

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴ SUPER NINTENDO GAME BOY NES

Specials

- Exklusiv: Clayfighter 63 1/3 (N64) Reportage und Interview
- Japano-Rollenspiele für SNES von Nintendo und Square
- Turok-Levelkarten (Teil 4)

Tests & Infos

- Mortal Kombat Trilogy (N64)
- NBA Hang Time (N64 und SNES)
- Wayne Gretzky's 3D Hockey (N64)
- Lucky Luke (SNES)



Riesenposter:
Extreme-g



ACCLAIM DREHT AUF
EXTREME-G





Pässe aus dem Außenrist,
Kopfbälle aus jeder Position,
Volleyschüsse, Fallrückzie-
her, Drehschüsse, Direkt-
weitergaben, Bruststopper,
Hackentricks - alles drin.



identität Solingen

Attacke!

Das Fesselndste, was in Sachen Fußball je geboten wurde. Ein absolutes Muß für jeden Fußballfan und Nintendo 64 Spieler.

- 36 Nationalteams mit wiedererkennbaren Superstars
- 5 unterschiedliche Spielermodi und unzählige Einstellmöglichkeiten
- 5 Schwierigkeitsgrade - Spielspaß für Anfänger und fette Herausforderung für Profis
- Spieloptionen bis zum Abwinken z.B.
 - umfangreiche Taktik- und Strategiewahl
 - verschiedene Stadien und Wetterbedingungen
 - Erstellung eigener Spieler
 - Speicheroptionen über Controller-Pak™...
- Völlig freie Bewegungsmöglichkeiten der Spieler dank Analogstick-Unterstützung
- Lebensechte Animation durch Motion Capturing
- Für bis zu 4 Spieler gleichzeitig

Next Level 6/97: Spiel des Monats

"Mit ISS 64 definiert Konami den Begriff Fußball-Simulation neu!"

95 %

Mega Fun 6/97: "ISS 64 ist einfach genial, oder um es krasser auszudrücken: International Superstar Soccer 64 deklassiert alle anderen Fußball-Simulationen."

92 %

Video Games 5/97: "Doch endlich wurden unsere Wünsche erhört, Konami hat mit International Superstar Soccer 64 alle Konkurrenten weit hinter sich gelassen..."

Spielspaß: 93 %

Fun Generation 6/97: Spiel des Monats

10 von 10 Punkten

"...wird Fußball pur geboten, knallharte Computergegner, fantastisch animiert und hochintelligent. ISS lebt von der Varianz und kennt spielerisch keine Mängel."

Total 5/97: "Konamis International Superstar Soccer 64 stellt alle bisher erschienenen Fußballsimulationen in den Schatten. Spielbarkeit und Präsentation verschmelzen zu einem wahren Meisterwerk."

Note 1

Maniac 6/97: "ISS 64 ist die beste Fußballsimulation aller Zeiten - ohne wenn und aber!"

91 %



**INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER 64**



WWW.KONAMI.COM

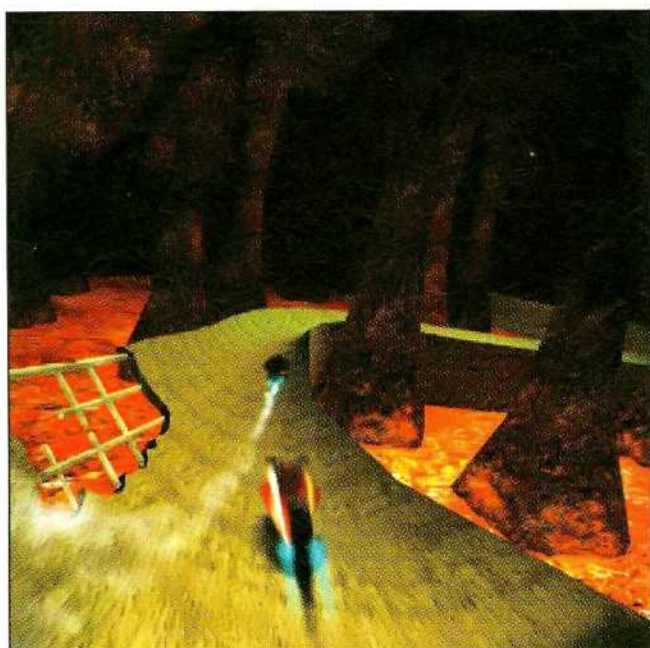
Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. ISS64 is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Konami, das Konami-Logo und alle anderen Warenzeichen sind Eigentum von Konami. Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74



Nobody is perfect

Asche auf unser Haupt! Alle, die sich in der letzten Ausgabe auf unsere Titelgeschichte über Fox McCloud und seine Gefährten stürzten, dürften sich verwundert die Augen gerieben haben: Auf den Seiten 20/21 stand der gleiche Text wie auf den Seiten 22/23. Auch wir waren nicht minder überrascht, als wir die *StarFox 64*-Preview zu Gesicht bekamen. Nun sind zwar kleinere Fehler in der allgemeinen Redaktions- und Produktionshektik nie ausgeschlossen, bei diesem Phänomen fehlt uns allerdings wirklich eine greifbare Erklärung. Selbst die größten Technik-Freaks konnten uns dieses spezielle Problem bisher nicht erläutern. Leider war zu dem Zeitpunkt schon alles zu spät, ein Neudruck hätte die Auslieferung um mindestens eine Woche verzögert, und das wollten wir Euch dann auch nicht zumuten. So blieb uns nichts anderes übrig, als den Abonnenten eine richtige Version des Artikels in Form eines Beiblattes zu liefern. Dadurch hat sich dann die Auslieferung der Abos um zwei bis drei Tage verzögert. Auch dafür müssen wir uns bei Euch bzw. bei allen Abonnenten entschuldigen. Als kleine Wiedergutmachung findet Ihr die vollständige *StarFox 64*-Strecke des Vormonats auf der Rückseite unseres Super-Posters. Ihr wißt sicherlich, daß heutzutage eine Zeitschrift wie die TOTAL! komplett am Computer produziert wird. Alle, die an solch einem digitalen Wegbegleiter schon einmal gesessen haben, werden den Ärger kennen, den er einem bereiten kann. Neben allerlei Ulkigem produziert er eben ab und an auch mal den größten Humbug. Trotzdem werden wir uns in Zukunft noch mehr Mühe geben, Euch eine fehlerfreie und spannende TOTAL! zu präsentieren. In diesem Sinne wünschen wir Euch mit dieser Ausgabe mindestens den doppelten Lesespaß und viele sonnige Tage!





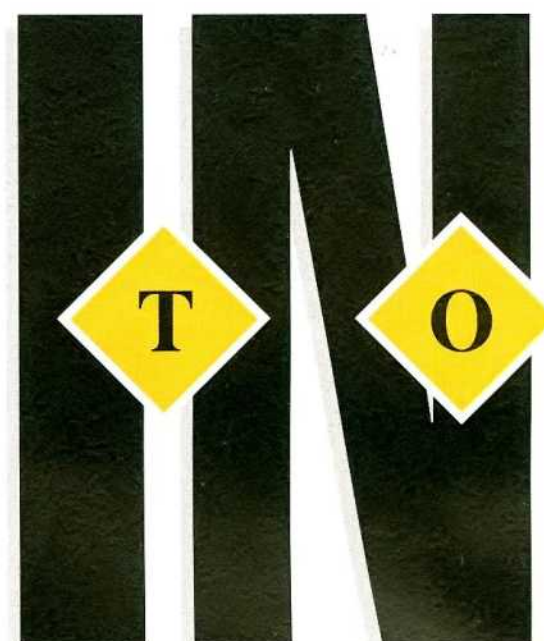
Voll abgefahren: Extreme-g

Rasend schnell und in futuristischem Styling gehalten, präsentieren sich die Flitzer in Acclaims neuestem Produkt *Extreme-g*. TOTAL! hat den Programmierern erstaunt über die Schulter geschaut, denn das, was Rennspiel-Fans bald selbst unter die Lupe nehmen dürfen, schaut ganz nach



einem neuen Highlight aus.

36



StarFox 64



Bei der Produktion der TOTAL! 6/97 hat sich der Fehlerteufel eingeschlichen, und der Bericht über *StarFox* war unvollständig. Deshalb ist er auf der Rückseite des Posters noch einmal zu finden, und die Fortsetzung zu Miyamotos neuem Meisterwerk gibt es ganz normal im Heft. Übrigens: Der Verantwortliche mußte zur Strafe drei Tage *Rise of the Robots* spielen.

24

Mortal Kombat Trilogy



Mit der *Mortal Kombat*-Serie hat Midway schon einiges Aufsehen erregt. Die Games sind wegen ihres brutalen Gehaltes sehr umstritten. Wie es mit der Trilogie aussieht und was das Pack bietet, findet Ihr ab Seite ...

28

SPECIALS

Anime und Manga 46

Diesmal dreht sich alles um die abenteuerliche Zeichentrickserie sowie die Comics des Captain Future und seiner Freunde. Laßt Euch von dem Kultcharakter des Helden mitreißen!

NEWS

Bandai-Sega-Deal 6

Das achte Weltwunder 6

Howard Lincoln 6

Kurzmeldungen 11

Nintendo⁶⁴-Releases 12

NINTENDO⁶⁴

64DD-Modem 12
Zukunftsträume: Sich via Internet neue Charaktere für ein Rollenspiel herunterzuladen, verspricht die Modem-Kompatibilität des 64DD.

Aero Fighters Assault 7

Brunswick Bowling 12

Earthworm Jim 3D 10

Lamborghini 64 8

Mortal Kombat Trilogy:

Sub-Zero 9

Multi-Racing Championship 8

Space Circus 7

Top Gear Rally 8

SNES

Nintendo-Classics 12

StarWing 2 11

REPORTAGEN

Japan-RPGs 56

Schon lange ist bekannt, daß die kleinen Fernöster bevorzugt auf Rollenspiele stehen. Weniger bekannt sind jedoch die Titel der Spiele, die es hierzulande zum Großteil nicht einmal als Import zu haben gibt.

Nintendo und das NES - Teil 1 60

Nintendos erster großer Erfolg im Heimkonsolenbereich war das NES, dessen Geschichte und Hintergründe wir erzählen.

NINTENDO⁶⁴

Clayfighter 63 1/3 (Work in Progress) 20

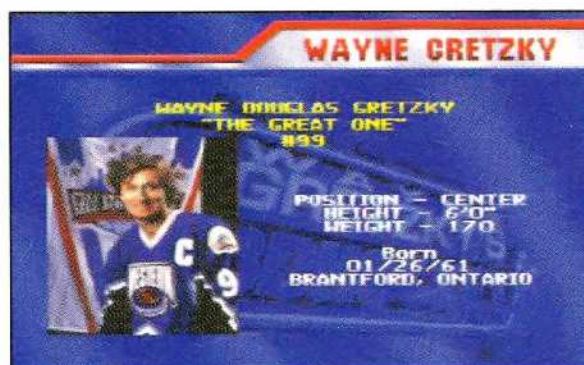
Das lustigste Prügelspiel weit und breit verspricht, den SNES-Vorgänger um einige Features zu übertreffen.

Extreme-g (Work in Progress) 36

Forsaken 40

NFL Quarterback Club '98 (Work in Progress) 39

Wayne Gretzky's 3D Hockey



Olé, olé, olé, halt es beim Eishockey durch die Stadien. Zaubert Wayne Gretzky ebenfalls gute Stimmung auf TV-Screens? TOTAL! hat es für Euch herausgefunden.

30

NBA Hang Time

Es lebe der Sport! Beim Basketball geht es immer hoch her. Ob Ihr *NBA Hang Time* fürs Nintendo⁶⁴ „eindunken“ solltet, sagt Euch der ultimative Test ab Seite ...

32



HALT!

WETTBEWERBE

Captain-Future-Soundtracks . . 46

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

StarFox 64 (Teil 2) 24
War Gods 27

SNES

Luky Luke 50

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Mortal Kombat Trilogy 28
NBA Hang Time 32
Wayne Gretzky's 3D Hockey . 30

SNES

Mohawk & Headphone Jack . 53
NBA Hang Time 34
Scooby Doo Mystery 52

CLASSIC-TESTS

StarTropics (NES) 55
Tetris (Game Boy) 54

TIPS&TRICKS

Action-Replay-Codes 73
Helpline 74
Shorties 70
Turok-Levelkarten – Teil 4 64
Der letzte Teil der hilfreichen Levelkarten.

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: Extreme-g
TOTAL-Intern 44
TOTAL-Labor 45
NES-Register (Tips&Tricks und ARP-Codes) 68
Börse 76
Das interessante Forum für alle, die ein vergriffenes Spiel oder eine günstige Konsole suchen oder sich vielleicht von ihren antiken Schätzen trennen wollen.
Händlerregister 81
Vorschau/Impressum 82

Back to the Roots!



Das altherwürdige NES ist der entscheidende Grundstein für Nintendos noch immer andauernde Erfolgsgeschichte. Im ersten Teil unserer umfassenden NES-Reportage erzählen wir Euch von den Anfängen der Firma Nintendo um die Jahrhundertwende und über die steile Karriere des heutigen Firmenchefs Hiroshi Yamauchi. Selbstverständlich werfen wir noch einmal einen Blick zurück auf die besten Spiele aus dieser denkwürdigen Epoche der Videospiel-Geschichte.

60

Wo RPGs eine Rolle spielen ...



Da hierzulande Rollenspiel-Fans meistens ziemlich auf dem Trockenen sitzen, wagt TOTAL! einen Blick über den Tellerrand. Genauer gesagt nach Japan, wo weniger Super-Nintendo-Software-Not herrscht, als bei uns. Im Rahmen eines interessanten Reports stellen wir Euch die drei Nippon-RPGs Fire Emblem 4, Rudras Treasure und Treasure Hunter G ausführlich vor.

56

Anime und Manga



Die Serie geht mit dieser Ausgabe vorerst in die letzte Runde. Sommerpause ist angesagt! Unser Anime-Spezialist Maris Feldmann hat jedoch vor seinem Urlaub das Interessanteste über Captain Future für Euch zusammengetragen.

46

TIPS&TRICKS



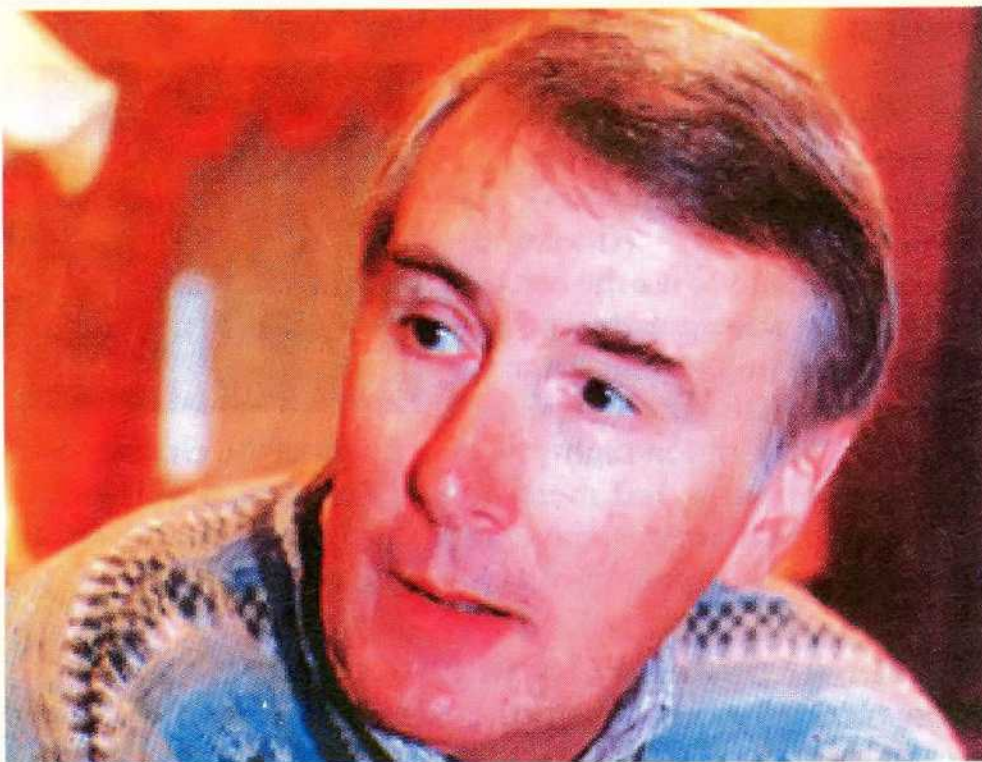
Neben ersten Tips zum brandneuen N64-Spiel War Gods bietet die Tips&Tricks-Rubrik diesmal wieder sehr nützliche Hilfen für Super Mario 64 und PilotWings 64. Aber auch SNES- und GB-Besitzer kommen voll auf ihre Kosten. Euch erwarten Tips, Cheats und Paßwörter zu den SNES-Spielen Marvel Super Heroes in War of the Gems, Street Fighter Alpha 2, The Lost Vikings 2 sowie zu den Game-Boy-Titeln Bomberman 2, Die Schlümpfe reisen um die Welt und Tetris Attack. Natürlich werden auch die Komplettlösungen zu Squares Rollenspiel Secret of Mana 2 sowie die Levelkarten von Turok – Dinosaur Hunter fortgesetzt.

70



Neues von Howard

NoA-Chairman Howard Lincoln verbreitet mal wieder Optimismus: „Wenn ich Sony wäre und mir die aktuellen Verkaufszahlen ansehen würde, würde mir schlecht werden. Sieben N64-Spiele finden sich im März in den Verkaufs-Top-10. Wir haben nur 15 Spiele auf dem Markt, Sony hat 250. Die Wahrheit ist: Qualität ist wichtiger als Quantität!“ Von den US-Hardware-Verkäufen im März entfielen auf das N64 62 %, PSX 29 % und SAT 9 %. Außerdem blickt Lincoln überaus zuversichtlich in die Zukunft und



verweist auf die E3 in Atlanta, wo schließlich *Dream* dem Fachpublikum präsentiert wird, das laut Lincoln für das Nintendo⁶⁴ denselben Quantensprung darstellen soll wie seinerzeit *DKC* für das SNES. Die wenigen Leute, die *Dream* bislang sehen durften, berichten von einer Mischung aus *Super Mario 64* und Segas *NiGHTS* im Cartoon-look. Hauptdarsteller ist auf jeden Fall ein neuer Charakter, ein kleiner Junge. Wie *Super Mario 64* soll das Rare-Game in einer vollständig erkundbaren 3D-Umgebung spielen. ■

Das achte Weltwunder



Vor kurzem sind sechs Videospielenentwickler aus dem Rare-Lager desertiert, um eine eigene Firma zu gründen. Die

Entwickler haben nach eigenen Angaben in den vergangenen Jahren an den meisten Erfolgen aus dem Hause Rare mitgearbeitet – die beiden megaerfolgreichen *Donkey Kong Country*-Bestseller sind nur zwei Beispiele. Auch in Nintendo⁶⁴-Projekte wie *Killer Instinct Gold* und *GoldenEye 007* waren die Fahnenflüch-

tigen involviert. Vier von ihnen haben in den vergangenen Monaten sogar an dem Top-Secret-Titel *Dream* gearbeitet. Das Eighth-Wonder-Team schickt sich vorerst an, exklusiv für Sonys PlayStation zu entwickeln – ein entsprechender Vertrag über die Fertigstellung von drei PSX-Titeln ist bereits unter Dach und Fach.

NoA-Chairman Howard Lincoln kommentierte das Geschehene als völlig unwichtig. Nicht zuletzt aufgrund der Tatsache, daß die Eighth-Wonder-Gründer niemals wichtige Positionen bei Rare eingenommen haben, dürfte die Qualität zukünftiger Produkte der britischen Software-Firma nicht gefährdet sein. ■

Bandai-Sega-Deal geplatzt!

So schnell kann es gehen: Nachdem wir Euch vor einigen Monaten über die für Oktober dieses Jahres geplante Megafusion zwischen Sega und dem Spielzeugriesen Bandai berichtet haben, gaben die Konzerne vor kurzem die Absicht bekannt, doch nicht miteinander zu verschmelzen. Angeblich hat sich die mittlere Manager-Ebene auf

seiten Bandais gegen die Fusion entschieden. Sega-Bandai – so lautete der geplante Firmenname – wäre direkt nach dem Disney-Imperium der zweitgrößte Entertainment-Konzern der Welt geworden. Während Sega bereits eine neue Konsole plant, beabsichtigen beide Firmen auch in Zukunft gemeinsame Projekte in Angriff zu nehmen. ■

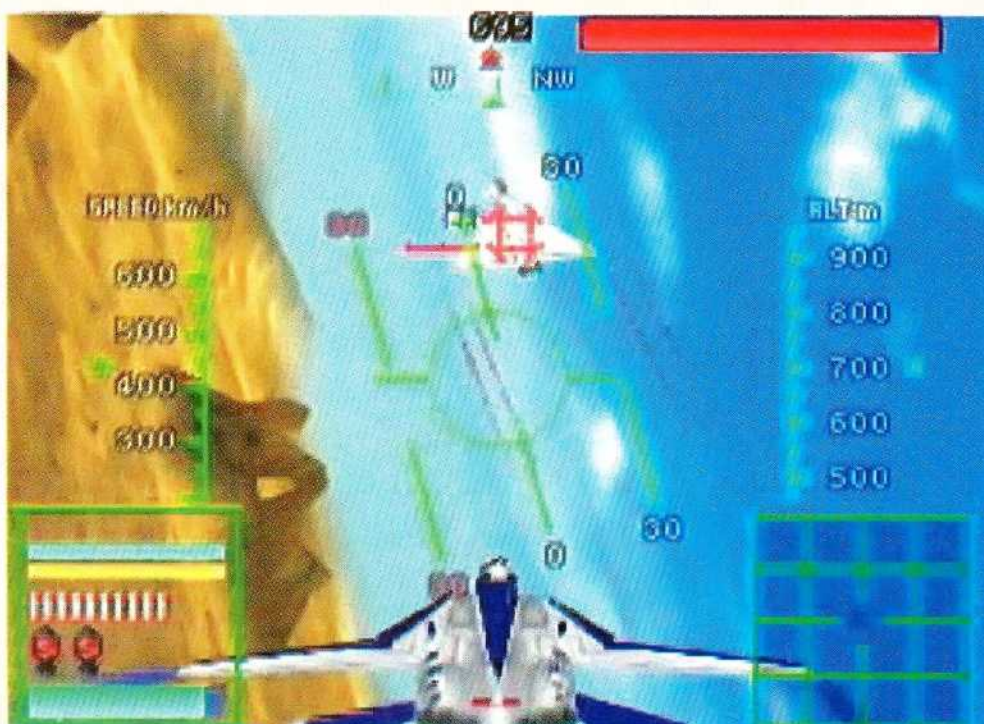
Das überraschende Aus für die Elefantenhochzeit



Aero Fighters Assault

System: Nintendo⁶⁴
Hersteller: Paradigm Simulation
Erhältlich: ab Dezember

Seit der Shoshinkai-Messe, die im November des vergangenen Jahres stattfand, hat Aero Fighters Assault – in Japan vermarktet der Publisher Video System den neuesten Teil der Sonic Wings-Reihe unter dem Titel Sonic Wings Assault – große Fortschritte gemacht. Anscheinend haben die Genrespezialisten von Paradigm Simulation ganze Arbeit geleistet. Wir waren wachsam und präsentieren Euch nun in die ersten spielerischen Details des potentiellen Hit-Games. Der Spieler muß sich in



Paradigm Simulations zweites Nintendo⁶⁴-Game



zehn Spielabschnitten beweisen, jeder ist in mehrere Einsätze unterteilt. Nicht nur die verschiedenen anwählbaren Jets bieten unterschiedliche Flugeigenschaften, auch jeder Pilot hat seine Vor- und Nachteile. Es besteht die Möglichkeit, die verschiedenen Piloten und Flieger miteinander

zu kombinieren, das Fluggerät kann auf diese Weise optimal an die Bedürfnisse des Spielers angepaßt werden. Der Spieler startet nie alleine in eine Mission, denn ein Geschwader Fliegermänner ist stets an seiner Seite. Eine weitere Besonderheit, die Aero Fighters Assault auszeichnet, ist die Tatsache, daß sich die US-Version von der japanischen Fassung hinsichtlich der Lokalisation unterscheiden wird.

Fernöstliche Hobby-Piloten werden ihre Runden über authentischen japanischen Landschaften drehen, während westliche Nintendo⁶⁴-User sich an virtuellen Sehenswürdigkeiten wie beispielsweise dem Empire State Building erfreuen dürfen. Ob derartige Veränderungen auch speziell für die europäische Version vorgenommen werden, steht zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fest. ■

Space Circus

System: Nintendo⁶⁴
Hersteller: Infogrames
Erhältlich: Frühjahr '98

Auch der französische Software-Hersteller Infogrames setzt auf das N64. Mit Spiele-Hits wie die Schlümpfe-Reihe haben sich die Entwickler unter Super-Nintendo-Usern einen Namen gemacht. Vor kurzem haben die Programmierer die Arbeit an Space Circus aufgenommen, einem vielversprechenden 64-Bit-Titel. Speziell für dieses Projekt wird das Infogrames-Team von ehemaligen Disney-Grafikern verstärkt – N64-Besitzer dürfen sich

auf ein außergewöhnliches Charakter-Design freuen. Über nähere Details bezüglich des Gameplays hält sich Infogrames jedoch bedeckt. Einzig und allein ist bekannt, daß es sich bei Space Circus um ein Action-Jump&Run handeln soll. Am besten lassen wir uns im Frühjahr '98 überraschen ...

Auch die Schlümpfe sowie der Revolverheld Lucky Luke sollen im kommenden Jahr auf dem 64-Biter ihren Einstand feiern. ■



Neues von der PS-Front



Lamborghini 64 (N64)

Rennspiel-Fans dürfen sich auf ein heißes N64-Jahr freuen



Bei MRC könnt Ihr in die Cockpits der verschiedensten Rallye-Boliden steigen

Multi-Racing Championship (N64)



Top Gear Rally (N64)



Der sehr rutschige Schneetrack ist nur etwas für echte Top Gear Rally-Profis



Bis zum jetzigen Zeitpunkt wurde das Genre der realistischen Autorennspiele auf Nintendos 64-Bitter beinahe sträflich vernachlässigt. Zwar können Freunde des Nintendo-Klempners auf den kunterbunten *Mario Kart 64*-Kursen ihre Runden drehen oder bei *Wave Race 64* in See stechen, das einzige Spiel bei dem echte Automobile im Mittelpunkt des Geschehens stehen stammt jedoch von Williams. *Cruis'n USA* bietet nicht gerade das, was von einem Racing-Titel der 64-Bit-Generation erwartet werden kann. Doch drei Titel sollen demnächst N64-Usern ordentlich einheizen. Im Gegensatz zu Titus' *Lamborghini 64* haben wir Euch von Boss Game Studios' *Top Gear Rally* als auch von Imagineers *Multi-Racing Championship* schon in vorangegangenen Ausgaben berichtet. Alle drei Titel nähern sich nun ihrer Fertigstellung, wir präsentieren Euch in diesem Monat nagelneues Bildmaterial von allen drei Games. Auch in den kommenden Ausgaben werden wir auf diese Games näher eingehen. ■

MK Mythologies: Sub Zero

System: Nintendo⁶⁴
Hersteller: Williams
Erhältlich: 4. Quartal



Neben dem Arcade-Automaten MK 4 arbeitet Williams zur Zeit an einem außergewöhnlichen Teil der berühmten Prügelspiel-Reihe. In MK Mythologies: Sub-Zero stehen die Auseinandersetzungen zwischen den Digi-Kämpfern nicht im Vordergrund. Alles dreht sich um den geheimnisvollen Nin-

ja Sub-Zero, einer der Stars der Serie. Bei dem Spiel handelt es sich um eine Art Action-Adventure mit Beat-'em-Up-Sequenzen. Eine Reihe weiterer MK-Charaktere sind mit von der Partie, der Spieler kann aber nur die Kontrolle über Sub-Zero übernehmen. Nähere Details in puncto Storyline sind zum jetzigen Zeitpunkt

noch nicht bekannt. Das Projekt befindet sich jedoch auch noch in einem relativ frühen Stadium. Chefprogrammierer John Tobias, einer der Urväter der Serie, plant eine Heimumsetzung für alle gängigen Konsolen, eine N64-Version ist da selbstverständlich. Die Entwickler wollen die 64-Bit-Hardware konsequent ausnutzen.

Williams hat einen echten Beat-'em-Up-Schocker in Arbeit

Ihr dürft Euch auf 3D-Hintergründe und aufwendige Effekte gefaßt machen.

Bei entsprechendem Erfolg von MK Mythologies: Sub-Zero werden Fortsetzungen folgen. Vielleicht wird Eurem persönlichen Lieblings-Charakter demnächst ja ein eigenes Spiel gewidmet. ■



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
Goemon 3D*	dt	139,95
Mario	dt	89,95
Mario Kart	dt	99,95
NBA Hang Time*	dt	129,95
Pilotwings	dt	109,95
Star Wars	dt	139,95
Int.Superstar Soccer	dt	159,95

Turok	e	129,95
-------	---	--------

Wave Race

Wayne Gretzky's Hockey*	dt	89,95
-------------------------	----	-------

Antennenkabel	dt	129,95
---------------	----	--------

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	pal	99,95
---------------	-----	-------

Dschungel Buch*	dt	69,95
-----------------	----	-------

FIFA Soccer '97	dt	119,95
-----------------	----	--------

Flevel goes West	us	39,95
------------------	----	-------

Intern.Sup. SoccerDeluxe	dt	119,95
--------------------------	----	--------

Jimmy Connors Tennis	dt	99,95
----------------------	----	-------

Judge Dredd	pal	59,95
-------------	-----	-------

Kirby's Fun Pack	dt	119,95
------------------	----	--------

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	109,95
-----------	----	--------

Punch Out	dt	119,95
-----------	----	--------

Secret of Evermore	dt	119,95
--------------------	----	--------

Secret of Mana	dt	129,95
----------------	----	--------

Schlümpfe 2 - reisen	dt	59,95
---------------------------	----	-------

Star Wars I	dt	69,95
-------------	----	-------

Star Trek Next Gen	pal	69,95
--------------------	-----	-------

Super Streetfighter 2*	dt	69,95
------------------------	----	-------



119,95

Terranigma	dt	119,95
Tetris Attack	dt	89,95
Tetris&Dr Mario	dt	59,95
Theme Park	pal	89,95
Tim&Struppi - Sonnent.*	dt	109,95
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	99,95



139,95



129,95

...und viele andere Titel auf Anfrage.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; ab 3 Artikeln versandfrei! Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörs. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!
Ab 400 DM Ratenkauf möglich.



99,95

Aus die Maus!
Die "Mainzer Str." macht demnächst dicht...

...aber wir kommen wieder,
auf über 250 qm

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.

EWJ 3D

System: N64 Entwickler: VIS Interactive Erhältlich: tba

Earthworm Jim, einer der beliebtesten Videospielhelden der 16-Bit-Ära, bereitet sich zur Zeit auf sein erstes 64-Bit-Abenteuer vor. Mit der Entwicklung dieses Titels wurde jedoch nicht das Shiny

Jim sind auch eine Reihe altbekannte Widersacher erneut mit von der Partie.

Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern ist der neueste Teil der Erfolgsserie komplett in dreidimen-



Die Programmierer bemühen sich um ein abwechslungsreiches Leveldesign



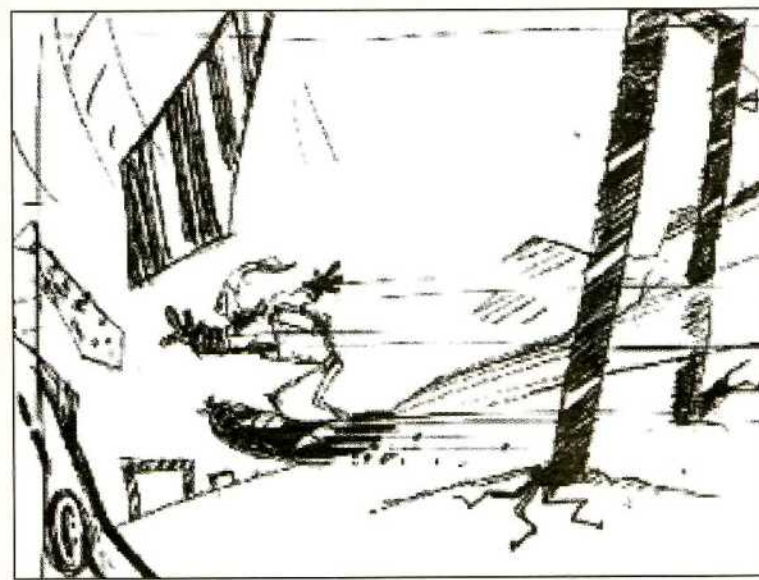
Alle Achtung! Der Polygon-Jim verfügt über unzählige Bewegungsabläufe



Der wackere Erdenwurm hat nichts von seinem Elan verloren. Mit großen Schritten nähert sich der sympathische Pixel-Chaot seinem ersten 64-Bit-Abenteuer

Entertainment-Team um Programmier-Guru Dave Perry beauftragt, sondern die noch recht unbekannte und erst zwei Jahre junge Formation VIS Interactive möchte sich mit dem N64-Debüt des militantesten Erdenwurms aller Zeiten einen Namen machen. Doch bis zur Fertigstellung von *Earthworm Jim 3D* dürfte es noch einige Zeit dauern. Nach Aussage der Entwickler soll das Jump&Shoot fünf Welten, die wiederum in sechs Stages unterteilt sind, umfassen. Zusätzlich zu

sionaler Grafik gehalten. Statt jedoch nur ein 2D-Gameplay mit 3D-Grafik zu versehen, bemühen sich die Entwickler auch um dreidimensionale Spielbarkeit, wie sie *Super Mario 64* bietet. ■



Zuerst wird die gesamte Geschichte unter Zuhilfenahme eines Storyboards in Szene gesetzt. Danach beginnen die Grafiker mit dem Design des eigentlichen Spiels

Holy Magic Century Eltale

System: Nintendo 64
Hersteller: T•HQ
Erhältlich: ab Dezember

Bereits seit zehn Monaten arbeitet Imaginer an einem Rollenspiel für Nintendos 64-Bitter. In der vergangenen Ausgabe haben wir bereits über diesen Titel berichtet. Optisch erinnert das Game am ehesten an *Zelda 64*, spielerisch sind die Titel dagegen stark verschieden. Während bei Miyamotos Abenteuer Auseinandersetzungen in Action-Sequenzen ausgetragen werden, kommt bei *Holy*

Magic Century Eltale ein komplexes Kampfsystem zum Einsatz, das an Squares weltberühmte *Final Fantasy*-Reihe erinnert.

RPG-begeisterte 64-Bit-Freaks dürfen sich auf einen atmosphärischen Genre-Vertreter freuen, den der britische Software-Publisher T•HQ hierzulande voraussichtlich im Winter auf den Markt bringen wird. Voraussichtlich können wir Euch in der kommenden Ausgabe nähere

Details über diesen Titel verraten, da er auf der Electronic Entertain-

ment Expo dem Fachpublikum vorgestellt werden soll. ■



Die Entwickler versprechen ein sehr umfangreiches Action-Adventure



Der tapfere Held muß sich gegen unzählige skurrile Kreaturen behaupten

Kommt Starwing 2 doch?

Damit hat niemand gerechnet. Angeblich hat sich Nintendo dazu entschieden, den Nachfolger des 16-Bit-Hits *StarFox* – hierzulande ist Miyamotos Shoot'em-Up-Debüt als *StarWing* bekannt – doch auf den Markt zu bringen. Vor über zwei Jahren wurde das Projekt angeblich aufgrund mangelnder Qualität auf Eis gelegt. Wer weiß, was seitdem in Argonaut Softwares Programmiererkatakomben vor sich gegangen ist. Die riesige SNES-Fangemeinde würde Big N den Release von *StarWing 2* sicherlich danken. Auf der Electronic Entertainment Expo, die vor kurzem im US-amerikani-

schen Atlanta stattfand, wird Nintendo das Geheimnis um das potentielle 16-Bit-Highlight lüften. Wir sind selbstverständlich für Euch vor Ort und halten Euch wie immer auf dem Laufenden.

Im Rahmen der alljährlichen Pressekonferenz, die Nintendo einen Tag vor dem offiziellen Start der E3 halten wird, stellen Howard Lincoln und Co. einem ausgewählten Publikum auch den Titel *Dream* (Arbeitstitel) vor, der in den Vereinigten Staaten unter dem Titel *Banjo-Kozooie* erscheinen soll. Mit diesem mysteriösen Rare-Spiel, über das wir in der vergangenen Ausgabe bereits berichtet haben, möch-

te Big N den neuen Charakter Banjo vorstellen, der in puncto Stellenwert seinen Kollegen Mario und Fox McCloud in nichts nachstehen soll. Auf den Einladungskarten zur E3-Pressekonferenz ist lediglich die Silhouette der Figur zu erkennen.



SNES-User haben Chancen auf den zweiten Teil von Miyamotos *StarWing*

Wir sind jedenfalls sehr gespannt ... ■



Die Einladung zur Big-N-Pressekonferenz ist wirklich mysteriös

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
Blometal <a> 79,95
Boogerman 69,95
Brain Lord <us> 89,95
Breath of Fire 2 89,95
Chrono Trigger <us> 129,95
Circus Mysteria 69,95
Donald Duck - Maui Mallard 99,95
Donkey K. Country 69,95

Donkey Kong Country 2

<mit dt. Anleitung> 99,95

Donkey K. C. 3

99,95

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> 89,95
Goof Troop <jp> 59,95
Illusion of Time 99,95
Incantation 69,95
Itchy & Scratchy 59,95
Izzy's Quest Olympic 59,95
Joe & Mac 3 59,95
Justice League 59,95
Kawasaki Superbikes 89,95
Kirby's Fun Pack 89,95
Kirby's Ghost Trap 69,95
König der Löwen us 59,95
Ladystalker <jp> 49,95



Lost Vikings 2, The 69,95

Luft & Spielberater

109,95

Marvel Super Heroes 99,95
Mega Man 7 89,95
Micro Machines 2 <a> 79,95
Mohawk & H. J. 59,95
Mr. Do <a> 59,95
MS Pacman 79,95
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

Pitfall <jp> 49,95
Power Pigs 79,95
Power Rangers Battle Race 119,95
Puzzle Bobble 59,95
Realm 69,95
Samurai Shodown <us> 59,95
Schlumpfe 2, Die 99,95
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
Streetfighter Alpha 2 124,95
Super Mario All Stars <a> 54,95
Shaq Fu 49,95

Super Scope & 6 Spiele

89,95

Super Streetfighter 2 <jp> 49,95
Super Streetfighter 2 <jp> 49,95
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
Toy Story 79,95
Val d'Isere Championship 59,95
Vegas Stakes <us> 89,95
War 3010 <us> 119,95
Wild Snake <us> 59,95
Winter Gold 109,95
Zelda Classic 59,95

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
Sim City 2000 109,95
Spirou 59,95
Theme Park 69,95
Weapon Lord <a> 49,95
Worms 89,95

Nutzen Sie unseren VORBESTELLUNGSSERVICE!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

Blaue/Unterstrichene Schrift = Preisreduzierung

ZUBEHÖR:

S-NES Konsole 169,95
S-NES Konsole & Fifa S. 199,95
S-NES Konsole & FIFA Soccer & 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-Umhalter

2,95

ASCII Pad

39,95

E3 MESSE-VIDEO

<News & aktuelle Infos über eine große Anzahl demnächst erscheinender Games für N64 / PSX & Saturn>

direkt aus Atlanta 39,95

SUPER NINTENDO

SONDERANGEBOTE !

Actraiser 2 49,95
Aero the Acrobat 2 <a> 49,95
Alien 3 39,95
Art of Fighting <j> 39,95
Batman Forever 39,95
Big Hurt Baseball 39,95
Cutthroat Island 39,95
Demons Crest 49,95
Earthworm Jim 39,95
FIFA Soccer <a/ohne Verp.> 39,95
Final Fight 2 <jp> 39,95

HEBEREKE POPOON 1 & 2

je 39,95

Hyper Zone <j>

39,95

Incredible Crash Dummies

29,95

J. MADDEN Football '94

19,95

Judge Dredd

49,95

Legend

39,95

NFL Quarterback '96

39,95

NHL Hockey '95 <a>

49,95

Pac in Time

49,95

Prehistorik Man

39,95

Revolution X

39,95

Rise of the Robots

49,95

S.O.S. - Sink or Swim

49,95

Sensible Soccer <a>

49,95

Shao Fu <a>

39,95

GEBRAUCHTARTIKEL

5 Spieler Adapter 19,95
Game Boy 79,95
SNES Konsole 99,95
Super Game Boy 59,95
Breath of Fire 2 69,95
Bubsy 39,95
Donkey Kong Country 59,95
Donkey Kong Country 2 79,95
Equinox 39,95
F-Zero 29,95
Gods 39,95
Jungle Strike 69,95
NBA Jam T.E. 39,95
NHL Hockey '96 49,95
PGA Tour Golf '96 49,95
Secret of Mana 79,95
Streetfighter 2 39,95
Super Mario All Stars 49,95
Super Mario Kart 49,95
Super Mario World ohne V. 29,95
Super Mario World 2 69,95
Super Pinball 59,95
Super R-Type 19,95
Super Soccer <ohne alles> 19,95
Super Tennis 24,95
Theme Park 49,95
Tiny Toon's Adventure 29,95
Royal Rumble ohne alles 24,95
Zelda 49,95
NIN64 Mario 64 69,95
NIN64 Pilotwings 89,95
Saturn Games ab 19,95
Saturn Konsole 229,95

und viele andere !!!

GAMEBOY

Lightmaster 19,95
Link-Kabel 29,95
Super Game Boy 89,95
4 in 1 <Dominoes & a> 39,95
Aliens 3 34,95
Allway 29,95
Animaniacs 44,95
Asterix & Obelix 54,95
Daruman Busters 24,95
Defender & Joust 34,95
Demon Darkness, The 24,95
Desert Strike 49,95
Donkey Kong <a> 49,95
Dpnkey Kong Land 2 <a> 49,95
Dr. Mario 29,95

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

Milton'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

39,95

Raging Fighter <a>

39,95

Sagaia - Darius 2 <a>

29,95

Space Invaders

24,95

Star Wars

49,95

Stargate

29,95

Super Battle Tank <a>

34,95

Super Mario Land 1 + 3 je

39,95

Super Return of the Jedi

39,95

T 2 Arcade & Judg. Day je

29,95

Tetris Attack

39,95

Tim im Sonnentempel

59,95

Track & Field

49,95

True Lies

29,95

Waterworld <a>

39,95

Wild Snake <a>

39,95

WWF Raw

24,95

WWF Superstar 1 & 2 je

24,95

Yoshi's Cookie <a>

24,95

Zoop

29,95

NINTENDO 64

220 - 110V Adapter 39,95
Adapter NTSC / PAL 49,95
Antennenkabel 39,95
Game Killer 69,95
Joyboard 89,95
Joypad "Super Pad" 49,95
Joypad "Super Pad plus" 59,95
Joypadverlängerung 19,95
Memory Card <1 Meg> 39,95
Memory Card <5 Meg> 79,95
S-VHS Kabel 29,95
Spielberater Mario 64 24,80
Spielberater NIN 64 <a> 39,95
Spielberater "Star Wars" <a> 39,95
Umbau NTSC / PAL 89,95

NINTENDO 64 Games:

FIFA Soccer 64 99,95
Int.S.Soccer Deluxe <6.97> 139,95
Pilotwings 64 109,95
Star Wars: Shadows of Emp. 129,95
Super Mario 64 89,95
Super Mario Kart <6.97> 89,95
Turok 129,95
Turok <a/uncut> 139,95

WAVE RACE

89,95

Besuchen Sie auch unser

Ladengeschäft in 48151

Münster Weseler Str. 54

Tel.: 0251 - 52 55 22

Laden- und Versandpreise

können voneinander abweichen!

A = Ausländische Anleitung

Bernd Herfurth ist für Großhandels- und Einzelhandel zuständig

Carsten Weissenberg ist für Großhandels- und Einzelhandel zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden & Händler zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden & Händler zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden & Händler zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden & Händler zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden & Händler zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden & Händler zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden & Händler zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden & Händler zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden & Händler zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden & Händler zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden & Händler zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden & Händler zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden & Händler zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden & Händler zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden & Händler zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden & Händler zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für

64DD-Modem



Es scheint, als würde sich das 64DD nach und nach zu einer echten Multimedia-Erweiterung entwickeln. In einem Interview mit der fernöstlichen Wirtschaftszeitung *Asia Week* gab NCL-Präsident Hiroshi Yamauchi bekannt, daß das Massenspeichermedium Modem-kompatibel sein wird. Ob das 64DD serienmäßig ein solches Gerät enthalten wird, steht noch

nicht fest. Eines Tages soll es dem Nintendo⁶⁴-User jedoch möglich sein, via Internet oder Satellit Spiele-Updates – neue Charaktere für ein Prügelspiel, neue *Zelda*-Episoden oder neue Wagen und Strecken für ein Rennspiel sind nur einige mögliche Beispiele – in seine Konsole zu laden. Dieses Konzept erinnert an das ausschließlich in Japan angebotene und dort recht

populäre Satellaview-System. Auch Online-Spiele sind mit Hilfe eines Modems keine Zukunftsmusik mehr – eine schneller Datentransfer (ab 28,8 Kilobyte/Sek. aufwärts) wäre dafür jedoch die Voraussetzung. Wie wir schon seit einiger Zeit vermutet haben, kann Nintendo den 64DD-Release im 3. Quartal nicht einhalten. Pressesprecher des Konzerns gaben vor kurzem bekannt,

daß die japanische Markteinführung auf das Frühjahr '98 verschoben ist – der Preis soll bei ca. 95 US-Dollar liegen. Bleibt nur zu hoffen, daß es sich um eine einmalige Verspätung handelt, da sich weltweit viele Videospieler-Fans nur ungern an den immer wieder hinausgezögerten Launch des Nintendo⁶⁴ erinnern ... ■

Hakuna Matata

In Ausgabe 3/97 haben wir die Wiederveröffentlichung der SNES- und Game-Boy-Spiele *Das Dschungelbuch* und *Der König der Löwen* angekündigt. Es gab jedoch eine Verzögerung von seiten des Herstellers, so daß die Titel erst ab Juni erhältlich waren. Disney-Fans, die mit Nintendos Handheld oder 16-Bitter ausgestattet sind, dürfen sich also auf heiße Dschungelnächte mit dem abenteuerlustigen

Mogly und dem Löwenbaby Simba freuen. ■



Brunswick Bowling

Seit kurzer Zeit dürfen US-amerikanische SNES-Besitzer in die Fußstapfen der Hobby-Bowling-Legende Al Bundy treten. *Brunswick World Tournament of Champions* ist eine Simulation des besonders in den USA sehr beliebten Hallensports. Das Spiel wartet mit elf professionellen Bowlern und einer Original-Brunswick-Bowling-Lizenz auf. Ob die Trainings-, Turnier- und sogar Ligaspielmodi das nicht

besonders für ein Videospiel geeignete Spielkonzept interessant machen, ist fraglich. Sogar an eine praktische Replay-Funktion haben die Entwickler gedacht, jeder Wurf läßt sich auf diese Weise noch einmal genauestens studieren. Da die Sportart um die dreilöchrigen Kugeln hierzulande nicht sehr populär ist, braucht Ihr mit einem offiziellen Deutschland-Release nicht rechnen. ■

Die aktuelle Nintendo⁶⁴-Release-Liste

Damit Ihr immer auf dem neuesten Stand seid, präsentieren wir Euch in diesem Monat eine Liste der Spiele, die in diesem Jahr noch in Deutschland erscheinen sollen. Alle Angaben sind wie immer ohne Gewähr, da es zu Verzögerungen oder Überraschungs-Releases kommen kann.



Erh. Juni	Titel	Hersteller	Genre	Erh. Nov.	Titel	Hersteller	Genre
	ISS 64	Konami	Sport		Mission: Impossible	Ocean	Action/Strat.
Juli	MK Trilogy	GT Interactive	Prügelspiel		Extreme-g	Acclaim	Rennspiel
	Wayne G. 3D Hockey	Nintendo	Sport		Yoshi's Island 64	Nintendo	Jump&Run
	NBA Hang Time	Nintendo	Act./Sport		Wild Choppers	Seta	Action
Aug.	Clayfighter 63 1/3	Acclaim	Prügelspiel		Duke Nukem 64	GT Interactive	Action
	Hexen 64	GT Interactive	Action		Lamborghini 64	Titus	Rennspiel
	Doom 64	GT Interactive	Action		Rev Limit	Seta	Rennspiel
	Blast Corps	Nintendo	Action/Strat.		Kirby's Air Ride	Nintendo	Action
Sept.	Dark Rift	Softgold	Prügelspiel	Dez.	The Legend of Zelda 64	Nintendo	Action/Adv.
	StarWing 64	Nintendo	Action		Dream	Nintendo	Act./J&R
	War Gods	GT Interactive	Prügelspiel		Aero Fighters Assault	Paradigm Entertain.	Act./Simu.
	TetrisPhear	Nintendo	Strategie		Holy Magic C. E.	Imagineer	Rollenspiel
	Bomberman 64	Laguna	Action/Strat.				
Okt.	Multi-Racing Champ.	Ocean	Rennspiel				
	Top Gear Rally	Kemco	Rennspiel				
	Go! Go! Troublemakers	Enix	Action				
	Robotron X	GT Interactive	Action				
	Human Grand Prix	Ubi Soft	Rennspiel				



Karenmeldungen

■ Schlechte Nachrichten für alle Climber-Fans. Das 64-Bit-Revival des NES-Klassikers hat Nintendo kurzerhand von der Release-Liste gestrichen. Yoshio Hongo, seines Zeichens Pressesprecher von NCL ließ vor kurzem in einem Interview verlauten, daß die Spielidee von Climber 64 in einem anderen Titel Verwendung fand.

