

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

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

Specials

- Reportage: Was bei der PAL-Umsetzung eines Videospiels passiert
- E3-Messe-News: über 50 aktuelle Spiele im 20-Seiten-Special
- Aktuelle Infos zum 64DD

Tests & Infos

- Doom 64 (N64)
- Rev Limit (N64)
- Yuke Yuke!! Troublemakers (N64)
- Williams' Arcade Greatest Hits (SNES)
- Blast Corps (N64)

Mit
Riesen
poster



Exklusiv:
Turok 2 (N64)
Der Dino-Hunter
kehrt zurück



BANJO UND KAZOOIE

**NINTENDOS NEUES
DREAM TEAM**

Quix uns was!



TESTS **I N F O S** **TIPS & TRICKS**



08



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



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 definiert die Grenzen 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 Vielfalt 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 %



WWW.KONAMI.COM

Auf der Suche nach dem Highlight oder Der Weg ist das Ziel!

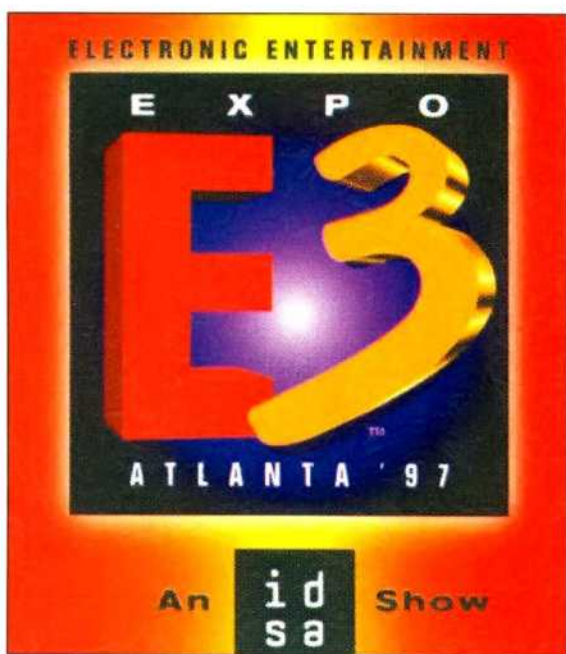
Wer bisher noch davon überzeugt war – oder, wie wir, zumindest gehofft hatte –, daß das Super Nintendo nicht so schnell das Schicksal des altherwürdigen NES teilen werde, wurde auf der E3 eines Besseren belehrt. Die Electronic Entertainment Expo stand erwartungsgemäß ganz im Zeichen der Next-Generation-Konsolen, doch daß selbst Nintendo das SNES wie eine heiße Kartoffel fallen lassen würde, wollte vorher niemand so recht wahrhaben. Die neuen Produkte lassen sich ohne Mühe an einer Hand abzählen, von möglichen Highlights fehlte jede Spur. Ob 1997 nun ohne großen Weihnachtstitel zu Ende gehen wird oder ob Nintendo doch noch einen Überraschungshit (oder die Übersetzung eines älteren japanischen Highlights) aus dem Hut zaubert, bleibt aber offen. Die Perspektiven sind jedoch alles andere als rosig. Nicht ganz so traurig ist es um den Game Boy bestellt. Auch dort ist die Menge der Software zwar sehr überschaubar, aber einige Highlights finden sich schon in den Ankündigungslisten.

Hingegen genießen N64-Besitzer und solche, die es noch werden wollen, in Zukunft einen Platz an der Sonne. Die Startschwierigkeiten des 64-Bitters sind inzwischen überwunden, und mit dem großen Erfolg, vor allem in den USA, brechen für dieses System nun die fetten Jahre an. In unserem 20seitigen Messebericht können wir manche Titel nur kurz vorstellen, weshalb es in den kommenden Monaten noch einige Nachberichte geben wird.

Ein Wandel hat sich auch in der TOTAL!-Redaktion vollzogen: Unser Japan-Experte und Hip-Hop-Fan Klaus Kock hat sich nach der Beendigung seines Volontariats dazu entschlossen, die Videospielbranche auch mal von der anderen Seite kennenzulernen. Wir wünschen ihm für seine berufliche Zukunft bei Virgin Interactive, die 300 Meter entfernt von uns residiert, alles Gute und viel Erfolg! Mach's gut, und danke für den Fisch!

EUER
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM





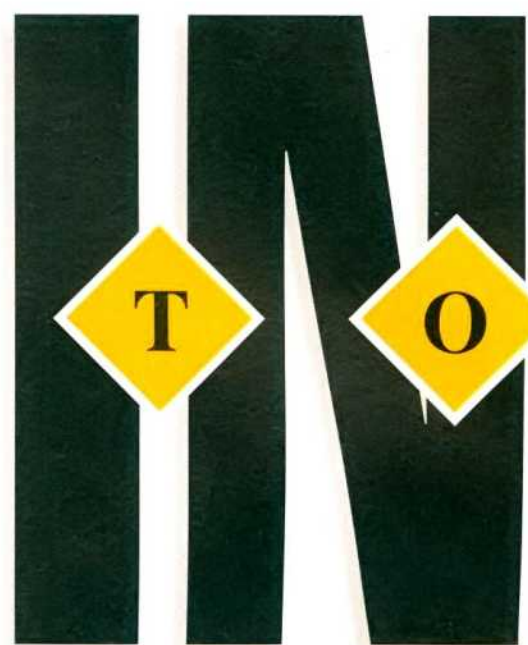
E3 '97 in Atlanta

TOTAL! reiste für Euch jüngst nach Georgia in Amerika. Auf der anderen Seite des großen Teichs gab es auf der diesjährigen E3 in Atlanta jede Menge Spieleneuheiten zu sehen. Alles, was für Euch interessant sein könnte, haben



wir aus dem heißen Gefilde mitgebracht. Die Neuigkeiten fürs Nintendo⁶⁴ und brandheiße Messeinfos findet Ihr ab

Seite ... **6**



Banjo-Kazooie

Das Geheimprojekt *Dream* heißt nun offiziell *Banjo-Kazooie*. Der freundliche Bär und seine gefiederte Partnerin sind die Helden in Rares erstem Jump&Run für das Nintendo⁶⁴. Auf der E3-Messe im sommerlichen Atlanta konnte TOTAL! für Euch schon mal einen ersten Blick auf das Abenteuer werfen.

8



Yuke Yuke!! Troublemakers

Treasure und Enix haben sich verbündet, um dieses abgedrehte Jump&Run mit Pfiff zu programmieren.



Das Modul wird hierzulande unter dem Titel *Mischief Makers* erscheinen.

34

SPECIALS

E3-Messe-Reportage ... 6

Die interessantesten Projekte für das Nintendo⁶⁴. Was es an Neuigkeiten zu berichten gibt, könnt Ihr in unserer 20seitigen Reportage nachlesen.

Allgemeine News ... 6

64DD ... 26

Was gibt es Neues über das 64DD?

Acclaim ... 20

NFL Quarterback Club 98, NHL Breakaway 98, NBA Jam 98, WWF 98, Forsake

Banjo-Kazooie ... 8

Body Harvest ... 15

Conker's Quest ... 10

F-Zero 64 ... 14

Goemon/Mystical Ninja 64 ... 11

GoldenEye 007 ... 12

Ken Griffey's M. L. Baseball ... 11

Lylat Wars/StarFox 64 ... 11

Midway ... 17

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero, Quake 64, Mace: The Dark Age

Rennspiele ... 18

F1 Pole Position, Lamborghini 64, Multi-Racing Championship, Extreme-g, San Francisco Rush, Top Gear Rally

SNES- und Game-Boy-Spiele ... 24

Tetrisphere ... 13

Yoshi's Island 64 ... 15

Zelda 64 ... 16

Sonstiges ... 22

Neue N64-Spiele von BMG Interactive, Electronic Arts, GameTek, GT Interactive, Hudson Soft, Konami, Maxis, Ocean, T•HQ, Titus und Virgin Interactive

AKTION

Große TOTAL!-Quix-Aktion ... 62

REPORTAGEN

PAL-Umsetzungen ... 32

TOTAL! verrät Euch im Detail, was es mit der Kunst der PAL-Konvertierung auf sich hat.

Acclaim-Projekte ... 46

NHL Breakaway '98 ... 49

Es lebe der Sport! Eishockey-Fans sehen rosigen Zeiten entgegen.

Shadowman ... 48

In dieser Ausgabe stellen wir Euch exklusiv das neueste Nintendo⁶⁴-Projekt der englischen Niederlassung von Iguana Entertainment vor.

Turok 2 ... 46

Ultra Soccer ... 49

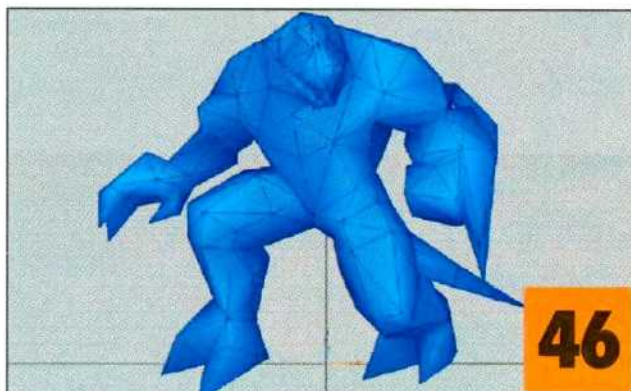
Rev Limit/Wild Choppers ... 50

NES-Report – Teil 2

Das Imperium schlägt zurück ... 56

Turok 2

TOTAL! hat den Iguana-Entwicklern bei ihren Arbeiten an *Turok 2* über die Schultern geguckt und präsentiert Euch exklusiv die ersten Entwürfe für das neue Indianer-Abenteuer. Die Aliens sind im Anmarsch!



46

Mother

Warum dieses Spiel „Mutter“ heißt, weiß nur der Wind allein. Und der trägt nun, da jeder von *Mother 3* für das 64DD spricht, den ersten Teil fürs NES (von 1989) aus Japan zu uns herüber – als ganz speziellen Classic-Test, denn diesen Oldie hat bislang noch kein westliches Auge gesehen. Wir haben das Modul für Euch ausgebuddelt –



Bilder und Infos findet Ihr im Test auf Seite ...

55

HALT!

WETTBEWERBE

Mario-Kart-Meisterschaft40

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Yuke Yuke!! Troublemakers . . . 34

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Doom 6436

Blast Corps38

SNES

Williams Arcade's
Greatest Hits53

CLASSIC-TESTS

SNES

Ys III54

NES

Mother55

TIPS&TRICKS

Shorties66
Action-Replay-Codes70
Helpline72

RUBRIKEN

Editorial3
Leserpost28
Die unterhaltsame Rubrik, in der zahlreiche Leser-
fragen zu aktuellen Themen geklärt werden und
Ihr Eure Zeichnungen wiederfinden könnt.
Leser-Charts42
Die Seiten zum Mitmachen: Wie in jeder Ausga-
be präsentieren wir Eure Lieblingsspiele in der ge-
ordneten Übersicht.
Poster: Banjo-Kazooie
TOTAL!-Intern44
TOTAL!-Horoskop45
Zubehör60
Wertungsregister68
Das unverzichtbare Nachschlagewerk für alle
Nintendo-Fans mit den Wertungen aller je in TO-
TAL! getesteten Spiele.
Börse78
Das interessante Forum für alle, die ein vergriffe-
nes Spiel oder eine günstige Konsole suchen
oder sich vielleicht von ihren antiken Schätzen
trennen wollen.
Händlerregister81
Vorschau/Impressum82

Blast Corps



Blast Corps gehört zu den genialsten Spielideen der vergangenen Jahre. Nach einer schier endlos erscheinenden Wartezeit wurden die englischen Bildschirmtexte nun endlich ins Deutsche übersetzt, und Nintendo of Europe veröffentlicht Rares Geniestreich bei uns. Wir haben das fesselnde Game für Euch schon durchgespielt und dabei auf Herz und Nieren überprüft. Unsere Diagnose könnt Ihr in unserem allumfassenden Testbericht nachlesen. Keep on rockin'!

38

Technik-Bericht: PAL gegen NTSC



TOTAL! klärt auf: Was genau ist der Unterschied zwischen PAL und NTSC? Welche Probleme ergeben sich bei der Anpassung amerikanischer und japanischer Spiele für den europäischen Markt und welche Lösungen sind möglich? Lest alles über die revolutionäre Methode, die LucasArts-Programmierer erdachten, N64-Spiele für die PAL-Norm anzupassen.

32

NES-Report – Teil 2



Die Erfolgsstory des NES geht weiter. Diesen Monat berichten wir Euch von den erfolgreichen Bemühungen Minoru Arakawas und Howard Lincolns, den Videospielmärkte nach dem großen Crash der Branche 1983 in Amerika wieder aufleben zu lassen.

56

TIPS&TRICKS



Langsam aber sicher nimmt das Nintendo⁶⁴ auch auf den Tips&Tricks-Seiten eine Vormachtstellung ein. Neben einer kompletten Special-Move-Liste für War Gods erwarten Euch brandheiße Cheats zu Star Wars: Shadows of the Empire, die es Euch erlauben für die dunkle Seite der Macht zu kämpfen. Aber auch das Super Nintendo kommt nicht zu kurz. Tips zu Scooby Doo Mystery, NBA Hang Time sowie ein weiterer Teil der Secret of Mana 2-Komplettlösung stehen auf dem Programm. Erstmals präsentiert TOTAL! auch Cheats für Virtual-Boy-Spiele.

70





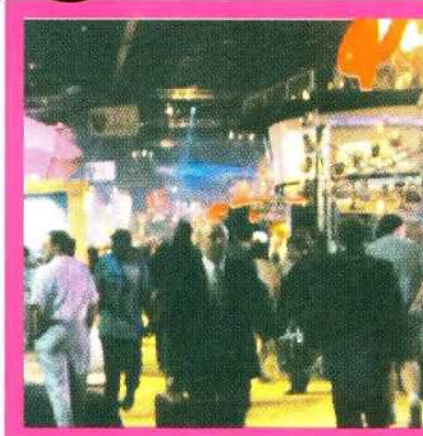
Die Electronic Entertainment Expo, kurz E3 genannt, ist seit drei Jahren das weltweit größte und bedeutendste Branchenereignis der Computer- und Videospielindustrie. Für jeden Software-Hersteller, der etwas auf sich hält, ist es Pflicht, die Spielepalette der kommenden Monate mit viel Pomp und Aufwand zu präsentieren. Selbstredend kann sich dieses Ereignis keine Fachzeitschrift entgehen lassen, und so war natürlich auch TOTAL! vor Ort, um schon heute anzuspüren, was erst zum Weihnachtsfest in den Regalen der Kaufhäuser zu finden sein wird.

In diesem Jahr fand die E3 zum ersten Mal in Atlanta (auf dem 96er Olympiagelände) statt. Die Erwartungen waren so hoch wie noch niemals zuvor, erhoffte man sich doch Klarheit über eine ganze Reihe offener Fragen rund um kommende Hardware und sagenumwobene Software-Projekte. Tatsächlich gab es viel

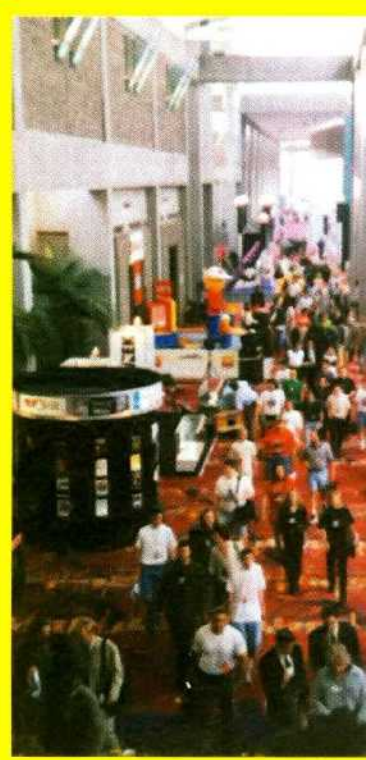
zu sehen, und doch blieben die meisten Fragen unbeantwortet. Wer zum Beispiel Fakten über das 64DD erwartete, wurde enttäuscht. Interessante Neuigkeiten zu diesem Thema waren jedoch aus Japan zu erfahren – die aktuellen Infos gibt es im Anschluß an die Messe-News auf Seite 26. Vornehm zurück hält sich weiterhin Capcom, was ihre geplanten N64-Spiele betrifft. Fans von *Mega Man* und *Street Fighter* müssen sich weiterhin gedulden, bis Capcom endlich die Katze aus dem Sack läßt. Aber bekanntlich ist Vorfremde ja die schönste Freude.

Auch die Konkurrenz ließ einiges im Unklaren: Sega präsentierte sich nach der geplatzten Fusion mit Bandai in desolatem Zustand, die meisten Third-Parties gaben unumwunden zu, den Saturn in Zukunft nicht mehr oder nur noch in geringem Maße mit Software zu unterstützen. Einen 64-Bit-Adapter für den Saturn werde es nicht geben, ließ Sega verlauten – offenbar hat man aus der Erfahrung mit dem 32X gelernt. So blieb viel Platz für Gerüchte,

Messe-News



Besucher aus aller Welt reisten zum dreitägigen Messeereignis nach Atlanta. Als nächstes steht im September die ECTS in London auf dem Programm



Kurz notiert

Entwickelt Psygnosis zukünftig für das Nintendo⁶⁴?

■ Wenn alles glattgeht, ja! Gespräche zwischen Sonys wichtigstem Software-Entwickler (u. a. *Destruction Derby*, *Formel 1*, *wipEout*) und Nintendo finden statt, über deren Verlauf bzw. genauen Inhalt gibt es allerdings noch keine Informationen. Am letzten Tag der Messe wurde jedoch Shigeru Miyamoto mit Anhang auf dem

Psygnosis-Stand gesichtet, wie er über eine halbe Stunde lang die Spiele des Liverpooler Software-Hauses sichtigte.



Nach der Preissenkung des N64 sind die Software-Preise immer noch ein gewaltiges Hindernis, das viele eine Anschaffung des 64-Bitters noch einmal überdenken läßt – bis zu 170 DM für *Turok – Dinosaur Hunter* oder *International Superstar Soccer 64* überschreiten deutlich die Schmerzgrenze. Nicht wenige Third-Parties bevorzugen deshalb die Produktion billiger CD-ROMs. Offenbar konnte selbst Nintendo die Augen vor der Kritik der Fangemeinde nicht länger verschließen. Auf der traditionellen Pressekonferenz, einen Tag, bevor die E3 ihre Tore öffnete, gab Nintendo bekannt, die Software-Preise zu senken und die Lizenz- und Fertigungskosten für Drittanbieter zu reduzieren. Ein 96-MBit-Modul (neuer Mindeststandard) wird in Zukunft

für den Hersteller weniger kosten als ein 64-MBit-Modul bisher. Die Reduzierung wird in den USA ab sofort wirksam, wir sind gespannt, wie lange es dauert, bis sich dies auch bis zu den deutschen Niederlassungen der Firmen herum-spricht. Konami jedenfalls behauptet derzeit, auch nach der Kostensenkung sei *Goemon/Mystical Ninja* (128 MBit plus Batterie) nicht zu finanzieren. Wir hoffen, daß das letzte Wort damit noch nicht gesprochen ist und das renommierte Software-Haus die Entscheidung noch einmal überdenkt.

Aus Japan kommt die Meldung, Nintendo werde dort zwei alte N64-Spiele mit Rumble-Pak-Unterstützung neu auflegen. *Shindou Super Mario 64* (Shindou Pak ist



und nicht wenige meinen zu wissen, daß Sega in der zweiten Jahreshälfte 1998 mit einer neuen 64-Bit-Konsole (Codename: Black Belt) zurückschlagen werde.

Sony überrollte in gewohnter Manier das Fachpublikum mit einer unüberschaubaren Menge an Software, darunter viele Highlights, aber zwangsläufig auch viel Ausschuß. Kursierende Gerüchte über eine Nachfolger-Hardware (PlayStation 2) waren selbstverständlich kein Thema. Hinter den Kulissen war zu vernehmen, daß Sony vor dem Jahr 2000 keine neue Hardware herstellen werde. Einerseits, weil die PSX sich sehr gut verkauft und somit gar kein Bedarf besteht, ihren Lebenslauf vorzeitig zu beenden, und andererseits, weil zum aktuellen Stand der Technik keine kostengünstige Konsole machbar ist, die das N64 deutlich übertrifft.

Insider werden in den vergangenen Monaten sicherlich schon mal vom M2 gehört haben. Die geplante 64-Bit-Konsole von Panasonic/Matsushita hätte der legitime Nachfolger des gescheiterten 3DO werden sollen. Inoffiziell war nun zu erfahren, daß dieses Projekt zu den Akten gelegt wurde.

Soviel zum Rest der Welt, kommen wir nun zu Nintendo. Getreu dem selbstgewählten Motto „Qualität statt Quantität“ war die Menge der angekündigten Spiele sehr überschaubar – wir empfehlen, es mal mit einer Kombination aus Klasse und Masse zu versuchen. Absoluter Höhepunkt bei Nintendo und eines der Messehighlights überhaupt war ohne Zweifel *Dream*, beziehungsweise *Banjo-Kazooie*. Auch die anderen Vorzeigetitel stammten von Rare, die neuesten Nintendo-Eigenproduktionen (*F-Zero 64*, *Yoshi 64*, *Zelda 64*) waren erwartungsgemäß leider nur auf Video zu sehen. Verglichen mit den Ankündigungen vergangener Messen wurden ansonsten geradezu Unmengen neuer N64-Spiele präsentiert – die kritisierte Software-Armut sollte somit ab Ende des Jahres vorüber sein. Nur für das gute, alte SNES sieht es düster aus. Alle News, die wir mühsam zusammenkratzen konnten, finden problemlos auf den Seiten 24 und 25 Platz.

PS: Da die von den Firmen genannten Daten erfahrungsgemäß nicht die Bohne eingehalten werden, haben wir auf eine Auflistung der angekündigten Veröffentlichungstermine der Spiele verzichtet.



Der San Francisco Rush-Automat von Atari Games/Williams war stets dicht umlagert



Auch wenn dieses deutsche Programmier-Team dem Namen nach normalerweise zu fünft unterwegs sein sollte - Bomberman 64 läßt sich 'nur' zu viert spielen

der japanische Name des Rumble Pak) wird darüber hinaus die zusätzlichen Sprachsamples der US/PAL-Version enthalten, *Shindou Wave Race 64* einen Ghost-Modus à la *Mario Kart 64*. Die Werbeaktion zielt das japanische Idol Ryoko Hirosue, die schon die Kampagne für *StarFox 64* schmückte (vgl. TOTAL! 7/97, Seite 13). Veröffentlicht werden die beiden Remakes (zum Vollpreis von 6.800 Yen) am 17.7., passend zum 17. Geburtstag von Miss Hirosue. Ein Release im Westen ist derzeit nicht geplant.

Tomb Raider 64

Der Erfolg von Core Designs 32-Bit-Spiel *Tomb Raider* ist nicht allein auf die Hauptdarstellerin Lara Croft zurückzuführen – aber ge-

schadet hat sie dem Erfolg sicherlich auch nicht. Der Mutterkonzern der englischen Software-Schmiede, Eidos Interactive, ist seit kurzem offizieller Entwickler für N64-Spiele. Insgesamt sind fünf Spiele geplant, eines davon eine 64-Bit-Version von *Tomb Raider*. Wir melden uns, sobald es etwas Neues zu diesem Thema gibt.

Neben *Formel 1* und *Tomb Raider* gibt es noch ein drittes 32-Bit-Spiel, für das sich die Anschaffung einer Zweitkonsole durchaus rentieren würde. Die Rede ist natürlich von *Resident Evil*. Capcom hält zwar seine Nachrichtensperre rund um mögliche N64-Projekte aufrecht, allerdings meldete sich der Designer des legendären Horror-Adventures, Yoshiki Okamoto, in der japanischen Zeitschrift *Dengeki Nintendo 64* zu Wort. „Ich habe großes Interesse am N64. Vor allem die Beschreibbarkeit des 64DD ist ein Feature, das ich gerne nutzen würde. Doch zuvor prüfen wir die Möglichkeit, *Resident Evil* auf einer 128-MBit-Cartridge unterzubringen.“ Diese Aussage läßt

hoffen, doch die Einschränkung folgte auf dem Fuße: „Es gibt allerdings noch keine definitive Entscheidung der Firma. Ich weiß auch noch nicht, ob es technisch überhaupt möglich ist.“

Die englische Branchenzeitschrift CTW (Computer Trade Weekly) veröffentlichte in ihrer Ausgabe vom 16.6.97 aktuelle Verkaufszahlen (Quelle: CTW/manufacturers figures & forecasts). Die Prognosen für 1998 sind allerdings mit Vorsicht zu genießen – so ist z. B. kaum nachvollziehbar, warum Sega 1997 mehr Saturns in Europa verkaufen sollte als in den vorange-

gangenen 18 Monaten – zumal der Zug für den 32-Bitter mittlerweile abgefahren ist. Aktuell wird zudem erwartet, daß Nintendo in den USA Sony bis zum Jahresende überholen wird – *StarFox 64* löste im Land der unbegrenzten Möglichkeiten einen Run sondergleichen aus, der sogar noch die Massenhysterie zum Verkaufsstart der Konsole überstieg. Einer Umfrage unter 17-jährigen zufolge gilt Nintendo als Amerikas 'coolster' Markenname – nach Nike und vor Sony. Mit der aktuellen Werbekampagne wird Nintendo diesen Status hierzulande jedoch nur schwerlich erreichen können.

Verkaufte Einheiten zum 1.1.97

	Europa:	USA:J	Japan:
Nintendo ⁶⁴	–	1,7 Millionen	1,75 Millionen
PlayStation	2,2 Millionen	3,45 Millionen	4,7 Millionen
Saturn	900.000	1,6 Millionen	4,2 Millionen

Prognostizierte Verkäufe zum 1.1.98

	Europa:	USA:J	Japan:
Nintendo ⁶⁴	1,5 Millionen	6,0 Millionen	3,8 Millionen
PlayStation	5,0 Millionen	6,8 Millionen	8,2 Millionen
Saturn	1,9 Millionen	2,75 Millionen	6 Millionen

Zwei Tiere auf den Spuren des berühmten Klempners

Eine der Sternschnuppen am E3-Himmel war am Nintendo-Stand zu bestaunen. Auf einer riesigen Fläche wurde zwar viel gezeigt, doch leider stellte sich schnell heraus, daß es nur wenig Neues zu sehen gab. Das im Vorfeld in höchsten Tönen gelobte **Banjo-Kazooie** (ehemals *Dream*), diente als Vorzeigetitel, erfüllte aber dennoch nicht die versprochenen Erwartungen eines Quantensprunges im Spielebereich. Technisch ist Nintendos Neuheit brillant, und alles bisher Produzierte fürs N64 kann diesem Spiel nicht oder nur schwer das Wasser reichen. Doch Quantensprung ist sicher zu hoch gegriffen, denn erhöhte Polygonzahlen und detailliertere Texturen allein heben die Welt noch nicht aus den Angeln. Rare hat für das Adventure viele Elemente aus *Super Mario 64* übernommen, macht daraus aber auch kein Geheimnis, sondern gibt offen zu, daß der Klempner die Pionierarbeit für dieses Werk geleistet hat. Rare stellt in diesem Spiel zwei neue Charaktere vor, die künftig für Nintendo bezeichnend sein sollen. Banjo, ein knuddeliger Bär, spielt neben Vogel Kazooie die Hauptrol-



Banjo-Kazooie

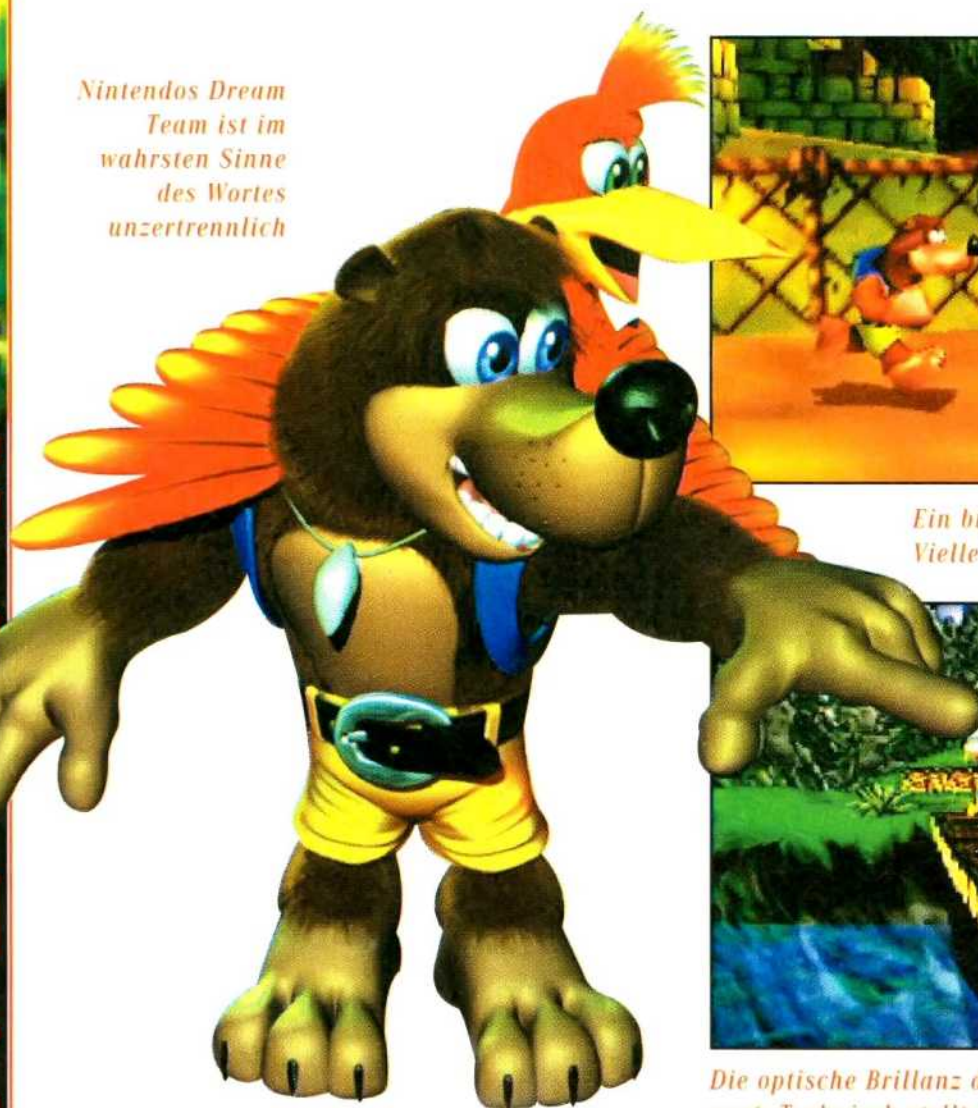
TIERISCHES SPIELVERGNÜGEN

le in dem magisch angehauchten Spektakel. Ihre Namen haben die beiden Tierchen durch ihre Musikinstrumente bekommen, das eine spielt Banjo, das andere Kazoo (südamerikanisches Blasinstrument). 16 Welten hat Rares neue 64-Bit-Inszenierung zu bieten, die von lustigen Tieren und Animationen geradezu überquellern. Von Nintendo werden die Figuren gern mit denen aus dem Disney-Imperium verglichen. Beim Lösen von Rätseln, Erforschen von Gebieten und Zusammenfügen von Puzzles ist das un-



Banjo und Kazooie beschränken sich nicht allein aufs Springen und Rennen. Elegante Flugeinlagen sind an der Tagesordnung, und ein besonders mißgünstiger Endgegner verwandelt die beiden kurzerhand in ein putziges Insekt

Nintendos Dream Team ist im wahrsten Sinne des Wortes unzertrennlich



Ein bißchen sieht Banjo aus wie Chocos, der Knusperbär - keiner knuspert mehr als er. Vielleicht hat Nintendo ja ein Joint-venture mit Cerealien-Hersteller Kelloggs geplant?



Die optische Brillanz des im Vorfeld in höchsten Tönen gelobten 128-MBit-Moduls ist wirklich bemerkenswert. Technisch stellt dieses Game alles bisher Dagewesene fürs Nintendo⁶⁴ ohne Frage in den Schatten



Erinnert dieses gerenderte Motiv nur uns an Donkey Kong Country, oder sind gewisse Parallelen wirklich nicht von der Hand zu weisen?



Banjo
(männlicher, auf Honig versessener Bär)

Merkmale: große Nase, blauer Rucksack, gelbe Shorts

Moves: laufen, rennen, springen, schwimmen, klettern, mit den Tatzen schlagen, Vorwärtsrolle

Er mag: Honig, seine Freundin Piccolo, schlafen, Kazooie tragen, ebenen Untergrund, schwimmen, Jigsaw Jive tanzen

Er mag nicht: daß Kazooie schnell rennt, auf seinem Hintern rutschen, Kazooies Eier tragen, dunkle Orte, fliegen



Kazooie
(weiblicher Breegull-Vogel mit rotem Kamm)

Merkmale: leuchtend rote und gelbe Federn, lange Beine, langer Hals

Moves: mit den Flügeln schlagen und dadurch Banjo weite Sprünge ermöglichen, Sprungattacke, Rückwärtssalto, sehr hoch springen, vertikaler Angriffsflug, Sturzflugangriff, schnell rennen, mit Eiern werfen, Unbesiegbarkeit, tauchen und natürlich fliegen

Er mag: rennen, fliegen, etwas zerstören, laut schreien, nach Bomben tauchen, Eier, Federn, Käse, Schräglagen

Er mag nicht: Ruhe, rückwärts schauen, mit Banjo fliegen, Pausen, tauchen, Banjos peinlichen Jigsaw Jive

gleiche Paar stets auf partnerschaftliche Arbeit angewiesen. Jeder der beiden Charaktere hat seine ganz speziellen Eigenarten. Banjo ist mehr der Mann fürs Grobe, z. B. wenn es um die Beseitigung von Ameisen geht. Vogel Kazooie dagegen macht mit Banjo gern einen Rundflug, um die aktuelle Lage von oben zu betrachten. Den Kopf des Rare-Entwicklerteams bilden Joel Hochberger sowie Tim und Chris Stamper. Die drei erinnerten sich während der

Banjo-Kazooie-Produktion gern an die Entstehungszeit von *Donkey Kong* für das NES zurück und sind der festen Überzeugung, daß mit diesem Game damals nur vage angedeutet wurde, was heute mit dem N64 technisch möglich ist. Die drei behaupten sogar, daß sie mit den Titeln **Banjo-Kazooie**, **Conker's Quest** und **GoldenEye 007** endlich ihre größten Träume verwirklichen konnten. Das wäre allerdings sehr bedauerlich, denn wer keine Träume mehr hat ...



Die höhere Polygonzahl und die detaillierten Texturen sind sicherlich ein großer Evolutionsschritt von der ersten zur zweiten Software-Generation. Doch gleich von einem Quantensprung zu reden - Howard Lincoln, Big Boss von Nintendo of America, möge TOTAL! verzeihen - ist ein bißchen zu hoch gegriffen

Conker's Quest

ZWEI EICHHÖRNCHEN AUF GROSSER TOUR

Rare ist immer für eine Überraschung gut, dachte sich mancher Messebesucher auf der E3 in Atlanta, als er **Conker's Quest** (derzeitiger Arbeitstitel) zu Gesicht bekam. Denn das kommende N64-Game gleicht **Banjo-Kazooie**, als hätte eine Zwillinggeburt stattgefunden. Nicht wenige hielten die beiden Titel auf den ersten Blick für ein und dasselbe Spiel.

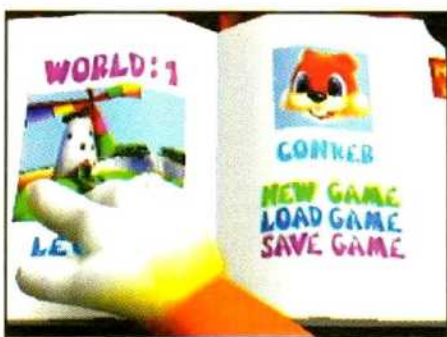
In dem für Dezember geplanten Titel wird das Duo Banjo und Kazooie, seines Zeichens Bär und Vogel, durch ein Eichhörnchenpaar namens Conker und Berri ersetzt. Die beiden bewegen sich ebenso in bunten 3D-Welten, die angefüllt sind mit allerlei Tieren und vielen Animationen. Wer nun Vermutungen anstellt, daß die beiden Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet und auf partnerschaftliche Arbeit in Rares Adventure-Welt angewiesensind, liegt vollkommen richtig.

Der Auftrag der beiden lautet, 100 Geschenke wiederzufinden, die von einer Bande Rowdies gestohlen und in vier Welten verstreut wurden. Auf ihrem Weg müssen die beiden Nager noch einige entführte Freunde finden und aus den Fängen von Gangstern befreien, bevor es in ihrer kleinen, bunten Welt wieder friedlich zugehen kann. Keine besonders ausgefallene Story, mag sich jetzt mancher denken, dafür ist die technische Seite, wie auch bei **Banjo-Kazooie**, ausnehmend gut. Und welcher Nintendo⁶⁴-Besitzer nimmt nicht gern zwei sehr ähnliche Games in Kauf, wenn sie dermaßen hohe Qualität bieten?

Im übrigen ist **Conker's Quest** das erste Spiel, das unter den neuen Partnerschaftsvertrag zwischen Nintendo und Rare fällt. Die Vereinbarung zwischen den beiden Firmen besagt, daß Rare erstmals als Publisher für N64-Spiele fungiert, die dann exklusiv von Nintendo vertrieben werden. Über diese Tatsache freut sich Howard Lincoln, Chairman von Nintendo of America,



Auf der E3 in Atlanta mußten viele Messebesucher bei Conker's Quest und Banjo-Kazooie zweimal hinschauen, denn die beiden Jump&Runs sind sich, was Grafik und Aufbau des Spielgeschehens angeht, unwahrscheinlich ähnlich



Die beiden Eichhörnchen durchwandern die vier Welten gemeinsam. Was der eine nicht schafft, kann der andere und umgekehrt. Um bei Kräften zu bleiben, sammeln die beiden Nager auf ihrem Weg energiespendende Nüsse



Wer Nüsse mag, liebt Clusters - äh, sorry, Conker's Quest

wenn auch zurückhaltend: „Rares Entscheidung, exklusiv für das Nintendo⁶⁴ zu produzieren, hat einzig und allein eine Auswirkung: mehr hervorragende Spiele für das N64.“ Rare-Boss Joel Hochberg stimmt freudig mit ein: „Wir sind stolz auf diese Partnerschaft, denn Nintendo ist der Name, der rund um den Globus für qualitativ wertvolle Videospiele steht.“ Dennoch würde es sicher mancher Spieler begrüßen, wenn er demnächst Spiele zu Gesicht bekäme, die sich nicht nur durch technische Qualitäten und gelungenes Gameplay auszeichnen, sondern auch in Sachen Storyline Abwechslungsreiches und Innovatives bieten. Denn die drei Spiele **Banjo-Kazooie**, **Conker's Quest** und **Super Mario 64** ähneln sich sehr, aber vielleicht kristallisieren sich in der Endphase der Entwicklung ja noch deutliche Unterschiede heraus.



Ob als Pfadfinder mit Pelzkappe oder als Sheriff mit Cowboyhut, die beiden Eichhörnchen versuchen Ihren Job stets so gut wie möglich zu machen



Lylat Wars

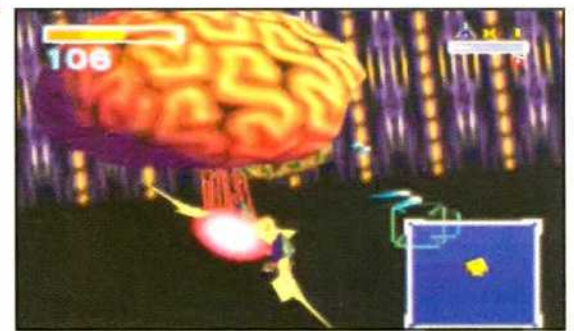
AUCH BEKANNT ALS
STARFOX 64 UND ERWARTET ALS STARWING 64

Für die europäische Version von **StarFox 64** mußte aufgrund rechtlicher Bestimmungen ein anderer Name gefunden werden. Nach langem Hin und Her einigten sich die Verantwortlichen auf den Titel **Lylat Wars**, weil das Sternensystem, in dem das Abenteuer spielt, den Namen Lylat trägt. Die Texteinblendungen der japanischen Version werden ins Deutsche übersetzt, die Sprachausgabe bleibt englisch. Wer mag, kann die Sprachausgabe auf Lylatanisch umschalten, die Heimatsprache

von Fox und seinen Freunden. Vermutlich handelt es sich dabei um ähnliche Pieps- und Quäktöne wie bereits im ersten Teil für das SNES. Dies ist eine Option, die es weder in der japanischen noch in der amerikanischen Version gibt. **Lylat Wars** wird voraussichtlich im September für ca. 100 DM inklusive Rumble Pak erscheinen.



StarFox 64 löste in den USA eine Massenhysterie aus. Innerhalb von nur fünf Tagen verkaufte Nintendo 300.000 Einheiten



IMMER WICHTIG IN USA UND JAPAN: EIN BASEBALLSPIEL

Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr.



Der Pitcher wirft den Ball, den der Butler zurückschlägt. Sadann ...



... läuft er los und muß eine der retenden Bases erreichen, bevor ...



... ein Gegner den Ball fängt und ihn damit berührt (Regeln in Kurzform)

Angel Studios arbeitet im Auftrag Nintendos an einer aufwendigen Baseball-Simulation. Kein Geringerer als Megastar Ken Griffey Jr. ging höchstpersönlich in die Motion Capture Studios der Entwickler, um für stilechte Animationen zu sorgen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: absolut realistische und flüssige Bewegungsabläufe, die aus 35.000 Animationsphasen bestehen. Dank offizieller Lizenzen werden sämtliche Spieler und Stadien der MLB und MLBPA in diesem Spiel integriert sein. Eine bisher einmalige Vielfalt an Optionen und ausgefeilten Techniken sowie eine angenehm einfache Bedienung sollen neue Maßstäbe unter den Baseballspielen setzen. In Amerika, dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten, erscheint **MLB feat. Ken Griffey Jr.** bereits im September diesen Jahres.

KONAMI UND NINTENDO – SCHON IMMER EIN GUTES TEAM



In bester First-Person-Manier besteht Ihr zahlreiche, lustige Abenteuer, ...



... die Goemon schon auf dem SNES zu einem Kultstar gemacht haben



Natürlich sind auch die bekannten Mecha-Battle-Stages wieder mit dabei

Ganbare Goemon 5/Mystical Ninja 64

Konamis Action-Adventure steht kurz vor seiner Fertigstellung. Mit einem Umfang von 128 MBit inkl. Batterie ist es das erste N64-Modul dieser beeindruckenden Größe, die aufgrund sinkender Chippreise schon bald Standard werden soll. Große Teile des Speichers werden von der Musik verbraucht. Zwei komplette, auf japanisch gesungene Songs stecken in der Cartridge. Wie bei **StarFox 64** (**Lylat Wars**) befinden sich zusätzlich noch Unmengen von Sprachsamples in den ROM-Chips. In Japan debütiert das Spiel am 7. August, in Amerika vermutlich im November. Wie es derzeit aussieht, wird das neueste Abenteuer des mystischen Ninjas aber aufgrund der momentan noch hohen Produktionskosten nicht in Europa erscheinen. Wir hoffen, daß diesbezüglich das letzte Wort noch nicht gesprochen ist.

Nur das Beste
von Briten und Russen

GoldenEye 007

UNTERWEGS IM AUFTRAG IHRER MAJESTÄT

Rare wird für Nintendo immer unentbehrlicher. Schon seit Jahren befinden sich die Titel des englischen Software-Hauses auf höchstem Qualitätsniveau. Sei es nun die *Donkey Kong Country*-Serie, welche die Grafik-Meßlatte für das Super Nintendo auf bisher unerreichte Höhen setzte, oder die überzeugenden N64-Titel *Killer Instinct Gold* und *Blast Corps*. Nun hat sich Rare an einen Vertreter der immer beliebter werdenden First-Person-Shooter herangewagt. Wie der Name des Titels bereits erahnen läßt, spielt die Hauptrolle in diesem Game kein geringerer als Bond, James Bond. Wie immer ist er im Auftrag Ihrer Majestät unterwegs, und die Chancen stehen nicht schlecht, daß er sich an die Spitze des Genres setzt. In 18 Missionen müßt Ihr Euch durch extrem aufwendig designte Level kämpfen. Dabei stehen Euch 18 verschiedene Waffen und tech-



nische Spielereien zur Verfügung, die aus einem Normalsterblichen einen echten Geheimagenten machen. Bonds Lieblingspistole, die Walther PPK, ist ebenso dabei wie Handgranaten und Präzisionsgewehre mit Zielfernrohr. Per Teleskopvorrichtung kann ein weit entfernt stehender Gegner heran-

gezoomt werden. Um unauffällig zu bleiben, kann ein Schalldämpfer benutzt werden, oder Ihr schleicht Euch leisen Schrittes heran. Dank der guten Ausnutzung des Analogsticks ist Euer Zielvorgang nicht nur auf Bewegungen nach links oder rechts beschränkt, Ihr könnt Eurer Fadenkreuz auch nach unten

oder oben bewegen. Eine Steuerungsalternative gibt es nicht, es gibt keinen Lightgun-Aufsatz für den Controller Slot, wie noch vor einiger Zeit aus der Gerüchteküche zu vernehmen war, dafür kommt das Rumble Pak zum Einsatz. Das neueste Abenteuer des Gentleman-Agenten präsentiert sich also geschüttelt und nicht gerührt, orientiert sich ansonsten jedoch sehr stark am gleichnamigen Vorbild. Für die Gestaltung der Level standen den Programmierern die Originalpläne der Filmszenarien zur Verfügung. Ein Wiedersehen mit bekannten Schauplätzen wie dem eisigen Rußland, dem Dschungel von Kuba oder auch Paris stehen somit bevor. Doch damit nicht genug, sämtliche Gesichter aller wichtigen Schauspieler wurden in exzellenter Qualität digitalisiert und als Texturen auf die Polygonkörper gelegt. Das Ergebnis ist eine detaillierte, aber dennoch un-



Oben seht Ihr einen Screenshot aus dem Vierspieler-Modus, bei dem Ihr Jagd aufeinander machen könnt. Neun Labyrinth stehen dafür zur Verfügung



Feinde der Krone lauern überall. Obwohl die Agentengeschichten ...