■ In der Post der vergangenen Ausgabe wurde die Frage gestellt, ob in einem N64-Spiel sowohl das Rumble- als auch das Controller-Pak Verwendung finden kann. Nach längeren Diskussionen haben sich Nintendo und mehrere Third-Party-Entwickler darauf geeinigt, sogenannte Hot-Swap-Screens in Games zu integrieren. Nach dem Anwählen einer Speicheroption soll der Spieler die Möglichkeit haben, das Rumble-Pak vorübergehend gegen das Controller-Pak

auszutauschen, um auf diese Weise Saves einzurichten.

■ Größenwahn: Nach 64-MBit starken Spielen wie beispielsweise Super Mario 64, PilotWings 64 und Wave Race 64 steht N64-Usern nun die nächste Modulgeneration bevor. Konamis Ganbare Goemon 5 – hierzulande unter dem Titel Legend of the Mystical Ninja 64 bekannt – soll Gerüchten zufolge bereits auf einer 128 MBit-Cartridge ausgeliefert werden.

■ Leiden US-amerikanische N64-Besitzer an hoffentlich vorübergehender Geschmacksverirrung? Angesichts der Verkaufszahlen von Cruis'n USA darf diese Frage wohl erlaubt sein. Angeblich hat sich die mittelmäßige Williams-Raserei im Land der unbegrenzten Möglichkeiten kurioserweise besser verkauft als Miyamotos Jetski-Renn-

spiel-Geniestreich Wave Race 64.

■ Sympathisanten des freundlichen Hausgeistes müssen sich noch ein wenig gedulden. Laguna plant, das SNES-Game Caspar, über das wir in Ausgabe 3/97 im Rahmen eines Previews berichtet haben, erst in zwei Monaten auf den deutschen Markt zu bringen.

■ Insider-Informationen zufolge hat Iguana Entertainment die angekündigte PlayStation-Umsetzung von Turok – Dinosaur Hunter auf Eis gelegt. Vermutlich läßt die Performance von Sonys 32-Bit-Hardware keine akurate Konvertierung zu.

■ Werbung einmal anders. Während es hierzulande üblich ist, ein Spiel mit aufwendigen Renderings und spektakulären Screenshots zu bewerben, setzen Nintendo's japanische Marketingstrate-

gen auf unkonventionellere Konzepte. Dementensprechend ungewöhnlich fiel auch die Werbekampagne für den lang erwarteten Mega-Seller StarFox 64 aus. Auf den doppelseitigen Anzeigen, die in diversen japanischen Videospielseiten platziert wurden, ist kein einziger Screenshot zu sehen. Statt dessen blickt der Betrachter direkt in das Gesicht eines Pop-Stars, das sehr enthusiastisch das Nintendo⁶⁴-Joypad umklammert.



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
BAPHOMETS 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
LOMAX	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	59,90
ANIMANIACS	15,00	39,90
BASS MASTERS	15,00	39,90
BLACKHAWK	15,00	39,90
BOMBERMAN 2	15,00	39,90
BUBSY 2	15,00	39,90
CHESSMASTER	15,00	39,90
DIE SCHLÜMPF	15,00	39,90
F-ZERO	15,00	39,90
FINAL FANTASY	15,00	39,90
HARDBOILED	15,00	39,90
INT.SUPERSTAR SOC.	15,00	39,90
LIONEL LINCOLN	15,00	39,90
METAL WARRIORS	15,00	39,90
STREET RACER	15,00	39,90
STREET RACER NX GEN.	15,00	39,90

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
DISCWORLD	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

PS
ONE SPIEL
299,90 DM

PS
MIT UMBAU OHNE FACH KABEL
399,90 DM

PLAYSTATION
UMBAU
MIT 2.2 JAHRE GARANTIE
99,90 DM

Aktuelle Preise nachfragen!

SATURN

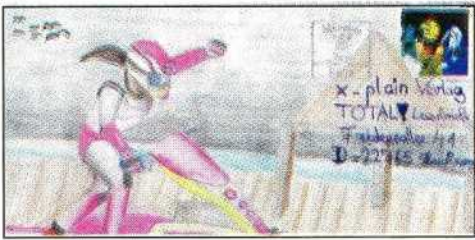
	NEU
BLACK FIRE US	39,90
BLAM! MACHINEHEAD	49,90
CHAOS CONTROL	49,90
CYBERIA	49,90
DISCWORLD	49,90
GHEN WAR	49,90
NIGHT WARRIORS	49,90
OLYMPIC SOCCER	49,90
RISE 2	49,90
SKELETON WARRIORS	49,90
STREETFIGHTER ALPHA	49,90
STREET RACER	49,90

PLAYSTATION

	NEU
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

0541 - 66016/17
VERSAND & LADEN
OSNABRÜCK
WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL
FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

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



Der Briefumschlag von Harald Gensthalev aus München eröffnet diesen Monat den Reigen der Leserzeichnungen

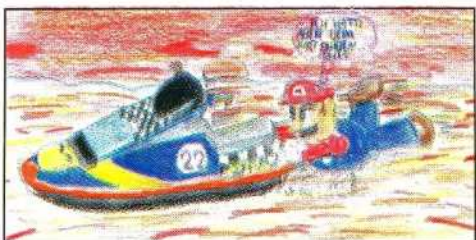
Ahoi!

Erst einmal vielen Dank für die vielen Glückwünsche zum vierjährigen TOTAL!-Jubiläum und natürlich die zahlreichen Briefe mit Lob und Verbesserungsvorschlägen sowie die tollen Zeichnungen und Bilder.

Einen Verbesserungsvorschlag hätten wir allerdings auch noch: Es freut zwar die Bundespost, wenn Ihr Porto opfert, um Monat für Monat immer die gleichen Fragen zu schicken („Wird es für das N64 einen SNES-Adapter ...?“, „Werden Nintendo und Square ...?“, „Wird es Secret of Mana 2 in Deutsch...?“, „... Metroid 64 ... Mega Man 64 ... Warum hat die BPjS ...?“). Wir könnten uns die Sache natürlich auch einfach machen und Monat für Monat dieselben Antworten abdrucken – dann müssen wir uns auch nicht jedesmal aufs neue die Finger wundtippen. Andererseits stürzt uns das natürlich auch in tiefe Depressionen, weil niemand das liest, was wir so an brillanten Gedankengängen zu Papier bringen, und dann muß uns unser Verlagsleiter wieder mühsam mit Hilfe von Freige-tränken, Urlaub oder kabarettistischen Einlagen aufpäppeln – oder jemand liest aus anderen Magazinen vor, was immer wieder für unfreiwillige Heiterkeitsausbrüche sorgt.

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**



Charel (?) aus Luxemburg meint zu Recht, daß der gute Super Mario besser beim kartfahren hätte bleiben sollen

Der 1000-Münzen-Trick

Ich habe mir bei Super Mario 64 einmal die Mühe gemacht, den 1000-Münzen-Trick auszuprobieren. Und was passierte? Nichts! Es konnte auch gar nicht klappen, weil man nur 999 Münzen einsammeln kann. Tschüs, euer N-Fan

T!: Hallo, anonymer N-Fan. Wir haben es ja von Anfang an gesagt, daß dies ein Gerücht aus dem Internet ist, das immer wieder gerne ungeprüft abgedruckt wurde. Endlich hat sich mal jemand die Mühe gemacht, es nachzuprüfen. (Wie lange hast Du dafür gebraucht?)

TOTAL! 1/96

1. Seit der Ausgabe 6/93 bin ich von einem Virus befallen, seitdem verlief die Krankheit chronisch (jeden Monat aufs neue) – leider bis auf TOTAL! 12/95. Mich interessiert brennend die Antwort auf folgende Frage: Wieso wurde die Nummer 1/96 indiziert?

2. Eigentlich sollte ja, laut eurer (und anderer) Aussagen, beim N64 das ‚hineinploppen‘ von Objekten mittels Z-Buftering verhindert bzw. minimiert werden. Doch die Bojen bei Wave Race 64 tauchen so spät auf, daß man als Amateur oft die farbigen Ballons mit dem Pfeil verfehlt. Das soll nicht böse gemeint sein, ist aber eine falsche Info der verschiedenen Redakteure, die ihre Infos meines Wissens nach vom Nintendo-Pressesprecher erhalten. „Enten“ für höhere Verkaufszahlen?

3. Die Präsentation der Leserbrief-Seiten (TOTAL! 5/97) ist absolut mißlungen. Altes währt am besten, Jungs und Mädell! Also weg damit und zurück zu den Roots!

Stefan Funk, Herten

T!: 1. Seufz! Eigentlich ist dies ja eine Frage aus der Abteilung ‚siehe Intro-Text‘. Also, zum letzten Mal: TOTAL! 1/96 ist nicht indiziert, sondern verboten! Der Grund dafür war ein Rechtsstreit, den der Konkursverwalter des MVL Verlages (welcher die TOTAL! früher herausbrachte), angeregt hatte. Da wir uns, als kleiner Ver-



Grefor Podwinski (14) aus Dortmund hat sich auf Akira-Toriyama-Motive spezialisiert

lag in der Aufbauphase, auf keine langwierige gerichtliche Auseinandersetzung einlassen wollten (auch wenn wir Recht bekommen hätten, wäre das den Aufwand für ein paar Heft-Nachbestellungen nicht Wert gewesen), können wir die Ausgabe nicht mehr verkaufen. So einfach ist das. 2. Äh, wie bitte? Die Bojen nicht rechtzeitig erkennen? Also, von dem Problem haben wir ja noch nie gehört. Der Z-Bu-

es, revolutionäres Layout, das uns irgendwie immer an unsere neXt Level erinnert. Wie wir immer sagen: Konkurrenz belebt das Geschäft ... Einen schönen Gruß auch nach Nürnberg, und toi, toi, toi!

Previews

Wie könnt ihr über Spiele, wie z. B. Blast Corps von Rare, so lange vor dem



Andreas Hild (15) aus Biedesheim wollte eigentlich mit dem Samus-Aran-Bild in die künstlerische Ecke, aber ein Platz in der Leserpost tut's wohl auch

fer ermöglicht einen kontrollierten Grafikaufbau, bei welcher Entfernung zur ‚Kamera‘ dies passiert, bleibt dem Programmierer überlassen. Automatisch funktioniert bei der Programmierung eines Spiels natürlich gar nichts. Die Bemerkung mit dem Nintendo-Pressesprecher lassen wir, was unsere Berichte betrifft, mal unkommentiert – wir wollen ja nicht ausfallend werden.

3. Die Leserpost-Gestaltung in Ausgabe 5/97 war ein spezieller ‚Willkommensgruß‘ an einen neuen Kollegen im N-Gebiet, der durch unqualifizierte Hetzerei gegen Nintendo und Sony in seinem Magazin (in dem die Postseiten so aussehen) von der gesamten Branche mitteilidig belächelt wird und nun aufgrund der aktuellen Marktsituation als Rettungsanker nach einem Nintendo-Magazin greift. Wir sind natürlich beeindruckt von seinen brillanten, neuen Ideen (Wo haben wir nur schon einmal Sammelkarten gesehen? Wo haben wir „100 % Nintendo“ schon mal gelesen?). Andererseits fühlen wir uns natürlich geehrt, wenn man ständig bei uns abkuppert. Schließlich bieten in jüngster Zeit auch alle Multiformat-Magazine ein neu-

Erscheinungstermin so ausführlich berichten? Patrick S., Kempen

T!: Für den Blast Corps-Bericht sind wir extra mit drei Mann inklusive unserer Bildbearbeitungs-Hardware zu Nintendo nach Großostheim gefahren (Aufbruch morgens um 5.00 Uhr, Rückkehr von Christian, Fred und Klaus-D. am nächsten Morgen um 7.00 Uhr – sind ja nur 1200 km mit dem Auto), da uns Big N freundlicherweise eine Präsentation des Spiels anbot. Eine ähnliche Tortur war z. B. mit den Berichten über DKC 1 bis 3, Yoshi's Island, Street Fighter Alpha 2 und Terranigma verbunden. Von anderen Firmen bekommt man in der Regel Vorversionen zugeschickt, besucht die Entwickler vor Ort (in London, Los Angeles, oder wo auch immer), oder die Product Manager kommen mit den Vorversionen bei uns vorbei – unser besonderer Gruß geht an dieser Stelle an Stefan ‚Lulu‘ Luludes („Harry, hol' schon mal den Wagen!“ – „Ja, Stefan!“) von Acclaim in München. Im Fall von StarFox 64 nutzten wir z. B. einfach die Japan-Version, die dort wesentlich früher auf den Markt kam.

Turok-Vorversion

In einem Magazin von McD... (ja, ich wurde auch von Brüssel dazu auserkoren, den BSE-Berg zu beseitigen) habe ich ein Bild gesehen, auf dem Turok als Waffe eine Axt trägt. Außerdem sieht das Gewehr anders aus als in der dt. Version, und die Munitionsangaben sind auch recht seltsam. Woher stammen diese Bilder?

Franz-Josef Holz, Stuttgart

PS: Laut Bahn kann man jetzt für 69 DM nach Hamburg fahren. Kann ich dann bei euch übernachten (kleiner Scherz)?

TI: Die Bilder stammen aus einer sehr, sehr frühen Vorversion, die wir auf der E3 im Mai 1996 sichten konnten. Ähnliche Bilder finden sich auch in TOTAL! 7 und 9/96. Seitdem wurde an Turok noch einiges verändert – die Axt wurde in allen (!) Versionen des Spiels durch das Messer ersetzt.



Natürlich stammt dieses Bild von Petra Rödiger – von wem auch sonst

PS: (Im Hintergrund knallen die Redakteure ihre Köpfe auf Tischplatten ...)

Böser Schnitzer

Ihr habt in eurem Sonderheft 64 fan magazin geschrieben, daß bei Super Mario 64 auf dem Dach in Level 15 ein Warp versteckt sei. Ich habe viel gesucht, aber ihn nicht gefunden. Wo ist er?

Roger Zenner, Wallerfangen

TI: Kleiner Fehler. Der Warp ist natürlich nicht auf dem Dach, sondern am Rand des Balkons, eine Etage tiefer.

Kein böser Schnitzer

Ihr habt in Ausgabe 5/97 geschrieben, daß die N64-Spiele von Nintendo einen EEPROM-Speicher haben. Wieso steht dann im Test von PilotWings 64, es hätte einen Batteriespeicher?

Patrick Willie, Saarbrücken

TI: Wir können auch jedesmal schreiben, daß die Spielstände auf EEPROM gespeichert werden – und dann je-

desmal aufs neue erklären, was ein EEPROM ist, und das es dieselbe Funktion wie eine Batterie hat, nur das die Lebensdauer unbegrenzt ist.

PAL & NTSC

Hey ho, ihr total Videospiele-süchtigen, erstmal ein dickes Lob an euch. Kein anderes Mag bringt so viele Reports und Previews über meine Lieblingskonsole SNES. Leider müssen wir SNES-Besitzer mit Grauen feststellen, daß das Augenmerk der Spielehersteller sich mehr und mehr auf Big Ns 64-Bitter konzentriert. Glücklicherweise war das Grauen meinerseits nur von kurzer Dauer, da erstens die Spiele fürs N64 eine Klasse haben, die man nur beschreiben kann, wenn man sie gespielt hat, und zweitens die Konsole nur noch schlappe 299 DM kostet. Um nicht ganz die Katze im Sack zu kaufen, habe ich folgende Fragen an euch:

1. Ich habe gehört, die PAL-Version des N64 sei um satte 16,5 % langsamer als ihr japanischer Bruder. Wie sieht es mit dem Ami gegenüber dem Europäer aus?
2. Könnte man Unterschiede durch einen 50/60-Hertz-Umbau wieder raus-holen?
3. Welche Adapter benötigt man, um PAL-N64-Spiele auf einer NTSC-Konsole spielen zu können?

Vedat Karabeke, (?)

TI: Wir freuen uns über jeden, der erkennt, daß wir SNES (und Game Boy) nicht „aus Desinteresse vernachlässigen“, sondern durchaus bemüht sind, die letzten Reste von 8- und 16-Bit-Infos zusammenzu-kratzen.

1. Das Gerät ist keinesfalls



Bianca Schneider (16) aus Augsburg schickte uns gleich mehrere tolle RPG-Werke



Dirk Weber (15) aus Bad Salzungen ist bekennender Vertreter der „RPG-Power“. Hieß das nicht mal Girl-Power?

langsamer, den Unterschied bedingt die Fernsehnorm. Das Bild eines NTSC-Fernsehers (Japan und USA) besteht aus 500 Zeilen, ein PAL-Bild aus 625 Zeilen (bei gleicher Größe). Also muß die Konsole, simpel ausgedrückt, 16,5 % mehr Bildinformationen auf die Mattscheibe bringen, was entsprechend länger dauert. Daraus resultieren die langsamere Spielgeschwindigkeit und die PAL-Balken (125 Zeilen bleiben schwarz, falls keine Anpassung programmiert wird).

2. u. 3. Derzeit gibt es keine befriedigende Adapterlösung. Wir möchten an dieser Stelle noch einmal ausdrücklich betonen, daß sich niemand von der NTSC/PAL-Frage verrückt machen lassen sollte, und wir nicht generell eine Umbau-Lösung empfehlen können oder wollen. Erstens kann jegliche Adapter-/Umbauvariante durch neue Techniken unwirksam werden (siehe Super Mario RPG fürs SNES), zweitens ist es immens teuer. (Wer nicht ohne mit der Wimper zu zucken mal eben satte 200 DM für ein Import-Modul auf den Tisch blättern kann, braucht sich gar nicht erst mit dem Gedanken zu tragen.) Außerdem sollten Import-Freaks von Natur aus Grundwissen über die Vor- und Nachteile mitbringen. Eine kleine Abhandlung zu diesem Thema findet sich auf den Leserpost-Seiten in TOTAL! 12/96.

Rollenspiele

Meiner Meinung nach sollte sich Nintendo mehr den Rollenspielen wid-

men. Sony z. B. hat es richtig gemacht, sich mit Square einen beliebten RPG-Hersteller gegriffen und darf sich deshalb mit den riesigen Verkaufszahlen der PlayStation rühmen.

Nintendos Action-Adventures bzw. Rollenspiele sind in Sachen Gameplay großartig; aber in technischer Hinsicht können sie (auf dem SNES) Squares Final Fantasy III, Chrono Trigger oder Mana 2 nicht das Wasser reichen, und zu einem perfekten Gameplay gehört meiner Meinung nach auch großartige Grafik.

1. Wieso entwickeln so viele ehemalige SNES-Hersteller keine Spiele mehr für Nintendo, sondern für eine andere Next-Generation-Konsole? Ich glaube z. B. nicht, daß wir einmal Ogre Battle auf dem N64 spielen werden, oder?
2. Wäre FF VII auf dem N64 möglich? Von Kleinigkeiten wie Videosequenzen mal ganz abgesehen.
3. Ist der Gipfel der N64-Technik mit Spielen wie Mario Kart 64, Killer Instinct Gold und StarFox 64 schon erreicht? Oder können wir uns auf Spiele gefaßt machen, die jedem PSX- oder jedem Saturn-User die Blässe ins Gesicht treiben?

Alex ?, ?

TI: Und was hat der deutsche PlayStation-Besitzer davon? FF VII zum Jahresende! Nach Konamis Suikoden gibt es dann nach über zwei Jahren Marktpräsenz schon zwei Rollenspiele. Wir sind nicht beeindruckt.

1. Wieso viele? Die einzige Firma, die prinzipiell nicht mehr für Nintendo entwickelt, ist Square. Alle anderen (wichtigen) sind immer noch mit dabei, auch Quest mit einem Ogre Battle-Nachfolger.
2. Der Witz an FF VII sind ja gerade die Videosequenzen und die gerenderten Hintergründe, auf denen aufgesetzte Polygoncharaktere umherstapfen. Also kann man nur einen theoretischen Vergleich der Kampfsequenzen (in Echtzeit-3D) machen, und dabei bietet die PlayStation beeindruckende Spezialeffekte (kann das

N64 auch) und furchtbar ruckelige Kamerafahrten (kann das N64 deutlich besser). Die Musik kommt nicht von CD, sondern wird vom Soundchip erzeugt – das kann das N64 auch. Um nicht falsch verstanden zu werden: FF VII ist schon sehr gut, sonst hätten wir es in neXt Level kaum mit 90 % bewertet. Aber vor allem die geniale optische Präsentation zeichnet es dabei aus.

3. Shigeru Miyamoto hat vor einem Dreivierteljahr gesagt, Super Mario 64 nutze die N64-Hardware zu 60 % aus, StarFox 64 zu 80 %. Mittlerweile sagt er das nicht mehr, denn Nintendo zeigt selbst mit Zelda 64, daß die 80 % viel zu hoch gegriffen waren. Außerdem würde Nintendo nicht einen solchen Wirbel um Dream veranstalten, wenn es nicht technisch deutlich besser als bisherige Spiele wäre. Gegenfrage: War der Gipfel der SNES-Technik mit den allerersten Spielen (Super Mario World, F-Zero, PilotWings) erreicht, oder ging es noch deutlich besser? (Tip: Donkey Kong Country)

Wave Race 64

1. Wieso hat Wave Race 64 eine 1 bekommen? An dem Spiel ist doch alles dran, oder?



Auch Christian Schütz (13) aus Niederkrüchten ist ein Hobby-Toriya

2. Warum spricht der Kommentator englisch?

3. Gibt es Wave Race auch für das SNES? Marlon Buchholz, Hilden

T!: 1. Es hat „nur“ acht Strecken (plus Trainingskurs), es gibt keine Computergegner im Versus-Modus, und man kann WVR 64 viel zu schnell durchspielen. Im Detail läßt sich also noch einiges verbessern.

2. Weil Nintendo sich nicht die Mühe gemacht hat, den Kommentator zu übersetzen, wie wir bereits berichtet haben.

3. Nein.

Immer weniger Strecken

1. Wieso bedeutet der Sprung zu 32- bzw. 64-Bit eine Reduzierung der Strecken bei Rennspielen? Ich dachte, der Speicherplatz ist jetzt größer? Würde das 64DD dieses Manko beseitigen?

2. Wäre es für Nintendo nicht besser gewesen, wenn es zum Start des N64 (verbesserte) Versionen der PSX-Top-Titel (z. B. Formel 1) zu kaufen gegeben hätte? Ich kenne Leute, die kaufen sich die PlayStation nur wegen dieses Spiels?

Oliver Kobusch, Vlotho

T!: 1. Eine sehr gute Frage. Darauf gibt es verschiedene Antworten. Einerseits steht zwar mehr Speicher zur Verfügung, andererseits ist die Grafik und das meist dreidimensionale Streckendesign auch wesentlich Speicherplatz-aufwendiger. Die 64 Megabit von Wave Race 64 sind zum Beispiel fast bis auf das letzte Bit voll, es war nicht einmal mehr Platz für französische Bildschirmtexte. Da aber die Module immer größer werden (Mario Kart 64: 96 MBit, 12 Strecken), werden zukünftige Rennspiele auch mehr Kurse bieten – wir hoffen auf ein umfangreiches F-Zero 64.

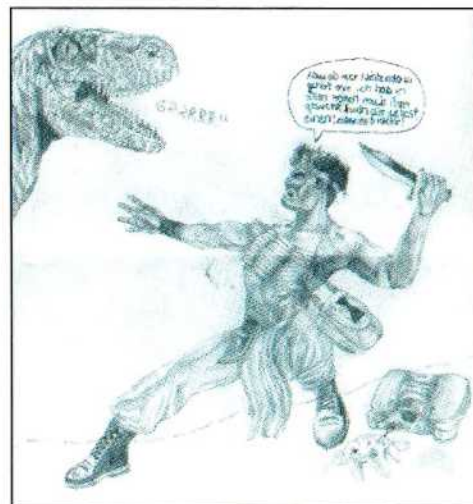
Bei den CD-Konsolen PlayStation und Saturn sieht es etwas anders aus. Firmen wie Namco und Sega entschuldigen die meist drei oder vier Strecken eines Spiels



Diese Super Mario-Zeichnung stammt von Angelo Sarazuco (12) aus Köln

damit, daß die Spielautomaten-Originale auch nicht mehr Kurse hätten – was natürlich eine alberne Ausrede ist. Aber da sich die Kunden nie darüber beschwert haben und fleißig Spiele kauften, bestand für die Hersteller auch kein Handlungsbedarf, mehr Aufwand zu betreiben. Einzig Psygnosis (Formel 1: 18 Strecken) und neuerdings Infogrames (V-Rally: über 40 Strecken) bildeten positive Ausnahmen.

2. Natürlich. Aber es wäre für Sega und Sony auch besser gewesen, zum Start Mario-Spiele zu haben, denn manche Leute kaufen sich Nintendo-Konsolen nur deswegen. Sicherlich hat Big N einige firmenpolitische Fehler begangen, doch Psygnosis z. B. ist nun mal traditionell mit Sony verbunden. Die Saturn-Umsetzungen, die meist mit einjähriger Verspätung und schlechterer Qualität auftauchen, fallen da nicht ins Gewicht.



Frage an David Müller, Saarbrücken: Ob Turok auch noch 399 DM gezahlt hat?



Eine weitere witzige Zeichnung aus der Feder (bzw. den Filzstiften) von Thomas Sonalla (14) aus Berlin. Für die kommende Ausgabe liegt schon wieder eine parat

PlayStation-Klau?

Stimmt es, daß Sony und Nintendo 1988 einen Vertrag für ein CD-Laufwerk für das SNES schlossen? Wie ich erfahren habe, sollte dieses Gerät auf 32-Bit-Basis mit 33 MHz laufen. Dieses Laufwerk sollte PlayStation heißen! Nintendo soll dann ein höheres Ziel angestrebt haben (N64), und Sony hat die PlayStation daraufhin in ein eigenständiges Gerät umgewandelt. Ist das die Wahrheit, oder nur ein Gerücht?

Ich will übrigens keinesfalls die PSX schlecht machen, denn ich spiele sehr gerne mit der PSX meines Freundes und er mit meinem N64. Wir sehen das alles nicht so eng!

Andi Moser, Emering

T!: Völliger Quatsch. Wie wir schon x-mal erwähnten, hatten Nintendo und Sony gemeinsam ein CD-ROM-Laufwerk entwickelt, kurz vor der Veröffentlichung hat Nintendo den Vertrag platzen lassen. Die Beweggründe dafür wurden nie öffentlich genannt. Sony sollte zudem das Recht erhalten, ein kombiniertes SNES mit eingebautem CD-ROM selbst herzustellen, Sony wählte dafür den Namen PlayStation. Also nichts mit 32-Bit-Basis und 33 MHz.

Sony war dadurch auf den Geschmack gekommen und entwickelte auf eigene Faust und auf der Basis neuer Technik ihre 32-Bit-Konsole. Nur der Name PlayStation wurde beibehalten.

Eure Einstellung finden wir übrigens sehr lobenswert, schließlich geht dieser Tage der Trend hin zur Zweitkonsole ...

Verkaufszahlen

1. Kann es sein, daß Spiele in jüngster Zeit generell etwas einfacher geworden sind? Das habe ich auch bei Star Wars: Shadows of the Empire festgestellt. Darin gibt es kaum Räseleinlagen oder ausgeprägte Labyrinth. Aber vielleicht werden die Spiele mit der Zeit auch wieder

GEWINNER
aus
TOTAL! 5/97

UBI Soft/Nintendo (je ein Game Boy pocket plus Zubehör): Theodor Ganthe, Köln, Karin Wiczorek, Hilchenbach
Electronic Arts (je eine EA-Sports-Jacke, je ein EA-Sports-Regenschirm, je ein FIFA 64-Modul): Sebastian Multan, Köln, Frank Schmidhausen, Berlin (je ein FIFA 64-Modul): Alexander Caspari, Neustadt, Heiko Fänger, Leverkusen, Tony Scheunemann, Stavenhagen (je ein EA-Sports-Regenschirm): Julian Schnabel, Hildesheim, René Lange, Königswinter, Jobst Loesch, Isny, Mario Pfützenreuter, Jena, Ronny Wünsche, Stelle, Sascha Magenau, Frankfurt, Daniel Bigge, Pforzheim, Kerstin Blum, München
ABUS (je ein Super-Mario-Fahrradhelm): Lars Altmeier, Saarbrücken, Arne Jödicke, Worms, Sammy Fahra, Berlin, D. Hintee, Berlin, Manuel S. Fritsch, Groß-Umstadt, Christian Steier, Stuttgart, Arnold Arz, Eislingen, Sven Goedecker, Melle, Paul Gehring, Bremerhaven, Ronnie Welter, Straelen

Herzlichen Glückwunsch!

schwieriger.

2. Gibt es eigentlich schon Verkaufszahlen vom N64?

Christian Wachs, Hanau

T!: 1. Der Trend in Japan geht schon seit Jahren zu leichteren Spielen. NES-Klassiker wie Super Mario Bros. 3, Mega Man oder Metroid waren deutlich schwieriger als die SNES-Nachfolger.

Bei Shadows of the Empire hat sich LucasArts ein wenig verzettelt, indem sie fünf

SCHNAPPT ES EUCH!



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

Kontant

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)

verschiedene Spiele in einem Modul vereinen. Dabei blieb für das Design der einzelnen Teile nicht allzuviel Zeit – die meiste Arbeit floß dabei ganz offensichtlich in die Snowspeeder-Sequenz.

2. In Deutschland nicht. Nintendo ließ zwar per Presseerklärung verlauten, bis zum 2. Mai habe man 100.000 Geräte verkauft, doch diese Angabe ist nicht sehr überzeugend.

Genügend Spiele?

Zum Thema „nur wenige N64-Spiele“ möchte ich mal was sagen: Die wenigsten Leute können sich mehrere Module auf einmal leisten. Die meisten N64-User sind nun mal Jugendliche, und die sind meist knapp bei Kasse. Lieber spiele ich pro Monat ein richtig geniales Game, als alle paar Tage ein lieblos dahingeschludertes. Macht a) keinen Spaß und kostet b) meist soviel wie ein gutes.

Thomas Schneider, Trennfeld

TI: Natürlich, dessen sind wir uns völlig bewußt. Uns wurden früher auch nicht sämtliche Spiele der Welt in die Wiege gelegt – das brachte erst die TOTAL! mit sich. Andererseits kann ein wenig Auswahl ja auch nicht schaden – sonst hätten wir nach der sogenannten Wende 1989 ja auch das Modell des realexistierenden Sozialismus übernehmen können.

Otaku

Ich glaube, euch ist ein kleiner Fehler (in TI 4/97) unterlaufen. Am Ende des Anime&Manga-Specials fällt das Wort „Otaku“. Die meisten Leute bringen dieses Wort zwangsläufig mit A&M-Fans in Verbindung. Dies ist aber falsch. Otakus „genießen“ in Japan einen weniger guten Ruf. Das Wort bedeutet so etwas wie Haus. Und genau das ist der Punkt. Otakus sind Menschen, die ein bestimmtes Hobby verfolgen (meistens das Sammeln von Idolen, aber auch Mangas oder anderer Dinge) und sich darin vertiefen. Sie verkriechen sich zu Hause und leben



Hallo, Andreas Grill aus Hunderdorf! Aus welchem Spiel stammt nur diese Koboldin?



Laut Kai Fahrenholz soll TOTAL!-Dog, der schon sehnsüchtig auf die nächste Ausgabe wartet, unser neues Maskottchen werden. Ob Sandras Katzen auch dafür sind?

nur noch für ihr Hobby oder in ihrer Phantasiewelt. Und deshalb ist es falsch, einen Manga-Fan gleich als Otaku zu „beschimpfen“.

Zu den „großen Kulleraugen“ möchte ich noch hinzufügen, daß diese in Japan als Schönheitsideal angesehen werden, während man hier in der westlichen Kultur (speziell in einem kleinen, bürokratischen Spießerland wie Deutschland) oft der Auffassung ist, daß es sich in den Animes ja noch um Kinder dreht, was nichts weiter als ein kulturelles Mißverständnis ist.

Sandro Isoletta, Weißenthurm

TI: Das wissen wir sehr wohl, schließlich haben wir ja auch den überaus empfehlenswerten Dokumentarfilm *Otaku* von Jean-Jacques Beineix (*Betty Blue*, *Diva*, *IP 5*) gesehen. Den sollte sich jeder mal anschauen (die Kurzfassung läuft häufiger in den dritten Programmen oder auf Arte), außerdem gibt es eine fast dreistündige Fassung auf Video, allerdings ist die erst ab 18 (wegen der Bondage-Otaku-Berichte).

Otaku heißt zwar Heim (oder auch Sie), der Begriff wurde jedoch von dem Autor Akio Nakamori geprägt und bezeichnet nach dessen Definition jemanden, für den irgendein Hobby „zum Götzendienst geworden ist, und der seine fanatische Neigung mit einer Ausschließlichkeit auslebt, die jedes soziale Verhalten absterben läßt“. Der schlechte Ruf kommt aber vor allem daher, daß ein geistig verwirrter Otaku einen Mord begangen hat und dieser Vorfall von der Presse bildzeitungsmäßig aufgebauscht wurde. Seitdem haben Otakus in der japanischen Öffentlichkeit den Ruf von Verrückten weg.

Das mit dem Schönheitsideal ist uns natürlich auch bekannt (Schon gewußt: Einige reiche Japanerinnen lassen sich per Schönheitsoperation die Augen künstlich vergrößern.)

Wir finden es gut, daß Du die Sachverhalte einmal für alle vorgetragen hast.

Doom und Co.

Heute schreibt euch mal ein alter Amiga-Fan (32). Im März kaufte ich mir ein N64. Diese kleine Supermaschine hat mich voll überzeugt! Viele Freunde und Bekannte, denen ich zum Beispiel *Turok* vorführte, waren begeistert. Selbst Leute, die sonst mit Videospielen wenig am Hut haben, waren begeistert. Da die TOTAL! in Zukunft einfach dazugehört, nerve ich mit den zwei obligatorischen Fragen:

1. Wie stehen die Chancen, daß Doom



Maurice Hüllein (15) aus Wilhelmshaven zeichnete diese tolle Metroid-Impression

64 oder *Duke Nukem 64* ohne Indizierungstheater bei uns im Regal landen? Nicht, daß man aus Angst vor der BPjS die Gegner gegen Gummibärchen austauscht und statt der Kettensäge einen zweischneidigen Lolli präsentiert.

2. Warum gebt ihr die Speicherkapazität der Module in MBit und nicht in MByte an?

Olaf ?, Frankfurt

TI: 1. Im Regal werden sie landen, GT Interactive plant derzeit die Veröffentlichung der unzensurierten Spiele, und mit Si-

cherheit wird sofort danach das Indizierungstheater beginnen. Alle Fans der betreffenden Spiele sollten sich möglichst rasch zum Kauf entscheiden, solange es sie noch gibt. Obwohl die Gummibärchen-Idee gar nicht so schlecht ist ...

2. Weil sie bei Konsolenspielen traditionell in Megabit angegeben werden. Erstens, weil die Angabe 64 MBit voluminöser klingt als 8 MByte, und zweitens, weil Konsolenspiele mit so geringen Größen begannen, daß Angaben wie 0,125 MByte nicht besonders sinnvoll gewesen wären.

Dies und das

Was ist mit dem Begriff „Echtzeit“ gemeint?

Daniel Kowalski, Bobenthal

TI: Echtzeit-Grafik ist das Gegenteil von vorberechneter (pre-rendered) Grafik. Dabei werden zum Beispiel die Animationsphasen der Zwischensequenzen während der Darstellung berechnet und keine

vorgefertigten Videosequenzen von CD abgespielt.

Ich habe kürzlich mein uraltes NES entstaubt. Dabei fiel mir auf der Unterseite ein verschlossener Schacht auf. Wozu ist der? David Huying, Castrop-Rauxel

TI: Um irgendwelche Hardware-Erweiterungen anzuschließen. Beim NES z. B. das japanische Disketten-Laufwerk, beim SNES das Satellaview (oder theoretisch ein CD-ROM), beim N64 das 64DD.



LESERSPIEGEL

Teil 40



Inzwischen wächst uns der Berg an Fotos fast über den Kopf, also starten wir mal einen Versuch, ihn abzutragen. Links präsentiert Wilgen Alain aus Luxemburg seine TOTAL!-Sammlung, inklusive der seltenen Ausgaben 6/93 und 1/96. Heftbestellungen sollen bei ihm aber nicht möglich sein. Das Foto unten links zeigt niemand geringeren als Kay-Uwe Hoffmann aus Hamburg, der doch tatsächlich ohne TOTAL! in Urlaub („Nicht dieses Wort!“)

gefahren ist. Das ist aber nicht der Grund, warum er diesmal nicht mit einer Zeichnung dabei ist. Christian Jaedicke (rechts) aus Glashagen ist nicht

nur stolzer N64-Besitzer, sondern betont auch, daß *PilotWings 64* ein hervorragendes Spiel ist. (Sagen wir doch auch!)



The background of the entire page is a dynamic illustration of an ice hockey game. In the foreground, a player in a blue and red uniform is in a powerful skating stance, leaning forward with his stick on the ice. Behind him, another player in a white and yellow uniform is also skating. In the distance, a goalie is visible in front of a goal. The scene is set on an ice rink with a blue and white background.

EISKALTE
ACTION

The NHLPA & NHL Present

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

© 1996 Williams Entertainment, Inc. © 1996 Atari Games Corp.
All rights reserved. © 1996 NHL. Officially licensed product of
The National Hockey League. © 1996 NHLPA. Licensed by Nintendo.

Bodycheck und Powershots. Das Tor steht in Flammen. Cross Check. Du wirbelst durch die Luft. Schlagschuß! Keine Chance für Goalie. The puck is on fire. Benannt nach dem amerikanischen Eishockey-Superstar Wayne Gretzky. Absolutes Powerplay, blitzschnelles Skating. Und ein total realistisches Gameplay. Für 1-4 Spieler.

NINTENDO 64



Nintendo®

THE NEW DIMENSION OF FUN

TOTAL! N64 REPORTAGE



Boogerman

Aus einem Klumpen Knetmasse lassen sich die aberwitzigsten Typen formen, und der Phantasie sind auch bei der Arbeit an Clayfighter 63 1/3 keine Grenzen auferlegt. TOTAL! durfte sich für Euch schon einmal ein Bild vom momentanen Stand der Dinge machen und Euch einen exklusiven Work-in-Progress-Bericht liefern.



Mit Taffy und Bad Mr. Frosty treffen zwei alte Kontrahenten erneut aufeinander. Beide sind SNES-Veteranen. Jeder Kämpfer hat eine eigens für ihn designte Energieanzeige

Clayfighter 63 1/3



BLOB

LADY LIBERTY

P rügelsspiele gibt es mittlerweile wie Sand am Meer, und auch das N64 kann in seiner spärlichen Software-Palette immerhin schon drei Vertreter dieses beliebten Genres verzeichnen. Daran ist eigentlich gar nichts auszusetzen, den schließlich erfreuen sich diese Games allergrößter Beliebtheit. Daß bei einem Beat 'em Up nicht unbedingt eimerweise Blut, Körperteile und sonstige schaurige Dinge über den Bildschirm splattern müssen, bewies Interplay bereits 1994, als sie ihre verrückte Knettruppe erstmals auf das Super Nintendo los ließ. Ein Jahr später folgte bereits ein Nachfolger, der jedoch im Schatten seines Vorbildes stand. Danach war es lange Zeit still um die Weichlinge geworden. In Kürze werden die Arbeiten am 64-Bit-Debüt beendet sein, und Bad

SNES-RÜCKBLICK



Auf dem Super Nintendo waren sie Helden, jetzt gehören sie der Vergangenheit an. Tiny, der Muskelprotz, und andere Clayfighter wurden nicht auf den 64-Bitter übernommen und statt dessen durch neue Figuren ersetzt



Voodoo Witch Doctor hat sich den Gummihahn von Gottlieb Wendehals ausgeliehen – hoffentlich startet er keine Polonäse!



Nicht nur die Kämpfer, sondern auch das detaillreiche Leveldesign zeigt sich von der besten Seite



Auf diesem Bild seht Ihr ein Clayfighter-Artwork bevor die Grafik auf das Nintendo⁶⁴ herunterkonvertiert wurde



Diese Szene lassen wir wohl besser unkommentiert

HOLLYWOOD



In der 16-Bit-Version war der Knet-King noch dabei. Dafür loben wir uns noch das SNES. Der nicht mehr mitkämpfende Elvis-Verschnitt ist ein echter Verlust. Keiner Schwang die Tolle so cool wie er – naja, vielleicht die Leningrad Cowboys

Mr. Frosty und Co. lassen erneut bitten. Die Kontrahenten in *ClayFighter* sind – wie der Titel des Spiels schon vermuten läßt – aus Ton modelliert worden, um dann elektronisch zu fäusteschwingenden Marionetten in einem witzigen Prügelspiel verarbeitet zu werden. Sämtliche Animationsphasen wurden mit der Stop-Motion-Technik realisiert, wie sie bei zahlreichen Science-fiction- und Fantasy-Filmen praktiziert wurde, bevor der Computer Einzug in die Special-Effects-Abteilungen Hollywoods hielt. Den Programmierern scheint nichts heilig zu sein, veräppelten sie beispielsweise beim zweiten Aufguß der Knetmännchen Schwarzeneggers *T2: Judgement Day* in ihrem Titel *Judgement Clay*. Auch dem aktuellen Programm ist eine gewisse Ähnlichkeit zum dritten *Die Nackte Kanone*-Streifen nicht von der Hand zu weisen, doch damit ist noch lange nicht Schluß mit



Abgefahrene Ideen wohin das Auge blickt: Karatekämpfer Kung-Pow blockt gegnerische Attacken mit einem Wok ab



Manchmal muß Lady Liberty zu härteren Mitteln greifen, um dem Blob schaden zu können. Ob der Schweißbrenner hilft?



Diese Stage hat zwei Brücken. Bevor der Kampf losgehen kann, müssen die Kontrahenten erst einmal zueinander finden



Kung-Pow hat gemeine Tricks auf Lager. Er kann seinen Gegnern mit Eßstäbchen in die Augen picken. Doch da stößt er bei Dr. Kiln auf Granit oder besser auf Glas, denn der Endgegner trägt eine dicke Brille. Sehr schlau von ihm, oder?

Clayfighter 63 1/3



den feinen und augenzwinkern- den Anspielungen auf Filme und natürlich artverwandte Videospiele.

Zur Story: Dr. Kiln, der größtenwahnsinnige Erzfeind der Clayfighter, träumt wieder einmal von der Weltherrschaft. Um sich diesen frommen Wunsch endlich zu erfüllen, hat er eine spezielle Formel erfunden, die ihm helfen soll, sich die Menschheit Untertan zu machen. Die Clayfighter sind von dieser Idee natürlich nicht so sehr begeistert und wollen sich erneut in einem Wettkampf messen, dessen Sieger die zweifel- hafte Ehre zu Teil werden wird, gegen den

trickreichen Dr. Kiln antreten zu dürfen. Einige Kneffiguren haben den Sprung vom SNES zum N64 geschafft. Publikumslieb- ling Bad Mr. Frosty und der wandlungsfähige Blob sind ebenfalls wieder mit von der Partie, wie der muskelbepackte Rambo-Hase Hoppy. Nachdem sie im zweiten Teil aussetzten, feiern Bonker, der lustige Clown und Taffy, der quirlige Candyman, nun ein Comeback. Clayfighter 63 1/3 dürfte dank eini- ger Neulinge für so ziemlich jeden Geschmack etwas bieten. Da wäre z. B. eine lebendige und temperamentvolle Freiheitsstatue, die auch nicht vor vollem Körpereinsatz zurückschreckt, um ihre Widersacher in Grund und Boden zu stampfen. Nicht weniger körperbetont, aber

GAGS AM LAUFENDEN BAND

um einiges agiler schlägt sich der Chinese Kung-Pow durchs Tournament. In seinen Be- wegungen werdet Ihr etliche Verulkungen auf Karateschläge wiedererkennen, bei denen ga- rantiert kein Auge trocken bleibt. Ferner stehen Euch der schmutzige Hobocop, ein eingebore- ner Wurzelgnom sowie ein ausgesprochen korpulenter, halbnackter Weih- nachtsmann zur Auswahl. Außerdem haben Boogerman und Earth- worm Jim einen Cameo-Auftritt.

Doch so sehr sich die Designer mit ihren lusti- gen Ideen an ihren ersten Clayfighter-Spiele ori- entieren, nutzen sie das N64 nicht nur, um die Sprites so dreidimensional wie möglich er- scheinen zu lassen. Mittels der L- und R-Tasten



Bonker

Kung



Blob ist der wandlungsfähigste Fighter. Schöne Morphing-Effekte verwandeln ihn beispielsweise in ein ausschlagendes Pferd



könnt Ihr Euren Kämpfer zur Seite ausweichen lassen und ihn auf diese Weise in einem dreidimensionalen Spielfeld frei bewegen. Aber *Clayfighter 63 1/3* gehört nicht zu den 3D-Prüglern, wie sie auf den 32-Bitern verbreitet sind. Die Kamera zeigt die Sprites stets von der Seite und zoomt nur im Verhältnis zu der Entfernung, in der die Gegner zu einander stehen. Was auch immer in den kommenden Monaten passieren mag, bei *Clayfighter 63 1/3* müssen wir uns wohl um eine mögliche Indizierung keine Gedanken machen, denn statt Blut spritzt dabei nur ab und an mal etwas Knetmasse. Die löbliche Idee, Gewalt durch Humor zu ersetzen, wird Interplay sicher viele Fans einbringen.

Christian Henning

Interview

Jeremy Airey, seines Zeichens Designer von *Clayfighter*, gab uns einige Auskünfte über sein N64-Debüt. Er plaudert ein wenig über die technische Seite von *Clayfighter 63 1/3*.

TOTAL! Da sie ja bereits an den SNES-Versionen von *Clayfighter* mitgewirkt haben, wissen sie wahrscheinlich am besten über das Game Bescheid. Worin bestehen die hauptsächlich Veränderungen, die wir bei *Clayfighter 63 1/3* feststellen werden?

Jeremy Airey: Es ist schwierig, eine bestimmte Eigenschaft herauszustellen. Da unsere ersten Mittel sehr primitiv waren, beschlossen wir für die Arbeit an *Clayfighter 2* neue Tools zu entwickeln. Dennoch hat uns die Arbeit am Nachfolger nur knappe sechs Monate gekostet, inklusive der Tools-Entwicklung. Selbstverständlich konnten wir diese Werkzeuge nicht erst intensiv studieren, sondern mußten sofort mit der Produktion des Spiels beginnen. Ein weiterer negativer Aspekt war die mäßige Qualität der Knetfiguren selbst. Für *Clayfighter 63 1/3* konnten wir zum Glück wieder Danger Productions verpflichten, die bereits für die Knetvorlagen des ersten Teils verantwortlich zeichnen. Unsere Tools wurden in der Zwischenzeit immer wieder verfeinert und sind mittlerweile so ausgereift, daß wir sogar Zeit für Clayabilities hatten. Außerdem betraten wir mit unserem interaktiven 3D-Hintergrund Neuland, was das 2D-Prügelgenre angeht. Ich bin froh, daß wir endlich über die entsprechende Konsole und die Tools verfügen, um *Clayfighter* so zu gestalten, wie wir es eigentlich immer vorgehabt haben.

TI: Inwiefern haben Aussehen, Kampfstil Bewegungen der Fighter verändert?

JA: Wir haben ein paar neue, irrwitzige Charaktere erfunden und ließen die Favoriten der ersten Spiele noch einmal aufstehen. Die Tatsache, daß wir Knetfiguren in Stop-Motion benutzten, eröffnete viele Bewegungsmöglichkeiten. Wir haben viel mit Morphing und speziellen Kampfstilen arbeiten können. *Clayfighter* setzt die Tradition seiner Vorgänger fort und nimmt schamlos alles aufs Korn, was in dem Genre Rang und Namen hat. Von *Killer Instinct* bis *Street Fighter* bekommt jeder sein Fett weg.

TI: Welche Vor- und Nachteile haben sie während einer N64-Produktion. Hat Nintendo ihnen einfach nur eine Workstation verkauft und ihnen viel Glück gewünscht,

oder stattete die Firma sie mit einer Reihe von Libraries (Hilfsprogramme für Entwickler, Anm. d. Red.) aus, die sie benutzen durften?

JA: Einer der großen Vorteile des N64 ist der fehlende, überflüssige Müll, durch den man sich arbeiten muß, bevor man endlich mit einer Konsole machen kann was man will. Das N64-Handbuch ist im wesentlichen ein kleiner Ordner, während sie dir beim M2, dem geplanten 64 Bit-Gerät von Matsushita, sieben dicke Ordner andrehen mit gigantischen Libraries mit allem nur erdenklichen Kram, den man benutzen kann. Beim N64 erhält man eine Einführung in die Hardware und dann darf auch schon losgelegt werden. Wir sind alle sehr zufrieden mit der Hardware und der Hilfe, die uns von Nintendo entgegengebracht wurde.

TI: Welche Special-FX sind im Spiel?

JA: Morphing- und Partikeleffekte sind vertreten, mehr möchte ich noch nicht verraten.

TI: Welche Kämpfer finden sie am besten?

JA: Schwer zu sagen. Es gibt so viele lustige Kämpfer wie Happy Harry Houngan oder Voodoo Witch Doctor mit seinem Gummihahn Cluck-Daddy. Neulinge wie Hobo Cop bringen mich ebenso sehr zum Lachen, wie unsere älteren Figuren Blob, Taffy und Bad Mr. Frosty.

TI: Welche Art von Wurftechniken beherrschen die Kämpfer (wenn überhaupt)?

JA: Sorry, daß wir diesen Punkt in *Clayfighter 2* vernachlässigten, aber wir hatten so viele Eingrenzungen zu beachten. Auf dem N64 wird es wieder ganz spezielle Würfe geben. Mehr möchte ich zur Zeit noch nicht verraten.

TI: Worauf sind sie am meisten stolz?

JA: Auf unser starkes Team. Eric Hart, Rodney Relosa und ich haben schon vorher zusammen an *Clayfighter* gearbeitet. Neuzugänge wie Len Gatdula und Brian McNery brachten ein hervorragendes Characterdesign hervor und hatten viele Ideen. Ich bin wirklich sehr stolz auf das gesamte Team. Wie ich schon sagte, *Clayfighter* wird auf dem N64 so, wie es von Anfang an gedacht war.



N64

1-4 (simultan)

Nintendo

ab Sommer '97

Bevor wir die Abenteuer des Fox McCloud weiter beleuchten, möchten wir uns aufrichtig bei allen Lesern für das Mißgeschick aus dem ersten Teil des StarFox 64-Previews (TOTAL! 6/97) entschuldigen. Wir können uns vorstellen, wie groß der Ärger bei Euch gewesen sein muß, daß der Text zum Spiel nicht vollständig abgedruckt wurde. Uns jedenfalls fuhr der Schock in die Glieder, als die erste TOTAL! 6/97 bei uns eintraf. Inzwischen war es jedoch zu spät, diesen technisch mysteriösen Fauxpas auszubügeln, ein gesamter Neudruck hätte dafür gesorgt, daß das Heft erst drei Wochen später erschienen wäre. Wir sind der Meinung, daß dies nicht in Eurem Interesse sein kann und haben uns deshalb entschlossen, den Bericht in dieser Ausgabe noch einmal abzudrucken, und zwar auf der Rückseite des Posters. In der Hoffnung auch Ihr haltet diese Lösung für die beste und verzeiht den Ausrutscher, wünschen wir Euch viel Spaß mit dem zweiten Teil unseres umfangreichen Star Fox 64-Previews. Laßt Euch von uns in den Sternenhimmel entführen!

STAR FOX



Aus der Nähe könnt Ihr erkennen, wie detailliert die Gegner tatsächlich sind



Der Endgegner im Lava-Level setzt Euch mit sehr gefährlichen Feuerball-Salven zu

Inzwischen haben wir viele, viele Flugstunden in Fox McClouds Arwing absolviert, sämtliche Missionen etliche Male bestanden und alle Geheimnisse gelöst. Die Erde (oder besser Corneria) hat uns wieder, die von Andross ausgehende Gefahr wurde erfolgreich niedergeschlagen und das Raumschiff sicher gelandet.

Damit es soweit kommt, reicht es nicht aus, heil durch die Level zu kommen, nein, auch die Gesundheit der Kameraden Falco, Peppy und Slippy sollte Euch am Herzen liegen, da sie Euch in vielen Situationen eine unentbehrliche Hilfe sind. Glücklicherweise können

die Gegner Euren Teammitgliedern kein endgültiges Ende bereiten. Kurz bevor der Arwing seinen Geist aufgeben würde, drehen sie vorsorglich ab, setzen dann jedoch für den Rest dieser und der gesamten folgenden Mission aus. Während dieser Zeit wird das Fluggefährt repariert, damit der Betroffene im übernächsten Level wieder als Verstärkung zur Verfügung steht. In einigen Stages (z. B. im Independence-Day-Level) erhaltet Ihr zusätzliche Unterstützung von einem Hund samt seinem Jagdgeschwader. Doch selbst wenn Ihr alle Missionen durchflogt, Eure Kameraden beschützt, alle Abzweigungen ent-



Nachdem Ihr auch den Expert-Modus gemeistert habt, könnt Ihr zu Fuß mit einer Bazooka gegeneinander antreten

64 TEIL 2



deckt und sämtliche Endgegner besiegt habt, ist es damit allein nicht getan. Um alle Geheimnisse, die StarFox 64 bietet, freizuspüren, müßt Ihr in jedem Level eine bestimmte Anzahl Feinde abschießen. Gelingt Euch dies im normalen Spielmodus, eröffnet sich Euch die Möglichkeit, das Game noch einmal auf der Expert-Stufe durchzuspielen. Die Level bleiben dabei identisch, es gibt jedoch mehr Gegner, die ein wesentlich aggressiveres Verhalten an den Tag legen. Ein weiteres witziges Detail ist, daß Fox im Expert-Modus eine Sonnenbrille trägt. Nachdem der Normal-Modus in allen Varianten durchgespielt wurde, steht Euch im Battle-Modus neben den Arwings auch der Panzer zur Auswahl. Habt Ihr auch den Expertmodus bewältigt, so dürft Ihr Euch zu Fuß durch das Terrain bewegen und mit einer Bazooka aufeinander losgehen. Drei verschiedene Disziplinen stehen im Mehrspieler-Modus zur Verfügung. Im vielgeliebten Battle-Modus scheidet jeder abgeschossene Spieler aus. Sieger ist derjenige, der übrig bleibt. Beim Point Match wird im voraus gewählt, wie viele Wi-

dersacher abgeschossen werden müssen (eine Anzahl zwischen eins und fünf vorausgesetzt). Wem dies als erstem gelingt, der hat gewonnen. Die dritte Variante ist der. In diesem kommt es darauf an, in einem Zeitlimit von eins bis fünf Minuten mehr Gegnern das Lebenslicht auszublauen, als dies den Mitspielern gelingt. Sollte es Euch selbst erwischen, so könnt Ihr zwar weiterfliegen, Euer Zähler für die abgeschossenen Gegner wird jedoch wieder auf null gesetzt. In jeder Disziplin stehen zwei von insgesamt drei verschiedenen Austragungsorten zur Verfügung. Für den Fall, daß unterschiedlich qualifizierte Spieler aufeinander treffen, kann die Größe der Energieleiste jedes einzelnen Spielers in drei Stufen eingestellt werden. Alle drei Mehrspieler-Varianten haben ihren Reiz und sorgen für eine Menge Spielspaß. Leider wird der Bildschirm jedoch grundsätzlich in vier Abschnitte geteilt, selbst wenn nur zwei Spieler gegeneinander antreten. Dennoch liefert Miyamoto mit StarFox 64 ein weiteres



Mal ein absolutes Highlight ab, welches voll und ganz überzeugen kann. Wenn es keine größeren Komplikationen mehr gibt, wird Nintendo die PAL-Version im Spätsommer dieses Jahres in die Verkaufsregale einmarschieren lassen. Sämtliche Bildschirmtex-te sollen ins Deutsche übersetzt werden, die unglaublich vielen Sprachsamples ertönen jedoch in englischer Sprache. Wir freuen uns schon auf den Release dieses absoluten Spitzentitels und werden ihn so bald wie möglich einem ausführlichen Test unterziehen.

Frederic Berg



Corneria wurde bereits von Feinden besetzt. Auch die militanten Roboter sind wieder mit von der Partie und jonglieren mit Stahlträgern



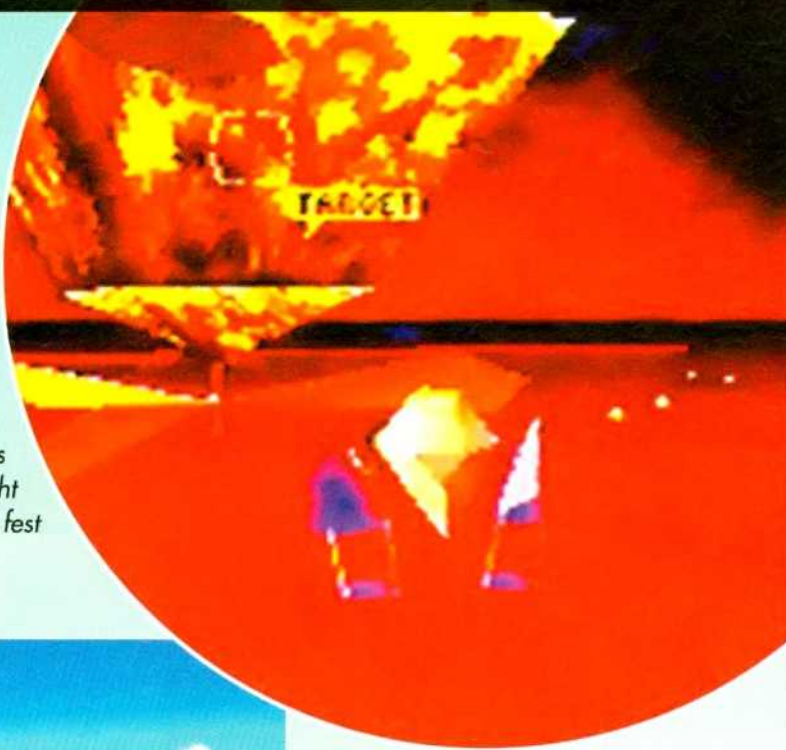
Durch geschickte Flugmanöver könnt Ihr sogar den fremden Suchraketen ausweichen



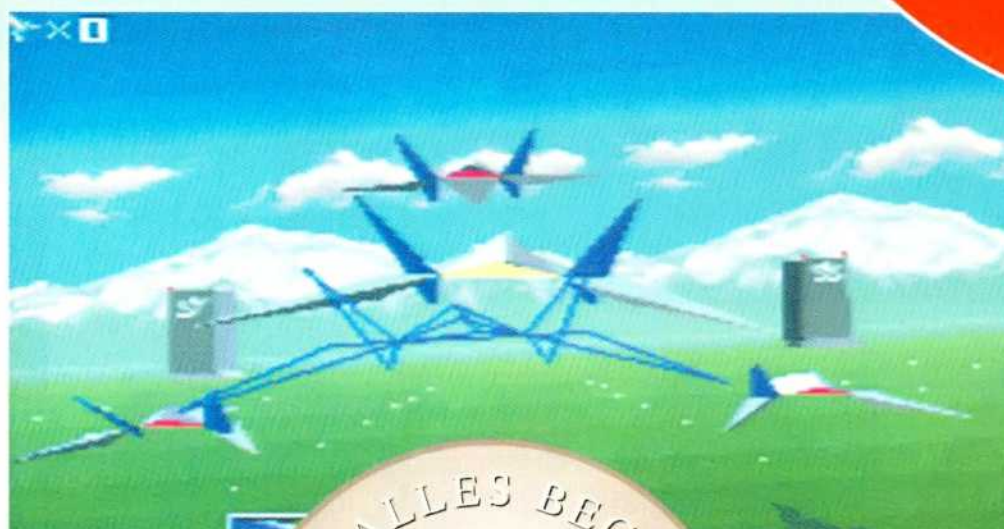
Im den verschiedenen Mehrspieler-Modi geht es mitunter sehr wild zu



Schon im SNES-Original (linkes Bild) wurde an aufwendigen Explosionen nicht gespart. Dank der neuesten FX-Chip-Variante bietet StarFox 2 (rechtes Bild) für SNES-Verhältnisse erstaunliche Polygongrafiken. Ob es jemals erscheint, steht derzeit noch nicht fest



Auch in StarFox 64 könnt Ihr im Trainingsmodus die Grundtechniken der Flugkunst erlernen. Eure Kameraden geben Euch dabei hilfreiche Tips



Der Formationsflug, die schwierigste Aufgabe des SNES-StarFox (in Deutschland StarWing), wurde nicht in die 64-Bit-Fassung des Weltraumspektakels übernommen



DER SUPER-FX-CHIP

Jez San ist eine der wahrlich illustren Gestalten der Spieleszene. Der untersetzte und ständig unter Strom stehende Engländer gründete Mitte der 80er Jahre sein eigenes Entwicklungshaus Argonaut Software. Spezialität der Engländer war, angefangen auf dem Schneider CPC Computer, die schnelle 3D-Grafik. Nachdem Sans Mannen auf den 16-Bit Computern durch die Klassiker *Starglider* und *Starglider 2* berühmt geworden waren, wandten sie sich mit einer Version ihres 3D-Shoot'-em-Ups für das NES an Nintendo. Die Japaner um Shigeru Miyamoto waren zwar von der Technik beeindruckt, fanden das Spiel jedoch viel zu kompliziert. Trotzdem gaben sie San einen Prototypen des SNES, um die 3D-Kapazitäten der Maschine ausprobieren zu lassen. Schon nach kurzer Zeit war klar, daß der lahme Hauptprozessor des SNES kaum für rechenintensive Polygonwelten geeignet ist. Doch Argonaut bastelte an einem Zusatzchip, der so kompakt und billig sein sollte, daß er in jedem zukünftigen SNES-Modul schlummern könnte. Anfang 1991 war die erste, mit 7,8 MHz getaktete Version des Super-FX-Chips fertig. Miyamoto hatte als großer Fan von George Lucas sofort den Plan gefaßt, seinen eigenen Krieg der Sterne zu inszenieren. Um die 3D-unerfahrenen Nintendo-Programmierer in Kyoto auf Trab zu bringen, gehörte zur Bedingung Nintendos für eine Zusammenarbeit, daß Jaz San die besten Argonaut-Programmierer für ein Projekt nach Japan ausleihen mußte. San schickte vier Spezialisten aus alten *Starglider*-Zeiten. Mit dieser Unterstützung wurde Ende 1992 *StarWing*

fertig und kam mit viel Getöse auf den Markt, nachdem es einige Diskussionen um inhaltliche Details gab – Miyamoto haßte den Cockpit-Modus. Obwohl das Spiel in Kyoto entstanden und Nintendo für Spielbarkeit und Inhalt zuständig war, brüstete sich Jez in den kommenden Monaten, als wäre *StarFox* ein Argonaut-Spiel. Trotz der mittlerweile gestörten Beziehungen erlaubte Nintendo Argonaut, in England eine Fortsetzung namens *StarFox 2* zu entwickeln. Hauptmerkmale des Spiels sollten Bewegungsfreiheit in den Level und ein Zweispieler-Modus sein. Doch angesichts der fehlenden Erfahrung und um einige der besten Mannen beraubt (Argonauts vier Programmierer kündigten und blieben bei Nintendo in Japan), kam trotz 22-MHz-Super-FX-2 nur ein mittelmäßiges, höchst verwirrendes Spiel heraus, das ganz und gar nicht zur Philosophie Nintendos paßte. Highlight von *StarFox 2* waren zwei Level, in denen der Spieler



StarFox 2 verfügt über einen Zweispieler-Modus mit horizontalem Splitscreen

einen Walker-Roboter durch Polygonstädte lenken mußte – davon einmal abgesehen waren Messebesucher, die den Titel spielten, nicht gerade überwältigt. Als zur selben Zeit dann auch noch die 32-Bit Konsolen von Sony und Sega erschienen und mit ihrer 3D-Power den Super FX sehr alt aussehen ließen, beschloß Nintendo kurzerhand, das ungeliebte Kind (neben einigen anderen Super-FX-Spielen wie *Comanche* und *FX-Fighters*) in der Versenkung verschwinden zu lassen. Jez San konzentrierte sich von da an auf mittelmäßige FMV-Titel für diverse Computer und profitierte Ende 1995 ein letztes Mal vom Super-FX, als das famose *Yoshi's Island* mit Unterstützung des Chips den Sprites Zoomen und Drehen einhauchte. Aus der Planung, den Chip für jeden erschwinglich zu machen, wurde genauso wenig wie aus vielen vielversprechenden Titeln (allen voran *X-Wing* von LucasArts), die eingestampft wurden. Daß das FX-Abenteuer nicht umsonst war, bewies Shigeru Miyamoto mit dem revolutionären *Super Mario 64* – erste Tests für den Titel wurden schon 1991 auf Super-FX-Basis unternommen – und jetzt mit *StarFox 64*. Nur durch die langjährige Erfahrung mit den Einschränkungen des Super-FX konnten Nintendos 64-Bit-Titel auf Anhieb so extrem gut werden. In den letzten Tagen verstärkten sich die Gerüchte, daß sich Big N nun doch dazu entschlossen hätte *StarFox 2* für das SNES zu veröffentlichen und auf der E3 offiziell vorzustellen. Wieviel an den Gerüchten dran ist, erfahrt Ihr in der kommenden TOTAL!

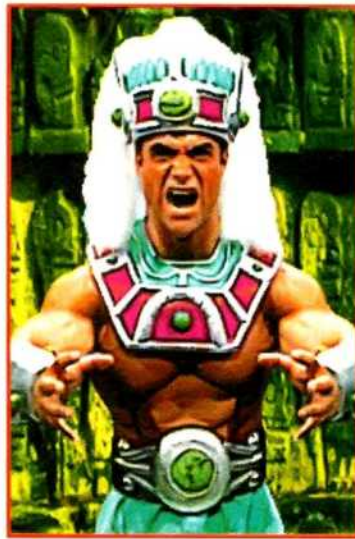
Julian Eggebrecht



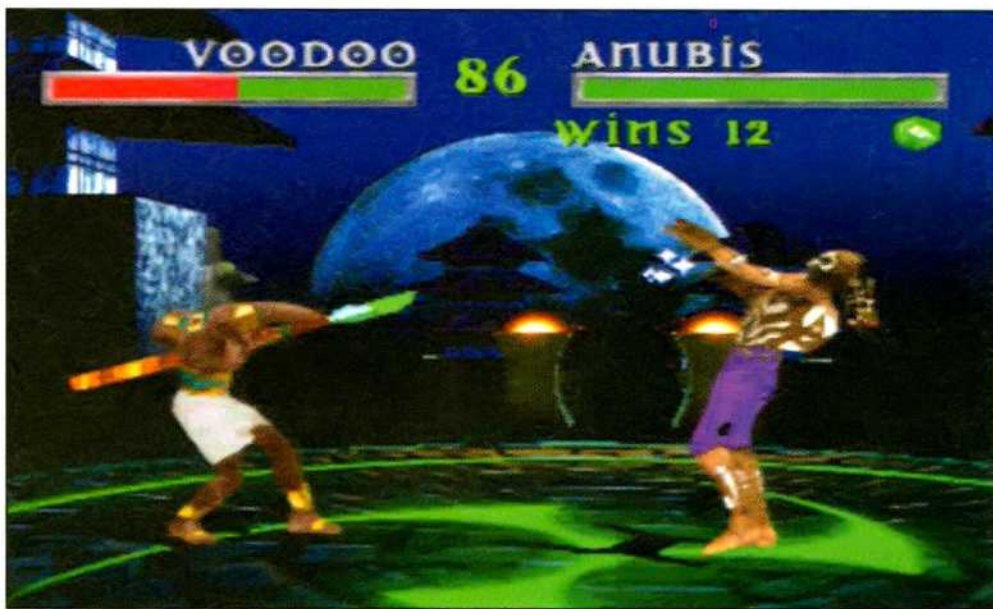
Kabuki Jo stammt aus Japan. Er war in seinem früheren Leben ein Samurai

Wenn der amerikanische Arcade-Entwickler Williams/Midway ein Prügelspiel ankündigt, in dem weder Liu Kang noch Sub-Zero die Hauptrolle spielen, ist das schon fast eine kleine Sensation. An die Stelle der legendären Martial-Arts-Experten sind ausgewachsene Kriegsgötter getreten, die ohne Umwege ihren Weg von der Spielhalle in das Nintendo⁶⁴ fanden.

WAR GODS



Ähnlich wie bei den Mortal Kombat-Automaten haben sich die Programmierer bei der Darstellung von Gewaltszenen nicht zurückgehalten – garantiert nichts für zarte Gemüter



Der schakalköpfige Gott Anubis stammt aus Ägypten. Wie die meisten seiner Gegner ist auch er im Besitz einer Waffe, die aber nur bei bestimmten Special-Moves zum Einsatz kommt

N64

1-2 Spieler (simultan)

Williams/Eurocom

ab Herbst '97

Vor Milliarden von Jahren stürzte ein Raumschiff auf die noch junge Erde und verstreute seine Fracht aus lebenspendendem Erz über die gesamte Planetenoberfläche. Eingeschlossen im Gestein überdauerte die außerirdische Substanz die Jahrtausende bis zur Entstehung von Leben und Zivilisation. Zehn Menschen sind seither mit dem Erz in Berührung gekommen, wodurch sie in mächtige Kriegsgötter (War Gods) verwandelt wurden. Angetrieben von einer überirdischen, kaum zu kontrollierenden Macht, kämpfen sie nun für ihre eigenen Ziele.

Mag die Vorgeschichte, wie bei fast allen Beat 'em Ups, einem recht einfachen Geist entsprungen sein, erklärt



Mit Hilfe eines Cheats (siehe Tips & Tricks) sind die Fatalities recht einfach ausführbar



Tak, der Gigant aus Stein, erwachte durch das außerirdische Erz zum Leben

sie doch die ungewöhnliche Zusammensetzung der Kämpferriege. So treten unter anderem ein römischer Gladiator, ein Samurai, ein Voodoo-Priester und ein Cyborg gegeneinander an. Ähnlich wie bei den Mortal Kombat-Automaten dienten reale Schauspieler, deren Bewegungen mit Hilfe der Motion-Capture-Technik digitalisiert wurden, als Vorlage für die Charaktere. Erstmals in einem Midway-Spiel werden die

Figuren aber nicht als Sprites, sondern durch Polygone dreidimensional dargestellt. Dadurch wirken sie zwar ein wenig kantig, können sich aber völlig frei im Ring bewegen. Beispielsweise beherrscht jeder Kriegsgott neben einer Reihe von spektakulären Special-Moves auch einige 3D-Moves, mit denen er in die Tiefe des Raumes ausweichen oder seinen Gegner von der Seite angreifen kann. Zum Ende eines jeden Kampfes ist es zudem möglich, besonders brutale Fatality-Moves auszuführen, die hinter komplizierten Tastenkombinationen versteckt sind.

Anhand der kürzlich veröffentlichten US-Version des Spiels kann man schon jetzt feststellen, daß War Gods die Grafikfähigkeiten des N64 nicht ausnutzt. Zwar erzeugt die wechselnde Kameraperspektive eine spannende Atmosphäre, doch die gesamte Grafik wirkt durch einen starken Blurring-Effekt extrem verwaschen und unsauber. Überzeugend ist dagegen die Soundkulisse, die mit ihren gruseligen Sprachsamples stark an die MK-Automaten erinnert.

Fans von Midways indizierter Prügelspielserie werden sicherlich auch War Gods mögen, das noch in diesem Jahr in Deutschland auf den Markt kommen soll. Alle anderen sollten sich keine großen Hoffnungen auf ein erstklassiges Prügelspiel machen, denn das ist War Gods wahrlich nicht.

Marco Häntsch



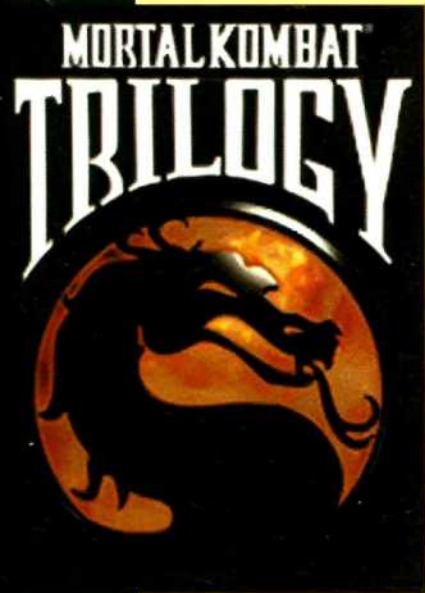
Wer sich mit dem Hohepriester Ahau Kim anlegt, sollte sich auf einiges gefaßt machen

N64

1-2 Spieler (simultan)

Williams/GT Interact.

ca. DM 150



MORTAL KOM

Daß die nach neuen Spielen lechzende Schar der N64-Besitzer ausgerechnet nach einem weiteren Auftritt der gnadenlosen Kämpfertruppe um Shao Kahn verlangt, ist mehr als zweifelhaft. Fans der Arcade-Serie werden aber sicherlich nicht enttäuscht sein.



Ein unschuldig dreinblickender Pinguin und eine in Stücke zerfetzte Leiche – was mag hier wohl passiert sein?



Geschmacklos wie eh und je. Das wirklich Grauensvolle an Mortal Kombat Trilogy sind aber weniger die blutigen Fatalities und Hintergrunddekorationen als vielmehr das unterirdische Niveau von Grafik, Sound und Gameplay

Kaum ein anderes Spiel ist so umstritten wie Williams' berühmte Digi-Prügelei. Während die einen sich immer wieder am brutalen Treiben auf dem Bildschirm ergötzen können, sehen die anderen in den unzähligen Wiederauflagen des Arcade-Spiels nur übelste Geschäfte-

Moves inklusive Fatalities, Animalities, Babalities, Brutalities und Friendships der drei Spielautomaten. Hinzu kommen unzählige versteckte Cheats, die teilweise über sogenannte Screen Codes (sechsstellige Symbolkombinationen) aktiviert werden können oder erst erspielt werden müs-

vordergründiger Effekthascherei bezieht. Bei fast jedem Move spritzt Blut, und die Fatalities werden in ihrer Brutalität nur noch durch die von War Gods übertroffen. Leider gaben sich die Programmierer keinerlei Mühe, die besonderen Fähigkeiten des Nintendo⁶⁴ auszunutzen. Die



Nicht ganz fair, nicht ganz fein. Eine Horde wilder Ninjas macht sich über den geschlagenen Kano her

macherei mit einem minderwertigen Produkt. Bis heute hat sich die anfangs sehr große Fangemeinde auf einen kleinen, aber sehr harten Kern reduziert, der jeder Neuauflage des Titels mit ungebrochenem Interesse entgegenfiebert. Was erwartet also diesen Kreis der Aufrechten mit *Mortal Kombat Trilogy*, dem vorläufigen Höhepunkt der Serie auf dem N64? Auf jeden Fall nichts Neues! Wie der Titel schon andeutet, handelt es sich bei M. K. T. um eine Art Kollektion aller drei *Mortal Kombat*-Automaten. Natürlich enthält das Modul keine drei kompletten Spiele, sondern einfach sämtliche Kämpfer (30 an der Zahl), Stages (ca. 20) und alle Special-



Insgesamt 30 Kämpfer, darunter sieben fast identische Ninjas und vier baugleiche Roboter, stehen zur Auswahl

sen. Zu dem bekannten Einspieler-Modus, der in vier unterschiedlich schwierige Klassen unterteilt ist, gesellen sich drei Turnier-Modi, in denen Gruppen von bis zu acht Spielern gegeneinander antreten dürfen. Die Grafik des Spiels erreicht fast die Qualität der Arcade-Vorlage. Alle Kämpfer-Sprites werden sehr groß dargestellt, sind allerdings weiterhin äußerst dürrig animiert. Wer einen der MK-Automaten kennt, weiß, daß *Mortal Kombat* kein komplexes Prügelspiel ist, sondern seinen Reiz in erster Linie aus



Gleich knallt's! Rayden hat von Stryker eine hübsche Weste aus brennenden Dynamitstangen verpaßt bekommen

Steuerung mit dem Analog-Stick gestaltet sich derart hakelig, daß das digitale Steuerkreuz klar die bessere Wahl ist und nicht einmal das Controller Pak wird unterstützt, um eine modifizierte Padbelegung oder freigespielte Kämpfer abzuspeichern. Die altbackene 2D-Grafik ist in dieser Form auch fast auf dem SNES realisierbar, nur die Größe der Sprites könnte sich dabei als Hindernis erweisen. Die Soundeffekte und die Musikunterlegung befinden sich ebenfalls kaum über SNES-Niveau. Dumpfe Sprachsamples und

POSTN!

30 Kämpfer,
unzählige versteckte Extras,
große Sprites

BAT TRILOGY



Einmal kräftig durchgekauert und auf den Boden gespuckt, macht auch der stolzeste Kämpfer keine gute Figur mehr



Besäßen die Herren Tobias und Boon ähnlich gute Kenntnisse über die Programmierung eines Nintendo⁶⁴ wie über die blutigsten Techniken, einen menschlichen Körper zu verstümmeln, wäre aus M. K. T. sicherlich ein sehr gutes Spiel geworden

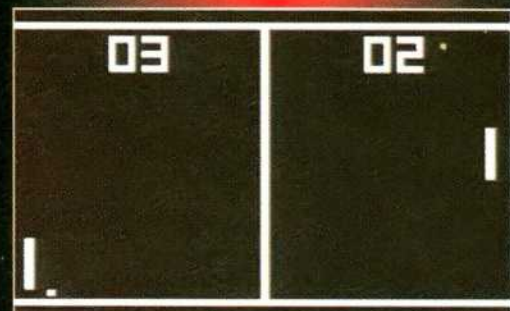
eintönige Hintergrundmelodien lassen an selbige 16-Bit-Zeiten erinnern. Daß die aufgrund der anspruchslosen Grafik ungenutzten Rechenkapazitäten des N64 nicht zur Generierung einer aufwendigen Soundkulisse in CD-Qualität verwendet wurden (wie bei *NBA Hang Time*), kann nur als grobe Nachlässigkeit der Entwickler gewertet werden. Trotz aller Kritik und Nörgelei ist *Mortal Kombat Trilogy* aber das beste, je für eine Heimkonsole veröffentlichte MK-Spiel. Es ist nur unverständlich, warum Scorpion und Co in den vielen Jahren ihrer digitalen Präsenz nicht von der technischen Weiterentwicklung der Videospielkonsolen profitiert haben und sich selbst auf dem zur Zeit leistungsstärksten Heimsystem noch genauso un-

NEGATIV!

Abgegriffene Spielidee, die Fähigkeiten des N64 werden nicht ausgenutzt

gelenk über den Bildschirm bewegen wie am ersten Tag. Auch die exzessive Darstellung von Gewalt hat mit den Jahren ihre Faszination verloren. Wer allerdings *Mortal Kombat* noch gar nicht kennt, wird sich sicherlich über längere Zeit damit unterhalten können, alle Fatalities und sonstigen Moves der 30 Kämpfer zu Gesicht zu bekommen. Schließlich bietet das Modul auch Unmengen von versteckten Extras die gefunden werden wollen und aus *Mortal Kombat Trilogy* eine Art Wundertüte voller kleiner Gags und Überraschungen machen. Für Genre-Fans ist jedoch das technisch haushoch überlegene *Killer Instinct Gold* klar die bessere Wahl.

Marco Häntsch



Wer hintereinander 50 Kämpfe im Zweispieler-Modus ausführt, darf eine Runde des legendären *Pang* spielen. Wer sogar 100 Kämpfe durchsteht, wird mit dem klassischen Ballerspiel *Galaga* belohnt. Soltet Ihr während eines Zweispieler-Kampfes in der Pit-Stage ein fliegendes Objekt den Mond verdunkeln sehen, soltet Ihr schnell den Z-Knopf drücken, woraufhin eine Partie *Space Invaders* auf dem Programm steht.



Habt Ihr die Aggressor-Anzeige ganz aufgefüllt, gewinnt Ever Kämpfer zusätzlich an Stärke und Schnelligkeit

Gameplay 3-

Die effektvollen Special-Moves können nicht über die Oberflächlichkeit des Gameplays hinwegtäuschen.

Dauerspaß 4+

Wenn man erst einmal alle Fatalities, Animalities, Brutalities etc. gesehen hat, ist es vorbei mit dem Spaß.

Grafik 3-

Vor drei Jahren sah das Ganze auch nicht viel anders aus. Nur die großen Sprites wissen zu überzeugen.

Sound 4-

Der Sound befindet sich auf durchschnittlichem 16-Bit-Niveau und ist der absolute Tiefpunkt des Spiels.

TOTAL-CHECK

GenrePrügelspiel
Level30 Kämpfer
Schwierigkeit5 Stufen
Continues5
Speicherkapazität64 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT

3-



Mitten im Sommer erscheint eine Eishockeysimulation der actionreichen Sorte. Namensgeber ist kein geringerer als der amerikanische Profispieler Wayne Gretzky, der bereits vor Jahren für eine Mega-Drive-Fassung Pate stand.

Hierzulande erreicht die Begeisterung für den schnellen und extrem harten Mannschaftssport bei weitem noch nicht dasselbe Ausmaß wie in Amerika. Dort, aber auch im benachbarten Kanada, ist das Interesse an Eishockeyveranstaltungen gleichzusetzen mit dem Ansturm auf die großen Tennisturniere, wie er hier in Deutschland bzw. in Europa stattfindet. Und der Kult um die Größen des Sports ist ebenfalls enorm. Eishockey-Freunden werden solche Spitzenpieler wie Courtnall, Fedorov, Brett Hull,



Je nach Wunsch spielt Ihr im Simulationsmodus auf zwei unterschiedlich großen Spielfeldern mit entweder drei, vier, fünf oder gar sechs Team-Mitgliedern. Nicht jede Perspektive ist ratsam, denn die Übersicht muß speziell zu viert erhalten bleiben



Möglichkeit, zu viert am Run um den Puck teilnehmen zu können – wahrscheinlich jedoch in geringerer Geschwindigkeit als im US-Original. Obwohl die diesbezüglichen Einschränkungen der europäischen Programme für Spieler ohne direkte Vergleichsmöglichkeiten wohl eher nachrangig sein dürften.

Wayne Gretzky's 3D Hockey wird gegen Ende

PAL-Balken und Geschwindigkeitsanpassung kann derzeit allerdings noch nichts Definitives gesagt werden.

Viel wichtiger als diese Rahmenbedingungen ist aber die Qualität des Spiels an sich. Durch die offensichtliche Actionlastigkeit dieses N64-Titels werden weniger die beinhaltenen Simulations-Fans als vielmehr Freunde rasanter Eishockeybegeg-



Play Speed läßt zwei Spielgeschwindigkeiten zu, und sogar der Spielerwechsel kann zuvor automatisiert werden

die Gebrüder Lemieux, Mike Modano und natürlich Wayne Gretzky sicherlich nicht fremd sein.

Zumal einige ihren Namen bereits für diverse Eishockey-Games der 16-Bit-Ära hergaben. (Ende 1995 erschien Wayne Gretzky and the NHLPA All-Stars für das Mega Drive.)

Neuestes Produkt aus dieser Sparte ist die PAL-Version des 3D-Hockeys um den Star Wayne Gretzky. Ganz auf der Mario Kart 64-Linie basierend, bietet das Sportspiel mit seinen Polygonspielern die



Über einen C-Button könnt Ihr Euren Crack kurzzeitig nach vorne schnellen lassen (funktioniert auch im Puckbesitz)

dieses Monats in den Verkaufsregalen zu finden sein. Die Bilder auf diesen Seiten stammen von der NTSC-Fassung (amerikanische Version), da uns das PAL-Modul noch nicht zum Test zur Verfügung stand. Dies ist für uns jedoch kein Grund, den Test erst später zu präsentieren, und es sollte Euch auch nicht be-

unruhigen, denn sichtbare Unterschiede wird es kaum geben. So könnt Ihr Euch z. B. auf eine rein englische Kommunikation einstellen. Bezüglich der



nungen angesprochen. Ähnlich wie bei NBA Hang Time, legte man mehr Wert auf Unterhaltung und spielerische Abwechslung denn auf strikte Realitätsnähe. Neben dem Arcade-Mod-

POSTVN!

Sehr gute Spielbarkeit
und Steuerung, viel Action,
Vierspieler-Modus



In der interessanten Replay-Funktion sind völlig freie Kameraswenks um die eingefangene Szene möglich



Es gibt es allerdings auch einen Simulations-Modus, der zumindest in einigen Belangen näher an der Wirklichkeit ist.

Die Optionsmenüs erreichen nicht die beinahe überladene Komplexität der sehr statistiklastigen Sports-Reihe von Electronic Arts. Spieler, die das kurzweilige Vergnügen mit bis zu vier Teilnehmern gleichzeitig suchen, wird dies erfreuen. Und doch wartet WG3DH mit einer Menge Features

auf, was sich in den Einstellungsmöglichkeiten und Fähigkeiten der 26 Original-NHL-Teams zeigt. So sind die Power-Schüsse samt Feuerschweif (nur möglich, wenn der Power-Balken voll aufgeladen ist), die ruckartigen Vorstoßmöglichkeiten im Angriff oder in der Verteidigung Elemente rasanter Begegnungen, die zudem für viel Fun sorgen. Action wird durch brennende Tore, zwischenzeitliche Prügeleien und nicht zu letzt durch die veränderbare Spielgeschwindigkeit geboten. Neben dem kompletten Regelwerk der NHLPA dürft Ihr Euch in den Optionen auch an die Größe des

Spielfeldes, die Anzahl der Cracks und etliche andere Einstellungen wagen. Alles in allem ist Wayne Gretzky's 3D Hockey anwenderfreundlich gestaltet und rundherum gut ausgestattet. Spielerisch kann das eisige Spektakel mit allerhand Action-Elementen aufwarten. So ist zum Beispiel der Puck mit einem (abstellbaren) Schweif behaftet, der sich je nach Schußstärke oder -weite entsprechend lang hinter der Scheibe herzieht. Ortungsschwierigkeiten beseitigt auch der Pfeil, der die Position der Hartgummischeibe anzeigt. Damit sind jegliche Probleme früherer Darstellungen gelöst. Mit dem Controller richtig umzugehen, ist jedoch nicht so einfach. Um eine flüssige Spielführung aufzubauen, bedarf es einiger Übung. Die 14 verschiedenen Handlungsmöglichkeiten der Cracks

müssen eben erst erlernt werden. Ist Euch das richtige Passen und Schießen (auch per One-Timer) in Fleisch und Blut übergegangen, und bewegt

NEGATIV!

Verschwommene Darstellung und zu intensive Farben



Im Vierspieler-Modus treten jeweils zwei Teilnehmer in einer Mannschaft gegen die andere an. Dabei fällt die Wahl der Perspektive meist auf eine Draufsicht.

Ihr Euch bereits mit diversen Tricks wie Abtauchen oder geschickten Bodychecks sowie Bandenspiel auf dem Eis, so steht einer torreichen Begegnung nichts mehr im Weg. Nur der Torwart kann dann noch etwas retten, und dies ist leider einzig dem Computer möglich, da die Torhüter nicht selbst gesteuert werden können.

Aufgrund der vielen Perspektiven bietet das Modul beinahe für jeden Geschmack die richtige Darstellung. Allein das auffällige Farbdesign und die insgesamt etwas verschwommene und recht verspielt wirkende Optik sind nicht jedermanns Sache. Akustisch hebt sich WG3DH zwar nicht von der 32-Bit-Klasse ab, zeigt aber auch keine nennenswerten Mängel. Die großen Vorzüge liegen in der hervorragenden Spielbarkeit und der Motivationskraft, die es in sich trägt.

150 DM Kaufpreis sind wahrlich kein Pappenstiel, und so ist es doch ratsam, zuvor ausgiebige Testspiele zu machen. Da derzeit noch kein weiteres Eishockey-Spiel für den 64-Bitter angekündigt ist, darf WG3DH ruhig als aktuelle Referenz bezeichnet werden.

Thomas Hellwig

Gameplay

2+

Rasante Spielzüge in vielen Variationen erfreuen Einsteiger und Profis. Die Steuerung ist exzellent.

Dauerspaß

2

Playoffs, Seasons und Einzelbegegnungen sowie die Mehrspieler-Modi sorgen für lange Unterhaltung.

Grafik

3

Technisch ist an den Polygonspielern nicht viel zu kritisieren, farblich wirkt das Modul jedoch überladen.

Sound

3+

Die Soundeffekte (auch die des Publikums) fallen eher durchschnittlich aus.

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 26 Teams
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich Ende Juli

FAZIT

2

NBA HANG

Wie es aussieht, hat der Arcade-Entwickler Williams/Midway das Nintendo⁶⁴ fest ins Herz geschlossen. Praktisch alle Automaten der Amerikaner werden für die leistungsstarke Konsole umgesetzt und auch das Basketball-Spiel NBA Hang Time ist da keine Ausnahme.

Versteckte Gimmicks



Wie fast alle Williams/Midway-Spiele bietet auch NBA Hang Time viele versteckte Extras. So können beispielsweise einige versteckte Spieler (hauptsächlich Programmierer) angewählt und die Stars der Liga sogar doppelt aufgestellt werden. Mit Hilfe der Match-Up-Codes können zusätzlich witzige Features wie ein Baby-Modus oder das Spiel auf einem Hochausdach aktiviert werden.



Patrick Ewing is on fire – und geht ab wie eine Rakete. Durch die enorme Größe der Sprites könnt Ihr sogar die freudige Erwartung vor dem Dunk im Gesicht des Stars der New York Knicks und das Staunen seines Mitspielers Houston erkennen

Mag der neue Titel auch Gegenteiliges suggerieren, letztlich ist NBA Hang Time nichts anderes als die Fortsetzung der populären NBA Jam-Reihe. Genau wie in den beiden vom Super Nintendo bekannten Vorgängerspielen wird mit Mannschaften zu je zwei Spielern um Körbe und Punkte gekämpft. Fouls, Ausbälle oder Backcourt Violations gibt es nicht. Vielmehr darf mit allen Mitteln um den Ball gekämpft und der Gegenspieler auch schon mal mit einem unsanften Rempel zu Boden gestoßen werden. Eine Vorgehensweise wie sie für den „berührungslosen Sport“ voll-



Guter Mehrspieler-Modus, actionreicher Spielablauf, aufwendige Soundkulisse

vorrangende Präsentation des Spiels hebt es von seinen Vorgängerversionen ab. Zwar werden die Basketball-Stars weiterhin nur als Sprites, also zweidimensional dargestellt, haben aber beträchtlich an Größe hinzugewonnen. Tatsächlich sind sie so groß, daß Ihr sogar die Gesichter der Spieler mit ihrer wechselnden Mimik erkennen könnt. Diese grafische Oppulenz geht keinesfalls

zu Lasten der Spielgeschwindigkeit. Die Sportler bewegen sich elegant und sehr schnell über das glänzende, herrlich reflektierende Parkett. Auch beherrschen sie eine ganze Reihe



Foult so viel Ihr wollt! Bis auf Goaltending und das Einhalten der Shot-Clock-Zeit gibt es keinerlei Regeln

kommen untypisch ist und aus NBA Hang Time weniger eine Basketball-Simulation als vielmehr ein reinrassiges Fun-Sport-Spiel macht. Neuerungen gegenüber dem fast vier Jahre alten NBA Jam sind allerdings Mangelware. Nur die Teams und Spielernamen wurden der vergangenen NBA-Saison angepaßt, neue Spielmodi oder gravierende Änderungen am Gameplay sucht man vergeblich. Einzig und allein die her-



Falls Euch die 150 NBA-Stars und die ca. 30 versteckten Spieler nicht ausreichen, bastelt Euch doch selber welche!



TIME



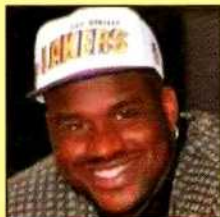
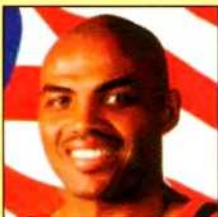
Durch die spektakulären Alley Oops und Double Dunks gewinnt das Spiel besonders im Vierspieler-Modus an Reiz



neuer spektakulärer Dunking-Moves, wie beispielsweise den Alley Oop oder Double Dunk. In beiden Fällen erhält der Spieler den Ball erst in der Luft zugepaßt während er schon zum Dunk angesetzt hat. Zwei Manöver die im realen Basketballspiel fast nie zur Anwendung kommen, auf dem N64 aber das eher variantenarme Gameplay bereichern und für zusätzliche Action sorgen. Neu in dieser Beziehung ist auch das 'Team Fire', das erscheint wenn es einer Mannschaft gelingt, drei Alley Oops oder Double Dunks direkt hintereinander auszuführen. Im Gegensatz zu dem einfachen 'On Fire', das entsteht wenn ein Spieler drei Körbe hintereinander wirft, verfügen nun beide Spieler über unendlich viel

▼ **NEGATIV!** ▼

Kaum neue Ideen, Mannschaftsaufstellungen sind veraltet



Obwohl NBA Hang Time ca. 150 Spieler der NBA anbietet, werdet ihr die drei größten Stars der Liga vergeblich suchen. Michael 'Air' Jordan (Chicago Bulls), Shaquille O'Neal (L.A. Lakers) und 'Sir' Charles Barkley (Houston Rockets) haben sich in ihren Verträgen das Recht festschreiben lassen, sich unabhängig von der amerikanischen Basketball-Liga vermarkten zu dürfen.

Turbo-Power und können sich so wesentlich leichter gegen ihre Gegner durchsetzen.

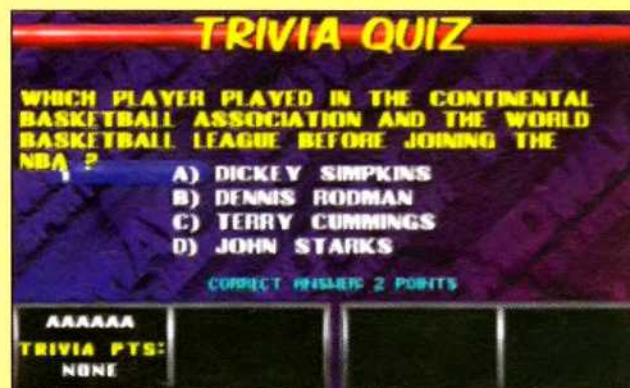
NBA Hang Time ist zudem der Beweis, daß der relativ geringe Speicherplatz auf einem Modul voll ausreicht, eine aufwendige Soundkulisse in Szene zu setzen. So beherrscht der Spielkommentator die Namen sämtlicher 150 Spieler sowie zahlreiche spielbezogene Kommentare, die für viel Atmosphäre sorgen. Höhepunkt der akustischen Präsentation ist ein in der Halbzeitpause jedes Spiels eingespieltes Rapstück das zwei volle Strophen umfaßt. Aber auch die Matches selber werden mit rhythmischer Instrumentalmusik begleitet.

Trotz der zahlreichen positiven Impressionen muß doch ausdrücklich darauf hingewiesen werden, daß NBA Hang Time die Fähigkeiten des N64 nur sehr beschränkt ausnutzt. In gewisser Weise liegt aber genau in diesem Punkt auch die Qualität des Spiels. Denn anstatt das simple, aber sehr eingängige Spielprinzip durch zusätzliche Features oder eine 3D-Grafik (siehe NBA Jam Extreme für PlayStation und Saturn) zu entfremden, setzen die Programmierer weiterhin auf reinras-

sige Action ohne allzuviel Spiel tiefe und taten gut daran. So gesehen ist NBA Hang Time keine große Weiterentwicklung gegenüber den NBA Jam-Spielen, spielt sich aber wesentlich dynamischer als seine Vorgänger. Steals und Blocks sind leichter anzubringen, wodurch der angreifende Spieler nicht mehr stur durch die Mitte, Richtung Korb durchlaufen kann, sondern auch seinen Mitspieler in den Spiel Aufbau miteinbeziehen und geschickten Gebrauch von der Tur-



Anders als bei NBA Jam reagieren die Zuschauer bei NBA Hang Time mit sichtbarer Euphorie auf das Spielgeschehen



Mit den im Trivia Quiz gewonnenen Punkten könnt ihr die Leistungswerte Eurer selbstkreierten Spieler erhöhen

bo-Funktion machen muß.

Wer eines der NBA Jam-Spiele hat, braucht NBA Hang Time also nicht unbedingt. Alle anderen sollten einmal antesten, ob ihnen dieses actiongeladene Fun-Sport-Spiel nicht doch zusagt, denn gerade wenn man ein paar Mitspieler zu Hand hat, offenbart NBA Hang Time einen hohen Unterhaltungswert und eignet sich auch für Gelegenheitsspieler, weil sie schnellen Zugang zu dem Spiel finden werden.

Marco Häntsch

Gameplay 2

Die saubere und leicht beherrschbare Steuerung macht aus dem Action-Spektakel das reinste Vergnügen.

Dauerspaß 3

Auf Dauer ist der Einspieler-Modus langweilig. Ab zwei Spielern bietet NBA H. T. aber gute Unterhaltung.

Grafik 2-

Auch wenn das N64 kaum gefordert wird, die Grafik besitzt Automatenqualität und ist ungeheuer schnell.

Sound 2+

Es ist kaum zu glauben wie viele Sprachsamples und Soundeffekte in diesem Modul stecken.

TOTAL-CHECK

Genre Action/Sport
Level 29 Mannschaften
Schwierigkeit 10 Stufen
Continues Controller Pak
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-



SNES

1-4 Spieler (simultan)

T•HQ/Midway

ca. DM 150

NBA HANG TIME

Wer das neueste Basketball-Spiel von Midway auch zu Hause spielen möchte, braucht nicht unbedingt ein Nintendo⁶⁴. Die bereits erhältliche SNES-Version von NBA Hang Time bietet fast den gleichen Spielspaß wie die N64-Fassung, muß sich aber an zwei starken Vorgängertiteln messen.

Inwieweit, werdet Ihr Euch fragen, ist es möglich, einen kaum zwei Jahre alten Arcade-Automaten für das Super Nintendo umzusetzen? Wenn es sich dabei um einen Midway-Titel handelt, lautet die Antwort: nichts leichter als das. Die traditionelle 2D-Grafik von NBA Hang Time unterfordert die Rechenpower des N64 bei weitem und ist mit leichten Abstrichen sogar auf dem SNES realisierbar. So bietet die getestete 16-Bit-Version auch sämtliche Features des großen 64-Bit-Bruders. Die neuen Dunking-Moves sind genauso vorhanden wie die im Vergleich zu NBA Jam geradezu riesigen Spieler-Sprites – nur die Spiegeleffekte des Parkett-



Wer auf den ersten Blick kaum Unterschiede zu NBA Jam feststellen kann, wird nach dem Herauskranken des alten Moduls schnell merken, daß die NBA-Stars gewaltig gewachsen sind



Achtung! Die Computer-Spieler verhalten sich sehr intelligent in der Abwehr



Die Luftöheit ist der Schlüssel zum Erfolg. Blockt rechtzeitig alle Aktionen des Gegners! bodens und die aufwendige Soundkulisse mußten der schwächeren Hardware-Performance geopfert werden. Ebenfalls gelitten hat die explosive Spritzigkeit des Spielablaufs. Aber auch auf dem SNES spielt sich NBA Hang Time absolut flüssig und sehr schnell, was fehlt, ist nur der letzte Kick, der aus einem unterhaltsamen Fun-Sportspiel ein berauschendes Actionspektakel macht. Wer den Automaten oder die N64-



Sobald Euer Mitspieler während des Sprunges blinkt, ist er zum Anspiel bereit. Paßt Ihr ihm zu diesem Zeitpunkt den Ball zu, kann er einen Alley Oop oder einen Double Dunk ausführen



flüssig und hat keinerlei Einfluß auf das eigentliche Spielgeschehen. Wer also schon im Besitz eines der beiden NBA Jam-Spiele ist, braucht

POSITIV!