... heutzutage nicht mehr so glaubwürdig sind, bereiten sie viel Kurzweil

spektakuläre Grafik, da sie sich vornehmlich im dunklen Agentengrau präsentiert. Bekanntermaßen besitzt James Bond die Lizenz zum Töten, und er macht auch reichlich Gebrauch davon (Nintendo of Europe ließ bereits verlauten, daß **GoldenEye 007** aus diesem Grunde nicht in Deutschland erscheinen wird. Interessierte müssen daher wie bei *Killer Instinct Gold* auf PAL-Importe aus England, Österreich oder der Schweiz zurückgreifen), dennoch stehen ganz andere Missionsziele im Vordergrund. So müssen bei-

spielsweise Wissenschaftler befreit werden, ein Modem installiert oder eine spezielle Waffe aufgefunden werden. Insgesamt wird es vermutlich vier bis sieben verschiedene Schwierigkeitsstufen geben, die sich nicht bloß in der Anzahl der Gegner, sondern auch in den Anforderungen der Missionen unterscheiden. Die 96-MBit-Cartridge verfügt über eine Batterie, die Eure Spielstände abspeichert, wodurch Euch das Wechseln zwischen Rumble und Controller Pak erspart bleibt. Ein besonderer Clou an James Bonds Gastauftritt auf dem

N64 ist der integrierte Mehrspieler-Modus. In neun verschiedenen Labyrinthens machen sich zwei bis vier Spieler gegenseitig das Leben schwer. Dabei stehen sämtliche



Leider dominiert in den meisten GoldenEye-Leveln ein dezentes Grau

Waffen zur Verfügung, so daß heiße Kämpfe kein Problem darstellen dürften. Auch grafisch machen die verschiedenen Mehrspieler-Modi eine gute Figur, die beispielhafte Detailvielfalt bleibt in jeder Situation erhalten. Die frühe Vorversion kämpfte zwar noch mit einigen Geschwindigkeitsschwankungen, dieses Problem soll jedoch bis zum US-Release am 25. August behoben werden. Wir freuen uns mit Euch auf einen weiteren Spitzentitel aus dem Hause Rare und halten Euch auf dem laufenden, sobald es etwas Neues gibt.

Tetrisphere

BRINGT DIE DRITTE DIMENSION NEUEN SCHWUNG IN DEN KLASSIKER DER PUZZLESPIELE?



Der Zweispieler-Modus wirkt zu Beginn etwas chaotisch, doch nach kurzer Einspielzeit beginnt das Duell, Spaß zu machen. Habt Ihr keinen menschlichen Kontrahenten zur Hand, könnt Ihr Euch auch an Computergegnern versuchen



Tetrisphere ist das erste und bislang einzige Puzzlespiel für das N64



Im Rescue-Spielmodus ist es Eure Aufgabe, die Sphäre so weit abzutragen, bis Ihr dem Wesen im Inneren einen Fluchtweg gebahnt habt

Nach einer langen Entwicklungszeit beabsichtigt Nintendo, das 3D-Puzzle **Tetrisphere** am 11. August in Amerika zu veröffentlichen. Das Spiel des Entwickler-teams H₂O, bislang in der Videospielbranche ein unbeschriebenes Blatt, orientiert sich grundsätzlich an dem bekannten Tetris-Prinzip von Alexei Patschitnov, macht jedoch Gebrauch von der dritten Dimension. Es ist Eure Aufgabe, eine Kugel (sphere) im Raum so zu drehen, daß die bereitstehenden Bauteile auf oder neben mindestens zwei gleichartigen zum Liegen kommen. Gelingt dies, so lösen sie sich in Luft auf. Im Rahmen des Zeitlimits für einen Zug können auch Steine auf der Oberfläche ver-

schoben werden. Das Ziel ist es, auf diese Art bis zum Kern der Kugel vorzudringen. Es wird fünf verschiedene Spielmodi für ein bis zwei Spieler geben. Ihr könnt gegen einen menschlichen Gegner, den Computer oder ganz alleine antreten. Im Zweikampf wird der Bildschirm in zwei Hälften gesplittet. Wer seinen Highscore in die Höhe schrauben oder im Puzzle-Modus immer schwieriger werdende Rätsel lösen möchte, dem steht natürlich der gesamte Bildschirm zur Verfügung. Nach einer etwas verwirrenden Eingewöhnungsphase entwickelt das 64-MBit-große Puzzlespiel für Nintendos 64-Bitter einen ähnlich intensiven Charme wie bereits sein Urahn.

F-Zero 64

SCHNELL UND KURVENREICH SOLL ES WERDEN



Etwas aus dem Nichts schaffen und das Ganze dann auch noch im Nichts plazieren, an dieser erstaunlichen Tatsache entwickelt Nintendo auf vollen Touren. Denn die Strecken des futuristisch designten Rennspieles **F-Zero 64** schweben quasi im Nichts, oder anders ausgedrückt: im freien Raum. Eine somit schlichte Hintergrundgrafik versteht sich praktisch von selbst, und die unterscheidet sich, was Details betrifft, bisher nur wenig von der Version fürs SNES.

In Raumgleitern windet Ihr Euch mit Höchstgeschwindigkeiten durch kurvenreiche Strecken, die mit Loopings, Sprüngen und Halfpipes gespickt sind. Beim Überfliegen bestimmter Flächen können Turbos eingesammelt werden, die Ihr dann gleich darauf geschickt einsetzen solltet, um später Bestzeiten auf Euer Konto schreiben zu können. Nach neuesten Aussagen der Entwickler soll das Rennspiel mit 60 Bildern pro Sekunde laufen (ein Grund für den detailarmen Hinter-



Wenn Ihr die schwierigen Korkenzieherkurven von F-Zero 64 durchfliegen wollt, solltet Ihr schwindelfrei sein und gutes Reaktionsvermögen haben

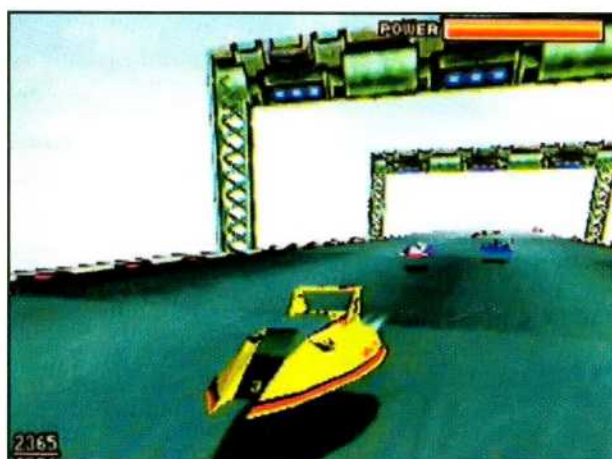


Die schnittigen Flieger mit ihren verschiedenen Farben und Formen sehen aus, als wären sie einer Science-fiction-Inszenierung entnommen worden

grund) und die Herzen der Spieler mit mehr als 20 Strecken erfreuen. Acht Flieger stehen Rennbegeisterten zur Auswahl, vier davon dürften vielen von Euch schon vom SNES-Titel her bekannt sein. Allerdings hat Nintendo diese vier Modelle getuned bzw. für das Nintendo⁶⁴ weiterentwickelt.

Neben Lobeshymnen zu diesem Game gab es bisher allerdings nur spärliche Informationen und wenige Bilder zu sehen. Wer da auf der Spielemesse in Atlanta auf mehr Sehenswertes hoffte, wurde abermals enttäuscht. Zwar bekamen Interessierte statt Bildern immerhin ein Video präsentiert, doch das war in äußerst kurzer Form gehalten. Sicherlich muß diesem Spiel zugesprochen werden, daß es Standards im Rennspielbereich für das Super Nintendo setzte. Spielepapst Miyamoto ist überzeugt davon, daß **F-Zero 64** ebensolches für das Nintendo⁶⁴ vollbringen kann. Solltet Ihr jetzt richtig Lust auf dieses Zukunftsspektakel bekommen haben – bis zur endgültigen Veröffentlichung wird noch einige Zeit vergehen.

Der Release des bisher gerade einmal zu 30 % fertiggestellten **F-Zero 64** ist in deutschen Gefilden für Anfang '98 geplant. Es ist zu hoffen, daß Nintendo diesen Termin einhalten kann, da ganz nebenbei ja auch noch **Zelda 64** und **Yoshi's Island 64** fertiggestellt werden müssen.



Wenn das Rennspektakel fertig ist, soll es ruckelfrei mit 60 Bildern pro Minute laufen. Für besonders detaillierte Hintergründe ist bei solch hohen Ansprüchen an Geschwindigkeit natürlich nur noch wenig Platz. Auf den Anfang kommenden Jahres erscheinenden Titel dürft Ihr schon jetzt gespannt sein

Yoshi's Island 64

NEUES GEWAND FÜR EINE DER BELIEBTESTEN SPIELFIGUREN
AUS DEM HAUSE NINTENDO

Yoshi, eine der Berühmtheiten aus dem Hause Nintendo, darf als Spielfigur auf dem N64 natürlich nicht fehlen. Deshalb ist auch **Yoshi's Island 64** einer der Titel, die derzeit von Nintendos Programmierern bevorzugt behandelt werden.

Auf dem NES und SNES feierte der kleine Grünling seinerzeit gloriole Erfolge. Die Version für die 64-Bit-Maschine wurde mittels Video gezeigt, hat einen derzeitigen Stand von etwa 60 Prozent und soll im November endgültig fertiggestellt sein.

Zweidimensionales Gameplay in dreidimensionaler Umgebung erwartet den Spieler bei diesem Titel.



Auf dem N64 erlebt der beliebte Yoshi die wunderbare Welt des 3D



Das Gameplay selbst wird auch weiterhin nur zweidimensional sein

Die Power des N64 wird mit einem 96-MBit-Modul auf Hintergründe und Sprites des umfangreichen Plattformspiels verwendet. Ansonsten basiert **Yoshi's Island 64** auf der Story des Super-Nintendo-Hits von vor zwei Jahren. Neben der qualitativ hochwertigen technischen Seite bekommen Fans dieses Titels noch ein weiteres Extra mitgeliefert. Shigeru Miyamoto hat nämlich versprochen, die Möglichkeiten des N64-Controllers so weit wie möglich auszunutzen. Nintendo Japan hilft mit Mann und Maus bei der Fertigstellung, was hoffentlich zur Folge hat, daß **Yoshi's Island 64** bis Weihnachten in den Läden steht. Also, Daumen drücken!

Body Harvest

BODY HARVEST – EINE GUTE MISCHUNG



Ihr macht eine Reise durch die Zeit und sollt in sechs Levels verschiedenste Areale von gefährlichen Insekten befreien. Ein Fuhrpark von 90 Fahrzeugen mit jeweils anderen Eigenschaften stehen Euch für diesen Auftrag zu Verfügung



Ein Radar hilft bei der Orientierung während des actionreichen Spiels



Auch in Sachen Details hat DMAs Body Harvest einiges zu bieten



In diesem Game kommen Action, Strategie und Rollenspiel zusammen

Mit **Body Harvest** von DMA Design präsentiert Nintendo ein Game der ganz besonderen Art. Ihr macht eine Reise in die Vergangenheit und trefft dort auf ganze Horden von Aliens in Form von Insekten. Eure Aufgabe ist es, in tödlicher Mission die Plage zu vernichten. Jeder der sechs Level ist in vier Stages unterteilt, spielt an einem anderen Ort und in einer anderen Zeitperiode. Zum Anvisieren wird ein Fadenkreuz benutzt, ein Radar hilft Euch bei der Orientierung in den riesigen Arealen. Nicht unerheblich ist der immense Fuhrpark, der in **Body Harvest** auf Euch wartet. Satt 90 Fahrzeuge (ehemals sollten es 130 sein) stehen dem Spieler zur Auswahl, um ein Vorwärtskommen auf den sehr unterschiedlich beschaffenen Locations zu sichern. Das Game setzt sich genreübergreifend aus Action-, Strategie- und Rollenspielelementen zusammen. Die Insekteninvasion wird ebenfalls, wie **Yoshi's Island 64**, hoffentlich bis Dezember endgültig fertiggestellt sein. TOTAL! hält Euch natürlich weiterhin über die beiden Titel auf dem laufenden.

Eine der erfolgreichsten Adventure-Serien wird fortgesetzt

Zelda 64

DAS 64-BIT-DEBÜT VON ZELDA, LINK UND GANON



Na, sind dies nicht tolle dreidimensionale Aussichten? Bei solchen großartigen Grafiken macht es Euch sicher doppelt so viel Spaß, nach Zelda zu suchen



Auch in Zelda 64 wird Link des öfteren von seinem Schwert Gebrauch machen müssen. Tja, Held zu sein ist nicht immer eine einfache Angelegenheit

Wie bringt man eine Horde Videospiele dazu, in Jubelgeschrei auszubrechen? Ganz einfach: Man läßt verlauten, daß **Zelda 64** da ist. Halt, halt, halt, ganz soweit ist es noch nicht – kleiner Scherz am Rande ... Aber immerhin war auf der E3 in Atlanta die zu knapp 70 % fertiggestellte Version in Form eines Videos zu begutachten, auf die *Zelda*-Fans in aller Welt warten.

Viele von Euch werden sich schon auf dem Game Boy, dem NES oder SNES in die Welt des spitzohrigen Link versetzt haben, der sich, mit Schwert und Schild ausgerüstet, als Retter der Prinzessin Zelda nützlich macht. Selten war eine Adventure-Serie so erfolgreich wie die Geschichte um Link, Zelda und Ganon. Kein Wunder also, daß die überaus große Fangemeinde nun der Version für das Nintendo⁶⁴ geradezu entgegenfiebert. Und laßt Euch sagen, die Vorfreude ist nicht umsonst, denn das, was Anfang des kommenden Jahres in 64 Bit auf einem 128-MBit-Modul auf Euch zurollt, sieht nach einem Game der Extraklasse aus. Nie konntet Ihr Euch in der Rolle von Link in solchen technisch ausgefeilten Welten bewegen, wie Ihr das ab 1998 in **Zelda 64** werden könnt. Die dreidimensionalen Dungeons, Städte und Landschaften sind angefüllt mit Geheimnissen, und überall lauern Gefahren, die für ein First-Class-Abenteuer sor-

gen werden. Der Held des Geschehens trifft – wie im richtigen Leben – auf Gute und Böse, muß sich mit Magie auseinandersetzen und natürlich jede Menge Puzzles lösen. Jeder Spieler wird diese Aufgaben gern in Kauf nehmen, wenn er am Ende mit einem Lächeln der liebenswerten Prinzessin Zelda belohnt wird. Es versteht sich beinahe von selbst, daß Link viel freier und vor allem durch riesige, dreidimensionale Areale gesteuert werden kann, was in Zeiten des GB, NES oder SNES in dieser Form leider nicht möglich war. Das hört sich doch gut an, gelle? Aber wie sollte es auch anders sein, bürgt doch der Herr der Spiele höchstpersönlich, Shigeru Miyamoto, für die Entstehung dieses sagenhaften Spiels mit seinem guten Namen.



Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero

DAS PRÜGELEPOS GEHT NEUE WEGE



Im Herbst kommt der zweite Mortal Kombat-Film in hiesige Kinos

Eine ganze Fülle an actionreichen Titeln für das Nintendo⁶⁴ gab es in Atlanta bei der Firma Midway zu bestaunen. So präsentierte das amerikanische Unternehmen u. a. die Fortsetzung der Mortal Kombat-Saga. Das Werk erscheint

unter dem Titel **Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero** und wartet mit einer interessanten Story auf. Statt der gewohnten Prügelorgie wird mit diesem Spiel ein Adventure geboten, das einen Mix aus Jump&Run, Rätseln, Kämpfen und Final Fight enthält. Acht, mit schönen Lichteffekten und über 30 verschiedenen Gegnern gespickte Welten warten darauf, vom Spieler erforscht zu werden. Das Spektakel endet schließlich mit dem Tod von Sub-Zero (durch Skorpion), weitere Folgen des innovativen Games sind in Planung. Von MK 4 war allerdings noch nichts zu sehen.

Quake 64

MONSTERTREIBEN AUF DEM NINTENDO⁶⁴



In den Katakomben warten neben Monstern auch viele Rätsel

Einen weiteren Ausflug in düstere Gegenden könnt Ihr bald mit **Quake 64** auf dem Nintendo⁶⁴ unternehmen. Aber Vorsicht, das Game ist nicht für schreckhafte Naturen geeignet, denn die unheimlichen Gewölbe sind angefüllt mit



An vielen Stellen sind Waffen und Munition sowie Energie versteckt

Monstern, die auf die eine oder andere Weise überaus gefährlich sind! Mittels des Multiplayer-Modus könnt Ihr Euch mit mehreren Spielern heiße Gefechte mit den verschiedensten durchschlagenden Waffen liefern.

Mace: The Dark Age

NEUER STOFF FÜR PRÜGELSPIEL-FANS



Detailreichtum scheint nur einer der Vorzüge des bald zu erwartenden Mace: The Dark Age zu sein. Es ist zu hoffen, daß es sich so spielt, wie es aussieht

Actionreich und kämpferisch geht es in der Spielhallen-Umsetzung **Mace: The Dark Age** zur Sache. In dem N64-Prügelspiel stellen sich, ähnlich wie in War Gods, zehn Charaktere und zwei mächtige Endbosse zum Kampf. Wer diese erspielt hat, darf gegen sieben weitere, noch stärkere Gegner antreten. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, sind die Arenen beispielsweise in glühende Lava eingetaucht oder von tiefem

Wasser umgeben. Fans des Genres dürfen also durchaus auf diesen Titel gespannt sein.



Ausgefallene Arenen machen Midways neues Prügelspiel interessant

Neues vom Spocht

EISHOCKEY UND BASKETBALL



Der 98er-Jahrgang wird technisch mehr bieten als der Vorgänger



Hardwood Heroes bekommt mit NBA Jam 98 (Acclaim) Konkurrenz

Schließlich konnte TOTAL! bei Midway noch Sportliches unter die Lupe nehmen: Mit **Wayne Gretzky's 3D Hockey '98** setzt Midway das Eishockeyspiel für das N64 fort. Das Game brachte auch weniger Sportbegeisterte dazu, Eishockey zu spielen. In technisch verbesserter Form, die neuesten Daten inklusiv soll der Titel laut Planung bis



Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 wartet mit den neuesten Daten auf



Dunk ihn ein, heißt es bald mit Hardwood Heroes von Midway

Ende des Jahres in den Händlerregalen stehen. Noch einmal sportlich wird es mit **Hardwood Heroes** zugehen. Die Rede ist von einem Basketball-Spiel für das Nintendo⁶⁴, das dem ebenfalls von Midway mitentwickelten **NBA Hang Time** (Test in TOTAL! 7/97; Fazit: 2-) im eigenen Hause Konkurrenz macht.

Extreme-g

ACCLAIM HEISST SPIELER IN DER ZUKUNFT WILLKOMMEN

In einer ausführlichen Reportage berichtete TOTAL! bereits im Juli über den vielversprechenden Titel **Extreme-g**. Dieses Game kann deutlich mit Nintendos *F-Zero* in Verbindung gebracht werden – und das nicht nur, was die Zukunftsmusik angeht, die hier gespielt wird.



Iguana Entertainment hat auch einige versteckte Strecken eingeplant

Auffallend futuristisches Design der Strecken und zweirädrigen Flitzer zeichnen das bald erscheinende Rennspiel aus. Auf den ersten Blick erinnert die Aufmachung der Motorräder an Disneys Science-fiction-Kultfilm *Tron*. Auf zwölf Strecken, die Achterbah-



Das Rennspektakel soll von fetzigen Technorhythmen begleitet werden

nen nicht unähnlich sind, müssen jeweils vier High-tech-Piloten ihr Können unter Beweis stellen. Für die wilden Fahrten, während denen auch geballert werden darf, stehen Euch acht Bikes mit unterschiedlichem Fahrverhalten zur Verfügung. Als ob es nicht schon genug wäre,



Bezeichnend für Extreme-g ist sein unkonventionelles Streckendesign

daß die Streckenführung geradezu abenteuerlich ist, müßt Ihr mit plötzlichen Hindernissen wie Stein-schlag, Sandstürmen, Lavafluten oder eingestürzten Brücken rechnen. Mit diesem Game scheint endlich Spannung in den Rennspielsektor zu kommen.



Das Game wird einen Vierspieler-Splitscreen-Modus bieten

San Francisco RUSH

ATARI GAMES SETZT AUF AMERICAN-STYLE

Rush-hour bei Atari Games – oder genauer gesagt: Schon bald schlägt die Stunde für **San Francisco RUSH**, ein Rennspiel für das Nintendo⁶⁴. Die ungewöhnlich hügelige Landschaft San Franciscos bietet Rennfahrern ein ständiges Auf und Ab. In der Automaten-Umsetzung stehen Euch verschiedenste Charaktere für das amerikanische Rennen zu Verfügung. Die Wahlmöglichkeiten erstrecken sich hier vom ungeübten Sonntagsfahrer bis hin zum absolut versierten Rennspezialisten. Zusätzlich könnt



Neben vielen Hügeln hat das Game auch Haarnadelkurven zu bieten



Ein Königreich für Stoßdämpfer, die das auf lange Zeit aushalten!

Ihr die Schwierigkeit der Kurse mit easy, medium und extreme selbst bestimmen. Auf Automat hatte das Game drei Strecken zu bieten, für das N64 wird es mindestens vier zusätzliche geben. Letztendlich soll das Rennspiel besser werden als alles andere, was der Spielmarkt in diesem Genre zu bieten hat, meint Firmensprecher Cook. Doch welche Firma strebt dieses Ziel nicht an oder glaubt zumindest, dies zu tun? TOTAL! meint: Schau 'mer mal, seh'n 'mer dann!

Top Gear Rally

EIN RENNEN DER RUSTIKALEN ART VON KEMCO

Daß sich Videospiel-Redakteure von Sätzen wie „Das beste Spiel, das jemals programmiert wurde“, auf die Dauer regelrecht verfolgt fühlen, wundert Kenner der Branche schon lange nicht mehr. Noch weniger hat sich irgendjemand darüber gewundert, daß auf dem Messe-Infoblatt zu **Top Gear Rally** ein ähnlich lautender Satz stand. Davon abgesehen, hat das Rennspiel die üblichen Modi Championship, Arcade, Time Attack und Practice zu bieten. Auch Licht- und Schatteneffekte, verschiedene Kameraper-



Die Rennen werden bei jedem erdenklichen Wetter gestartet



Mit plötzlich auftauchenden Hindernissen ist auf jeden Fall zu rechnen

spektiven und Multiplayer-Modus, all das hat es schon gegeben. Wie sollte also die TOTAL!-Antwort auf „**Top Gear Rally** für N64 ist das beste Rally-Videospiel, das jemals designed wurde“ wohl anders lauten als: Ja, es sieht sehr vielversprechend aus.

F1 Pole Position

UBI SOFT HAT GRAND PRIX ÜBERARBEITET UND UMGETAUFT

In Japan hieß **F1 Pole Position** noch **Human Grand Prix** (Preview in TOTAL! 5/97). Nicht nur der Name des Games wurde geändert, sondern auch die Bugs entfernt. Das Fahrverhalten der Formel-1-Wagen habe sich verbessert, und auch die Streckenführung wurde noch ein-

mal überarbeitet, sagt UBI Soft-Pressesprecherin Odile Guiffroy zum bald erscheinenden Rennspiel. Nach Messebildern zu urteilen, scheint sich die Aussage zu bewahrheiten, ultimative Testergebnisse werdet Ihr so bald als möglich in Eurer TOTAL! finden.



Die Franzosen setzen ganz klassisch auf die beliebte Formel 1



Streckenführung und Fahrverhalten der Flitzer wurden verbessert



Den größten Wert hat die Firma UBI Soft bei F1 Pole Position auf Schnelligkeit gelegt. Grafische Zugeständnisse sind deshalb leider unumgänglich

Lamborghini 64

TITUS BIETET KAROSSEN VOM EDELSTEN

Einmal im Leben ein „richtiges“ Auto fahren – ein Modell wie Ferrari, Porsche oder Lamborghini, das wäre schön. Für Konsolenbesitzer sind solche Wünsche schon längst Wirklichkeit geworden, wenn auch nur virtuell.

Die Firma Titus sorgt mit dem bald erscheinenden **Lamborghini 64** für weitere dreidimensionale Fahrten in schnittigen Klasse-Wagen. Und damit die Raserei auch richtig gefühlsecht wird, kann sie mit Nintendos neuem Rumble Pak gespielt werden. Unter dem Titel

Lamborghini American Challenge ist ein ähnliches Spiel auch für SNES und Game Boy erhältlich.



Die kurzen Boxenstopps werden natürlich ganz stilecht durchgeführt



Auf der langen Graden entscheidet sich so manches Rennen



Ein Reifen kann seine Form schon mal von fest in gasförmig ändern

Multi Racing Championship

GELÄNDEFAHRTEN MIT OCEAN/INFOGRAMES

Ein bißchen derber als beim Fahren mit einem luxuriösen Lamborghini geht es bei **Multi Racing Championship** zu. Das Rennen erstreckt sich durch unterschiedlichste Landschaften, und während Ihr beispielsweise an einer Bergkette vorbeirast, kann es durchaus anfangen zu regnen. Auf sauber asphaltierte Straßen muß der Spie-

ler in diesem Game gänzlich verzichten. Ihr müßt stets auf Erdhügel, Rampen oder gar eingestürzte Brücken gefaßt sein. Wenn die Bäume ihre gelben Blätter verlieren und Kinder auf abgemähten Feldern im milden Herbstwind Drachen steigen lassen, wird auch dieses Game in hiesigen Software-Läden zu finden sein.



Acclaim Sports

SPORT AUF ALLEN KANÄLEN



Die sportlichen Rangeleien auf dem Eis oder Rasen wirken sehr realistisch. Außerdem enthalten die Acclaim-Spiele alle aktuellen Daten der Saison

es bei dem Basketballspiel **NBA Jam 98** aus. Dort stehen die 29 Teams der Saison am Start, und Ihr dürft Euch, neben dem gewöhnlichen Spiel, auch an Trainingsstrategien und Management erfreuen. Als besonderes Plus hat **NBA Jam 98** einen Jam-Modus zu bieten, in dem zwei Spieler allein auf dem Feld stehen, um herauszufinden, wer der bessere Basketballer ist.

Eine Fülle an vielversprechenden Sportspielen wird demnächst so manchen N64-Besitzer zu der einen oder anderen virtuellen körperlichen Ertüchtigung verleiten. Knallharter, technisch brillanter American Football steht bei Acclaim mit **NFL Quarterback Club 98** fürs Nintendo⁶⁴ auf dem Plan. Programmiert wurde das Game von Iguana, jenem Team, das auch *Turok – Dinosaur Hunter* programmierte. Alle aktuellen 30 Teams mit über 1500 Spielern warten nur

darauf, von Euch in den 3D-gereinigten Stadien auf den Platz gelassen zu werden. Auf Kufen dagegen könnt Ihr in **NHL Breakaway 98** dem schwarzen Puck auf dem Eis hinterherjagen. Damit die über 600 Eishockey-Stars in diesem Game auch superrealistisch wirken, wurde mit Motion Capturing gearbeitet. Ebenso wie bei Acclaims Football-Titel wurde viel Wert auf Aktualität gelegt, und Ihr findet alle 26 NHL-Teams der laufenden Saison in diesem Modul. Ähnlich sieht



In ferner Zukunft

VON INDIANERN UND MAGIER ON

Turok 2 war auf der Messe zwar nicht zu sehen, trotzdem schafft es es TOTAL!, für Euch einen Blick hinter die Kulissen auf den kommenden N64-Hit zu werfen. Den ausführlichen Bericht dazu findet Ihr auf den Seiten 46 und 47.

Ins Reich der Fantasy und Magie entführt Euch der Titel **Magic the Gathering: Armageddon** für das Nintendo⁶⁴. Auf der E3 war jedoch nur die Automatenversion des Titels zu sehen, der ein spannendes, originelles Gameplay zu bieten hat.

Zwei Spieler erschaffen mit Hilfe von Zauberkraften die wildesten Kreaturen, um sie gleich darauf in einer Arena gegeneinander kämpfen zu lassen. Acclaims zauberhafte Welt verspricht äußerst interessant zu werden.

Einen Ausflug in die Welt angsteinflößender Muskelprotze könnt Ihr mit **WWF '98** machen. Die bekanntesten Persönlichkeiten der World Wrestling Federation steigen in den Ring, um in 3D-Umgebungen die Knochen krachen zu lassen. Bei allen Sporttiteln hat die Software-Schmiede ganz besonderen Wert auf sehr detaillierte Darstellung gelegt. Dies äußert sich beispielsweise darin, daß die Spieler unterschiedlich groß sind und sich mehr als deutlich im Aussehen unterscheiden.

Forsaken

EINE AUFREGENDE BALLEREI UNTER TAGE

Ein weiterer starker Titel auf Accliams Liste ist **Forsaken** von Probe. Mit einem futuristisch designten Hoverbike macht Ihr Euch auf den Weg, ein „unendlich weites“ Höhlenlabyrinth zu erforschen. In den düsteren Gängen erwarten Euch mehr oder weniger starke Gegner, außerdem ist so manches Rätsel zu lösen oder auch ein Rennen gegen die Zeit zu bestehen. Der Clou an dem Game soll jedoch der Vierspieler-Split-screen-Modus werden, auf dessen Design Probe besonders großes Augenmerk legt. In der kommenden TOTAL! werdet Ihr einen großen Bericht zu dem angehenden Spielehit finden.



Forsaken von Probe erfreut des Spielers Auge bei der Fahrt durch ein riesig großes Höhlenlabyrinth mit vielen Licht- und Schatteneffekten. Außerdem wird ein actionreiches Gameplay für die nötige Adrenalinzufuhr beim Spielen sorgen

ANSPRUCHSVOLLES GAMEPLAY VON DMA DESIGN



Grafisch sieht Silicon Valley nicht sehr spektakulär aus, hat aber ...



... durchaus witzige Elemente zu bieten. Vielleicht sollte DMA außer ...



... ins Gameplay, auch mal eine Mark in die Grafik stecken ...

BMG

DIE SOFTWARESCHMIEDE ZEIGT MUT ZU AUSGEFALLENEM

Gute Genre-Mixturen in Spielen sind zur Zeit – so scheint's – schwer angesagt. **Silicon Valley** für das Nintendo⁶⁴ aus dem Hause DMA Design (aus dieser Software-Schmiede stammen auch die beliebten Games *Lemmings* und *Unirally*) ist einer dieser ungewöhnlichen Kandidaten. Eine gute Brise Adventure, ein kleiner Schuß Strategie, ein Löffchen Rennsimulation und ein paar Gramm Rollenspiel wurden bei der Planung dieses Games in einen Topf geworfen. Nach gewissenhaftem Umrühren entstanden schließlich 50 3D-Level, die sich unter anderem in Graslandschaften, der Arktis, unter Wasser oder auf Weltraumstationen abspielen. Noch in diesem Jahr soll die sehr gelungen scheinende Mixtur auf den Markt kommen.

STRATEGIEHIT KOMMT FÜR DAS NINTENDO⁶⁴

Virgin

NICHTS NEUES VOM LEGENDÄREN FREAK BOY, ABER ES WIRD AN EINER 64-BIT-STRATEGIE GEARBEITET



Das bisher erfolgreichste Strategiespiel aller Zeiten wird jetzt von ...



... Westwood Studios und Virgin für das Nintendo⁶⁴ umgesetzt. Mehr ...

Weniger ist manchmal mehr ... Nur ein Spiel für das Nintendo⁶⁴ kommt demnächst aus dem Hause Virgin. Ganz so jungfräulich ist der Titel **Command&Conquer** allerdings nicht mehr. Für PC und PlayStation feiern Anhänger des Megastrategie-Hits schon den bald zu erwartenden zweiten Teil. Nähere Infos zur Umsetzung für das N64 gibt es bisher leider noch nicht.



... als eine Eins-zu-eins-Umsetzung ist aber wohl nicht zu erwarten

GameTek

DIE WUNDERBARE WELT DER GAMESHOWS



Gut gedreht ist halb gewonnen. Bei Wheel of Fortune für das Nintendo⁶⁴ müßt Ihr Euch am Schluß allerdings mit virtuellen Preisen zufrieden geben

Hoch lebe der Kitsch! Jeopardy und Wheel of Fortune (Glücksrad) sollen für das N64 umgesetzt werden. Schon 1990 feierte Glücksrad auf C64 und Amiga sein Debüt. Also, warum sollte es die Gameshow nicht auch für das Nintendo⁶⁴ geben? – zumal die amerikanische „Buchstabenumdreherin“ à la Maren Gilzer mit dabei sein wird. Da dieser Berufsstand bekanntlich von jedwedem Alterungsprozeß ausgeschlossen ist, wird sich manches Spielerauge an dem Mädel erfreuen können. Von dem seit zwei Jahren angekündigten RoboTek – Crystal Dreams gibt es leider weiterhin nichts Neues.



Konami

15 SPIELE IN ARBEIT

Schlechte Nachrichten gab es hinsichtlich Goemon/Mystical Ninja. Das Game wird nämlich nicht in Deutschland erscheinen – zu teuer! Dafür steht für Anfang '98 Nagano Winter Olympics und NBA In the Zone '98 auf dem Plan. Weitere bald zu erwartende Titel aus dem Hause Konami für das Nintendo⁶⁴ sind: Battle Dancers (3D-Action, auch bekannt als Hybrid Heaven) und Dracula 3D/Castlevania 64. Das soll allerdings nach Aussagen Konamis noch lange nicht alles gewesen sein, denn insgesamt arbeitete man an satten 15 Titeln für Nintendos neue Konsole.

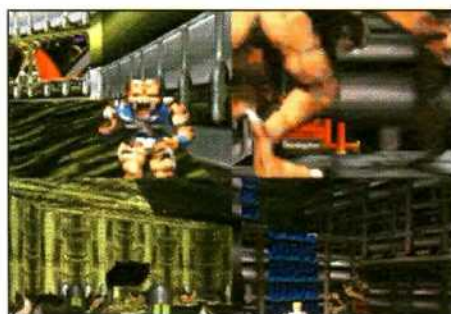


Dracula 3D/Castlevania 64 soll Anfang kommenden Jahres erscheinen

GT Interactive

BALLERACTION EN MASSE

First-Person-Shooter sind die Spezialität von GT Interactive. Darum werden Fans dieses Genres auch für jeden der 35 Level von Duke Nukem 3D für das N64 dankbar sein. Ein weiterer Titel des gleichen Genres wird mit Hexen 64 im dritten Quartal dieses Jahres erscheinen. Das Game bietet über 30 mit Monstern bestückte Level. Herausragendes Merkmal ist mit Sicherheit der Vierspieler-Splitscreen-Modus. Für das Jahr 1998 ist mit Unreal ein weiterer Vertreter dieses actionhaltigen Genres angekündigt.



Für den Vierspieler-Modus wurden zusätzliche Szenarien entworfen

Infogrames/Ocean

COMIC-KLASSIKER GOES NINTENDO⁶⁴

Bei dieser Firma stehen zwei Nintendo-Titel auf dem Plan. Mission: Impossible für das N64 sollte eigentlich schon längst in deutschen Ländern erhältlich sein. Auf der E3 in Atlanta wurde jedoch bekanntgegeben, daß sich die Produktion dieses Titels mindestens noch bis Ende des Jahres hinzieht, und zu sehen waren lediglich spärliche Videosequenzen. Außerdem arbeitet man an Multi-Racing Championship (mehr auf den Seiten 18 und 19). Für 1998 sind folgende N64-Titel angekündigt: Die Schlümpfe 64, Lucky Luke 64 und Space Circus.

Grafisch hat das Action-Adventure Mission: Impossible einiges zu bieten



Hudson Soft

FANS JUBELN – BOMBERMAN FÜRS N64



Bomberman's Vierspieler-Modus heißt Spaß für die ganze Familie



Völlig neue Moves sollen in Dual-Heroes vorgestellt werden

Ein 3D-Prügelspiel namens DualHeroes dürft Ihr aus dem Hause Hudson Soft erwarten. Spektakuläre Moves sollen bei diesem Titel die Hauptrolle spielen, und allen Interessierten sei gesagt, daß kein Geringerer als Keita Amemiya, derselbe, der die Mighty Morphin Power Rangers schuf, für das Design dieses Spiels verantwortlich zeichnet. Außerdem steht der allseits beliebte Bomberman bei Hudson am Start – ein bis vier Spieler können an dem explosionsgefährdeten Game teilnehmen. Erstmals wurde auf der E3 der neugestaltete Vierspieler-Modus präsentiert. Macht Euch auf heiße Schlachten gefaßt – ja, Bomberman aller Systeme vereint Euch!



T•HQ

ROLLENSPIEL-DEBÜT DER EXTRAKLASSE

Quest 64 ist der Arbeitstitel für Imagineers **Holy Magic Century Eltale**. Doch lediglich ein Poster sowie eine Presserklärung bewiesen auf der E3 die Existenz des für '98 geplanten Rollenspiels. Da dieses Game neben **Zelda 64** das einzige Rollenspiel fürs N64 ist, setzte TOTAL! natürlich alles daran, erste Bilder von dem Spiel zu bekommen – und hatte Erfolg! Hauptfiguren des RPGs sind Nina, eine 13jährige Prinzessin und Cozi, ein bärenstarker Pirat. Die Charaktere werden mit zahlreichen Details exzellent in Szene gesetzt. Die Storyline dieses Games scheint geradezu revolutionäre Züge anzunehmen und alle bisher dagewesenen japanischen Rollenspiele zu übertreffen. Nicht schlecht, für relativ unbekannte Entwickler, die vorher noch nie ein RPG programmiert haben. In der kommenden TOTAL! wird deshalb in großem Stil über das hitverdächtige Game berichtet. Weiterhin hat T•HQ ein Wrestlingspiel für das N64 in der Mache. Bleibt abzuwarten, ob **WCW vs. NWO: World Tour** dem Vergleichstest mit Acclaims **WWF '98** standhalten kann.



Schläge, die Freude machen: Die Jungs vom Wrestling können es vertragen

Titus

SUPERMAN ALS RETTER ALLER ACTION-FANS

Bei Titus steht nach **Lamborghini 64** (mehr auf den Seiten 18 und 19) **Superman** ganz oben auf der Liste des zu Erledigenden. Bisher existieren von diesem Titel leider nur einige schöne Kameraschwenks. Einzigartig ist jedoch bisher, was die Software-Schmiede in Sachen Denksport für das Nintendo⁶⁴ auf der Pflanze hat. Denn **Virtual Chess** wird mit Sicherheit die weltweit erste Schachsimulation für dieses System sein.



Superman ist wieder zurück. Nicht nur im Kino (mit Nicolas Cage), sondern auch im Modulschacht kommt es zu dem lang erwarteten Wiedersehen



In den letzten Jahren hat sich in Metropolis vieles verändert



Die unglaublichen Fähigkeiten des Superhelden sorgen für Abwechslung

Electronic Arts

NEUER ANLAUF IN SACHEN FUSSBALL

Das Software-Haus Electronic Arts hat das verlorene Spiel mit **FIFA 64** gegen Konamis **International Superstar Soccer 64** zwar noch nicht ganz verdaut, arbeitet aber schon wieder an einem neuen Fußballspiel fürs N64. **FIFA: Road to World Cup 98** heißt das Werk und soll im kommenden Jahr alle ähnlichen Titel in den Schatten stellen. Ersten Bildern nach zu urteilen, könnte aus diesem Vorhaben sogar etwas werden. „Schau'n mer mal“, würde da Franz Beckenbauer sagen.



Leider gibt es bisher nur PC-Bilder von FIFA: Road to Worldcup 98

Maxis

NACHSCHUB FÜR ALLE STÄDTEBAUER

Lediglich einer von vier Leveln ist bisher von **Sim Copter** für das N64 spielbar. Nach Aussagen von Maxis soll **Sim Copter** fürs N64 sogar besser als die bereits vor sechs Monaten erschienene PC-Version sein. Außerdem werdet Ihr das Spiel mit der geplanten **Sim City**-Version für das 64DD kombinieren können.



Im Großstadtgetümmel kommt Ihr mit einem wendigen Hubschrauber natürlich immer bestens vorwärts

Nur ein kleiner Silberschweif am Horizont

SNES Anstatt mit Fortsetzungen von *Donkey Kong Country*, *F-Zero* oder, wie wohl nicht nur TOTAL! gehofft hatte, *StarWing* zu begeistern, zog es Nintendo vor, Knuddelstar Kirby wieder aufleben zu lassen und mit Taitos Hilfe zwei Klassiker auszumotten. Wenn man bedenkt, daß die japanischen Kids via Satellaview schon seit längerem ein *F-Zero*-Up-Date mit gerenderten Fahrzeugen zocken dürfen, stellt sich doch wieder einmal die Frage, wieviel dem Kyoter Hauptquartier wirklich an den europäischen SNES-Fans liegt. Auf den folgenden Seiten seht Ihr, auf welche Spiele Ihr Euch zum Weihnachtsfest bzw. zum neuen Jahresbeginn freuen

könnt. Zudem kam den amerikanischen Vertretern von Nintendo die brillante Idee, ältere Spiele „für die jüngere Spieler-Generation“ neu aufzulegen. Die Gold-Classic-Serie wird in den USA Players Choice genannt, und folgende SNES- und GB-Spiele werden in diesem Jahr zu Dumping-Preisen wiederholt unters Volk gebracht:

SNES: *Donkey Kong Country*, *F-Zero*, *Super Metroid*, *Tetris/Dr. Mario*
Game Boy: *Arielle – The Little Mermaid*, *Donkey Kong Land*, *Dr. Mario*, *Metroid II – Return of Samus*, *Mickey's Dangerous Chase*

Arkanoid

ACHTUNG, KLASSIK
DIE ERSTE!

Obwohl *Arkanoid* schon steinalt ist, hat es bislang noch nicht seinen Weg zum SNES gefunden. Dank Taito wird sich das im November ändern. Dann nämlich erscheint der *Breakout*-Clone zumindest in den Staaten für den 16-Bitter. Das Spiel ist kurz erklärt: Ihr steuert einen kleinen Balken von links nach rechts und müßt versuchen, die Steine über Euch mit einem kleinen Ball, der stets von der Mauer abprallt, zu treffen und zu zerstören.



Space Invaders

ACHTUNG, KLASSIK
DIE ZWEITE!

Ähnlich wie *Arkanoid* verdankt das 19 Jahre alte *Space Invaders* sein SNES-Debüt Taito. Das Ziel des Spiels ist denkbar simpel. Schießt alles ab, was sich bewegt, und paßt auf, daß Ihr nicht mit den Aliens in Kontakt tretet! Aus heutiger Sicht gibt das Game zwar nicht viel her, damals war *Space Invaders* jedoch eines der Spiele, die den Grundstein für die gesamte Videospieleindustrie legten.



Space Invaders ist für den großen Videospieleboom mitverantwortlich

Kirby 3

FETT FOR FUN

Hinter diesem Arbeitstitel verbirgt sich nicht nur das Wiedersehen mit dem rosa Vielfraß, sondern auch mit seinem gerade zurückgekehrten Erzfeind König Dedede. Kirbys tierische Freunde Rick, der Hamster, Kine, der Fisch, und Coo, die Eule, sind natürlich auch wieder mit von der Partie. Außer-

dem sollen noch drei neue Freunde hinzukommen, von deren speziellen Fähigkeiten der Held insgesamt in 48 verschiedenen Formen profitieren kann. Wie bereits bei *Kirby Super Star* enthält *Kirby 3* einen Zwei-spieler-Simultanmodus sowie fünf Minispiele, in denen Ihr Euch nach Herzenslust austoben könnt.

Super Star Stacker

KIRBYS KLÖTZCHENABENTEUER

Auf dem Game Boy konnte der *Tetris*-Clone *Kirby's Star Stacker* hohe Erfolge verbuchen, und mit *Super Star Stacker* sollen diese Erfolge auf dem betagten 16-Bitter fortgesetzt werden. Eure Auf-

gabe: Verschiedene Steine müssen mit kleinen Bomben vom Screen gefegt werden, um Euren Highscore in die Höhe zu treiben. Wann *Super Star Stacker* erscheint, ist noch nicht 100%ig sicher.