Große Sprites,
viele versteckte Extras,
Batteriespeicher

Version nicht kennt, wird dies aber wohl kaum bemerken, denn trotz der wesentlich aufwendigeren Präsentation erreicht die Spielgeschwindigkeit fast das Niveau der NBA Jam-Spiele. Was gegenüber der Tournament Edi-

tion von NBA Jam aber negativ auffällt, ist, daß viele der für Abwechslung sorgenden Extras wie die auf sammelbaren Power-Ups, die Erd-

ARCADE-ACTION FÜR EUER SUPER NINTENDO

beben-Extras oder die Hot Spots anderen, eher oberflächlichen Gags gewichen sind. Der integrierte Spieler-Editor ist beispielsweise völlig über-

NEGATIV!

Kaum neue Ideen,
qualitativ schwache
Soundkulisse

NBA Hang Time auf gar keinen Fall, weil dieser Teil der Serie nur optische und kaum spielerische Verbesserungen gegenüber seinen Vorgängern aufweist. Außerdem ist das recht simple Spielprinzip mit der Zeit ein wenig abgegriffen und wird niemanden mehr



hintern Ofen hervorlocken können, der die Jam-Reihe schon kennt. Genau wie für die N64-Version gilt aber auch für das SNES-Pendant, daß NBA Hang Time ein unterhaltsames Multiplayer-Spiel ist, ohne Mitspieler allerdings recht schnell langweilig wird.

Marco Häntsch

Gameplay

2-

Auch auf dem SNES spielt sich NBA H. T. tadellos, aber eine ganze Ecke langsamer als die N64-Version.

Dauerspaß

3

In diesem Punkt gilt für beide Versionen das gleiche: Erst ab zwei Spielern ist Dauerspaß garantiert.

Grafik

1-

Für Super-Nintendo-Verhältnisse sind die riesigen, sauber animierten Sprites geradezu sensationell.

Sound

3+

NBA Hang Time bietet verschwenderisch viele Sprachsamples in leider nur sehr mäßiger Qualität.

TOTAL-CHECK

Genre Action/Sport
Level 29 Mannschaften
Schwierigkeit 10 Stufen
Continues Batterie
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

3+

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

Laden/Versand
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

WWW.LOGON.DE/KRANZ

& LÄDEN

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 26

0180 5211844

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	39,-
MEMORY CARD 5 MEG	79,-
ANTENNENKABEL	39,-
ANTENNENKABEL ORIG.	49,-
FIFA SOCCER 64	94,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	139,-
MARIO KART 64	89,-
NBA HANG TIME (JULI)	129,-
PILOTWINGS 64	109,-
STAR WARS	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TUROK DINOSAUR HUNTER	129,-
WAVERACE 64	99,-
W. GRETZKY'S 3D HOCKEY (JUL.)	129,-

SUPER NINTENDO

CASPER (JULI)	109,-
DONKEY KONG COUNTRY 1 (JULI)	74,-
DSCHUNGBUCH - CLASSICS	74,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DEL.	129,-
KIRBY'S DREAM COURSE	74,-
KIRBY'S GHOST TRAP	74,-
KÖNIG DER LÖWEN - CLASSICS	74,-
LOST VIKINGS 2	69,-
LUFIA MIT SPIELEBERATER	109,-
NBA HANGTIME	139,-
NHL 97	109,-
SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT	119,-
SUPER MARIO WORLD (JULI)	64,-
SUPER STAR WARS	59,-
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	89,-
SUPER RETURN OF THE JEDI	89,-
SUPER TENNIS	39,-
TERRANIGMA MIT SPIELEBERATER	109,-
TETRIS 2	99,-
WILLIAMS ARCADE'S GREATEST	99,-

SONDERAKTION



GAME BOY

GAME BOY POCKET	109,-
NETZTEIL GAME BOY POCKET	39,-
BATMAN	39,-
BATMAN 2	39,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	39,-
CASPER	59,-
DONKEY KONG LAND (JULI)	44,-
DSCHUNGBUCH - CLASSICS	44,-
FLASH	44,-
GREMLINS 2	39,-
HUMANS	44,-
KIRBY'S DREAMLAND (JULI)	44,-
KÖNIG DER LÖWEN - CLASSICS	44,-
MATTHIAS SAMMER SOCCER	59,-
MEGA MAN 4	39,-
RACE DAYS	49,-
SPEEDY GONZALES	39,-
SPY VS. SPY	59,-
STAR WARS	44,-
SUNSOFT GRAND PRIX	39,-
SUPER BATTLETANK	44,-
ZELDA IV - CLASSICS (JULI)	44,-



ANGEBOT DES MONATS



Turok Dinosaur Hunt. 129,-



Int. Super. Soccer 64 139,-



Mario Kart 64 89,-



AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN
VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-
VERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER
E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

**ALLE SPIELE
DEUTSCHE
VERSION**

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 NACHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

**AUSTRIA EXPRESS
BESTELL-HOTLINE
TEL: 0043
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.

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

TOTAL!

N64

REPORTAGE

AKKlaim
entertainment, inc.

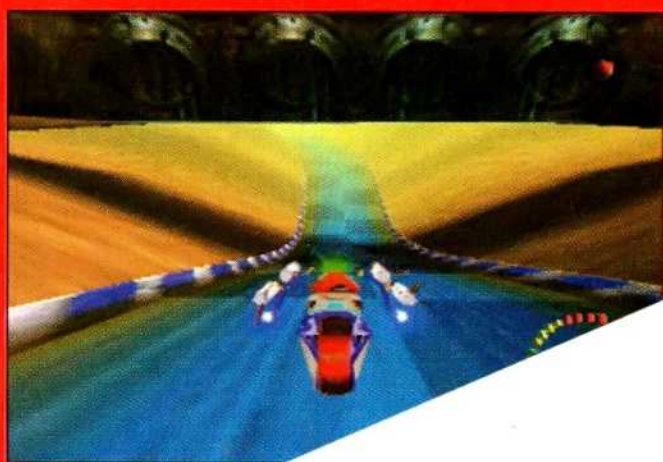
Extreme-g

Natürlich wird das N64-Spiel keine solchen Rendersequenzen bieten, wenn es im November in den Handel kommt

Verkehrsstaus, Autobahnbaustellen, Mineralölsteuer-Erhöhung, Abgassonderuntersuchung, der Liter Benzin für fünf Mark, verkehrsberuhigte Zonen, Elektroautos, überfüllte Innenstädte ... Autofahren ist heutzutage wahrlich kein reines Vergnügen mehr, und mit der im Ausland so beneideten freien Fahrt auf deutschen Autobahnen ist es auch nicht mehr weit her. Für das nächste Jahrtausend wird ein noch düstereres Bild prognostiziert (Werden die Grünen das Verkehrsministerium übernehmen und alle Ampeln auf Rot schalten?) – nur nicht bei Probe Entertainment in London. Um einen Einblick in deren Zukunftsvisionen zu bekommen, war TOTAL! in London vor Ort.

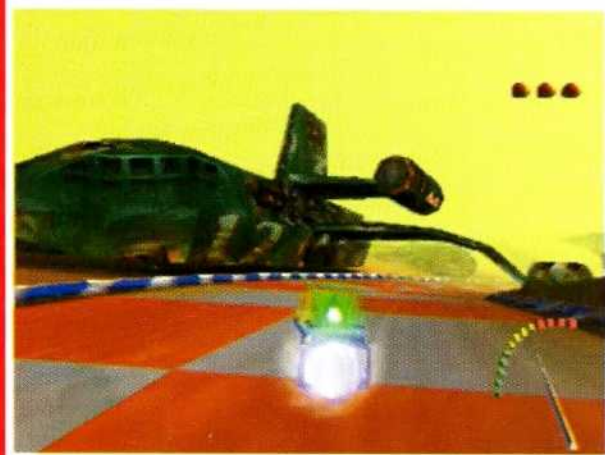


Probe setzt Zukunftsvisionen um: Das phantasievolle Streckendesign von Extreme-g wird so manchen Rennspielfan in seinen Barin ziehen



Während es die Rennspiel-Konkurrenz mit Spielen wie *Multi-Racing Championship*, *Rev Limit*, *San Francisco Rush* und *Top Gear Rally* recht bodenständig angehen läßt, schlägt Acclaims In-house-Entwicklungsabteilung Probe eine ganz andere Richtung ein. Das 96-MBit-Modul *Extreme-g* ist Probes erster Abstecher in die Welt der 64 Bit. (Eine Umsetzung des PlayStation- und Saturn-Hits *Alien Trilogy* ist zur Zeit übrigens nicht geplant.) Die Vorbilder für die futuristische High-Speed-Raserei sind schnell gefunden: Sofort werden Erinnerungen an die erfolgreiche *wipEout*-Serie von Psygnosis wach, allerdings gehen diesmal Motorräder an den Start, deren Gestaltung ein wenig an die Bikes aus Disneys Science-fiction-Kultfilm *Tron* erinnert.

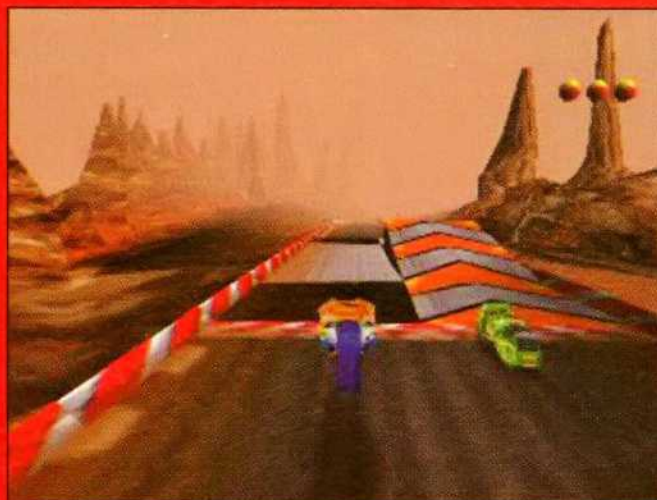
Ausgehend von diesem Design ließen die Programmierer ihrer Phantasie freien Lauf. Passend zum Titel des Spiels – *Extreme-g* steht für extreme Gravitation – ermöglichen künstliche Schwerkraftfelder ein unkonventionelles Streckendesign, das einer Achterbahnstrecke gleicht. Von halsbrecherischem Gefälle über Loopings und Korkenzieher-Sektionen bis zu diversen Sprungschanzen säumen äußerst ausgefallene Abschnitte die Strecken, die zudem durch Trümmer glückloser Konkurrenten unsicher gemacht werden. Für ein erhöhtes Vorkommen am Boden zerstörter Mitbewerber kann jeder selbst sorgen, denn auf den Kursen herrscht das Faustrecht, und im Rennen ist jeder sich selbst der Nächste. Wer hat nicht schon einmal in der Rush-hour davon geträumt, per Homing-Missiles, Minen oder anderer Extras für eine freie Bahn zu sorgen? Als besonders originelles Feature im umfangreichen Waffenarsenal (über 20 verschiedene Items) erweist sich



Die Endversion soll mindestens zwölf verschiedene Strecken (und einige versteckte) enthalten

Ein flaves Gefühl in der Magengrube ist beim Anblick dieser Streckenführung wohl kaum verwunderlich

Extreme-g



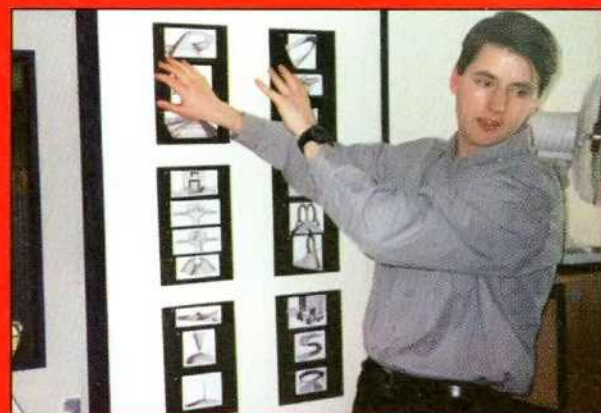
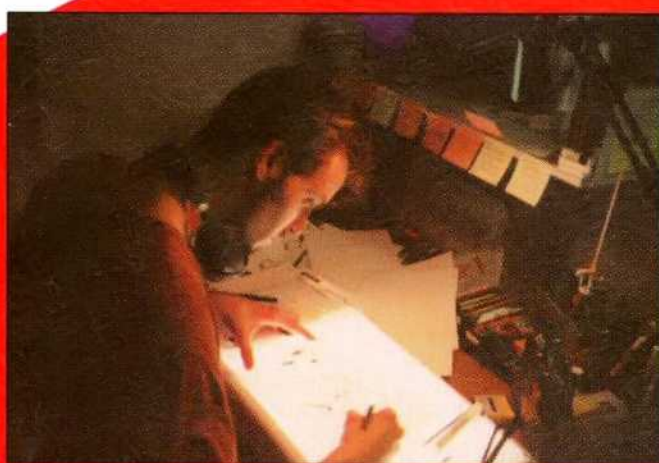
Acclaim ist im N64-Bereich eine der produktivsten Third Parties. Mit Turok – Dinosaur Hunter sorgte Iguana Entertainment (eine von Acclaims Entwicklungsabteilungen) zum N64-Start für Aufsehen. Mit Extreme-g steht ohne Zweifel ein weiteres Highlight bevor.

das Warp-Extra. Wer im Besitz eines seltenen Vertreters dieser Art ist, hat die Möglichkeit, irgendwo auf den Strecken den Ein- und Ausgang eines Warp-Tunnels zu bestimmen. Diese können je nach Vorliebe des Users als praktische Abkürzung dienen. Allerdings können auch die Gegner die Warp-Tore benutzen – was fatale Auswirkungen haben kann, wenn man den Zielpunkt direkt vor einer Wand oder einem Abgrund platziert ...

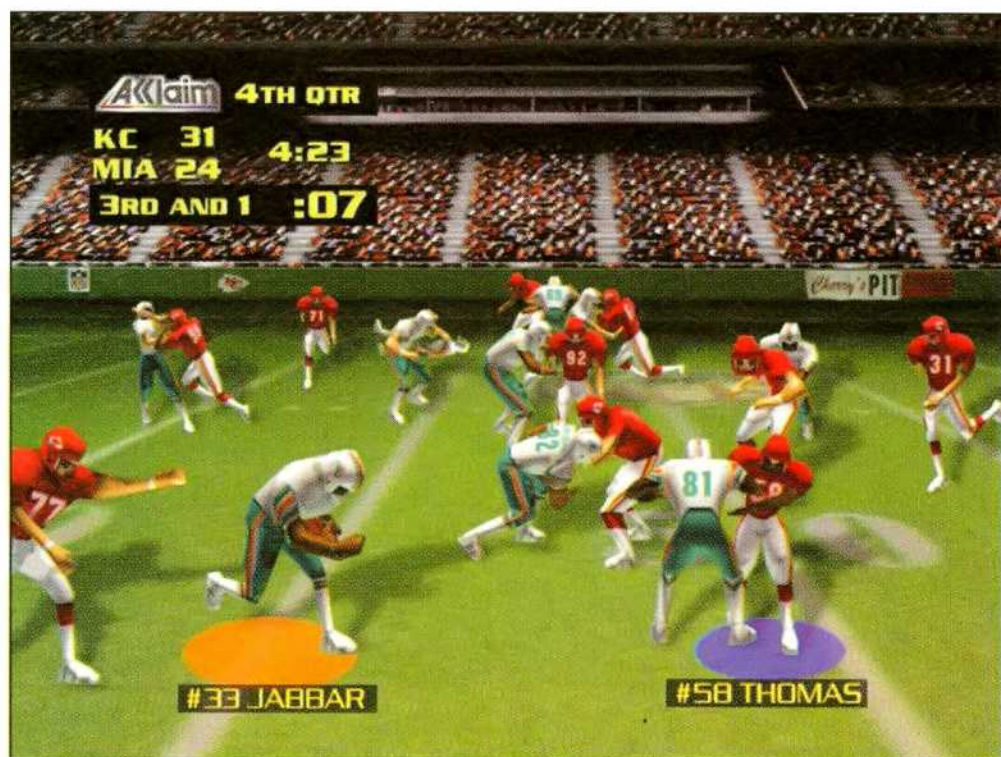
Die vor Ort gesichtete Version befand sich noch in einem recht frühen Entwicklungsstadium, so daß man über die abschließende Qualität nur spekulieren kann. Zu den angekündigten Features zählen unter anderem diverse Techno-musiken sowie ein Kommentator à la Wave Race 64 und eine realistische Computerintelligenz, wodurch die Computergegner, von denen fünf mit dem Spieler um die Pole Position kämpfen, zu ernstzunehmenden, aber nicht unfairen Kontrahenten werden sollen.

Damit die restlichen drei Joystick-Ports am N64 kein trostloses Dasein fristen, wird Extreme-g einen Mario Kart 64-artigen Vierspieler-Modus bieten. Zur Zeit haben die Programmierer allerdings noch mit dem flüssigen Bildschirmaufbau zu kämpfen – kein Wunder, denn im Splitscreen-Modus muß theoretisch die vierfache Polygonmenge auf den Bildschirm gezaubert werden. Momentan wird der Grafikaufbau noch durch den aus Turok – Dinosaur Hunter berüchtigten dichten Nebel kaschiert. Auch Spezialeffekte waren in der frühen Vorversion noch rar, dafür ist die Geschwindigkeit schon äußerst beeindruckend, und das Team um Producer Darren Anderson hat bis zum geplanten Release-Termin im November noch genügend Zeit für den finalen Feinschliff. Da der Hauptprogrammierer sich bereits seine Sporen im Rennspielgenre verdient hat (Auf sein Konto geht u. a. Kemcos Top Gear-Reihe und die Lotus-Serie.), kann man sich durchaus begründete Hoffnungen machen.

Klaus-Dieter Hartwig



Besonders stolz ist man bei Probe Entertainment auf das unkonventionelle Streckendesign (oben). Alle Elemente des Spiels, zum Beispiel die verschiedenen Motorräder, werden zuerst in Form von Konzeptzeichnungen zu Papier gebracht (links).



N64

1 Spieler

Acclaim/Iguana

ab Herbst '97



NFL QUARTERBACK CLUB '98

Keinen geringeren als Super-Bowl-Sieger Brett Favre von den Green Bay Packers verpflichtete Acclaim für die neueste Ausgabe des NFL Quarterback Clubs. Aushängeschild des Spieles, das außerdem für PC, PlayStation und Saturn kommen soll, wird wahrscheinlich die Version fürs N64 werden. Im November soll die US-Version auf den Markt kommen.



Aufwendige Spieleranimationen zeichnen die Grafik des NFL Quarterback Clubs '98 aus



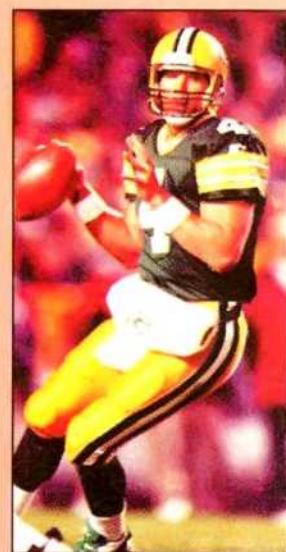
Iguana machte mit Turok bereits Erfahrungen mit der speziellen Hardware des N64



Alle 29 NFL-Stadien wurden in Quarterback Club mit großer Liebe zum Detail umgesetzt



Der Weg, um an die legendäre Trophäe zu kommen, wird lang und äußerst schwierig



Brett Favre

Geboren: 10.10.1969 in Pan Christian, Mississippi, als Brett Lorenzo Favre

Karriere: 1991 vom College von den Atlanta Falcons gedraftet. Er wechselte 1992 zu den Green Bay Packers.

Auszeichnungen: Pro-Bowl-Spieler (1992, 1993, 1995), Spieler des Jahres 1995, Super-Bowl-Sieger 1997.

Rekorde: längster Touchdown-Paß in der NFL-Geschichte (99 Yards). Zwölf Spiele mit mehr als 300 gepaßten Yards.

Amerikan Football wird auch in Deutschland immer beliebter. Zum Redaktionsschluß hatten die Hamburg Blue Devils beste Chancen, den Euro-Bowl zu gewinnen, und Düsseldorf Rhein Fire führte die Tabelle der World League an. Die Krönung ist aber immer noch die amerikanische NFL (National Football League). Im Konsolenbereich gibt es zur Zeit nichts Besseres als die NFL Quarterback Club-Reihe von Acclaim. Und da ist es schon fast selbstverständlich, daß es eine N64-Version geben wird.

Die Fakten, die bislang bekannt wurden, sind erstklassig. Alle 30 Teams mit offiziellen Logos und sage und schreibe 1500 offizielle NFL-Stars mit Fotos und aktuellen Statistiken in neun Kategorien werden in Quarterback Club berücksichtigt. Das Spiel wird in der höchsten Auflösung, 640 x 480 Pixel, programmiert. Das bedeutet, daß man sowohl die Rückennummern der Player als auch deren Namen auf den Jerseys lesen kann. Der Spieler soll nicht nur in das aktuelle Geschehen auf dem Platz eingreifen, sondern auch optional das komplette Team-Management übernehmen können. Und das beinhaltet Spielereinkauf und -verkauf, Aufbau neuer Stars, Finanzverwaltung und dergleichen mehr. Außerdem werden Verletzungen und Strafen realistisch in die aktuelle Saison implementiert.

Selbstverständlich steht die Saison '97/'98 im Mittelpunkt, bei der man zwischen Einzelspiel, Playoff und Championship wählen kann. Zudem können zahlreiche historische Partien nachgespielt werden.

Damit die Bewegungen der Teams flüssig und realistisch den Eingaben des Analogsticks folgen, wurden Profis der NFL für das Motion Capturing verpflichtet. Das Ergebnis wird eine komplette 3D-Umgebung in Sachen Teams und Stadien werden. Als Play-

book (Sammlung von Spielzügen) steht außer den offiziellen der Mannschaften noch ein spezielles von Brett Favre zur Verfügung. Selbstredend können die Playbooks jederzeit editiert werden.

Mit Brett Favre als offiziellen Schirmherren hat sich Acclaim nach Dan Marino (Miami Dolphins) und Steve Young (San Francisco 49ers) erneut einen echten NFL-Star ins Boot geholt (siehe Info Kasten). Vervollständigt

wird das Game durch die gesprochenen Kommentare der NFL-Fernsehlegende Marv Albert. Wenn NFL Quarterback Club '98 im Herbst (wahrscheinlich November) auf den Markt kommt, dürfte es nicht nur das einzige N64-Football-Game sein, sondern höchstwahrscheinlich auch plattformübergreifend das umfangreichste und schönste in diesem Genre werden.

Marcus Höfer

TOTAL!

N64

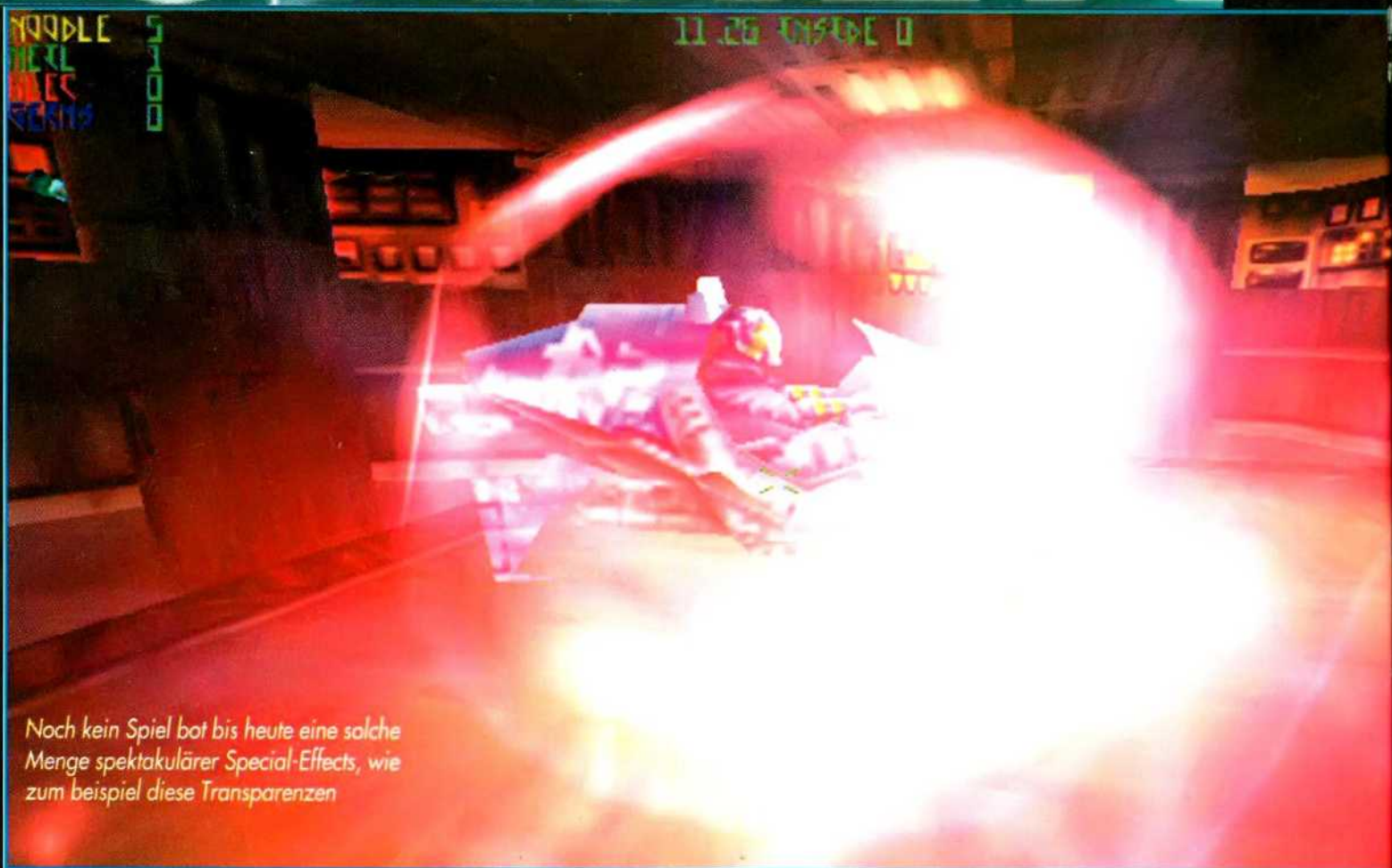
REPORTAGE

Vom Design der Fahrzeuge werden unglaublich aufwendige, gerenderte Artworks erstellt



FORSAKEN

Mit *Extreme-g* zeichnet Probe ein (zumindest für motorisierte Bürger) positives Zukunftsbild, *Forsaken* steht hingegen im Zeichen der Götterdämmerung. Mutter Erde ist bei einem leicht fehlgeschlagenen wissenschaftlichen Experiment in einen Haufen Älmetall und Bioschrott verwandelt worden, und intergalaktische Freaks machen sich auf, die Reste auszuschlachten. Der daraus entstehende **Wettkampf** – und einige andere Hindernisse – sind geradezu geschaffen für die Handlung eines actiongeladenen **Endzeit-Videospiels**.



Noch kein Spiel bot bis heute eine solche Menge spektakulärer Special-Effects, wie zum Beispiel diese Transparenzen

Planet Erde antwortet

Wer einen PC sein eigen nennt oder einen PC-Spieler zu seinen Bekannten zählt, hat sicherlich schon einmal etwas von *Descent* (1 oder 2) gehört. Der Klassiker von Interplay nutzte als Grundlage das Spielprinzip der *Doom*-artigen 3D-Shooter und versetzte es komplett in die dritte Dimension – und da ausschließlich Raumschiffe und Roboter im Spiel vorkamen, gab es hierzulande auch keine Probleme mit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, denn das 'Töten' von Ma-

schinen hat ja glücklicherweise keine schädlichen Auswirkungen auf die Generation-X. Eine Umsetzung von *Descent* für das Super Nintendo schied von vornherein aus (auch der Super-FX hätte der 3D-Grafik nicht auf die Sprünge helfen können), und eine N64-Version namens *Ultra Descent* war zwar ursprünglich angekündigt, wurde offenbar zu den Akten gelegt. Hier springt nun erfreulicherweise Probe Entertainment in die Bresche. Mit *Forsaken* bieten sie eine *Descent*-Variante, die wesentlich action- und abwechslungsreicher ausfallen soll als das



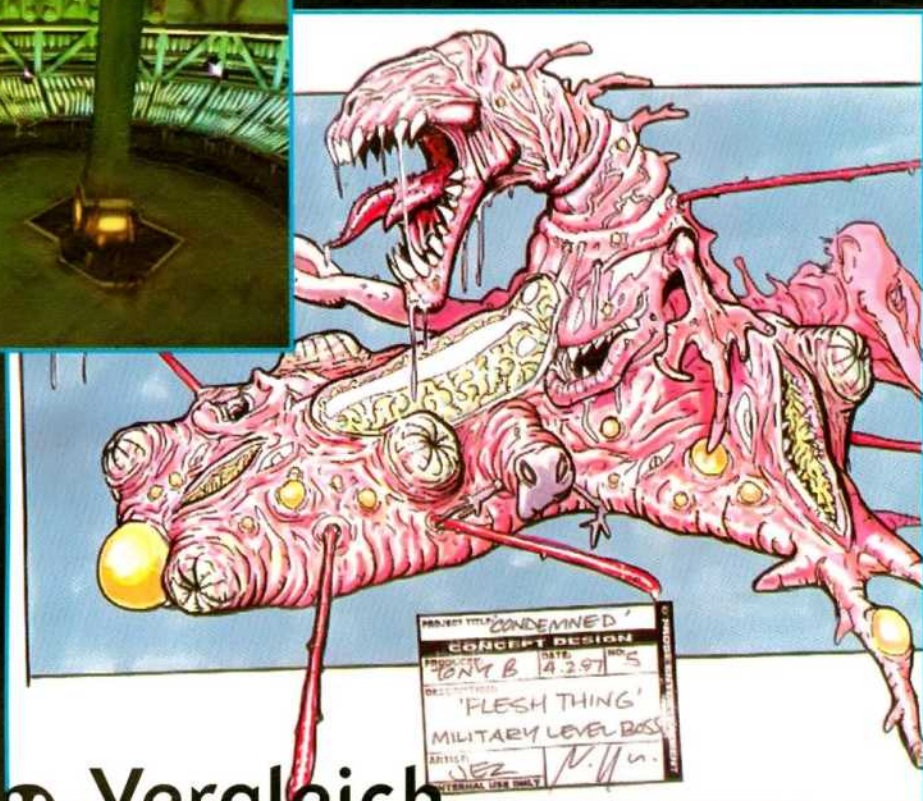
Auch die PlayStation-Vorversion vermittelt schon jetzt einen sehr guten Eindruck. N64-User dürfen zu Recht gespannt sein



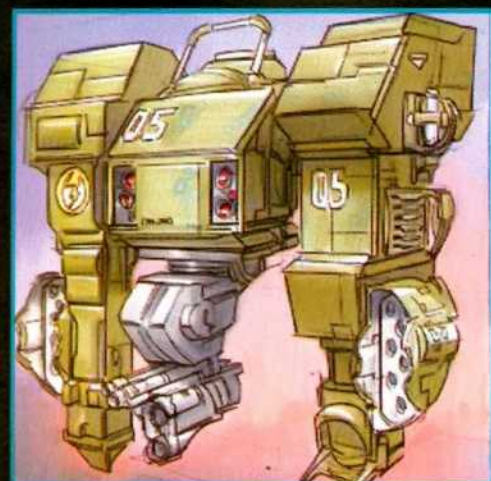
Fergus McGovern, der Chef von Probe, präsentiert höchstpersönlich die Ergebnisse monatelanger Arbeit



Die Konsolenversionen werden mit der hochauflösenden Grafik aus der 3Dfx-Version kaum mithalten können. Wir werden Euch jedenfalls über die Entwicklung auf dem Laufenden halten – geplanter Veröffentlichungstermin ist Anfang 1998



im Vergleich



Vom Papier zum Polygon: die Entwicklung eines Gegners – dieser Wachroboter hört auf den Namen Max – von der ersten Konzeptzeichnung bis zum endgültigen Aussehen



Die Grafiker bei Probe legen eine seltene Detailverliebtheit an den Tag, selbst im Spiel erkennt man das Warnschild am linken 'Arm' – falls man jemals so nah an Max herankommt



Die Militärbasis wird von gar seltsamen Gestalten bevölkert, zum Beispiel von diesem ekligen Viech. Da hat wohl jemand zu oft John Carpenters Das Ding aus einer anderen Welt gesehen



nicht ...

Vorbild. Im Prinzip geht es darum, mit einem Raumschiff – in diesem Fall in Form von futuristischen Hoverbikes – ein 3D-Höhlenlabyrinth zu erkunden, von Gegnern zu säubern, diverse Rätsel zu lösen und imposante Endgegner auszumerzen. Die Missionen sind recht unterschiedlich gestaltet: Einige Level müssen innerhalb eines Zeitlimits gemeistert werden, bei anderen steht eine Rettungsmission oder das Lösen einer bestimmten Aufgabe im Vordergrund. Der Höhepunkt verspricht jedoch der Multiplayer-Modus zu werden, auf dessen Design besonders viel Wert gelegt wird.

Über Netzwerk am PC können sich dabei bis zu 16 Spieler in den riesigen Labyrinthen heiße Gefechte liefern – das Grafikdesign reicht von Tempeln über Militärbasen und Raumstationen bis hin zum Reaktorkern.

Die PC-Version, die bislang am weitesten fortgeschritten ist, gehört technisch zur absoluten Luxusklasse: Die schnelle und detaillierte 3D-Grafik kommt durch die geschickte Nutzung von Interpolationen fast komplett ohne die üblichen Texturverzerrungen aus, weder Clipping-Fehler noch Blitzer stören die makellose Optik. Seit achtzehn Monaten arbeiten über zehn Programmierer, Grafiker und Designer an dem Projekt, das Aufwendigste, was bisher bei Probe Entertainment entstand.

Natürlich hat ein PC-Spiel in TOTAL! nichts zu suchen (auch nicht, wenn es gut ist), doch eine N64-Variante ist bereits in Arbeit, die abgesehen von der niedrigeren Grafikauflösung dem Original weitestgehend entsprechen soll. Kein Wunder, ähneln doch die Features der 3Dfx-Grafikkarte, die von Forsaken voll unterstützt wird, denen der N64-Hardware. Damit die Nintendo⁶⁴-Version nicht zur reinen Umsetzung verkommt, entsteht diese in enger Kooperation mit Probe in der englischen Niederlassung von Iguana. Möglicherweise gibt es kommenden Monat schon weitere Infos von der Electronic Entertainment Expo, auf jeden Fall solltet Ihr Euch diesen vielversprechenden Titel schon einmal vormerken.

Klaus-Dieter Hartwig



Herzlichen Glückwunsch, **Yvonne Emerich** aus Friedrichsdorf! Du bist die glückliche Gewinnerin des SNES-Moduls *Waterworld*. Wir wünschen Dir viel Spaß mit diesem Spiel!

SNES

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

TOTAL! Aufruf

Nachdem die Special-Charts im vorangegangenen Monat eher lachhaft waren, kommen wir in dieser Ausgabe zu einem anderen, sehr wichtigen Punkt. Wir wollten wissen, welches Spiel Eurer Meinung nach die beste Storyline bietet. Nach der Auswertung Eurer zahlreichen Einsendungen stand das Ergebnis eindeutig fest. Für die T! 9/97 bitten wir Euch uns zu schreiben, über welches Spiel Ihr Euch am meisten geärgert habt, weil es Euch überhaupt nicht gefiel. Also, bis dann!

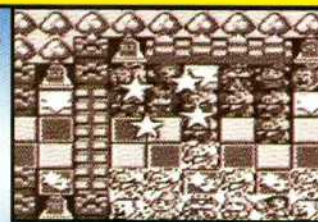
GB

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

Redaktionstip

Castle Quest

ist noch heute ein Spiel für den Game Boy, das in keiner Sammlung eines Strategie-Fans fehlen sollte. Die intelligente Mischung aus Schach und Rollenspiel bietet viele Stunden Spielspaß. Spannende Kämpfe auf dem Spielbrett, Zaubersprüche und Heilungsmagie perfekt inszeniert.



Castle Quest • Note 1- • Test 1/94

N64

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



Spietip von Oliver Priß NBA Live 97 (SNES)

Mein absolutes Lieblingsspiel heißt *NBA Live 97*. Ich bin ein sehr großer New-York-Knicks-Fan, und da das Spiel über umfangreiche Menüs verfügt, können sogar noch andere Spieler, die mir gefallen, in meinem Team mitspielen. Die verschiedenen Spielzüge sind sehr abwechslungsreich und realistisch in Szene gesetzt und machen jedes Spiel erneut zu einem Erlebnis. Die umfangreichen Statistiken geben Auskunft über alles Wissenswerte rund um das Spiel und die Spieler. *NBA Live 97* ist ein ganz heißer Tip für alle Freunde des Basketballs. Wer es noch nicht hat, der sollte sich ganz schnell ein Exemplar besorgen. Ihr werdet es nicht bereuen.



Spietip von Oliver Biba International Superstar Soccer Deluxe (SNES)

Die letzte Minute im ausverkauften Wembleystadion – Du fischst den Ball aus Deinem Netz, spielst ab, genialer Paß in die Mitte. Ein gekonnter Doppelpaß schaltet die Abwehr aus, Du stehst allein vor dem Torwart, ein kurzes Zögern, dann ziehst Du ab. Der Kommentator brüllt nur noch aus sich heraus: „Go, Go, Gooooaalllll!“. Was für ein Schuß, Du jubelst mit Deinen Teamkameraden, denn der Schiedsrichter pfeift ab, und Du bist der World-Cup-Champion. Zahlreiche Mannschaften, sechs Allstar-Teams, Strategien und Aufstellungen bis zum Abwinken, all das erlebt Ihr, wenn Ihr dieses Modul Ever eigen nennt.

NES

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

Special

Wenn ein Spiel mit einer guten Storyline aufwarten kann, macht es gleich viel mehr Spaß. Eurer Meinung nach haben in diesem Punkt die Action-Adventures klar die Nase vorn.

1	SECRET OF MANA Act./Adv. • Note 1- • Test 12/93	
2	ZELDA III – A LINK TO THE PAST Act./Adv. • Note 1 • Test 8/94	
3	TERRANIGMA Act./Adv. • Note 2+ • Test 1/97	
4	FINAL FANTASY III Rollenspiel • Note 1 • Test 2/95	
5	SUPER METROID Act./J&R • Note 1 • Test 8/94	

GEWINNEN MIT TOTAL!

Diesen Monat verlosen wir *Separation Anxiety* (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 Eure Briefbögen und die Rückseite jedes Fotos noch einmal Namen und Adresse, damit es keine Verwechslungen gibt!

Ciao, bis kommenden Monat!

Einsendeschluß ist der 28.7.97 (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

Hallo, Weltbürger!

Nach und nach stehen die PAL-Versionen der ersten N64-Spiele ins Haus. Für fast jeden ist etwas dabei: Action-, Prügel-, Renn- und Sportspiele locken mit guter Grafik und teils überdurchschnittlichem Gameplay. Doch der ganz große Nintendo⁶⁴-Boom blieb bislang aus. Sollte dies eventuell daran liegen, daß Nintendo's Verkaufsphilosophie nicht jedermanns Sache ist, oder hat Buschauge Theo Waigel vielleicht zu große Löcher in die Taschen der Bundesbürger gerissen?! An der Qualität der Konsole oder der Spiele liegt es jedenfalls nicht!

Unsere persönliche Meinung zu:

Mortal Kombat Trilogy (N64)
Seite 28/29

Wayne Gretzky's 3D Hockey (N64)
Seite 30/31

NBA Hang Time (N64)
Seite 32/33

Scooby Doo Mystery (SNES)
Seite 52

Tetris (GB-Classic)
Seite 54

Klaus



Bevorzugte Genre:
Action- und Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
M.U.L.E. (NES)

Ich würde mich lieber à la Rex Kramer am Millerntor in die St.-Pauli-Fankurve stellen und Tore der Gastmannschaft bejubeln, als dieses Prügel-Machwerk freiwillig ein zweites Mal zu spielen.

Eine realistische Eishockey-Simulation bekommt man bei WG3DH zwar nicht geboten, aber das ist auch gar nicht das Ziel dieser Automatenumsetzung. Dafür macht's aber eine Menge Fun.

NBA Hang Time ist wie Wayne Gretzky eher ein actionlastiges Gebolze, nur ist das Gameplay noch simpler gestrickt. Außerdem wurden die Hardware-Features des N64 völlig ignoriert.

Meine Eltern waren immer bestrebt, mich von der Konsole loszuweisen, damit ich auch mal 'an der frischen Luft' spiele. Bei diesem Spiel wäre ich sofort freiwillig gegangen.

Tetris ist so komplex, daß wir für diesen Test seit Monaten tägliche Gefechte per Link-Kabel veranstalten müssen – zumindest erzählen wir das unserem Verlagsleiter. Aber er wird langsam mißtrauisch ...

Thomas



Bevorzugte Genre:
Rennspiele, Shoot 'em Ups
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Star Wars: S. o. t. E. (N64)

Was soll bloß so toll an dieser Billig-Klopperei sein? Bereits die zu Recht in die Schranken gewiesenen Vorgänger des Digi-Horrors boten nichts als völlig übertriebene Gewalt und witzloses Spiel.

In der Hoffnung, daß binnen der kommenden Monate ein realitätsbezogeneres Hockey-Game auf den Markt kommt, gebe ich nur drei Punkte. Das heißt aber nicht, daß WG3DH nicht cool ist.

Nur was für Action-Freunde! Wer keinen der SNES-Vorgänger hat, kann ja mal reinschauen, allerdings darf man nicht zuviel erwarten, denn daß es ein N64-Game ist, zeigt sich nur ab und an.

Auf der Verpackung bekommt man lustige Bilder geboten. Das Spiel macht beim ersten Kontakt einen recht spaßigen Eindruck. Und alles was dann folgt, beschreibt das Wort öde nur allzu genau ...

Handlungsreisende und Geschäftsleute, die sich auf Firmenkosten in der ersten Klasse eines Luxusliners langweilen, wissen den GB samt Tetris schon lange zu schätzen. Besonders in Japan ein Hit.

Christian



Bevorzugte Genre:
Jump&Run- und Actionspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
StarFox 64 (N64)

Gute Frage, Thomas. Ich kann sie leider auch nicht beantworten. Die MK-Spiele gehören traditionell zu den schlechtesten Prügelspielen überhaupt. Und das N64-Update macht keine Ausnahme.

WG3DH ist sicherlich für Eishockey-Fans ein Pflichtkauf, zumal es ja auch recht spaßig ist. Ich hätte mir jedoch mehr Realitätsnähe gewünscht.

Gratulation! Der Preis für die lausigste Hardware-Ausnutzung geht an NBA Hang Time. Nun ja, von den überflüssigen, aber witzigen Rap-Einlagen einmal abgesehen.

Mir gefiel die Serie, die zur Kinderzeit der Akteure spielt, schon immer besser als das uralte Original. Sorry, aber selbst für einen Scooby-Schmecki würde ich das Game nicht unbedingt spielen wollen.

Millionen Menschen können nicht irren! Tetris ist das Nonplusultra an erschreckend simpel aufbereitetem, endlosem Spielspaß. Das ideale Spiel für eine einsame Insel!

Marco



Bevorzugte Genre:
Sport- und Prügelspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Killer Instinct Gold (N64)

Dieses Spiel ist sicherlich kein Highlight unter den N64-Titeln, trotzdem weiß die barbarische Prügelei auch heute noch zu unterhalten und bietet mit ihren 30 Kämpfern viel Abwechslung.

Nie zuvor wurde Eishockey so unterhaltsam in Szene gesetzt. Auch Sportmuffel werden bestimmt Gefallen an dieser actionbetonten Variante der schnellen Mannschaftssportart finden.

Auf den ersten Blick wirkt es erschreckend, daß die Fähigkeiten des N64 kaum ausgenutzt werden, doch mit zunehmender Spieldauer offenbart sich der hohe Unterhaltungswert dieses Spiels.

Eine populäre Filmlicenz alleine macht noch kein brauchbares Spiel. Selbst hartgesottene Fans der Zeichentrickserie werden Scooby Doos SuperNES-Auftritt nicht viel abgewinnen können.

Die einsame Klasse von Tetris zeigt sich alleine schon daran, daß man das Spielprinzip in wenigen Sekunden verinnerlicht hat und auch nach Monaten noch davon gefesselt wird.

Sandra



Bevorzugte Genre:
Jump&Runs und Shoot 'em Ups
Derzeitiges Lieblingsspiel:
StarFox 64 (N64)

Eine hübsche Prügelei hat schon was für sich. Allerdings ist Mortal Kombat Trilogy für mich nicht das Nonplusultra. Ich warte doch lieber auf einen Hammer, als nur Mäßiges zu spielen.

Hey, das ist richtig klasse und sorgt im Sommer immer mal wieder für eine schöne Abkühlung! Obwohl ich kein Sport-Fan bin, mag ich Wayne Gretzky's 3D Hockey sehr.

Buh! – für die Grafik! Eine 1:1-Umsetzung ist für das N64 beinahe schon eine Beleidigung. Es kommt zwar Fun beim Spielen auf, aber es gibt eindeutig zuwenig Qualität fürs Geld.

Ausgerechnet ich wurde dazu verdonnert, dieses Game zu testen. Aber so ist das im Leben, es gibt gute und schlechte Tage, und der mit Scooby Doo Mystery war einer der richtig miesen.

Als Christian den Classic-Test machte, fesselte ich ihn an den Stuhl, um ihm dann das Pad wegnehmen und selbst zocken zu können. Hat eigentlich heute schon jemand Christian gesehen?!

Die Wertungserklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Lahme Gurke! Brauche ich nicht.

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Neulich in Hamburg
Altona vorne rechts

Wenn die Technik mal wieder nicht mitspielt und sich Bytes verselbständigen, kann das Redakteursleben schon hart sein. Besonders frustrierend ist ein Freitagabend, an dem ein völlig unschuldiger und nur Gutes wollender Redakteur um zirka 23.00 Uhr vorm Rechner hockt und sich in der allerletzten Phase der Heftproduktion an die Beseitigung minimaler Fehler macht, um dann nach der Vollendung seines zeitaufwendigen Werkes feststellen zu müssen,

daß sich die soeben als „brillant und fehlerfrei“ bewertete Doppelseite in den Tiefen des Rechnernetzwerkes unwiederbringlich verirrt hat. Den unmittelbaren Nervenzusammenbruch verhindert dann eigentlich nur noch der kümmerliche Glaube, es sei eventuell noch etwas zu retten. Doch die winkenden Überstunden führen sehr schnell zur Ernüchterung ... So geschehen ganz am Ende der Produktion der TI-6/97 mit der letzten Doppelseite der Jubiläumstrecke – auch die betroffene Grafikerin war geradezu entzückt.



Selten, aber sehr ärgerlich: der Absturz einer Datei

Neues aus dem **TOTAL!-Labor!**

- Die 10 TOTAL!-Gebote -



Hallo, TOTAL!-Labor-Fans!
In der diesmaligen Folge von Neues aus dem TOTAL!-Labor könnt Ihr erfahren, welchen Einfluß unser geliebter Professor Kurzkopf auf die täglichen Abläufe in der Redaktion hat. Immer bestrebt, die allerneuesten Errungenschaften der Wissenschaft und Technik für die schwer arbeitenden Redakteure umzusetzen, hat der pfiffige Forscher weder Kosten noch Mühen gescheut, eine sehr nützliche und durchaus soziale Auflistung der zehn wichtigsten Verhaltensregeln zu erstellen. Denn was wäre das Leben noch wert ohne Regeln und Gesetze?! Stimmt, wahrscheinlich nicht weniger als vorher!

Professor Dr. Stremetz Kurzkopf (Leiter des TOTAL!-Labors) hat sich in den vergangenen Wochen durch knietiefe Fachliteratur gearbeitet und dabei wieder einmal explizite Erkenntnisse erlangt. Das schwierige Studium des Themas „Wie-weit-muß-ich-gehen-wenn-ich-den-Verlagsgott-iXus-treffen-möchte?“ trieb den guten Dr. Kurzkopf beinahe in den Wahnsinn. Oder war er da schon? Jedenfalls zerrte ihn eines Morgens der unwiderstehliche Drang aus seinem Feldbett, den höchsten Punkt Hamburgs zu erklimmen und dort mit dem Verlagsgott iXus die Zusammen-

stellung der ersten zehn TOTAL!-Gebote zu besprechen. 40 Tage, 40 Nächte, 52 verregnete Abende und eine Meeresteilung später kletterte der Professor wieder vom Fernsehturm herunter – die 13 Gebotstafeln (polygonal gemeißelt) fest in den zitterigen Händen haltend. Nach einem kurzen Zwischenstopp bei einer Fast-Foot-Kette verkündete der völlig abgemagerte Prolet, äh, Prophet die neuen Gesetze und ihre schrecklichen Folgen bei Nichtbeachtung:



1. Gebot

Der Arbeitsbeginn in den X-plain-Dungeons wird auf zirka 10.00 Uhr morgens vorverlegt. Sollte jemand zu spät kommen, wird er mit dem markerschütternden Ausruf M-a-a-h-l-z-e-i-t! fürchterlich erschreckt.



4. Gebot

Im zweiten Teil einer Heftproduktion muß unbedingt vermieden werden, vor 21.00 Uhr abends Heimweh zu bekommen. (Kurze Telefonate mit den Daheimgebliebenen sind aber prinzipiell gestattet.) Zuwiderhandlungen werden mit stundenlangem Beriseln durch *Rise of the Robots*-Soundeffekte bestraft.



6. Gebot

Arztbesuche, wehleidiges Gejammer, Fuß- und Kopfschmerzen oder ähnliche Betrügereien sind auf jeden Fall zu vermeiden und charakterlich bescheiden. Wer sich trotzdem seinen schauspielerischen Neigungen hingibt, wird dazu verdonnert, einen schönen großen Balkon (schnief!) an das Verlagsgebäude anzubauen, und zwar in der Mittagspause (ups!).



8. Gebot

Hämische Witze über Wasserrohrbrüche oder gelöschte Spielstände sind streng untersagt. Sollte doch einmal ein solcher Witz versehentlich ausgesprochen werden, muß zur Strafe eine textlastige Sechs-Seitenstrecke über das sagenumwobene Giga128 recherchiert werden.



2. Gebot

Neue Mitarbeiter müssen ihre eigenen Fußketten von zu Hause mitbringen. Wer seine Fußketten vergißt, wird mit einem Infrarot-Controller im Testraum an die Heizung (steht auf Maximum) gefesselt und darf seine Texte per Hand schreiben.



5. Gebot

Die Wörter Feierabend, Mittagspause, Gehaltserhöhung, „mache-ich-morgen“ und Urlaub sowie deren Synonyme oder Umschreibugen dürfen einzig in der Zeit von 12.00 Uhr bis mittag benutzt werden. Wer sich diesem Gebot widersetzt, wird extrem schief angeguckt – Terror!



7. Gebot

Die Nahrungsaufnahme innerhalb der Redaktion beschränkt sich auf Dinge, die schnell verzehrt werden können und nicht müde oder schlapp machen. Wer also beim Essen einer Schafskäse-Zwiebeln-Pizza erwischt wird, muß ein großes Stück abgeben oder acht neue bestellen.



9. Gebot

Das Antonio-Banderas-Bild auf Sandras Schreibtisch gilt als unantastbar. Ein auf frischer Tat ertappter Täter, muß sich nicht nur erklären, sondern auch den kompletten Bildschirmtext von *Secret of Mana 2* ins Deutsche übersetzen.



3. Gebot

Es ist streng verboten, während der Arbeitszeit an Urlaubsanträge zu denken. Sollte die Redaktions-Gedankenüberwachungs-Maschine Verfehlungen registrieren, werden die Haltegurte an den Klappstühlen automatisch um 84 % fester angezogen.



10. Gebot

Rächtschraipfeeler in den Texten gelten als unfein und unehrenhaft. Sündige müssen sich ggf. selbst anzeigen und anschließend geißeln, indem sie über glühende Module laufen oder innerhalb von fünf Stunden ein aktuelles Bild von Howard Lincoln (NoA) besorgen.

Wir möchten uns an dieser Stelle noch recht herzlich bei Florian Reichart aus Marktoberdorf für seine Inspiration bedanken. Vielen Dank auch an Herrn Moses!

Nun, auf jeden Fall ganz viel Spaß mit dem (unter Hitze-Schweißperlen geschriebenen) *Captain Future-Special*.



CAPTAIN FUTURE
Eroberung des Planeten

CAPTAIN FUTURE

ORIGINALMUSIK AUS DER TV-SERIE

+3
BONUS
TRACKS

TOTAL! 7/97

Die Serie

Zwischen 1978 und '79 wurde von den Toei Doga Studios *Captain Future* für den amerikanischen Markt produziert. Während die Animationen durchgehend von Tadano Tsushi erstellt bzw. überwacht wurden, arbeitete ein halbes Dutzend Regisseure an der Serie. Ausgestrahlt wurde damals vom 07.11.78 bis zum 30.10.79, wobei am 31.12.78 noch ein 100minütiges Special gezeigt wurde, das leider nie in Deutschland erschien.

Bis die Serie dann auf heimischen Bildschirmen flimmerte, mußte sie noch die unsägliche Prozedur der Synchronisation über sich ergehen lassen. Zuerst entschied sich Taurus Film (denen die Rechte an C. F. gehören) dafür, etwas an den Filmen 'rumzuschneiden. Dazu hängten sie die jeweiligen Originalfolgen (vier à 25 Minuten) zu einem ca. 100-Minutenfilm zusammen, aus dem sie dann einen 75-Minutenfilm heraus schnitten und diesen in drei Teile zerlegten. Nur bei *Das Geheimnis der sieben Steine* vergaßen die Verantwortlichen wohl das Zerstückeln, so daß diese Story

als einzige aus vier Teilen besteht. Nach dem Kürzen gingen die Episoden an Arena Synchron (beide Firmen gehören übrigens zur Kirch-Gruppe). Da die Unsitte der nachträglichen Vertonung mit deutscher Sprache einen nicht unerheblichen Arbeitsaufwand erfordert, wird solcher 'Kinderkram' wie *Captain Future*



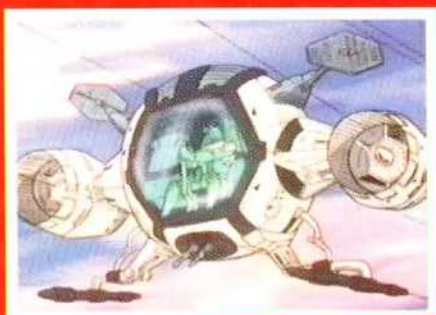
Die Comet, das stolze Schiff von Future und seiner Crew gab es auch als tolles Plastikspielzeug mit viel Kleinkram

meist sehr schnell heruntergearbeitet, z. B. ohne Korrekturlesen des Dialogdrehbuches. Dies erklärt auch, warum es häufiger logische oder sprachliche Fehler in den deutschen Folgen gibt. Einen Vorteil hatte die ganze Aktion allerdings: Da bei einfachen Produktionen

wie C. F. der Ton auf einer einzelnen Spur liegt, konnte der japanische (Schlager-)Soundtrack nicht erhalten werden, so daß der geniale Christian Bruhn die noch genialeren deutschen Musiken schreiben durfte. Der komplette Soundtrack ist seit etwa einem Jahr auch von Colosseum erhältlich (siehe auch Competition).

Nach der Fertigstellung wanderten die Folgen an das ZDF, welcher dann am 27.09.80 mit der Ausstrahlung der Serie im Vorabendprogramm begann, die nach einer Sommerpause am 25.03.82. endete. In späteren Jahren gab es im Ferienprogramm einige Wiederholungen.

Etwa 1990 wechselten die Rechte zu Pro 7, wo bis zur Folge 11.1 gesendet wurde. Genauso wie zwei Jahre später der Kabelkanal. Allerdings wurde die Folge 2.1 doppelt und 1.3 gar nicht gezeigt. Momentan steht zwar keine Ausstrahlung an, aber wenn Ihr alle fleißig liebe (!) Bittbriefe an Kabel 1 schickt – die sollen aber gefälligst komplett senden, kommen wir hoffentlich bald wieder in den Genuß dieses hervorragenden Stücks klassischer Japan-Animation.



Ob nun im *Cosmoliner* in schwierigen Aufträgen unterwegs (Sonnensystem retten und so) oder im Streit mit der süßen kleinen Agentin Joan Landor, unser Held Future hat immer noch Zeit für eine Tasse Kaffee oder sein C. F.-Sammelalbum von Panini. Hat irgenwer da draußen auch noch ein vollständiges Exemplar?

Hier ein Liste der Captain Future-Romane und der daraus resultierenden Folgen

US-Jahr	US-Magazin-Titel	US-Jahr	US-Buchtitel	D.-Jahr und Titel	TV-Folge
Samachson Joseph (1906) als Brett Sterling:					
1943/2	Worlds to Come	—	—	1983 Invasion der Sverd	
1944/2	Days of Creation	—	—	1963 Captain Futures letztes Abenteuer	
Wellman Manly Wade (1903–86)					
1946	The Solar Invasion	1969	The Solar Invasion	1962 Der geraubte Mond	
Edmond Hamilton (1904–1977):					
1940/1	Captain Future and the Space Emperor	1969	Captain Future and the Space Emperor	1981 Die lebende Legende	DER HERRSCHER VON MEGARA
1940/2	Calling Captain Future	1969	Calling Captain	1981 Kollisionsziel Erde Future	DER SCHWARZE PLANET
1940/3	Captain Future's Challenge	1969	Captain Future's	1982 Die Gravium Sabotage	DER KAMPF UM DIE GRAVIUM-MINE
1940/4	The Triumph of Captain Future	1969	Galaxy Mission	1982 Der Lebenslord	DAS GEFÄHRLICHE LEBENSELEXIER
1941/1	Captain Future and the Seven Space Stones	—	—	1982 Diamanten der Macht	DAS GEHEIMNIS DER SIEBEN STEINE
1941/2	Startrail to Glory	—	—	1982 Sternstrasse zum Ruhm	
1941/3	The Magician of Mars	1969	The Magician of Mars	1982 Der Marsmagier	DER ZAUBERER VOM MARS
1941/4	The Lost World of Time	—	—	1982 Im Zeitstrom verschollen	DIE ZEITMASCHINE
1942/1	Quest Beyond the Stars	1969	Quest Beyond	1982 Die Materiequelle the Stars	AUF DER SUCHE NACH DER QUELLE DER MATERIE
1942/2	Outlaws of the Moon	1969	Outlaws of the Moon	1983 Das Erbe der Lunarier	DIE ROLLE SEINES LEBENS
1942/3	The Comet Kings	1969	The Comet Kings	1983 Im Schatten des Alls	DIE ELEKTROMENSCHEN
1942/4	Planets in Peril	1969	Planets in Peril	1983 Held der Vergangenheit	PLANET IN GEFAHR
1943/1	The Face of the Deep	—	—	1983 Planetoid des Todes	MITGEFANGEN IM WELTALL
1943/3	Star of Dread	—	—	1984 Stern des Grauens	EIN GEFÄHRLICHES GEHEIMNIS
1944/1	Magic Moon	1969	The Tenth Planet	(als Brett Sterling, wird manchmal Samachson zugeschrieben)	
1945	Red Sun of Danger	1968	Danger Planet	1961 Die Krypta der Kangas	(als Brett Sterling)
1946	Outlaw World	1969	Outlaw World	1961 Die Radium Falle	
1950	The Return of Captain Future	—	—		
1950	Children of the Sun	—	—		
1950	Harpers of the Sun	—	—		
1950	Pardon My Iron Nerves	—	—		
1951	Moon of the Unforgotten	—	—		
1951	Earthman No More	—	—		
1951	Birthplace of Creation	—	—		

In Isaac Asimov's Magazine of Science Fiction and Fantasy erschien im Oktober '95 der Kurzroman The death of Captain Future von Allen Steele.

Herzlichen Dank an Torsten Kracke und Florian Bauman für das hervorragende FAQ!

Deutsche Mario Kart 64-Me

RACE 4 Fun



Mario geht Kart-fahrend auf große Tour. In ganz Deutschland warten Riesenspaß und jede Menge tolle Preise auf die Fans des kleinen Klempners.



Rasante Fahrten durch Dschungellandschaften, Burgen, über transparente Eisschollen, tropische Inseln oder vorbei am Schloß der Prinzessin – Miyamotos Team hat für Mario Kart 64 wirklich

vollen Einsatz gebracht, was der Spieler mit jedem Pixel des Games zu spüren bekommt.

- ▷ Am 23. Juni startete Nintendo mit Race 4 Fun einen superspaßigen Videospielwettbewerb, der sich über ganz Deutschland hinweg zieht. Und jetzt kommt das Beste: Ihr könnt nicht nur aus dem parallel laufenden TOTAL!-Wettbewerb als Sieger hervorgehen, sondern habt auch noch alle Chancen auf
- ▷ die von Nintendo ausgesetzten 10.000 DM! Wenn Ihr dabei sein wollt, ist es auf jeden Fall wichtig, daß Ihr auf die mit den

Terminen versehenen Aktionsposter des Handels achtet, auf denen die Championläufe angekündigt werden. Wer teilnimmt, hat sogar gleich mehrere Gewinnchancen. Es treten jeweils zwei Spieler gegeneinander an, von denen jeder einen Aktions-Sticker und einen Fahrerpaß erhält. Auf dem werden Name, Adresse und natürlich die persönliche Bestzeit vermerkt. Die Vorausscheidung wird voraussichtlich auf der Strecke Sherbet Land (Star Cup) in der 100-ccm-Klasse ausgetragen. Mit dem Sticker erhält jeder eine zusätzliche Chance: Einfach das elterliche Auto (oder das von Freunden) mit dem Race-4-Fun-Sticker bekleben und dann ein richtig witziges Foto samt PKW machen. Anschließend müßt Ihr das Kunstwerk nur noch an Nintendo of Europe schicken, und schon könntet Ihr zu den zehn Siegern gehören, die zu einem Trip



isterschaft



in die Nintendo-Zentrale eingeladen werden und dort vor Ort

die neuesten

Produkte testen dürfen. Na, wenn das keine wunderbaren Aussichten für Mario-Fans sind! Doch das ist noch lange nicht alles. Die Wochensieger der jeweiligen Händlerwettbewerbe gehen postwendend an den japanischen Konzern und haben somit Aussicht auf die Endausscheidung in Berlin. Bei der dortigen IFA '97 (Internationale Funkausstellung, 30.8. bis 7.9.97) werden unterm Funkturm am 5. und 6. September die heißesten Rennen gefahren und aus den



Vorrundensiegern der absolute Winner ermittelt. Nähere Informationen zu dem Wettbewerb könnt Ihr auch im Internet unter folgender Adresse finden: <http://www.nintendo.de> oder über Nintendos

Hotline unter 01 30/58 06

abrufen. TOTAL! wünscht allen Lesern viel Glück!



TOTAL! AKTION

1. Preis



2. Preis



3. Preis



Ob mit dem Farbkasten, Buntstiften, Wachsmalkreide oder Bleistift, es ist Euch völlig freigestellt, welche Werkzeuge Ihr für die große TOTAL!-Malaktion benutzt. Die einzige Bedingung ist, daß Eure Zeichnung in irgendeiner Weise mit *Mario Kart* zusammenhängen. Die TOTAL!-Redaktion wird aus allen Einsendungen die drei witzigsten und schönsten Bilder wählen, die dann veröffentlicht und mit folgenden Preisen belohnt werden:

1. Preis: Ein N64 plus *Super Mario 64* und *Mario Kart 64*
2. Preis: Ein SNES plus *Mario Kart*
3. Preis: Ein Game Boy pocket plus *F1 Race*

Eure fertigen Kunstwerke solltet Ihr dann schnellstmöglich an folgende Adresse senden:

TOTAL!
Malwettbewerb
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 1. September 1997 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma Nintendo und des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an diesem Wettbewerb nicht teilnehmen. Allen anderen wünscht TOTAL! viel Spaß beim Malen und gutes Gelingen!

Nintendo

Großer Malwettbewerb

SNES

1 Spieler

Infogrames

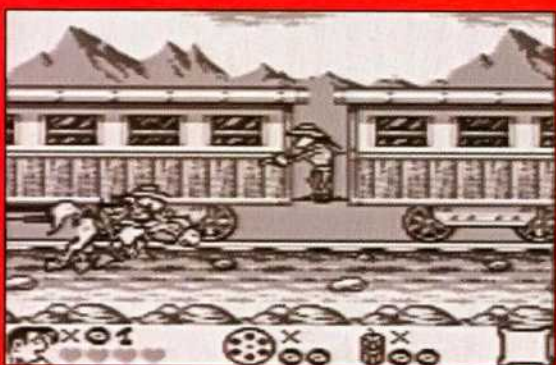
ab September

LUCKY

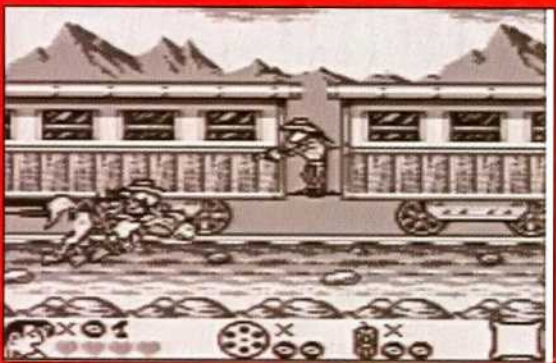
Neueste Meldung aus Painful Gulch: Die Daltons sind frei! Am helllichten Tage erdreistete sich der Clan, eine Bank zu überfallen. Der Direktor trug dabei leichte Verletzungen davon.



Was die Grafik angeht, hat sich das Software-Haus Infogrames mit Lucky Luke große Mühe gegeben. Das Scrolling präsentiert sich in mehreren Ebenen, was einen dreidimensionalen Effekt zur Folge hat



Den fahrenden Zug wird es auch in der Version fürs Super Nintendo geben



Die vielen Details werden ab September so manchen Game-Boy-Spieler begeistern

Für den Game Boy bietet Lucky Luke ebenfalls einen schönen Mix aus Rätseln und Action. Die Aufgabenstellung ähnelt der der SNES-Version. Grafisch wird das Geschehen sehr detailliert, mit vielen Animationen und flüssigem, schnellem Scrolling präsentiert.

Grashalmkauend besteht er viele Abenteuer. Treu steht ihm sein kluges Pferd Jolly Jumper zur Seite, und kein Weg ist ihm zu weit, wenn es darum geht, für die Gerechtigkeit zu kämpfen. Über Lucky Lukes Heldentaten konntet Ihr Euch bisher nicht nur im Fernsehen, in Comicalben und auf der Kinoleinwand freuen, auch erste Bilder der Game-Boy-Version mit dem Westernhelden waren in TOTAL! 3/97 schon zu bestaunen.

Gut ein Vierteljahr später rückt Infogrames nun eine Preview-Version für das SNES heraus. Ein bißchen ähnelt das Spielgeschehen der 16-Bit-Version der des Game Boys. Doch natürlich haben die französischen Programmierer die Möglichkeiten der Konsole genutzt und bieten, was den Umfang angeht, eine Menge mehr als auf der Keksdose.

Das Spiel präsentiert sich als eine Mischung aus Action und Denkaufgaben. Ständig wech-



Es ist allgemein bekannt, daß Jolly schneller ist als der Wind – und als ein fahrender Zug erst recht



Wer zuerst zieht, schießt auch zuerst. Oder hieß es, wer zuerst zieht, lacht am besten?



selnde Szenarien und Aufgaben sorgen dafür, daß keine Langeweile aufkommt. Viel Wert hat man auch darauf gelegt, daß der Charme und Witz der Comicfigur auch im Spiel untergebracht wird. Nicht nur, daß der coole Westernheld von einem gespenstischen Magier verfolgt wird, witzige Animationen sorgen außerdem für so manchen Lacher. So kann der Cowboy beispielsweise nach hinten über sei-

LUKE



Lucky Lukes ausgefallene Schießkünste sind, wie unschwer zu erkennen ist, beinahe zirkusreif



nen Kopf schießen und verbiegt sich dabei wie ein Schlangemensch. Spannend wird es dann, wenn die Flucht vor einem gefährlichen Tornado beginnt oder Lucky samt Pferd Banditen durch enge Schluchten jagt. Seinen Mut muß er bei Begegnungen mit Indianern unter Beweis stellen, und bei der Verteidigung eines fahrenden Zuges kommt es – wie in allen anderen Leveln auch – auf Schnelligkeit und Treffsicherheit an. Wer seine Sache besonders gut macht, darf zur lustigen Westernmusik in Bonusleveln auf Flaschen schießen, am Glücksrad drehen oder sich von Jolly Jumper zum Arm-drücken herausfordern lassen. Das bringt wie immer nicht nur eine Menge Extrapunkte, sondern auch zusätzlichen Spaß.

Für Anfänger und Fortgeschrittene stehen zwei Schwierigkeitsgrade zur Verfügung. Dazu muß jedoch gesagt werden, daß Infogrames für den hohen Schwierigkeitsgrad ihrer Spiele bekannt ist und auch bei *Lucky Luke* selbst in der niedrigsten Stufe eine Menge Übung dazugehört,



Unbarmherzig brennt die Sonne auf Luckys Hut, und der Wüstensand glüht unter den Hufen von Jolly Jumper. Doch das hindert die beiden nicht, die Daltons gnadenlos durch enge Schluchten zu verfolgen



wenn Ihr vorankommen wollt. Das Game wird, ebenso wie die Vorgänger im Comicbereich, zu einer echten Herausforderung werden. Infogrames hat sich darauf spezialisiert, Lizenzen für Comicklassiker zu kaufen, um die Geschichten dann fürs SNES oder den Game Boy umzusetzen. *Die Schlümpfe*, *Spirou*, *Asterix & Obelix* sowie *Tim und Struppi* gehören zum Repertoire des französischen Software-Hauses. Alle Games dieser Art halten sich stets sehr genau an die Comicvorlage und sind sowohl grafisch als auch spielerisch von hervorragender Qualität. Wie üblich, wird auch Lucky

Luke in Deutsch, Englisch und Französisch spielbar sein. Wer also seine Sprachkenntnisse aufbessern will (zieht gut bei Eltern als Kaufargument) ist mit dem Pferd Jolly und dem Cowboy Lucky bestens bedient. Bis September müßt Ihr Euch allerdings noch gedulden, denn vorher wird das Spiel auf dem hiesigen Markt nicht erscheinen. Dasselbe gilt für die Game-Boy-Version. Bis dahin könntet Ihr Euch allerdings mit den zahlreich erschienenen Alben trösten oder einfach einen anderen Comicklassiker zur Hand nehmen.

Sandra Alter

SCOOBY DOO MYSTERY



Dunkle Mächte lauern auf einem Schiffswrack. Wer könnte wohl anderes in eine solche Geschichte verwickelt sein, als Scooby und Shaggy?!

Viele von Euch werden die beiden Geisterjäger aus der TV-Serie kennen, die aus den Hanna-Barbera-Zeichentrickstudios stammt. Immer wieder schlittern die beiden Freunde in schaurig-spannende Geschichten, in denen sie irgendein Gespenstertreiben beenden müssen. So auch in *Scooby Doo Mystery* für das Super Nintendo. Shaggy und sein treuer Hund Scooby sind auf einem Geisterschiff gefangen und können nicht eher ent-



Zeichentrick-Fans wissen: Die schlaue Velma ist beinahe allwissend und gibt stets gute Tips

kommen, bevor sie alle Rätsel gelöst haben. Mit von der Partie sind auch Freddy, Velma und natürlich die gute Daphne. Sie sorgt, ebenso wie in der Fernsehserie, an besonders gruseligen Stellen mit Scooby Snacks (geben Lebensenergie) dafür, daß die beiden ihren Mut nicht verlieren und den Auftrag bis zum Ende durchziehen können.



Alle Zeichentrickcharaktere sind im Spiel eingebunden



Diese kleine Maus kann den beiden Helden sehr gefährlich werden. Bei Berührung mit dem Nagetier zeigt das Frightometer am oberen Bildschirmrand die dabei verlorene Lebensenergie an



Außer einem Abgrund gibt es in diesem Teil des Schiffes nichts zu finden, und warum Shaggy ständig grinst wie ein Honigkuchenpferd, konnte TOTAL! leider nicht in Erfahrung bringen

Velmas Aufgabe besteht darin, alle Objekte, die ihr die beiden Freunde bringen, zu untersuchen und sie so zusammenzufügen, daß sich ein Sinn daraus ergibt. Gehen Scooby und Shaggy zu ihr, bekommen sie stets hilfreiche Auskünfte und Tips. Freddy dagegen ist in der Zwischenzeit damit beschäftigt,

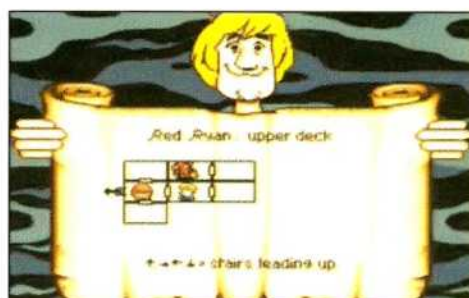
GEISTERJAGD AUF EINEM GRUSELIGEN SCHIFFSWRACK



Liebloses Gamedesign, schlechter Gesamteindruck

eine Falle für die Bösewichter zu konstruieren. Eine schöne und spannende Geschichte, mag jetzt so mancher von Euch denken. Doch *Scooby Doo Mystery* zeigt sich als Spiel nicht

halb so gut wie als Zeichentrickfilm. Die spärlichen und ruckelnden Animationen sind leider nicht das einzige Negative, was es über dieses Spiel zu sagen gibt. Beispielsweise entpuppt sich Freddy im Game als überaus nervend. Wann immer ihr an ihm vorbeigeht, wird das Gameplay unterbrochen, und er erzählt Euch via Sprechblase immer wieder das gleiche. Leider gibt es keine Funktion, mit der die Gespräche zu unterbrechen wären. Ganz ähnlich gestalten sich die Rät-



Für diese Tür, die zum Deck 2 führt, wird ein Schlüssel benötigt. Wo könnte der bloß sein?

sel, entweder sie sind zum Gähnen langweilig oder entpuppen sich als wenig logisch, was oft ein sinnloses Umherirren zur Folge hat. Dafür gibt es Bonusrunden, in denen Ihr zwar auf Zeit Extraleben einheimsen könnt, aber etwas Spannendes zu erleben gibt es auch dort nicht. Die schnöde Musik und schlechte Effekte begleiten das gespenstische Treiben. Einzig und allein der Preis versetzt niemanden in Angst und Schrecken, denn *Scooby Doo Mystery* kostet nur 50 DM. Aber streng genommen wären auch die verschenkt, und so könnt Ihr Euch glücklich schätzen, daß Ihr TOTAL! lest und wißt, wofür Ihr Eurer Geld ausgeben solltet und wofür besser nicht.

Sandra Alter

Gameplay 4+

Die Steuerung erweist sich als ungenau, und die Rätsel sind langweilig oder gar unlogisch.

Dauerspaß 3-

In den Szenarien passiert zu wenig, so daß das Game schnell zu einer müßigen Angelegenheit wird.

Grafik 4+

Das grafische Design ist sehr grob gehalten, und die einzelnen Charaktere sind schlecht animiert.

Sound 4+

Durch die Musik kommt wenig Stimmung auf, die Soundeffekte klingen ebenfalls sehr lieblos.

TOTAL-CHECK

Genre Action/Adventure
Level
Schwierigkeit mittel
Continues 3
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

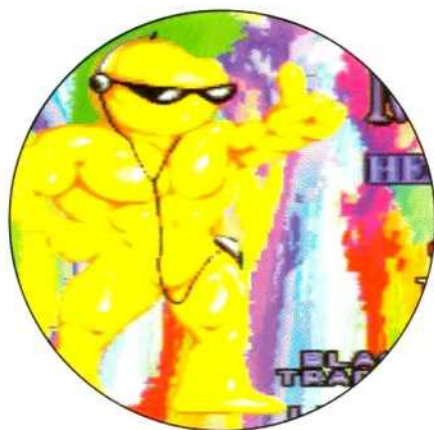
4+

SNES

1-2 Spieler

T•HQ / Black Pearl

ca. DM 60



MOHAWK & HEADPHONE JACK

M17X, so heißt der Partyplanet der Morfs. Wenn Ihr Euch auf dessen Oberfläche begeben, könnt Ihr feiern und dabei Musik hören, bis Euch im wahrsten Sinne des Wortes schwindelig wird.

Musik ist gleich neben Videospielen Euer Lebensinhalt? Dann habt Ihr mit Mohawk und Headphone Jack etwas gemeinsam. Die beiden leben auf dem Planeten M17X und dort zählt nur eins: Musik und Spaß. Die Morfs, so die Bezeichnung für die dortige Lebensform, sind deshalb tagtäglich damit beschäftigt, CDs zu sammeln. In jeder Höhle, sprich jedem Level, befindet sich neben vielen kleinen Silberzscheiben eine große Mega-CD. Wer die findet, legt einen weiteren Soundtrack frei, außerdem öffnet sich der Durchgang zum nächsten Level. Für genügend Abwechslung sorgen dabei die vielfältigen Verwandlungskünste der aus Gelee bestehenden Morfs. Sammelt Ihr die jeweiligen Extras ein, so verleihen sie Euch neben Flügeln beispielsweise

die Fähigkeit zu schwimmen oder höher zu springen. Zudem kann sich die Spielfigur à la Sonic zusammenrollen und so Gegner wie Mini-Walker oder schlangenähnliche Wesen in die ewigen Jagdgründe schicken. Eine weitere Möglichkeit, den feindlichen Objekten beizukommen, besteht darin, die Spielfigur per Knopfdruck explodieren zu lassen. Mit einem Schlag werden damit alle auf dem Bildschirm befindlichen Feinde weggefegt, dies ist allerdings nur begrenzt (dreimal) möglich. Soweit wäre das Gamedesign von Mohawk & Headphone Jack noch sehr konventionell, hätte Black Pearl das Game nicht im Mode 7 programmiert. Der sorgt dafür, daß sich der komplette Screen ständig um die eigene Achse dreht. Dadurch werden Euch nicht nur immer neue Plattformen

und Wege eröffnet, sondern auch Schwindelanfälle überkommen, zumal die Morfs ganz enorme Geschwindigkeiten erreichen können. Von der Idee her ist das Game wirklich witzig, und auch der Mode 7 ist in diesem Game ohne Zweifel gut um- und eingesetzt. Leider hapert es ein

jedoch einen guten Eindruck. Grundsätzlich ist die Idee, Soundtracks zu erspielen, zwar nicht neu, aber doch sehr ungewöhnlich. Und so bleibt schließlich dennoch ein ausgefallenes Game, das Laune macht.

Sandra Alter

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



Selbst im kühlen Nass sind die Morfs auf der Jagd nach den begehrten Musik-CDs



Den Verwandlungskünsten der musikliebenden Morfs sind beinahe keine Grenzen gesetzt. Mohawk hat seine gelben Beine gegen einen schnellen, schwarzen Gummireifen getauscht

▲ **POSITIV!** ▲

Sehr originelle Spielidee,
guter Einsatz des Mode 7,
witzige Aufmachung

wenig an der grafischen Darstellung. Die Level sind sehr grob designt und wenig abwechslungsreich gestaltet, bieten aber immer wieder überraschende Ideen. So können sich die Morfs beispielsweise dünn wie ein Aal machen und werden durch Röhren geschossen, oder sie schlüpfen durch einen Teleporter und finden sich sogleich in den unendlichen Weiten des Alls wieder, um dort herumzuschweben und die geliebten CDs zu sammeln.

Sogar einen Zweispieler-Modus bietet das Game, in dem aber leider nur nacheinander und nicht miteinander gespielt werden kann. Insgesamt hinterläßt Mohawk & Headphone Jack

▼ **NEGATIV!** ▼

Das Leveldesign zeigt sich
etwas fade, die Musiken
lassen zu wünschen übrig

Gameplay 3+

Die Figur läßt sich gut steuern, doch durch die vielen Drehungen geht schnell die Orientierung verloren.

Dauerspaß 3+

In den Levels lassen sich stets neue Sachen finden. Es gibt mehr als einen Weg, um zum Ziel zu kommen.

Grafik 3-

Das Design ist etwas lieblos, und Detailverliebtheit ist in diesem Game leider überhaupt nicht zu entdecken.

Sound 3+

Das Game präsentiert sich mit neun verschiedenen Soundtracks von durchschnittlicher Qualität.

TOTAL-CHECK

Genre Action/ Jump&Run
Level 8
Schwierigkeit mittel
Continues 3
Speicherkapazität 16 MB
Erhältlich im Handel

FAZIT

3+

GB

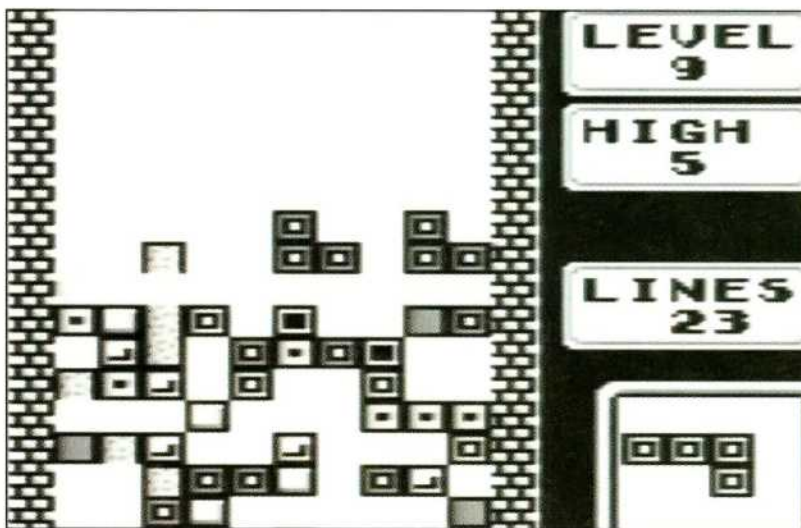
CLASSICS



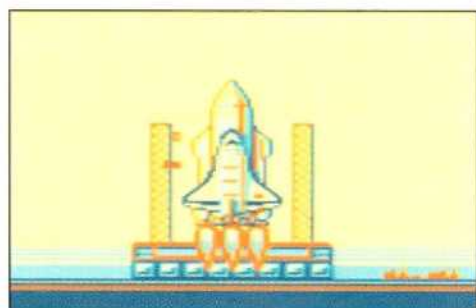
1-2 (Link-Kabel)

Nintendo

ca. DM 60



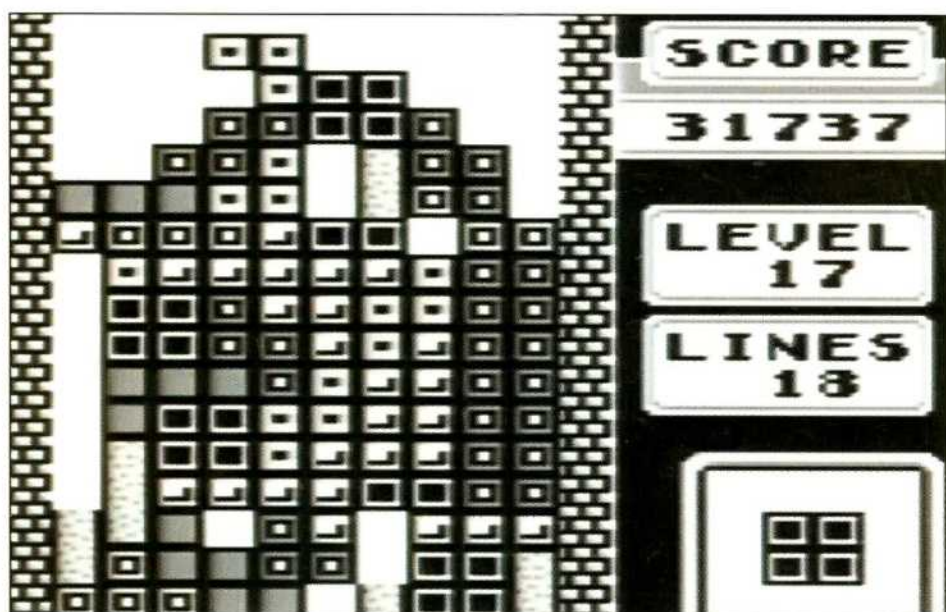
Wenn nur eine Reihe verschwindet, schafft Euch das zwar etwas Platz, aber um richtig Punkte zu machen, sollte Ihr versuchen, mehrere Reihen zu bilden



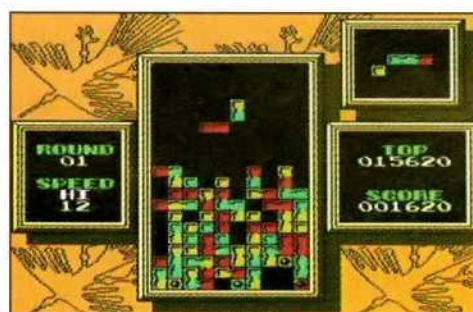
Am Ende des B-Modus werdet Ihr mit lustigen Bildern belohnt. Na, das ist doch was

TETRIS

Wenn jemand, der mit Videospielen nichts am Hut hat, nach diesem Thema gefragt wird, fallen diesem Menschen wohl zunächst zwei Dinge ein: Game Boy und Tetris. Nach vier Jahren TOTAL! werden wir diesen Klassiker nun entsprechend würdigen.



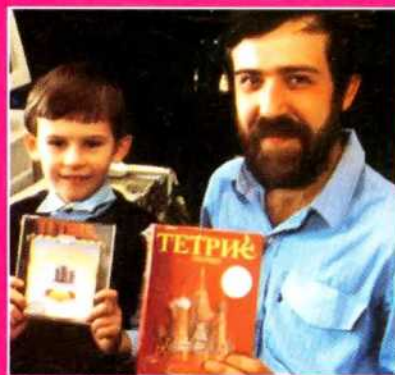
Mit jedem Level steigt auch die Geschwindigkeit. Wer also meint, gute Reflexe zu haben, soll mal bitteschön bis in den 17ten Level spielen. Viel Spaß



Tetris wurde unter anderem auch für das NES umgesetzt und zog eine Fortsetzung nach sich

Der Erfinder

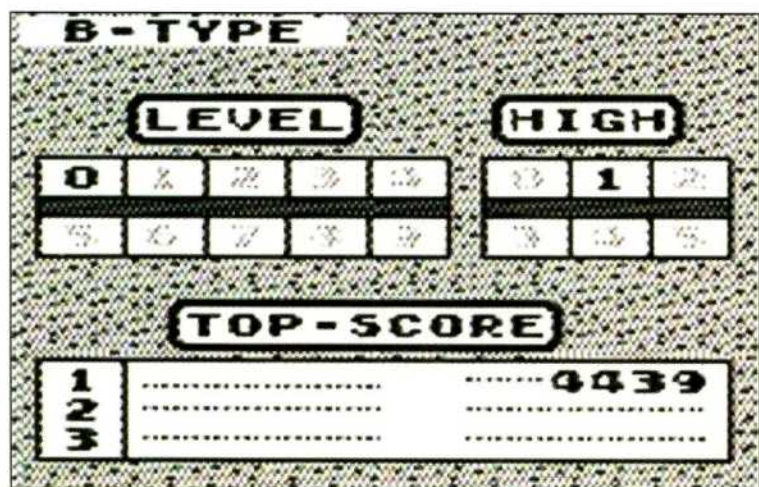
Alexej Patschitnow (Foto mit seinem Sohn) war so ziemlich der einzige, der mit dem Tetris-Deal keine Millionen absahnte. Weil er Tetris während seiner Arbeitszeit auf einem Firmencomputer programmiert hat, standen ihm nach sowjetischem Recht keine Forderungen zu. Später befaßte er sich ganz mit der westlichen Computerindustrie. Jetzt arbeitet er im Dienste Bill Gates' bei Microsoft an neuen Spielen.



TETRIS HAT NICHTS VON SEINER FASZINATION EINGEBÜSST

folgreichsten Videospiele überhaupt und war maßgeblich am Erfolg des Game Boys beteiligt, sondern ist auch das beste Beispiel dafür, daß Grafik und Sound ruhig schlichter ausfallen können und der Spielspaß trotzdem nicht beeinträchtigt wird.

Christian Henning



Im B-Modus müssen 25 Reihen ausgelöscht werden

Tetris, der Inbegriff eines zeitlosen Klassikers, gehört nunmehr seit 17 Jahren zu den beliebtesten Spielen. Das bis heute wirkende Geheimnis seines Erfolges liegt in der simplen Zusammensetzung des Spiels. In einen Behälter fallen nacheinander Blöcke, welche aus vier (tetra = griech. vier) Gliedern bestehen, die sich in verschiedenen Formationen anordnen. Per Knopfdruck lassen sich die Steine drehen. Ziel des Spiels ist es, die Blöcke in eine waagerechte Reihe fallen zu lassen, um diese dann als Punkte abschreiben zu können. Wenn die Reihen unvoll-

ständig sind, setzen sie sich am unteren Bildschirmrand fest und erschweren das immer schneller werdende Spiel, denn ist der Screen gefüllt, hat man verloren. Der kluge Mann, der sich dieses Suchtspiel ausgedacht hat, heißt Alexej Patschitnow und arbeitete 1988 im Computerzentrum der Moskauer Akademie der Wissenschaften (ELORG). Mathematische Rätsel waren seine Leidenschaft, und als er Tetris erfand, dauerte es nicht lange, bis westliche Software-Firmen auf den Russen aufmerksam wurden und um seine Gunst buhlten. Die Tetris-Rech-

te wurden in Arcade-, Heimversionen- und Handheld-Rechte aufgeteilt. Als Minoru Arakawa (Präsident von Nintendo of America) das Spiel auf einer Computermesse sah, mußte ihn sein Kollege Howard Lincoln beinahe davon wegzerren, so fasziniert

Gameplay

1

Die Steuerung ist simpel, ohne Mühe zu erlernen und auch in den schnelleren Leveln gut zu beherrschen.

Dauerspaß

1

Tetris, das ist Dauerspaß pur und in Vollendung. Nicht umsonst löste dieses Spiel weltweit eine Sucht aus.

Grafik

3

Die Blöcke sind trotz des kleinen Schwarz-weiß-Displays sehr gut voneinander zu unterscheiden.

Sound

3

Drei russische Melodien stehen zur Auswahl, aber wer sich das Gedudel ersparen will, kann ja leise stellen.

TOTALI-CHECK

Genre Strategie
Level über 100
Schwierigkeit mittel
Continues
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich seit 1988

FAZIT

1



1 Spieler

Nintendo

ca. DM 60



In dieser Truhe steckt eine der heißbegehrten Extrawaffen, die bei Bossen weiterhelfen



STARTROPICS

Eine gelungene Mischung aus Action-, Jump&Run- und Adventure-Elementen bietet dieser NES-Klassiker. Es ist wirklich bemerkenswert, was einem mit der Konsole beim Urlaub in der Südsee so alles an haarsträubenden Dingen passieren kann ...



Wer die Qual hat, hat die Wahl. Nur wer die richtigen Schalter betätigt, findet einen sicheren Weg durch die verzwickten Labyrinth in der gefährlichen Unterwelt des Coralcola-Atolls

Es geht doch nichts über einen hübschen Urlaub auf einer Südseeinsel. Entsprechend glücklich ist auch der junge Mike, als ihn sein Onkel Steve auf das idyllische Coralcola-Atoll einlädt, wo dieser als Forscher tätig ist. Doch die Freude wandelt sich schnell, denn bei seiner Ankunft erfährt Mike, daß sein Onkel über Nacht verschwunden ist. Irgend etwas scheint also faul in dieser Gegend, und so macht sich der Held auf den langen Weg, um seinen verhinderten Gastgeber zu retten. Aber natürlich ge-

staltet sich die Sache gar nicht so einfach, denn in den Labyrinthen der Insel tummeln sich nicht nur zahlreiche finstere Gestalten, sondern jede Menge Fallen und Rätsel. Das schreckt Mike allerdings nicht ab, kann er sich doch mit solch praktischen Waffen wie Yoyos, Baseballschlägern und diversen anderen Spezialwaffen ganz gut seiner Haut wehren.

EIN KLEINER HELD AUF GROSSER FAHRT

Und für alle anderen Probleme hat er immer noch sein Sprung- und Denkvermögen, zusätzlich stehen ihm auch noch die Inselbewohner mit Rat und Tat zur Seite. Und auch Onkel Steve hat ihm noch einige praktische Hilfsmittel wie etwa einen nützlichen kleinen Roboter oder ein recht flexibles Schiff mit Tauchfähigkeit hinterlassen.



Eine der Aufgaben von Mike ist es, diesem netten Delphin aus der Patsche zu helfen



Um an einige Gegenstände zu kommen, muß man nach versteckten Durchgängen suchen

Die Welt von Coralcola ist zweigeteilt. Während es in der Oberwelt darauf ankommt, bei diversen Dorfbewohnern Informationen und Tips für das Weiterkommen einzuholen, sind in den Dungeons der Unterwelt eher Kampf- und Hüpfaktionen angesagt, wenngleich auch dort viele Rätsel auf ihre Lösung warten. Die gelungene Mischung aus Adventure- und Actionelementen in Verbindung mit einer interessanten und abwechslungsreichen Story macht den be-

sonderen Reiz des Spiels aus. Und auch technisch kann sich StarTropics durchaus noch sehen lassen: Kunterbunte Schauplätze, in denen es von abwechslungsreichen, liebevoll gestylten Monstern nur so wimmelt, ein stimmungsvoller Soundtrack und eine gelungene Steuerung lassen kaum noch Wünsche offen. Wenn das Taschengeld also für einen Urlaub in der Südsee nicht reicht, dann bietet StarTropics eine erwägenswerte Alternative an.

Michael Anton

ABENTEUER IN DER OBERWELT



Die Bewohner der Oberwelt haben manch nützlichen Tip auf Lager



Mit dem Schiff lassen sich auch entferntere Orte bequem erreichen

Gameplay 2+

Eine gelungene Mischung aus verschiedenen Genres, die auch für längere Zeit voll begeistern kann.

Dauerspaß 2+

Kleinere Frustrationsmomente dämpfen den Spielspaß nur in der Anfangsphase des spannenden Abenteuers.

Grafik 2

Die (zumeist) farbenfrohen Grafiken und die liebevoll gezeichneten Monster bringen Sympathiepunkte.

Sound 2

Flotte Südseeklänge sorgen für die passende Untermalung des Spiels, ohne schnell lästig zu werden.

TOTALI-CHECK

Genre Action/Adventure
Level 6 Kapitel
Schwierigkeit mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich seit 1992

FAZIT
2+



ABENTEUERLICH

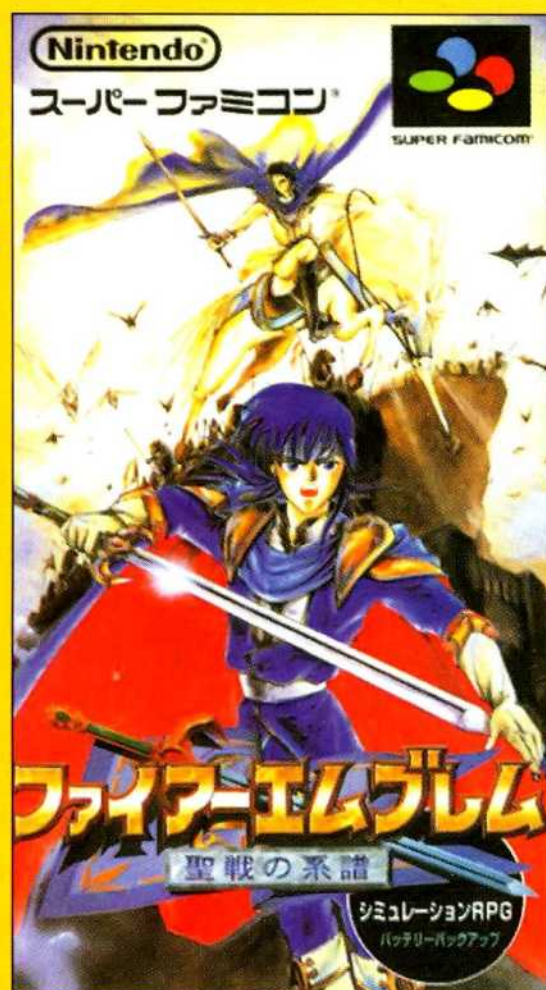
Treasure Hunter G



Rudra's Treasure



Fire Emblem 4



Der vierte Teil der Fire Emblem-Serie gehört in Japan zu den gefragtesten Super-Nintendo-Strategie-RPGs. Die gelungene Kombination aus Taktik- und Adventureeinlagen zeichnet diesen Titel aus

Treasure Hunter G wurde von dem noch relativ unbekannten Programmierer-Team Sting entwickelt. Angesichts der Qualität dieses Spiels dürfte diese Software-Firma auch in Zukunft noch von sich reden machen

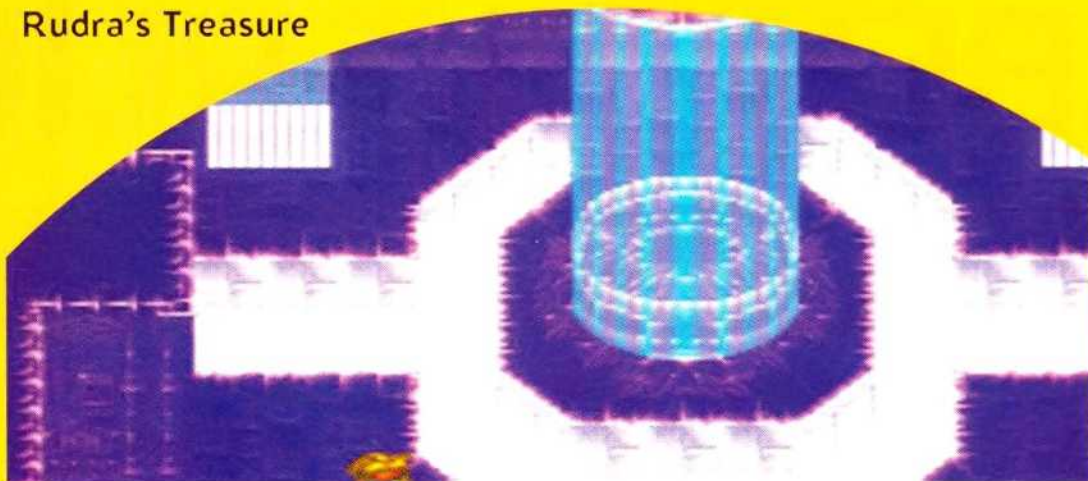
Mit Shigeru Miyamotos *Zelda III* hat auf Nintendos 16-Bitter alles angefangen. Mittlerweile ist das Genre der Action-Adventures und Rollenspiele nicht mehr aus der Welt der Videospiele wegzudenken. Besonders in Japan erfreut sich diese Gattung von Games seit jeher größter Beliebtheit. So gehören beispielsweise die Teile der *Final Fantasy*- und *Dragon Quest*-Serien zu den meistverkauften Spielen aller Zeiten. Auch hierzulande haben Super-Nintendo-User die phantasievollen Abenteuer in ihr Herz geschlossen. Hits wie *Secret of Mana*, *Lufia* oder *Terranigma* dürften jedem SNES-User ein Begriff sein. Inzwischen sind diese Titel jedoch rar geworden. Und die wenigen Spiele des RPG-Genres, die noch für den 16-Bitter entwickelt werden, finden nicht den offiziellen Weg nach Deutschland. Aufgrund der Sprachbarriere bleiben diese Games japanischen Usern vorbehalten. In diesem Monat stellen wir Euch *Fire Emblem 4*, *Rudra's Treasure* und *Treasure Hunter G* vor. Diese Spiele werden zwar niemals in Deutschland auf den Markt kommen, wir ermöglichen Euch somit jedoch einen Blick über den Tellerrand. Wir danken der Firma Mystic Games (Tel.: 081 92/81 46) für die freundliche Unterstützung.