GB

Da Nintendo bekanntlich ein traditionsbewußtes japanisches Unternehmen ist, verwundert es nicht, daß sie und Rare nun auch das dritte Affenabenteuer vom SNES auf den Game Boy konvertieren. *Donkey Kong Land 3* wird zu Weihnachten dafür sorgen, daß auf Eurer Keksdose wieder der Urwald tobt. Baseball-Fans kommen bei *Ken Griffey Jr. Presents Major League Baseball – Game Boy Edition* auf ihre Kosten.

James Bond 007

WEDER GERÜHRT NOCH GESCHÜTTELT

Während wir auf der Leinwand bereits den fünften James Bond-Darsteller bewundern durften, rührt Nintendo die Werbetrommel für das erste Schwarzweißabenteuer des smarten Briten. In elf Leveln (drei Renn-Stages) könnt Ihr Euch mit den berühmtesten Gegnern Bonds anlegen. Die USA werden zum Jahresende versorgt.



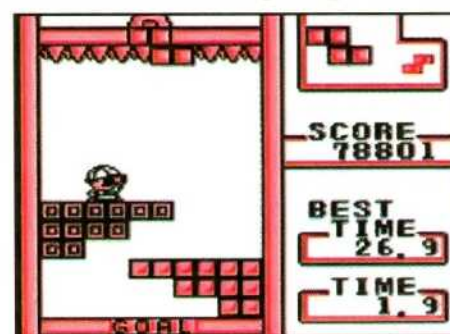
Game&Watch Gallery 2

ACHTUNG, KLASSIK
DIE DRITTE!

Die Idee, alte Game&Watch-Spiele zusammenzufassen und für den Game Boy zu veröffentlichen, wurde bereits getestet und offenbar für gut befunden. Nintendo werkelt derzeit emsig daran, *Chef*, *Donkey Kong*, *Helmet*, *Parachute* und *Vernim* auf ein kompaktes Modul zu bannen. Ein Veröffentlichungstermin steht zur Zeit noch aus, doch demnächst werden wir mehr zu berichten wissen.

Tetris Plus

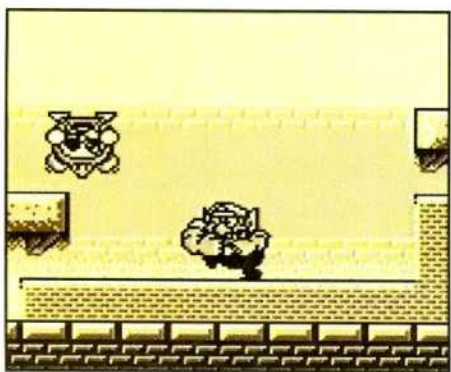
Neben dem Original-*Tetris* enthält die Cartridge ein neues, 100 Level großes Spiel, in dem ein Professor der Archäologie logische Rätsel knacken muß, um in den nächsten Level zu gelangen. In beiden Spielen werden in einem kleinen Sichtfenster die zwei herunterfallenden Steine angezeigt.



Mit dem Level-Editor könnt Ihr Eure eigenen Stages erschaffen

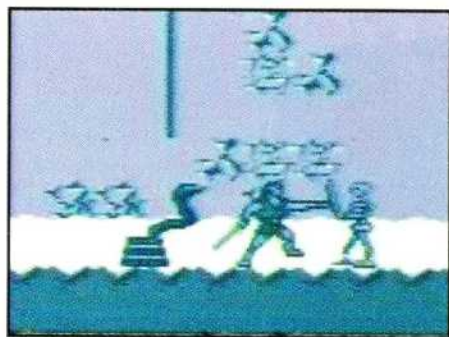
Wario Land 2

Es gibt wohl kaum einen beliebteren Bösewicht als ihn. Marios schattiges Spiegelbild Wario wird gegen Ende des Jahres abermals den Game Boy unsicher machen. Die pummelige Knubbelnase muß viele Fallen und etliche andere Gefahren überwinden, um dieses abenteuerliche Jump&Run heil zu überstehen.



Antiheld Wario räumt auf dem Game Boy auf. Ein heißer Top-Favorit

T•HQ hat sich in diesem Jahr ganz und gar Walt Disney verschrieben und liefert den Ableger vom König der Löwen, Disneys Timon und Pumbaa's Jungle Games ab. Die beiden



beliebten Freunde von Simba präsentieren vier kleine Spiele auf einem SNES-Modul. Unter anderem laden sie Euch zum Flippern und Zielschießen ein. Auch Der Glöckner von Notre Dame und Hercules fallen über den Game Boy her. Mit letzteren entführt Euch Disney in die griechische Sagenwelt. Zusammen mit dem stärksten

Mann der Welt müßt Ihr Euch mit der Medusa und anderen Gestalten herumärgern. Das Action-Adventure wird im Oktober hierzulande erscheinen. Hercules ist der aktuelle abendfüllende Spielfilm von Walt Disney, der vermutlich im Sommer alle Rekorde der Mickey Mouse-Erfinder brechen wird. Apropos Film, es müßte schon mit dem Teufel zugehen, wenn Steven Spielbergs jüngstes Dinospektakel Die vergessene Welt – Jurassic Park 2 nicht auch in digitaler Form rechtzeitig zum Weihnachtsfest erscheinen würde. Die Game-Boy-Ver-



sion von The Lost World wartet mit 14 dinomäßigen Levels und Super-Game-Boy-Unterstützung auf. Sport-Fans werden in diesem Jahr von T•HQ nicht im Stich gelassen. Mit dem SNES-Titel NHL '98 werden die Eishockey-Fans versorgt, während allen Fußball-Freunden die Game-Boy-Umsetzung des N64-Spiels FIFA Road to World Cup '98 das Fest der Liebe versüßen sollte. Außerdem ist natürlich auch mit den jährlichen Electronic Arts-Sportspielen zu rechnen.

TITUS hat das Rennspiel Lamborghini American Challenge für das SNES schon etwas länger im Angebot und veröffentlicht bald eine Version für die Keksdose. Zudem trumpft Titus mit einer begehrten Lizenz für den GB auf. Superman benutzt die Handheld-Konsole als Schauplatz für einen Showdown mit Lex Luthor.

Neue Rufnummern ☎ <bis zu 6 Bestell-Hotlines>

Tel.: 02504 - 9330 - 0

SATURN 279,95

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

PLAY STATION 279,95

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
Battle Ship <us> 59,95
Blomental <a> 59,95
Boogerman 69,95
Brain Lord <us> 89,95
Break Thru <us> 59,95
Breath of Fire 2 89,95
Chavez Boxing 2<us> 69,95
Chrono Trigger <us> 129,95
Circus Mysteria 69,95
Donald Duck - Maui Mallard 79,95
Donkey K. Country 69,95

Donkey Kong Country 2

<mit dt. Anleitung> 89,95

Donkey K. C. 3

Earthworm Jim 2 59,95

Eye of the Beholder us 59,95

Family Feud <us> 59,95

FIFA Soccer '96 79,95

Fighter's History <us> 69,95

Fishing Master <us> 99,95

Frantic Flea <us> 69,95

Goal 2 <us> 59,95

Goof Troop <jp> 59,95

GP 1 Teil 2 <us>

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

Lost Vikings 2 69,95

Lufia & Spielberater 109,95

NHL Hockey '96 89,95

Nosferatu <us> 69,95

Oscar 69,95

PAC Man 2 89,95

PGA Tour Golf '96 59,95

PNOCCIO 89,95

Pitfall <jp> 49,95

Power Piggys 79,95

Power Rangers Battle Race 119,95

Prince of Persia 2 <us> 69,95

Puzzle Bobble 59,95

R-Type 3 <us>

Realm 59,95

Robotrek <us>

Rocko's Mod. Life...<us> 59,95

Rom. 3 Kingdom IV <us> 99,95

Samurai Shodown <us> 59,95

Schlumpfe 2, Die 99,95

Secret Missions <us> 59,95

Secret of Evermore 99,95

Shaq Fu 49,95

Shien's Revenge <us> 69,95

Star Trek Deep Space 9

Star Trek N.G. <ausführliche 59,95

deutsche Anleitung> 79,95

Star Trek Starfleet A. <a> 79,95

Stone Protectors <us> 69,95

Streetfighter Alpha 2 124,95

Super Mario All Stars <a> 54,95

S. Scope & 6 Spiele

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

Von KONAMI vertriebene Spiele zu TOP-Preisen:

FIFA Soccer '97 99,95
Int. Superstar Soccer 79,95
NBA Hangtime 89,95
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-Umschalter 2,95
ASCII Pad 39,95

E3 MESSE-VIDEO

<News & aktuelle Infos über viele demnächst erscheinende Games für N64 / PSX & Saturn>

direkt aus Atlanta 39,95

Infarot-JoyPad-2er Set 59,95

JoyPad "Action Pad" 19,95

JoyPad mit Card 49,95

JoyPadverlängerung 19,95

Netzteil 19,95

RGB / AV Kabel "Cinch" 19,95

RGB / SCART Kabel PAL 19,95

Spielberater "diverse" ab 19,80

SV 334 durchsichtiges Pad 29,95

SV 336 Programm-Joystick 49,95

SV 338 Topfighter 59,95

SUPER NINTENDO

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

SONDERANGEBOTE

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 39,95

S.O.S. - Sink or Swim 49,95

Sensible Soccer <a> 49,95

Shaq Fu <a> 39,95

Sonic Blastman <a> 39,95

Spawn 39,95

Streetfighter 2 <a> 39,95

Super Dany <a> 39,95

Super Drobe Zone 39,95

Super Ice Hockey <a> 49,95

Super Punch Out 49,95

Super Tennis 39,95

Super Tennis <us> 39,95

Terminator 2 - Judg. Day 39,95

Turbo Toons 49,95

GEBRAUCHTARTIKEL

5 Spieler Adapter 19,95
Game Boy versch. je 69,95
S-Nes Konsole 99,95
Super Game Boy 49,95
Bugs Bunny 49,95
Donkey Kong Country 49,95
F-Zero 29,95
Gods 39,95
Jungle Strike 69,95
NHL Hockey '96 49,95
Super Mario All Stars 49,95
Super Mario World ohne V. 29,95
Super Pinball 59,95
Super R-Type 19,95
Super Soccer <ohne alles> 19,95
Super Tennis 24,95
Royal Rumble ohne alles 24,95
Zelda 49,95
N64 FIFA64 69,95
NIN64 Mario 64 69,95
NIN64 Pilotwings 89,95
Game Boy: Asterix 29,95
GB: Bubble Bobble 29,95
GB: Godzilla 29,95
GB: Gargoyles Quest 19,95
GB: Gauntlet 2 29,95
GB: Nemesis 29,95
GB: Spiderman 2 & 3 je 19,95
GB: Star Wars 1 & 2 je 29,95
Mega Drive 1 69,95
MD Games ab 9,95
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 &> 39,95

Aliens 3 34,95

Alleway 29,95

Animaniacs 44,95

Asterix & Obelix 54,95

Battle Arena Toshinden 39,95

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 49,95

GAMEBOY LUCKY LUKE

Mega Man 4 39,95

Mickey Mouse Zauberstäbe 44,95

Milon's Secret Castle <a> 24,95

Ms Pacman <a> 39,95

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

PGA Tour Golf '96 39,95

Pinball Fantasies <a> 39,95

Pinocchio 39,95

Pocahontas 39,95

Prehistorik Man 29,95

Primal Rage 29,95

R-Type 2 29,95

Sagaia - Darius 2 <a> 29,95

Space Invaders 24,95

Speedy Gonzales 39,95

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 49,95

Track & Field 49,95

True Lies 29,95

Wario Blast 29,95

NINTENDO 64

220 - 110V Adapter 39,95
Adapter NTSC / PAL 39,95
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 N 64 <a> 39,95
Spielberater "Star Wars" <a> 39,95

NINTENDO 64 Games:

Blast Corps <us> 159,95

Cruisin' USA <us> 159,95

D... 64 <us> 159,95

FIFA Soccer 64 99,95

Hex Hex 159,95

Int.S.Soccer Deluxe 139,95

NBA Hangtime <7.97> 129,95

Pilotwings 64 109,95

Star Wars: Shadows of Emp. 129,95

Starfox & Rumblepack <us> 179,95

Super Mario 64 89,95

Super Mario Kart 89,95

Turok 129,95

Turok <a/uncut> 139,95

Wargods <us> 159,95

Wave Race 89,95

W.Gretzky Ice Hockey <7.97> 129,95

W.Gretzky Ice Hockey <us> 159,95

Yuke Yuke Trouble. <jap> 179,95

Besuchen Sie auch unser

Ladengeschäft in 48151

Münster Weseler Str. 54

Tel.: 0251 - 52 55 22

Laden- und Versandpreise

können voneinander abweichen!

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen. Keine Haftung für Inkompatibilität !! * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten!



Wen es nach aktuellen Infos zum 64DD, dem geplanten Hardware-Zusatz für das N64, dürstet, der wird zur Zeit weder in Europa noch in den USA ausreichende Antworten auf seine Fragen erhalten. Zur E3 bestätigte NoA-Chairman Howard Lincoln lediglich die Modemtauglichkeit des Gerätes. Allerdings ließ er weiterhin offen, ob es sich um ein eingebautes Modem oder nur um einen Anschluß handeln wird. Aus Kostengründen erscheint das optionale Feature am wahrscheinlichsten. Schließlich soll das 64DD weniger kosten als die Konsole selbst. Falls Sony und Nintendo zum Weihnachtsgeschäft die nächste Stufe des Preiskampfes einläuten und die Konsolenpreise auf 99 US-Dollar senken werden, was nicht allzu unrealistisch ist, sollte das Laufwerk relativ günstig zu haben sein – zumal dies die wichtigste Voraussetzung ist, damit das 64DD nicht das Schicksal von Segas Mega-CD oder 32X ereilt. Nintendos Vordenker in Japan sind da schon wesentlich mitteilungsbedürftiger: Das 64DD wird Ende des Jahres auf der Shoshinkai der Weltöffentlichkeit präsentiert und, wie wir bereits vorausgesagt haben, auch in Japan erst im März 1998 auf den Markt kommen. Zum Start sind derzeit vier Spiele fest angekündigt: **Mother 3**, **Pocket Monsters**, **Sim City** und **Mario Paint 64** (incl. Maus). **Pocket Monsters** hat übrigens nichts mit den bei uns bekannten Plastikpuppen der Marke *Monsters in my Pocket* zu tun, sondern mit einem der erfolgreichsten Game-Boy-Spiele der vergangenen Jahre. Das Spiel von Nintendo ist fast ebenso populär wie Bandais *Tamagotchi* und basiert auf einem nicht minder erfolgreichen Hanafuda-Kartenspiel – natürlich ebenfalls von Nintendo. Für Nippon mögen diese Titel ein enormes Verkaufspotential mit sich bringen, doch für den Westen ist dies kein Line-up, mit dem sich das 64DD erfolgreich vermarkten läßt. Deshalb sind natürlich noch einige andere Spiele in der Entwicklung, insgesamt etwa 20. Die Disk-Version von **Zelda 64** wird nach der Fertigstellung des Modulspiels noch einige Zeit auf sich warten lassen, auch die Arbeit an **Super Mario RPG 2** (diesmal, wie berich-

64DD

AKTUELLE INFOS ZUM GEPLANTEN ZUSATZLAUFWERK FÜR DAS N64



Wie das 64DD aussehen wird, ist bereits bekannt, aber nicht, wann es nach Deutschland kommt

tet, ohne Beteiligung von Square) ist noch nicht weit genug fortgeschritten, um einen rechtzeitigen Release zu garantieren. **Fire Emblem 64** steht erst für die zweite Jahreshälfte 1998 auf dem Programm. **Super Mario 64 II** kommt jedoch gut voran; laut Shigeru Miyamoto sollen diesmal neben dem Star-Klempner auch andere Charaktere, z. B. Luigi, spielbar sein. Wieder einmal ist es jedoch Rare, der für Nintendo in die Bresche springt. Denn **Donkey Kong 64** fehlte im E3-Line-up nicht ohne Grund: Derzeit verdichten sich die Indizien, daß das 64-Bit-Debüt des Kong-Klans erst auf dem 64DD stattfinden wird. Das mag für viele eine traurige Nachricht sein, doch Nintendo und Rare werden sicherlich dafür sorgen, daß das neue Dream-Team Bonjo und Kazooie die Wartezeit überbrücken werden.



Mother 3 (Earthbound 64) ist das einzige 64DD-Spiel, von dem schon Bildmaterial veröffentlicht wurde. Die Optik macht einen hervorragenden Eindruck



Über den Memory Expansion Slot wird der Arbeitsspeicher des N64 aufgestockt. Der Expansion Port unter dem N64 dient als Schnittstelle zum 64DD

64DD-Daten

- magnetisches Disk Drive für das Nintendo⁶⁴, das über den Expansion Port auf der Unterseite des N64 angeschlossen wird und spezielle 3 3/4 Zoll Disketten nutzt
- Speicherkapazität: 64 MByte (512 MBit), davon 32 wiederbeschreibbar
- Datentransferrate: 1 MByte pro Sekunde (ca. 3,5 mal schneller als eine CD-ROM-Konsole)
- integrierte Fonts und Audiodaten
- ein zusätzlicher RAM-Baustein (voraussichtlich 4 MByte) für den Memory Expansion Slot auf der Oberseite des N64 wird mitgeliefert, wodurch der interne Speicher auf 8 MByte erhöht wird
- theoretisch ist es möglich, daß Modulspeile durch Disks erweitert werden (z. B. in Form von zusätzlichen Strecken für Rennspiele, neuen Leveln, aktuellen Statistiken für Sportspiele)
- theoretisch sind auch Spiele möglich, die nur als Cartridge-Disk-Kombination funktionieren
- ermöglicht Spiele via „Netzwerk“

Bislang läßt Nintendo noch offen, wie das Netzwerk-Feature genau funktionieren soll. Ein allgemeiner Internetanschluß würde der Firmenphilosophie einer Konsole als Spielzeug widersprechen. Denkbar wäre eine Variante, bei der man sich in ein spezielles Spielnetzwerk einwählen kann.

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

Laden/Versand
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

WWW.LOGON.DE/KRANZ

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 26

0180 5211844

09 31 / 57 16 01



NINTENDO 64

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,-
GAME BUSTER	99,-
ANTENNENKABEL	39,-
ANTENNENKABEL ORIG.	49,-
BLAST CORPS (AUGUST)	119,-
FIFA SOCCER 64	79,-
HEXEN 64 (JULI)	144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	139,-
MARIO KART 64	89,-
NBA HANG TIME (JULI)	129,-
PILOTWINGS 64	109,-
STAR WARS	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
LYLAT WARS (STARFOX 64) SEPT	139,-
MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TUROK DINOSAUR HUNTER	119,-
WAVERACE 64	99,-
W. GRETZKY'S 3D HOCKEY (JUL)	129,-

SUPER NINTENDO

ASTERIX & OBELIX - SUP. CLAS.	74,-
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,-
LUCKY LUKE (AUGUST)	119,-
NBA HANGTIME	139,-
NHL 97	109,-
SCHLÜMPFE - SUPER CLASSICS	74,-
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,-
TIM - DER SONNENTEMPEL	114,-
WILLIAMS ARCADE'S GREATEST	99,-

SONDERAKTION



GAME BOY

GAME BOY POCKET	109,-
GAME BOY POCKET COL. ED	109,-
AB SEPTEMBER: VERSCH. FARBEN	
NETZTEIL GAME BOY POCKET	
BATMAN	39,-
BATMAN 2	39,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	39,-
BOMB JACK (JULI)	59,-
CASPER	39,-
DONKEY KONG LAND (JULI)	59,-
DSCHUNGBUCH - CLASSICS	44,-
FLASH	44,-
GREMLINS 2	44,-
HUMANS	39,-
KIRBY'S DREAMLAND (JULI)	44,-
KÖNIG DER LÖWEN - CLASSICS	44,-
LUCKY LUKE (AUGUST)	44,-
MATTHIAS SAMMER SOCCER	64,-
MEGA MAN 4	59,-
RACE DAYS	39,-
SPEEDY GONZALES	49,-
SPY VS. SPY	39,-
STAR WARS	59,-
SUNSOFT GRAND PRIX	44,-
SUPER BATTLETANK	39,-
TIM - DER SONNENTEMPEL	44,-
ZELDA IV - CLASSICS (JULI)	69,-
LINK - KABEL	44,-
GB POCKET - GB POCKET	19,-
GAME BOY - GB POCKET	19,-
GAME BOY - GAME BOY	19,-

ANGEBOTE DES MONATS



FIFA 64 79,- / Turok 119,-



Blast Corps 119,-



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 NÄCHSTEN 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: 0049
85 17 37 77
VERSANDKOSTEN 6,90 DM.
UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 ÖS

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

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



Kai-Uwe Fahrenholz aus Nordhorn ist zwar nicht mit Kai-Uwe Hoffman verwandt, aber zeichnen kann er auch

Pfüati!

Noch immer trudeln verspätete Glückwünsche zu unserem vierjährigen Jubiläum ein, über die wir uns natürlich riesig freuen. Ansonsten gingen in den letzten Tagen plötzlich ein ganzer Schwung Briefe ein, in denen N64-Besitzer von permanenten Programmabstürzen bei Mario Kart 64 – verstärkt im Drei- und Vierspieler-Modus – berichten. Offenbar sind solche Probleme also kein Einzelfall – ein Umtausch in dem Geschäft, in dem Ihr das Spiel gekauft habt, wird also vermutlich nichts nützen. Wir konnten dieser Last-Minute-Frage zum Redaktionsschluß allerdings nicht mehr auf den Grund gehen. Wir können nur empfehlen, den Hinweis in der Spieleanleitung, bei auftretenden Mängeln die Konsumentenberatung zu kontaktieren, zu nutzen.

Ansonsten verbringen wir die kommenden vier Wochen wie immer damit, gespannt auf Eure Kritik, Meinungen, Anregungen, Urlaubspostkarten, Zeichnungen, Bilder (nicht auf kariertem oder liniertem Papier), Bastler-, Strick- und Klöppelwerke zu warten. Falls es uns zu langweilig wird, spielen wir vielleicht auch mal das eine oder andere Spiel – je nachdem, ob der Sommer in diesem Jahr ins Wasser fällt, oder nicht.

Wie üblich bitten wir Euch, Eure Adresse nicht nur auf den Briefumschlägen, sondern auch auf den Bildern und Briefen mit anzugeben (und, wenn möglich, Euer Alter). (kdh)

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

Quix-Nr. 0165-3-222 22 14
Stichwort:
TOTAL!-Post

get the message)

quixt uns was!

Zelda 64

1. Bis jetzt hat mich noch nie etwas an der TOTAL! genervt, aber langsam möchte ich mir die N64-Spielberichte nicht mehr durchlesen. In jedem zweiten Satz: „Oh, diese Ähnlichkeit mit Super Mario 64.“ „Mario 64 muß ein Vorbild für dieses Spiel gewesen sein“ usw.

Es ist logisch, daß alle 3D-Spiele ziemlich gleich aussehen und trotzdem völlig unterschiedlich sind. In Ausgabe 6/97 habt ihr sogar Zelda 64 mit SM 64 verglichen; zwei Spiele, die gar nicht unterschiedlicher sein könnten – mal abgesehen vom Aussehen.

2. Übrigens: Die Bilder von Zelda waren zwar wunderbar, aber in einer anderen Zeitschrift schon fast einen halben Monat vorher zu bewundern – aber trotzdem war euer Bericht bis jetzt der beste.

3. Wird Zelda 64 das Rumble Pak nutzen und einen Batteriespeicher haben?

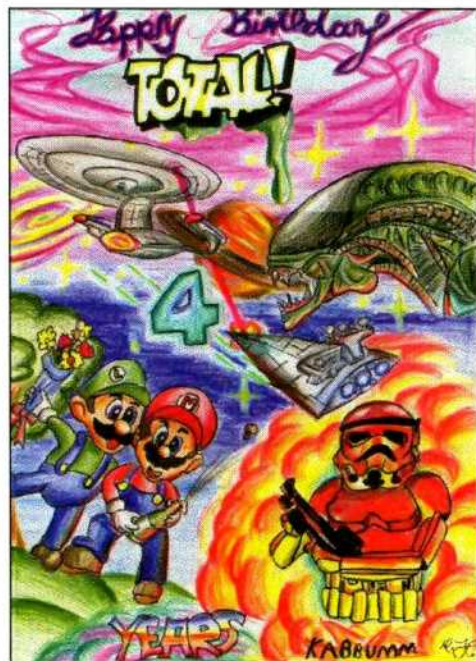
4. Ist Zelda 64 in der Produktion überhaupt schon so weit, daß man wenigstens einen kleinen Teilabschnitt probieren könnte – und wenn man dazu nach Japan fliegen müßte?

Thomas Schaffner, Moosham

T!: 1. Zelda 64 ist also höchstens grafisch mit Super Mario 64 zu vergleichen? Gut, daß wir das nun endlich wissen, dann werden wir das umgehend Shigeru Miyamoto mitteilen. Der kennt sich nämlich mit seinem eigenen Spiel nicht so gut aus und behauptet deshalb in aller Öffentlichkeit (Zitat): „In den 80ern, als wir die ersten Zelda- und Super Mario Bros.-Spiele designten, hatten wir ähnliche Konzepte für beide Titel im Sinn. Somit ist es kein Wunder, daß sich die beiden Serien immer mehr aneinander annähern und sich Zelda 64 vieler Elemente aus Super Mario 64 bedient.“

Obwohl die grundlegenden Strukturen beider Spiele sehr ähnlich sind, denke ich, daß Zelda 64 doch ein völlig anderes Spielerlebnis bieten wird.“

Wem sollen wir denn nun glauben?



Vielen Dank für das schamlose Lob an Manuela Hirschfeld aus Wiesenbach



Torben Kuhlmann (14) aus Sulingen war zwar schon in T! 5/97 dabei, aber was sollen wir machen, bei so einem Bild?

2. Wenn wir die Zelda 64-Bilder während der neXtLevel-Produktionsphase bekommen, werden sie zuerst in der neXt Level abgedruckt. Die TOTAL! erscheint zwei Wochen später, also sind die Bilder dort auch erst zwei Wochen später zu sehen. Wir halten es nicht für sinnvoll, den Erscheinungstermin um zwei Wochen vorzuziehen, um die Zelda 64-Bilder gleichzeitig präsentieren zu können. Infos, die wir rechtzeitig zur TOTAL! bekommen, stehen dementsprechend erst zwei Wochen später in der neXt Level. Wir denken, das ist nachvollziehbar.

3. Ja.

4. In der Produktion eines Spiels werden schon sehr frühzeitig regelmäßig spielbare Vorversionen fertiggestellt, damit die Entwickler das Spieldesign optimieren und sich gleichzeitig auf die Suche nach Programmierfehlern (Bugs) machen können. Im Fall von Zelda 64 muß man dafür allerdings Nintendos zuständiger Research&Development-Abteilung angehören, um in den Genuß zu kommen.

PilotWings-Fortsetzung

Stimmt es, daß Paradigm bereits an PilotWings 64 II arbeitet?

Tim Tatsiopoulos, CH-Olten

T!: Angeblich ja, allerdings war auf der E3 rein gar nichts davon zu sehen, und eine offizielle Ankündigung existiert auch noch nicht. Shigeru Miyamoto äußerte sich kurz nach dem Release von PilotWings 64 enttäuscht darüber, daß Paradigm nicht in der Lage war, einen Zweispieler-Modus zu program-

mieren. Eine Fortsetzung, die den Vorstellungen des Meisters entspricht, wäre also wünschenswert.

Comic-Künstler

1. Gibt es in Deutschland Firmen, die Animes selbst produzieren? Kann man sich dort als Zeichner oder Ideengeber bewerben?

2. Hat Zelda 64 ähnlich viel Sprachausgabe wie StarWing 64?

3. Wird Tomb Raider auf dem N64 fortgesetzt?

4. Welches ist euer Lieblingsrollenspiel/Action-Adventure?

Thomas Mende, Cottbus

T!: 1. Nun, es gibt diverse Comicverlage wie Carlsen, Ehapa, Feest usw. Einige Verlage haben auch Mangas (Animes sind die Filme!) im Programm. Bisher gibt es allerdings nur sehr wenige deutsche Eigenproduktionen im Japanostil. Kontakt zu dieser Branche kann man am besten über spezialisierte Anime- und Comicfachmagazine bekommen, die es in großer Anzahl in gut sortierten Zeitschriftenläden gibt.

2. Geplant ist das auf jeden Fall. Allerdings ist die Grafik von Zelda 64 speicherplatzaufwendiger – bei StarFox 64 werden häufig Texturen wiederverwendet. Andererseits ist das Zelda 64-Modul mit 128 MBit um 32 MBit größer als StarFox 64.

3. Fortgesetzt wird es Ende des Jahres zunächst auf der PlayStation (die Saturn-Version wurde eingestellt). Eine N64-Variante wurde auf der E3 angekündigt – vorerst ist dies jedoch die einzige Info zu diesem Thema.



Nicht nur die amerikanischen N64-Fans sind derzeit im StarFox 64-Rausch, auch Phil Nih (14) verspricht sich offensichtlich einiges von Star..., pardon, Lylat Wars

4. Wir sind zwar nicht nur eine Person, eine repräsentative Umfrage hat allerdings ergeben, das *Final Fantasy III* (Rollenspiel) und *Zelda III* (Action-Adventure; nur knapp vor *Zelda IV*) nach arithmetischem Mittel die Favoriten sind.

Leserfaxe

Wenn man euch ein Fax schickt, wird es dann genauso anerkannt wie die Leserbriefe?

Björn Walter, Schwalbach a. T.

T!: Logisch! Allerdings sind viele Fax-Ab-sender offenbar der Annahme, umgehend eine Faxantwort von uns erhalten zu können. Das ist uns aus Zeitgründen leider nicht möglich. Ansonsten haben wir aber keine Vorurteile gegen Faxe – bei uns werden alle gleichbehandelt.

Spezial-Hardware

Wie habt ihr Bilder von Game-Boy-Spielen gemacht, als es noch keinen Super Game Boy gab?

Jonnie Flemming

T!: Lange Zeit haben wir eine abenteuerliche Hardware-Konstruktion benutzt, die jeder Beschreibung spottet. Sie bestand aus einem Twin Famicom (das japanische NES mit eingebautem Diskettenlaufwerk), das aufgeschraubt war und in dessen Modulschacht ein von einem Hardware-Bastler speziell angefertigter GB-Adapter steckte. Nein, dieses geniale Gerät ist nicht verkäuflich – schon allein deshalb nicht, weil wir unseren treuen Gefährten nach dem Konkurs schweren Herzens in unserem ehemaligen Verlag zurücklassen mußten.

Messe-Besuche

Besonders gut an der TOTAL! gefallen mir die Messeberichte. Ich wäre liebend gern einmal auf einer Messe, erfahre die Termine aber immer zu spät. Könnt ihr nicht mal eine Messe-Box einrichten, in der die Termine aller Computer- und Videospielemessen aufgeführt sind?

Alexander Pohl, Remagen

T!: Die E3 in den USA und die ECTS in London sind keine Besuchermessen und nur für Fachpublikum. Die Shoshinkai öffnet Ende November traditionell an einem Tag seine Tore für Laufkundschaft (klingt abwertend, aber so nennt sich das nun mal) – falls man also gerade in Tokio weilt ...

In Deutschland gibt es zwar auch einige Messen (Spielwarenmesse in Nürnberg, IFA in Berlin, Computer in Köln), allerdings sind dort Videospiele nur eine Randerscheinung.

Taktvoll

1. Wieviel MHz hat das NES, die PSX, der Saturn und der Virtual Boy? Wieviel Bit und MHz hat der Game Boy?

2. Kann man zu den 93,7 MHz des N64 weitere 21 MHz mittels Super-FX-2-Chip hinzufügen?



Wie vergangenen Monat angekündigt: Kay-Uwe Hoffmann aus Hamburg

3. Ich höre öfter vom sogenannten 3DO-Nachfolger M2. Was ist das? Glaubt ihr, das M2 hätte das Zeug, Nintendo Schwierigkeiten zu bereiten?

Toni Esposito, Memmingen

T!: 1. Das Herz des Game Boys bildet ein mit einem Megahertz getakteter 8-Bit-Prozessor Marke Z-80. Die übrigen Daten lesen sich wie folgt: NES: 8 Bit, 1,79 MHz; PSX: 32 Bit, 33 MHz; Saturn: 32 Bit, 28 MHz (zwei Hauptprozessoren); Virtual Boy: 32 Bit, 20 MHz. 2. Wenn Nintendo einen Spezialchip für das N64 entwickelt, der mit 114,7 MHz getaktet ist, kann man das N64 damit um weitere 21 MHz 'beschleunigen'. Mit einem 21-MHz-Chip läßt

sich das Gerät höchstens auf diesen Wert 'abbremsen'.

3. Das M2 bereitet vor allem dem Hersteller Matsushita Schwierigkeiten. Immerhin hat der Konzern für die Rechte an der Technik 100 Millionen US-Dollar auf den Tisch geblättert. Aller Wahrscheinlichkeit nach wird die 64-Bit-Konsole gar nicht mehr veröffentlicht (vgl. Messebericht).

Autogramm

Wißt ihr, wie man an ein Autogramm von Shigeru Miyamoto 'rankommt'?

Christian ?, Kreuztal

T!: Man kann ihn darum bitten, wenn man ihn mal zufällig in der Fußgängerzone trifft. Oder man legt sich TOTAL! 1/97 zu, denn dort ist eine Autogrammkarte des Meisters drin. Das Original verteidigt Christian wie ein Löwe sein Futter, wenn jemand dem Exponat zu nahe kommt ... Nur für Maris, der am selben Tag wie Miyamoto Geburtstag hat, macht er manchmal eine Ausnahme.

Deathmatch

Mit diesem Schreiben möchte ich (kompetent!) Leser der TOTAL! auffordern, zu folgendem Thema Stellung zu nehmen, und auch eure Meinung würde ich gerne lesen:

In etlichen Vorankündigungen von First-Person-Shootern (z. B. *Duke Nukem 64*, *Hexen 64*) las ich von Deathmatches gegen Mitspieler via horizontal oder vertikal geteiltem Bildschirm und dem daraus resultierenden Motivations-schub. Ich habe schon sehr erfolgreich einige Deathmatches auf der PSX bei Xxxx gespielt (oder *Formel 1*, *De-struction Derby* etc. per Link-Kabel zu zweit). Mit vier Spielern auf geteiltem Bildschirm zu spielen, wo man genau sehen kann, wo sich Spieler B, C und D gerade aufhalten und man jede List erraten kann, stelle ich mir so spannend vor, wie wenn zwei Schachspieler gegenseitig immer die nächsten zehn Züge ansagen würden. Danke, Nintendo, daß ihr wirklich immer an den Konsumenten denkt! Danke, daß die Technik momentan die beste auf dem Markt ist, auch wenn ihr sie nicht richtig anwendet! Erstes Ziel sollte der Spielspaß sein, vor allem zu mehreren. Oder wird Nintendo noch ein Gerät zum Verlinken von zwei Konsolen entwickeln?

Alexander Tinschert, Bremen

T!: Die beispiellose Kundenfreundlichkeit von Sony schlägt uns die Sprache. Es ist in der Tat ein netter Service, daß man sich zwei PlayStations, zwei gleiche Spiele und ein Link-Kabel kaufen und dann noch zwei Fernseher in einen Raum verfrachten muß, um überhaupt eines der genannten Spiele zu zweit spielen zu können. Praktisch, preiswert, ein-



Wir gehen mal davon aus, daß sich die 96 hinter dem Namen von Anne Pätzke auf das Datum der Zeichnung und nicht auf ihr Alter bezieht, oder?

fach kundenfreundlich. Deshalb hat sich das PSX-Link-Kabel in den USA auch 3.000mal verkauft – ein Erfolg, der sich sehen lassen kann (bei insgesamt über 3 Mio. verkauften Konsolen).

Nintendo ist so ziemlich der einzige Spielehersteller, der erkannt hat, daß der Mehrspieler-Spielspaß im Vordergrund steht. Deshalb hat das N64 auch als einzige Konsole einen „eingebauten Vierspieler-Adapter“, wie es so schön heißt. Abgesehen davon ist es natürlich nicht ideal, wenn man bei dem von Dir bevorzugten Spieltyp die Aktionen der Gegner ebenfalls sehen kann. Andererseits ist es positiv anzumerken, daß sich einige Entwickler überhaupt die Mühe machen, einen Mehrspieler-Modus zu integrieren. Denn schließlich ist das heutzutage nicht gerade selbstverständlich ...

Soviel zu unserer unmaßgeblichen, persönlichen Meinung. Natürlich sind wir auch an der Meinung der anderen Leser(innen) interessiert. Wie viele von Euch würden ein Link-Kabel für N64-Konsolen nutzen können und wollen? PS: Anhand welcher Kriterien sollen wir die gewünschte Kompetenz unserer Leser überprüfen?

GEWINNER
aus
TOTAL! 6/97

Die Gewinner(innen) der Jubiläums-Verlosung (4 Jahre TOTAL!) müssen sich noch ein wenig gedulden. Die über 130 Namen veröffentlichen wir in der kommenden Ausgabe.

Preissenkung

I don't like it – I love it! Warum regen sich eigentlich alle auf? Nintendo⁶⁴ „nur“ für 299 DM. Also, ich finde das eher Klasse als Abzockerei. Überall hört und liest man von Leuten, die sich aufregen, daß das N64 billiger geworden ist. Das war doch abzusehen, denn die PSX und der Saturn kosten auch 299 DM und haben viel mehr (und billigere) Games als das N64. Somit mußte Big N reagieren, sonst hätten viele User sich doch noch für die Konkurrenz entschieden. Ich habe mir auch ein N64 im März gekauft und muß sagen, die Hundert Mark, die ich „zuviel“ bezahlt habe, haben sich wirklich gelohnt. Und außerdem: Seid lieber froh, daß der Preis gesunken ist, denn jetzt kann sich fast jeder ein N64 leisten!

M. Paschke aus Rostock

T!: Wie schon gesagt (bzw. geschrieben), die Preissenkung ist insgesamt natürlich positiv zu sehen. Umso besser, wer die 100 DM problemlos verschmerzen kann. Damit sollte dieses Thema nun genügend kommentiert worden sein – wir erwarten, daß der Erfolg Nintendo Recht geben wird.

Wo ist Mitch?

Mir ist aufgefallen, daß in der T! 6/97 bei den freien Mitarbeitern Michael Anton fehlte. Hat der etwa schon Urlaub oder hatte er einfach keine Lust, den Fragebogen auszufüllen?

Thorsten Graf, Geilenkirchen

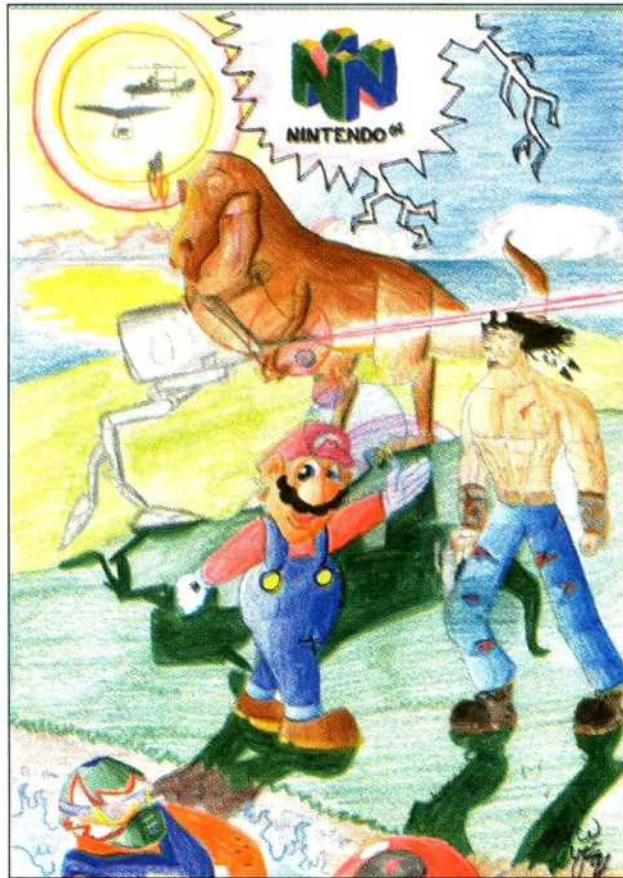
T!: Mitch hat tatsächlich seinen Status als freier Mitarbeiter schamlos ausgenutzt und sich selbst Urlaub bewilligt – O tempora, o mores! Bei Gelegenheit werden wir die Personenvorstellung nachholen, schließlich müssen wir Euch ja auch noch Marcus (Höfer) und Hirofumi Yamada vorstellen. Und nachdem Klaus (Kurt Kock) sein Volontariat beendet hat, wird in Kürze bestimmt noch ein neues Gesicht in der TOTAL! auftauchen.

Japanophil

Hallo, ihr Otakus [japanischer Text]! Wie schon geschrieben, wünsche ich euch einen tollen Happy Birthday (nachträglich) und ein Live long and prosper. Euer Mag ist das beste „Nintendo-only“ auf dem Markt. (Glaubt mir, ich kann das beurteilen, ich habe fast jedes deutsche Videogamemag einmal gelesen).

Ihr könntet übrigens japanische Werbeseiten als Po-

ster bringen. Auf Seite 25 der T! 5/97 ist z. B. eine Fire Emblem-Werbeseite. Das würde verdammt gut als Poster kommen. Überlegt es euch mal! Nun (das ist leider unvermeidbar) kommt meine Kritik: Warum testet ihr manche Spiele öfter, z. B. Final Fantasy III und Super Star Wars? Bringt doch statt dessen Tests von Spielen wie Dragon Quest I-IV, Final Fantasy I-III, Fire Emblem, Dra-



N64-Impressionen (inklusive Lens-Flare-Effekt!) von Christian Hutter (15) aus Uisp (?) in der Schweiz

gon Ball Z, Ys, Tales of Phantasia, Lady Stalker, Rudra's Treasure usw. usw.

Nur noch eins: Meine drei Brieffreundinnen lesen auch die TOTAL!, könntet ihr sie von mir grüßen?

Manuel Dillinger, ?

T!: Deine japanische Einleitung können wir hier zwar nicht wiedergeben, wir bedanken uns aber für die Glückwünsche. Ja, wir konnten sie lesen – auch wenn Grammatik und Orthografie noch nicht ganz ausgereift waren ... Werbeseiten als Poster? Wer Interesse daran hat, sollte uns das per Leserpost mitteilen. Etwas aufwendiger wäre das allerdings schon für uns, denn DIN-A4-Vorlagen aus Zeitschriften lassen sich natürlich nicht so ohne weiteres auf Posterformat vergrößern.

Final Fantasy III haben wir noch mal getestet, weil es beim ersten Mal auf einer Sechstelseite völlig unter Wert verkauft wurde. Außerdem drohte Mitch damit, erneut Urlaub zu nehmen, wenn wir nicht wenigstens zwei Seiten „opfern“ würden – und die hat FF III nun wirklich verdient. Super Star Wars wurde von Nintendo neu aufgelegt, nachdem es lange Zeit vergriffen war. Daher auch unsere Umfrage im Rahmen der 4 Jahre TOTAL!-Story, ob Interesse an Re-Tests der Spiele aus Nintendos Classic-Serie besteht.

Ein paar der von Dir genannten Japan-

Spiele haben wir ja in der vergangenen TOTAL! vorgestellt, für die kommende Ausgabe hat sich unser japanischer Kollege Hiro bereits auf Dragon Quest III und Final Fantasy V gestürzt. Benotungen halten wir aber für unnötig – ohne fundierte Japanischkenntnisse entzieht sich der Flair der Spiele ohnehin dem Import-Spieler.

Grußaktionen wollen wir auf den Leserbrief-Seiten nicht aufkommen lassen, deshalb können wir Nicole, Sonja und Heike leider nicht von Dir grüßen (hoppla!).

Williams – ex und hop

Ich war vor kurzem in den USA und habe dort sehr oft die Arcade-Version von War Gods gespielt. Ich muß sagen, das Game ist genial. Es ist eben nicht so ein Kindergartenspiel wie z. B. Super Mario 64. Aber eure Einstellung gegenüber Williams und insbesondere gegenüber War Gods finde ich, gelinde gesagt, etwas seltsam. So ist in T! 11/96 noch vom realistischen Aussehen der Kämpfer, den flüssigen Bewegungsabläufen und den stimmungsvollen Hintergründen die Rede. Außerdem sagt ihr, daß das Spiel einer der viel-

versprechendsten N64-Titel wäre. Doch in Ausgabe 4/97 heißt es, „die N64-Vorversion konnte bislang wie „die Arcade-Version nicht überzeugen.“ Ähnlich ist es mit vielen Williams-Titeln bei euch. Williams ist neben Nintendo das bisher aktivste N64-Entwicklerteam und sicher ist deren Software vor allem für ältere Spieler ein Kaufargument für das N64.

S. Baumer, Wiesau

T!: Gewaltverherrlichende Spiele sind also cool und erwachsen, und Spiele mit niedlicher Grafik sind Kinderkram? Bedauerliche Einstellung, denn dadurch entgehen einem einige geniale Spiele. Außerdem üben die sogenannten „erwachsenen“ Programme ohnehin eher eine Faszination auf Kinder und Jugendliche aus.