Hirofumi Yamada/Klaus Kock





Rudra's Treasure



ES AUS JAPAN

TREASURE HUNTER G



Treasure Hunter G, ein relativ aktueller Release der Rollenspielspezialisten von Square, erzählt die Geschichte der beiden Brüder Blue G und Red, eines Mädchens namens Rain und des Affen Ponga. Die vier sind ständig auf der Suche nach geheimen Schätzen und den sogenannten Ooparts. Dieser Begriff ist die Abkürzung für Out of Place Artifacts. Bei diesen Gegenständen handelt es sich um mysteriöse Objekte, deren Existenz unerklärlich ist, da sie aus völlig unbekannten Materialien und fremder Herkunft sind. Auf der Welt befinden sich insgesamt sieben Ooparts. Die beiden Brüder und ihre Weggefährten haben es sich zum Ziel gesetzt, aller Artefakte habhaft zu werden und ihren Vater wiederzufinden, der vor einigen Jahren auf mysteriöse Art und Weise verschwunden ist.

Grafisch erinnert Treasure Hunter G stark an die beiden Secret of Mana-Teile, von denen nur der erste hierzulande auf den Markt gekommen ist. Die aufwendige Render-Optik ist sehr farbenfroh, und die Akteure bestechen durch teilweise originelle Animationen.

Im Gegensatz zu SoM werden Auseinandersetzungen unter Zuhilfenahme des neu ent-

wickelten Actionpoint-Kampfsystems ausgetragen. Jedem Akteur steht pro Runde eine bestimmte Anzahl von Aktionspunkten zur Verfügung. Durch jeden Move wird eine entsprechende Anzahl von Punkten abgezogen. In einer Runde kann ein Kämpfer theoretisch mehrere Aktionen hintereinander machen – vorausgesetzt er hat genügend Punkte. Das neue Kampfsystem ist zwar nicht unkompliziert, nach einer gewissen Eingewöhnungszeit werden die Auseinandersetzungen jedoch sehr spannend.

Im Gegensatz zu Genre-Highlights wie den Secret of Mana- oder Final Fantasy-Abenteuern wurde Treasure Hunter G nicht von Square in-house programmiert. Statt dessen hat die Mega-Software-Firma das noch recht junge Coder-Team Sting mit der Entwicklung des Action-Adventures beauftragt. Optisch schließt der Titel an die Square-Hits nahtlos an. Die bunte Grafik ist sehr abwechslungsreich und vermittelt tolle Abenteueratmosphäre. Aufgrund der Sprachbarriere ist leider auch dieser Super-Nintendo-Titel nur für Import-Freaks geeignet, die vor japanischen On-Screen-Texten nicht zurückschrecken.



Jeder der vier Helden besitzt individuelle Qualitäten. Im Team sind (v. l. n. r.) Red, Blue G, Rain und das abenteuerlustige Äffchen Ponga absolut unschlagbar

ABENTEUERLICHES AUS

RUDRA'S TREASURE

Alle 4000 Jahre erscheint in der *Rudra's Treasure*-Welt der Gott der Zerstörung, Rudra. Traditionell löscht er genau das Volk der Erde aus, das zivilisatorisch am weitesten entwickelt ist. Rudras Erscheinen steht wieder einmal kurz bevor, und den Menschen des fortschrittlichsten Volkes bleiben noch 16 Tage, um sich etwas einfallen zu lassen. So schnell wie möglich verbünden sie sich mit den anderen Erdbewohnern, um dem skrupellosen Rudra Einhalt gebieten zu können.

Vier Charaktere stehen bei *Rudra's Treasure* im Mittelpunkt des Geschehens. Neben dem tollkühnen Cion, einem Schwertkampfspezialisten, schickt sich der geheimnisvolle Magier Surlent an, die Menschheit vor dem Untergang zu retten. Ihm zur Seite steht die schöne Amazone Riza. Sie zeichnet sich durch die ungewöhnliche Fähigkeit aus, mit allen Tieren kommunizieren zu können, was sich im Laufe des Abenteuers als sehr praktisch erweist. Zu guter Letzt gesellt sich

Dune zu den Helden. Er ist ein sehr geschickter Dieb und ständig auf der Suche nach verborgenen Schätzen.

Die Heldengruppe begegnet den verschiedensten Rassen und Völkern. Danans sind die Erfinder der Zaubersprüche und waren die ersten, die vor langer Zeit von Rudra vernichtet wurden. Sie verfügen über eine überdurchschnittlich hohe Intelligenz und werden ungefähr 400 Jahre alt. Nachdem die Danans ausgelöscht wurden, kamen die Mer-men auf die Welt. Wasser war ihr Lebensraum und sie haben sich darauf spezialisiert, die Zaubersprüche der Danans zu verbessern und weiterzuentwickeln. Das kriegerische Volk der Reptiloids beherrschte nach der Ausrottung der Mer-mans die Welt. Nach den Reptiloids kamen die gewaltigen Giants auf die Welt, die somit das jüngste Volk sind. Sie verfügen über große physische Kraft und sind berühmt-berüchtigte Krieger.

Neben den Genre-üblichen Rätseleinlagen

und Kampfsequenzen bietet das Square-Game einen äußerst ungewöhnlichen Spielablauf. Bevor die verschiedenen Charaktere zusammentreffen, muß der Spieler mit allen vier Figuren jeweils die ersten 15 Tage vor Rudras Erscheinen durchspielen – natürlich nicht in Echtzeit. Danach begegnen sich die Helden endlich und ihnen bleibt noch genau ein Tag um ihr Volk vor dem Untergang zu retten. Durch diesen Ablauf wird die packende Storyline aus verschiedenen Perspektiven beleuchtet.

Darüber hinaus kommen RPG-Fans in den Genuß des neuartigen, von Sting entwickelten, Kotodama-Magiesystems. Zaubersprüche können neu erfunden und individuell benannt werden. Wird ein Spell beispielsweise Heal genannt, hat er fortan heilende Wirkung. Durch Hinzufügen der Wortes Mega kann der Effekt sogar noch verstärkt werden. Sogar Spells wie Fire, Life oder Quake aus den Euch sicherlich bekannten *Final Fantasy*- und *Dragon Quest*-Rollenspielen können übernommen werden.

Trotz der zahlreichen Optionen und des recht komplexen Kampf- und Magiesystems bietet *Rudra's Treasure* hohen Bedienkomfort. Da das Square-Game jedoch komplett in japanischer Sprache gehalten ist, dürfte es der durchschnittliche Europäer nicht leicht haben.



Den vier Hauptcharakteren steht ein umfangreiches Fantasy-Abenteuer voller Monster, Magien und Rätseln bevor. Bis zum finalen Zusammentreffen mit Rudra dürften selbst erfahrene Spieler mindestens 50 Stunden Spielzeit benötigen

どろぐ	シオン	Lv23
ことだま	HP376/439	
きくせい	MP180/255	
そうび	フォクシー	Lv23
もちものいちらん	HP160/160	
ステータス	MP3/27	
コンフィグ	デュール	Lv23
セーブ	HP88/180	
	MP43/105	
	ラミレス	Lv22
	HP102/142	
	MP73/78	
しよじきん		
13690ラゲ		
旅立ちより 8日		

Sämtliche Menüs sind in japanischer Sprache gehalten. Seid ihr der japanischen Sprache nicht mächtig, müßt ihr nach dem Try-and-Error-Prinzip vorgehen



Das Eismonster ist noch ein relativ harmloses Unge-tüm. Auch unerfahrene Helden-gruppen weden mit ihm leicht fertig



Seid wachsam! Dieses aus-gediente Schiff birgt so manches Geheimnis ...

FIRE EMBLEM 4



In den rasanten Auseinandersetzungen müßt Ihr stets schnell die richtige Entscheidung treffen

Die beiden *Fire Emblem*-Spiele für das Super Nintendo gehören zu den erfolgreichsten Strategiespielen. Insgesamt sind bis heute vier Teile der Reihe erhältlich. Teil eins erschien 1990 für das NES in Japan. Das Game war nicht besonders originell – die Aufgabe des Spielers bestand einzig und allein darin, die verschiedenen Charaktere aufzubauen und durch unzählige Auseinandersetzungen zu führen, um in der *Fire Emblem*-Welt den Frieden wiederherzustellen. Strategiespieler wußten jedoch schon beim ersten Teil, die hohe Spielbarkeit zu schätzen. Die 8-Bit-Fortsetzung, *Fire Emblem Gaiden*, ließ nicht lange auf sich warten. Diverse Innovationen wie beispielsweise die Möglichkeit, vor Spielbeginn zwischen mehreren Charakteren auszuwählen, machte auch das Sequel zu einem großen Erfolg.

Bei Teil drei handelt es sich um das Super-Nintendo-Remake des Erstlings. Die Entwickler haben sich darauf beschränkt, die Storyline ein wenig auszubauen und die Präsentation auf 16-Bit-Niveau zu bringen. Dagegen erschien *Fire Emblem 4* im März des vergangenen Jahres in Japan und stellt die konsequente Weiterentwicklung des Spielkonzeptes dar.

Die Hintergrundgeschichte

In einem Land namens Jugdral lebten vor langer Zeit die Heiligen zwölf Ritter, die mit den Waffen der Götter das Böse besiegt hatten. Der Hauptdarsteller Sigurd ist einer der Nachkommen der legendären Ritter. Als eines Tages König Byron außer Landes war, bekam Sigurd die Nachricht, daß das Land von einem verbündeten Nachbarstaat angegriffen wird. Die Eindringlinge setzten alles daran, eine im Süden von Jugdral liegende Festung zu erobern. Da sich ein guter Freund von Sigurd in der Festung befand, machte er sich sofort auf den Weg in das Kampfgebiet.

Wie es bereits beim Vorgänger der Fall war,

ist das Abenteuer in zwei Abschnitte aufgeteilt. Wieder einmal besteht die Aufgabe des Hobby-Strategen darin, den Frieden im Lande Jugdral wiederherzustellen.

Um dieses Ziel zu erreichen, müssen alle Truppenbewegungen gut durchdacht und koordiniert sein. Nach jeder Auseinandersetzung werden die Krieger der Armee stärker, dementsprechend verbessern sich auch die gegnerischen Kämpfer. Neben strategischen Aufgaben muß sich der Spieler auch um die zwischenmenschlichen Kontakte der Hauptcharaktere kümmern. Die verschiedenen Figuren können sogar Nachkommen zeugen, die direkt ins Geschehen miteinbezogen werden. Dieser unkonventionelle Part von *Fire Emblem 4* scheint von den besonders in Japan sehr populären Dating-Games wie beispielsweise Konamis *Forever with You* inspiriert zu sein. Hinsichtlich der Präsentation setzt das Game keine neuen Maßstäbe. Die 2D-Grafik ist recht einfach gehalten und die Soundkulisse unspektakulär. Strategie-Fans, die der japanischen Sprache mächtig sind, schätzen jedoch die atmosphärische Rahmenhandlung sowie das ausgeklügelte Kampfsystem des vierten Teils der *Fire Emblem*-Reihe.



Wie unpraktisch: Jede Einheit kann pro Runde nur eine bestimmte Anzahl von Feldern zurücklegen



Erfahrung zählt sich aus: Je mehr Kämpfe ein Krieger erfolgreich hinter sich gebracht hat, desto besser werden seine verschiedenen Werte



In den Burgen und Festungen, die in den abwechslungsreichen Szenarien gelegen sind, können Einheiten untergebracht werden



Die Geschichte des NES

gaming

Wie allgemein bekannt ist, steht der Name Nintendo für das größte und erfolgreichste Unternehmen der Videospielindustrie. Aber wie kam es eigentlich dazu? Was war seinerzeit das Besondere an der NES-Konsole, daß sie nach dem Crash der Branche 1983/84 gegen die Heimcomputer bestehen konnte? In unserer NES-Reportage wollen wir diese und andere Fragen für Euch beantworten.

NES ... damals



Genyo Takeda haben wir das Nintendo® zu verdanken

Nintendo wurde Ende des 19. Jahrhunderts von Fusajiro Yamauchi gegründet. Damals wurden natürlich noch keine Videospiele hergestellt, sondern Hanafuda-Spielkarten (jap. = Blumenkarten) produziert. Später stellte man auch westliche Spielkarten für Poker und Skat her. Der kleine Kyoter Familienbetrieb wuchs mit der Zeit zum größten japanischen Spielkartenhersteller. Nach dem Zweiten Weltkrieg übernahm der dritte Firmenchef Hiroshi Yamauchi 1950 im Alter von nur 21 Jahren das altehrwürdige Unternehmen. Nach über vier Jahrzehnten steht er immer noch an der Spitze seines Mega-Konzerns. Im Laufe der Zeit nahm das Interesse an Spielkarten mehr und mehr ab, und Yamauchi mußte neue Wege erschließen, um seinen Betrieb zu vergrößern. Nach einigen kurzen



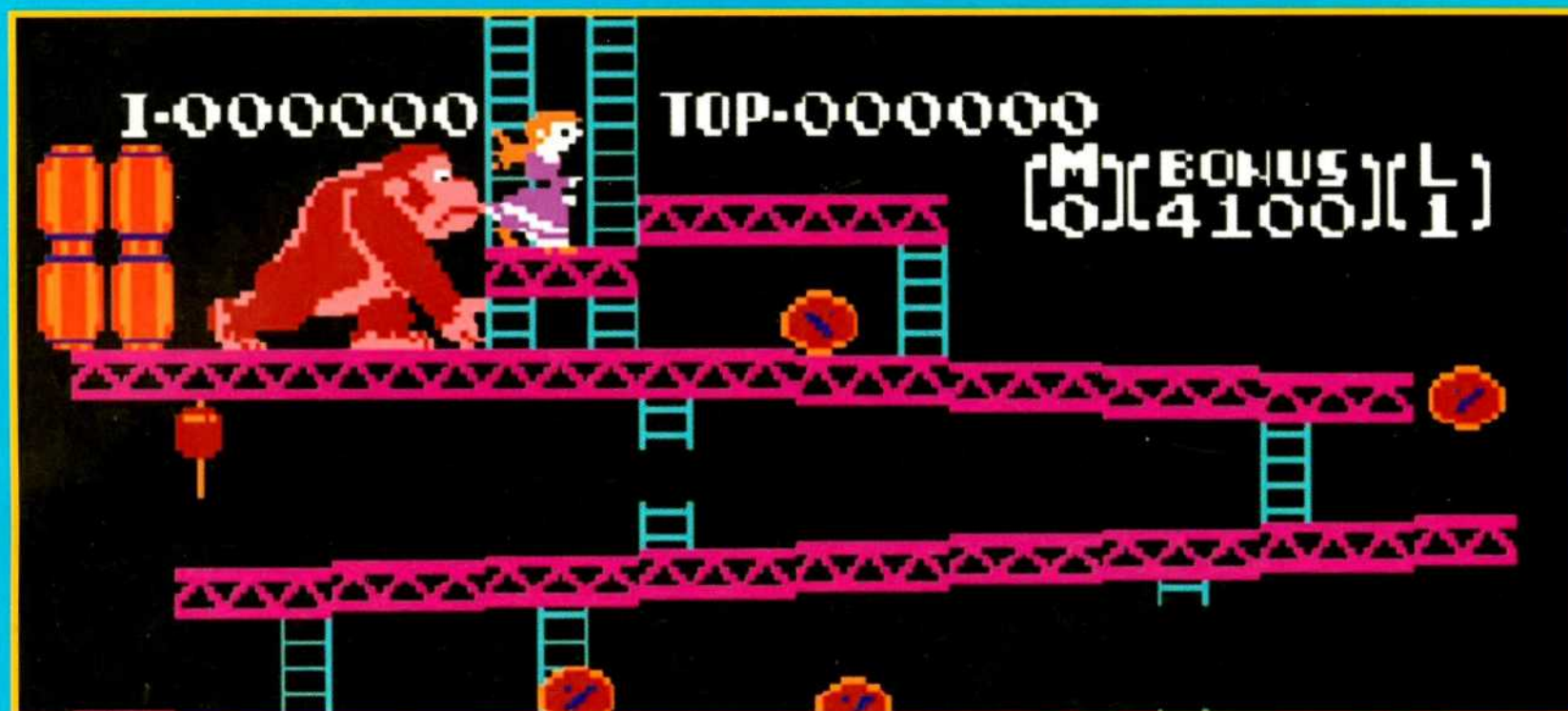
Nach dem Virtual Boy-Debakel nahm Gumppei Yokoi bei Nintendo seinen Hut und gründete eine eigene Firma



Ausflügen in die Hotel- und Taxi-Branche in den fünfziger und sechziger Jahren konzentrierte sich Yamauchi fortan auf Spielzeuge. Durch die Spielkarten war schon ein Vertriebsnetz vorhanden, welches fast jeden Spielzeugladen Japans umspannte. Diesen Vorteil wollte sich Yamauchi zunutze machen und befahl dem jungen Ingenieur Gumppei Yokoi, 'etwas Tolles' zu erfinden. Diese tolle Erfindung war die Ultrahand, ein kleiner Plastikgreifarm, der sich beim öffnen und schließen der Zange verlängerte und für ein paar Mark zu erstehen war. 1970 war die Ultrahand ein wahrer Verkaufsschlager, der Yokoi in die Gunst seines Chefs hiefte. Daraufhin sollte Yokoi mit seinen Kollegen Ma-

Fast 70 Jahre alt und kein bißchen leise. Nur wenige haben es gewagt, Hiroshi Yamauchi zu widersprechen – und die haben das sehr bald bereut

Donkey Kong 1981-83



Einer darf natürlich auch auf dem Famicom nicht fehlen. Donkey Kong trug maßgeblich zum Erfolg Nintendos bei

Weitere Superhits

Metroid 1986



Twin Bee 1986



Castlevania 1987



Mega Man 1987



R. C. Pro-Am 1987



Contra (Probotector) 1988



Ice Hockey 1988



Dies ist nur eine kleine Auswahl an NES-Highlights. Selbstverständlich sind die Abenteuer von Super Mario und Link auch in dieser Nintendo-Epoche das Nonplusultra. Neben Hits aus dem Hause Nintendo, wie zum Beispiel Gunpei Yokois Metroid, versorgten namhafte Lizenzfirmen das Famicom mit guter Software. Konami wartete mit Castlevania und Contra auf, während Capcom ihrem Mega Man Leben einhauchte. Rare machte sich durch ihr geniales R. C. Pro-Am bei Nintendo sehr beliebt

sayuki Uemura und Genyo Takeda einen neuen Grundstein des Erfolges legen. Gemeinsam schuf das kreative Trio erfolgreiche Lichtgewehr-Automaten und die berühmte Game&Watch-Serie. Nach einer langen, streng geheimen Entwicklungsphase präsentierte Hiroshi Yamauchi 1983 einigen Handelsvertretern stolz die Früchte monatelanger Überstunden: den Family Computer, kurz Famicom, in der westlichen Welt besser bekannt unter dem Kürzel NES.

Der Family Computer unterschied sich grundsätzlich von seinen damaligen Konkurrenten. Zunächst erinnerte das Gerät in seiner rot-weißen Plastikverkleidung eher an ein Spielzeug als an einen Computer, und was noch viel wichtiger war: Das Famicom war um mehr als die Hälfte billiger als die Heimcomputer. Mit diesen Vorzügen und einem gigantischen

Marketing-Apparat waren die ersten 500.000 Geräte binnen zwei Monaten restlos ausverkauft. Auch danach gingen die Famicom-Einheiten weg wie warme Semmeln. Nintendo kam teilweise kaum mit der Produktion nach. Doch dann passierte etwas Unvorhersehbares. Ein halbes Jahr später, es war gerade die Zeit des japanischen Neujahrsfestes, ereignete sich eine Katastrophe. Immer mehr Kunden klagten über defekte Konsolen, und Yamauchi wies Yokoi und Uemura an, mit der Fehlersuche zu beginnen. Das Ergebnis dieser Suche war erschreckend. Wenn bestimmte Daten durch einen bestimmten Kanal geschickt wurden, gab es einen Stau, den das Gerät nicht schnell genug beheben konnte und deshalb das laufende Programm stoppte. Mit Schweiß auf der Stirn und rasendem Herzen berichteten sie

dem für seine plötzlichen Wutanfälle berüchtigten Yamauchi von diesem Problem. Zähneknirschend ordnete er eine großangelegte Rückholaktion an, in der alle fehlerhaften Systeme vom Handel zurück ins Lager gesandt und dort repariert wurden. Diese Aktion verschlang mehrere Millionen Dollar, konnte aber den unvergleichlichen Siegeszug des Famicoms nicht aufhalten.

Die Japaner sind im allgemeinen für ihre Weitsichtigkeit bekannt. So ist es nicht verwunderlich, daß das Famicom mit den verschiedensten Anschlüssen ausgestattet wurde, für die es zum damaligen Zeitpunkt noch gar keine Geräte gab, die man daran hätte anschließen können. 1986, drei Jahre nach der sensationellen Einführung der Konsole, holte Big N (übrigens nach zwei Terminverschiebungen) ein weiteres As aus

dem Ärmel. Der ominöse Slot am Famicom fand endlich Verwendung, indem er als Schnittstelle zum Disk-System funktionierte. Als Vorteile wurden den Kunden bessere Spiele aufgrund höherer Speicherkapazität prognostiziert. Außerdem sollten die Disketten preiswerter sein, da sie auch in der Herstellung gegenüber den Modulen billiger waren. Ein weiteres Kaufargument war die Tatsache, daß diese Disketten wiederbeschreibbar waren. In Japans einschlägigen Fachgeschäften und Kaufhäusern wurden sogenannte Disk-

DER DISK-WRITER KONNTE SICH NICHT ETABLIEREN

Writer aufgestellt. Die Kunden konnten gegen eine relativ geringe Tauschgebühr mit einem Diskettenspiel, mit dem sie unzufrieden waren, zu diesem Automaten gehen und sich ein anderes Spiel auf die kreditkartengroßen Disks kopieren. Anfangs war diese Aktion sehr erfolgreich, das änderte sich jedoch bald, da nur wenige Lizenzhersteller von diesem Medium überzeugt waren und deshalb keine Spiele dafür produzierten. Nintendo selbst unterstützte die Hardware mit Spielen wie Super Mario Bros. 2, welches wir unter dem Namen Lost Levels kennen. Es gab sogar eine Konsole namens Twin-Famicom,

NES Technik

Hier seht Ihr einen frühen Entwurf für das amerikanische NES-Design. In der kommenden Ausgabe erfahrt Ihr mehr darüber



Dieses schicke Keyboard wurde nie veröffentlicht, weil das NES nicht den Anschein eines komplizierten Computers erwecken sollte



So kennen und lieben wir es. Das Nintendo Entertainment System in Mitten seiner mehr oder weniger ruhmreichen Accessoires

Castlevania II 1988



Galaga 1988



Namco, lange Zeit der größte japanische Videospielkonzern, konvertierte Galaga für das Famicom

Pinball 1985



Duck Hunt 1985

World of Nintendo



Hiroshi Yamauchi war von Anfang an klar, daß die Software über Gedeih und Verderb des Famicoms entscheiden würde. In dem breitgefächerten Angebot fanden sich etliche gute Spiele für jedermann, die die Käufer zu überzeugen wußten und die Hardware vorantrieben

Miyamotos Traumwelten

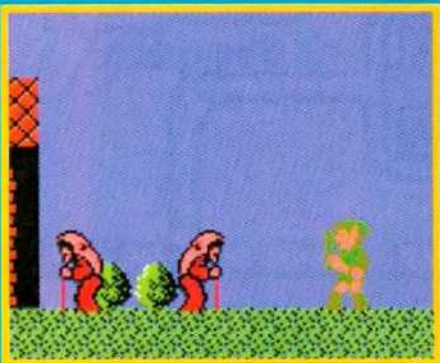


Nach dem gigantischen Erfolg von Donkey Kong schickte Shigeru Miyamoto zunächst den Klempner Mario nebst seinem Bruder Luigi ins Rennen, bevor er sich mit Legend of Zelda auch dem Adventure-Genre zuwendete. Mario Bros. wurde ein voller Erfolg, und mit Super Mario Bros. begann der Meister das, wofür er bekannt ist: Die besten Jump&Runs der Videospiegelgeschichte

Adventures of Link 1987



Adventures of Link 1987



Das zweite Abenteuer von Link hatte einen starken Rollenspiel-Charakter

Legend of Zelda 1986



Excite Bike 1985



Miyamotos erstes Rennspiel, Excite Bike, hatte sogar einen Strecken-Editor

Legend of Zelda 1986



Selbst aus heutiger Sicht muß sich das elf Jahre alte Debüt von Link nicht vor anderen Vertretern seines Genres verstecken

die sowohl einen Modulschacht als auch ein Diskettenlaufwerk enthielt.

Als das Famicom 1988 bereits in jedem dritten japanischen Haushalt zu finden war, hatte Yamauchi wieder neue Visionen, wie er sein Unternehmen und damit auch sich selbst noch mächtiger machen könnte. In der Videospiegel-Branche war er bereits der erfolgreichste Mann, doch durch die weite Verbreitung des Famicoms wollte er ein großes Kommunikationsnetz schaffen, daß alle Famicom-Haushalte des Landes miteinander verbindet. In diesem Netz sollte den Anwendern Gelegenheit gegeben werden, Schachpartien über weite Entfernungen von zu Hause aus spielen zu können oder gar Aktien und Wertpapiere

NINTENDO EROBERTE JEDEN DRITTEN HAUSHALT

zu entstehen. Auf diese Weise entstand auch der erste Super Mario Club, der die User mit Tips, Tricks und Wissenswerten über ihre Lieblingsspiele auf dem Laufenden hielt. Durch die weite Verbreitung des 8-Bitters war Yamauchi der gesamten Kommunikations-Branche einen gewaltigen Schritt voraus und da das Famicom nun auch für ältere Leute interessanter wurde, versprach er sich von diesen Bemühungen ein ordentlichen Gewinn. Die Technik war anno 1989 jedoch noch nicht weit genug fortgeschritten, als das die Telefonleitungen die Unmengen an Transaktionen fehlerfrei bewältigen konnten. Außerdem standen viele Erwachsene dem 'Spielzeug' Famicom

sehr skeptisch gegenüber, wenn es darum ging, Bankgeschäfte zu tätigen. Letztlich interessierten sich nur knapp 130.000 Haushalte für ein Famicom-Modem. Obwohl die Diskwriter-Kampagne und das Telekommunikationsnetz weit hinter den Erwartungen Yamauchis zurückblieben, hinderte dies Nintendo nicht daran, weiter zu wachsen. Die qualitativ hochwertige Software konnte die Videospiegel von der Hardware überzeugen und bald war ein japanischer Haushalt ohne Famicom kaum noch vertreten.

In der kommenden Ausgabe erzählen wir Euch, wie und warum das Famicom in NES umgetauft wurde und unter diesem Namen zunächst die USA und Europa eroberte.

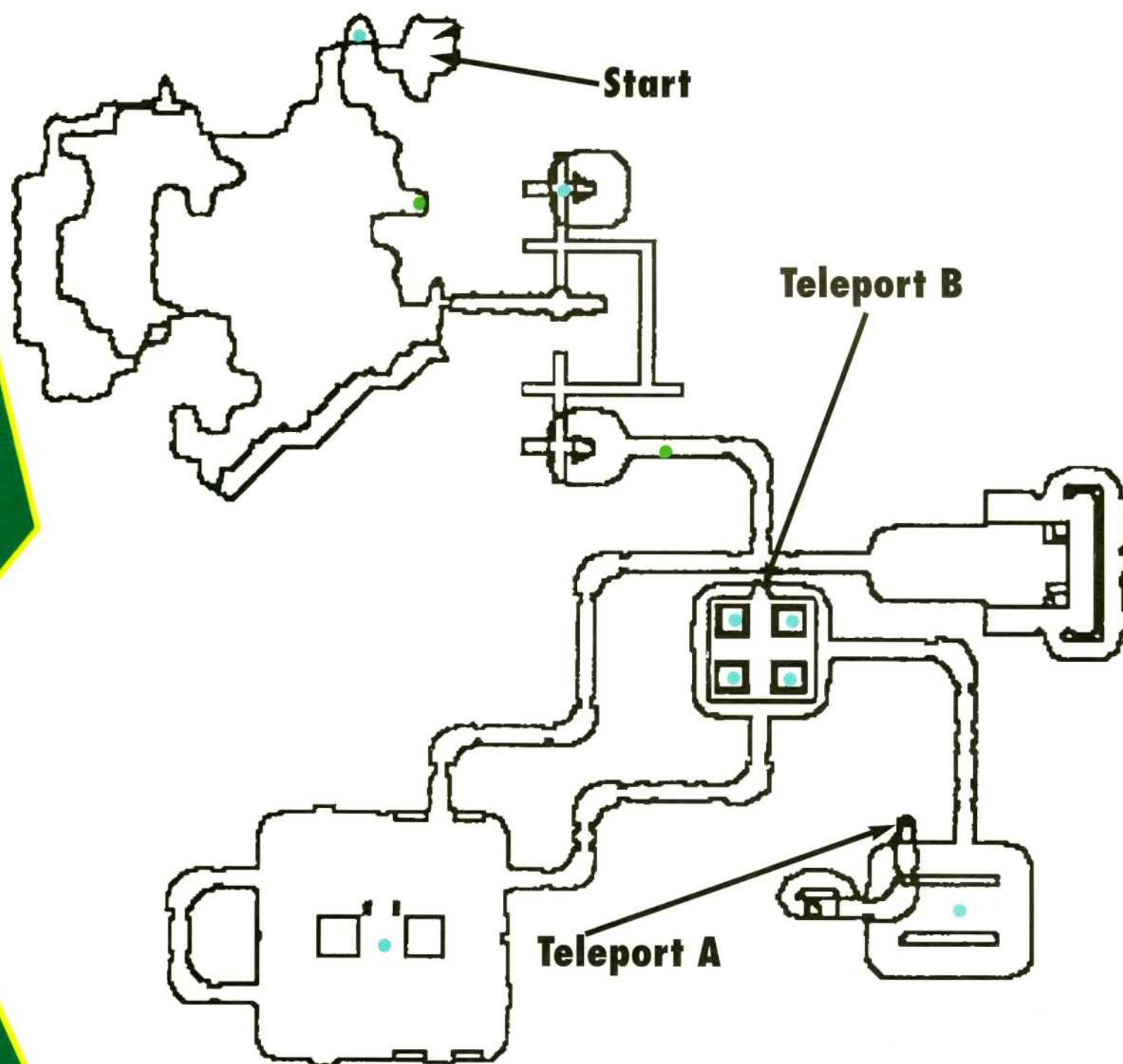
Christian Henning



Turok – Teil 4

Willkommen zum letzten Teil unserer Turok-Karten. Zu guter Letzt noch der ultimative Cheat für alle Besitzer des US-Moduls. Gebt im Cheat-Menü **NTHGTHDGD CRTDTRK** ein, und Euch stehen neben einer Level- und Endgegnerauswahl auch alle anderen Cheats zur Verfügung. Viel Spaß!

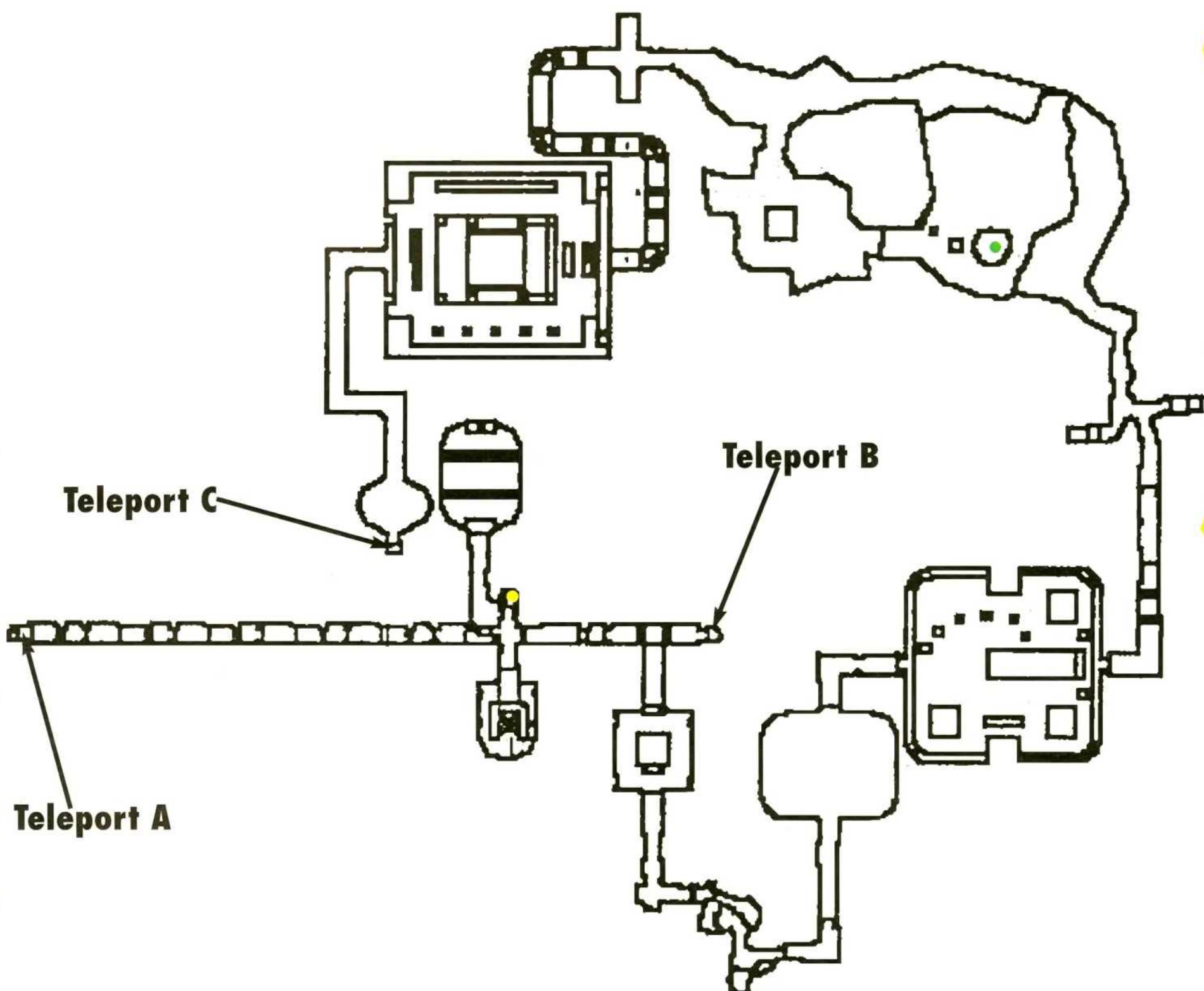
LEVEL 8a



Legende:

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

LEVEL 8b

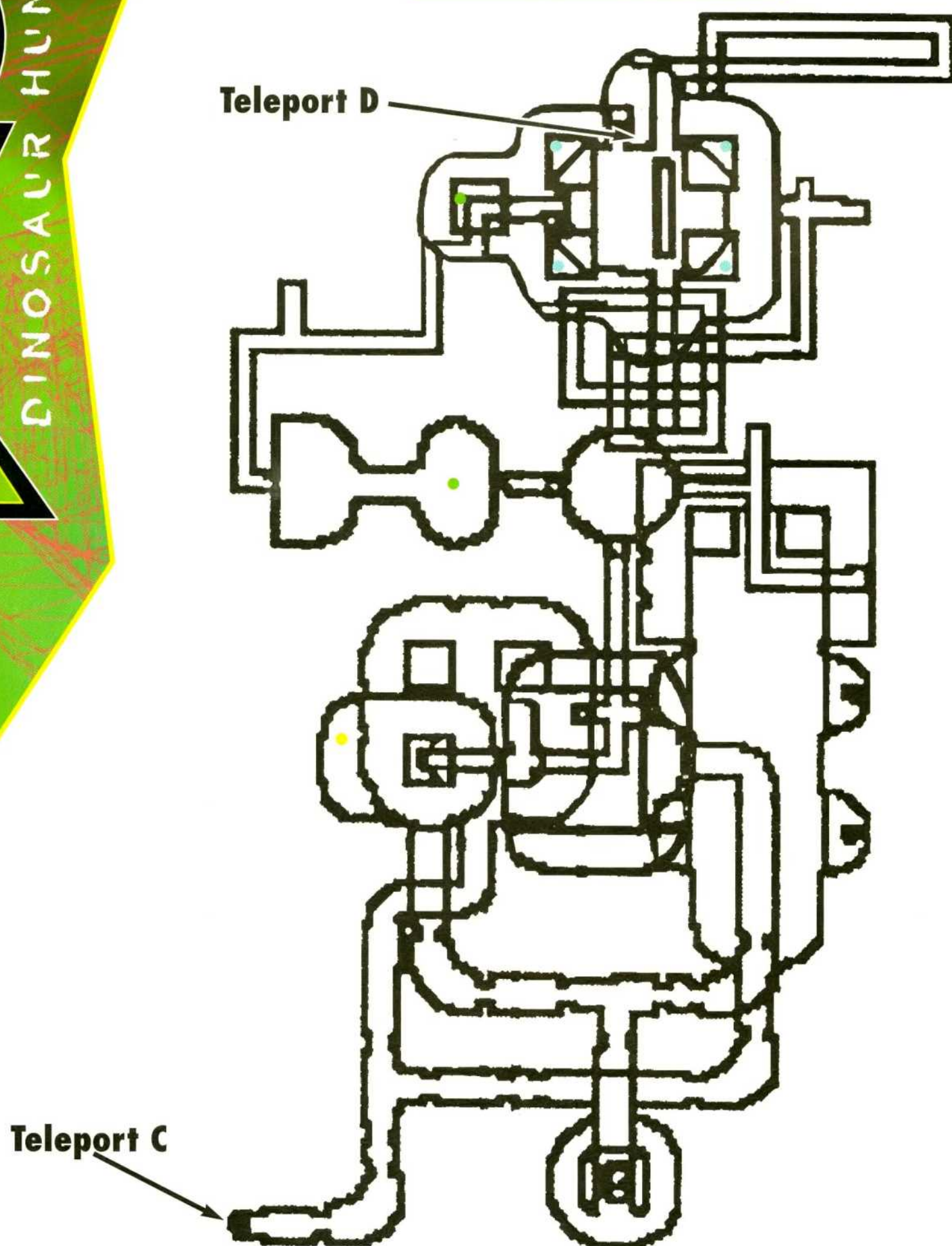




TIP

DINOSAUR HUNTER

LEVEL 8c

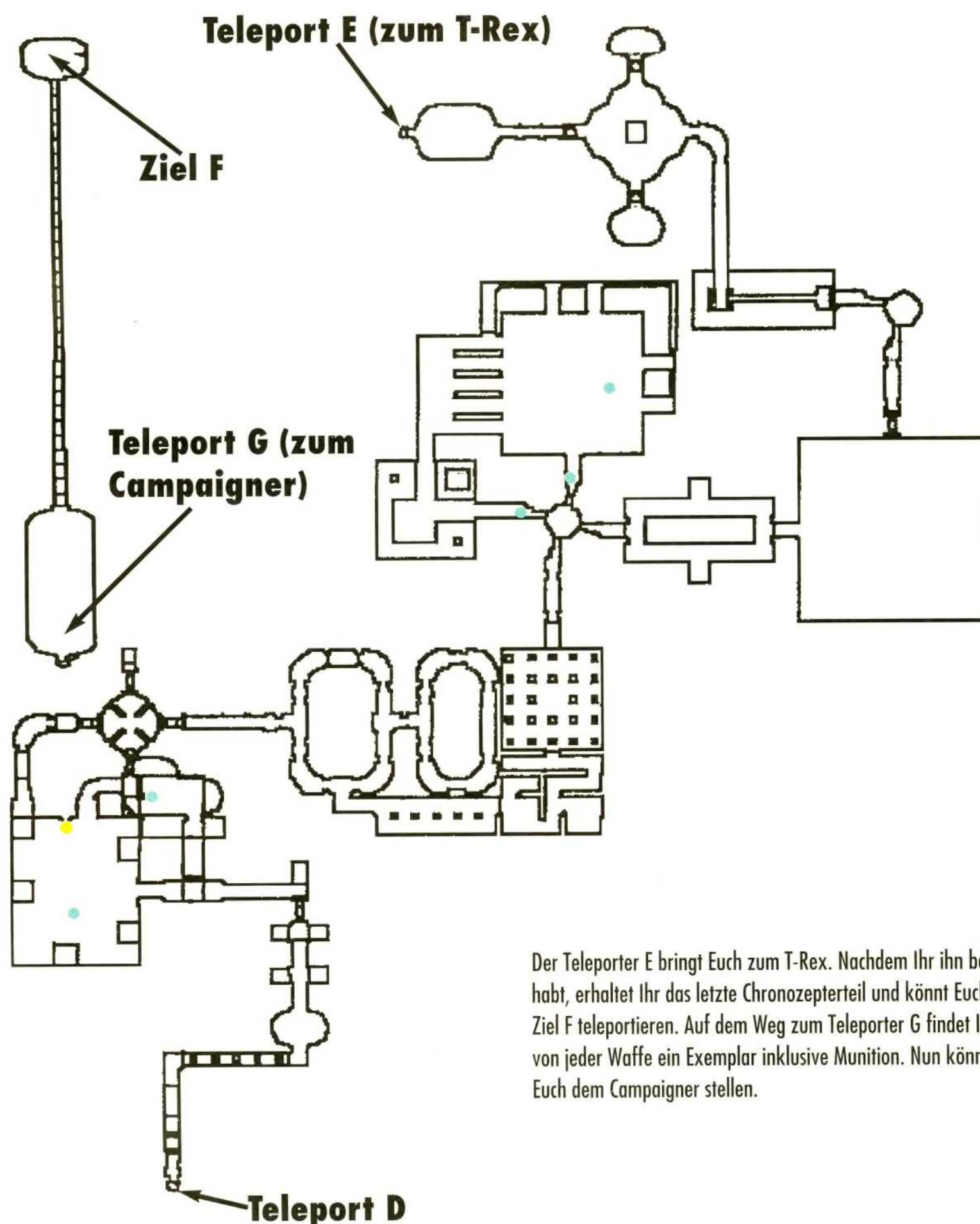


Legende:

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

Nun seid Ihr am Ende unserer Turok-Levelkarten angekommen. Wir hoffen, es hat Euch Spaß gemacht, auch wenn einige knifflige Passagen wirklich schwierig zu meistern waren. Doch Ihr wißt es ja selbst, letztendlich siegt immer das Gute, wenn man nur lange genug am Ball bleibt. Hugh!

LEVEL 8d



Der Teleporter E bringt Euch zum T-Rex. Nachdem Ihr ihn besiegt habt, erhaltet Ihr das letzte Chronozepterteil und könnt Euch zum Ziel F teleportieren. Auf dem Weg zum Teleporter G findet Ihr von jeder Waffe ein Exemplar inklusive Munition. Nun könnt Ihr Euch dem Campaigner stellen.

REGISTER!

In diesem Monat bringen wir anlässlich des NES-Reports eine komplette Liste mit allen bislang in TOTAL! erschienenen Tips&Tricks sowie Action-Replay-Codes für das Nintendo Entertainment System.

Bedenkt jedoch bitte, daß ältere Hefte nicht mehr nachbestellt werden können. Weitere Informationen findet Ihr auf der rechten Seite im Heft-Shop. Viel Spaß!

NES – Tips&Tricks

Titel	Ausgabe	Tips&Tricks
Abadox	94.11	Cheats
Adventure Island	93.11	Tips
Adventure Island	94.06	Tips
Adventure Island	95.03	Cheats
Adventure Island 2	93.11	Cheats
Adventures of Bayou Billy, the	94.08	Tips
Adventures of Lolo 1, the	95.01	Paßwörter
Adventures of Lolo 2, the	94.08	Paßwörter
Adventures of Lolo 2, the	95.01	Paßwörter
Air Wolf	94.08	Tips
Astynax	95.07	Cheats
Bad Dudes	94.08	Cheats
Banana Prince	97.06	Levelcodes
Batman – Return of the Joker	94.08	Levelcodes
Batman Returns	95.09	Levelcodes
Batman Returns	95.10	Paßwörter
Battle of Olympus, the	94.11	Paßwörter
Battletoads	93.11	Cheats
Battletoads	94.06	Cheats
Blaster Master	94.08	Tips
Blue Shadow	94.08	Tips
Boulder Dash	94.08	Levelcodes
Boxxle	95.06	Levelcodes
Boy and his Blob, a	94.08	Tips
Bubble Bobble	93.11	Levelcodes
Bubble Bobble	94.08	Paßwörter
Bubble Bobble	95.05	Levelcodes
Bucky O'Hare	93.07	Levelcodes
Bugs Bunny	95.07	Levelcodes
Burai Fighter	93.11	Tips
Burai Fighter	94.06	Cheats
Captain Planet	94.08	Levelcodes
Captain Planet	94.10	Paßwörter
Captain Skyhawk	93.11	Tips
Castlevania 3	93.06	Cheats
Castlevania 3	95.02	Cheats
Cobra Triangle	94.08	Tips
Cobra Triangle	94.11	Paßwörter
Double Dragon II	94.10	Cheats
Double Dragon III	93.11	Cheats
Dragon's Lair	94.08	Tips
Dragon's Lair	94.11	Cheats
Dream Master	95.01	Cheats
Dschungelbuch, das	95.07	Cheats
Duck Tales	94.01	Tips
Dynablasters	93.09	Paßwörter
Excitebike	95.01	Tips
Fantastic Adventures of Dizzy, the	93.09	Komplettlösung
Faria	94.08	Paßwörter
Faxanadu	93.07	Komplettlösung
Faxanadu	93.09	Tips
Gargoyle's Quest	94.05	Levelcodes
Gauntlet	93.06	Levelcodes
Gauntlet	94.08	Paßwörter
Gauntlet 2	93.11	Tips
Gauntlet 2	94.08	Tips
Ghosts & Goblins	94.08	Cheats
Gl Joe	94.08	Levelcodes
Godzilla	94.08	Paßwörter
Goonies 2	94.08	Paßwörter
Gradius	93.07	Cheats
Gradius	94.11	Cheats
Gremlins 2	94.08	Paßwörter
Guardian Legend, the	94.11	Paßwörter
Guerilla War	94.11	Cheats
Gum Shoe	95.05	Tips
Gun Smoke	94.08	Cheats
Hunt for Red Oktober, the	94.08	Cheats
Ice Hockey	95.06	Cheats
Ikari Warriors	94.08	Cheats
Ironsword	94.08	Paßwörter
Isolated Warrior	94.08	Levelcodes
Isolated Warrior	95.03	Levelcodes
Jackie Chan's Action Kung Fu	94.08	Cheats
Jackie Chan's Action Kung Fu	95.01	Tips
James Bond jr.	95.07	Levelcodes
Kabuki Quantum Fighter	94.08	Cheats
Kickle Cubicle	94.08	Cheats
Kickle Cubicle	97.06	Levelcodes
Kid Dracula	95.06	Levelcodes
Kid Icarus	93.11	Tips
Knight Rider	94.09	Cheats
Lemmings	94.07	Levelcodes
Lifeforce	93.08	Cheats
Little Nemo	93.10	Cheats
Little Samson	94.10	Paßwörter
Low G Man	93.11	Tips
Low G Man	94.06	Tips
Mega Man 2	94.08	Paßwörter

Mega Man 3	93.12	Komplettlösung
Mega Man 3	94.10	Cheats
Mega Man 4	94.01	Tips
Mega Man 4	94.10	Paßwörter
Mega Man 5	96.04	Paßwörter
Metal Gear	94.09	Paßwörter
Metal Gear	95.05	Tips
Metroid	94.07	Paßwörter
Metroid	94.08	Paßwörter
Micro Machines	93.07	Tips
Micro Machines	93.11	Tips
Mike Tyson's Punch Out	94.08	Cheats
Mission Impossible	94.09	Levelcodes
Monster Party	95.06	Levelcodes
Nemesis 1	94.11	Cheats
New Ghostbusters 2	94.09	Cheats
New Zealand Story, the	94.09	Tips
Nintendo World Cup	94.09	Paßwörter
Power Blade	94.08	Levelcodes
Power Blade	96.02	Levelcodes
Probotector	93.06	Komplettlösung
Probotector 2	93.08	Cheats
Probotector 2	93.11	Komplettlösung
Punch Out	95.07	Paßwörter
Rad Racer	94.09	Cheats
Rad Racer	95.02	Cheats
Rainbow Islands	94.09	Cheats
Robin Hood	93.07	Paßwörter
RoboCop 3	94.08	Cheats
Schlümpfe, die	95.03	Levelcodes
Silver Surfer	94.08	Paßwörter
Simpsons, the	94.08	Tips
Snake Rattle N Roll	93.12	Tips
Snake Rattle N Roll	95.02	Tips
Solar Jetman	93.07	Paßwörter
Solstice	93.11	Cheats
StarTropics	95.04	Tips
Star Trek	95.01	Paßwörter
Star Wars	94.08	Tips
Super Mario Bros. 2	93.06	Tips
Teenage Mutant Hero Turtles 2	94.09	Cheats
Tetris	93.09	Tips
Tiny Toons	93.10	Tips
Tom & Jerry	93.08	Cheats
Tom & Jerry	95.10	Cheats
Top Gun 2	96.04	Cheats
Treasure Island Dizzy	94.01	Komplettlösung
Turtles	95.02	Cheats
Turtles 2	93.08	Cheats
Turtles 2	95.02	Cheats
Turtles 3	94.02	Cheats
Turtles Tournament Fighter	93.11	Tips
Turtles Tournament Fighter	94.06	Tips
Ultimate Air Combat	93.07	Levelcodes
Vigilante	94.11	Cheats
World Champ	95.05	Paßwörter
World Cup Soccer	94.07	Paßwörter
World Cup Soccer	95.02	Paßwörter
WWF – King of the Ring	94.09	Tips
Zelda	96.04	Paßwörter

Action-Replay-Codes

Titel	Ausgabe
Best of ARP-Codes	93.12
A Boy and his Blob	94.07
Addams Family, the	93.09
Addams Family, the	94.05
Adventure Island 2	94.07
Adventures of Bayou Billy, the	95.04
Adventures of Bayou Billy, the	95.11
Adventures of Lolo, the	94.04
Airwolf	94.09
Asterix	94.06
Bart Simp. vs. t. Space Mutants	94.07
Bart Simpson m. Radioactive	94.07
Bart Simpson vs. the World	94.07
Batman	94.11
Batman	95.11
Batman 2	94.01
Battle of Olympus, the	93.11
Battletoads	93.09
Battletoads	94.05
Bionic Commando	93.07
Bionic Commando	94.05
Black Manta	94.11
Boulder Dash	93.10
Bubble Bobble	94.05
Bucky O'Hare	94.07
Bugs Bunny	94.04
California Games	94.10

Captain America	94.11
Captain Planet	94.01
Castlevania I	93.09
Castlevania I	94.05
Castlevania II	93.11
Castlevania II	94.08
Castlevania II	94.11
Castlevania II	95.02
Chip 'n' Dale	93.10
Chip 'n' Dale	94.05
Chip 'n' Dale 2	95.05
Defender of the Crown	94.07
Digger T. Rock	94.10
Donkey Kong Classics	93.09
Donkey Kong Classics	94.05
Double Dragon 3	93.11
Double Dragon 3	94.11
Duck Tales	94.07
Elite	93.06
Elite	94.06
Faxanadu	93.07
Flintstones, the	94.05
Goonies 2	94.07
Gradius	93.10
Gremlins 2	94.11
Guardian Legend	94.01
Hook	93.10
Hook	95.02
Jackie Chan's Action Kung Fu	94.11
Kid Icarus	94.07
Kirby's Adventure	94.05
Lifeforce	93.07
Link	94.09
Little Nemo	94.05
Little Nemo Dream Master	94.11
Mega Man 2	94.11
Mega Man 3	93.06
Mega Man 3	93.09
Mega Man 3	94.05
Mega Man 4	94.11
Metroid	94.05
Micro Machines	94.08
Mission Impossible	94.01
Noah's Ark	94.05
Prince of Persia	94.04
Probotector	94.06
Probotector 2	94.06
Probotector 2	95.01
Puzznic	94.04
Salomon's Key	94.09
Shadow Warriors	93.09
Shadow Warriors	94.11
Simon's Quest	94.06
Snake Rattle N Roll	94.04
Solar Jetman	93.06
Solar Jetman	94.08
Solstice	94.11
Star Trek	95.11
Star Wars	93.06
Star Wars	94.08
Star Wars	94.11
Star Wars 2	93.11
Star Wars 2	94.11
StarTropics	93.11
Super Mario Bros.	94.06
Super Mario Bros. 2	94.11
Super Mario Bros. 3	93.10
Super Mario Bros. 3	94.05
Super Mario Bros. 3	94.11
Tecmo World Wrestling	94.09
Terminator 2	94.06
Terminator 2	94.11
Terminator 2	95.05
Tetris	94.11
Tiger Heli	94.01
Time Lord	93.07
Time Lord	94.09
Tiny Toons	93.11
Tiny Toons 2	94.05
Tom & Jerry	94.07
Top Gun	94.06
Total Recall	94.06
Turtles 1	94.05
Turtles 2	94.10
World Cup	94.01
Wrestlemania Challenge	94.06
Wrestlemania Challenge	94.11
Zelda 1	94.04
Zelda 2	94.04
Zool	94.07

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



Specials: 10 Jahre TOTAL!
SNES-Tests: DKC 3, Worms
GB-Tests: Donkey Kong Land 2
Tips&Tricks: T&T-Register, Secret of Mana 2 (Teil 1)

TOTAL! 7/96



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

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



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! 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. G.'s 3D Hockey, Killer Instinct Gold
SNES-Tests: Terranigma, SF Alpha 2, Winter Gold
Tips&Tricks: GB-T&T-Register
Autogrammarte: S. Miyamoto

TOTAL! 2/97



Specials: SM 64 (Teil 7), Mario Kart 64 (Teil 1), KI Gold, Star Wars: Soft, 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. i. 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 Lost 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)

TOTAL! 6/97



Specials: 4 Jahre TOTAL!, DigiPen, die Uni für Videospieleprogrammierer, Anime und Manga
N64-Tests: Mario Kart 64 (PAL)
GB-Tests: Game&Watch Gallery
T&T: Turok-Levelkarten – Teil 3

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 Spielebeschreibungen sorgen für den nötigen Überblick.

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

Stück Ausgabe

- ☐ 3/96 DM 6,80
☐ 4/96 DM 6,80
☐ 5/96 DM 6,80
☐ 7/96 DM 6,80
☐ 8/96 DM 6,80
☐ 9/96 DM 6,80
☐ 10/96 DM 6,80
☐ 12/96 DM 6,80
☐ 1/97 DM 6,80
☐ 2/97 DM 6,80
☐ 3/97 DM 6,80

Stück Ausgabe

- ☐ 4/97 DM 6,80
☐ 5/97 DM 6,80
☐ 6/97 DM 6,80
☐ Sonderheft 3/96 DM 5,80
☐ 64 fan magazin 1/97 DM 5,80

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

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

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

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung
 (Kartennummer 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!

Kleine Schummeleien machen das Leben leichter!

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! 6/97 heißen:

Björn Raulfs, Bergheim
Adrian Gorawski, Nittenau
Andi Hidas, CH-Schlieren

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



TIPS &

PilotWings 64 Super Mario 64 Turok

NINTENDO 64

PilotWings 64



Die Landung mit dem Fallschirm ist sicherlich eine der schwierigeren Übungen bei PW64. Um ohne große Probleme zu einer Höchstwertung bei Landepräzision und Landestil zu kommen, empfiehlt es sich folgendermaßen vorzugehen: Wählt Goose als Springer und haltet, nachdem ihr alle Formationen ausgeführt habt, direkt auf das Zentrum des Landeplatzes zu! Bei einer Höhe von etwa 15 Metern über dem Boden müßt Ihr sofort hintereinander erst den B- und dann den A-Button drücken und bis zur Landung gedrückt halten. Selbst ohne große Übung ist es so möglich, höchste Wertungen zu erreichen.
Daniel Schenk, Kastellaun

Super Mario 64

Der Bau des Schneemanns
Immer wieder erreichen uns Zuschriften von Lesern, die Probleme damit haben, den Schneemann im vierten Kurs zu bauen und so den fünften Stern einzusammeln. Wir helfen an dieser Stelle natürlich gerne und beschreiben noch einmal Punkt für Punkt, was Ihr zu tun habt. Am Gipfel des Bibberberges steht eine Schneekugel auf einem Podest, die Euch in einem Gespräch zu einem Wettrennen auffordert. Ziel des Rennens ist der Schnee-

mannkopf am Fuße des Berges. Diesen müßt Ihr, ohne Euren Weg durch einen Sprung abzukürzen, am besten auf dem Hosenboden schlitternd, als erster erreichen. Stellt Euch nun dicht hinter den Schneemannkopf, so daß die direkt auf Euch zurollende Schneekugel mit dem Kopf kollidiert und ein vollständiger Schneemann aufgebaut wird! Nach einem kurzen Gespräch erhaltet Ihr den begehrten fünften Stern.



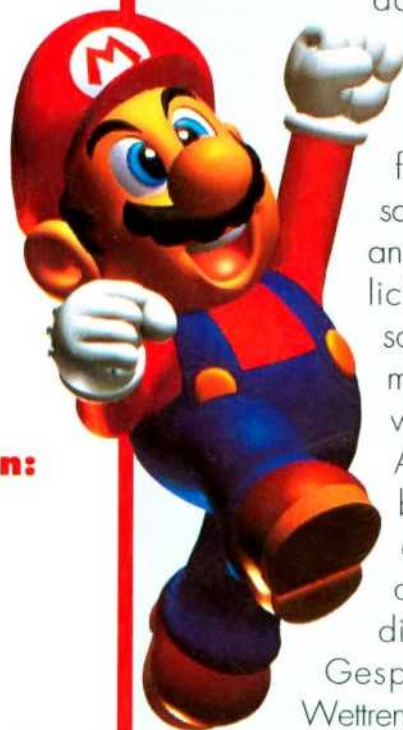
Was passiert nach 120 Sternen?

Habt Ihr es tatsächlich geschafft, alle 120 Sterne einzusammeln, erzählt Euch Yoshi auf dem Schloßdach, daß nun ein paar Überraschungen auf Euch warten. Fortan zieht Mario bei jedem Dreifachsprung einen Sternenschweif hinter sich her. Die zweite Veränderung ist, daß der Pinguin in Kurs Vier etwas dicker geworden ist und sich im Wettrennen nun schwieriger besiegen läßt.

Turok - Dinosaur Hunter



Obwohl wir Euch schon zahlreiche Cheats für die digitale Saurierjagd verraten haben, bleibt Turok ein Spiel voller Geheimnisse, in dem man immer noch etwas Neues entdecken kann. Probiert doch einmal die drei folgenden Paßwörter aus!



TRICKS *Shorties*



Inosaur Hunter War Gods Marvel Super Heroes in War of the Gems Secret of Mana 2 Super Dropzone

LLTHCLRSFTHRNB: Die schnöde Urwaldkulisse verwandelt sich in ein Meer aus Farben.

CLLHTANMTN: Dieser Cheat aktiviert den Quark-Modus, wodurch die Grafik grob aufgipixelt wird – nicht schön, aber selten.

NSTHMNDNT: Im Gegensatz zu den beiden anderen Cheats hat dieser auch einen praktischen Nutzen. Nach seiner Aktivierung werden die Gegner auch auf der Übersichtskarte angezeigt.

(Auf Seite 64 findet Ihr einen weiteren Cheat, der aber nur in der NTSC-Version funktioniert.)

War Gods (NTSC)



Ihr habt die Möglichkeit, ein Cheat-Menü aufzurufen, indem Ihr im Titelbild (ohne Start-/Option-Einblendung!) →, →, →, B, B, A und A eingibt.

Easy Fatalities:

Nachdem Ihr die Easy Fatalities im Cheat-Menü aktiviert habt, könnt Ihr sie auf folgende Weise ausführen: Nachdem der Gegner bekämpft wurde, drückt Ihr gleichzeitig A + B + C ↑ + C →. Euer Kämpfer führt nun automatisch seinen Fatality aus. Beachtet dabei, daß Ihr etwas Abstand zu Eurem Gegenüber haben müßt!

Geheime Kämpfer:

Damit Ihr die versteckten Charaktere Exor und Grox anwählen könnt, wählt Start und gebt dann folgendes ein:

Exor: ← ↓ ↓ → ← ↑ ← ↑ → ↓

Grox: ↓ → ← ← ↑ ↓ → ↑ ← ←

Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, ertönt zur Bestätigung eine Stimme.

SUPER NES

Marvel Super Heroes in War of the Gems



Die späteren Level des Superheldenabenteuers bekommen sicherlich nur echte Prügelspielprofis zu Gesicht. Wer auch ohne die nötige Fingerfertigkeit zu besitzen einen Blick auf solch exotische Schauplätze wie Ägypten, die Minen von Arizona oder den Vesuv werfen möchte, sollte folgendes Paßwort ausprobieren:

V8JBL CA5RM

Dennis Busch, Bremen

Secret of Mana 2 (jap.)

Fortsetzung aus TOTAL! 6/97

Nachdem Ihr dem Harlekin in das Schloß gefolgt seid, findet Ihr Euch in einem Raum mit vier Türen wieder, die Ihr nicht passieren könnt. Berührt den Stein in der Mitte des Raumes und geht wieder ins Dorf zurück, um Euch noch einmal mit allen Bewohnern zu unterhalten! Begeht Euch nun zum Strand und

sucht mit der Schildkröte den letzten auf der Karte eingezeichneten Punkt auf! Dort angekommen versperrt Euch ein Busch den Weg, den Ihr mit Hilfe des Zaubers, der mit der gelben Figur gekennzeichnet ist, aus dem Weg räumen könnt. Geht weiter nach links und dann nach unten, bis Ihr vor einer goldenen Statue steht! Speichert ab und folgt wieder dem Weg, bis

Ihr an eine Kreuzung mit vier Abzweigungen kommt! Der linke Weg führt Euch in ein Dorf, in dem Ihr als erstes das große Haus am Ortseingang betreten und im oberen Stockwerk mit dem alten Mann sprechen solltet. Kauft in den Geschäften alle nützlichen Ausrüstungsgegenstände und speichert im Inn ab! Geht nun zur goldenen Statue und wendet wiederum den Zauber mit der gelben Figur an, woraufhin sich neben der Statue ein Durchgang öffnet. Dort versteckt sich der nächste Endgegner, der durch die Anwendung von Magie und Power-Attacken ohne größere Probleme besiegt werden kann. Als Belohnung für den Sieg erhaltet Ihr eine neue Magie. Vergeßt nicht abzuspeichern, und werft einen Blick auf die Karte, auf der nun ein weiterer Punkt eingezeichnet ist. Dort angekommen, seht Ihr ein

riesiges Luftschloß, das aus dem Eisschloß aufsteigt. Nach einer kurzen Zwischensequenz solltet Ihr wieder die Stadt aufsuchen, in der Ihr den ersten magischen Stein gefunden habt. Besucht das Schloß in den Bergen und sprecht mit dem Dorfbewohner, der daraufhin einen Gang für Euch öffnet! Dort findet Ihr einen guten Bekannten aus

dem ersten Teil des

Spiels: den Drachen Flammy.

Flammy fliegt mit Euch in eine andere Dimension und setzt Euch in einer Gegend ab, in

der überall leblose

Menschen herumliegen. Haltet Euch nun links, bis Ihr zu einem Platz mit zwei goldenen Statuen gelangt! Geht dann weiter nach rechts, bis Ihr vor dem Manabaum steht!

Fortsetzung folgt ...

Maik Martin, Meerane

Super Dropzone



Obwohl dieses Spiel schon einige Jahre auf dem Buckel hat, wurden bisher noch keine passenden Tips veröffentlicht. Wer den Klassiker also noch einmal hervorkramen möchte, kann sich folgender Levelcodes bedienen.

Stage	Levelcode
Io, Wave 5	46482808
Callisto, Wave 1	94379929
Callisto, Wave 5	41258610
Canymede, Wave 1	23419131
Canymede, Wave 5	06774889
Europa, Wave 1	67448422
Europa, Wave 2	22441687

Stephan Riedel, Bremerhaven



Shorties



TIPS

Street Fighter Alpha 2 The Lost Vikings II Bomberman 2 Die Schlümpfe reisen um die Welt

Street Fighter Alpha 2

Australien-Stage



Gerüchten zufolge fand das legendenumwobene erste Aufeinandertreffen zwischen Ryu und Sagat nicht in Thailand, sondern in Australien statt. Unauslöschar in das Gedächtnis des Thaiboxers eingebrannt ist die schicksalsträchtige Lokalität auch als Special Stage auf dem Super Nintendo anwählbar. Haltet im Stage-Select-Menü des Zweispieler-Modus die Start- und Select-Taste gedrückt und wählt die Sagat-Stage durch gleichzeitiges betätigen des A-, B- und Y-Buttons aus!



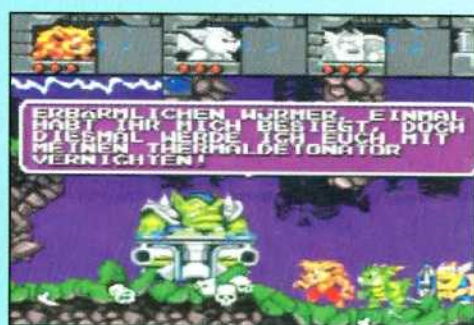
Original Chun Li

Möchtet Ihr, daß Chun Li in ihrem Original-Outfit aus Street Fighter II antritt, müßt Ihr im Kämpferauswahlbildschirm die Start- und Select-Taste gedrückt halten und Chun Li durch gleichzeitiges Drücken der A-, B- und Y-Taste auswählen. Sascha Brecht, Bad Schönborn

The Lost Vikings II

Sie überwinden die größten Abgründe, kämpfen mit den gefährlichsten Monstern und lösen die kniffligsten Rätsel. Sie sind tapfer und auch nicht auf den Kopf gefallen. Trotzdem können Baleog, Erik und Olaf sowie ihre tierischen

Freunde Fang und Scorch jede erdenkliche Unterstützung gebrauchen. Mit den abgedruckten Levelcodes kann sicherlich allen verzweifelten Vikingern geholfen werden.



Level	Code
Level 2:	ST3W
Level 3:	K3YS
Level 4:	TRSH
Level 5:	SW1M
Level 6:	TWO!
Level 7:	T1M3
Level 8:	K4RN
Level 9:	BOMB
Level 10:	VZRD
Level 11:	BLKS
Level 12:	TLPT
Level 13:	GYSR
Level 14:	B3SV
Level 15:	R3TO
Level 16:	DRNK
Level 17:	YOVR
Level 18:	OV4L
Level 19:	T1N3
Level 20:	D4RK
Level 21:	H4RD
Level 22:	HRDR
Level 23:	LOST
Level 24:	OBOY
Level 25:	HOM3
Level 26:	SHCK
Level 27:	TNNL
Level 28:	H3LL
Level 29:	4RGH
Level 30:	B4DD
Level 31:	D4DY

Marc Linneweber, Obertshausen

GAME BOY

Bomberman 2

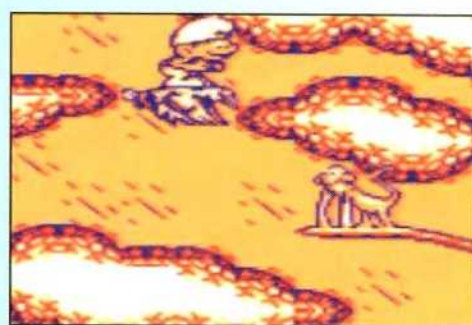
Wer beim Hantieren mit Explosivstoffen die Übersicht verliert, lebt gefährlich. Nur Sprengstoffexperte Bomberman kann mit einem Paßwort in die Welt der Lebenden zurückgeholt werden.

Stage Paßwort

Stage 1:	8566
Stage 2:	9634
Stage 3:	1637
Stage 4:	0320
Stage 5:	6524
Stage 6:	3260
Stage 7:	4783
Stage 8:	5472

Maral Dröge, Wittenberge

Die Schlümpfe reisen um die Welt



Nach den Paßwörtern für die SNES-Version des Schlumpfspiels in der vergangenen TOTAL! liefern wir nun die Levelodes für das GB-Abenteuer nach.

Level	Code
Nordpol:	BDFG
Nordamerika:	SMGB
Australien:	GPSB
Asien:	SNTM
Südamerika:	VTFS

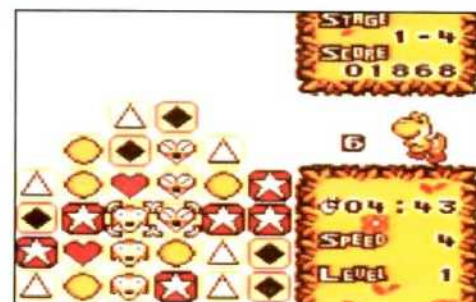
Andreas Salewski, Tutow

Tetris Attack

Die zahlreichen Spielmodi von Tetris Attack vermögen viele für Monate zu fesseln. Wer Probleme mit der einen oder anderen Stage hat, kann auf die komfortable Paßwortfunktion zurückgreifen, die bei Eingabe des höchsten Paßworts Zugang zu allen vorangegangenen Leveln gewährt.

Puzzle-Modus

Level 6-10	00H0J5!0
------------	----------



Extra-Puzzle-Set

Level 6-10	JOH005!0
------------	----------

Stage-Clear-Modus

Level 6-5	00!002T8
-----------	----------

Bernd Schulze, Oldenburg



TRICKS

Action-Replay-Codes

Asterix & Obelix Mega Man X Super Mario All-Stars

Bomberman Turrican

SUPER NES

Asterix & Obelix

7E10 1B03	unendl. Leben für Asterix
7E00 6028	unendl. Energie für Asterix
7E00 6204	unendl. Powerschlag für Asterix
7E10 1F0F	unendl. Münzen für Asterix
7E10 1D03	unendl. Leben für Obelix
7E00 8C28	unendl. Energie für Obelix
7E00 8E04	unendl. Powerschlag für Obelix
7E10 210F	unendl. Münzen für Obelix
7E11 83 XX	Levelanwahl, XX = 00-16

Hook

7E05 8403	unendl. Leben
7E1F 1455	unendl. Zeit
7E7F C103	unendl. Energie

Mega Man X

7E1F 885D	unendl. Homing
7E1F 8A5D	unendl. Sting
7E1F 8C5D	unendl. Shield
7E1F 905D	unendl. Storm
7E1F 925D	unendl. Spark



Spider-Man - The Animated Series

7E01 2232	unendl. Netze
7E01 3203	unendl. Leben
7E01 2403	unendl. Bomben
7E01 3003	Unverwundbarkeit

Super Mario All-Stars

7E07 5FOX	Levelanwahl, X = 0-7 (SMB 1)
7E07 50XX	Geheimlevel, XX = 00-AF (SMB 1)
7E07 5047	geheimer Level (Lost Levels)

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: Werner Tragbauer, Carsten Bester und Ismail İzöz

Super Metroid

7E09 C263	unendl. Energie
7E09 C60A	unendl. Missiles
7E09 CA0A	unendl. Super Missiles
7E09 CE0D	unendl. Power Bomb

Super Return of the Jedi

7E02 30E5	unendl. Schwertenergie
7E01 D403	unendl. Leben



The Mask

7E00 9063	unendl. Tornados
7E00 9503	unendl. Leben

Tim in Tibet

0103 E6C4	unendl. Leben
0104 E5C4	unendl. Energie

Top Gear 3000

7E03 9017	unendl. Geld
-----------	--------------

GAME BOY

Asteroids

0102 0BDC	unendl. Leben
-----------	---------------

Bomberman

0203 06C1	unendl. Leben
0104 27C1	vier Extrabomben
0104 38C1	vier Fire-Extras

Donkey Kong Land 2

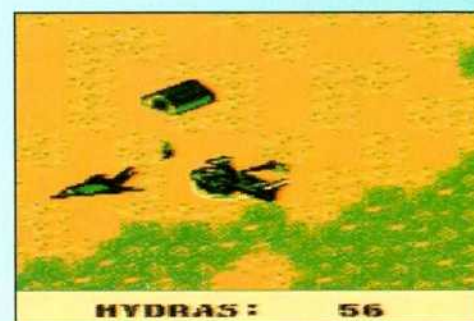
0199 ABFF	99 Bananen
-----------	------------

Double Dragon

0203 AFC6	unendl. Leben
083C B7C6	unendl. Energie

Jungle Strike

0103 EAD1	unendl. Leben
043C 34D1	unendl. Hydras
0109 E2D1	unendl. H-Fires
0462 D3D1	unendl. Treibstoff



Kick Off

0731 04C9	unendl. Zeit
-----------	--------------

Kirby's Pinball Land

0757 44C3	unendl. Zeit in den Bonusspielen
0203 BOC0	unendl. Leben

Nemesis

0A01 93C9	Double Gun
0C0X 34CC	X = Schiffe
0103 3CCC	Unverwundbarkeit

Pac-Man

0302 41D6	unendl. Leben
03XX 69D6	Levelanwahl, XX = Startlevel

Revenge of the Gator

0103 BOC0	unendl. viele Kugeln
-----------	----------------------

Sneaky Snakes

0103 F2C1	unendl. Leben
0CDE 16C0	unendl. Zeit

Turrican

0701 C9C5	unendl. Zeit
0103 FEC4	unendl. Granaten
0103 01C5	unendl. Minen
0103 04C5	unendl. Power Lines
0103 C3C5	unendl. Buzz Saw
0104 DDC5	unendl. Leben
0A01 90C1	unendl. Shield
080C D5C5	unendl. Energie
03XX ACFF	Levelanwahl, XX = Startlevel

Zelda IV

0160 4DDB	unendl. Bomben
0160 45DB	unendl. Pfeile
0140 4CDB	unendl. Zauberpulver
0124 0FDB	24 Zaubermuscheln



Zool

0203 DADE	unendl. Leben
080C 89C0	unendl. Energie
080A 84C0	Power-Schuß

Helpline

TIPS &

Fragen

Breath of Fire II (SNES)

Diemo Klösel aus Duisburg (Stammleser) weiß nicht genau, was er tun muß, nachdem Sten in Windia seiner Truppe beigetreten ist. Hat eventuell jemand eine Idee?



Donkey Kong Country 3 (SNES)

Alexander Keller aus Hamburg fragt sich, wo er in der verschwundenen Welt nach den DK-Münzen und den Bonusrunden suchen muß. Über eine Hilfestellung Eurerseits wäre er sehr erfreut.

Game Genie (SNES)

Peter Scharf aus Markt Schwaben hat sich ein Game-Genie-Modul auf dem Flohmarkt gekauft. Die Aufschrift „Extra Power und für viele Videospiele“ schien verlockend genug, das Teil billig zu erstehen. Doch nun weiß Peter nicht, wie er das Mogelmodul nutzen kann. Zunächst einmal müssen wir Dich leider ein wenig enttäuschen, das Game Genie war nie sonderlich beliebt oder verbreitet. Ähnlich wie das sehr viel erfolgreichere Action-Replay-Modul bietet das GG die Möglichkeit, in die Parameterlisten eines Spiels einzudringen, um dort ganz spezielle Veränderungen vorzunehmen. Aufgrund mangelnden Interesses haben wir jedoch schon vor etlichen Ausgaben beschlossen, keine Codes mehr zum GG abzdrukken. Deshalb unser Rat: Du solltest versuchen, über den Hersteller bzw. den Vertrieb an eine Anleitung zu kommen, um dann selbst Codes herausfinden zu können.

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

Hagane (SNES)

Stefan Schulze aus Grunow wäre über ein paar Cheats zu Hagane sehr erfreut.

Wir haben vorab schon einmal diesen Cheat parat, der für unendlich Continues sorgt: Zunächst muß der Cursor im Configurationsmenü auf „Music“ gestellt werden. Danach hört man sich die Stücke 9, 8, 7, 6 in der angegebenen Reihenfolge an. Es wird ein Unendlich-Symbol (∞) hinter dem Wort Continue erscheinen. Weitere Cheats sind natürlich willkommen.

Lufia (SNES)

Torben Au aus Neustadt möchte wissen, wo und wie er das Windmonster antreffen kann. Habt Ihr einen Tip für Torben?

Monster Max (GB)

Sebastian Fricke aus Bad Lautenberg hätte gerne die Paßwörter für dieses Spiel.

Und hier sind sie auch schon:

Level	Code
2	2PP?3R5D
3	1B8479N3

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

Mystic Quest (GB)

Andrea Ehmcke aus Lübeck hat, wie viele andere *Mystic Quest*-Spieler auch, so ihre Probleme mit dem Auffinden der Höhle in der Kristallwüste. Bereits im vergangenen Jahr (Ausgabe 9/96) stellte ein Leser die Frage, wo diese mysteriöse Höhle zu finden sei. Leider konnte bislang niemand bei der Suche helfen. Trotz Bombenzauber und wachen Augen kann Andrea weit und breit keinen Eingang finden. Also, faßt Euch ein Herz und schickt uns die Lösung, damit Andrea weiterkommen kann!

Secret of Evermore (SNES)

Sascha Kraus, Queidersbach, möchte ganz gerne das Ventil der Lavamaschine finden, schafft dies aber nicht ohne fremde Hilfe.

Außerdem weiß er nicht, wo er die Bienenattacke in Antika aufreiben soll. Bitte schreibt uns Eure Lösungsvorschläge!

Torben Au hat ebenfalls eine Frage zu diesem Spiel: Wie komme ich in den Geheimraum im obersten Haus der Stadt Terrorfels?

Star Wars: Shadows of the Empire (N64)

Mike Otto, Rebellen-Kommandant aus Berlin, sucht das Jetpack, den AT-ST und Boba Fett im Space-Port-Level. Falls jemand Erfahrung im Kampf gegen die böse Seite der Macht hat, möge er bitte alle notwendigen Daten mit Lichtgeschwindigkeit übermitteln – die Rebellen-Allianz wird es ihm auf ewig danken, Mike natürlich auch! Marco Schliephake aus Rostock ist bereits bis zum Skyhook vorgedrungen, kommt jedoch nach der Zerstörung desselben nicht heil aus der Röhre heraus. Gibt's da eventuell einen Trick?



Super Mario 64 (N64)

Jerry Herken aus Potsdam ist da schon etwas weiter. Ihm fehlt lediglich der letzte und sechste Stern (Nr. 120) aus Level 4 – Bibberberg Bob. Wißt Ihr Rat?

Super Return of the Jedi (GB)

Robert Holzmann aus Eckental Forth vermißt die Levelcodes für diese Storm-Trooper-Hatz. Als Freunde der Rebellen können wir natürlich nicht untätig zusehen und drucken deshalb auch gleich alle Codes ab.

Levelcodes

1. Jabbas Dance Hall SNKMTD
2. Sail Barge RWVJBC

TRICKS

Helpline

- | | |
|-----------------------|--------|
| 3. Speeder Bikes | TFGBMN |
| 4. Ewok Village | HJMKPL |
| 5. Power Generator | QGTHGD |
| 6. Inside Death Star | PSVZKL |
| 7. Tower | SFPYSW |
| 8. Attack on D. Star | CGGYQM |
| 9. Escape fr. D. Star | KFGZXQ |

Syndicate (SNES)

Stefan Schulze aus Grunow sucht ein Paßwort, das ihm alle Rüstungen und Waffen sowie auch eine Menge Kohle verschafft.

Nach ausführlicher Recherche sind wir auf ein putziges Paßwort gestoßen, das allerdings etwas merkwürdig erscheint: BBG79———-8PJB. Alle Waffen, 16 Agenten, alle Körperteile und ein Haufen Geld erwarten den Helden. Weitere Tips sind natürlich herzlich willkommen.

Theme Park (SNES)

Dominic Fehling aus Ennepetal hat das Paßwort für unendlich Geld vergessen. Na, das ist aber schade! Doch wozu gibt es die Helpline? Wir haben unsere Archive durchforstet und zumindest ein Paßwort gefunden, mit dem Dominic eine Menge Kohle herbeizaubern kann (ca. 180 Millionen Einheiten):

Parkname: Europark

Paßwort: BBBB3VN.090B

Birthe Schröder aus Hamburg fragt sich, was mit dem kleinen Gast passieren soll, den sie gesucht und gefunden hat, nachdem eine Meldung auf dem Schirm erschien, die jedoch durch das Auffinden des Verlorengegangenen nicht verschwindet. Hat jemand Erfahrung mit dieser Situation?

Turok – Dinosaur Hunter (N64)

Frank Gundrum aus Bromskirchen ist ratlos. In der Beschreibung zur PAL-Version von *Turok* steht, daß er die Farbe des Blutes bestimmen könnte. Im Optionsmenü ist allerdings kein entsprechender Punkt

zu finden, und so vermutet Frank, daß es eventuell einen Cheat für diese Funktion gibt.

Wir haben uns der Sache direkt angenommen und müssen Dir leider berichten, daß es die Möglichkeit der Farbwahl tatsächlich nicht in der PAL-Version gibt, obwohl es in der NTSC-Fassung (amerikanisches Modul) ist diese Funktion vorhanden. Einen Cheat gibt es nicht.

Unirally (SNES)

Benjamin Decker benötigt Action-Replay-Codes für das Einradspiel. Unabhängig von Eurer Hilfe für Benjamin können wir vorab schon einmal einen Code abdrucken – mehr ist uns leider auch nicht bekannt: 7EOE 2105 steht für unendlich viel Zeit auf den Stunt Tracks.

Wave Race 64 (N64)

Dominic Fehling aus Ennepetal scheint neben einem SNES auch ein N64 zu besitzen, denn er fragt sich, wie er in den Genuß kommt, auf dem Delphin eine Runde durch den Dolphin Park zu drehen. Ganz einfach, dazu müssen die folgenden Stunts im Score-Attack-Modus der Reihe nach ausgeführt und keiner der Ringe ausgelassen werden:

- 1 x Handstand
- 1 x rückwärtsfahren
- 1 x Rückwärtssalto von der Lenksäule des Jetskies
- 1 x Rückwärtsüberschlag von einer Sprungschanze
- 1 x Luftschraube rechtsherum
- 1 x Luftschraube linksherum
- 1 x tauchen

Im Vorspann des Spiels reiten die Sportler nun nicht mehr auf ihren motorisierten Vehikeln, sondern auf Delphinen. Um 'Flipper' anzuwählen, muß der Stick im Charakterauswahl-Screen nach unten gedrückt und mit einem beliebigen Button bestätigt werden.

Antworten

Secret of Evermore (SNES)

Arvid Wieczorkowski, Ausgabe 5/97:

Simon Elchlepp weiß Rat bei der Suche nach den Zaubern Elfenbeinspeer und Frischzellen: In einem der Häuser (Chaosturm) dürfen im oberen Stockwerk nicht die Truhen geöffnet werden. Der Hausbesitzer händigt daraufhin den Zauber Elfenbeinspeer aus. Der zweite Zauber (Frischzellen) ist im ersten Waldteil versteckt. Dort bekommt man die Formel von einem Gelehrten. Folgender Weg ist der richtige: rechts, unten, links, unten, rechts, unten, links, unten.

Star Trek: Starfleet Academy (SNES)

Frank Mohring, Ausgabe 12/96:

Endlich kam Hilfe für Frank! Ronny Schuh weiß, wie man an die geheimen Orte gelangen kann. Im Gefechtstraining-Bildschirm müssen die Tasten L + R + Select gleichzeitig gehalten werden. Dann drückt man der Reihe nach A, Y, B, Y, woraufhin einige neue Schiffe (auch im Zweispieler-Modus) zur Verfügung stehen. Sind die zusätzlichen Schiffe aktiviert, steuert man im oberen Bildschirmbereich den Gorn-Kreuzer und im unteren Bereich ein Schiff der Constitution-Klasse an. Sodann müssen die Tasten L + R + Select gleichzeitig gedrückt werden, um das Spiel abzubrechen. Im Gefechtstraining-

Bildschirm befindet sich anschließend ein schnelles und sehr gut bewaffnetes Raumschiff, das aussieht wie die Excelsior, jedoch als Prototyp A klassifiziert ist. Damit lassen sich entfernte Orte erreichen. Die echte Excelsior wird derweil zum schweren Keuzer gemacht.

Theme Park (SNES)

Christian Katzenberger, Ausgabe 4/97:

Viele, viele Einsendungen beschäftigten sich mit dem Problem, die Bahnen einiger Attraktionen (siehe Verpackung) selbst entwerfen zu können. Hier nun die Lösung: Zunächst müssen im Attraktionen-Icon eine Achterbahn, eine Monorail, eine Wasserbahn und ein Rennwagen zu sehen sein. Um nun selbst tätig zu werden, wählt man das Attraktionen-Icon an und drückt B. Daraufhin erscheint das Quick-Menü, in dem eine der obengenannten Bauten per Y-Taste ausgewählt werden kann.

(Tip: Stellt doch mal eine Wasserbahn-Kassenhäuschen vor eine Rennbahn und seht, womit die Leute die Attraktionen befahren!)

True Lies (GB)

Daniel Egan, Ausgabe 6/97:

Jessica Prax aus Niedernhausen greift Daniel unter die Arme. Für ihn hat sie folgende Paßwörter zusammengetragen:

unendl. Leben	BGLVS
unendl. Energie	BGGLRY
Levelanwahl	MNCHT
alle Waffen	BGWPNS



SNES

VERKAUFE

SNES-Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu über 130 SNES-Spielen, DIN-A5-Heft, nur DM 15 inkl. Porto, NN + DM 6, Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg, Tel.: 04131-73244

Verkaufe SNES mit 2 Pads + SGB + 14 Spiele, z. B. Asterix & Obelix, Rock 'n' Roll Racing, König der Löwen, Fatal Fury Special usw. für DM 750, Einzelverkauf möglich, Tel.: 07528-1303, ab 17 Uhr, Thomas Scheuch

Super Mario Kart DM 40, DKC 1 mit Spieleberater DM 50, Sim City DM 40, Sim City 2000 DM 90, F-Zero DM 30, alle Spiele mit Anleitung, Tel.: 05145-28176, Jacob

Verkaufe SNES mit Zubehör und Spielen, Preis Verhandlungssache, Tel.: 02351-79832, Nils

Secret of Evermore, NBA Live '96, StarWing, Mario World, Mario All-Stars, Tel.: 0208-685511, Sebastian + Michael

Der Wahnsinn! Tips, Tricks, Cheats, ARP-Codes, Paßwörter etc. auf über 300 DIN-A4-Seiten für nur DM 35 (für SNES und MD erhältlich), habe auch Spiele günstig abzugeben, Tel.: 0821-437995, Ralph

Mr. Nutz DM 40, Tiny Toons DM 30, Super Bomberman 1 DM 40, Tel.: 07722-5243, Marc

Verkaufe Mystic Quest + Spieleberater DM 60, Double Dragon IV DM 40, Super Adv. Island II DM 50, Super Game Boy inkl. Tetris DM 40, suche Breath of Fire 2, Tel.: 04361-1238

Verkaufe SNES mit 19 Spielen, 2 Pads, 2 SNES-Spieleberater u. Super Game Boy mit Berater u. Verpackungen, kompl. DM 1000 VB, Tel.: 04132-8778, Markus Gerkens, Roethenweg 10, 21385 Amelinghausen

Verkaufe Terranigma, Worms, MechWarrior 3050 für je DM 70, verkaufe auch Ü-Eier-Figuren, ca. 150 St. für DM 400, Tel.: 030-4813681, Martin

SoE, SoM, je DM 60, SGB, MQL, Mega Man X, Zelda 3, je DM 50, Mario All-Stars, SMW, Mario's TM, Crash Dummies, je DM 40, SNES, ohne Pad, DM 80, Tel.: 07156-21174, Mario

Wahnsinn! Jetzt ist es da, Tips & Tricks-Buch Teil 2 für SNES

(Paßwörter, Levelcodes, ARP-Codes, Cheats... von 350 Spielen auf 550 Seiten), für nur DM 50, Tel./Fax: 0821-437995, Ralph

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

SNES + 2 Joypads + Joystick + Action Replay 1 + 2, Tasche für 12 Module + RGB-Kabel + 40! Spiele + div. TOTAL! an Meistbietenden, alles in sehr gutem Zustand, Tel.: 033832-40147, ab 18 Uhr, Kai

12 Spiele, Evermore mit Ber., DKQ mit Ber., DKC mit Ber., Urban Strike, Asterix III, NBA Jam-T. E., Mario Kart, Crazy Chase, Star Wars 3, Mario Land 2 mit Ber., Zelda 3 mit Ber., Pinball Fantasies, je DM 50, Tel.: 06152-63440, Dennis

Wahnsinn! SNES mit 2 Pads und 8 Topspiele (R-Type, Secret of Evermore, Secret of Mana, Terranigma, Zelda, PilotWings, Mario World), zus. für nur DM 420 VB, Tel.: 0208-51597, Kami

Samurai Shodown, Hagane, Art of Fighting, Turtles in Time, WWF Raw, Double Dragon, Legend, S. Ghouls 'n' Ghosts, S. Castlevania IV, Zombies, DM 27-DM 47, inkl. Vers.kost., Tel.: 034673-97998, Andreas

Verkaufe Kid Klown u. NBA Jam für DM 30 u. DM 80, Vers. möglich, suche TOTAL!-Ausgaben 7/95, 10/95, 1/96, Zuschriften an R. Däblitz, Weststr. 18, 02763 Zittau, Tel.: 0177-2393542

Achtung! Verkaufe Boogerman, brandneu, Anleitung und Verpackung, sehr gut erhalten, für DM 60, Tel.: 0911-408496, Klaus

Verkaufe SNES-Spiele: Secret of Evermore, Illusion of Time, je DM 60, Lost Vikings DM 50, Goof Troop, Plok, je DM 40, Tiny Toon, Simpsons, Kid Klown, je DM 30, Tel.: 08131-93475, Thomas

TOTAL! 7/93 - 10/93, 1/94 - 3/94, 6/94 - 1/97, Sonderband 1/94, 3/96, alle kompl., SM All-Stars, S. Star Wars, S. Probot., Castlevania X - Vampire's Kiss, T2, SF II, T. o. J., Soul Blazer, Lemmings 1/2, Angebote an Lars, Tel.: 03621-750544

SNES + SGB + 2 Pads + 12 Spiele, z. B. Fifa 97, Terranigma, SoE, WWF 1-4, NBA Jam, Zelda, S. M. All-Stars, Mario Paint, Wing Commander, für DM 600, auch einzeln, Tel.: 0531-843084

Verkaufe SNES-Spiele, z. B. Vortex, The Brainies, Plok, Tiny Toon, StarWing, Preise zw. DM 30-40, mit Anleitung und Verpackung, Tel.: 06465-7375, Christian

Zelda DM 45, Illusion of Time DM

70, Secret of Evermore DM 70, Earthworm Jim DM 60, Mega Man X3 DM 70, Mystic Quest Legend DM 50, Super Mario Land DM 30, u. a., Tel.: 03863-555709, Falko

SNES m. 2 Pads, DM 100, F-Zero, DM 40, Spider-Man, DM 40, Zelda III, DM 40, Street Fighter Alpha 2, DM 60, Pop 'n Twinbee, DM 50, Batman Returns, DM 50, Secret of Evermore, DM 60, Bomberman 2, DM 40, alles zus. für DM 430, Tel.: 09643-8640, Alex

SNES mit 2 Pads, 2 Pro Pads, 10 Spiele und SGB für DM 500, Tel.: 0821-6070607, Manue

Verkaufe ca. 100 SNES-Sp., z. B. Aladdin, Olympic Summer Games, DKC 3, Schlümpfe, Yoshi's Island usw., schon ab DM 25, evtl. Tausch möglich, Tel.: 0177-2357383, Andreas verlangen

SNES, ca. 50 Spiele, z. B. Rollen-, Sport-, Action-, Strategie-, Kinder- und Ballerspiele, ab DM 20 bis ca. DM 70 zu verkaufen und/oder zu tauschen. Ruft an! Tel.: 030-3418661, Claudia

SNES More Fun Set + 14 Topspiele, z. B. DKC 3, SFA 2, Worms, EWJ 2, Zelda u. v. m. + ARP 2 + 1 Controller, alles mit Verpackung + Anleitung, Preis: ca. DM 800, Tel.: 06042-1324, ab 19 Uhr, Markus

Verkaufe SNES mit 11 Games, 2 Pads für DM 600-800, ich lasse mit mir handeln! Games, z. B. DKC 1, 2, 3, Plok, Turtles 4, Mario 1 usw., Tel.: 0203-409420, von 17-18 Uhr bin ich da, Michae

Verkaufe Mario Kart, DKC, Int. S. Soccer, St. Race FX, SSF 2, NBA Jam, S. of Mana, Flashback u. Jimmy Connors, der 1. Anrufer bekommt SMW als kostenlose Zugabe, Tel.: 03621-55679

SNES mit 14 Spielen + 2 Pads und 1 ASCII-Pad für DM 700, NP: DM 1700, Tel.: 09262-1728, Markus

Verkaufe/Tausche SNES mit 2 Contr. und Sp., z. B. Flashback, Madden 95, R 'n' RR, SM All-Stars, NFL, Toy Aikman, Wild Gun's, WWF Raw, WWF Arc., Int. S. S., Tel.: 060-855396, ab 20-22 Uhr, Cedric

Verkaufe für Super Nintendo: Schlümpfe 1, Brutal (Karate), Mega Man 7, zus. DM 290, verkaufe auch Master-System mit 7 Spielen für DM 400, Tel.: 0228-234952, Kurt

SNES mit 13 Spielen, wie Breath of Fire DM 70, Terranigma DM 70, Zelda 3 DM 30, Tribal Tab DM 40 u. v. m., zus. f. DM 710, alles PAL, 47795 Rheinberg, Tel.: 02843-860069, Michael Hundt

Verkaufe SNES + SGB + 1 Pad + 10 Spiele, NHL 97, NBA Jam T. E., Asterix & Obelix, Bomberman 2, Madden '95, zus. DM 400, Tel.: 0221-4992339, Martin

Verkaufe Terranigma für DM 65, Verpackung, Modul (PAL-Version) und Spieleberater in Topzust., Tel.: 08072-8281, Bernd Katterloher

SNES mit 2 Pads für DM 70, auch GB-Spiele (DM 15-35): Donkey Kong Country 2, König der Löwen, Racing Fight, Wario Blast, für N64 Mario (DM 70), auch Sega MS mit Sp., Tel.: 030-4227629, Tino

Verkaufe SNES + 2 Joypads + US-Adapter für DM 140, davon ein Joypad mit Zeitlupe + Dauerfeuer, 7 Spiele, u. a. Mario All-Stars DM 30, Utopia DM 30, Terranigma DM 90, Tel.: 0172-9175333, Mo-Fr, Harald

SNES + 2 Pads + Infrarotpad + 11 Spiele, DKC 1, 2, 3, Theme Park, Yoshi's Island, Street Fighter 2, Kirby's Dream Course, Mario World + 2 Prügelspiele, alles 100 % i. O., nur kompl. für DM 600, Tel.: 08191-47782, Frank

Terranigma DM 80! SoM DM 70! Waterworld DM 35!, Mario Paint DM 55! Game Boy DM 35! Wiederaufladbares Batterieset nur DM 50, alles in Topzustand! Ruft bitte an! Tel.: 06146-7891, Andi,

N64 + Mario64 + Star Wars (PAL-Version) für DM 600, SNES-Spiele, Stunt Race FX, EW Jim, Bubsy, Axelay, Schlümpfe, Illusion of Time, Road Runner und Goof Troop, Tel.: 06022-31998, Mirjam

SNES-Spiele ab DM 40-80, MechWarrior 3050 DM 65, Axelay DM 40, 4er Adap. DM 25, Super Game Boy DM 50, Lawnmower Man DM 30, EW Jim DM 50, Tel.: 07631-13875, AB, Frank

Verkaufe Parodius + Mr. Nutz + Pitfall + Cool Spot für zus. DM 130, übernehme auch die anfallenden Versandkosten, Tel.: 08221-30746, Alexander

Verkaufe Super Mario World, Cool Spot, NBA Jam für je DM 50 und suche Metal Marines und Breath of Fire 2 (us.), Tel.: 07951-6845, ab 15 Uhr, Marcus

Final Fantasy 6, Lagoon, Dragon Quest 6, Equinox, Chrono Trigger, Secret of Mana 1 + 3, Fire Emblem 1 + 2, Front Mission, Gaia Gensoki, Paladin's Quest, Zelda, Tel.: 08678-605 Horst

SNES mit 2 Pads, Stereokabel, NBA Jam, DKC 2 + 3, Int. S. Soccer Deluxe, Asterix & Obelix für nur DM 460, Tel.: 08071-3428, Stephan

Die Schlümpfe reisen um die Welt DM 120, Superstar Soccer DM 80, Terranigma DM 100, Champions DM 80, Power Rangers DM 110, zus. DM 450, kaum gebraucht, Tel.: 0209-467637, Erkan

ISS Deluxe DM 80, DKC, DKC 2, NBA '97, NHL '96 je DM 70, SMW 2, Jimmy Connors je DM 60,

SNES mit 8 Spielen, nur Freunde von Oldies anrufen! Spiele wie Pilot-Wings, Batman Returns, Super Metroid, Warlock, Mario Paint u. a., wichtig, DM 200-400 VB, Tel.: 06074-28308. Stefan

Achtung! Kauft Theme Park DM 60, Syndicate DM 60, Street Fighter II DM 25, PilotWings DM 25, Super

Verkaufe SNES m. Super Game Boy, Mario Paint u. 7 Spiele, Secret of Mana, Stunt Race FX, Super Soccer, Super Tennis, Crash Dummies, Turtles in Time, SM World, alles zus. DM 555, Tel.: 035797-73706, ab 18 Uhr, Nico
Verkaufe SNES + 2 Joypads + 3 Spiele (Breath of Fire 2, DKC 2, S. of Evermore) f. DM 250, verkaufe auch Game Boy + 2 Spiele, jedes Teil ist einzeln zu haben, Tel.: 03877-73152, Stephan

Verkaufe SNES DM 90, GB-Pocket DM 60, SNES-Sp. ab DM 20, GB-Sp. ab DM 15, MD-Sp. ab DM 30, PSX-Sp. ab DM 30. Game

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!