Natürlich hatte War Gods das Potential zu einem vielversprechenden N64-Titel, wenn die Programmierer nicht einiges in den Sand gesetzt hätten. Das Arcade-Original bot die von Dir zitierten Features, und hätte Williams sich die Zeit genommen, das Gameplay zu optimieren, wäre sicherlich ein besseres Spiel das Ergebnis gewesen. Wir bedauern, daß Williams in jüngster Zeit so viele mittelmäßige bis schlechte Spiele veröffentlicht hat (Wayne Gretzky's 3D Hockey ist eine löbliche Ausnahme.) und setzen unsere Hoffnungen auf die Spiele, die auf der E3

vorgestellt wurden. Vielversprechendes Potential bieten fast alle gezeigten Vorversionen – nur sollten sich die Programmierer ausreichend Zeit für das Feintuning nehmen.

Ist der Ruf erst ruiniert ...

1. Hat die Firma Nintendo schon mal was von deutscher Sprachausgabe gehört? Ich meine, bei Rennspielen à la Wave Race 64 oder Mario Kart 64 geht das ja noch. Nintendo würde jedoch ihren guten Ruf verlieren, wenn z. B. StarWing 64 (mit der vielen Sprachausgabe) nicht eingedeutscht wird. Es hat ja nicht jeder soviel Englischkenntnisse, daß er die Sprache versteht.

2. Meine Meinung zum Leserbrief „Das Mario Kart 64-Debakel“ (T! 6/97): Was hat der Mensch gegen die absolut lustige Sprachausgabe? Ich habe mit meinem Bekannten am Boden gelegen vor Lachen. Die ist doch einwandfrei! Und Wario hat doch keine Kinderstimme!

Norman Ehrle, Dessau

T!: 1. Dann wartet der gute Ruf wohl demnächst im Fundbüro auf einen neuen Besitzer, denn Lylat Wars, wie StarFox 64 in Deutschland heißen wird, soll englische Sprachausgabe haben. In den Zwischensequenzen ist das auch kein Beinbruch, nur im Eifer des Gefechts, also innerhalb der Level, werden Sprachunkundige kaum die Gelegenheit haben, die Texteinblendungen in Ruhe durchzulesen. Als „Trostpflaster“ kann man dafür exklusiv auf „lylatanische Sprachausgabe“ – also ähnliche Laute wie bei StarWing (SNES)– umschalten. Das Feature enthält weder die US- noch die Japan-Version. Außerdem verspricht Nintendo, die PAL-Anpassung diesmal sorgfältiger vorzunehmen. Wir sind sehr gespannt auf das Ergebnis.

2. Die Sprachausgabe der japanischen Originalversion war noch lustiger! Nun gut, bei Filmen muß man schlechte Synchronisation auch in Kauf nehmen, aber für eine Kinokarte blättert man auch (noch) keine 100 DM auf den Tresen.



Fleur de Kunder (14) aus Emmelshausen und der kleine Blaumann gratulieren

Virtuelle Küken

In unserer Schule ist Tamagotchi der TOTALE Hit, und ich finde auch immer mehr Gefallen daran. Wird es auch bald andere Tiere geben?

Christopher Crull, Wismar

T!: Die neusten Tamagotchi-Varianten in Japan sind 'Paradise' (man kümmert sich um einen Engel), Sea (das Pixelgebilde soll einen Wal darstellen) und Forest (ein Insekt muß aufgepöppelt werden). Der allerneueste Clou von Bandai ist übrigens Digital Monsters: Der 'Spieler' kümmert sich um die Aufzucht eines Monsters. Nun können zwei Geräte gekoppelt werden, woraufhin sich die zwei Digi-Wesen bekämpfen! Der Unterlegene darf seinen gescheiterten Champion dann wieder gesundpflegen. 7th Level und Bandai arbeiten an einer Tamagotchi CD-ROM für den PC. Bei dem Erfolg, den Bandai mit den Eiern auch hierzulande feiert, dürften diese Varianten des Hahnenkampfes nicht lange auf sich warten lassen.



Das Zeichen der Befreiung, von Kai Scherhans aus Ravensburg. Oder, wie Rick es formulieren würde: „Ich schau Dir in die Augen, Kleines.“

Mehr Auswahl

Seit Anfang März bin ich stolzer Besitzer eines N64. Mein Glück wird allerdings ein wenig getrübt durch die knappe Anzahl der Spiele. So ehrenhaft es von Nintendo sein mag, den Spieler nicht mit allerhand Schrott zu überhäufen und statt dessen einige qualitativ hochwertige Module anzubieten, sollte doch wenigstens ein Spiel der wichtigsten Genres vertreten sein. Spieler wie ich, die Rollen- und Prügelspiele bevorzugen, sind doch etwas arm dran. Es sollte Big N doch möglich sein, ein größeres Interessengebiet abzudecken.

Maurice Hülle, Wilhelmshaven

T!: Da Dark Rift und Dual Heroes voraussichtlich auch nicht das Gelbe vom Ei werden, hat Nintendo angeblich (Vorsicht, Gerücht!) die Faxen dicke und plant nun selbst ein Prügelspiel. Bislang hat sich Big N gemäß des Mottos „Schuster, bleib bei deinen Leisten“ auf die Genres konzentriert, in denen man bereits Erfahrungen gesammelt hat – unserer Meinung nach verständlich, denn ein mißlungenes N64-Spiel aus eigenem Haus hätte Big N sicherlich nicht gut zu Gesicht gestanden.

Außerdem wird Rare vermutlich bereits an einer Fortsetzung von Killer Instinct Gold arbeiten.

Schlechte Pads

1. Ich habe mir vor zirka einem Monat das N64 zugelegt und habe schon jetzt festgestellt, daß mit der Zeit der Analogstick etwas locker wird. Heißt das, daß ich mir nach ein paar Monaten schon wieder ein neues Joypad kaufen muß? Ich habe nämlich vor kurzem in einem Kaufhaus SM 64 gespielt, da war der Stick schon so locker, daß eine genaue Steuerung nicht mehr möglich war. Wie lange hält das Joypad ungefähr?

2. Wird sich Electronic Arts noch einmal zusammennehmen und endlich eine gute Fußballsimulation für das N64 entwickeln?

Martin Doblmayr, A-Eggerding

T!: 1. Unser allererstes Pad verrichtet nun in der Redaktion seit über einem Jahr seinen Dienst ohne Ausfallerscheinungen – und Du kannst davon ausgehen, daß es intensiv beansprucht wurde. Bislang ist uns erst ein Pad untergekommen, das nach einigen Monaten anfangen zu hakeln.

Sollte Dein Pad bereits nach kurzer Zeit streiken, hast Du ein Recht auf Umtausch. Wenigstens die Garantiefrist von sechs Monaten sollte das Teil schon überstehen.

2. FIFA 64 zu überbieten, sollte wirklich nicht schwerfallen, aber daß der Nachfolger ISS 64 toppen kann, darf bezweifelt werden. Außerdem dürften Konamis Programmierer ebenfalls an einer Fortsetzung arbeiten, auch wenn es noch keine Ankündigung gibt.

Japanisches Netz

Könnt ihr mir die Internetadressen von Square und Enix verraten? Bei japanischen Schriftzeichen zeigt mein Computer nur Müll an. Ist euch ein Programm bekannt, welches dieses Problem beheben würde?

Michael Fickert, Zwickau

T!: Um japanische Schriftseiten auf den Monitor zu zaubern, benötigst Du einen japanischen Zeichensatz (für Hiragana, Katakana und Kanji). Dadurch werden die Texte für einen Sprachunkundigen allerdings auch nicht gerade verständlicher.

Die Internetseiten der beiden Firmen sind nicht allzuschwer zu finden. Die Adressen lauten: www.square.co.jp und www.enix.co.jp.

Shadows 2?

1. Stimmt es, daß im August der Nachfolger zu Shadows of the Empire in good old Germany erscheint?

2. Welche Voraussetzungen müssen gegeben sein, damit ein Bild bei euch

abgedruckt wird?

3. Ist jemand von euch Space 2063-Fan (kam mal auf Vox)?

4. Da ich mit meiner Schulkasse bald nach England und USA fahren werde, würde es mich interessieren, wieviel im jeweiligen Land die N64-Spiele kosten.

Dirk Casta, Lichtenstein

T!: 1. Nein, wie kommst Du denn darauf? Na gut, vielleicht im August 1998, aber momentan steht das nächste N64-Spiel von LucasArts noch in den Sternen.

2. Es muß uns gefallen ...Doch das allein reicht noch nicht, denn dann könnten wir jeden Monat die Leserbriefseiten ausschließlich mit Bildern füllen. Eine Einschränkung gibt es allerdings: Die Bilder sollten auf weißem, nichtliniertem oder kariertem Papier gemalt sein. Außerdem geben wir bunten Bildern ein wenig den Vorzug vor Schwarzweißzeichnungen, und durchgepauste oder abgezeichnete Motive haben auch geringere Chancen. Es muß aber nicht zwingend ein(e) Videospielheld(in) abgebildet sein.

3. Sagen wir mal so: Niemand bedauert, daß Space 90210, äh, 2063 nicht mehr auf Vox läuft.

4. In England zwischen 50 und 70 (!) Pfund, was bei dem aktuellen Wechsel



Spider-Man vs. Carnage von Jonah Eischen (12) aus Bad Salzdetfurth

selkurs nicht sooo günstig ist. In den USA 60 bis 70 Dollar (plus ?? % MwSt.).

Patentrecht

Gibt es nicht irgendein Gesetz, das Nachahmungen (wie den Analogstick von Sony) verbietet?

Lukas Gowor, Herford

T!: Natürlich gibt es ein Gesetz, das Nachahmungen verbietet. Nintendo kann kein Patent auf die Art der Steuerung anmelden – schließlich gibt es Analogsticks für PCs schon seit Urzeiten –, geschweige denn auf einen kleinen Elektromotor, der durch eine Unwucht ein Joypad zum Rütteln bringt – in größerem Maßstab gab es das zum Beispiel schon vor einigen Jahren in einem Flipper namens Earthshaker.

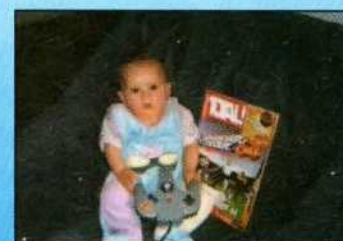
NEC kann schließlich auch nicht Sega, Sony und Co. verklagen, nur weil sie schon 1988 die PC-Engine-Konsole mit einem CD-ROM ausstatteten. (Hätten wir uns beizeiten unsere Sammelkarten patentieren lassen ...)

Jüngste Entwicklung in diesem Thema ist allerdings, daß in Japan künftige Baureihen des neuen Sony-Analogpads ohne die Rumble-Funktion ausgeliefert werden und das Pad bei uns gleich ohne dieses Feature auf den Markt kommt. Die Gründe dafür werden natürlich nicht publik gemacht, man vermutet jedoch, daß erstens die Konstruktion relativ störanfällig ist und zweitens das dezente Vibrieren im Vergleich zur N64-Variante deutlich schwächer ausfällt. Deshalb benötigt Nintendos Rumble Pak auch Batterien, da über das Joypadkabel nicht genügend Spannung übertragen werden kann, um ein anständiges Rütteln zu erzeugen.

Witzigerweise fühlen sich derzeit diverse Sony-Fans berufen, diese Entscheidung im Internet mit einer Klage von Nintendo gegen Sony zu rechtfertigen. Das ist allerdings völliger Unsinn (siehe oben).

TOTAL! LESERSPIEGEL

Teil 41



Die Jugend von heute wird auch immer frühreifer – Yanik Timon Hahn (geb. 27.12.95) aus Berlin ist nach eigenen Aussagen (???) der jüngste Nintendo-Fan. Auf jeden Fall hat er einen guten Spielegeschmack – bitte sei Vorsichtig mit Chrono Trigger und Final Fantasy! Ein wahres Wunderkind ist auch Sebastian Temmel aus Baesweiler, der mit seinen vier Monaten schon weiß, daß TOTAL! zur Nintendo-Konsole einfach dazugehört. (Übrigens: klasse Gedicht!) Uns beschleicht der leise Verdacht, daß die Eltern bei diesen Einsendungen ihre Finger im Spiel hatten.

Star Wars: Shadows of the Empire

Technikbericht

PAL

oder nicht
PAL – das
ist hier die

FRAGE

Mario Kart 64

Obwohl Mario Kart 64 zeitlich nach Shadows of the Empire PAL-konvertiert wurde, machte Nintendo keinen Gebrauch von der Entdeckung der LucasArts-Programmierer



Das Beispiel einer gelungenen PAL-Konvertierung: Die Programmierer von LucasArts haben mit Hilfe einer speziellen Funktion der N64-Hardware das NTSC-Bild aufgezogen, um so die 625 Zeilen des PAL-Bildes zu füllen. Man beachte die gestreckten Proportionen des Radars und der Lebensanzeige

Das N64 ist nicht die erste Konsole, die mit enttäuschenden PAL-Umsetzungen geplagt wird. Doch was genau ist eine PAL-Umsetzung, wie entstehen die Versionen für den europäischen Markt, und wie schwierig ist die technische Anpassung wirklich?

Wo gilt welches System?



Neben den beiden Kontrahenten PAL und NTSC ist auch das SECAM-System sehr weit verbreitet. PAL und SECAM ähneln sich bis auf kleine Abweichungen stark

Zur Zeit der 16-Bit-Ära sprach niemand das Problem der PAL-Konvertierungen an. Wie selbstverständlich wurde hingenommen, daß ein Spiel beim weiten Weg aus Japan oder den USA seine Unschuld verliert und mit schwarzen Balken am oberen und unteren Bildschirmrand, einem gestauchten Bild und einer geringeren Spielgeschwindigkeit auf dem heimischen Markt erscheint.

Die Gründe dafür liegen auf der Hand, wenn man sich die Unterschiede zwischen dem in Japan und den USA gängigen Fernsehstandard NTSC und unserem PAL-System deutlich macht. Mit 525 Bildschirmzeilen weist NTSC eine niedrigere Auflösung in der Vertikalen auf als das europäische PAL, das 625 Zeilen bietet. Bedingt durch die landesübliche Wechselspannung des Stromnetzes (Japan und USA: 60 Hertz, Deutschland: 50 Hertz), unterscheiden sich beide Fernsehnormen auch in ihrer Bildwiederholungsfrequenz. Da zur Zeit alle Konsolen sowie die meisten Spiele ihren Ursprung in Ländern haben, in denen der NTSC-

Standard gilt, orientieren sich die Programmierer natürlich an dieser Norm. Wenn die speziell für NTSC-Systeme entwickelten Programme auf einer europäischen Konsole gespielt werden, ergibt sich folgendes Problem: Die Konsole muß dem Fernseher bieten, was seine Norm verlangt – eine höhere vertikale Bildauflösung. Daraus resultieren die gestauchte Grafik und die häßlichen schwarzen Balken, in denen sich das pure Nichts befindet. Der zweite Haken ist die 50-Hertz-Bildwiederholungsfrequenz. Da die Geschwindigkeit der meisten Spiele an die 60-Hertz-Frequenz der NTSC-Norm gebunden ist (wie ein Taktgeber in der Musik), wird das Spiel unter 50 Hertz langsamer.

MIT ETWAS AUFWAND SIND PAL-ANPASSUNGEN KEIN PROBLEM

Doch es gibt auch Wege, diese Misere von vorn herein auszuschließen. Ist der Programmierer clever, bindet er den Spielablauf nicht sklavisch an die 60Hz-Frequenz, sondern benutzt andere Methoden, um die Spielgeschwindigkeit zu kontrollieren. Mit etwas Mühe und vielen geänderten Zahlen im Programm-Code kann ein Spiel auch in PAL mit der Ori-

ginalgeschwindigkeit laufen. Doch gerade in 16-Bit-zeiten sprach einiges gegen diesen Aufwand: Da der Geschwindigkeitsunterschied eher gering ist, wurde aus einem flüssigen 60Hz-Scrolling ein zwar angepaßtes, aber durch krumme Rechenwerte fürchterlich ruckelndes Scrolling. Auch die CPUs lieben angepaßte Gegner und Co. nicht. Denn oft wurden aus ganzen Zahlen plötzlich Werte mit Kommastellen, und für die Prozessoren der 16-Bit-Generation war das oft zuviel des Guten. Bis auf Nintendo (*Super Mario World*, *Yoshi's Island*) beschränkten uns nur wenige Firmen perfekte PAL-Geschwindigkeiten. Noch viel größer wird das ganze Problem, wenn die schwarzen Balken verschwinden sollen: Zwar können SNES und Co. durchaus Grafik in der höheren PAL-Auflösung darstellen, doch ist diese meist exakt auf den sichtbaren NTSC-Ausschnitt ausgelegt. Woher soll also die fehlende Bildinformation genommen werden, war die Frage der Konvertierer. Neben potentiellen Problemen mit

die Programmierer möglichst schon beim NTSC-Original berücksichtigen sollten. Auch die Geschwindigkeit stellt bei 3D-Spielen kein so großes Problem mehr dar, denn so komplex die meisten Titel auch sind, basieren sie nicht mehr auf den simplen 60- oder 50Hz-Taktgebern, sondern sind von der Bildwiederholungsfrequenz unabhängig. Die für die 16-Bitter kaum verdaulichen Kommazahlen sind dabei gang und gäbe. Schließlich ist Präzision hinter dem Komma für eine fehlerfreie 3D-Grafik unumgänglich. Treten trotzdem noch Schwierigkeiten bei der PAL-Anpassung auf, liegt dies in der Regel am mangelnden Speicherplatz für die zusätzlichen Datenmengen des PAL-Bildes. Ein typisches Problem der PlayStation, das, so die Hoffnung vieler Europäer, nicht für das N64 gilt. Als die ersten PAL-Umsetzungen Ende letzten Jahres in Japan gestartet wurden, wandten Miyamotos Mannen die herkömmliche Methode an. Man versuchte, die Grafiken etwas anzupassen, ent-

einfach, denn für die Maschine läuft in allen Belangen ein NTSC-Spiel ohne höheren Speicherbedarf und ohne zusätzlich zu zeichnende Zeilen. Erst nach dem zweiten Schritt, von dem die CPU und andere Komponenten nicht beeinflusst werden, erscheint auf dem Fernseher ein volles, balkenloses PAL-Bild.

Cleverer Geister werden bemerken, daß auf diese Weise zwar Schluß ist mit jeglichen Bildstauchungen und den PAL-Balken, der Geschwindigkeitsanpassung hilft dies jedoch nicht – diese muß auch auf dem N64 wie auf der PSX ganz klassisch vorgenommen werden. Doch dies ist gerade bei 3D-Spielen nicht sonderlich kompliziert.

Die Erkenntnis der *Shadows*-Programmierer sowie der daraus resultierende, kurze Programm-Code,

Die Fernseh-Normen



Die Wurzel allen Übels: Da sich die Fernsehnormen NTSC und PAL in ihrer Auflösung und Bildwiederholungsfrequenz voneinander unterscheiden, sind auch die jeweiligen Videospielsysteme nicht untereinander kompatibel

dem zusätzlich benötigten Modulspeicherplatz, ergaben sich auch Schwierigkeiten mit der Spielbarkeit (Plötzlich sehe ich mehr vom Level über oder unter mir ...), und das Anwachsen des Bildschirmspeichers brachte jeden Programmierer um den Verstand und die Spieler um den komplett gefüllten Bildschirm. Oft waren die NTSC-Versionen so eng an der maximalen Kapazität des Bildschirmspeichers konzipiert, daß ein 'Aufklappen' des PAL-Bildes nicht möglich war. Mit den 32-Bit-Konsolen, dem Shooting-Star Nintendo⁶⁴ und dem Umstieg auf 3D-Grafik, sollte und konnte sich alles ändern. Zwar gibt es auch auf PlayStation und Nintendo⁶⁴ dieselben Unterschiede zwischen der NTSC- und PAL-Norm, doch haben sich die Spiele verändert. Ein 3D-Spiel birgt in sich automatisch die Möglichkeit, den Kameraausschnitt ohne großen Aufwand zu ändern. Eine Anpassung des Dargestellten an die höhere PAL-Auflösung ist in der Regel durch simples Verändern der Kamera, einiger Zoom-Werte und der Skalierung von Sprites erreichbar. Weiterhin bestehen bleibt aber das Problem des zusätzlich benötigten Bildschirmspeichers, den

stauchte sie und suchte nach dem Speicher, um die PAL-Balken mit Bild zu füllen, allerdings vergeblich. Faulheit war wohl der Grund, warum man sich erst gar nicht um die Geschwindigkeitsanpassung kümmerte. Erst als LucasArts' Programmierer an der PAL-Version von *Star Wars: Shadows of the Empire* werkten, entdeckte einer der Sternenkrieger eine brillante Methode, wie man das Problem der schwarzen Balken bei N64-Spielen bequem umgehen kann. Das Geheimnis der PAL-Revolution ist eine Eigenheit, die nur das N64 besitzt. Jedes Bild, das die Konsole erzeugt, wird in einem zweiten Schritt, vor der eigentlichen Ausgabe auf dem Fernseher, von einem Video-Chip bearbeitet – um so z. B. den nichtflackernden, hochauflösenden Interlace-Modus und einige andere Effekte wie das Anti-Aliasing erzeugen zu können. Der Kniff an der Sache ist nun, daß dieser zweite Videodurchlauf so beeinflusst werden kann, daß er ein Bild beliebiger Auflösung exakt in der geforderten PAL-Norm ausgibt. Fehlende Zeilen werden durch Mittelwerte errechnet, sind zu viele Zeilen vorhanden, werden die überschüssigen ausgefiltert. Genial



Langsamer und breitere schwarze Balken. Die PAL-Version von Wave Race 64 ist deutlich schlechter als das NTSC-Original für Japan und die USA

wurde allen N64-Entwicklern offenbart und ans Herz gelegt. Halten sich alle daran, wird es für das N64 perfektere PAL-Versionen als je zuvor geben. Warum sich Nintendos eigene Programmierer dieser Methode bei *Mario Kart 64* (welches deutlich nach dieser Entdeckung erschien) nicht bedient haben, ist absolut unverständlich – aber schon mit den kommenden Spielen sollte und könnte Nintendo diesen Schnitzer ein für allemal gutmachen.

Fazit der ganzen PALerei: Gebt uns beim kommenden Fernsehstandard einen einzigen für die ganze Welt! Bis dahin mögen doch bitte ein paar Programmierer mehr an uns Europäer denken und sich die Zeit nehmen, den vollen Spielspaß in voller Geschwindigkeit und Bildgröße herüberzubringen – bei den Preisen der Spiele sollte das nicht zuviel verlangt sein ...

Julian Eggebrecht/mc

N64

1 Spieler

Treasure/Enix

ab Oktober

3D ist der Trend, ist hip und in. Doch nicht nur Zweifler der älteren Generation erinnern sich wehmütig an die Tage eines platten Mario und des Wachsmal-Yoshi aus der 16-Bit-Ära. Daß die Stärken des N64 nicht nur auf 3D beschränkt sind, beweisen Yoshi's Island 64 und das gerade in Japan erschienene Yuke Yuke!! Troublemakers. Dort werden die 64 Bit traditionell in 2D genutzt.

Treasure ist das englische Wort für Schatz und als ebensolchen kannten Besitzer einer Sega-Konsole (speziell des Mega Drives) eine kleine Entwicklerfirma in Japan mit diesem Namen. Doch auch Nintendo-Fans kennen Werke der als Action-Götter gepriesenen Hohenpriester der 2D-Explosions-Kunst. Bevor sie un-



Kurze Sequenzen zwischen den Levels erklären bildhaft die Geschichte, so daß sich Japanisch-Kenntnisse erübrigen

ter eigenem Namen bekannt wurden, arbeiteten die prominentesten Köpfe des Treasure-Teams bei Konami und schufen in den frühen 90er Jahren einige der unsterblichen Klassiker der Renommier-Schmiede: *Super Probotector*,



Marina nach der Laufdisziplin: Außer den Jump&Run-Einlagen stehen auch sportliche Events auf dem Levelplan

YUKE YUKE!!



Yuke Yuke!! Troublemakers oder auch Mischief Makers von Treasure setzt auf traditionelles 2D, das die Hardware-Performance des Nintendo 64 erstaunlich gut ausnutzt. Vor allem bei den komplexen Levelwächtern wird dies mehr als deutlich

Axelay und das brillante *Castlevania IV* gingen maßgeblich auf ihre Kappe.

Nach langer N-Abstinenz tat sich Treasure jetzt mit dem Rollenspielriesen Enix zusammen, um als eines der ersten japanischen Teams den Chips im N64 das Fürchten zu lehren. Spricht man mit den gestreßten Stars,



Trotz des klassischen 2D-Bildaufbaus kann das Spiel durch tolles Gameplay und die farbenfrohe Grafik überzeugen

wird schnell klar, was auch schon Miyamoto andeutete: 2D-Spiele sind auf dem N64 technisch kein Zuckerschlecken und erfordern (wie auch bei der PlayStation) viel Wissen und Geschick, um das klassische Genre nicht nur zu kopieren, sondern auch mit 64-Bit-spezifischen Elementen zu versehen.

Der Titel, der inzwischen frisch aus Japan in unsere Hände fiel, spottet zunächst jeder Be-



Das einzigartige Leveldesign bietet immer wieder Neues fürs Auge und neue Herausforderungen für geschickte Hände

schreibung. Ebenso wild und wirr wie *Yuke Yuke!! Troublemakers* klingt, springt einem auch das extrem japanophile Spiel in die Augen. Oberflächlich vermutet man in den ersten Sekunden ein geradliniges Jump&Run mit reichlich Action-Versatz. Doch weit gefehlt, spätestens, wenn die einhundertste Zeile Text gelesen und die absurde Geschichte um Titelheldin Marina und ihre abstrusen Abenteuer Gestalt annimmt, muß der Spieler sehr probierfreudig und aufgeschlossen sein, wenn er nicht gerade aus dem Land der aufgehenden Sonne kommt. In einer 2D-Homage an den Stil eines *Mario 64* bestehen die 55 Level von YYT mehr aus einer Ansammlung von kleinen Aufgaben und Puz-



Masato Maegawa von Treasure ist stolz auf die Zusammenarbeit mit Enix. Vor Jahren hatte er sich dort einmal beworben, inzwischen ist er aber froh, bei Treasure gelandet zu sein. Seine Karriere begann er als Programmierer bei Konami, z. B. von *Castlevania 2* (GB)

TROUBLEMAKERS



Findet Marina Waffen, kann sie sie auch benutzen. Außerdem kann sie Geschosse auffangen und zurückwerfen



zles denn aus dem simplen Von-links-nach-rechts-Gerenn der 16-Bit-Jump&Run-Ära. So wechseln sich in völlig lockerer Reihenfolge extrem kurze, teilweise nur aus zwei Bildschirmbreiten bestehende Mini-Puzzles mit ganz klassischen Verfolgungs- und Zeitdruck-Leveln ab. Damit nur ja keine Langeweile aufkommt, schufen die Treasure-Männer eine beeindruckende Fülle von Möglichkeiten für Marina - anfangen beim simplen Springen, kann sie sich an den überall verstreuten Kreisen (liebervoll von uns

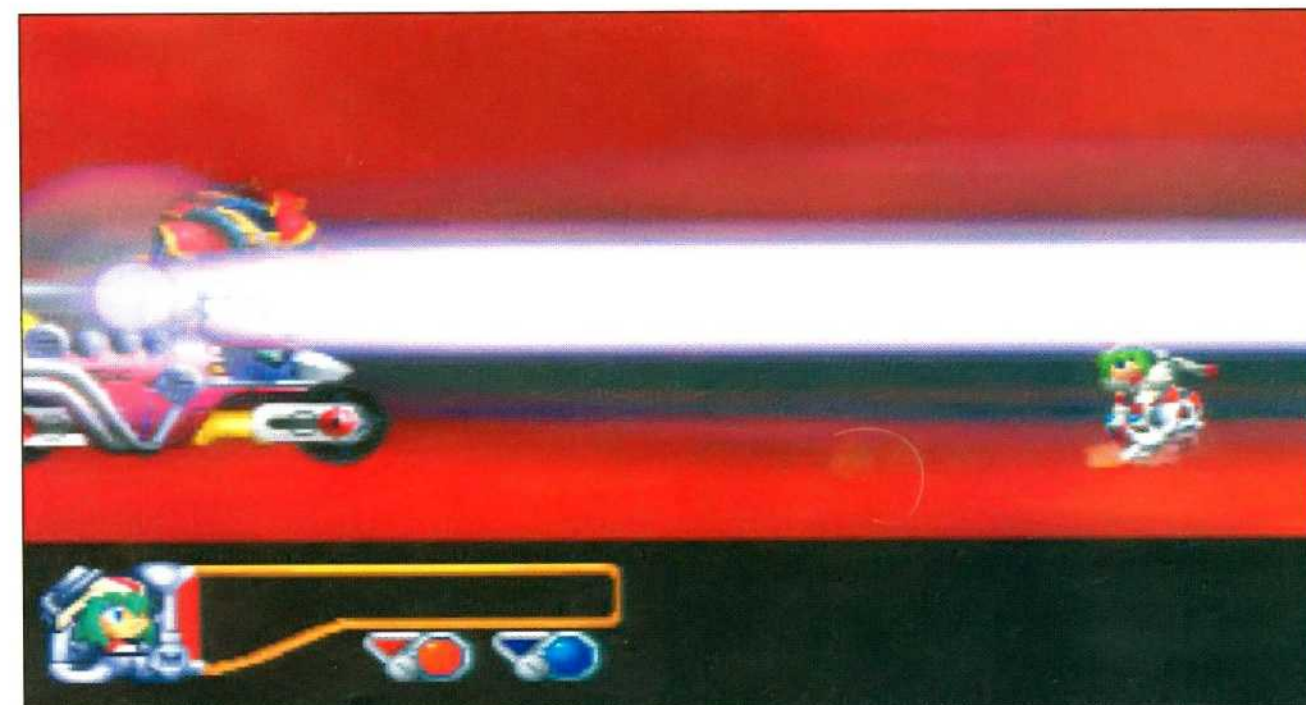
Tränensackgesichter getauft) festhalten und mittels eines kräftigen Rucks weiterschleudern. In deutlicher Anlehnung an die Konami-Abenteuer des Opposums Sparkster dient ein Raketenrucksack auf dem Rücken zur schubweisen Überwindung größerer Abgründe. Gegner und Freunde sind zudem nicht sicher davor, von Marina hochgehoben und wild durchgeschüttelt zu werden. Sollte sich in der Nähe oder in Feindeshand eine Waffe befinden, kann sich Ma-



rina diese auch schnappen und anschließend mit mächtiger Feuerkraft um sich schießend durch den Level ziehen. Diese Grundfunktionen werden noch erweitert durch schier unerschöpflichen Schalter-Möglichkeiten. Von plötzlich erscheinenden Teleportern bis hin zu den Treasure-typischen zusammengesetzten Baukasten-Robotern wird deutlich mehr als zu 16-

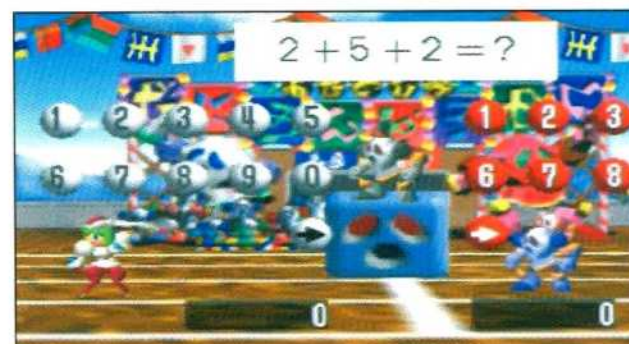


Hochexplosive Raketen auf unschuldige Roboterfrauen zu hetzen ist nun wirklich nicht die feine englische Art, ...



... aber mit solchen Laserstrahlen zu schießen, ist unter aller Kanone. Da wird sogar Marina sauer. Wird es Ihr gelingen, den Höllenhund vom Motorrad zu holen? Noch in diesem Jahr könnt Ihr es selbst herausfinden, wenn YTT hierzulande zu haben ist

Bit-Zeiten geboten. Die Power des N64 liegt ansonsten auf den ersten Blick brach. Bis auf die exzessive Benutzung von Transparenzen (wohl durch jahrelange Sega-Treue ausgehungert) und reichlich 3D-Tiefeneffekten wirkt Yuke Yuke!! meist wie ein Spiel für das SNES mit Super-Duper-FX-Chip (in alter 2D-Tradition werden gnadenlos 60 Bilder pro Sekunde geboten). Doch längeres Spielen offenbart neben den brillanten Endgegnern mit ihren vielen,



Dieser geistige Wettstreit dürfte immer zugunsten des Spielers ausgehen, oder wißt Ihr die Antwort etwa nicht?

sehr schönen Effekten häufig kleine Details, die es bisher in keinem Spiel in dieser Form zu sehen gab. Von der höchst positiven Seite fällt auch der Sound auf. Man mag sich zwar über die Art der Musiken streiten, die Sound-Qualität ist jedoch makellos und beweist endlich einmal wieder, daß das Nintendo⁶⁴ durchaus zu exquisiter akustischer Untermalung fähig ist. Die Langzeitmotivation wird neben der Abwechslung im Spiel noch einmal durch das im Modul eingebaute EEPROM zum Speichern von Spielständen gesteigert. Nicht nur absolvierte Level werden brav gespeichert, sondern auch Zeiten und die Anzahl der gefundenen Extras. Kaum zu glauben ist nach einigen Tagen des Spielens, daß Nintendo wirklich entschieden hat, diese Japano-Perle komplett übersetzt hierzulande herauszubringen. Bevor Ihr blind nach Mischief Makers, so der Titel für die westliche Welt, greift, solltet Ihr Euch das Spiel lieber etwas genauer anschauen. Doch wer Lust auf eines der besten Action-Jump&Run-Spiele der letzten Jahre hat und sich auf das ultra-japanische Ambiente einlassen möchte, wird von den Schätzen der 2D-Kunst nicht enttäuscht.

Julian Eggebrecht

1 Spieler

Midway/GT Interact.

ca. DM 150



Wie ein Gruß aus längst vergangenen Tagen erscheint die 64-Bit-Adaption des indizierten 3D-Spiels Doom. Kann der in die Jahre gekommene Marine-Soldat sich mit dem austrainierten Dinosaurierjäger Turok messen, oder gehört er schon längst zum alten Eisen?



Doom 64 ist düster, spannend und voller ekliger Splatter-Effekte. Leider verwährt die viel zu dunkle Optik an einigen Stellen des Spiels den Durchblick und läßt die aufwendige 3D-Grafik bisweilen unspektakulär wirken

Keine Frage, an den Thron des Genre-Königs Turok kann Doom 64 nicht im entferntesten heranreichen. Noch immer hetzt der auf sich selbst gestellte Elitesoldat durch dunkle, unübersichtliche Gänge und kämpft gegen Spi-



Selbst von einer durchschlagskräftigen Plasmakanone läßt sich die entfesselte Dämonenbrut nicht einschüchtern

te-Kreaturen, deren Animationsphasen sich an einer Hand abzählen lassen. Er kann weder springen, klettern noch schwimmen und noch nicht einmal nach oben oder unten blicken. Spielerisch befinden wir uns also weiterhin auf demselben Stand wie vor vier Jahren, als Doom das Licht der Welt erblickte. Echte Innovationen gibt es kaum. Lediglich eine neue Waffe (eine Laserkano) und zwei neue Gegner werden dem Spieler geboten. Lediglich die insgesamt 32 Level wurden für das N64 komplett neu gestaltet und durch eine zweite Automapping-Funktion ergänzt.

Ziel des Spiels ist es weiterhin, sämtliche Level heil zu durchqueren und alles aus Weg zu räumen,

was sich einem bei der Suche nach dem Ausgang in den Weg stellt. Teleporter, versteckte Schalter und verschiedenfarbige Schlüssel gewähren den Zugang zu neuen Levelabschnitten, und nicht selten müssen auch Großhirn und Orientierungssinn aktiviert werden, um sich in den labyrinthartig aufgebauten Dungeons zurechtzufinden. Trotz mangelnder Innovationen hat das altbackene Spielprinzip aber durchaus von seiner 64-Bit-Reinkarnation profitiert. Dank Analogsteuerung lassen sich die verwinkelten Level viel intuitiver erkunden. Habt Ihr an irgendeiner Stelle den Verdacht, daß ein Monster auf Euch lauert, könnt Ihr lautlos heranschleichen und überfallartig angreifen, ohne zwischendurch per

POSTIV!

Feinfühliges Analogsteuern, spannende Atmosphäre, interessante Rätsel

Knopfdruck die Laufgeschwindigkeit ändern zu müssen.

Fehlende spielerische Innovationen gleicht Doom 64 durch seine spannungsgeladene Atmosphäre aus, die den Spieler in einen nervenzerfetzenden Überlebenskampf versetzt. In den häufig viel zu dunkel dargestellten Gängen könnt Ihr bisweilen kaum die Waffe vor Augen sehen und werdet von den angreifenden Monstern regelrecht überrascht. Leider

kann die finstere, kontrastarme Optik kaum als gelungen bezeichnet werden. In einigen Leveln ist es sogar unumgänglich, den Helligkeitsregler des Fernsehers aufzuziehen, um überhaupt irgend etwas erkennen zu können. Ebenfalls weder augen- noch magenschonend präsentieren



Auch wenn es laut Anleitung nur Zombies sind, die humanoiden Gegner sieht die BPJS bestimmt nicht gerne



Westernmentalität ist fehl am Platze. Also wartet nicht, bis Ihr das Weiße in den Augen seht, bevor Ihr abdrückt!



Die zweiblättrige Kettensäge ist eine sehr effektive Nahkampfwaffe. Macht also ruhig einen Schritt auf Eure Widersacher zu, schmeißt den Motor an und laßt die Fetzen fliegen!



Nicht selten stürzen ganze Horden von Monstern von allen Seiten auf Euch ein. Versucht Euch den Rücken freizuhalten und geht notfalls in Deckung, wenn die Lage zu brenzlich wird!

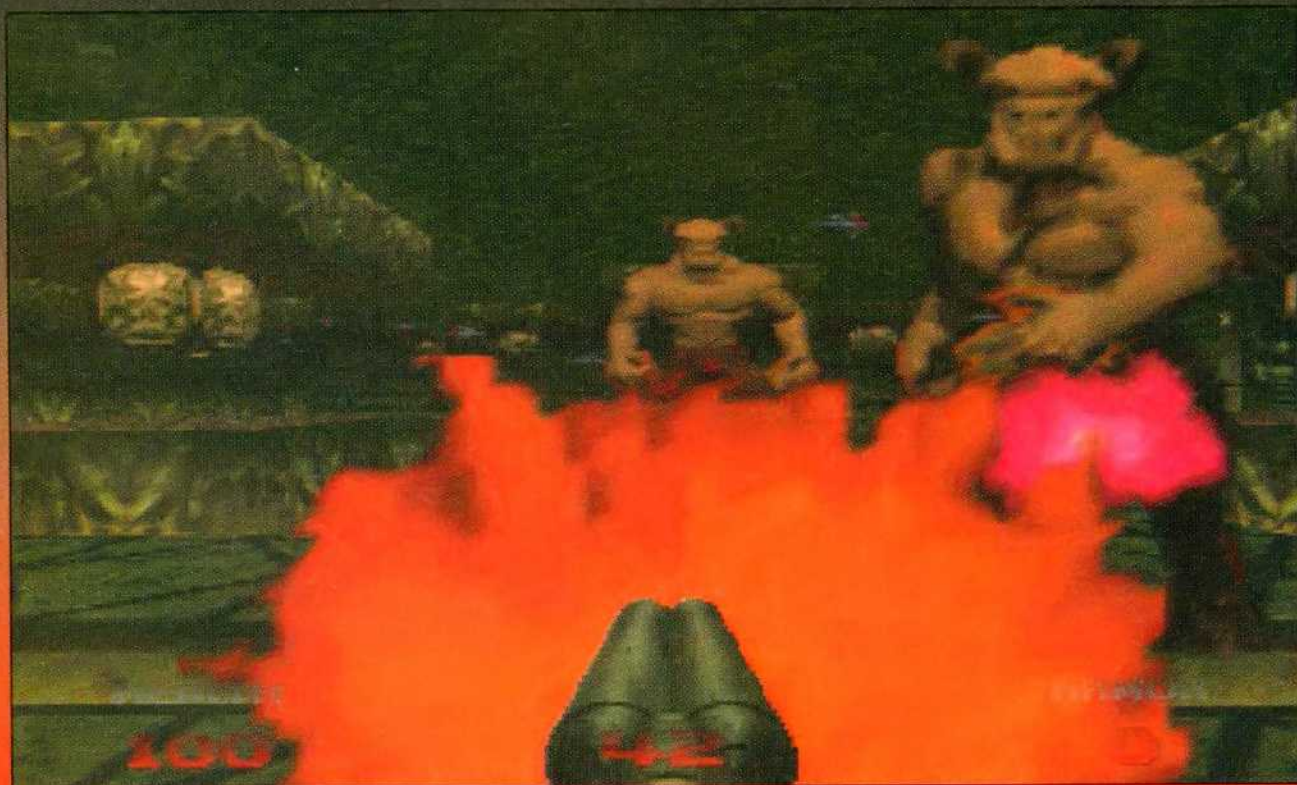


sich die zwölf verschiedenen Monsterarten, die teilweise auch fliegend oder transparent getarnt auf Euch einstürmen. Traditionsbewußt wurde nicht an der blutigen Untermalung der Feuergefechte gespart, und auch die Überreste Eurer Gegner sind kein appetitlicher Anblick. Hinzu kommt die gruselige Soundkulisse mit Gänsehaut-Garantie. Wütendes Schnauben der angreifenden Höllenbrut, donnernde Schußgeräusche und eine gespenstische Musikuntermalung schaffen eine Atmosphäre, die mitunter an Filme wie *Aliens* oder *Predator* erinnert. *Doom 64* erreicht leider nicht ganz das erhoffte hohe technische Niveau der meisten N64-Spiele. Die zweidimensionalen Bitmap-Gegner hätten

NEGATIV!
Kaum Innovationen,
zu dunkle Grafik,
schwache Animationen

ruhig ein paar zusätzliche Animationsphasen vertragen, und die viel zu dunkle Grafik ist auch nicht das Gelbe vom Ei. Trotz dieser Einschränkungen bietet *Doom 64* allen Genre-Fans, die *Turk* schon durchgespielt haben, eine echte neue Herausforderung. Besonders auf den höheren Schwierigkeitsgraden gewinnt das Spielgeschehen enorm an Spannung, und die riesigen Horden von Gegnern in den teilweise recht engen Gängen gewähren dem Spieler kaum eine Verschnaufpause. Wer also auf harte Action mit eingestreuten Rätseleinlagen steht, bekommt genau das Richtige geboten. Schließlich ist *Doom 64* die beste *Doom*-Version überhaupt.

Marco Häntsch



Angesichts zwei riesiger, direkt aus der Hölle gestiegenen Dämonenfürsten verliert die doppelläufige Schrotflinte schnell ihren friedensstiftenden Charakter. An dieser Stelle wäre wohl ein schwereres Geschütz angemessener gewesen

SPEICHER-FUNKTIONEN

Doom 64 läßt Euch die Wahl beim Speichern des Spielstandes. Auf dem Controller Pak belegt ein Spielstand zwei Seiten. Falls Ihr keine Speicherkarte zur Verfügung habt, dürft Ihr auch nach jedem erfolgreich abgeschlossenen Level ein 16stelliges Paßwort notieren. Über dieses Paßwortsystem ist es zudem möglich, verschiedene Cheats zu aktivieren (siehe Tips & Tricks in TOTAL! 6/97)

Gameplay

2

Trotz mangelnder Innovationen hat das Spielprinzip kaum an Reiz verloren. Die Steuerung ist einwandfrei.

Dauerspaß

2-

Die zahlreichen versteckten Rätsel laden zum wiederholten Durchspielen der recht kleinen Level ein.

Grafik

3+

Schlechte Sichtverhältnisse trüben die ansonsten gelungene 3D-Grafik. Das N64 kann viel mehr leisten.

Sound

2

Gruselige Soundsamples und gespenstische Melodien schaffen eine spannungsgeladene Horror-Atmosphäre.

TOTAL-CHECK

Genre First-Person-Shooter
Level 32
Schwierigkeit 4 Stufen
Continues: Paßwort/Controller Pak
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich ab Ende August

FAZIT
2

BLAST CORPS

Gute Spiele sind bei Rare nicht rar, da macht auch Blast Corps keine Ausnahme. Dieses Spiel vereint Geschicklichkeits-, Denkspiel-, Rennspiel- und Actionelemente gekonnt miteinander und läßt sich doch in keines der Genres einordnen. Etwas Vergleichbares gibt es bisher nicht.



Mit dem Bagger könnt Ihr z. B. auch Dynamit-Kisten verschieben, um große Häuser zu sprengen



Die Seitenausleger sorgen für ordentlich Zerstörung zur Linken und zur Rechten



Der Kran dient eher dem Transport anderer Fahrzeuge als dem Zerstören



Gewaltige Explosionswolken in vielen verschiedenen Farben begleiten jeden Abriß. Da macht es richtig Freude, auch noch ein paar Gebäude mehr umzufahren als eigentlich nötig wäre. Aber laßt Euch nicht vom Bürgermeister erwischen!