Gear mit Batterie-Pack u. 6 Sp. DM 150, GB schwarz DM 50, Tel./Fax: 06424-4230, ab 17 Uhr, Solde

Bombenangebot! SNES, Super GB, DKC 3, Tetris Attack, Yoshi's Island, SNES-Spieleberater 2, Castlevania, Adventure GB für DM 250, Tel.: 0911-428669, Patrick
SNES mit Asterix u. DKC 3 u. Pad (2 Stück), ca. DM 150, alles ist 100 % i. O.! Tel.: 030-7466551, von 17-20.30, Stefan

Achtung! Verkaufe 5 Spiele, Star Trek, SoE, Syndicate, Street Fighter II, Sim City zus. zum Superpreis von DM 280, aber auch einzeln, Tel.: 03684-32326, Frank

SNES zu verkaufen mit 2 Pads + 10 Spielen, wie Donkey Kong Country 3, S. of Evermore, S. of Mana usw. für DM 600 (NP: ca. DM 1500), Tel.: 0771-62899, bitte melden bei Stephan

Verkaufe SNES + 2 Pads + 12 Spiele für DM 550 (NP DM 1550), Tel.: 0711-5282797, Uwe

Achtung! Verkaufe sämtliche SNES-Spiele zu je DM 15, z. B. Mystic Quest, Toy Story, Batman Returns, Zelda, Asterix & Obelix, DKC 2, Mega Man X usw., ruft einfach an, Tel.: 07231-52319, Sven

Verkaufe SNES mit 2 Pads DM 100, Action Replay 2 DM 50, Zelda DM 50, Schlümpfe DM 75, Super Turrican DM 25, Run Saber DM 20, Yoshi's Island DM 70, Legend DM 20, Alfred Chicken DM 25, u. a., Tel.: 09401-4224, Angelika

SUCHE

Suche fürs SNES die Spiele Jurassic Park II u. Lemmings II und das ARP II, suche außerdem Levelcodes für Lemmings I, Tel.: 06359-961, Tel.: 06359-961765, AB

Suche Konsolen + Sammlungen + Neuheiten + Zubehör für SNES, Nintendo⁶⁴, GB, NES, PSX usw., bitte meldet euch unter Tel.: 0641-970424, Kirsten

Suche Soundtrack-CDs oder Cassetten von SNES-Games, zahle per Nachnahme, Sebastian Fricke, Danziger Str. 3, 37431 Bad Lauterberg

Suche für SNES Prehistorik Man. Wer kann mir helfen? Tel.: 05681-6752

Suche SNES (DM 75), Robotrek, SoM 2, DKC 3, Dragon's Lair III. of Time, Axelay, SSF 2 + 3, Chrono Trigger, Earthbound R-Type, Super Aleste, Circus M, alle Mega Man, Popolous 1 + 2, Tel.: 02365-68896, Michel

Suche günstiges SNES mit Spielen sowie günstigen Game Boy mit Spielen. Angebote bitte an: Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199

Ochsenfurt

Alarmstufe Rot! Wer verkauft mir sein Final Fantasy 3 und sein Super Mario RPG? Biete für beide viel Geld, ca. DM 150 pro Spiel! Ruft an, Tel.: 0201-692535, Dennis
Suche Yoshi's Island, Tel.: 05177-750, Kirsten

Suche Action Replay 2, Tel.: 05601-4383, Mo-Fr ab 18 Uhr, Sa-So ab 8.45 Uhr, Thomas

Secret of Mana II (jap.) gesucht, Tel.: 07303-910030, Jonathan Backe

Lemmings 2, King Arturs Wo., biete Mega Man X + X 3, SMW 2, Sim City, SoE, DKC 3, Power Rangers, T. M., StarWing, Mario All-Stars, Tetris + Dr. Mario, Tel.: 02234-59930, Uwe

Suche Komplettlösungen für Lufia 1, Final Fantasy 2 + 3, Paladin's Quest, Brain Lord, Breath of Fire 1, außerdem Secret of Mana 2 + Lösung und Super Mario RPG + Lösung, Tel.: 0451-4791856

Suche Final Fantasy II + III, Breath of Fire I + II, Tel.: 04821-74338, Markus

Suche Konsolen + Spiele für SNES, NES, GB usw., keine US- und Japanmodule, Tel.: 08232-71483, 0172-8531253

Suche Skyblazer und Breath of Fire mit Verpackung, zahle DM 90-100, Tel.: 06187-901826

Kaufe (fast) alles für Nintendo (SNES, GB, NES), Sony, Sega. Suche Konsolen, Spielesammlungen, Neuheiten usw. für alle Systeme, suche auch N64 mit Spielen, Tel.: 0641-970424

Might & Magic 3, 7th Saga, Dungeon Master, Total! 5/95, Tel.: 03683-604969, nach 18 Uhr, Manfred Knebel

Suche Action Replay MK 2 (Pro 2), TOTAL! 1/96 zahle bis zu DM 20, TOTAL! 11/95, verkaufe Super Soccer, Super Mario All-Stars u. a., Tel.: 09371-5707

Suche dringend Utopia, zahle DM 40-60 mit Beschreibung, Utopia mit dt. Bildschirmtext, Tel.: 02591-70621

Suche ARP MK II, zahle DM 50 und Porto. ARP MK II bitte mit Anleitung und evtl. Codes, Tel.: 06563-2189, Anni

Suche Exhaust Heat 2, Dirt Trax, Lagoon, Shanghai 2, Street Racer, Shadowrun, zahle bis DM 50, Tel.: 02191-68121, Wolfgang

True Lies, zahle bis DM 45, Tel.: 02303-51680

Super NES, Game Boy, Mega Drive, Nintendo⁶⁴, PlayStation, Saturn, Game Gear und Nintendo NES-Spiele sowie Konsolen und Zubehör. Alles Anbieten. Tel.: 05543-592

Hilfe! Suche megadringend Mega Man X3 für SNES mit Anleitung und

Hülle, zahle gut, Tel.: 02131-64454, Chi Hung

Secret of Mana, Terranigma, Illusion of Time, Zelda, Secret of Evermore, Worms, Soul Blazer, Super Metroid und andere Spiele, auch Game-Boy-Spiele, Tel.: 07306-921004

Suche dringend Lufia - the Fortress of Doom, zahle sehr gut, Tel.: 02571-6420, ab 18 Uhr, Maria

Suche für mein SNES Final Fantasy 3 und Breath of Fire Teil II! Tel.: 06722-2319, Uschi

Kaufe Game-Boy-Spiele, SNES mit Spielen, suche auch komplette Sammlungen oder einzeln. Sony, NES, SNES, N64, Game Boy. Auch alle Toptitel, Angebote erwünscht unter: Tel.: 0561-8701586, Monika

Suche Bonkers und DarkWing Duck für Super Nintendo, Tel.: 05731-29550, Ruben

Achtung! Suche für SNES ältere Fußball- und Eishockeyspiele mit D. A. und Verpackung, Tel.: 039954-31155, ab 16 Uhr, Jan, auch per Nachnahme

Wanted! Neuheiten + Konsolen + Modulsammlungen für SNES, GB, NES + Sony PSX. Suche auch Nintendo64 mit Spielen, Tel.: 0641-970436 od. 9709787, Monika

Suche Simpsons-Spiele für SNES und Game Boy, suche für SNES Barts Nightmare und Virtual Bart, für Game Boy Bart (us.), the Jugernauts und Bart and the Beanstalk, Tel.: 07272-4668

Suche Star Wars 1, Sim City, Shanghai (Mah Jong), Glücksrad (dt.), mögl. günstig + mit Anleitung! Tel.: 0511-344698, Daniel

Pinball Fantasia dringend gesucht, zahle gut, Tel.: 030-4328448, Cherta

Suche für SNES das Spiel Shanghai, dringend, Tel.: 09861-92644, Jochen Habelt

Suche Star Wars 2 + 3 fürs SNES, u. a. noch Mario is Missing und Mario's Time Machine und Das Imperium schlägt zurück als Videocassette, alles PAL! Tel.: 038458-20340, Martin

Suche SNES-Spiele! Am besten ganze Sammlungen, suche auch N64 und N64-Spiele, Tel.: 0641-84130, ab 15 Uhr, Stephan

Suche für SNES Final Fantasy 1-3, Lufia 1-2, Breath of Fire 1-2, Sword of Hope, The 7th Saga, Eye of the Beholder, Might & Magic 1-3, Runes of Virtue 2, Tel./Fax: 08368-1688, Sabine

Suche SNES Micro Machines und Yoshi als Plüschtier für meinen kleinen Bruder, Tel.: 02272-6339 Daniel

Final Fantasy II u. III, Preis nach Vereinbarung, suche ebenfalls Breath

of Fire 1, tausche auch, Tel.: 0906-8939, ab 14 Uhr, Christian Buse

TAUSCHE

Desert Strike us., T2 Arcade Game, Blackhawk, Top Gear, True Lies, suche Desert Fighter, The Empire Strikes Back, Stunt Race FX, Asterix & Obelix, World Cup Striker, René Richter, Georgewitzer Str. 36, 02708 Loebau

NBA-Give N Go gegen eins von meinen Spielen, z. B. Stunt Race FX, ISS, Illusion of Time, Asterix & Obelix, NBA Jam-T. E., ruft an, Tel.: 05423-6419, Florian

Suche die Spiele Donkey Kong Country 2, Action Replay 3 u. S. of Evermore 2, tausche gegen sehr gute Spiele, z. B. Terranigma, Prince of Persia, Zelda 3 usw., Tel.: 039264-35303, Björn

Tausche TOTAL!-Ausgaben 7/93-10/95 = 28 Ausg. u. Fun Vision Nr. 1 Nov/Dez '93-12/95 = 21 Ausg. und Super Pro 2/94-2/95 = 11 Ausg. gegen Shadows of the Empire (N64) u. Wave Race 64, Tel.: 06771-7383, ab 18 Uhr, Holger

NES

VERKAUFE

NES (4 Pads, Stick, Game Genie, Zelda 2, Mega Man 3 u. 4, Pirates!, Mario Bros. u. 18 andere Games) + Game Boy (Netzteil, Fifa 95, NBA Jam TE, Big Hurt Baseball) zus. DM 200, Tel.: 035201-80991, Martin

Verkaufe NES + 4 Spieler-Adapter + 4 Controller und 15 Topspiele (z. B. Super Mario Bros. 1 + 3, Mega Man 4, Maniac Mansion, usw.) für DM 150, Tel.: 0561-27886, Manuel

Verkaufe NES mit 20 Spielen, u. a. Battle Tank, Wild Gumman, Soccer, Road Fighter, Kung-Fu, habe auch noch andere Spiele für NES, SNES, MD und PC zu verkaufen, Tel.: 03476-811846, Marcus

Simon's Quest, Mega Man 4, Ninja Gaiden, Duck Tales, Snake Rattle N Roll, Mystery Quest, Karnov, Super Team Games, Track & Field 2, zum Teil us., Tel.: 08678-605, Horst

Verkaufe NES mit 4 Controller, 15 Spiele für DM 350, auch Einzelverkauf möglich! Tel.: 0621-672615, ab 16 Uhr, Michael

SUCHE

Suche für das US-NES das Spiel Bayou Billy (us.), nur mit Verpackung und Anleitung, tauschen ist auch möglich, Tel.: 05143-3275, Nils Gromes

Hilfe! Suche Mega Man 1 + 5 für NES, MM 7, X2 + X3 für SNES,

am besten mit Anleitung und Verpackung, aber nur 1 A-Zustand! Zahle gute Preise auf VHB! Tel.: 05422-7233, ab 20 Uhr, Michael

GAME BOY

VERKAUFE

Nur Umgebung Zittau!!! Verkaufe GB-Spiele ab DM 10, z. B. Nemesis 2, Mario's Picross und andere, Liste bei Jens Petzold, Töpferstr. 22, 02785 Olbersdorf

2 Game Boys + 13 Spiele mit Schutzhüllen, z. B. Tetris, Daffy Duck, Spider Man 2, Super Mario Land 2 + 3 u. v. a. für DM 450, Tel.: 07133-5911, Dennis

Game Boy + Link-Kabel + Tetris + Kopfhörer, Ducktales, Turtles I, Super Mario Land, R-Type, Probotector 2, Toy Story, Wario Land, Magnetic Soccer, Kirby's Dream Land, für DM 200, Tel.: 09073-3339, Manuel

World Cup, Blades of Steel - DM 17, Spiderman, Mickey's D. C., Fortress of Fear, Kid Icarus Mickey Mouse, Dynablast - DM 20, Soccer - DM 25, Wario Blast, Donkey Kong DM 30, Tel.: 06331-40929, Thomas

Der Wahnsinn! Verkaufe sehr gut erhaltenen transparenten Game Boy (mit Plastikbox) mit Zelda IV und Wario Blast zu einem sensationellen Preis, ruft an unter Tel.: 03621-55679

Bubble Ghost, Jurassic Park, Alfred Chicken, Robin Hood, Universal Soldier, WWF Raw, Schlümpfe, Days of Thunder, Simpsons (neu), T 2, SML 2, suche Primal Rage, Star Wars, MK 1/2/3, Tel.: 08638-67162, Shanon

Verkaufe 15 Game-Boy-Spiele, kompl. DM 450, davon 11 orig. jap. Spiele, 2 Game-Boy-Geräte à DM 35, Tel.: 030-2413687, Fax: 030-2427357, Alex

Game Boy + Donkey Kong + Donkey Kong Land + Zelda 4 + Mystic Quest + Populous + Tetris + Game-Boy-Spieleberater 1 + 2 für DM 250, tausche dies auch gegen gutes SNES + 2 Joypads + Soulblazer (nur PAL), Tel.: 06755-1853, ab 15 Uhr, Ulrich

Verkaufe GB-Spiele, Hook DM 20, Blades of Steel DM 25, Navy Steel DM 25, World Cup DM 20, Blues Brothers DM 20, Prince of Persia DM 25, Jurassic Park DM 25, Bad 'n' Rad DM 25, Probotector 2 DM 20, Tel.: 0391-5613997, Stephan

SUCHE

Suche dringend die Game-Boy-Spiele Star Trek - The Next Generation und Robin Hood, beide in gutem Zustand, mit Anleitung, dt.,

bitte melden! Tel.: 02824-2828, Tim

TAUSCHE

Suche The Legend of Zelda und Final Fantasy Legend III, biete Tennis, Batman oder Tetris, Tel.: 0365-7112564, Mo-Fr ab 15 Uhr, René

Suche GB mit kompletter Spielesammlung, suche auch Spielesammlungen + Konsolen für SNES + Nintendo⁶⁴, Tel.: 0641-970424, Kirsten

Suche Mystic Quest GB, Preis nach Vereinbarung, bitte mit Anleitung, Raum München erwünscht, Tel.: 089-473114, Andrea Gispert

Suche Neuheiten, z. B. DKC 3, Schlümpfe 2 usw. für SNES, NES, GB etc., kaufe auch komplette Spielesammlungen + Konsolen für alle Systeme von Nintendo, Tel.: 0641-970436, Monika

N64

VERKAUFE

Verkaufe Turok Dinosaurier Hunter, Nintendo⁶⁴, DM 110, Tel.: 07937-7470, Holger

Nintendo⁶⁴-Spiele, dt., jap. und us., Multi-Norm-Adapter für deutsche Konsole, DM 69, Tel.: 030-3312204, Jürgen

N64-Spiele, Super Mario 64 für DM 80, PW 64 für DM 100, Star Wars SolE für DM 100 und Fifa 64 für DM 120 (VB), verkaufe auch Mr. Nutz (SNES), Tel.: 02226-4896, Michael

Verkaufe PilotWings 64 für DM 80 + Hälfte VK, Tel.: 03576-24322, Lars

Verkaufe unbenutztes jap. StarWing inkl. Vibration-Pak für nur DM 200 (NP DM 240), verkaufe auch GB-Spiele, DM 20-30/Stück, ruft an und fragt nach Stefan, Tel.: 08142-16425

Wave Race 64 DM 70! Verkaufe immer deutsche Nintendo⁶⁴-Spiele, demnächst: Mario Kart 64 und International Superstar Soccer 64! Tel.: 02551-5756, Roman

Verkaufe Turok (N64) + Blackhawk (SNES) + Striker (SNES) für zus. DM 130, einzeln: Turok DM 110, Striker DM 25, Blackhawk DM 25, Tel.: 02203-83611, René

Verkaufe N64 + Mario 64 für DM 330 VB oder tausche gegen Sony PSX + Spiel + Memory Card! Suche auch TOTAL! 11/93 und 2/95! Tel.: 08141-92476, Andreas

Verkaufe PilotWings 64 DM 80, Turok DM 100, Wave Race 64 DM 80, Tel.: 09644-1943, Christian

Verkaufe Mario 64 + nagelneuen Spieleberater für DM 85, tausche auch gegen andere N64-Spiele,

verkaufe auch Game-Boy-Spiele, wie World Cup für DM 25 und Gargoyle's Quest für DM 24, Tel.: 030-9756816, Wählich

Verkaufe den Spielhallenhit Cruis'n USA (us.) für nur DM 140 (NP 180), verkaufe auch div. GB-Spiele, Grüße an die CB-Funker im Landkreis FFB! Tel.: 08142-16425, Stefan

PilotWings 64 DM 100, Turok DM 120, Star Wars 64 DM 120, zus. DM 300, alle dt., Tel.: 09356-1072, Mo-Fr von 17-20 Uhr, Thomas

Verkaufe Turok Dinosaur Hunter für N64 mit Verpackung und Anleitung, neu für DM 110, Tel.: 089-8131476, Andi

Verkaufe N64-Spiele für je DM 50, habe Turok (us.), Wave Race, Star Wars, beide dt. u. StarWing u. Rumble Pack (mit Adapter DM 90, jp.), Tel.: 036459-40867, nach Tobias fragen

SUCHE

Dringend gesucht: Games für N64 + Konsole, kaufe auch Sammlungen + Konsolen + Zubehör f. GB, SNES, PSX usw., einfach anrufen unter Tel.: 0641-970424, Kirsten

Final Fantasy Legend 1, 2, 3, zahle DM 140 pro Spiel, Tel.: 0211-575266, ab 18 Uhr, great greed, Claudia

TAUSCHE

Tausche Super Mario 64 gegen ein anderes N64-Spiel, Tel.: 05401-41867, ab 18 Uhr, Jan-Hendrik

HARDWARE

VERKAUFE

Nintendo⁶⁴-Spiele! Turok Dinosaur Hunter DM 120, PilotWings 64, Fifa 64, Wave Race 64, alle deutsch. Suche N64-Spiele, z. B. Mario Kart 64, ISS 64, Tel.: 02551-5756, Roman

Verkaufe SNES, 1 Pad und 4 Spiele (SMK, SMW, Billard, Super Soccer), SGB + Wario Land für DM 230, Tel.: 02191-68121, Wolfgang

Game Boy mit 18 Spielen, VB DM 280, verkaufe auch Einzelspiele, Tel.: 06431-42677, Matthias

Wow! Verkaufe Amiga 600 mit 40 Topspielen (z. B. Speedball II, Wing Commander) für lausige DM 800 inkl. 2 Bücher und 4 Joysticks, Tel.: 035263-35572, Andreas

SUCHE

Suche (fast alle) Konsolen + Neuheiten + Sammlungen f. N64, SNES, NES + GB, sehr gerne auch große Sammlungen, suche PSX (PAL) mit Spielen, Tel.: 0641-970436, Monika

Suche Super-Nintendo-Spiele bis

DM 30, neuere bis DM 40, Sony PlayStation-Spiele bis DM 30, neuere bis DM 40, Game-Boy-Spiele DM 10-15, übernehme keine Versandkosten, Tel.: 0208-877628, Antonio

Suche Nintendo⁶⁴ mit Spielen, suche auch Neuheiten + Konsolen + Sammlungen für SNES, GB + SonyPlaystation, Tel.: 0641-970436, Monika

Suche einen gut erhaltenen Nintendo Virtual Boy mit Games wie Mario Clash, Red Alarm, Mario Tennis oder Wario Land, zahle gut! Tel.: 06027-5194, Lukas Wilde

TAUSCHE

Suche Sony PlayStation mit mindestens 5 Spielen, gut wären C & C u. Wing Commander, biete N64 mit 1 Controller + 1 Memory Card + Star Wars - Shadows of the Empire, Tel.: 036628-82827, ab 18 Uhr, Jan

Gebe mein SNES mit Terranigma, Yoshi's Island u. 5 anderen Topspielen für PlayStation, gebe auch für PSX od. verkaufe Turok DM 110, PilotWings 64 DM 100 (N64), Österreich, evtl. auch D., Tel.: 05672-62479, Florian

SONSTIGES

VERKAUFE

Verkaufe/Suche Spiele für SNES-NES-GB, Liste für DM 1 in Briefmarken von Roland Pohl, Lechermannstr. 11, 85051 Ingolstadt, es lohnt sich bestimmt!

N64-Cheatheft mit Cheats, Codes usw. zu 15 Spielen, inkl. Mario 64, 120 Sterne, Lösung nur DM 10 + DM 3 Porto, NN + DM 6, Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Verkaufe alte TOTAL!-Ausgaben, Nintendo Fun Vision, Mega Fun, Maniac, Video Games und Super Pro-Ausgaben, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 08703-91376, Rainer

Verkaufe ein Buch mit 5000 Replay-Codes und Tricks für 431 Spiele. Es ist für GB, SNES, NES, kostet DM 25, für alte und neue Spiele, ruft schnell an, Tel.: 04298-915021, Johannes

Amiga 500 mit 1 MB und ca. 10 Spiele, z. B. Bundesligamanager Professional und Olympic Games (Winter) zu verkaufen, Preis nach Absprache, Tel.: 0221-741938, Christian

Verkaufe/Tausche SNES + umf. Zubehör + 15 Spiele (DM 15-50) + TOTAL! 3/94-2/97 gegen PlayStation-Spiele (PAL), Tel.: 03574-122528, ab Sa-So, Steffen

Verkaufe TOTAL! 20 Stück (Jahrgang 94, 95, 96) für DM 50 und NES + Spiele (Mario 3, Castlevania, Bart Simpson us., Radioactive Man), Tel.: 06132-

40427, Hagen Schäfer in Ingelheim am Rhein. Ruf an!

Verkaufe meistbietend TOTAL!-Hefte: 6/93, 7/93, 9-12/94, 1/95, 6/95. Bitte nur schriftliche Angebote an: Claus Peter Küster, Scherpenberger Str. 45, 47443 Moers

TOTAL! 6/93 für DM 50 und 7/93-2/97 für DM 100, NP DM 180, Tel.: 069-251655 ab 19 Uhr, Artur Murlowsky

Verkaufe TOTAL! 6/94-11/95, 2/96-2/97 sowie Sonderheft 1/94 + 3/96, DM 140 VB, Tel.: 06465-7375, Christian

Verkaufe Tips & Tricks, Movelisten und Cheats für über 350 SNES, NES, GB und N64 Spiele + 100 ARP-Codes!!! Schickt DM 3 an: Steffen Seibel, Scheffelstr. 22, 76855 Annweiler

TOTAL! 6/93, 9/93, 11/93-1/94, 5/94-11/95, 1/96-5/97, T & T 1/94 + 2/94, Sonderband 3/96 + 1/97 an Meistbietenden, verk. altes Star Wars Spielzeug, Tel.: 05862-8924, Dennis

Super Nintendo mit 2 Pads und All-Stars, verkaufe auch für Nintendo⁶⁴ Mario Kart 64, Star Wars, PilotWings und 11 NES-Spiele, Tel.: CH-032-621-6127, Cyrill

Verkaufe Nintendo64 + Mario 64 für DM 400 und Super Nintendo mit 3 Spielen (Jimmy Connors Tennis, Illusion of Time, Asterix) für DM 200, Tel.: 0228-467398

Verkaufe Sega Master System + 8 Spiele + 3 Pads für DM 200, nur Augsburg und Umgebung, Tel.: 0821-881808, Jan

Verkaufe TOTAL! 10/93-12/96 (außer 10/96) für DM 40 + Hälfte VK, Tel.: 03576-43282

Original Dragonball-GT-Cards, 1 glitzernde GT-Card für DM 10 bzw. 4 normale DBZ-Cards für DM 10, 1 silberne Card für DM 5, Geld und Mengenangabe beilegen, Rarität, Robert Franiatte, Rastatterstr. 4, 70499 Stuttgart

RPG 7 Saga, FF 1-6, u. v. m., suche SM RPG, Tristarad, Ultima 1-3, NES Great Greed, Castle Quest GB, suche alle RPGs, egal ob NES, SNES, GB, habe auch TOTAL! 6/93 gegen Gebot, Tel.: 04763-1509, Yoyo

Sega Saturn Action Replay, 5 Spiele, Victory Boxing, Fifa Soccer '96, Daytona USA, Virtua Fighter I + II, 2 Control-Pads, VHB DM 519 und 20 Mega Drive-Spiele, Tel.: 0172-8517515, Johann

Verkaufe ältere Ausgaben der Zeitschriften TOTAL! und Club Nintendo, Jahrgänge 1993-1996, nur DM 5 pro Heft! Liste anfordern bei C. Schulze, Postfach 16,

16348 Bogensee

Nintendo⁶⁴ (dt.) DM 350, Turok (engl. Version, PAL) DM 120 oder tausche N64 (dt.) gegen us./jap.-Gerät, Tel.: 02941-720933, ab 18 Uhr, Alexander

Tips und Tricks Heft 1/94, nach Vereinbarung, Sonderheft 4/97, SNES-Spiele, Act Raiser für DM 50 und Lemmings 1 für DM 40, Tel.: 06131/471775, Sascha

Verkaufe viele Raritäten und neue Spiele, Jump & Run und RPGs, wie Ph. Star II-IV, Shining Force, Uncharted Water, Story of Thor, Landstark, Light Crusad. u. v. m. od. tausche gegen SNES-, SAT-, PSX-Spiele, 2 gegen 1, Tel.: 03332-412451, Frank Berger

Verkaufe alle TOTAL!-Ausgaben von 6/93-6/97 (auch einzeln) gegen Höchstgebot, Peter Ahler, Friedrich-Ebert-Ring 255, 48429 Rheine

Super! Verkaufe jap. Soundtracks! Nur noch SoM 2, FM 2, Bahamuth lag., C & C 2, Wipe Out sowie TI 7/93-5/94, 10 + 12/94-5/97! Ruf sofort an! Preis VB, Tel.: 0375-215572, Mo-Do 18-21 Uhr, Michael

Suche/Verkaufe Rollenspiele für folgende Systeme, MCD, SNES, PC-Engine, MD, PSX, Saturn, N64, NES, Game Boy, Master System PC, kaufe auch Hardware, PC-Engine, Tel.: 08678-1086, Richard

Mega Drive 2 mit 7 Spielen, neuwertig, komplett DM 300, Tel.: 0228-9323049, Marc

Sega Saturn-Spiele zu verkaufen, Virtua Fighter, Bug, Haus der verlorenen Seele, NHL All-Star Hockey, Robotica, Clock Work Knight, pro Spiel DM 45 + Versand, Tel.: 03722-96292, ab 19 Uhr, Uwe

SUCHE

Nintendo⁶⁴-Club sucht Mitglieder, fordert Infos u. Clubheft an gegen DM 2 Rückporto beim Universum-Club, Lindenweg 14, 25709 Marne

Suche günstig Nintendo64-Spiele (nur PAL), wie z. B. Shadows of the Empire, Int. Superstar Soccer, Turok usw. Schickt eine Liste mit Angebot an: Claudia Fischer, Eosanderstr. 2, 10587 Berlin

Suche für N64 Mario Kart, Turok, Wave Race, ISS 64, Killer Instinct Gold. Angebote an Ingo Zettl, Minslebener Str. 16, 38855 Wernigerode, Tel.: 03943-43022

Suche für N64 PilotWings (us.), tausche gegen diverse Prügelspiele od. Turok (us.), Tel.: 0341-3013150, Stas

Gründe N-Club! Gegen ein geringes Entgelt und Heftpreis gib's 2 monatlich Hefte portofrei, fordert kostenlos Unterlagen an bei: Elmar Hilsenbeck, Uhlandstr. 2, 89143 Blaubeuren

Alle Spiele für N64, SNES, Game

Boy, NES, kaufe auch große Sammlungen mit Konsole!!! Ruft an!!! Tel.: 05137-78596, Marcin Scibior

Videospiele-Tauschclub (kostenlos) für z. B. SNES, PSX, N64 usw. sucht Mitglieder (nur privat!), Infos gegen DM 1 Rückporto an Thomas Stoll, Otto-Suhr-Allee 122, 10585 Berlin

Kaufe Game Boy + Spiele, SNES mit Spielen, suche auch komplette Sammlungen oder einzeln, Sony, NES, SNES, N64, Game Boy, auch alle Toptitel, Angebote erwünscht unter Tel.: 0561-8701586, Monika

Kaufe PlayStation-Spiele, alles anbieten, schickt Listen an A. Steinbach, Senftenberger Ring 52 a, 13435 Berlin, verkaufe SNES, ca. 100 Stück ab DM 25, Tel.: 030-4032714, Andreas

Fighter Club sucht Mitglieder bzw. Kontakt zu anderen Clubs (SNES, N64 ...), bei Interesse Tel.: 04281-3947, Martin

Suche Nintendo⁶⁴, Super Nintendo, NES, Game Boy + Spiele, Spiele auch einzeln sowie sämtliche Pads, Spieleberater usw., alles anbieten! Tel.: 05543-592, Sabine

TAUSCHE

TOTAL! 6/93-10/96 g. Pro 12/94, 1/95, 4-5/95, 7/95. Suche NES-Spiele (eur.), z. B. Godzilla, M. Man 1-6, B. of Olympus, usw. Suchliste und Angebote an Uwe Werner, Schillerstr. 10, 08485 Lengenfeld

Tausche Turok gegen Wave Race 64, Tel.: 07633-14308, Andreas

Tausche: Adventure und Sportspiele, habe US und PAL zum Tausch, verkaufe außerdem Sega Megadrive mit 2 Spielen DM 120, Tel.: 06441-24263 nach 12 Uhr

Phantasy Star III (MD) mit Hintbook. Suche Lufia I, Breath of Fire II, Actraiser, Civilisation, Robotrek, Secret of the Stars, kaufe fast jedes RPG. Tel.: 037343-7060

Wow! Tausche Terranigma, Breath of Fire II, Turok und Star Wars 64 gegen Sony Playstation mit mindestens 2 Spielen, Tel.: 02161-665632 von 15-20 Uhr

Tausche Terranigma gegen Secret of Evermore, verkaufe Zelda DM 40, Super Shootout DM 50, World I DM 40, Mega Man X DM 40, Mystic Quest Legend (ohne Anl.) DM 40, Tel.: 03521-454619

Donkey Kong Country III gegen Final Fantasy III, Tel.: 05248-7167, Vincent Albert

Help! Suche Theme Park, Syndicate, S. o. M. 2 und Shadowrun, biete Populous, Powermonger, Fatal Fury 2, Soccerkid und Zelda. Ruft an! Tel.: 09363-5234, Julian

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

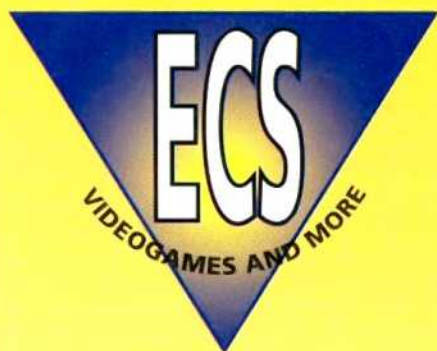
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
PC

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

LADEN & VERSAND
TEL: 0931-571601
JULIUS PROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN PASSAU:
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

Hamburg



Stellinger Weg 9 (Nähe
U-Bahnhof Osterstr.)
20255 Hamburg
Tel.: (040) 40 91 79

Nintendo⁶⁴
Sega Saturn
Sony PlayStation
Neo•Geo CD
3DO
SNES
PC-CD-ROM
Zubehör
Kabelspezialanfertigungen
Express-Umbau
Animes • Mangas
Importspiele & Zeitschriften

Osnabrück

AN & VERKAUF VON
GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

PHILIPS
CD-I

Nintendo
GAME BOY

NEO GEO
GAME GEAR

SEGA
IBM - PC
CD-ROM

0541-
66016
66017

NATRUER STR. 20
49076 OSNABRÜCK
Fax.: 0541-66015

Video und Computerspiele

Langenfeld

Game ZONE

**Video-
und
Computer-
spiele**

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München
Tel.: 089 - 480 29 13
Fax: 089-488 07 4

München

**Munich
Software
Center**
... wer sonst!

Grillparzerstr. 42
81675 München
Tel.: 089-470 21 22

Häberlstr. 26
80337 München
Tel.: 089-53 41 15

Theresienstr. 152
80333 München
Tel.: 089-52 27 87

In Zusammenarbeit mit Playcom

UFO GAMES
Ladenverkauf & Versand
Nintendo 64 . Playstation . Saturn . SNES . 3DO .
GB . GG . MD . MCD etc.

Nintendo 64		PlayStation		Saturn		SNES		3DO	
Clayfighter *	139,00	Adidas Power Soccer 2	79,00	Bombberman	89,00	Acme Animation Factory	59,00	Death Keep	59,00
Fifa 64	105,00	Battle Arena Toshinden 2	89,00	Daytona 2	89,00	Bombberman 3	89,00	Gex	59,00
Goeman *	139,00	Black Dawn	79,00	Fifa 97	79,00	Breath of Fire 2	109,00	Hell	59,00
Int. Super (DELUXE) *	139,00	Carnage Heart	79,00	Fighters Megamix	99,00	Casper *	119,00	Out of this World	59,00
Mario Kart *	89,00	Casper	79,00	Manx TT	89,00	Die Schlümpfe reisen um die Welt	119,00	Perfect General	59,00
NBA Hang Time *	129,00	Cheesy	79,00			Donkey Kong 3	119,00	Road Rash	59,00
Pilotwings (Ausl. Anleitung)	99,00	Chronicles of the Sword	79,00			Fifa 97	109,00	Syndicate	59,00
Star Wars	129,00	Crash Bandicoot	95,00			Grundgerät gebraucht	89,00	Theme Park	59,00
Mario 64	89,00	Dark Forces	89,00			Luffa DT	109,00	Wing Commander 3	59,00
Turok (eng. pal)	135,00	Destruction Derby 2	89,00			NBA Live 97	109,00		
Wave Race	89,00	Discworld 2 *	79,00			NHL Hockey 97	109,00		
Antennenkabel	49,00	Fifa 97	79,00			PGA Tour 97	119,00		
Memory Card (Nachbau)	39,00	Final Doom	79,00			Sim City 2000	119,00		
Memory Card 8 MB	89,00	Formel 1	95,00			Terranigma eng. Anleitung	99,00		
Joypad + Farbig	59,00	Galaxy Fight	49,00			Terranigma DT	109,00		
Grundgerät	299,00	Legacy of Kain	79,00			Toy Story	109,00		
		Magic - The Gathering *	79,00			Ultimate MK3	119,00		
		NBA In the Zone 2	89,00			US Chrono Trigger	129,00		
		NBA Live 97	79,00						
		Need for Speed 2	89,00						

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

Was macht eigentlich Erwin?

*In's Flugzeug ist er eingestiegen,
um in die USA zu fliegen.
Den Game Boy unter'n Arm gekeilt,
damit er sich nicht lange weilt,
sitzt er nun im Eisenflieger
schaut auf unsre Erde nieder.
Träumt von Spielen – vielerlei
und ist auf der E3 dabei.*

Ihr braucht nicht zu fliegen. Für nur
6,80 DM könnt Ihr ab dem
1. August alles in der
TOTAL! 8/97 nach-
lesen.

Die wichtigste Messe

der Videospielbranche, die sogenannte Electronic Entertainment Expo (kurz E3) wird dieses Jahr in Atlanta zelebriert. Nintendo möchte das große Geheimnis um Rares Projekt Dream (welches in Amerika den Titel Banjo-Kazooie tragen wird) lüften. Des weiteren wird es vermutlich viele Neuigkeiten zu Spielen wie Zelda 64, GoldenEye 007, Mission: Impossible, Yoshi's Island 64, F-Zero 64, Multi-Racing Championship, Top Gear Rally, Lamborghini 64, Rev Limit und vielen vielen anderen N64-Titeln geben. Doch auch einige SNES-Titel sollen auf den Präsentationslisten der Hersteller stehen. Möglicherweise wird Nintendo das 64DD der Öffentlichkeit ausführlich vorstellen. Eins steht fest, wir sind für Euch live vor Ort und berichten über die neuesten Fakten in Wort und Bild.



Banjo, Fox und Mario auf dem Weg zur E3



Body Harvest (N64)

Doom 64

erscheint schon bald und wird sicher wieder für reichlich Gesprächsstoff im Hause der BPJS sorgen. Wir sind die teuflischen Gänge auf und ab spaziert und präsentieren Euch in der kommenden Ausgabe einen schonungslosen Test – direkt aus der Hölle. Auch der Atomtransporter aus Blast Corps, nähert sich un-aufhaltsam Europa. Ob sich eine Katastrophe anbahnt, erfährt Ihr in TOTAL! 8/97.



Doom 64 (N64)



Blast Corps (N64)

Weiter geht es

mit unserer NES-Reportage. Diesmal wird die Geschichte des NES in Amerika unter die Lupe genommen. Auch im Land der unbegrenzten Möglichkeiten feierte die 8-Bit-Konsole bombastische Erfolge. Alles Wissenswerte darüber könnt Ihr in der kommenden Ausgabe nachlesen.



TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh) (VSDP)
stellv. Chefredaktion: Sandra Alter (san), Thomas Hellwig (th)

Redaktion: Frederic Berg (fb), Marco Häntsch (mc), Christian Henning (ch), Marcus Höfer (hō), Klaus Kock (kk)

Freie Mitarbeit: Michael Anton, Julian Eggebrecht, Maris Feldmann, Hirotumi Yamada

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafikleitung: Britta Jakobsen

Grafik: Nicole Bischof, Hanno Meier

Freie Mitarbeit: Henke Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremliza Verlagsvertretung, Behringstraße 28 a, 22765 Hamburg
Tel.: 040/39 92 32 10, Fax: 040/39 92 32 99

Anzeigenleitung: Michael Gremliza (VSDP)

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag GmbH, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 040/398 83 70, Fax: 040/39 50 43

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lübeck
Tel.: 04 51/490 41 58, Fax: 04 51/490 42 03

Titel: © Acclaim



Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-

Die X-plain Verlag GmbH ist alleinige Inhaberin aller Rechte an „TOTAL! – das unabhängige Magazin“, die als Marke und Warenzeichen beim Deutschen Patentamt geschützt sind.

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 NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Asterix & Obelix	dt	119.99
Big Bad Bee Fighter	dt	129.00
Bombberman 3	dt	89.99
Breath of Fire 2	dt	109.00
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
Dschungelbuch	dt	74.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	109.99
Hebereke 2	dt	79.00
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
König der Löwen	dt	74.00
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 96	dt	109.00
NHL Hockey 97	dt	99.99
PGA Europ. Golf 97	dt	119.99
Pinocchio	dt	129.00
Power Ranger 2	dt	109.99
Power Piggys	dt	79.99
Realm	dt	79.99
Schlümpfe 2	dt	109.99
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Sim City 2000	dt	129.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	89.00
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 Sonnentempel	dt	109.00
Tim in Tibet	dt	89.99
Toy Story	dt	119.00
Whizz	dt	79.99

SNES-Sonderangebote

Actraiser 2	dt	69.00
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Asterix	dt	59.00



Beauty and the Beast	dt	49.00
Beavis and Butthead	dt	39.00
Cut Throat Island	dt	59.99
Hebereke Popoon	dt	44.00
Hungry Dinosaurs	dt	49.00
Incanation	dt	49.99
Indiana Jones	dt	49.99
John Madden 95	dt	39.00
ACME Animation	dt	59.99
Lost Vikings 2	dt	69.99

Mr. Do!	dt	49.99
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
Stargate	dt	39.00
Turbo Toons	dt	59.00
Turrican 2	dt	69.00
Vortex	us	49.00
Vortex	dt	39.00

SNES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	44.99
Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel SNES	dt	19.00
Game Mage Mogelm.	dt	69.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad JT 364 Action	dt	13.00

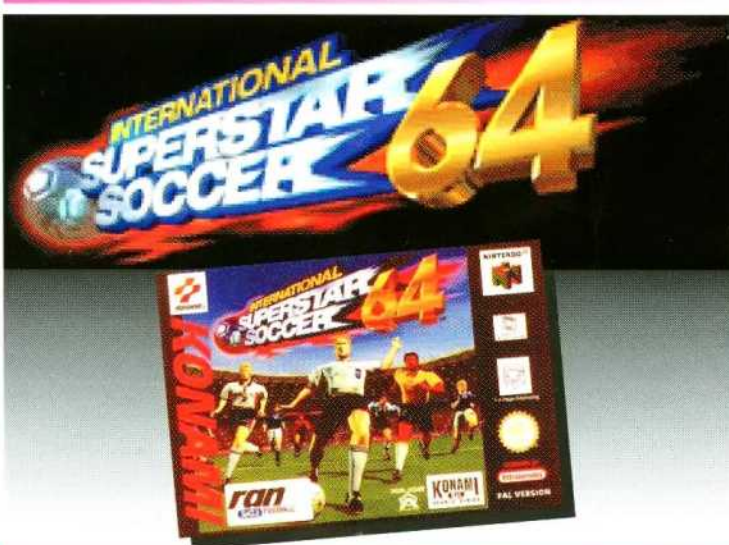
GAME BOY

Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Scart-RGB SNES	dt	19.99
Tecno 517 Joypad	dt	28.00
Top-Fighter Joystick	dt	69.99
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video VHS	dt	9.00
Asterix & Obelix	dt	59.00
Casper	dt	59.00
Donkey Kong (SGB)	dt	49.00
Dr. Mario	dt	49.00
Dschungelbuch	dt	44.99
Earth Worm Jim	dt	49.00
Hugo	dt	59.00
Indiana Jones	dt	44.99
King of Fighters 95	dt	49.99
Matthias Sa. Soccer	dt	59.99
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Schlümpfe 2	dt	69.00
Spy vs. Spy	dt	59.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00
Waterworld	dt	49.00

Gameboy-Sonderangebote

Batman Classic	dt	39.00
Daffy Duck Classic	dt	39.00
Game Boy Gallery	uk	34.99
Grand Prix (Sunsoft)	dt	39.00
Gremlins 2 Classic	dt	39.00
Looney Tunes Classic	dt	39.00
Mario & Yoshi	dt	39.00
Mega Man 4 Classic	dt	39.00
NBA Jam	dt	29.99
Paperboy	dt	29.00
PGA European Golf	dt	34.99
Pop Up	dt	39.00
Return of the Joker	dt	39.00
Space Invader (SGB)	dt	39.99
Speedy Gonzales	dt	39.00
Stargate	dt	29.99
Terminator 2 Judgme.	dt	29.99

TOP SPIEL DES MONATS



Int. Superstar Soccer 64 dt 139.00

WWF King of Ring	dt	29.99
Yoshi's Cookie	uk	39.00

Gameboy-Zubehör

Game B. Energy Pack	dt	29.00
Game Boy Pocket	dt	119.00
Licht & Lupe Classic	dt	19.00



Blade & Barrel	dt	*139.00
Clayfighter 3	dt	149.00
Descent 64	dt	*149.00
Doom 64	dt	*159.00
Fifa Soccer 64	dt	99.99
Goemon	dt	*139.00
Hexen	dt	*159.00
Int. Superst. Soccer 64	dt	139.00
Joust X	dt	*159.00
Killer Instinct Gold	dt	149.99



Mario Kart 64	dt	89.00
Mortal Kombat Tril.	dt	*149.99
NBA Hangtime	dt	*129.00
NBA Jam 64	dt	*149.00
Pilot Wings 64	dt	109.00
Reverse Limit	dt	*139.00
Robotron X	dt	*159.00
Robotec	dt	*149.00
St. Andrews Golf	dt	*139.00
Star Wars - Sha.o.E	dt	129.00
Super Mario 64	dt	89.00
Turok	dt	139.00
Turok	uk	139.00
Wargods	dt	*169.00
Wave Racer 64	dt	89.00
Wayne Great. Hockey	dt	*129.00
Wild Choppers	dt	*139.00

Nintendo 64-Zubehör

Antennenkabel N64	dt	39.99
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Flight Force SV-366	dt	129.99
Gamekiller	dt	64.99
Joypad Super SV-300	dt	54.99
Joypad Shark SV-362	dt	64.99
Joypad Plus SV-304	dt	54.99
Joypad N64 SV-303	dt	44.99
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Joypad JT 376 Tride.	dt	*49.00
Joypad N64 Grün	dt	54.99
Joypad N64 rot	dt	54.99
Joypad Nintendo 64	dt	54.00
Joypad JT 377 Tride.	dt	*59.00
Joypad N64 blau	dt	54.99
Joypad N64 gelb	dt	54.99
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	39.99
Mem. Card N64 256K	dt	34.99
Memory Card 5 Meg	dt	69.99
Nintendo 64 o.Spiel	dt	299.00
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
Universal Adaptor	dt	39.99
Verlängerung Joyp.64	dt	19.99



A-Train (AIV Global)	dt	99.99
Beyond the Beyond	dt	99.00
Com. & Conquer 1	dt	99.00
Crow: City of Angels	dt	84.99
Crypt Killer	dt	99.00
Dark Forces	dt	89.00
Descent 2	dt	79.99
Destruction Derby 2	dt	99.00
Discworld 2	dt	89.00

Need for Speed 2	dt	89.00
Dungeon Keeper	dt	*89.00
Ecstasica	dt	*99.00
Excalibur	dt	89.00
Exhumed	dt	79.99
F1	dt	109.00
Int. Superstar S.Pro	dt	99.00
Int. Superstar Soccer	dt	89.00
Legacy of Kain	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	79.99
Mechwarrior 2	dt	89.00
Micro Machines V3	dt	99.00
NHL Powerpl. Hockey	dt	*84.00
Perfect Weapon	dt	*89.00
Porsche Challenge	dt	84.99
Quest for Fame	dt	*94.00
Rage Racer	dt	99.00
Rebel Assault 2	dt	89.00
Resident Evil	dt	89.00
Resident Evil 2	dt	*99.00

Road Rage	dt	*89.00
Soul Blade (Edge)	dt	99.00
Space Jam	dt	79.99
Speedster	dt	89.00
Spider	dt	84.00
Suikoden	dt	99.00
Syndicate Wars	dt	*89.00
Tekken 2	dt	109.00
Theme Hospital	dt	*89.00
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
V-Rally	dt	*89.00
Viewpoint	dt	79.99
X2 Project	dt	79.99

PSX-Sonderangebote

Alien Trilogy	dt	49.00
Battle A.Toshinden 1	dt	49.00
Bust a Move 2 Plat.	dt	49.00
Cyberia	dt	59.99
Disruptor	dt	59.99
Extreme Pinball	dt	44.99
Olympic Games	dt	49.00
Ridge Racer 1	dt	49.00
Tekken 1 Platinum	dt	49.00

Sony PSX-Zubehör

Game Buster/Action R	dt	79.99
Hyperblas. Gun PSX	dt	59.99
Memory Card 8 Meg	dt	69.99
Memory Card 24 Meg	dt	89.00
Memory Card PSX	dt	34.99
Predator Gun JT 400	dt	69.00
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Verlängerung Joypad	dt	19.99



Blazing Dragons	dt	79.99
Broken Helix	dt	89.99
Casper	dt	79.99
Castlevania - Blood	dt	89.00
Com. & Conquer 1	dt	99.00
Crow: City of Angels	dt	74.99
Cyberia	dt	79.99
Dark Savior	dt	89.00

Fifa Soccer 97	dt	89.00
Frank Thomas Baseb.	dt	79.99
Galactic Attack	dt	79.99
Iron & Blood	dt	89.00
Krazy Ivan	dt	89.00
Lemmings 3D	dt	84.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Mr.Bones	dt	89.00
NFL Quarterback '96	dt	79.99
NHL Hockey 97	dt	79.99
Off World Intercept.	dt	84.00
Psychic Force	dt	89.00
Rayman 2	dt	*94.00
Return Fire	dt	89.00
Scorcher	dt	89.00
Soviet Strike	dt	89.00
Swagman	dt	89.00
Tempest 2000	dt	74.99
Theme Hospital	dt	*89.00
Tomb Raider	dt	94.00
Tunnel B1	dt	74.99
WWF in Your House	dt	79.99

Saturn-Sonderangebote

Bubble Bobble	dt	44.99
Dragonheart	dt	44.99



Fifa Soccer 96	dt	44.99
Hi Octane (DA)	dt	39.99
Iron Man XO	dt	44.99
NBA Jam Tournament	dt	49.00
Primal Rage	dt	44.99
Rayman	dt	69.00
Revolution X	dt	44.99
Shock Wave Assault	dt	39.99
Striker 96	dt	44.99
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
Whizz	dt	59.99
WWF Wrestlemania	dt	44.99
X-Men:Children o.t.A	dt	69.99

Saturn-Zubehör

Joypad Saturn	dt	39.00
Memory Card 8 Meg	dt	69.99
Saturn+Rally+WW5 97	dt	429.00
Sega Saturn o. Spiel	dt	339.00
Universal Adapter	dt	44.99

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center

Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

- 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.

Händleranfragen erwünscht.

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

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.
(Die Termine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt keine Haftung für Verschiebungen der Erscheinungstermine)

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

Basketball Fire

NBA
HANG TIME

Oops. Double Dunks. Flieg heran und hau rein. Du bist „on fire“.
Und der Jam ist noch lange nicht zu Ende. Stell Dir Dein eigenes
Dream Team zusammen. NBA Hang Time™ für 1-4 Spieler ist
Basketball pur mit den absoluten Cracks der
NBA. Körbeweise Action und Fun. Jam für Jam.

Pippen und Rodman.
Die Körbe krachen.
Sohlen qualmen. Alley
Oop! Und der Jam ist noch lange nicht zu Ende.

Nintendo

NINTENDO⁶⁴



The New Dimension of Fun

© 1996 Midway Home Entertainment, Inc. All rights reserved. Coin-operated video game. © 1996 Midway Games Inc. All rights reserved. Midway is a trademark of Midway Games Inc. Used under license. © 1996 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Licensed by Nintendo.