Die Atomenergie birgt Gefahren, das ist allgemein bekannt. Wenn jedoch ein Atomtransporter außer Kontrolle gerät, muß zu drastischen Maßnahmen gegriffen werden, dann ist dies ein Fall für das Blast Corps. Diese Sonde ist theoretisch in der Lage, in kürzester Zeit sämtliche Objekte, die dem Transporter auf seiner vorgegebenen Route im Weg stehen, in

rigkeiten. Einige Fortbewegungsmittel sind gut versteckt. Bevor sie benutzt werden können, müßt Ihr erst einmal den Weg dorthin entdecken. Oft gelingt es nur den Level zu meistern, wenn eine bestimmte Kombination von Aktivitäten ausgeführt wird: zum Beispiel mit dem Bagger einen großen Stein beiseite schieben, aussteigen und die freigelegte Rampe hinunterlaufen. Unten angekommen



Das Motorrad kann mangels Masse nur schlecht Gebäude kaputtfahren, deswegen dürft Ihr mit Raketen schießen

Schutt und Asche zu verwandeln. Für die praktische Umsetzung seid Ihr zuständig, denn die Kontrolle über das Corps liegt in Eurer Hand. Mit den verschiedensten Fortbewegungsmitteln, vom Bagger bis zum Roboter, wütet Ihr Euch durch 57 Level inklusive Bonusstages. Wer dabei erfolgreich sein möchte, muß in der Lage sein, um die Ecke zu denken, denn es ergeben sich im Laufe des Spiels viele Schwierigkeiten.



Auf dem Neptun (und anderen Planeten) herrscht nur geringe Schwerkraft, so daß Ihr richtig weit fliegt

POSTIV!

Viele Innovationen, vereint verschiedene Genres, man darf richtig kaputtmachen

men gilt es dann, schleunigst den Zug zu besteigen, um zu einem anderen Abschnitt zu fahren. Dort müßt Ihr den Zug wieder verlassen und das Motorrad besteigen, um mit dessen Raketen eine Tür aufzuschließen. Durch diese Tür führt

dann wiederum ein Gang zu dem Versteck eines Roboters. Ihr seht schon, der Weg zum Erfolg gestaltet sich äußerst kompliziert. Wer allerdings die richtige Kombinationsgabe besitzt und die teil-



Es ist unglaublich, welchen Spaß es macht, ungestraft zerstören zu dürfen. Zum Glück gibt es Videospiele

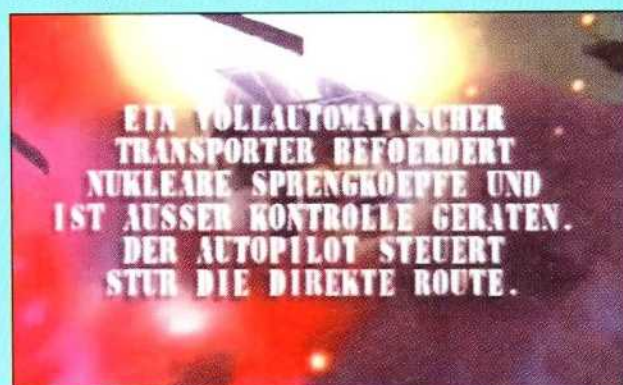


weise sehr anspruchsvollen Rätsel geknackt hat, der braucht zusätzlich noch eine gehörige Portion Geschick. Die Steuerung der einzelnen Vehikel solltet Ihr aus dem Effeff beherrschen, ansonsten seid Ihr chancenlos, denn zu allem Überflus haben die Programmierer auch noch ein Zeitlimit eingebaut. Nur wer alle Missionen in einer Zeit absolviert, die für eine Auszeichnung mit der Goldmedaille reicht, der wird alle Level zu sehen bekommen und kann anschließend versuchen, alle Level unter verschärften Platin-Bedingungen zu meistern. Rare hat es verstanden, ein Spiel zu konzipieren, das es so oder in vergleichbarer Form bisher nicht gegeben hat. Die einmalige Kombination verschiedener Genres und der hohe Anspruch an das Geschick des Spielers sowie komplizierte Denkvorgänge werden vielleicht nicht die Massen begeistern können. Der erlesene Kreis derer,



die offen für neue Spielprinzipie sind, wird sich jedoch die Finger danach lecken und die Köpfe dabei zerbrechen. Mit neuen Ideen allein wollten sich die Entwickler aber scheinbar nicht zufrieden geben, und so haben sie das Game auch noch mit einer vorbildlichen Präsentation versehen. Während reine Denkspiele oftmals mit einer bescheidenen Zurückhaltung im grafischen Bereich glänzen, haut *Blast Corps* mächtig auf die Pauke. Angefangen bei der beweglichen Kamera bis hin zu detaillierten und abwechslungsreichen Geländen sowie

jeder Menge filmreifer Spezialeffekte wie bildschirmfüllenden Explosionen stimmt das optische Drumherum. Der Bildschirmausschnitt wirkt zwar mitunter zu klein, andererseits wären einige Schwierigkeiten aber zu leicht zu durchschauen. So beispielsweise das Auffinden der sogenannten RDUs. In jedem Hauptlevel und vielen Bonusleveln gibt es eine Vielzahl dieser kleinen, wie Lampen aussehenden Objekte. Sie verringern das Strahlungsrisiko und müssen daher aktiviert werden, indem Ihr sie findet und berührt. Auch die



Suche nach eventuell noch nicht zerlegten Gebäuden oder den Radarstationen, die neue Levelabzweigungen orten können, wäre im Falle eines großen Bildschirmausschnittes viel zu leicht ausgefallen. Um die Aufgabenstellung zu kom-

SPEICHERPROBLEME

Die Save-Funktion ist sehr unüberlegt gestaltet worden. Auf dem Modul ist lediglich für einen einzigen Spielstand platz. Die Fortschritte im Spiel werden automatisch gespeichert. Wenn ein Hauptlevel erfolgreich beendet wurde, das heißt, dem Atomtransporter der Weg freigeräumt wurde, bleibt das Gefährt bis zum Erspielen der Platin-Missionen verschwunden. Wollt Ihr das Game von vorne beginnen, ist dies nur durch das Löschen des Spielstandes möglich. Das ist wirklich schwach. Auf dem Controller Pak können jedoch vier zusätzliche Spielstände (zu je 14 Pages) angelegt werden. Leider gibt es kein Menü, um zwischen Controller Pak und Game Pak zu wählen.

plettieren, gilt es, insgesamt sechs wichtige Wissenschaftler aufzufinden, die sich irgendwo in den 57 Level versteckt halten.

Sofern Ihr Euch mit dem abgedrehten, komplexen Spielprinzip von *Blast Corps* anfreunden könnt, wird Euch dieses Spiel aufgrund der vielen Innovationen, der sorgfältigen Abstimmung des Schwierigkeitsgrades und der ausgezeichneten Präsentation viele Stunden Spannung, Verzweiflung, Grübeleien und Spaß beschern.

Frederic Berg

NEGATIV!
Ohne Controller Pak hat man nur einen einzigen Spielstand zur Verfügung



Der Polizeiwagen verfolgt gerade einen Ghost, auf einer der vielen Rennstrecken



In Hamburg fahren zwar auch Schiffe herum, aber dieser Typ wird für den Binnenverkehr (Rhein, Main, Donau) eingesetzt



Sogar mit Zügen dürft Ihr bei BC fahren. Ihr wißt ja: Für 69 DM nach Hamburg, aber bei uns könnt Ihr leider nicht schlafen



Gameplay

1-

Mit *Blast Corps* hat Rare ein ungewöhnliches und sehr originelles Spiel geschaffen.

Dauerspaß

2+

Blast Corps ist umfang- und abwechslungsreich und läßt einen so schnell nicht wieder los.

Grafik

2

Die Explosionen sind spektakulär, die Fahrzeuge sehr detailliert. Leider sind die Kamerawinkel oft ungünstig.

Sound

2-

Die Soundeffekte sind sehr gelungen, die Westernmusik eher Geschmackssache.

TOTAL!-CHECK

Genre Action/Strategie
Level 57
Schwierigkeit hoch
Continues Batterie/Controller Pak
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

Deutsche Mario-Kart-64-Meisterschaft

RACE 4 FUN



Heiter weiter ...

► Im gesamten Bundesgebiet liefern sich Mario-Fans heiße Duelle. Einige von Euch konnten bereits Erfolge verbuchen und als Wochensieger



aus den Rennen hervorgehen. Aber noch ist der große Mario Kart 64-Wettbewerb nicht zu Ende, und Ihr könnt daran teilnehmen. Gewinnt Ihr gegen drei Konkurrenten im Versus-Modus, gilt es, auf dem Mario Raceway

eine gute Zeit zu fahren. Nähere Infos erhaltet Ihr bei Eurem Nintendo-Händler oder im Internet unter www.nintendo.de. In den rechts aufgeführten Läden habt Ihr noch Gelegenheit, an dem Mega-Wettbewerb teilzunehmen. Kein echter Mario Kart-Fan sollte sich das entgehen lassen, denn es winken schließlich als Hauptpreis ein ausgewachsenes Mario-Go-Kart oder 10.000 DM. Die Endausscheidung findet am 5. und 6. September auf der IFA in Berlin statt. Also, ran an die Konsolen, üben, und nichts wie hin ins nächste Kaufhaus! Viel Erfolg!

Stadt	Kaufhaus	Datum
Berlin	Wegert	05.08–09.08
Bentwisch	TOYS 'R US	12.08–16.08
Celle	Karstadt	19.08–23.08
Dortmund	Saturn	29.07–02.08
Düsseldorf	Kaufhof Wehrhahn	19.08–23.08
Ehingen	Schlecker	05.08–09.08
Gersthofen	Spiel+Freizeit	12.08–16.08
Gießen	Karstadt	12.08–16.08
Hagen	Berlet Fernseh	05.08–09.08
Hannover	Karstadt	11.08–18.08
Koblenz	Media Markt	19.08–23.08
Köln-Holweide	TOYS 'R US	12.08–16.08
Magdeburg	Karstadt/Cen.	19.08–23.08
Mülheim	Karstadt	12.08–16.08
Norderney	Schnieders Souv.	05.08–09.08
Ottersberg	Dodenhof	29.07–02.08
Passau	Woolworth	05.08–09.08
Saarbrücken	Karstadt	19.08–23.08
Sindelfingen	MM Breuningerland	12.08–16.08
Trier	Karstadt	29.07–02.08
Wiesbaden	Hertie	29.07–02.08
Würzburg	Top 3 M/Duttenhofer	29.07–02.08



Großer Malwettbewerb

Wer nicht am Mario Kart 64-Wettbewerb teilnehmen kann, weil er nicht in der Nähe der Veranstaltungsorte wohnt, hat dafür in der TOTAL! Chancen auf tolle Gewinne. Unser Malwettbewerb, zu dem uns Nintendo freundlicherweise einige Preise zur Verfügung gestellt hat, läuft noch bis zum 1. September. Wenn man bedenkt, welche Kunstwerke Ihr bereits auf den Leserpostseiten abliefern, dürfte es Euch wohl kaum schwerfallen, ein superstarkes Kunstwerk von Mario Kart abzuliefern. Laßt Eurer Kreativität freien Lauf!

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

Sobald Euer Werk vollendet ist, solltet Ihr es schnurstracks an die folgenden Adresse schicken:

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 (Wir sind in solchen Dingen sowieso nicht so begabt!) und deren Angehörige dürfen an diesem Wettbewerb nicht teilnehmen. Den restlichen Individuen dieser Welt wünschen wir viel Erfolg!

TOTAL! AKTION

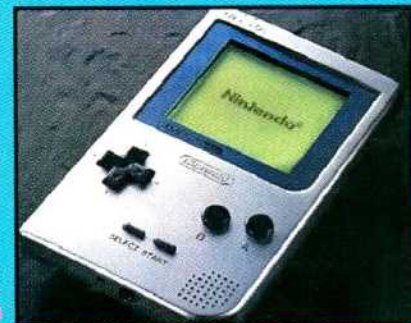
1. Preis



2. Preis



3. Preis



Nintendo

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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

Nintendo64 299,95

Blast Corps* (Aug)	dt	119,95
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
..Gold	dt	139,95
StarFox/Lylat Wars* (Okt)	e	129,95
Turok (uncut)	dt	89,95
Wave Race	dt	129,95
Wayne Gretzky's Hockey*	dt	49,95
Antennenkabel	dt	39,95
Memory Card	dt	59,95
Pad orig Nintendo - farbig	dt	29,95
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
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	da	109,95
Marvel Super Heroes	dt	119,95
NBA Live '97	dt	99,95
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	99,95
Star Wars 2 + 3 jeweils	dt	99,95



119,95

Star Trek Next Gen	pal	69,95
Super Streetfighter 2	dt	69,95
Terranigma	dt	119,95
Tetris Attack	dt	89,95
Tetris&Dr Mario	dt	59,95
Theme Park	pal	89,95
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	109,95
Zoop	dt	59,95

PlayStation

Rage Racer	dt	99,95
V Rally	dt	89,95
Wing Commander IV	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 hatten nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörsätze. * 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.

Moin, Moin, Männer und Frauen!
Wieder einmal kamen von Euch Un-
mengen an Zuschriften für die Spiele-
ranglisten. Die aktuellen Charts stehen diesmal ganz im Zeichen der Metroid
Heldin Samus Aran. Ganze viermal konnte sie sich mit ihren drei Games pla-
zieren. Aber auch Donkey Kong samt Verwandtschaft schaffte fünf Erwähnungen
in Euren Hitlisten. Auffällig ist die deutliche Vormachtsstellung der Spiele aus
dem Hause Nintendo. Qualität setzt sich eben durch. In diesem Sinne ...



DER GEWINNER AUS TOTAL! 7/97:



Herzlichen Glückwunsch, **Michael Klitzsch** aus Tostedt! Du bist der glückliche
Gewinner des SNES-Moduls *Venom/*
Spider-Man - Separation Anxiety. Wir
wünschen Dir viel Spaß mit diesem Spiel!

SNES

1	SUPER MARIO KART	VORMONAT ▲ 2	
	Rennspiel • Note 1 • Test 10/93		
2	YOSHI'S ISLAND	VORMONAT ▲ 5	
	J&R • Note 1+ • Test 10/95		
3	SECRET OF MANA	VORMONAT ▲ 4	
	Act./Adv. • Note 1- • Test 12/93		
4	DKC 3 - DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE	VORMONAT ▼ 1	
	J&R • Note 1- • Test 12/96		
5	LUFIA	NEU!	
	Rollenspiel • Note 1- • Test 2/97		
6	ZELDA III - A LINK TO THE PAST	VORMONAT ▲ 8	
	Act./Adv. • Note 1 • Test 8/94		
7	DKC 2 - DIDDY'S KONG QUEST	VORMONAT ▼ 6	
	J&R • Note 1- • Test 1/96		
8	SUPER METROID	NEU!	
	Act./J&R • Note 1 • Test 8/94		
9	CHRONO TRIGGER	NEU!	
	Rollenspiel • Note 1- • Test 11/95		
10	DONKEY KONG COUNTRY	NEU!	
	J&R • Note 1- • Test 1/95		

TOTAL! Aufruf

Im vorherigen Monat habt Ihr eindeutig
die (Action-)Adventures zum Sieger der
Special-Charts gekürt. Für diese Ausgabe haben wir Euch gebeten, die
Spiele mit der düstersten Stimmung zu wählen. Erfreulicherweise konn-
te sich Samus Aran gleich auf zwei Systemen (SNES und NES) pla-
zieren. Für die T! 10/97 schreibt uns doch bitte, welches N64-Spiel
aus dem Messebericht Ihr am sehnlichsten erwartet (und vielleicht
auch warum). Bis zum nächsten Mal, wir zählen auf Euch!

GB

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

Redaktionstip

Super Turrican 2

Der klassische Action-
held Turrican kann auf eine lange und ruhmrei-
che Vergangenheit zurückblicken (geboren wur-
de er auf dem Amiga) und ermöglichte seinen
Schöpfern ein sorgenfreies Leben an einem Ort,
an dem es niemals regnet. J&R-Balleraction vom Feinsten für das SNES.



Action • Note 1- • Test 7/95

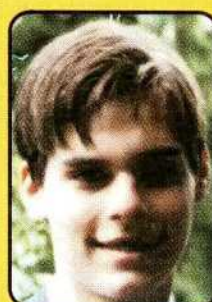
N64

1	SUPER MARIO 64 J&R • Note 1 • Test 3/97	VORMONAT ●	
2	WAVE RACE 64 Rennspiel • Note 1- • Test 4/97	VORMONAT ▲ 3	
3	TUOK – DINOSAUR HUNTER F.-P.-Shooter • Note 1 • Test 3/97	VORMONAT ▼ 2	
4	MORTAL KOMBAT TRILOGY Prügelspiel • Note 3 • Test 7/97	NEU!	
5	STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE Action • Note 2 • Test 3/97	VORMONAT ●	



Spieletip von Manuel S. Fritsch *PilotWings 64* (N64)

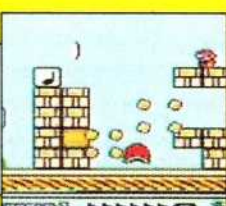
Mein absoluter Spieletip lautet *PilotWings 64*. Leider steht es allgemein im Schatten des sensationellen *Super Mario 64*, dabei ist es mindestens genauso gut. Die verschiedenen Disziplinen sind sehr abwechslungsreich und bieten auch den Profis echte Herausforderungen. Da die Programmierer den Analogstick voll ausnutzen, hat man über jedes Gefährt immer eine sehr gute Kontrolle. Für mich ist *PilotWings 64* das derzeit genialste und beste Spiel auf den Nintendo⁶⁴.



Spieletip von Tony Peckham *Rock 'n' Roll Racing* (SNES)

Dieses Spiel ist zwar sehr bekannt, aber dennoch leider relativ unbeachtet. *R'n'R Racing* ist in meinen Augen ein Super-Rennspiel, bei dem Anfangs die verwirrende Steuerung manchen abschreckt. Wenn man jedoch erstmal die Steuerung beherrscht und die Kontrolle über die Waffen bekommen hat, macht es wirklich riesigen Spaß. Durch die vielen Strecken und den integrierten Zweispieler-Modus bietet es jede Menge Langzeitmotivation. Also, an alle Rennspiel-Fans: Holt es Euch!

NES

1	SUPER MARIO BROS. 3 J&R • Note 1 • Test 6/95	VORMONAT ●	
2	THE LEGEND OF ZELDA Act./Adv. • Note 2 • Test 3/96	VORMONAT ●	
3	SUPER MARIO BROS. J&R • Note 2+ • Test 7/94	VORMONAT ●	
4	TINY TOONS II – TROUBLE IN ... J&R • Note 3+ • Test 9/93	NEU!	
5	KIRBY'S ADVENTURE J&R • Note 2 • Test 6/94	NEU!	

Special

Manche Spiele entfalten ihren ganzen Charme erst, wenn man die Rolladen herunterläßt und sich im Dunkeln von der Atmosphäre gefangen nehmen läßt. Die düsterste Stimmung haben:

1	TUOK – DINOSAUR HUNTER (N64) F.-P.-Shooter • Note 1 • Test 3/97	
2	SUPER METROID (SNES) Act./J&R • Note 1 • Test 8/94	
3	DOOM 64 (N64) F.-P.-Shooter • Note 2 • Test 8/97	
4	METROID (NES) Act./J&R • Note 2+ • Test 6/94	
5	ALIEN 3 (SNES) Act./J&R • Note 2+ • Test 6/93	

GEWINNEN MIT TOTAL!

Diesen Monat verlosen wir *Earthworm Jim 2* (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 Spieletip 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 1.9.97 (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

Hello, Germans – we're back again!

Nach einem intensiven Aufenthalt in Übersee (Atlanta/Georgia, um genau zu sein) kann es mitunter schwerfallen, sich übergangslos der Muttersprache zu bedienen. Immerhin mußten sich unsere Gesandten mit allerhand Sturheiten der Amerikanischen Einwanderungsbehörde herumschlagen und dabei unmißverständliches Angloamerikanisch an den Tag legen. Doch zum Glück ging alles gut, die Chefredaktion ist wohlbehalten von der wichtigsten Videospielemesse zurück, und das mulmige Gefühl im Magen (etliche Stunden Flugzeit) ist auch überwunden. Das Resultat der Weltreise findet Ihr auf den Messe-Seiten ...

Unsere persönliche Meinung zu:	Yuke Yuke!! Troublemakers (N64) Seite 34/35	Doom 64 (N64) Seite 36/37	Blast Corps (N64) Seite 38/39	Williams' Arcade Greatest Hits (SNES) Seite 53	Warum ich in meiner Freizeit so gerne Videospiele spiele ...
Sandra  Bevorzugte Genre: Jump&Runs und Shoot 'em Ups Derzeitiges Lieblingsspiel: PilotWings 64 (N64)	★★★★★ Das Game verdient es auf jeden Fall, daß man sich näher damit beschäftigt. Die überaus heftigen Endgegner werden mich wohl noch so manchen Abend am N64-Pad festkleben lassen.	★★★★★ Genau mein Genre! Sicher hätte man an diesem Spiel grafisch einiges besser machen können, aber Spaß macht es ohne Ende. Bis Quake 64 fertig ist, bleibt Doom 64 auf meiner Hitliste.	★★★★★ Total genial! Bei BC treffen die ausgefallene Spielidee, gute grafische Umsetzung und einfache Handhabung auf einem Punkt zusammen. Klar, daß ein Spielerherz da Freudensprünge macht.	★★★ Schadel Williams hat ehemals gute Spiele schlecht umgesetzt. Der Spielspaß von einst geht somit etwas verloren. Da greife ich doch lieber zu einem der neuesten Games.	Das liegt bei uns in der Familie. Schon die Großmutter meiner Oma hat den ganzen Tag vorm TV gehockt und gezockt. Also, ganz klar: Vererbung!
Christian  Bevorzugte Genre: Miyamoto-Spiele Derzeitiges Lieblingsspiel: StarFox 64 (N64)	★★★★★ Anfangs hat mich die unspektakuläre Grafik und das schlichte Leveldesign nicht vom Hocker gerissen, aber mittlerweile bin ich ein paar Level weiter, und nun offenbart das Spiel sein Potential.	★★★★★ Ich oute mich hiermit zum Fan dieser Doom-Serie, aber ich habe mir etwas mehr von dem 64-Bit-Einstand der Ballerorgie versprochen. Schade drum!	★★★★★ Blast Corps gehört zur absoluten Spitze der Videospiele. Ich hätte nicht gedacht, daß irgend jemand einmal so ein brillantes Spiel abliefern. „Hach, wenn mein altes Herz nur reden könnte ...“	★★★ Hätte ich dieses Modul schon vor ein paar Jahren gehabt, dann hätte ich mir jede Menge Kleingeld sparen können. Heute kommt es für mich etwas zu spät.	Weil im Fernsehen kaum etwas Interessantes läuft, ich meine Videos schon in- und auswendig kenne und ich für Sport viel zu faul bin. Außerdem macht's halt 'ne Menge Spaß.
Thomas  Bevorzugte Genre: Rennspiele Derzeitiges Lieblingsspiel: Star Wars: S. a. t. E. (N64)	★★★★★ Treasure/Enix bieten sehr schöne Animationen und Farben sowie ein wirklich abwechslungsreiches Spiel. Besonders die Endgegner haben es mir angetan. Irgendwie erinnert's mich an Sparkster ...	★★★★★ Zusammen mit der Rennspielwelle (find' ich gut) rollt ein großer Schwung First-Person-Shooter an (find' ich eher öde). Wer sich für Doom 64 entscheidet, bekommt zwar kein Turok, aber Solides.	★★★★★ Eine frische Idee gekoppelt mit hoher Spielbarkeit und interessanten Aufgaben, obendrein fehlt es dem actionlastigen Game auch nicht an Spielwitz – das ist Blast Corps ... So was will ich sehen!	★★★ Wäre die Umsetzung geglückt, hätte ich keine Probleme damit, nach nunmehr 15 Jahren erneut Geld in diese Games zu investieren. Schade, daß das Flair der Oldies nicht vermittelt werden konnte.	Was ist denn Freizeit? Oder sind die Stunden gemeint, in denen ich schwer schuftend und schweißgebadet vorm Fernseher hocke und riskante Flugmanöver gegen AT-ATs fliege?
Klaus-D.  Bevorzugte Genre: Action- und Rollenspiele Derzeitiges Lieblingsspiel: Y. Y. Troublemakers (N64)	★★★★★ Lichtjahre von allen Konventionen und Marketingabteilungen entfernt programmieren die Jungs von Treasure unkonventionelle Spiele, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Extrem kultig!	★★★★★ Müssen wir wirklich unser SNES einmotten und uns eine teure 64-Bit-Konsole kaufen, nur damit alte Spielkonzepte mit mehr oder weniger verbesserter Grafik neu aufgelegt werden können?	★★★★★ Hoppla, so schnell können Wünsche in Erfüllung gehen! Rare präsentiert mit Blast Corps eine der wenigen originellen Spielideen der vergangenen Jahre – und Spaß macht das Ganze auch noch ...	★★★★★ Robotron, eines meiner Lieblingsspiele, ist immer noch das primitivste und beste Ballerspiel unter der Sonne. Leider kann die SNES-Umsetzung dem Arcade-Original nicht ganz das Wasser reichen.	Da sich der Achtspieler- <i>Daytona</i> -Spielautomat im Treppenhaus verkeilt hat, muß ich nicht nur per Strickleiter über den Balkon in meine Wohnung klettern, sondern auch den Konsolen treu bleiben.
Marcus  Bevorzugte Genre: Action- und Rennspiele Derzeitiges Lieblingsspiel: Turok – Dinosaur Hunter (N64)	★★★★★ Die knallige Grafik und das kreative Leveldesign machen immer wieder auf das Kommende neugierig, trotzdem ist mir YYT zu typisch japanisch, als daß ich es bis zum letzten Level spielen müßte.	★★★★★ Schön, daß Klassiker nicht so schnell kleinzukriegen sind. Doom 64 gewinnt durch die N64-Grafikfähigkeiten und die Analogsteuerung. So sind lange Nächte bei mir auf jeden Fall vorprogrammiert.	★★★★★ Endlich mal Innovationen in einem Videospiel. Blast Corps fesselt selbst dann noch, wenn man es bereits durchgespielt hat. Die gesunde Mischung aus Action, Knoebel und Strategie ist genial.	★★★ Lediglich die Nostalgie meldet sich bei mir zu Wort, wenn die Logos der Klassiker auf dem Bildschirm erscheinen. Spielerisch hinkt die Sammlung den Originalen jedoch weit hinterher.	Seit ich 1978 (11-jährig) zum erstenmal <i>Breakout</i> gespielt habe, bin ich süchtig nach den neuesten Videospiele – eine vergleichsweise angenehme und unterhaltsame Sucht im Vergleich zu anderen.
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!

Kurts Nachrichten

Karl Rannseier ist tot!

Der wohl erfolgloseste

Autor aller Zeiten versuchte schon frühzeitig, das geschriebene Wort zu überlisten, indem er auf seiner Tastatur schneller tippte als er denken konnte.

Mit der Erfindung seiner legendären Text-Makros versprach sich der privat deutlich über seine Verhältnisse lebende Hobby-Millionär hohe Einnahmen durch völlig übertriebene Lizenzgebühren.

Bereits im Alter von 14 Jahren saß der ver-

träumte Schreiberling täglich bis tief in die Nacht vorm offenen Kühlschrank und entwickelte neue Phrasen, Redensarten, dumme Sprüche, Binsenweißheiten und sogenannte Blindtexte, die von qualitativ hochwertigen Schriftstücken kaum mehr ohne Hilfsmittel zu unterscheiden waren. Aussagen wie zum Beispiel „Mein Kopf platzt!“, „Die Erde ist eine Scheibe!“ oder „Schönes Wetter, nicht wahr?!“, aber auch schlichte Kommunikationshilfsmittel wie z. B. das Sprechen mit den Händen sorgten bei Genre-Fans, die solch tückischen Sprachtricks

nicht abgeneigt waren, für eine ansprechende Atmosphäre. Karl Rannseier starb gestern im Alter von nur 64 Jahren, als er sich beim Versuch, eine seiner Aussagen zu deuten, versehentlich mit dem Joypadkabel strangulierte und daraufhin im Wortsalat ertrank.



Rannseier schrieb das Buch: „Ich spreche beim Reden!“

TOTAL! HOROSKOP

Holerö!
Schlechte Nachrichten! Professor Dr. Kurzkopf hat sich beim Mario Kart-Spielen in den linken Fuß geschnitten, als er versuchte, Bowser den Weg abzuschneiden und dabei mit der Schere über den Labortisch flog. Natürlich wäre das nicht passiert, wenn er zuvor dieses Horoskop gelesen hätte! (Keine Bange, der Professor gesundet bereits!)

Widder, 21.3. - 20.4.:
Bei Ihrem neuen N64-Spiel bleibt Ihnen glatt die Luft weg. Ist ja auch kein Wunder, wenn Sie sich eine ABC-Schutzmaske aufsetzen und zusätzlich noch etliche Handtücher um den Kopf wickeln, nur weil Sie glauben, der allgegenwärtige Nebel in Turok - Dinosaur Hunter könnte giftig sein und aus der Konsole treten.

Stier, 21.4. - 20.5.:
Ihre Motivation, Energie und Schaffenskraft ist zur Zeit enorm. Allerdings sollten Sie sich ein wenig vorsehen, während Sie wie ein angeschossener Stier ganze Häuserblocks in Schutt und Asche legen und ständig irgend etwas von sechs verschollenen Wissenschaftlern stammeln.

Zwillinge, 21.5. - 21.6.:
Ihre Eigeninitiative kennt keine Grenzen - ganz klar, Sie sind der überlegene Genius. Sie müssen sich nur nicht wundern, wenn am Ende des Monats gähnende Leere im Portemonnaie herrscht. Immerhin ist es aber ein netter Versuch gewesen, den Spielspaß zu verdoppeln, indem Sie sich das N64 samt Spiel gleich zweimal gekauft haben.

Krebs, 22.6. - 22.7.:
Mit purem Unverständnis nimmt Ihr Freundeskreis zur Kenntnis, daß Sie sich so umweltbewußt verhalten. Es ist aber auch nicht leicht zu verkraften, daß Sie das PilotWings 64-Modul Ihres Freundes nach dem Durchspielen in den Müll-Container geworfen und die (noch funktionierende) Batterie in Doom 64 eingesetzt haben, um endlich einmal fliegen zu können.

Löwe, 23.7. - 23.8.:
Sie sind bekannt dafür, daß Sie Ihre Ideen sofort umsetzen. Schade nur, daß Sie für das Resultat belächelt werden. Es ist aber auch zu dumm, daß der neue Vierspieler-Split-screen-Modus ausgerechnet dann erfunden wurde, als Ihre geniale Konstruktion aus einem Fernseher, einem Handstaubsauger, drei Rückspiegeln, vier Fernbedienungen und fünf Pfund Lametta endlich produktionsreif war.

Jungfrau, 24.8. - 23.9.:
Sie sind ein geselliger Mensch, der gern im Mittelpunkt steht. Das hat man auch in dem großen Kaufhaus bemerkt, in dem Sie täglich sechseinhalb Stunden lang umringt von mindestens 20 grimmig dreinschauenden Kleinkindern vor der einzigen Vorführröhre verbringen.

Waage, 24.9. - 23.10.:
Wenn es darum geht, einen anderen Menschen für sich zu gewinnen, dann sind sie ganz groß. Sie haben es raffiniert eingefädelt, die Neue aus der Nachbarklasse zu beeindrucken, indem Sie Ihr am Telefon mittels eines Rennspiels großspurig vorgaukelten, Sie wären Besitzer eines fetten Ferraris samt Autotelefon.

Skorpion, 24.10. - 22.11.:
Was Sie nicht können oder wissen, ersetzen Sie durch Glück. Das totale Chaos bei Ihnen zu Hause hat dazu geführt, daß Ihr N64 nun viel schneller läuft. Wie sollten Sie auch wissen, daß man das japanische Anschlußkabel einer Heizdecke von Bauknecht an das N64 anschließen kann und dann lediglich bei den Elektrizitätswerken darum bitten muß, zukünftig linksdrehenden Drehstrom geliefert zu bekommen, um die Frame-Rate sowie die Hertzzahl zu verdoppeln?! (Funktioniert auch mit herkömmlichen elektrischen Ohrenstäbchen!)

Schütze, 23.11. - 21.12.:
Beruf: Ihre Ideen sind brilliant, der Chef lobt Sie, und Sie bekommen Sonderurlaub. Sofort als Ihr Chef davon erfuhr, daß man in Ihrem neuen Adventure den Fischer von San Juan fragen muß, wann ein Schiff nach nirgendwo fährt, gab er Ihnen ohne Umschweife frei.

Steinbock, 22.12. - 20.1.:
Sie setzen sich gerne und mit großem Erfolg für unterdrückte und gepeinigte Gesellschaftsgruppen ein. Nur Ihrer Initiative ist es zu verdanken, daß es nun auch einen Game Girl, die Spiele Demolition Girl, Mega Girl, Secret of Girls und einen Girltarifvertrag gibt.

Wassermann, 21.1. - 19.2.:
Zur Zeit ist die Verletzungsgefahr für Sie recht hoch. Eigentlich sollte Ihnen doch klar sein, daß ein Dauerfeuer-Pad nicht besser funktioniert, wenn es ständig brennt.

Fische, 20.2. - 20.3.:
Eine Renovierung steht ins Haus. Nun haben Sie die Wand hinter Ihrem Fernseher als Levelkarte benutzt, indem Sie alle wichtigen Punkte eingezeichnet haben, und dann bemerken Sie, daß es doch ziemlich mühselig ist, die Flimmerkiste stets so plazieren, daß sich feststellen läßt, wo sich der Held eigentlich gerade befindet.



PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ADIDAS POWER SOCCER	20,00	49,90
BURNING ROAD	30,00	59,90
CONTRA 3D	40,00	69,90
DAVIS CUP TENNIS	20,00	49,90
DESTRUCTION DERBY	15,00	39,90
DISRUPTOR	30,00	59,90
EPEDEMIC	30,00	59,90
EXHUMED	40,00	69,90
FIFA 96	15,00	39,90
FORMEL 1	30,00	59,90
KRAZY IVAN	20,00	49,90
PORSCHE CHALLENGE	40,00	69,90
RELOADED	30,00	59,90
RIDGE RACER REVOLUTION	20,00	49,90
SUIKODEN	40,00	69,90
WING COMMANDER 3	30,00	59,90
ZERO DIVIDE	15,00	39,90

PLAYSTATION NEUE SPIELE

	NEU
ATARI ARCADE	89,90
EXCALIBUR 2555 AD	89,90
LIFEFORCE TENKA	89,90
LOST VIKINGS 2	89,90
MECHWARRIOR 2	89,90
MICRO MACHINES V3	99,90
MONSTER TRUCK	79,90
NAMCO HR.4	89,90
NEED FOR SPEED 2	99,90
OVERBLOOD	89,90
PORSCHE CHALLENGE	89,90
RALLYE CROSS	89,90
SYNDICATE WARS	89,90
TRASH IT	99,90
V-RALLYE	99,90
VANDAL HEARTS	99,90
WING COMMANDER 4	99,90

SUPER NINTENDO GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ALIEN 3	20,00	49,90
ANIMANIACS	15,00	39,90
BASS MASTERS	30,00	59,90
BLACKHAWK	20,00	49,90
BOMBERMAN 2	20,00	49,90
BUBSY 2	20,00	49,90
CHESSMASTER	20,00	49,90
DIE SCHLÜMPFE 2	40,00	69,90
FATAL FURY	10,00	29,90
FLASHBACK	15,00	39,90
HARDBALL III	15,00	39,90
INT.SUPERSTAR SOC.	30,00	59,90
LION KING	20,00	49,90
MYSTIC QUEST	15,00	39,90
PARODIUS	10,00	29,90
PILOT WINGS	10,00	29,90
STAR TREK NX GEN.	20,00	49,90

SEGA SATURN NEUE SPIELE

	NEU
BLAM MACHINEHEAD	49,90
BUG TOO	99,90
CRYPT KILLER	99,90
GHEM WAR	49,90
MANX TT	99,90
NIGHT WARRIORS	49,90
OFF WORLD INTERCEPTOR	49,90
RISE 2	49,90
SKELETON WARRIOR	49,90
STREET RACER	49,90
STREETFIGHTER ALPHA	49,90
THE CROW	99,90
THEME PARK	49,90
WORLD SERIES BASEBALL	49,90
BLACK FIRE (US)	39,90
COLLEGE SLAM (US)	39,90
X MEN (US)	39,90

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
FIGHTING VIPERS	30,00	59,90
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	15,00	39,90
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



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



OHNE SPIEL
299,90 DM



MIT UNIBAU OHNE RGB KABEL
399,90 DM



PLAYSTATION
UNIBAU
OHNE RGB KABEL
99,90 DM

NINTENDO 64	NEU	SONSTIGES	ANKAUF	VERKAUF
FIFA 64	129,90	3DO	75,00	129,90
INTERN.SOCCER 64	149,90	JAGUAR	75,00	129,90
MARIOKART 64	99,90	MEGA DRIVE II	30,00	69,90
PILOTWINGS 64	119,90	SUPER NINTENDO	50,00	99,90
SUPERMARIO 64	99,90	GAME BOY	25,00	49,90
TUROK DT/ENGL	149,90	NEO GEO-CD	140,00	219,90
WAVE RACE 64	99,90	SN/MD CONTROLLER	5,00	14,90
ADAPTER US/JP/DT	49,90	ADAPTER SN	10,00	19,90

REAL 3 DO GAMEBOY PC CD ROM JAGUAR

**WIR ZIEHEN UM AB DEN 06.09.97.
VERSAND & LADEN OSNABRÜCK**

**GOETHERING 3
49074 OSNABRÜCK**



**0541 - 660167
VERSAND & LADEN
NATRUPERSTR. 20
49076 OSNABRÜCK
LADEN : JÖLLENBECKER STR. 50
33613 BIELEFELD TEL. : 0521-124207**

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 gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferrung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährt die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr. Wer absichtlich defekte Artikel verkauft, macht sich strafbar.

David Dienstbier in mitten seines
Turok-Entwicklungsteams

Die Jagd geht weiter



Turok 2

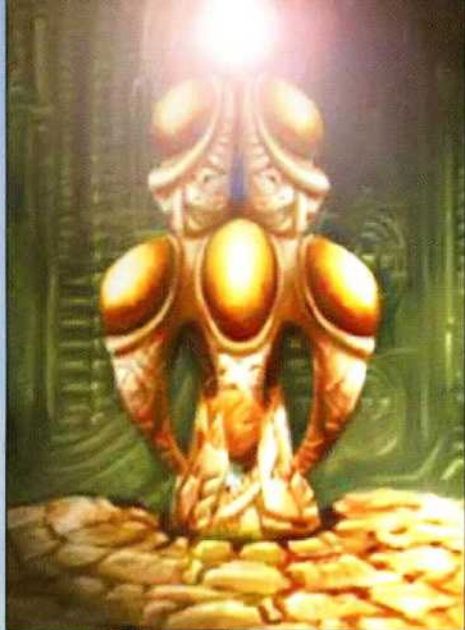
Nur wenige Firmen schaffen es, mit der hohen Qualität der Nintendo-Produkte mithalten. Acclaims Vorzeige-Programmierern von Iguana gelang mit Turok – Dinosaur Hunter eben dieses Kunststück und sie überraschten damit sogar den japanischen Videospielgiganten. Während sich zur Zeit noch die meisten von Euch mit den Schergen des Campaigners heiße Feuergefechte liefern, wird in Texas schon an einer Fortsetzung der Saurierjagd gebastelt. „Bigger, better and more“ heißt die Devise für den zweiten Teil ...

Vier Monate Arbeit stecken bisher in Turok 2 (nur ein Arbeitstitel), und langsam, aber sicher nimmt das neue Indianer-Abenteuer Form und Farbe an. Größtenteils fertiggestellt sind bisher das Charakter- und Leveldesign sowie die neue Hintergrundstory. Die Nachfolge des Campaigners und somit die Rolle des übermächtigen Endgegners übernimmt diesmal ein außerirdisches Wesen namens Primagen, das im Inneren eines verschütteten Raumschiffes gefangen ist. Dessen Armee aus Dino-Robotern und Kriegern verbreitet Angst und Schrecken im Lost Land und stellt sich dem Spieler mit ungewohnter Aggressivität entgegen. Neben einigen alten Bekannten gesellen sich zur Front der Gegnerschar aber auch viele neue Kreaturen, die allesamt dem Jurassic Park entsprungen sein könnten. Noch größer als im ersten Teil werden die einzelnen Level gestaltet sein und Euch durch ihre Urzeitflora, die komplizierten Höhlensysteme und exotischen Tempel das charakteristische Turok-Feeling vermitteln. Im Gegensatz zu typischen 'Korridor-Spielen'

wie beispielsweise Doom 64, in denen man sich vornehmlich durch endlose graue Gänge bewegt, öffnet Turok 2 dem Spieler eine weitläufige Landschaft, die mit Bäumen und Sträuchern bewachsen und von wilden Tieren bevölkert ist. Nichts soll die Illusion einer realen Welt stören, wenn die neue Saurier-Saison eröffnet wird.

David Dienstbier, Chef des Turok-Entwicklungsteams, verspricht zudem Verbesserungen beim Charakterdesign. „Wir waren nicht ganz glücklich damit, wie wir im Original-Turok die Gegner konstruiert haben“, erklärt er. „Dadurch, daß die Texturen direkt auf die verschiedenen Körperteile fixiert wurden, entstanden bei jeder Bewegung kleine Spalten zwischen den einzelnen Texturen. Wir haben dieses Problem aber in den Griff bekommen und erzielen trotz der Verwendung einer geringeren Zahl von Polygonen ein besseres Ergebnis.“ Was Mr. Dienstbier fast beiläufig andeutet, wäre bei Gelingen eine kleine Revolution der 3D-Grafik. Anstatt jedes Polygon einzeln zu texturieren, soll der gesamte Körper mit ei-

Die ersten Entwürfe geben Einblick in den Grafikstil von Turok 2, der von Alien-Architektur und SF-Elementen beherrscht wird

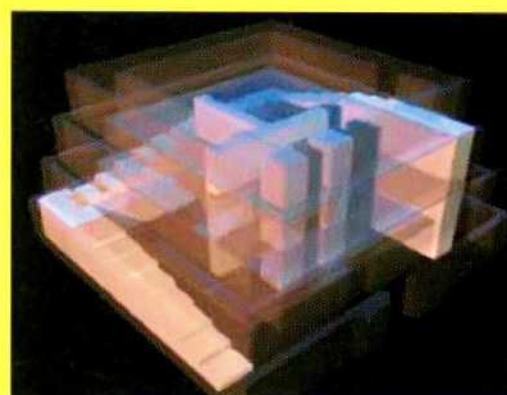
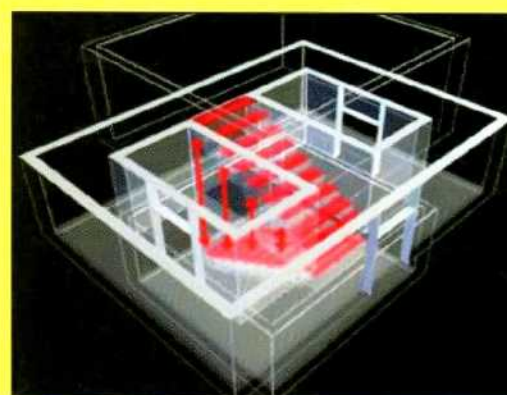
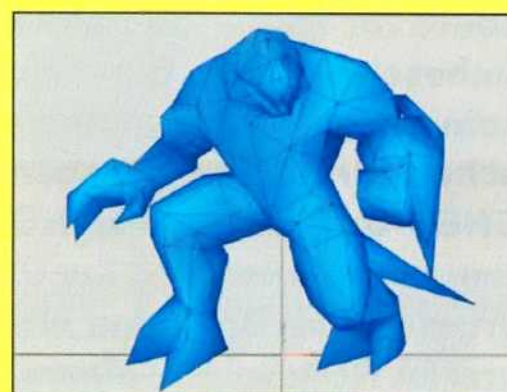


Die Iguana-Programmierer versprechen für Turok 2 ein noch detaillierteres und realistischeres Leveldesign

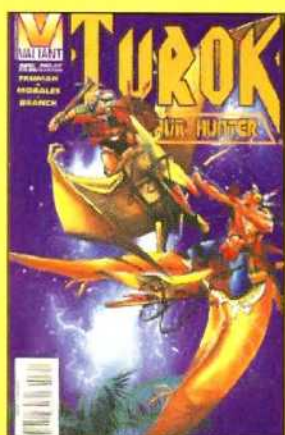
Hier eine Auswahl der neuen Gegner Turoks. An die Stelle der Roboter sind exotisch anmutende Aliens getreten

Möglich werden diese Verbesserungen durch die Erfahrungen, die Iguana mit der N64-Hardware sammeln konnte. Neue Komprimiertechniken erlauben es beispielsweise, 40 Prozent mehr Daten auf einer Cartridge unterzubringen, und verbesserte Grafikroutinen entlasten die Arbeit des Hauptprozessors. Das Problem, fertige Elemente des Spiels wieder entfernen zu müssen, wie beispielsweise der gewaltige Brachiosaurier des ersten Teils, weil der Speicherplatz nicht ausreicht, werden nun nicht mehr auftreten. Obwohl Turok 2 noch ein Jahr von seiner Fertigstellung entfernt ist, erwecken die angesprochenen Verbesserungen im Spieldesign die Hoffnung auf ein weiteres bahnbrechendes 3D-Spiel für das N64. Acclaim darf sich glücklich schätzen, mit Iguana ein derart fähiges Entwicklerteam in den eigenen Reihen zu haben, das mit dem Turok-Projekt nicht nur für wirtschaftlichen Erfolg sorgt, sondern auch ein hohes Ansehen in der Branche und bei den Spielern hat.

Marco Häntsch



Der erste Gegner aus Turok 2, eine Kreatur halb Mensch, halb Echse, existiert schon als Drahtgittermodell im Computer (oben). Auch die ersten Levelabschnitte sind bereits entworfen



Turok-Comics gibt es schon seit 1954. In seinen gezeichneten Abenteuern wirkt der Indianer aber eher wie eine Mischung aus He-Man und Tarzan



Der düster-mystische Grafikstil des Horror-Adventure ist einzigartig für ein Videospiel und fängt die Stimmung der Comic-Serie perfekt ein



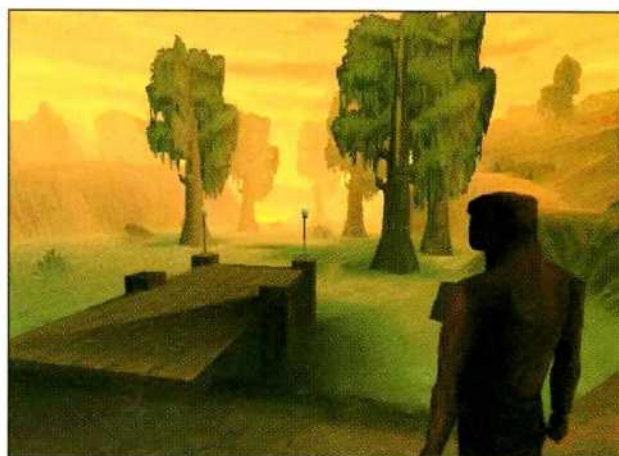
Die 3D-Grafikengine für Shadowman ist nicht die von Turok, sondern wurde selbstständig von Iguana UK entwickelt



Shadowman ist nichts für zarte Gemüter. Handlung und Atmosphäre erinnern stark an den Film Angel Heart

Auch die England-Niederlassung von Iguana sollte für Nintendo-Fans kein unbeschriebenes Blatt mehr sein. Schließlich zeichnete sie schon für die hervorragende SNES-Umsetzung von NBA Jam verantwortlich. Zur Zeit arbeiten die Briten an ihrem ersten N64-Spiel – einem Horror-Adventure, das genau wie Turok auf einer Comicserie basiert.

Die Anfänge des Shadowman-Projekts erinnern eher an die Planungsphase einer amerikanischen Filmproduktion, als an die Grundsteinlegung einer auf drei Jahre ausgelegten Videospielentwicklung. Als die Acclaim-Manager vor anderthalb Jahren dem Iguana-Team einen Besuch abstatteten, hatten sie einen Schwung Comichefte unter dem Arm – allesamt Publikationen des hauseigenen Verlages. „Sucht Euch eins aus und macht ein Spiel daraus!“, hieß die Anweisung aus Kalifornien. Die Wahl fiel auf Shadowman, einen düsteren, für erwachsene Leser konzipierten Psycho-Thriller mit vielen Fantasy- und Horrorelementen. Guy Miller, der zusammen mit Simon Phipps die Arbeiten an Shadowman leitet, betont, daß es dabei keine Schwierigkeiten mit Acclaim gab. „Wir vertrauen Euch. Fangt an zu arbeiten, und liefert das bestmögliche Spiel ab!“, wurde ihnen aufmun-



ternd mit auf den Weg gegeben. Miller und Phipps begriffen dies als Chance und setzten sich sofort mit den Autoren der Comicreihe zusammen, um die Story für das Spiel auszuarbeiten. Schon bald stellten sie fest, daß der Comic ideal zum Konzept eines 3D-Adventures paßt und die zahlreichen Ideen der Geschichte die Arbeit der Spieleentwickler erleichtern und inspirieren. Hauptfigur der Story ist Mike LeRoi, ein Student der Englischen Literatur, der sein Geld mit gelegentlichen Auftragsmorden verdient. Seitdem er von einer Voodoo-Priesterin in das mystische

H O R R O R P U R

Shadowman



1993 wurde Optima Software von Iguana aufgekauft. Die Briten hatten bis dahin hauptsächlich für Gremlin und Code-Masters gearbeitet. Erst nach der Übernahme durch Iguana begann man auch eigene Spielkonzepte zu entwickeln

Wesen Shadowman verwandelt wurde, steht er unter ihrem Einfluß und muß in der Dead Zone, einer Paralleldimension verschiedene Aufgaben lösen. „Es ist, als würde man eine Folge für die Serie Akte X produzieren“, schwärmt Miller. „Das Leitthema ist zwar vorgegeben, aber innerhalb bestimmter Parameter können wir alles machen, was wir wollen.“ Die Hälfte der auf drei Jahre angesetzten Entwicklungsarbeiten ist mittlerweile abgeschlossen. Acclaims Ziel, ein älteres Publikum mit einem Adventure mit großen spielerischen Freiheiten und einem nicht zu unterschätzenden Action-Anteil anzusprechen, zeugt von Mut und Ideenreichtum. Wie es scheint, macht Nintendos Leitspruch, „Qualität statt Quantität“, auch bei anderen Entwicklern Schule.

Acclaim Sports Ultra Soccer

Einen Schwerpunkt der Release-Strategie von Acclaim bilden traditionell actionorientierte Sportspiele wie die NBA-Jam- und die NFL-Quarterback-Club-Serien. Auch für das N64 sind zur Zeit einige Sportsimulationen in der Entwicklung.

Tief beeindruckt zeigte sich das Londoner Entwicklerteam Probe über Konamis *International Superstar Soccer 64* und veranlaßte Darren Anderson, Leiter des *Ultra Soccer*-Projekts, sogar dazu, mit der Arbeit an seiner Fußball-Simulation noch einmal ganz von vorne zu beginnen. In erster Linie wurde das Design der Spieler komplett überarbeitet und detaillierter gestaltet, trotzdem sieht Anderson das japanische Konkurrenzprodukt nicht als strahlendes Vorbild für das gesamte Genre. „Zu ac-

tionlastig!“, lautet die Hauptkritik, und so wird *Ultra Soccer* mehr Gewicht auf die taktische und strategische Seite des Fußballsports legen. Eine große Auswahl von anwählbaren Spielformationen sowie eine eingängige, intuitive Steuerung soll dem Spieler mehr Freiraum in der Spielgestaltung einräumen. Vielleicht gelingt es den Briten ja tatsächlich, der übermächtigen Konkurrenz aus Fernost Paroli zu bieten. Ein Erscheinungstermin steht bisher noch nicht fest, es wird aber das Frühjahr 1998 anvisiert.



Nach ihrer vollständigen Überarbeitung machen die Polygon-Kicker eine sehr ansehnliche Figur. Probe will mit seiner Fußball-Simulation sowohl grafisch als auch spielerisch neue Maßstäbe setzen

Action auf dem Eis

NHL Breakaway '98

Während sich die Europäer von Probe um König Fußball kümmern, werkeln die Amis von Sculptured Software zur Zeit an einer Eishockey-Simulation für das N64, die alles in den Schatten stellen soll, was in diesem Genre Rang und Namen hat.

Salt Lake City im Bundesstaat Utah gehört sicherlich nicht zu den attraktivsten Gegenden der USA, ist aber die Heimat von Sculptured Software, die durch die SNES-Spiele *Super Star Wars* und *Super The Empire Strikes Back* einen gewissen Ruhm erlangte. Zur Zeit arbeiten die Amerikaner an ihrer ersten Eishockey-Simulation, die den Titel *NHL Breakaway '98* tragen wird und für alle gängigen Hardware-Plattformen, einschließlich N64, erscheinen soll. Im Gegensatz zu Midways Arcade-Umsetzung *Wayne Gretzky's 3D Hockey* setzt Sculptured den Schwerpunkt auf Realismus. Von jedem NHL-Spieler werden persönliche Daten wie Größe, Gewicht und Fahrverhalten in das Spiel eingebunden und dazu benutzt, ein äußerst komplexes Checking-System zu erarbeiten. Je nachdem, welche Spieler auf dem Eis miteinander kollidieren, ergeben sich verschiedene Resultate der oft spielentscheidenden Situationen. Wenn alles gut geht, dürfen sich N64-Besitzer noch in diesem Jahr auf das virtuelle Eis wagen.



Aus dieser Perspektive zeigt sich der Detailreichtum der 3D-Grafik

Sämtliche Bilder stammen von der im September dieses Jahres erscheinenden PlayStation-Version von *NHL Breakaway '98*. Die N64-Fassung befindet sich zur Zeit noch in einer früheren Entwicklungsphase



Die körperliche Statur und das spielerische Können jedes einzelnen NHL-Spielers gehören zu dem umfangreichen statistischen Material von *NHL Breakaway '98*. Alle diese Werte haben einen direkten Einfluß auf den jeweiligen Spielablauf

TOTAL! N64

REPORTAGE



Rev Limit



Ein wenig überladen wirken die zahlreichen Instrumentenanzeigen, die dem Spieler geboten werden. Wem dies zu unübersichtlich ist, der kann die Einblendungen auch ausschalten



Die Wagen unterscheiden sich in Handling, Straßenlage, Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit voneinander

Motoren und Rotoren

Seta ist vielleicht nicht so bekannt wie der Arcade-Spezialist und Nintendo-Konkurrent Sega, doch scheint die kleine Software-Firma den Sprung in das 64-Bit-Zeitalter mit Leichtigkeit vollzogen zu haben. TOTAL! hat einen Blick in Setas Entwicklungsabteilung geworfen und stellt Euch die brandaktuellen N64-Projekte der Japaner vor.



Berührungen mit anderen Wagen oder der Bande haben Beschädigungen am Fahrzeug zur Folge. Auch Überschläge sind möglich



Wild Choppers

Tokios südwestlicher Vorort Kamata ist allgemein wohl besser als Sitz der Sega-Hauptzentrale bekannt. Doch verwirrenderweise ist Kamata auch die Heimat der ganz ähnlich klingenden Firma Seta, die sich mit SNES-Titeln wie Exhaust Heat und Nosferatu (ein düsterer Prince of Persia-Klone) einen Namen gemacht hat. Schon früh wandte sich Seta auch dem N64 zu und präsentierte mit Habu Shogi den allerersten Third-Party-Titel für die 64-Bit-Konsole.



Gegenwärtig befinden sich zwei besonders interessante Spiele für das N64 bei Seta in der Entwicklung. Am

weitesten fortgeschritten sind die Arbeiten an dem Rennspiel Rev Limit, das große Ähnlichkeiten mit dem Arcade-Hit Ridge Racer aufweist. Yasuhiko Kikuchi, Designer von Rev Limit, bemüht sich aber, die Unterschiede zu Namcos Genreklassiker aufzuzeigen. „Ridge Racer wurde als Arcade-Automat design und als solcher läßt er auf Dauer an Unterhaltungswert vermissen. Rev Limit bietet acht verschiedene Strecken und ist speziell für eine Konsole konzipiert. Unser vorrangiges Ziel war es, ein sehr realistisches Spiel zu entwickeln, weil wir glauben, daß viele Autofahrer unzufrieden mit dem Gameplay der meisten Rennspiele sind.“

Euch erwartet also eine anspruchsvolle Motorsportsimulation für das N64. Neben beeindruckenden Wetter- und Lichteffekten hat Rev Limit auch ein authentisches Fahrverhalten zu bie-



Wild Choppers hat seinen Schwerpunkt klar auf Action gelegt und bietet kaum Spielelemente einer typischen Simulation



Rev Limit



Nur die Grafik von Rev Limit erinnert an Ridge Racer. Das Gameplay ist wesentlich realistischer gestaltet



In den Langstreckenrennen von bis zu 50 Runden muß in Boxenstopps nachgetankt und die Reifen gewechselt werden



Realistische Wetterbedingungen und Echtzeitschäden am Fahrzeug

ten. Kollisionen mit anderen Fahrzeugen verursachen realistische Beschädigungen am Wagen und eine durchdachte Boxenstopp-Strategie ist bei den Langstreckenrennen mit bis zu 50 Runden der Schlüssel zum Erfolg. Trotz aller Lie-

be zum Detail plant Seta allerdings nicht die Unterstützung des Rumble Paks, wie es beispielsweise Imagineer für *Multi-Racing Championship* angekündigt hat. Teamleiter Harada Norio verzichtet bewußt auf dieses neue Feature: „Es ist sehr einfach, eine Rumble-Pak-Funktion in das Spiel einzubinden, aber wir denken, daß sie mehr vom eigentlichen Spiel ablenkt, als das Fahrgefühl zu steigern. Für unsere Ansprüche ist der Effekt nicht realistisch genug und aufgrund seiner



Das fertige Spiel wird insgesamt acht Strecken bieten. Über mögliche Mehrspieler-Modi ist noch nichts bekannt



Die Gegner greifen sowohl vom Boden als auch aus der Luft an. Auch einige Nachtmissionen stehen auf dem Einsatzplan



Die Steuerung der Hubschrauber ist etwas gewöhnungsbedürftig. Sie erfolgt gleichzeitig über das digitale Steuerkreuz und den Analog-Stick



Im Luftgefecht ist es wichtig, seine Waffen sparsam und gezielt einzusetzen, um dem Feind nicht wehrlos gegenüberzustehen



Motoren und Rotoren



Rev Limit



Wild Choppers



Noch steht nicht fest, wie viele verschiedene Wagen das fertige Spiel zur Auswahl bietet



Auf langgezogenen Geraden zeigt sich die große Blicktiefe der 3D-Grafik, die weder durch Nebel noch Pop-up-Effekte gestört wird



Im Tunnel wird natürlich mit Licht gefahren. Auch bei Nachtfahrten und sonstigen schlechten Sichtverhältnissen wie Regen oder Nebel sind die Scheinwerfer eine unschätzbare Orientierungshilfe



Stärke für ein Rennspiel eher ungeeignet.“ Setas zweites N64-Projekt ist das Helikopter-spiel Wild Choppers, ein direktes Konkurrenzprodukt zu Kemcos Blade 'n' Barrel. Chefdesigner Kozo Igarashi erinnert sich an die Anfänge der Entwicklungsarbeiten: „Wir wurden von Nintendo angeregt, ein Shoot 'em Up mit Analogsteuerung zu programmieren. Wir dachten sofort an ein Helikopterspiel im Arcade-Stil, ohne langweilige Simulationselemente. Ich selber konnte schon in dieser Richtung einige Erfahrung durch die Mitwirkung am Automaten-spiel Twin Eagle 2 sammeln.“

In den insgesamt sieben, komplett in 3D-Grafik dargestellten Levels des fertigen Spiels ist es

dann Eure Aufgabe, gegen eine Armee von Terroristen zu kämpfen. Der ursprüngliche Plan, durch zusätzliche Einsatzmissionen das Gameplay ein wenig aufzulockern, wurde zugunsten zusätzlicher Stages aufgegeben. Mag der comicartige Grafikstil auch unschuldig wirken, so bietet Wild Choppers doch Action der härteren Gangart à la Airwolf. Wilde Luftschlachten sind gemäß Igarashi der Schwerpunkt des Spiels: „Zuerst wirkt die Steuerung des Helikopters etwas schwierig, doch hat man erst einmal hineingefunden, muß man sich kaum mehr auf das Fliegen konzentrieren, sondern kann sich voll und ganz dem Feind widmen.“

Trotz kleiner Probleme, ist Seta voll und ganz zufrieden mit dem N64. Gerade für actionlastige Spiele scheint das Cartridge-System mit seinen kurzen Ladezeiten ideal zu sein. Auch die Zusammenarbeit mit Nintendo selber läuft reibungslos, weil sich Big N immer weniger in die Projekte seiner Dritthersteller einmischte und den Entwicklern viele Freiheiten einräumt.

Ein genauer Erscheinungstermin für beide Spiele steht noch nicht fest. Sollten die Entwicklungsarbeiten aber weiterhin so reibungslos ablaufen, dürft Ihr noch in diesem Jahr mit einem Release rechnen.

Marco Häntsch



Mit dem Helikopter gegen Terroristen

Die Instrumentenanzeigen sind, einem Action-Spiel angemessen, sehr übersichtlich



Vor jedem Einsatz ist es die Aufgabe des Piloten, seinen Helikopter mit den richtigen Waffensystemen auszustatten und Munition zu laden



Die verschiedenen Hubschrauber unterscheiden sich unter anderem in ihrer Panzerung, Bewaffnung und Fluggeschwindigkeit voneinander. Nicht jeder Helikopter ist für jeden Auftrag geeignet



Die Jüngeren werden es kaum glauben, aber diese Spielchen, von denen Euch die ältere Generation vorschwärmt, galten Anfang der achtziger Jahre als wahre Groschengräber.

WILLIAMS ARCADE'S GREATEST HITS



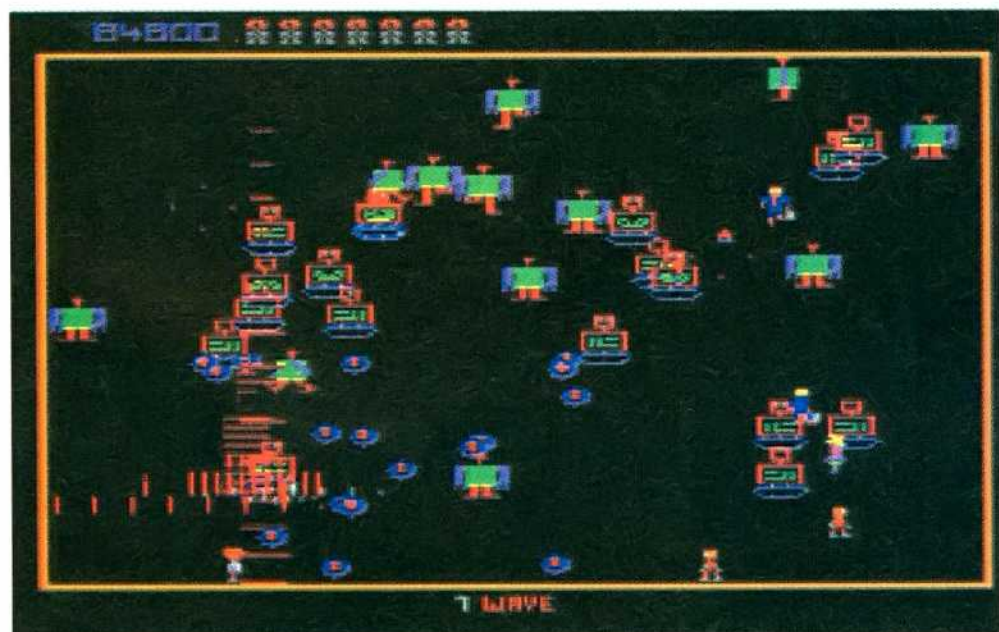
Action pur in Sinistar (1982)! Wenn der Sinistar erst einmal gebaut ist, benötigt Ihr sogenannte Sinibomben, um ihn zu zerstören. Die Bomben findet Ihr in herumtreibenden Asteroiden

Nostalgischen Game-Boy-Usern ist die Classic-Reihe bestimmt ein Begriff. Steinzeitperlen wie Centipede, Defender, Joust oder Missile Command fanden auf den lobenswerten Compilations ihren Weg zur Keksdose. Spielhallenveteran Williams hat fünf seiner größten Erfolge von einst auf dem SNES reinkarniert und unters Englische Volk gebracht. Die fünfteilige Spieleriege wird vom Vater aller Horizontalscroller, Defender, und seinem Nachfolger Defender II angeführt. Als Superpilot müßt Ihr die



Fünf Klassiker in einem Modul – für Nostalgiker eine Offenbarung

Erde gegen außerirdische Feinde verteidigen. Joust wartet mit einem bildschirmgroßen Spielfeld auf, auf dem Ihr als furchtloser Lanzenschwinger auf einem Strauß gegen verfeindete Ritter antreten müßt. Die erlegten Unholde hinterlassen ein Ei, welches



Das schwierige Robotron 2084 (1982) ist der Hand-Augen-Koordinationstest. Während Ihr mit dem Steuerkreuz den Helden lenkt, müßt Ihr mit A, B, X und Y in vier Richtungen feuern



Defender (1980) war ein voller Erfolg, der Williams bis an die Spitze katapultierte

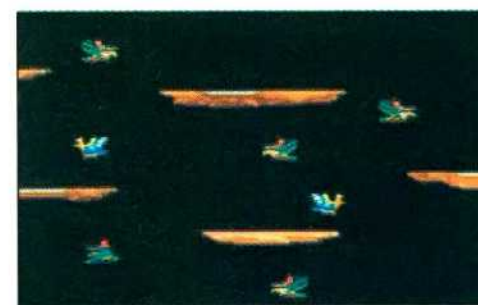


Defender II (1981), wurde auch Stargate genannt und hatte einen Level-Warp

Euer Punktekonto anhebt wenn Ihr es einsammelt. Leider haben die Gegner nichts von Fairplay gehört, und darum müßt Ihr Euch in jedem Level einer größeren Übermacht stellen. Das vierte Game im Bunde ist das futuristische Robotron 2084. Der Bildschirm ist von aggressiven Robotern überfüllt, die es auf die letzten Menschen abgesehen haben. Durch geschicktes Umgehen mit dem Steuerkreuz und den vier Feuerknöpfen müßt Ihr den Blecheimern den Garaus machen. Last but not least erwartet Euch mit Sinistar ein rasantes Weltraum-Shoot'em-Up, in dem Euer Reaktionsvermögen auf eine harte Probe gestellt wird. Ihr driftet in einem kleinen Raumschiff durch ein Asteroidenfeld und müßt eine fremde Macht am Bau eines übermächtigen Zerstörungsins-

Leider ist Williams Arcade's Greatest Hits nur als Import erhältlich, und da die hiesigen Händler kaum noch SNES-Software importieren, ist es kein leichtes Unterfangen, an das Game zu gelangen.

Christian Henning



Joust (1982) war das dritte Zweispieler-Spiel überhaupt. Es kommt mit 96 K Speicher aus



Die Spiele sind leider nicht vollkommen 1:1 umgesetzt geworden

strumentes hindern. Verständlicherweise wurden die Spiele in ihrer Urform nicht verändert und bieten daher schwächliche Pixelgrafik und piepsige Soundeffekte. Doch nur so konnte der Charme der Klassiker auch in die neunziger Jahre herübergerettet werden. Deshalb wäre es falsch, Grafik und Sound als Negativpunkt anzukreiden.

Gameplay 3+

Das Gameplay ist bei allen Spielen sehr verstaubt, aber so war das halt in der guten alten Zeit ...

Dauerspaß 3+

Für die Älteren unter Euch eignet sich Arcade's Greatest Hits prima, um in Erinnerungen zu schwelgen.

Grafik 3-

Optisch gewinnt keines der Spiele heutzutage noch einen Blumentopf, damals war die Grafik Spitze.

Sound 3+

Einige Musikstücke und Soundeffekte sind zeitlos genial. Sinistar bietet sogar Sprachausgabe.

TOTAL-CHECK

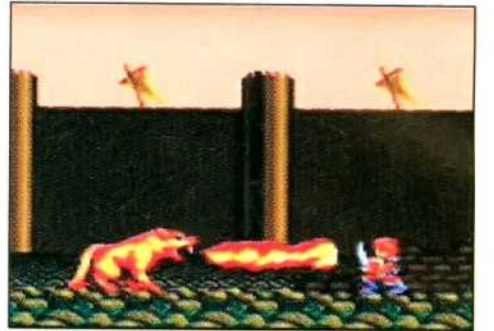
Genre Sampler
Level 5 Spiele
Schwierigkeit einstellbar
Continues
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich als Import

FAZIT
3+

With a little help from his friends: Ohne fremde Hilfe hätte Adol diesen gut getarnten Geheimgang sicherlich glatt übersehen. Was wohl dahinter steckt?



Eine Vielzahl von Gegnern wartet darauf, von Adol ordentlich verprügelt zu werden



1 Spieler

American Sammy

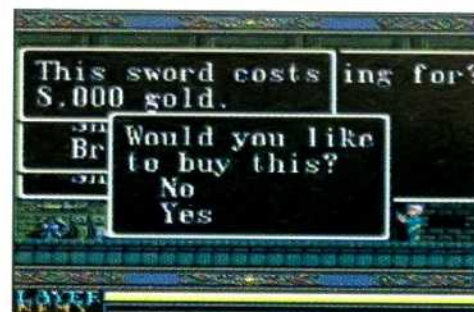
ca. DM 80

YS III – WANDERERS FROM YS

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er dabei natürlich so einiges erleben. Das gilt auch für Adol und seinen Kumpel Dogi, die im Vorfeld der Story dieses Klassikers die Gefilde von Ys Länge mal Breite mal Höhe durchwanderten und zahlreiche Abenteuer bestanden haben.



Die Zwischen- und Endgegner der einzelnen Abschnitte sind besonders imposant ausgefallen und setzen dem streßgeplagten Helden ordentlich zu



Der Ausrüstungsladen von Redmont hat einige interessante Sonderangebote

Das Equipment

Ohne die richtige Ausrüstung macht das Heldenleben keinen Spaß, und so kommt auch Adol nicht drumherum, jede Menge Items durch die Gegend zu schleppen. Besonders praktisch sind die magischen Ringe, die für eine gewisse Zeit die Fähigkeiten des Helden steigern. Allerdings müssen die hilfreichen Utensilien nach dem Gebrauch wieder aufgeladen werden – und das geht leider gehörig ins Geld ...



Action-Adventures in der Seitenansicht waren in den 80er Jahren nicht nur groß in Mode, sondern auch eine Spezialität des japanischen Software-Hauses Nihon Falcom. Dessen Ys-Saga erwies sich schnell als Dauerbrenner und brachte es auf PC-En-

gine und SNES bis heute auf insgesamt fünf Teile. Von diesen schaffte jedoch nur der dritte, Ys III – Wanderers from Ys, als erste SNES-Umsetzung offiziell den Weg in den Westen, und das auch nur als US-Version. Technisch wirkt das Spiel heute natürlich etwas altbacken, wenngleich der Soundtrack immer noch seine Reize hat. Auch die spielerische

DIE LEGENDÄREN ABENTEUER IM LANDE YS IN DER SNES-UMSETZUNG

Seite kann nur bedingt überzeugen, da der recht lineare Ablauf durch einen kernigen Schwierigkeitsgrad nur bedingt ausgeglichen wird. Genre-Fans werden sich jedoch an diesem Ausflug in die Urzeit der Action-Adventures erfreuen können.

Michael Anton



Auf der Landkarte geht es zu neuen Schauplätzen

Eigentlich wollten die beiden Helden eine kleine Verschnaufpause einlegen, aber daraus wird nichts: Überraschend erreicht sie ein Hilferuf aus dem heimatlichen Redmont, der besagt, daß es in dem einstmaligen friedlichen Städtchen gar nicht mehr so friedlich zugeht. Logisch, daß Adol und Dogi sofort den Heimweg antreten, um den Ursachen auf den Grund zu gehen. Schon bald wird der zwielichtige Lord McGaya als Unruhestifter entlarvt, der mit Hilfe mystischer Statuen den bösen Dämon Galbalan wiederbeleben will. Nicht gerade sehr angenehmen Aussich-

ten, und so schnappt sich Adol ein Schwert und Schild und macht sich auf, McGayas Pläne zu durchkreuzen und wieder Frieden herzustellen. Kein einfacher Job, denn Galbalan hat jede Menge Monsterkumpare mitgebracht, die Adol das Leben schwermachen. Doch echte Helden schockt so etwas natürlich nicht, denn Leute wie Adol haben nicht nur ein Schwert, sondern können auch damit umgehen. Zudem erweist sich die Monstermeuchelei als recht einträglich, liefert sie doch durch Erfahrungspunkte mehr Power und Bargeld für eine bessere Ausrüstung.

Gameplay 2-

Der deftige Schwierigkeitsgrad des Spiels treibt auch heutige Joypad-Artisten noch zur Verzweiflung.

Dauerspaß 2-

Zwar hält die Story einige kleinere Überraschungen parat, verläuft aber insgesamt doch viel zu linear.

Grafik 2-

Optisch nett in Szene gesetzte Monster, der Rest ist jedoch eher Durchschnittsware – selbst für damals.

Sound 2+

Der Soundtrack ist zwar keine kompositorische Meisterleistung, aber solide Handwerksarbeit.

TOTAL-CHECK

Genre Action-Adventure
Level 5 Regionen
Schwierigkeit hoch
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich seit 1991/US-Import

FAZIT
2-



In der Stadt sammelt Ihr die ersten Erfahrungen mit Euren fremdgesteuerten Mitbürgern. Außerdem könnt Ihr auch in viele Häuser gehen und Informationen und Gegenstände erhalten

MOTHER

Dem Japaner an sich wird ja immer unterstellt, er denke, daß alle Deutschen in Lederhosen herumlaufen und auf Neuschwanstein wohnen. Was die Inselasiaten über die US-Amerikaner denken, hat Shigesato Itoi in diesem lustigen Adventure dargelegt.

Diese sonderbare Geschichte beginnt in einer kleinen Stadt irgendwo in den USA im Jahr 1989. Der 12-jährige Ken entdeckt plötzlich, daß seine Möbel wie verrückt durch die Gegend fliegen. Nachdem er den verantwortlichen Poltergeist unter Kontrolle gebracht hat, erfährt Ken, daß in der Gegend mehrere Aliens und UFOs gesichtet wurden. Natürlich macht er sich sofort mit seinem alten Baseballschläger auf den Weg, um Scully und Mulder die Arbeit zu erleichtern. Der folgende Spielverlauf ist zwar ähnlich wie bei „normalen“ Rollenspielen, allerdings kann das gesamte Design nur als „durchgeknallt“ bezeichnet werden. So begegnet Ken z. B. Gegnern wie „70er-Jahre-Retro-Hippies“, durchgedrehten Hausfrauen oder herumirrenden Autos“ (Zitat aus dem japanischen Text), die durch außerirdische Manipulation die Kontrolle über sich verloren haben. Die ferngesteuerten Opponenten bearbeitet



In den Shops könnt Ihr diverse Dinge kaufen



Palmen wachsen auch auf rosa Wolken!

er mit seinem geliebten Baseballschläger, bis sie „ruhig geworden sind, wieder zu sich gekommen sind, oder bis sie sich nicht mehr bewegen können“. Im Laufe der Zeit gewinnt Ken auch neue Freunde und stellt dabei fest, daß er über PSI-Kräfte (z. B. Tele-

MIT BASEBALLSCHLÄGER UND PSI GEGEN ALIENS

kinese und Teleportation) verfügt. Zusammen mit seinen Gefährten sucht er weiter nach den Urhebern des ganzen Chaos, kämpft gegen die Invasoren-Schergen und findet schließlich den skrupellosen Endgegner Gigue. Die bis dahin ausreichenden Waffen bzw. PSI-Kräfte

NOME	HP	PP	LU	EX
KEN	146	93	23	11072
HEINER	97	0	20	6817
SANDRA	63	84	12	1017

WICHT	スライム	オート
PSY	カニ	
ゴースト	1016	
4+22		

Gegner aller Couleur versuchen Euch das Leben schwer zu machen. Gebt nie auf!

1 Spieler

Nintendo

ca. ¥ 1900



Hast Du eine Mutter, hast Du immer Butter. So ähnlich würde es wohl Helge ausdrücken



Hier geht es vorerst nicht weiter. Da muß unser Held Ken erst noch ein, zwei Rätsel lösen

te und Gegenstände (u. a. Erdbeer-Tofu, Flöhe und Läuse, Wort der Liebe usw.) sind gegen diesen Bösewicht nutzlos, nur durch die Kombination bestimmter Musiken ist er in die Flucht zu schlagen. Die völlig absurd-komische Vorstellung des Designers Shigesato Itoi von der US-amerikanischen Wirklichkeit (größtenteils durch TV-Serien und Filme geprägt), untermalt von lieblicher Musik und Knuddel-Grafik, machte Mother einzigartig in dem Genre, obwohl sich das Spielsystem kaum von der klassischen Dragon Quest-Serie unterscheidet. Leider kam diese Perle der Programmierkunst nie außerhalb Japans auf den Markt. Dafür erschien



Schwupps, und schon haben wir ein neues Mitglied (höchstens vier) in der Party

einige Jahre später Mother II für das SNES (in USA und Europa unter dem Titel Earthbound bekannt, vgl. TOTAL! 8/95). Nintendo und Itoi arbeiten zur Zeit an Mother III für das Nintendo⁶⁴.

Hirofumi Yamada/mf

Gameplay

1-

Ein typischer Vertreter der Adventure-Zunft, mit gewohnt hervorragendem Nintendo-Gameplay.

Dauerspaß

2

Wenn Ihr Japanisch beherrscht, werdet Ihr viel Freude an dem „kranken“ Humor haben. Wenn nicht, eher weniger.

Grafik

2+

Niedliche Charaktere, knuddelige Gegner und Bonbonfarben zeichnen Mother aus.

Sound

2

Eingängige Weichspüler-Melodien erfreuen Euer Ohr, wenn es noch nicht von 12-Kanal-Surround-Sound verwöhnt ist.

TOTALI-CHECK

Genre Adventure
Level
Schwierigkeit mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich seit 1989

FAZIT
2+



In der vergangenen Ausgabe erzählten wir Euch von der Geburt des NES und dessen steilem Aufstieg in Japan. Doch mit dieser Eroberung gab sich Firmenboß Yamauchi freilich nicht zufrieden, und der Siegeszug des 8-Bitters sollte noch lange nicht zu Ende sein.

Minoru Arakawa, der Schwiegersohn von Hiroshi Yamauchi, wurde 1980, zusammen mit seiner Frau Yoko, damit beauftragt, den Namen Nintendo in den amerikanischen Spielhallen bekannt zu machen. Anfangs hatte das junge Paar mit großen Problemen zu kämpfen, und besonders auf „Mino“ Arakawa lastete der schwere Druck seines skeptischen Schwiegervaters, dem er aber später noch beweisen sollte, zu was er fähig ist. Von einigen schweren Rückschlägen gebeutelt, erholte sich Nintendo of America (NoA) schließlich dank eines Spiels namens *Donkey Kong* eines gewissen Herrn Shigeru Miyamoto von der Krise, und stand fortan in der Gunst der Videospieler hoch oben.

Um das Famicom weltweit zu vermarkten, wollte man sich des bereits bestehenden Ver-

MINORU ARAKAWA HAT ANFANGS SCHWERE ZEITEN ZU BESTEHEN

triebsnetzes von Atari bedienen. Atari hatte zuvor die Rechte an *Donkey Kong* für ihren Atari 800 gekauft, und Hiroshi Yamauchi war mit der Entwicklung der Dinge überaus zufrieden. Aufgrund eines dummen Zufalls auf der Consumer Electronics Show 1983 platzte dieser Deal jedoch, was im übrigen nicht weiter schlimm für Nintendo war, da Atari zu dem Zeitpunkt bereits arge Schwierigkeiten hatte.

Das gleiche Schicksal ereilte damals die gesamte Heimvideospiel-Industrie in Amerika. Der Markt

wurde mit derart schlechten Spielen überschwemmt, daß bald keiner mehr Spaß an seinem Hobby hatte. Neue Systeme wie Coleco Adam flopten damals total, und auch die Mattel- und Atari-Konsolen stießen immer mehr auf Desinteresse. Der US-Markt war tot. Es gab nur einen Mann, der noch an die Vi-

NES Das Imperium



Wir haben ja schon immer gewußt, daß die wichtigsten Mitarbeiter von Nintendo im Lager zu finden sind. Hier seht Ihr Minoru Arakawa und Howard Lincoln von NoA



Miyamoto



M.U.L.E.



Super Mario Bros. 3



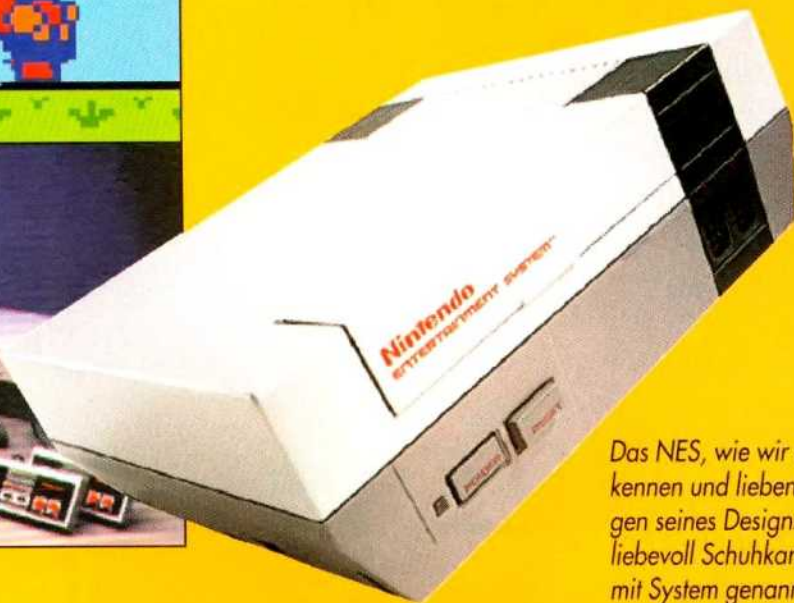
Stolzer Schwiegervater. Nintendos Firmeneroberhaupt Hiroshi Yamauchi nach einer Pressekonferenz in Tokio

Kunterbunt

Die Software-Palette des NES ließ nahezu keine Wünsche mehr offen. Der 8-Bitter trägt den Namen Unterhaltungssystem nicht umsonst



Super Mario Bros. 2

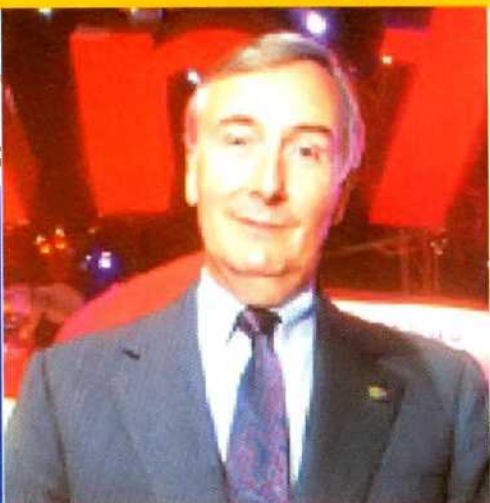
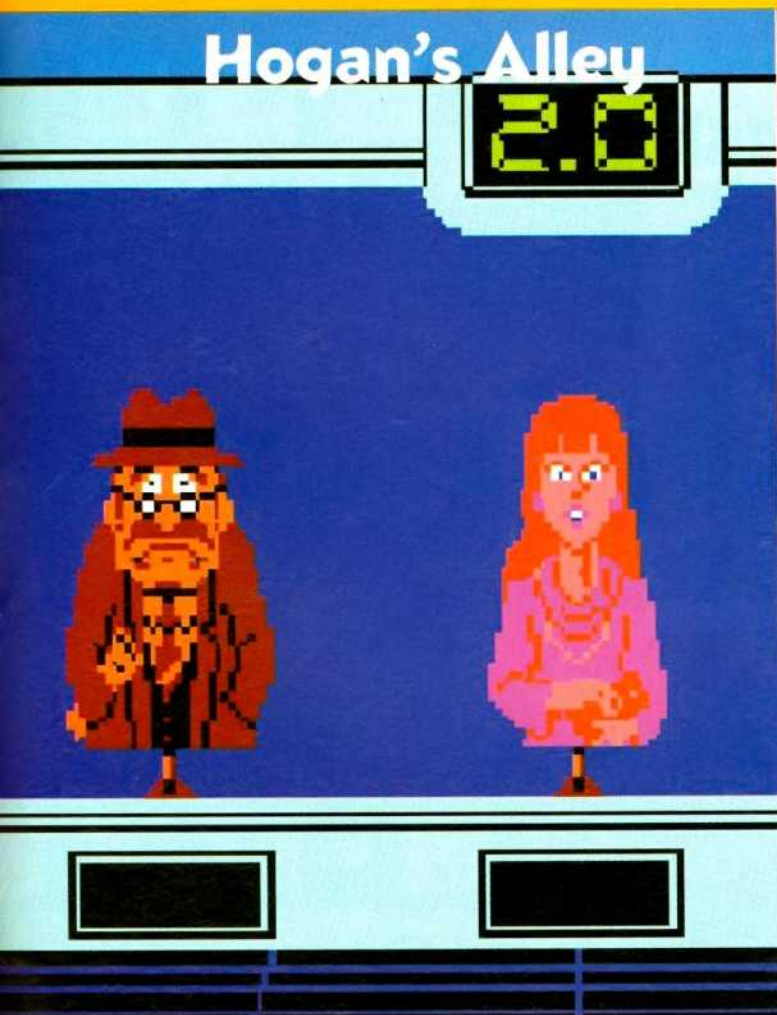


Das NES, wie wir es kennen und lieben. Wegen seines Designs auch liebevoll Schuhkarton mit System genannt

deospiele glaubte – Minoru Arakawa. Wenn gleich sich der Handel schon einmal an den Spielkonsolen die Finger verbrannt hatte, gab es da draußen immer noch Leute, die sich nicht um Absatzzahlen und Gewinn- und Verlustrechnungen scherten – die Videospieler. Arakawa war fest davon überzeugt, daß er, wenn er es richtig anstellen würde, die Videospiele mit Hilfe des Famicoms wieder salonfähig machen könnte. Anstatt Unmengen mäßiger Software zu veröffentlichen, wollte er sich vielmehr auf die Qualität seiner Produkte verlassen. Aber der Handel reagierte zunächst nur mit einem müden Lächeln auf Arakawas „selbstmörderische“ Visionen. Für sie ging es sowohl um ihre Jobs als auch um ihr Geld, und da sie mit Videospielen bereits schlechte Erfahrungen gemacht hatten, wollte anfangs keiner etwas damit zu tun haben. Vom eigenen Ehrgeiz getrieben, studierte Arakawa mit seinen engsten Mitarbeitern Howard Lincoln, der sich vom Firmenanwalt bis zum Vorstandsvorsitzenden hocharbeiten sollte, und Ron Judy (er übernahm den Vertrieb der N-Produkte) die Überreste des Marktes. Sie kamen zu dem Schluß, daß sich ihr Gerät in allen wesentlichen Punkten klar von den anderen Videospielkonsolen zu unterscheiden habe. In Japan arbeitete man an einem seriösen neuen Design, um das Gerät nicht für ein Spielzeug zu halten, und

schlägt zurück

Itse me, Luigi!



Howard Lincoln

... war Richter in der US-Army und später Anwalt, bevor er über den Kontakt mit Ron Judy von Arakawa zu Nintendo geholt wurde



Amerika ohne Baseball ist wie TOTAL! ohne Nintendo, deshalb versorgte Big N ihre größte Klientel 1985 mit einer Simulation des berühmten Volkssports

NES

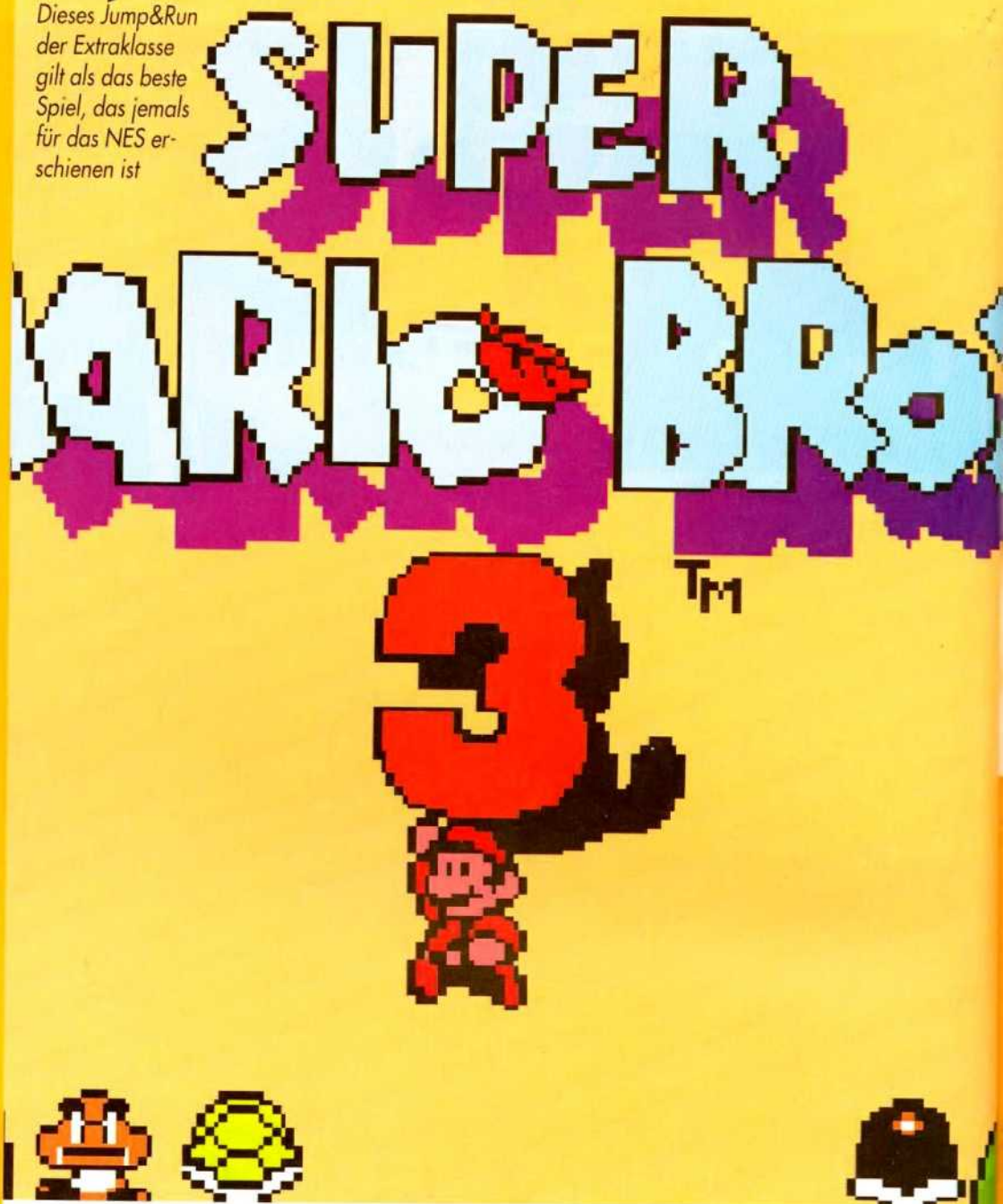


entwickelte darüber hinaus noch viele Zusatzartikel, wie eine Klaviatur inklusive eines dazugehörigen Musikprogramms. Das Famicom sollte auf AVS umgetauft werden, Advanced Video System. Doch auf einer Verbrauchermesse im Jahr 1984 stieß Arakawa erneut auf Unverständnis. Keiner der Händler war bereit, ein solches Risiko einzugehen, zumal auch die Käufer wenig Interesse an diesen Apparaturen signalisierten.

Niedergeschlagen dachte sich Arakawa eine neue Strategie aus. Er verzichtete auf alle Extras, bis nur noch das reine Famicom übrig blieb. Die Spieler wollten ihren Spaß haben und sich nicht mit langwierigem Computerkram aufhalten. Arakawa taufte seine Unterhaltungsmaschine Nintendo Entertainment System (NES). Nach erfolgreichen Testläufen in New York und Los Angeles konnte sich auch der Handel nicht länger gegen den hartnäckigen Unternehmer und sein Verhandlungsgeschick wehren und bestellte zunächst geringe Stückzahlen des NES. Mit der Zeit bewies Arakawa allerdings allen Zweiflern, daß der Nintendo-Erfolg keine Eintagsfliege war, und die Verkaufszahlen schnellten immer weiter in die Höhe. Das Geheimnis des bahnbrechenden Erfolgs lag jedoch nicht allein an den Bemühungen von NoA, denn die Nintendo-Software stammte immer noch aus Japan, und Miyamotos Spiele waren auch in Übersee maßgeblich am Erfolg des 8-Bitters beteiligt. Auch Gumpei Yokois Spiele *Metroid* und *Kid Icarus* waren

Super Mario Bros. 3

Dieses Jump&Run der Extraklasse gilt als das beste Spiel, das jemals für das NES erschienen ist



The World of N

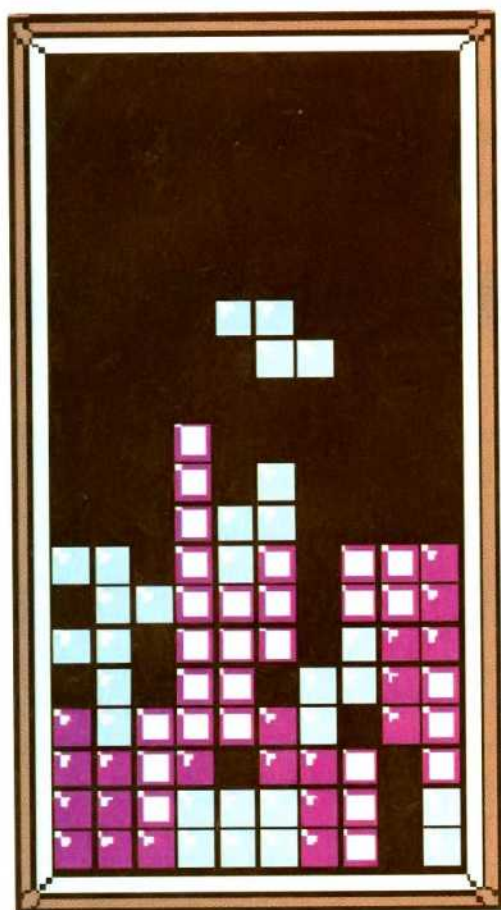


NoE HQ

1994 zog Nintendo of Europe in diesen schmackhaften Neubau, da es in den alten Büroräumen langsam zu eng wurde



Metal Gear



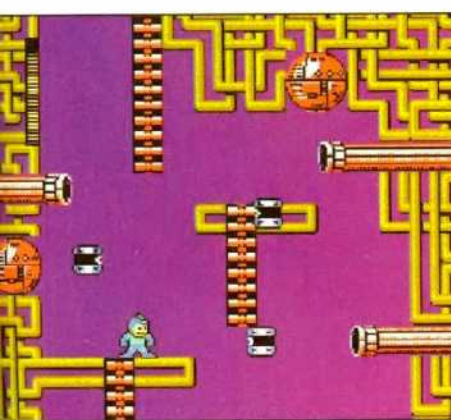
Tetris

Das Suchtspiel von Alexei Patschitnow wurde unter anderem auch für das NES umgesetzt



Ice Hockey

intendo



Mega Man



Capcoms Mega Man wurde zu einer festen Institution in der Nintendo-Welt. Allein fünf Abenteuer bestritt Rockman, so der japanische Name, auf dem NES

echte Verkaufsschlager. 1988 wurden schließlich sieben Millionen NES-Geräte sowie 33 Millionen Spiele in den Staaten verkauft. *The Legend of Zelda* und *Mike Tyson's Punch Out* gingen jeweils zwei Millionen mal über die Ladentheke.

Mit dem Erfolg wuchs natürlich auch die Firma, und Arakawa rekrutierte begabte und interessierte Spieler buchstäblich von der Straße. Hiroshi Yamauchi sandte seinem Schwiegersohn noch einige qualifizierte Leute aus den eigenen Reihen. Darunter war auch der Buchhalter Shigeru Ota. Nachdem Japan und Amerika erfolgreich erobert waren, war es nun an der Zeit, auch die Europäer vom NES zu überzeugen. In Europa mußte praktisch bei Null angefangen werden, deshalb war es unabdinglich, jemandem die Führung zu überlassen, der gut mit Zahlen umzugehen wußte. Ota erschien Arakawa aufgrund seiner Vorbildung am geeignetsten, und so schickte er seinen Buchhalter über den großen Teich. Passende Büroräume mußten gefunden werden, und ein fähiger Mitarbeiterstab sollte vor Ort alles für die Markteinführung vorbereiten. Das bayerische Städtchen Großostheim wurde als Nintendo-of-Europe-Standort auserkoren, weil der riesengroße Frankfurt/Main-Flughafen nicht weit entfernt liegt und viel Platz zum Expandieren bietet. Neben einigen Managern aus Japan holte sich Ota Hans Stahler in sein Führungsteam. Stahler gilt als Urgestein der deutschen Spielwarenindustrie und konnte mit der Einführung der Barbie-Puppe und des Ru-

bik's Zauberwürfels bereits legendäre Erfolge vorweisen. Den Vertrieb des NES übernahm die Firma Bienengräber, die ebenfalls schon einen bekannten Namen in der Branche inne hatte. Bienengräber hatte durch die Vermarktung der Game&Watch-LCD-Spiele ein dichtes Vertriebsnetz aufgebaut, welches es ermöglichte, das NES bald an sämtliche großen Kaufhäuser zu verkaufen. Es wurden Geräte samt Fernsehern angeschlossen, an denen die Kids *Ice Climber* spielen konnten, um sich ein Bild von dem grauen Kasten zu machen.

Nach amerikanischem Vorbild wurde eine Hotline eingerichtet, unter der Nintendo-Fans Tips zu Spielen erfragen konnten oder technische Hilfe in Anspruch nahmen, und ein Club-Magazin wurde gegründet. Nintendo beschäftigt einen großen Mitarbeiterstamm, der sich ausschließlich um die Konsumenten kümmert und auf so ziemlich jede Frage eine Antwort parat hat. Michael Friesl wurde als einer der ersten von Stahler und Ota bei Nintendo of Europe angestellt (Das Vorstellungsgespräch fand auf Umzugskartons statt, so geht die Sage). Er ist heute Chef der Konsumentenberatung. Die Hotline und auch das Club-Magazin erfreuen sich größter Beliebtheit. Inzwischen arbeiten zirka 240 Menschen im europäischen Headquarter. Nintendo hatte also überall einen Trend gesetzt, und ein Ende der Erfolgswelle der Firma ist auch heute noch nicht abzusehen. Immerhin wurden schon über 60 Millionen NES-Geräte weltweit verkauft. *Christian Henning*

Dragon Warrior



Ende

Die Nintendo-Hierarchie

Ganz oben ist natürlich das japanische Mutterunternehmen Nintendo Corporation Limited (NCL), an dessen Spitze Hiroshi Yamauchi, der Urenkel des Firmengründers, seit fast 40 Jahren steht. Unter sich beschäftigt er einen kleinen Kreis von Führungspersonen, dem seit einigen Jahren auch Howard Lincoln als erster und einziger Nicht-Japaner angehört. Die Entscheidungen überläßt Yamauchi aber nach wie vor seinem Instinkt, auf den er sich all die Jahre sehr gut verlassen konnte, obwohl er privat eigentlich rein gar nichts mit Videospielen am Hut hat.

Der Tochterfirma Nintendo of America (NoA) steht Minoru Arakawa als Präsident vor. Gemeinsam mit seinem langjährigen Freund und Vorstandsvorsitzenden Howard Lincoln leitet er die Geschicke seiner Firma von Seattle aus (nicht weit von der Firmenzentrale von Microsoft). Hier bei uns hat Shigeru Ota das letzte Wort und wird dabei von Wolf Saltzer und anderen Mitgliedern der Geschäftsleitung beraten. Neben Ota arbeiten noch einige weitere Japaner meist bis tief in die Nacht hinein an neuen Konzepten für Nintendo of Europe (NoE).

Vor kurzem stellten wir Euch die neuesten Accessoires für das Nintendo⁶⁴ vor. Im Gegensatz zu den meisten Software-Firmen, produzieren Zubehörhersteller noch immer eifrig weiter, um den zahlenden Kunden mit der coolsten Peripherie für die älteren Nintendokonsolen zu beglücken.

Wolfsoft RGB-Umschalter ca. DM 160 – 250

Der Trend geht momentan zur Zweitkonsole, und viele von Euch, die gerade ein Nintendo⁶⁴ ihr eigen nennen, motten ihr altehrwürdige SNES nicht ein. Wozu auch, bei den Superspielen?! Nervig wird die Spielesession allerdings, wenn Ihr beispielsweise nach einer mehrstündigen Zelebrierung von *Mario Kart 64* nur so um der alten Zeiten Willen noch ein paar Runden ein Rennspiel auf einer anderen

Konsole daddeln wollt. Denn dazu müßt Ihr natürlich erst einmal hinter Euren Fernseher kriechen und die meist gut versteckte Scartbuchse suchen, um dann, nach einigen Minuten der körperlichen Betätigung, endlich spielen zu können. Die Firma Wolfsoft aus Neuwied, bekannt durch ihre zahlreichen Umbauangebote (bisher blieb noch kein System vor den gnadenlosen Lötkolben der Westfalen

verschont) bietet schon seit längerem einen vier- bzw. siebenfachen Scart-Umschalter an. Die RGB-tauglichen Geräte werden mit einem RGB-Kabel geliefert, das eine Verbindung zwischen dem Fernseher und dem Umschalter herstellt. Sämtliche Konsolen werden jetzt an die Scartbuchsen des Gerätes gestöpselt, und mit einem kleinen Schalter könnt Ihr nun durch einen einfachen Handgriff von einer Konsole zur

anderen switchen. Ein weiterer Vorteil ist die schonendere Behandlung, die Ihr Euren Scartbuchsen zukommen laßt, da Ihr die Konsolen ja nicht mehr ständig anschließen müßt. Der Luxus hat allerdings seinen Preis. Die robusten Umschalter schlagen von ca. 160 DM bis 250 DM zu Buche. Wer den stolzen Preis nicht scheut, sollte zugreifen. Infos bei Wolfsoft, Tel. 0 26 22/8 35 17

Fazit: 2



Gamester Light Magnifier ca. DM 30

Bildschirmvergrößerungen mit eingebautem Lichtspender sind schon seit Jahren erhältlich. Dem Aufsatz aus dem Hause Gamester liegt jedoch ein Plastikadapter bei, mit dem der Magnifier problemlos auf das kleinere Gehäuse des Game Boy pockets paßt. Für den Betrieb der beiden kleinen Lampen sind zwei AA-Mignon-Batterien vonnöten. Der Light Magnifier ist ein Accessoire, über dessen Sinn und Zweck man geteilter Meinung sein kann. Wem es wichtig ist, den Bildschirm etwas zu vergrößern und wer oft und gerne im Dunkeln spielt, dem sei das klobige Teil empfohlen.

Fazit: 3



Gamester Netzteil und Powerpack ca. DM 40

Dieses kleine Akku-Pack von Gamester ersetzt die beiden AAA-Batterien, die Ihr normalerweise für den Betrieb des Game Boy pockets benötigt. Es wird in das (leere) Batteriefach gesteckt und durch ein kleines Kabel an die Stromversorgungsbuchse angeschlossen. Nach drei Stunden Spielspaß müßt Ihr das Kraftpaket allerdings wieder für zehn bis zwölf Stunden aufladen.

Das Powerpack ist nicht nur eine umweltfreundliche, sondern auch eine geldbeutelfreundliche

Alternative zu den Batterien. Zu Hause kann das Netzteil auch als normaler Stromversorger genutzt werden. Zum Glück ist die Handhabung sehr einfach, denn die mehrsprachige Gebrauchsanweisung ist nicht besonders sorgfältig erstellt worden.

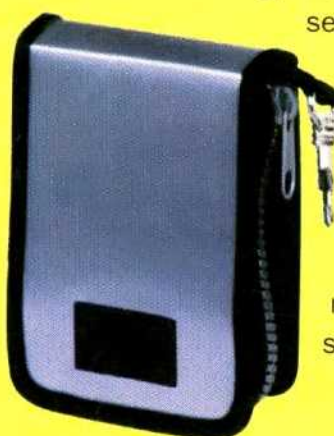
Fazit: 2



Gamester Pocket Wallet ca. DM 20

Obwohl der Game Boy pocket für die Westentasche konstruiert wurde, ist es doch wesentlich bequemer, ihn in einer separaten Tasche spazieren zu führen. Die Pocket Wallet besitzt einen kleinen Karabinerhaken, mit dem Ihr das graue Täschchen an Eurer

Kleidung befestigen könnt. Wer seinen GB in allen Lebenslagen griffbereit haben will, ist mit der Wallet bestens bedient, aber ein Pflichtkauf ist die Nylon-Bag mit Riesenreißverschluß nicht.



Fazit: 3

Gamester SN6 ca. DM 30

Obwohl die Original-Pads für das Super Nintendo extrem haltbar sind, kommt es gelegentlich vor, daß sich ein Pad nach Walhalla verabschiedet. Der Zubehörmarkt bietet dafür zahlreiche günstigere Alternativen zum Nintendo-Pad an. Aus dem Hause Gamester kommt das SN6, das in allen Funktionen mit der Nintendo-Version identisch ist. Lediglich im Gewicht unterscheidet sich das Gamester Pad, welches deutlich leichter ist. Als Testmuster sind in der Redaktion zwei Versionen des SN6 eingetrudelt. Beide unterscheiden sich nur in einer ergonomischen Aussparung an der vorderen Kante. Das SN6 kostet ca. 30 DM und ist im Fachhandel zu haben.

Fazit: 3



Gamester SN8 ca. DM 40

Etwas aufwendiger als der kleine Bruder SN6 kommt das SN8-Pad daher. Auffällig ist die bessere Handlichkeit, da es deutlich größer ist und so auch mit größeren Händen bei längeren Spieleabenden ohne Verkrampfungen gehalten werden kann. Das klassische Steuerkreuz wurde durch ein rundes Pad ersetzt (vergl. Abb. SN6 und SN8), mit dem man zielgenau eine Richtung angeben kann. Zusätzlich zu den beiden Links- und

Rechtstasten am oberen Ende gibt es passende Gegenstücke neben den vier Standard-Buttons. Außerdem stehen eine zweistufige Zeitlupenfunktion und für jeden Button Wechselschalter für den Autofire- und den Turbo-Modus bereit. Auch bei diesem Gerät standen uns zwei fast identische Testversionen zur Verfügung, die sich lediglich in der Form der Feuer-Buttons unterscheiden. Das Gamester SN8 ist für 40 DM im Handel erhältlich. Die zusätzliche Investition für das SN8 lohnt sich im Vergleich zum SN6, da das SN8 handlicher ist und über mehr Funktionen verfügt.



Fazit: 2

JUST Aqua Pad ca. DM 50

Aus Taiwan erreichte uns das Aqua Pad der Firma Just. Das mit farbenfrohen Buttons und durchsichtigem Gehäuse ausgestattete Gerät liegt gut in der Hand und ist um einiges größer als das Original-Nintendo-Pad. Zum normalen Steuerkreuz gibt es einen Aufsatz, der daraus einen Mini-Joystick macht und optisch dem Analogstick des N64-Pads ähnelt. Mit dem Aufsatz ist die Zielsicherheit jedoch etwas eingeschränkt. Die Links- und Rechtstasten sind mit Griffmulden versehen, zudem gibt es für alle vier Feuerknöpfe separate Turbo- und Autofire-Schalter sowie eine zweistufige Zeitlupenfunktion. Ab sofort ist das Gerät im Fachhandel erhältlich.

Fazit: 2



49.95*

**1 MB N64
Memory Cards**
4 x mehr Speicher
als Standard,
7 Farben.
Test Megafun
6.97: sehr gut

**USE
OR
LOSE**



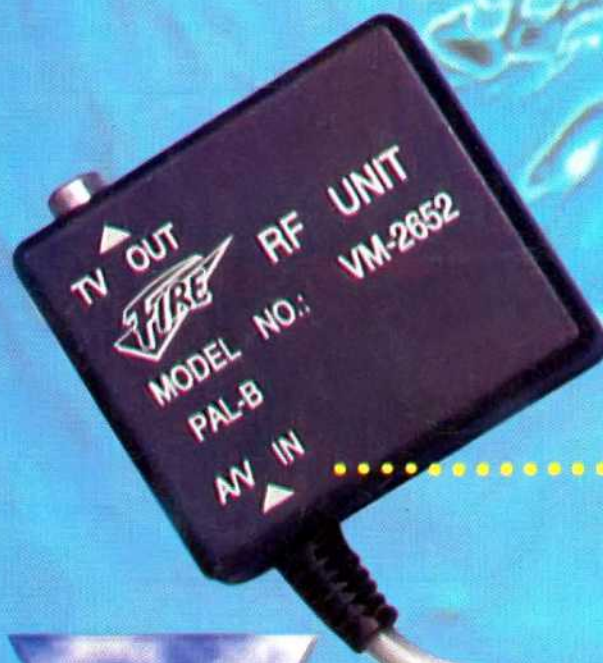
**Nintendo 64
Memory Card**
256 K
6 Farben.

29.95*

VRF1 X-Cellerator
Nintendo 64
Lenkrad mit Pedalen
Neu!
„Demnächst im Handel“



159.95*



34.95*

RF-Unit N64
Adapter für
Antenneneingang

BLAZE

Pures Tuning für Eure Konsolen erhältlich bei
HERTIE, KARSTADT, allkauf
und im gut sortierten Fach- u. Versandhandel.

Distribution: speed! GmbH - D • ABC Software - CH/A

Unverbindliche Preisempfehlung



(quix un

Hardware:



Modell: Quix News 1



Modell: Quix News 5



Modell: Quix News 3



Modell: Quix News 4



poppig, handlich, preiswert, das ist quix news 5

TOTAL! ist im Besitz solcher Pager und bietet Euch somit ab sofort einen schnellen, direkten Weg, die Redaktion zu erreichen. Leserbrief, Fragen oder Antworten zur Helpline, Charts, die Lösungen zu Gewinnaktionen, all das könnt Ihr uns ab jetzt ganz einfach quixen. Doch das ist noch nicht alles. Ab der kommenden Ausgabe wird in jeder TOTAL! auf einer Seite eine Kontaktecke zu finden sein. Dort veröffentlicht TOTAL! Eure persönlichen Quix- oder Telefonnummern. Sucht Ihr also jemanden, der beispielsweise *StarFox 64* oder *Bomberman* mit Euch spielen will, Tips zu einem Spiel hat oder einfach Kontakt mit anderen Spielern möchte, um einen persönlichen Erfahrungsaustausch zu starten? All das ist ab der kommenden Ausgabe der TOTAL! möglich.

Inzwischen gibt es eine Million Pager in Deutschland. Die Empfänger kosten zwischen 129 DM (Quix News 5) und 399 DM. Natürlich habt Ihr mit einer solchen Anschaffung noch

get the message

weitere Vorteile, als nur an der Kontaktecke in TOTAL! teilnehmen zu können. Mit einem Quix seid Ihr stets erreichbar, ohne durch Klingelgeräusche gestört zu werden, denn es besteht die Möglichkeit, sich entweder durch Vibrationsalarm oder akustisches Signal über eine ankommende Botschaft informieren zu lassen. Quix-Besitzer erhalten Nachrichten und können selbst entscheiden, wann und wen sie zurückrufen. Zudem ist es möglich, über den kleinen handlichen Apparat die neuesten Schlagzeilen aus aller Welt zu erhalten, denn Quix ist direkt mit der Deutschen Presseagentur (dpa) verbunden. So werden täglich die heißesten News aus den Bereichen Wirtschaft, Politik, Sport und Kultur an den Besitzer eines solchen Gerätes übermittelt.

Im Empfang von Textnachrichten erweist sich das kleine Gerät als ganz groß. Durch das Wundermaschinent können bis zu 80 Zeichen Text oder Zahlen bis zu 15 Ziffern übermittelt werden, im Speicher haben 20 Mitteilungen Platz. Quix News 5 glänzt jedoch nicht nur mit seinen zahlreichen Funktionen, sondern auch durch das ansprechende Äußere. Der Nachrichtenempfänger mit LCD-Display ist gerade einmal 45 Gramm schwer und in den Farben Lila/Orange, Grün/Schwarz, Schwarz/Rot oder ganz schlicht in Schwarz erhältlich.

Damit Ihr wißt, was es kostet, TOTAL! anzuquixen, informieren wir Euch noch kurz über die Gebühren: Der Übermittler zahlt 2,40 DM pro Nachricht, wenn er ohne Partner-Paket (Sondertarifangebot der Firma Quix) Textnachrichten über den telefonischen Auftragsdienst verschickt. Im Paket wird es dann deutlich billiger, montags bis freitags (9 bis 18 Uhr) kostet eine Message 1,20 DM, an Samstagen, Sonn- und Feiertagen dann nur noch 96 Pfennig. TOTAL! freut sich schon jetzt auf Eure Botschaften, Anregungen, Kritiken (konstruktive ist uns besonders willkommen) und Kontaktwünsche!

Was!



Wie wird eine textnachricht verschickt?

Eine Quix-Nachricht kann wahlweise per Telefon über den Quix-Auftragsdienst oder mit dem PC via Modem versendet werden. Das dazugehörige Programm, Quix-it, gibt es als Freeware im Internet (<http://www.quix.de>). Unabhängig davon, welche Möglichkeit Ihr wählt, sollte Euer Kontaktwunsch Wohnort, Lieblingsspiel, Quix- oder Telefonnummer enthalten. Dabei ist zu beachten, daß eine Nachricht die Länge von 80 Zeichen oder 15 Ziffern nicht überschreiten darf, außerdem ist das Stichwort "Kontaktecke" anzugeben. Für alle übrigen Rubriken wie Leserbriefe oder Helpline findet Ihr die Stichworte auf den entsprechenden Seiten. Eure Wünsche quixt Ihr bitte unter der Nummer 0165-3-222 22 13.

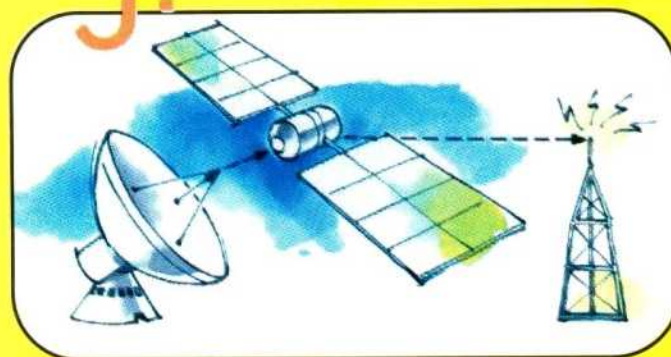
1. so geht's:



2.



3.



4.



win a quix competition

Ab sofort verlost TOTAL! jeden Monat ein Quix News 5. Wer gewinnen will, schickt ganz einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse:

TOTAL!
Stichwort: „Ich will gewinnen!“,
Friedensallee 41,
22765 Hamburg,
oder quixt unter der
Nummer 0165-3-222 22 13.

Einsendeschluß ist der 1.9.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der MINIRUF GmbH sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



1.9.97

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, Killer Instinct 2, Star Wars: Shadows of the Empire-Poster
SNES-Tests: FIFA Soccer '96
NES-Classic-Test: The Legend of Zelda
Tips&Tricks: WeaponLord, Chrono Trigger-Komplettlösung 1, DKC 2

TOTAL! 4/96



Specials: Breath-of-Fire-II-Guide über 16 Seiten
SNES-Tests: Toy Story, Breath of Fire II, Final Fight 3
Game-Boy-Tests: Worms, Micro Machines 2
NES-Tests: Elite
Tips&Tricks: DKC 2, Chrono Trigger-Komplettlösung 2

TOTAL! 5/96



Specials: Mega-Man-Reportage, Die 50 besten SNES-Spiele (Teil 1)
SNES-Tests: Civilization, Kirby's Dream Course, Mega Man X3
Game-Boy-Tests: Killer Instinct, Mega Man 5
Tips&Tricks: Secret of Evermore, DKC 2

TOTAL! 6/96



AUSVERKAUFT!

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 (Komplettlösung Teil 2)

TOTAL! 8/96



Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, N64-Special, SM 64 (Teil 1), Die 50 besten SNES-Spiele (Teil 4)
SNES-Tests: Donald in Maui Mallard
GB-Tests: Toy Story, Kirby's Block Ball
Tips&Tricks: Super Mario RPG (Teil 1)

TOTAL! 9/96



Specials: Super Mario 64 (Teil 2), PilotWings 64 (Teil 1), Turok-Interview, Donkey-Kong-Biographie (Teil 1)
SNES-Tests: Olympic Summer Games, Actraiser
GB-Test: GB-Classic-Reihe
Tips&Tricks: Super Mario RPG (Teil 2)
Poster: Mega Man

TOTAL! 10/96



Specials: Super Mario 64 (Teil 3), PilotWings 64 (Teil 2), Virtual-Boy-Reportage, Donkey-Kong-Biographie (Teil 2), FX-Spiele, Lufia II (Teil 1)
SNES-Tests: Lufia & The Fortress of Doom, S. R-Type
GB-Tests: Sword of Hope II
Poster: Super Mario 64

TOTAL! 11/96



AUSVERKAUFT!

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

TOTAL! 12/96



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

TOTAL! 1/97



Specials: Super Mario 64 (Teil 6), Shoshinkai '96 Messe-News, Wayne G.'s 3D Hockey, Killer Instinct Gold
SNES-Tests: Terranigma, Street Fighter Alpha 2, Winter Gold
Tips&T: GB-T&T-Register Autogrammkarte: Shigeru Miyamoto

TOTAL! 2/97



Specials: Super Mario 64 (Teil 7), Mario Kart 64 (Teil 1), Killer Instinct Gold, Star Wars: Shadows of the Empire, Jahresrückblick '96
SNES-Tests: Lufia, Sim City 2000
GB-Tests: Pocahontas
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 1), KI Gold, Super Mario 64

TOTAL! 3/97



Specials: Nintendo 64 in Deutschland, Mario Kart 64 (Teil 2), Dragon Ball
N64-Tests: Turok, Super Mario 64, PilotWings 64, Star Wars: Shadows of the Empire
SNES-Tests: Dragon Ball Z
GB-Tests: Casper
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 2)
Poster: Dragon Ball Z

TOTAL! 4/97



Specials: Nintendo 64 – Die kommenden Spiele, Videokult Anime, 64DD-Reportage
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)
Poster: Blast Corps

TOTAL! 5/97



Specials: Akte N – Nintendos SNES-Projekte, Fußball-Vergleichstest: ISS 64 vs. FIFA 64, Anime&Manga
N64-Tests: KI Gold
SNES-Tests: Tim – Der Sonnentempel
GB-Tests: Wave Race
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 4)

TOTAL! 6/97



Specials: Jubiläum – 4 Jahre TOTAL!, DigiPen, die Programmierer-Uni, Beilieferer mit TOTAL!-Aufklebern
N64-Tests: Mario Kart 64
Game-Boy-Tests: Game&Watch Gallery
Tips&Tricks: Turok-Levelkarten – Teil 3

TOTAL! 7/97



Specials: Anime und Manga (Captain Future), Japan-RPGs, NES-Report (Teil 1), Clayfighter 63 1/3, Extreme-g,
N64-Tests: Mortal Kombat Trilogy, NBA Hang Time
SNES-Tests: Mohawk & HJ, Scooby Doo Mystery
T&T: War Gods, Turok – Teil 4

Achtung!

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

TOTAL!-Special 3/96



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

TOTAL!-Special 1/97



Das ultimative **64fan magazin** bietet jede Menge Tips, Infos, Specials und Reportagen rund um das Nintendo 64 und die Spiele. Technische Daten, Entwicklungsberichte und Spielbeschreibungen sorgen für den nötigen Überblick.

Stück Ausgabe Stück Ausgabe

- | | |
|--|---|
| ☐ 3/96 DM 6,80 | ☐ 4/97 DM 6,80 |
| ☐ 4/96 DM 6,80 | ☐ 5/97 DM 6,80 |
| ☐ 5/96 DM 6,80 | ☐ 6/97 DM 6,80 |
| ☐ 7/96 DM 6,80 | ☐ 7/97 DM 6,80 |
| ☐ 8/96 DM 6,80 | |
| ☐ 9/96 DM 6,80 | |
| ☐ 10/96 DM 6,80 | |
| ☐ 12/96 DM 6,80 | ☐ Sonderheft |
| ☐ 1/97 DM 6,80 | ☐ 3/96 DM 5,80 |
| ☐ 2/97 DM 6,80 | ☐ 64 fan magazin |
| ☐ 3/97 DM 6,80 | ☐ 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 (Kartenummer bitte nicht vergessen!)

☐ bar anbei

Bitte keine Überweisung!

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

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

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

TOTAL!

Neues vom Mars!*



* Die ersten Aufnahmen vom Mars, Juli 1997

ERSTE BILDER VOM **MARS** BEWEISEN:
ES GIBT DORT **LEBEN!**

GESICHTET WURDE EIN **SCHNAUZZBÄRTIGER,**
KART-FAHRENDER

KLEMPNER, DER EIN **M WIE MARS**
AUF SEINER MÜTZE TRÄGT UND BESONDERS DURCH SEINE DICKE KNOLLENNASE AUFFÄLLT.



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).

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 Wahrneh-
mung 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)

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

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

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

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

BLZ: _____

Kontonr.: _____

Geldinstitut: _____

Unterschrift: _____

TIPS & TRICKS WANTED!

**Möge die Macht
mit Euch sein!**

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! 7/97 heißen:
Bernd Schulze, Oldenburg
Marc Linneweber, Obertshausen
Dennis Busch, Bremen

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



NINTENDO 64

Mario Kart 64

Durch die PAL-Konvertierung von Mario Kart 64 haben sich die Zeiten geändert, die zum Erfahren eines Ghosts im Time-Trial-Modus unterboten werden müssen. Schafft Ihr es, unter einer der folgenden Zeiten zu bleiben, tritt der jeweilige Namensgeber der Strecke als Ghost gegen Euch an. Wem es gelingt, einen dieser Geisterfahrer zu besiegen, kann sich getrost als Mario Kart-Experte bezeichnen. Zusätzliche Features im Spiel werden dadurch aber nicht freigelegt.



Strecke	Zeit
Luigi Raceway	2 Min. 10 Sek.
Mario Raceway	1 Min. 47 Sek.
Royal Raceway	3 Min. 12 Sek.

Frank Klocke, Herford

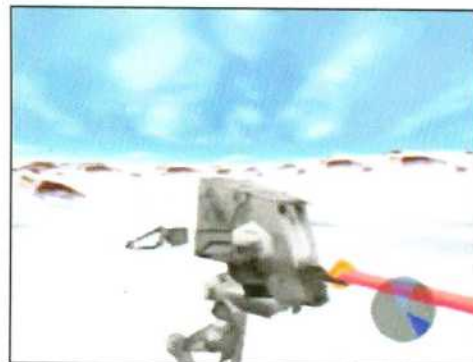
Star Wars: Shadows of the Empire

Die unzähligen Cheats, die zum kultigen Weltraumabenteuer durch die Presse geistern, haben mehrheitlich einen Schönheitsfehler: sie funktionieren in der Regel nicht. Den vorliegenden Trick haben wir daher auf Herz und Nieren geprüft und versichern Euch, daß alles tadellos klappt. Wichtig ist nur, daß Ihr Euch genau an alle Anweisungen haltet und notfalls das Ganze auch mehrmals probiert. Dann könnt Ihr nämlich ei-

nen AT-ST, einen Wampa oder einen Storm Trooper steuern.

Steuert einen AT-ST

Legt einen neuen Speicherstand an und gebt als Namen _Wampa_Stompa ein! Die Striche stehen für Leerzeichen. Vor „Wampa“ muß also ein, vor „Stompa“ müssen zwei Leerzeichen eingefügt werden. Achtet auch unbedingt auf die Groß- und Kleinschreibung! Mit Hilfe der



R-Taste könnt Ihr zwischen großen und kleinen Buchstaben wechseln. Als Schwierigkeitsgrad müßt Ihr Medium wählen. Startet nun das Spiel und stellt im Pausenmenü die Steuerung auf „Traditional“! Sobald im zweiten Abschnitt des ersten Levels (Battle of Hoth) die AT-STs erscheinen, müßt Ihr gleichzeitig ← und C→ und danach ↑ drücken. Hat alles geklappt, müßt Ihr mit Hilfe von C→ die Kameraperspektive wechseln, bis Ihr den AT-ST seht. Nun könnt Ihr den Koloss mit dem Steuerkreuz lenken und mit ↑ schießen.

Steuert einen Wampa oder einen Storm Trooper

Derselbe Trick funktioniert auch im zweiten Level (Escape from Echo Base) und gibt Euch die Kontrolle über einen Wampa. Drückt Ihr gleichzeitig → und C→, könnt Ihr

TRICKS *Shorties*

Quix-Nr. 0165-3-222 22 14
Stichwort:
tactics
get the message)

quixt uns was!



of the Empire War Gods NBA Hang Time Scooby Doo Mystery Secret of Mana 2

einen Storm Trooper steuern. Probiert diesen Cheat auch in anderen Leveln aus! Möglicherweise funktioniert er noch an weiteren Stellen des Spiels.



Ahau Kin
Clothesline

Dagger Stab
Sword Swipe
Blow Darts
Sungate
Sunburst



Anubis
Horn Charge

Staff Sweep
Staff Chop
Staff Bolt
Telestaff
Containment
(kann auch in der Luft ausgeführt werden)



CY-5
The Blender
Ground Laser
Overhead Laser

Teleport
Orbiter



Kabuki Jo
Sword Flurry
Dragon Star
Star Spread A

Star Spread B

Dragon Breath
Ground Flames
Dragon Staff



Maximus

Hammer-cut
Hammer-slam
Hammer-toss
Grab and Noogie
Net



Pagan

Leg Toss
Lightning Bolt
Teleport
Leg Copter

Skeleton Hold
Combo



Tak

Suplex
Overhead Throw
Rock Crush
Low Rock
Boulder

→ HP
3D + ← ↓
→ LP
← → LP
← ↓ → LK
→ ↓ ← HP
LP LK

Earthquake

3D + ← ↑
→ LK

Vallah

Chop → → HP
Shield Charge ← → LK + HK
Shield Bash ↓ ↘ ← LP
Axe Impale ← ← HP
Axe Toss ← ↓ → LP
3D Axe Toss 3D + ← ↓

Skull Snapper
Trap

→ LP
→ ↓ ← LP
→ ↗ ↑ ↘ ←
HP



Voodoo

Grab and Slap ← → LP LP LP
High Skullwing ↓ ↘ ← HP
Low Skullwing ↓ ↘ ← LP
Bone Rain 3D + ← ↑
→ HP
Teleport ← → LK
Snakefist ← ← LP



Warhead

Cannonball ← → HK+LK
Grab and Pound → ← HP
Missiles → ↓ ← LP
3D Missiles 3D + → ↓
← LP
Shockwave 3D + ← ↑
→ HP



War Gods (NTSC)

Gemeinerweise enthält das Handbuch von War Gods nicht die Special-Moves der einzelnen Kämpfer. Daher reichen wir die passenden Tastenkombinationen für Euch nach. (Wie Ihr die Fatalities am leichtesten ausführen könnt, ist in der vorigen TOTAL! nachzulesen.) Alle Steuerkreuzbefehle gelten übrigens für den linksstehenden Kämpfer. Die verschiedenen Abkürzungen haben folgende Bedeutungen:

LK Low Kick
HK High Kick
LP Low Punch
HP High Punch
BL Block
3D 3D-Button



Kabuki Jo
Sword Flurry → → HP + LP
Dragon Star ← ↓ → HP
Star Spread A 3D + ← ↓



NBA Hang Time

Scooby Doo Mystery

Secret of Mana 2

Der König der Löwen

True Lies

SUPER NES

NBA Hang Time

Die meisten der Cheats, die wir in der TOTAL! 5/97 für die N64-Version von *NBA Hang Time* abgedruckt haben, funktionieren auch auf dem Super Nintendo. Zusätzlich könnt Ihr aber noch folgende Tricks ausprobieren:

Neue Courts

Um auf einem anderen Basketball-Court spielen zu können, müßt Ihr im Tonight's-Match-Up-Screen folgende Tastenkombinationen eingeben:

Court	Cheat
Hafen	↓ gedrückt halten und B, A, X, Y eingeben
Dschungel	L, R, Select, Start, ↑, ↓, A, B, Y, X
Hochhaus	← gedrückt halten und Y, Y eingeben



Der ultimative Code

Der ultimative Code gibt Euch unendlich Turbo, Hyper Speed, Max Block und Fast Pass. Gebt folgende Tastenkombination im Tonight's-Match-Up-Screen ein:

↑, →, ↓, ←, Start, A, B, Y, X, Select.

Versteckte Spieler

Mit folgenden Kürzeln und PIN-Nummern stehen Euch einige neue Spieler zur Auswahl:

Name	PIN
KUNGEN	1414
HENRIK	6502
OLAV	2509
NILS	5555
TURMEL	0000

CHE	6581
JOHAN	1911
CHRIS	0912
TORÉ	1505
DIVITA	0000

Mit dem Kürzel FUNCOM und der PIN-Nummer 1993 könnt Ihr zudem ein Foto des Programmiererteams aufrufen.

Scooby Doo Mystery (us.)

Passend zum Test in der vergangenen TOTAL! liefern wir Euch nun die Levelcodes zu Scoobys SNES-Abenteuer nach.

Stage	Levelcodes
Stage 2	TDBKSRQ
Stage 3	XLWPMTC
Stage 4	NBKSDLV



Secret of Mana 2 (jap.)

Fortsetzung aus TOTAL! 7/97

Seid Ihr am Mana-Baum angekommen, müßt Ihr mit der Heldin, die den Stock bei sich trägt, das Schwert aus der Wurzel ziehen. Redet daraufhin mit der Fee, die erschienen ist, woraufhin eine Truhe erscheint! In der Truhe findet Ihr



die Trommel, mit der Ihr Flammy rufen könnt. Speichert auf dem großen Platz ab und geht wieder zum Strand, an dem die vielen Menschen herumliegen! Unterwegs trefft Ihr auf einige Leute, die Euch erzählen, daß ihr Land von riesigen Monstern tyrannisiert wird. Am Strand angekommen, wird Eure Fee von zwei üblen Halunken entführt, woraufhin Ihr Flammy um Hilfe rufen solltet. Verlaßt mit dem Drachen die fremde Dimension und fliegt zu dem roten Punkt in der Schneelandschaft! Begebt Euch in das mit Monstern bevölkerte Schloß

und sucht den Thronsaal auf! Dort warten die Fee, ein Ritter und der Junge im roten Gewand auf Euch. Sobald der Junge und der Ritter verschwunden sind, fallen die magischen Steine auseinander und verwandeln sich in Monster. Verlaßt das Schloß und die Stadt und ruft Flammy! Auf der Karte sind nun sieben leuchtende Steine zu erkennen, von denen Ihr den im Eisland zuerst anfliegen solltet. Laßt nach rechts in die Höhle und speichert vorsichtshalber ab! Benutzt den Durchgang rechts oben, und sucht Euch den Weg bis zum nächsten Endgegner! Dieser ist am besten mit dem Feuerzauber sowie einigen kräftigen Schwerthieben zu besiegen. Habt Ihr den Kampf heil überstanden, findet Ihr Euch außerhalb der Höhle in der Nähe von zwei katzenähnlichen Wesen wieder. Sprecht mit ihnen, und laßt Euch neu ausrüsten! Ruft wiederum Flammy, und macht Euch auf den direkten Weg in die Wüste! Begebt Euch in die Höhle bei der ersten Wüstenstadt! Dort, wo ehemals Feuerwände ein Durchkommen verhinderten, könnt Ihr nun

TRICKS

Shorties

Krusty's Fun House

Jack Bros.

Mario Tennis

Panic Bomber

Virtual League Baseball

passieren und zu einem weiteren Endgegner gelangen. Haltet Euch rechts, bis Ihr in einen Raum ohne weiteren Ausgang kommt! Dort müßt Ihr alle Gegner vernichten, damit sich ein geheimer Durchgang öffnet. Der Endgegner, vor dem Ihr nun steht, spricht am besten auf Eismagie und auf Eure Eisschwerter an. Nach dem Kampf findet Ihr Euch in der Wüste wieder. Fliegt mit Flammly nun nach Westen ins Wolfsland! Bevor Ihr das Schloß betretet, solltet Ihr unbedingt noch einmal abspeichern, denn es warten ein paar böse Überraschungen auf Euch. Alle Räume, die vorher noch versperrt waren, stehen Euch nun offen. Kämpft Euch den Weg frei, bis Ihr zum Endgegner im obersten Stockwerk des Schlosses kommt! Dieser reagiert besonders empfindlich auf die Donnerschlagmagie, ist aber auch für Blitze und Steinmagie anfällig. Nach dem Kampf findet Ihr Euch vor dem Schloß wieder.

Fortsetzung folgt ...

Maik Martin, Meerane



unendl. Leben BGLVS
unendl. Energie BGGLRY
Levelanwahl MNCHT
alle Waffen BGWPNS
Jessica Prax, Niedernhausen



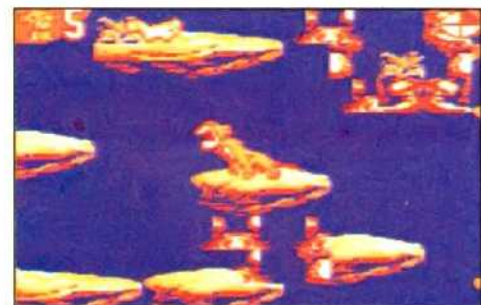
Krusty's Fun House



Herschel Krustofsky, besser bekannt als Krusty, der Clown, lädt ein zur fröhlichen Mäusejagd. Nicht, daß die Simpsons auf Hilfe angewiesen wären, aber ein paar Levelcodes sind immer nützlich.

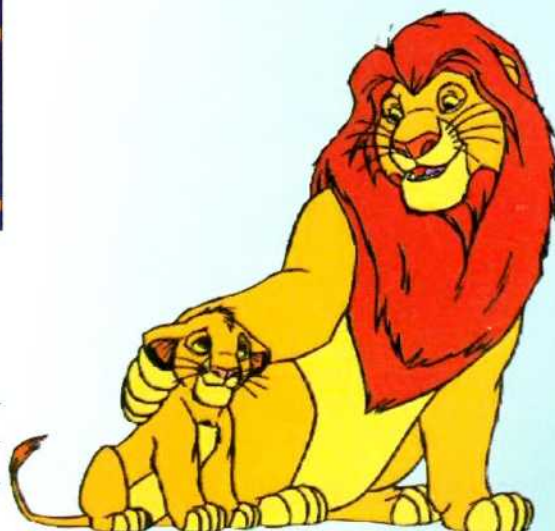
Level	Levelcode
Level 2	HERSCHEL
Level 3	SLUGFEST
Level 4	BOUVIER
Level 5	MENDOZA

Pablo Hess, CH-Bern



True Lies

In dieser Rubrik waren schon die Levelcodes zu Arnies GB-Abenteuer zu finden, trotzdem gibt es immer noch Neues zu berichten.

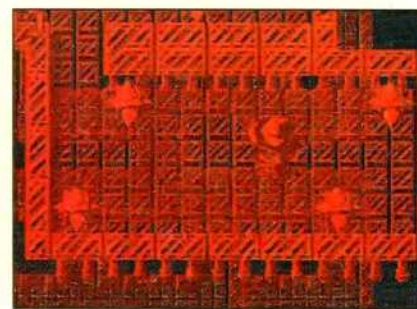


CLASSIC CORNER

VIRTUAL BOY

Es soll ja Menschen geben, die sich dieses hochexklusive 'Handheld' zugelegt haben. Jenen standhaften Nintendo-Fans ist diese Classic Corner gewidmet. Kopf hoch und nicht verkraften!

Jack Bros.



Jack Frost

Grim Reaper's Cavern	3267
Temple of Nightmare	8453
Dragon's Belly	1309
Mecha Fortress	7285

Jack O'Lantern

Grim Reaper's Cavern	4965
Temple of Nightmare	5923
Dragon's Belly	0919
Mecha Fortress	2827
Crystal Palace	6313

Jake Skelton

Grim Reaper's Cavern	0248
Temple of Nightmare	2745
Dragon's Belly	9537
Mecha Fortress	3598
Crystal Palace	0531

Mario Tennis

Echten Profis bietet die Tennis-simulation eine zusätzliche Herausforderung. Um einen höheren Schwierigkeitsgrad anwählen zu können, müßt Ihr im Titel-Screen folgende Tastenkombination eingeben: L, L, R, L, R, Select.

Wenn alles geklappt hat, ertönt zur Bestätigung ein Piepen.

Panic Bomber

Aus der Schweiz erreichten uns sämtliche Levelcodes für dieses Geschicklichkeitsspiel.

Schwierigkeitsgrad: Very Easy

Level 1	4390
Level 2	3281
Level 3	5607

Schwierigkeitsgrad: Easy

Level 1	6835
Level 2	9081
Level 3	2473

Schwierigkeitsgrad: Normal

Level 1	2695
Level 2	1038
Level 3	6934

Schwierigkeitsgrad: Hard

Level 1	8647
Level 2	0538
Level 3	9316

Stefan Lüthy, CH-Bäriswil



Virtual League Baseball

Mit den folgenden Paßwörtern könnt Ihr gegen das Miracle Team antreten. Beachtet die Bedeutung folgender Zeichen:

-	= Baseballschläger
P	= Pik-Zeichen
★	= Diamant

USA	0 - - 4 3
Kuba	2 - 4 1 4
Singapur	! - 4 0 3
Australien	2 - 0 8 3
Frankreich	P - 8 8 2
Deutschland	- - 2 8 1
Großbritannien	★ - ! P 1

TIPS & TRICKS

Action-Replay-Codes

SUPERNES

Terranigma

Die folgenden Codes funktionieren auch mit dem ARP III.

7E06 5F99	Stärke
7E06 58FF	Energie
7E06 6699	Glück
7E06 9599	Geld
7E06 5630	Level
7E07 ED09	Kristalle

Medaillen

7F80 940B	Florazauber
7F80 960C	Windzauber
7F80 980D	Knochenzauber
7F80 9A0E	Hornzauber
7F80 9C0F	Wasserzauber

Ringe

7F80 8001	Feuerring
7F80 8A02	Sturmring
7F80 8203	Eisring
7F80 8C04	Orkanring
7F80 8405	Blitzring
7F80 8E06	Donnerring
7F80 8607	Erdenring
7F80 9008	Mondring
7F80 8809	Sonnenring
7F80 920A	Atomring

Rüstungen

7F80 60XX	Setzt an die Stelle von XX folgende Werte ein:
-----------	--

A0	Schutzweste
A1	Lederweste
A2	Waldweste
A3	Sonnenrüstung
A4	Federanzug
A5	Felljacke
A6	Eispanzer
A8	Mönchskutte
AA	Kettenhemd
AB	Silberrüstung
AC	Platinrüstung
AE	Silberpanzer
AF	Blitzkittel
B0	Ninjaweste
B1	Drachenrüstung
B2	Seelenpanzer
B3	Kampfanzug
B4	Shogunrüstung
B5	Schuppenmantel

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:
Elisabeth Köbeck und Freddy Cerecki

B6	Flickenumhang
BC	Enigmapanzer
BD	Aurapanzer
BE	Nixenmantel

Utensilien

7F80 00XX	Setzt an die Stelle von XX folgende Werte ein:
-----------	--

10	Heilknolle
11	Wunderknolle
12	Götterknolle
13	Gegengift
14	Waldkraut
15	Serum
16	Weihwasser
17	Kraftelixier
18	Abwehrelixier
19	Glückelixier
1A	Vitalelixier
30	Aloeblätter
31	Karotte
32	Kristallfaden
33	Eisblumenblatt
34	Karmesinschal
35	Sakralsiegel
36	Hermesglocke
37	Saphir
38	Opal
39	Rubin
3A	Topas

3B	Porträt
3C	Schlaftrunk
3D	Kerkerschlüssel
3E	Turmschlüssel
3F	Tautropfen
40	Schritrolle
41	Keralfigur
42	Hundepfeife
44	Flugzeugteile
45	Granate
46	Signalgeber
47	Empfänger
48	Zeitbombe
49	Drachenanker
4A	Verlobungsring
4B	Kanalschlüssel
4C	Mondstein
4D	Schaltung
4E	Kostüm
4F	Ölgemälde
50	Steinpilz
51	Wein
52	Filet
53	Kamera
54	Hausschlüssel
55	Bergkristall
56	Ölsardinen
57	Landebahnskizze
58	Ginseng
59	Traumsiegel
5A	Orchidee
5B	Fiebermittel

5C	Blech
5D	Brief
5E	Holzklötz

Waffen

7F80 40XX	Setzt an die Stelle von XX folgende Werte ein:
-----------	--

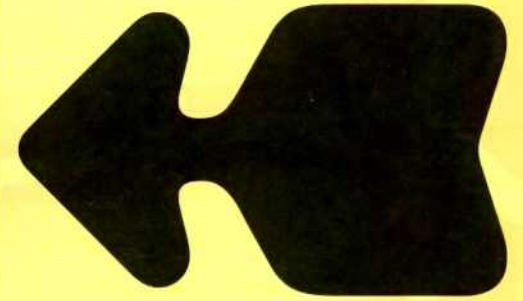
80	Hexagonstab
81	Kristallspeer
82	Sonnenstab
83	Granitspeer
84	Dornenpflanze
85	Löwenklaue
86	Eispickel
88	Bronzespeer
8B	Silberspeer
8C	Flammenstab
8D	Dreizack
8E	Seelenbrecher
8F	Donnerspeer
90	Nixenlanze
91	Planetenbrecher
92	Drachenspeer
93	Narrenstab
94	Prismalanze
95	Naginata
96	Dämonenlanze
9C	Terralanze
9D	Xenosspeer
9E	Tiarastab
9F	Aurastab



Zeichnung: Freddy Cerecki

Es gibt noch mehr!

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



Resident Evil - Director's Cut, PSX



Sonic R, Saturn



Metal Gear Solid, PlayStation



Das
Multiformat-
Magazin Eurer
TOTAL-
Redaktion!

Jeden Monat für
5,90 DM beim
Zeitschriftenhändler!

neXt Level 8/97 berichtet ausführlich über alle News der Electronic Entertainment Expo in Atlanta. Neben der N64-Software stehen natürlich die Neuvorstellungen für PlayStation und Saturn im Vordergrund. Konami hatte mit *Metal Gear Solid* eines der unumstrittenen Messe-Highlights im Programm. Die Fortsetzung des NES-Klassikers verspricht, selbst *Resident Evil* und *Tomb Raider* in den Schatten zu stellen. Capcom macht derweil seinem Ruf als Fortsetzungskönig alle Ehre: *Mega Man Neo*, *Mega Man X4*, *Resident Evil - Director's Cut*, *Resident Evil 2*, *Street Fighter EX Plus Alpha* und *X-Men vs. Street Fighter* sind nur einige der aktuellen Titel.

Fragen

Doom 64 (N64)

Alexander Tuske aus Ravensburg hängt im verfluchten 13. Level fest und fragt sich nun langsam, ob da nicht wirklich etwas dran ist, an dem Aberglauben, daß die Zahl 13 Unglück bringt. Er hat bereits alle Monster in die ewigen Jagdgründe geschickt und sucht seither den Levelausgang. Allerdings fehlt ihm noch ein passender Schlüssel, um in die Räume hinter der roten und der blauen Tür zu gelangen. Wir können Dir zwar auf die



Schnelle keine komplette Levelkarte liefern, haben aber zumindest ein paar nützliche Levelcodes für Dich aufgetrieben:

Skill Level: Be gentle!

Level 14: kdy8 9bck 69qq tbk?

Skill Level: Bring it on!

Level 14: kjyr 9bcj 69q7 rbk?

Skill Level: I own Doom!

Level 14: knx8 9bch 69rq pbk?

Skill Level: Watch me die!

Level 14: ksxr 9bcg 69r7 mbk?

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.

- Notiert Eure Anschrift (Brief bitte mit Datum und Angabe des Konsolensystems) auch im Brief, damit es keine Verwechslungen gibt!

- Natürlich funktioniert das nur, wenn Ihr auch fleißig schreibt. Helft anderen Lesern, wenn Ihr eine Antwort oder die gesuchten Tips&Tricks wißt! Frankierte Rückumschläge können wir leider nicht berücksichtigen, denn schließlich wollen alle Leser die Antworten erfahren. Schreibt Eure Fragen und/oder Lösungen bitte an:

**X-plain Verlag
TOTAL! Helpline
Friedensallee 41
22765 Hamburg**



Ungefähr in der Mitte des Levels trifft man auf diese beiden Fässer. Hüpf man links auf die Holzplattformen, dann können die Fässer auf TNT umgeschaltet werden. So beseitigt man den Zinger, woraufhin der Weg nach oben zur DK-Münze frei wird

Weitere Tips sind natürlich willkommen, vielleicht besitzt der eine oder andere bereits eine selbstgezeichnete Levelkarte (Level 13), die

er uns zuschicken kann. (Die Zeichnung sollte allerdings auf weißem, nichtliniertem Papier und mit einem dünnen Filz-

stift oder einem harten Bleistift angefertigt sein.)

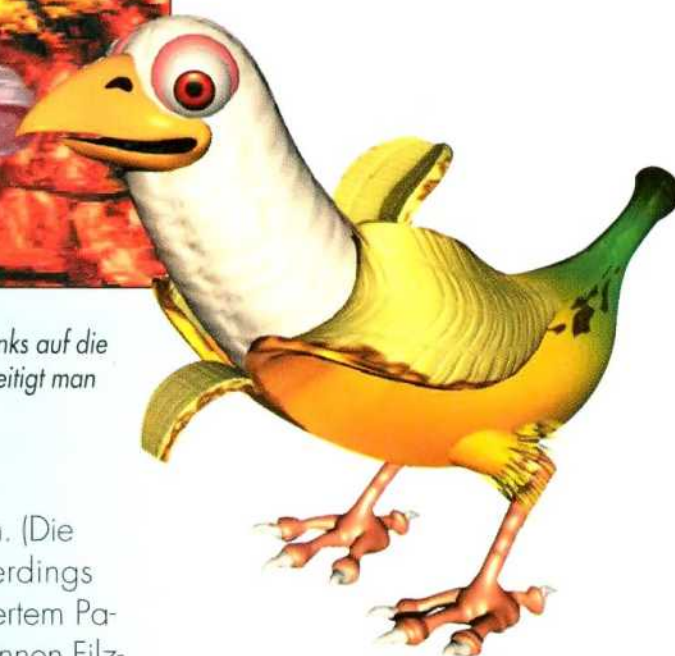
Donkey Kong Country 3 – Dixie Kong's Double Trouble (SNES)

Manuela Born aus Berlin macht sich Sorgen um die DK-Münze im Level Klippen-Klamotte, Welt 8, Abschnitt 2. Sie kann dort nämlich keinen der begehrten Taler finden. Vor ein paar Monaten haben wir eine Komplettlösung in mehreren Teilen zu diesem Spiel veröffentlicht (Ausgabe 2 bis 5/97), aus der auch das abgebildete Bild stammt.

Martina Brandstädter irrt in der verlorenen Welt umher; ihr fehlt der Bananenvogel dieses Abschnitts. Vielleicht gibt es aber auch gar keinen Flattermann in der verlorenen Welt. Schreibt uns bitte, wenn Ihr Martina helfen könnt!

Final Fantasy III (SNES)

Marco Lenhart aus Zotzenbach möchte gerne wissen, wo der Cursed Ring zu finden ist und wie man ihn erhält, ohne das Cursed Shield im Kolosseum einsetzen zu müssen. Außerdem soll da noch ein zweites Cursed Shield geben, das er bislang nicht ausfindig machen kann. Wer kann Marco helfen?

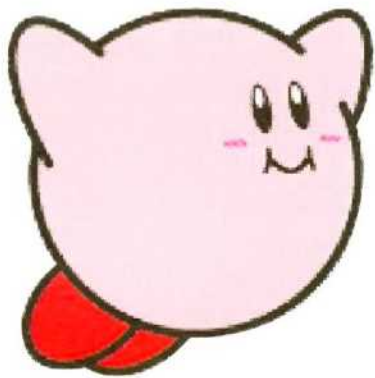


TRICKS

Helpline

Kirby's Dream Land 2 (GB)

Yaron Goldstein aus Berlin sucht das 7. Regenbogenteil. Hat jemand einen Tip für den jungen Mann?



Kirby's Fun Pak (SNES)

Yaron Goldstein scheint ein echter Kirby-Fan zu sein. Doch über den Endgegner in Milky Way Wishes ist er bislang noch nicht hinweggekommen. Wer hat eine passende Strategie für Yaron auf Lager?

Mystic Quest Legend (SNES)

Mathias Hansen erfragt auf dem Weg über unsere Helpline Action-Replay-Codes zu diesem Spiel. In den vergangenen vier (TOTAL!) Jahren ist uns leider noch kein einziger ARP-Code für *Mystic Quest Legend* unter die Finger gekommen. Sollte einer von Euch im Besitz dieser begehrten Parameter sein, so möge er sich bitte schriftlich melden. (Es winkt ein handsignierter Tips&Tricks-Sonderband 3/96!)

Paladin's Quest (SNES)

Marcel Misch aus Schönaun ist nach dem Kampf gegen Lockiarn und der Zerstörung von Noi Gren in einen Raum gefallen, aus dem er nun ohne Eure Hilfe nicht mehr entkommen kann. Es ist zwar ein Nebenraum (führt nach oben) zu sehen, jedoch findet Marcel den Zugang nicht. Falls ein erfahrener Held Tips zur Flucht aus diesem scheinbaren Gefängnis parat hat,

würde sich Marcel über einen Lösungsvorschlag wirklich sehr freuen.

Robotrek (SNES)

Marco Lenhart hat auch eine Frage zu *Robotrek*: „Wo finde ich die Blumensamen, von denen das Mädchen aus der Vergangenheit spricht? Was ist mit ihnen zu tun?“ und weiter, „Was kann man mit dem Scrap B machen, das man in den Ruinen von Count Prinkis Mansion nahe des Forest of Illusion findet, wenn man es zuvor mit ‚Weather‘ regnen läßt?“.

Secret of Evermore (SNES)

Markus von der Reck aus Köln versucht schon seit einiger Zeit, die Tür im Kontrollraum (in Assistopia) zu öffnen. Die Aufschrift lautet ‚LOCK‘, und Markus hat bereits davon gehört, daß die Tür nur per Paßwort den weiteren Weg freigibt. Doch wie heißt das gesuchte Paßwort, oder gibt es eventuell einen Trick, vielleicht auch einen geheimen Gang oder sogar einen ganz anderen Weg, um hinter die verschlossene Tür zu gelangen?

Star Wars: Shadows of the Empire (N64)

In jüngster Zeit erreichen uns häufig Fragen, die sich mit dem Thema Sternenzerstörer im letzten Level beschäftigen, deshalb wollen wir hier einmal alle Hilfesuche in einem Rutsch beantworten. Der große Sternenzerstörer, den Ihr am Ende des Spiels zu Gesicht bekommt, besitzt zwar eine schicke Energieanzeige, und Ihr könnt kräftig auf ihn feuern, dies ist jedoch nur ein Täuschungsmanöver, denn das Raumschiff läßt sich leider in keinem der möglichen Schwierigkeitsgrade zerstören.

Zelda III (SNES)

Benjamin Wagner aus Oberhausen hat ein Problem. Wie viele andere vor ihm, sucht auch er nach einem Kristall in diesem beliebten Oldie. Benjamin fehlt der 7. Kristall und er weiß nicht so recht, wie er die beiden Kugekköpfe im Schildkrötenpalast besiegen soll. Außerdem möchte er gerne die Tür öffnen, fragt sich jedoch, wie dies zu bewerkstelligen ist. Wer kann ihm helfen?



0104 BFFF bewirkt, daß stets drei Leben zur Verfügung stehen, jedoch seid Ihr auch in diesem Fall nicht vor Stürzen aus großer Höhe gefeit. Werdet Ihr unter oder über einem Fahrstuhl zerdrückt, geht ebenfalls ein Leben flöten.

(Lieber Wolfgang, der Vorschlag, die Telefonnummern der Hilfesuchenden abzudrucken, ist grundsätzlich eine feine Sache. Da die Helpline jedoch u. a. den Zweck erfüllen soll, auch anderen Lesern zu helfen, ginge dieser Nutzwert verloren, wenn niemand mehr seine Lösungsvorschläge schreiben würde, sondern sich statt dessen direkt an den Fragenden wendet. Anmerkung der Redaktion.)

Secret of the Stars (SNES)

Reinhold Lerch, Ausgabe 6/97: Alf Brückner weiß Rat bezüglich der Zeitbombe: In einer geheimen Ecke von Dekatas wird die Zeitbombe ausgegeben. Anwenden müßt Ihr sie dann etwas weiter oben rechts in derselben Stadt (dort, wo die Mauer sehr dünn ist). Dadurch sprengt Ihr Euch den Weg in den Stadtteil der Reichen frei. Sucht dort nach einem Haus, in dem ein Bett steht, unter dem wiederum ein versteckter Keller zu finden ist! Zusätzliche Infos könnt Ihr auch bei der Nintendo-Hotline erfragen, dort hilft man Euch sicherlich gerne weiter (Tel.: 060 26/94 09 40).

Antworten

Elevator Action (GB)

Steven Tarbotten, Ausgabe 6/97: Aus Lengenfeld traf Hilfe von Wolfgang Tröger ein. Zunächst ist festzustellen, daß es keine Paßwörter gibt, somit eine Lösung über diesen Weg entfällt. Echte Cheats, also Tastenkombinationen, die sich beispielsweise direkt auf die Anzahl der Leben auswirken, sind noch nicht bekannt. Allerdings gibt es einen kleinen Trost für Action-Replay-Besitzer: Der Parameter-Code

Soulblazer (SNES)

Ute Scheibner, Ausgabe 6/97: Auf der Suche nach dem Paß hat Michaela von Falkenstein folgende Erfahrung gemacht: Das gesuchte Stück liegt unter einer Tulpe nahe der Blockhütte der Kinder versteckt. Außerdem weiß sie auch, wo das begehrte Lebensschwert zu finden ist: Gleich in der ersten Welt trifft Ihr im ersten Abschnitt auf eine Kiste (ebenfalls die erste), in der sich das Schwert befindet.

WERTUNGS- REGISTER!

Jeder, der TOTAL! sammelt oder abonniert hat und auch allen anderen Leser werden sich freuen, daß wir wieder einmal ein komplettes Wertungsregister für Euch zusammengestellt haben. So könnt Ihr auf einen Blick sehen, welches Spiel welche Note bekommen hat, um was für ein Genre es sich handelt und in welcher Ausgabe Ihr den Test findet.

NINTENDO 64

Cruis'n USA	Rennspiel	97.05	3-	Boxing Legends of			Dungeon Master	Rollenspiel	93.09	2+	
Doraemon 64	Jump&Run	97.05	2-	the Ring	Sport	94.02	4-	E.V.O. – Search for Eden	Action/Adv.	93.10	2+
FIFA 64	Sport	97.05	3	Brain Lord	Adventure	95.02	3	Earthbound	Rollenspiel	95.08	2+
Int. Superstar Soccer 64	Sport	97.05	1	Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	94.02	5	Earthworm Jim	Action/J&R	94.12	1
Killer Instinct Gold	Prügelspiel	97.05	2+	Break Thru!	Puzzlespiel	95.07	3	Earthworm Jim 2	Action/J&R	96.01	1-
King of Pro Baseball	Sport	97.04	2-	Breath of Fire	Rollenspiel	94.10	2	Eek! The Cat	J&R/Strat.	94.10	4-
Mario Kart 64 (PAL)	Rennspiel	97.06	1-	Breath of Fire II	Rollenspiel	96.04	2+	Equinox	Action/Adv.	94.03	3
Mortal Kombat Trilogy	Prügelspiel	97.07	3-	Brett Hull Hockey	Sport	94.01	3	ESPN Baseball Tonight	Sport	94.12	3-
NBA Hang Time	Action/Sport	97.07	2-	Brutal – Paws of Fury	Prügelspiel	95.03	3-	Exhaust Heat 2	Rennspiel	93.08	1-
PilotWings 64	Flugsimulator	97.03	2+	Bubsy	Jump&Run	93.08	2	Eye of the Beholder	Adventure	94.08	2-
Star Wars:				Bubsy II	Jump&Run	96.03	3	F1 Pole Position	Rennspiel	93.12	2-
Shadows of the Empire	Act./Sampler	97.03	2	Bugs Bunny –				F1 Pole Position 2	Rennspiel	94.12	2-
Super Mario 64	Jump&Run	97.03	1	Rabbit Rampage	Jump&Run	94.06	2	F1 World Championship	Rennspiel	95.08	4
Turok – Dinosaur Hunter	F.P.-Shooter	97.03	1	Bulls vs. Blazers	Sport	93.07	3-	Fatal Fury	Prügelspiel	93.07	3+
Wave Race 64	Rennspiel	97.04	1-	Cacoma Knight in				Fatal Fury 2	Prügelspiel	94.09	3
Wayne Gretzky's				Bizyland	Action	93.09	4+	Fatal Fury Special	Prügelspiel	95.06	3+
3D Hockey (PAL)	Sport	97.07	2	Cal Ripken jr. Baseball	Sport	93.08	4+	Fievel goes West	Jump&Run	94.12	5+

SUPER NES

7th Saga, the	Rollenspiel	93.12	2+	Captain America and	Action	93.10	4	FIFA International Soccer	Sport	94.07	2-
90 Minutes European				Captain Commando	Action	95.07	5+	FIFA Soccer '96	Sport	96.03	3+
Prime Goal	Sport	96.02	3-	Castlevania X –				Final Fantasy III	Rollenspiel	95.02	1
Aaahh! Real Monsters	Jump&Run	96.03	3	Vampire's Kiss	Action/J&R	95.10	2-	Final Fight 2	Prügelspiel	94.06	4
ACME Animation Factory	Kreativprog.	95.07	4+	Champions World				Final Fight 3	Prügelspiel	96.04	2-
Actraiser 2	Action	94.02	3+	Class Soccer	Sport	94.07	4-	Firemen, the	Action	95.06	2-
Addams Family Values	Action/Adv.	95.06	3-	Championship Pool	Sport	93.12	4+	Firepower 2000	Shoot 'em Up	93.06	3+
Adventures of				Chaos Engine, the	Action/Strat.	94.07	2-	First Samurai	Action/J&R	93.08	4-
Batman & Robin, the	Action	94.12	2-	Choplifter 3	Action	94.09	3-	Flashback	Action/Adv.	94.01	1-
Adventures of				Chrono Trigger	Rollenspiel	95.11	1-	Flintstones	Jump&Run	95.06	4+
Dr. Franken, the	Jump&Run	94.04	3-	Chuck Rock	Jump&Run	93.12	2-	Flintstones, the	Jump&Run	94.04	2-
Aero the Acro-Bat	Jump&Run	93.12	3+	Civilization	Strategie	96.05	1-	Foreman For Real	Prügelspiel	95.11	4-
Aerobiz Supersonic	Strategie	95.03	3+	Clayfighter	Prügelspiel	94.05	2+	Frank Thomas Big			
Aguri Suzuki F-1				Clayfighter 2	Prügelspiel	95.05	2	Hurt Baseball	Sport	96.03	3+
Super Driving	Rennspiel	93.07	4-	Claymates	Jump&Run	94.05	2-	Frantic Flea	Jump&Run	96.06	4
Al Unser Jr.'s				Cliffhanger	Action/J&R	94.01	5+	Front Mission	Action/Strat.	95.07	2+
Road to the Top	Rennspiel	95.07	4	Congo's Caper	Jump&Run	93.08	2	Full Throttle Racing	Rennspiel	94.12	5
Aladdin	Jump&Run	94.01	2	Cool Spot	Jump&Run	93.11	1-	Fun 'n Games	Kreativprog.	94.10	5+
Alfred Chicken	Jump&Run	94.01	3	Cool World	Jump&Run	93.06	3+	Ghoul Patrol	Action	95.01	2-
Alien 3	Action/J&R	93.06	2+	Cosmo Gang – The Video	Shoot 'em Up	93.09	3	Goemon 5	Action/Strat.	96.07	2
Alien vs. Predator	Action	93.10	4-	Cutthroat Island	Action/J&R	96.04	4+	Goof Troop	Action/Adv.	93.11	2
Amazing Tennis	Sport	93.07	2-	Cybernator	Action/J&R	93.06	3+	GP-1	Rennspiel	93.09	3-
Animaniacs	Jump&Run	94.12	3+	Daffy Duck	Jump&Run	94.01	3+	Great Circus Mystery, the	Jump&Run	95.10	2-
Art of Fighting	Prügelspiel	94.02	3-	Dead Dance	Action	93.10	3-	Hagane	Action/J&R	95.05	3+
Asterix	Jump&Run	93.08	3-	Death and Return				Hammerlock	Prügelspiel	95.03	5+
Asterix & Obelix	Jump&Run	95.08	2	of Superman	Action	94.11	4+	HardBall 3	Sport	94.09	3-
Astro Go! Go!	Rennspiel	94.08	3-	Demolition Man	Action/J&R	95.11	3	Hebereke's Popoitto	Puzzlespiel	95.11	3-
B.O.B.	Action/J&R	93.07	2	Demon's Crest	Action/J&R	95.04	2+	Hebereke's Popoon	Puzzlespiel	95.01	3+
Barkley: Shut Up and Jam!	Sport	95.02	4+	Desert Fighter	Shoot 'em Up	94.09	2	Herr der Ringe, der	Adventure	94.12	3-
Bass Master Classic				Die Schlümpfe				Hook	Jump&Run	93.11	3
Pro Edition	Sport	96.11	3	reisen um die Welt	Jump&Run	96.11	2-	Hulk, the Incredible	Action/J&R	94.10	3
Bassin's Black Bass	Sport	95.10	3-	Dino Dini's Soccer	Sport	94.12	3	Humans, the	J&R/Strat.	94.01	2
Batman Forever	Action	95.09	2	Dirt Racer FX	Rennspiel	95.07	5	Hungry Dinosaurs	Puzzlespiel	96.01	2-
Batman Returns	Action	93.07	1-	Dirt Trax FX	Rennspiel	96.02	2	Hyper V-Ball	Sport	94.07	3-
Battle Cars	Rennspiel	94.05	4+	Donald in Maui Mallard	Jump&Run	96.08	2+	Illusion of Gaia	Action/Adv.	95.02	2-
Battletoads – D. Dragon	Prügelspiel	94.01	4+	Donkey Kong Country	Jump&Run	95.01	1-	Illusion of Time	Action/Adv.	95.08	2-
Battletoads in				DKC 2 –				Incantation	Jump&Run	97.01	3+
Battlemaniacs	Action/J&R	93.10	3	Diddy's Kong Quest	Jump&Run	96.01	1-	Incredible Crash			
Beethoven's 2nd	Jump&Run	93.12	6+	DKC 3 –				Dummies, the	Action	94.02	4
Best of the Best	Prügelspiel	93.08	4+	Dixie Kong's D. Trouble	Jump&Run	96.12	1-	Indiana Jones –			
Big Sky Trooper	Action/Adv.	95.08	2	Double Dragon V –				Greatest Adventures	Action/J&R	94.12	2
Biker Mice from Mars	Rennspiel	95.01	3-	The Shadow Falls	Prügelspiel	95.02	4-	Int. Superstar Soccer	Sport	95.03	2
Blackhawk	Action/Adv.	95.01	1-	Dragon Ball Z –				International Superstar			
Bonkers	Jump&Run	95.06	4	Hyper Dimension	Prügelspiel	97.03	3+	Soccer Deluxe	Sport	95.11	1
Boogerman	Jump&Run	96.03	3-	Dragon –				Izzy's Quest for	Jump&Run	96.03	3+
				The Bruce Lee Story	Prügelspiel	94.11	2+	the Olympic Rings	Jump&Run	96.03	3+
				Dragon View	Action/Adv.	95.02	3+	James Pond Crazy Sports	Action/Sport	93.08	3
				Dschungelbuch, das	Jump&Run	94.09	1-	James Pond II: Robocod	Jump&Run	93.10	3

Jelly Boy	Jump&Run	95.03	2	Micro Machines 2 – Turbo Tournament	Rennspiel	96.02	2	Rise of the Robots	Prügelspiel	95.02	4-
Jim Power – The Lost Dimension 3D	Action/J&R	94.04	4+	Might & Magic II	Rollenspiel	94.03	2-	Road Runner	Jump&Run	93.07	2
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	Sport	93.06	1-	Might & Magic III	Rollenspiel	95.05	2+	Robotrek	Rollenspiel	95.03	3+
Joe & Mac 3	Jump&Run	94.12	3-	MM Power Rangers	Action	95.01	5-	Rock 'n' Roll Racing	Rennspiel	94.02	1-
John Madden Football '93	Sport	93.07	2-	MM Power Rangers – The Fighting Edition	Prügelspiel	96.02	2-	Rocky Rodent	Jump&Run	93.12	2
Judge Dredd	Action/J&R	95.08	2	Milon's Secret Castle	Jump&Run	95.02	2	Run Saber	Action/J&R	94.02	3+
Jungle Strike	Action/Strat.	95.09	2+	Mohawk & Headphone J.	Action/J&R	97.07	3+	Samurai Shodown	Prügelspiel	94.11	2
Jurassic Park	Action	93.11	4	Monday Night Football	Sport	94.03	3-	Sat. Night Slammasters	Prügelspiel	94.10	2
Jurassic Park 2: The Chaos Continues	Action	95.02	3	Mr. Do!	Action	97.02	2-	Schlümpfe, die	Jump&Run	94.09	3-
Justice League	Prügelspiel	95.08	3	Mr. Nutz	Jump&Run	94.03	1-	Schöne und das Biest, die	Jump&Run	95.02	4-
Karl-Heinz Rummenigge's Player Manager	Strategie	93.12	4-	Mr. Tuff	Jump&Run	95.07	3	Scooby Doo Mystery	Action/Adv.	97.07	4+
Kawasaki Superbikes	Rennspiel	96.04	4+	Ms. Pac-Man	Action	97.06	3-	Secret of Evermore	Action/Adv.	96.02	2
Kick Off 3 – European Challenge	Sport	95.02	3	Mystic Quest Legend	Rollenspiel	93.12	2-	Secret of Mana	Action/Adv.	93.12	1-
Kid Klown in Crazy Chase	Jump&Run	95.03	2+	Mystical Ninja III	Jump&Run	95.07	1-	Secret of the Stars	Rollenspiel	95.09	2-
King Arthur's World	Strategie	93.06	2+	NBA All-Star Challenge	Sport	93.07	4	Sensible Soccer	Sport	93.12	2
King of Dragons	Prügelspiel	94.06	3-	NBA – Give N Go	Sport	96.01	3+	Shadowrun	Action/Adv.	93.08	1-
Kirby Super Star Deluxe	Jump&Run	96.12	1-	NBA Hang Time	Action/Sport	97.07	3+	Shanghai II – Dragon's Eye	Strategie	93.07	2
Kirby's Dream Course	Action	96.05	2+	NBA Jam	Action/Sport	94.04	1-	Shaq-Fu	Prügelspiel	94.12	3
Kirby's Fun Pak	Jump&Run	97.03	1-	NBA Jam Tournament Ed.	Action/Sport	95.03	1-	Side Pocket	Sport	94.03	3
Kirby's Ghost Trap	Puzzlespiel	96.05	3+	NBA Live '95	Sport	95.01	2	Sim Ant	Strategie	94.01	2-
Knights of the Round	Action	94.11	5+	NBA Live '96	Sport	96.03	3+	Sim City	Strategie	94.02	1-
König der Löwen, der Lamborghini	Jump&Run	95.01	4-	NBA Live '97	Sport	97.02	3+	Sim City 2000	Strategie	97.02	3+
American Challenge	Rennspiel	94.02	3+	NBA Showdown	Sport	94.03	3+	Skyblazer	Action/J&R	94.03	2-
Last Action Hero	Action	94.01	5-	Newman/Haas Indy				Smash Tennis	Sport	94.07	1-
Lawnmower Man, the Legend	Action	94.03	4+	Car Challenge	Rennspiel	95.02	4+	Soccer Shootout	Sport	95.07	3+
Legend of the Mystical Ninja, the Lemmings 2	Action/Adv.	94.04	1-	NFL Football	Sport	94.04	4-	SOS	J&R/Adv.	94.07	5+
Lester the Unlikely	Jump&Run	94.05	4	NFL Quarterback Club	Sport	95.05	2	Soul Blazer	Action/Adv.	93.10	2+
Lethal Weapon	Action/J&R	93.06	5	NFL Quarterback Club '96	Sport	96.01	2+	Space Ace	Interakt. Film	94.06	6+
Looney Tunes Basketball	Action/Sport	95.06	2-	NHL '97	Sport	97.01	3-	Spanky's Quest	Jump&Run	93.08	3-
Lost Vikings II, the	J&R/Strat.	97.04	1-	NHL Hockey '94	Sport	94.03	1-	Sparkster	Action/J&R	94.11	2+
Lost Vikings, the	J&R/Strat.	93.07	1-	NHL Hockey '95	Sport	95.01	2	Spawn	Action/J&R	96.04	3+
L. Matthäus Super Soccer	Sport	95.10	4+	NHL Hockey '96	Sport	96.02	3	Spectre	Action	94.06	5
Lufia	Rollenspiel	97.02	1-	Nigel Mansell's World Championship	Rennspiel	93.10	2-	Spider-Man	Action/J&R	95.04	2-
Lufia & The Fortress of Doom	Rollenspiel	94.04	2-	Ninja Warriors	Action	95.07	4+	Spindizzy Worlds	Action	93.09	2-
Madden NFL '94	Sport	94.03	1-	Olympic Summer Games	Sport	96.09	4-	Spirou	Jump&Run	96.11	3+
Madden NFL '95	Sport	95.02	1-	Operation Logic Bomb	Action	93.12	3	Spunky's Dangerous Day	J&R/Strat.	94.07	3+
Magic Boy	Jump&Run	94.10	3-	Operation Starfish	Jump&Run	95.07	4	Star Trek: Deep Space Nine	Action/J&R	96.07	3-
Magical Quest, the – starring Mickey Mouse	Jump&Run	93.06	1-	Oscar	Jump&Run	97.02	4+	Star Trek – Starfl. Academy	Action/Strat.	95.03	4
Major League Baseball	Sport	94.05	2-	Out to Lunch	Jump&Run	93.10	2-	Star Trek – TNG	Action/Strat.	95.07	3+
Major Title	Sport	94.01	2-	Outlander	Action	93.07	5	StarFox	Shoot 'em Up	93.06	1-
Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer	Action/Sport	95.08	2	Pac-in-Time	Jump&Run	95.01	3	StarGate	Action/J&R	95.07	3+
Mario is Missing	Strategie	94.05	3	Pac-Attack	Strategie	94.01	2-	Street Fighter Alpha 2	Prügelspiel	97.01	1-
Mario's Time Machine	Lernspiel	94.08	5+	Pac-Man 2	Action/Strat.	95.05	4-	Street Fighter II Turbo	Prügelspiel	93.10	1
Mark Davis' The Fishing Master	Sport	96.07	3	Pagemaster, the Paladin's Quest	Jump&Run	95.01	3-	Street Racer	Rennspiel	94.12	2-
Marko's Magic Football	Jump&Run	95.10	3+	Peace Keepers, the	Prügelspiel	94.06	4-	Striker	Sport	93.09	1-
Marvel Super Heroes in War of the Gems	Action	97.02	2-	PGA European Tour	Sport	97.01	3	Stunt Race FX	Rennspiel	94.08	2+
Mask	Jump&Run	96.03	3+	Phantom 2040	Action/J&R	96.01	3+	Sunset Riders	Action	93.10	3+
Maximum Carnage	Action/J&R	94.11	3-	Pinball Dreams	Flipper	94.03	3-	Super Adventure Island 2	Action/Adv.	95.01	2
MechWarrior	Action	93.11	2	Pinball Fantasies	Flipper	95.03	3-	Super Air Diver	Shoot 'em Up	93.12	2-
Mechwarrior 3050	Action	96.02	2-	Pink goes to Hollywood	Jump&Run	94.06	4+	Super Aleste	Shoot 'em Up	93.09	1-
Mega Man 7	Action/J&R	96.01	2-	Pinocchio	Jump&Run	96.01	2	Super B.C. Kid	Jump&Run	95.05	2
Mega Man Soccer	Sport	94.06	4+	Pinocchio	Jump&Run	96.08	2	Super Baseball 2020	Action/Sport	93.11	3+
Mega Man X	Action/J&R	94.05	2	Pirates of Dark Water, the	Action/J&R	94.08	4+	Super Battleship	Action/Strat.	94.04	4-
Mega Man X2	Action/J&R	95.11	3+	Pitfall – The Mayan Adv.	Action/J&R	95.01	2+	Super Battleship 2	Shoot 'em Up	94.10	3
Mega Man X3	Action/J&R	96.05	2	Plok	Jump&Run	93.12	2+	Super Bomberman	Action/Strat.	93.09	2
Mega-Lo-Mania	Strategie	94.02	3+	Pocky & Rocky	Action	93.10	2-	Super Bomberman 2	Action/Strat.	94.12	2
Metal Marines	Strategie	94.04	3	Pocky & Rocky 2	Action	95.05	2	Super Bomberman 3	Action/Strat.	95.11	2+
Metal Warriors	Action	95.07	2+	Pop 'n Twinbee	Shoot 'em Up	93.06	2-	Super Bomberman 4	Action/Strat.	96.06	2+
Michael Jordan: Chaos in the Windy City	Jump&Run	95.02	3	Pop 'n Twinbee – Rainbow Bell Adventures	Jump&Run	94.04	2+	Super Conflict	Strategie	93.07	1-
Mickey Mania – The Timeless Adventures of Mickey Mouse	Jump&Run	94.12	2-	Power Drive	Rennspiel	95.03	3-	Super Dropzone	Shoot 'em Up	94.12	3+
Micro Machines	Rennspiel	95.01	4	Power Piggs o. t. D. Age	Action/J&R	96.12	4-	Super Family Tennis	Sport	93.09	1-
				Powermonger	Strategie	93.08	2	Super Formation Soccer II	Sport	93.09	3-
				Prehistorik Man	Jump&Run	96.06	2-	Super Ghouls 'n' Ghosts	Action/J&R	94.11	2
				Primal Rage	Prügelspiel	95.10	3-	Super Godzilla	Prügelspiel	94.10	5+
				Prince of Persia 2	J&R/Adv.	96.11	4-	Super Mario All-Stars	Jump&Run	93.09	1
				Pugsley's Scavenger Hunt	Jump&Run	93.07	4+	Super Mario Kart	Rennspiel	93.10	1
				Putty Squad	Jump&Run	95.07	2	Super Mario RPG	Rollenspiel	96.07	1
				Puzzle Bobble	Puzzlespiel	95.06	2+	Super Metroid	Action/J&R	94.08	1
				Radical Rex	Jump&Run	94.12	2	Super Morph	Action/Strat.	95.02	3+
				Realm	Action/J&R	97.02	3-	Super Nova	Shoot 'em Up	94.02	3+
				Ren & Stimpy: Time Warp	Jump&Run	95.03	-	Super Off Road	Rennspiel	93.09	3
				Revolution X	Action	96.03	4-	Super Pang	Action	94.08	4+
								Super Pinball – Behind the Mask	Flipper	95.02	4-
								Super Punch-Out	Prügelspiel	95.04	2-
								Super Putty	Action/J&R	94.01	2-
								Super R-Type III	Shoot 'em Up	94.02	2-
								Super Return of the Jedi	Action/J&R	94.12	2-

Super Slap Shot	Sport	93.10	3-	World Masters Golf	Sport	96.02	2-	Animaniacs	Jump&Run	95.07	3+
Super Solitaire	Strategie	94.03	3+	Worms	Action/Strat.	96.12	2-	Arielle – T. Little Mermaid	Action	94.08	4+
Super Star Wars	Action/J&R	94.12	2	WWF Raw	Prügelspiel	95.01	2	Asterix	Jump&Run	93.07	3+
Super Street Fighter II	Prügelspiel	94.09	1	WWF – Royal Rumble	Prügelspiel	93.07	2-	Asterix & Obelix	Jump&Run	95.09	3+
Super Strike Eagle	Shoot 'em Up	93.06	2-	WWF Wrestlemania	Prügelspiel	96.01	3+	Asteroids &			
Super Tetris 2 & Bombliss	Puzzlespiel	93.10	2+	X-Kaliber 2097	Prügelspiel	95.01	5	Missile Command	Shoot 'em Up	95.11	2-
Super The Empire				X-Men Mutant Apocalypse	Action	95.07	3	B.C. Kid 2	Jump&Run	95.05	2-
Strikes Back	Action/J&R	94.03	2	Yogi Bear	Jump&Run	94.10	4	Baby T-Rex	Jump&Run	93.08	3
Super Tiny Toons –				Yoshi's Island	Jump&Run	95.10	1+	Bart & the Beanstalk	Jump&Run	94.05	3-
Buster Busts Loose	Jump&Run	93.06	2	Young Merlin	Action/Adv.	93.11	2+	Batman Forever	Action	95.09	3-
Super Troll Islands	Jump&Run	94.02	3+	Zero –				Batman –			
Super Turrigan	Action/J&R	93.11	2+	The Kamikaze Squirrel	Jump&Run	95.07	2-	The Animated Series	Jump&Run	93.11	2-
Super Turrigan 2	Action	95.07	1-	Zombies	Action	93.10	2-	Battle Arena Toshinden	Prügelspiel	96.06	2+
Suzuka 8 Hours	Rennspiel	94.11	4	Zool	Action/J&R	94.01	3+	Battle of Olympus, the	Action/Adv.	93.12	3+
Syndicate	Action/Strat.	95.01	3+	Zoop	Puzzlespiel	96.01	2-	Battletoads	Action	93.08	3
T.M.H.T. –								Battletoads – D. Dragon	Prügelspiel	94.10	4-
Tournament Fighters	Prügelspiel	93.12	2	NES				Beavis and Butt-Head	Jump&Run	95.11	3-
T2 – Judgment Day	Action	94.05	3-	Action in New York	Action	93.08	2	Bionic Commando	Action/J&R	94.06	3
T2 – The Arcade Game	Action	94.06	4+	Alfred Chicken	Jump&Run	93.10	2	Blues Brothers –			
Tecmo S. NBA Basketball	Sport	93.07	2+	Alien 3	Action/J&R	93.06	2+	Jukebox Adventure	Jump&Run	94.11	4-
Terranigma	Adventure	97.01	2+	Asterix	Jump&Run	93.11	3+	Bomberman 2	Action/Strat.	95.11	3-
Test Drive 2	Rennspiel	93.07	4	Banana Prince	Jump&Run	94.11	3-	Bomberman GB	Action/Strat.	96.02	3+
Tetris 2	Puzzlespiel	94.10	2-	Batman Returns	Action/J&R	93.06	3	Boxxle II	Strategie	93.08	4
Tetris 2	Puzzlespiel	95.11	2-	Battleship	Strategie	94.01	5	Brainbender	Strategie	95.04	3-
Tetris Attack	Puzzlespiel	96.11	2+	Blues Brothers	Jump&Run	93.07	4	Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	94.02	4-
Tetris Battle Gaiden	Puzzlespiel	94.04	2	Chip 'n Dale 2 –				Bubble Bobble 2	Action	93.10	2+
Tetris & Dr. Mario	Puzzlespiel	95.04	2	Rescue Rangers	Jump&Run	95.04	3-	Bubble Bobble Part 2	Jump&Run	95.01	2
Theme Park	Strategie	95.07	1-	Cosmic Spacehead	Adventure	93.11	2	Casper	Action	97.03	4-
Tim – Der Sonnentempel	Action/J&R	97.05	2+	Darkwing Duck	Jump&Run	94.01	3	Castle Quest	Strategie	94.01	1-
Tim in Tibet	Jump&Run	96.01	2+	Die Schöne und das Biest	Jump&Run	96.04	3-	Choplifter III	Shoot 'em Up	94.12	2
Time Trax	Action	94.08	4	Dschungelbuch, das	Jump&Run	94.10	2-	Chuck Rock	Jump&Run	94.02	3+
Timecop	Jump&Run	96.03	5	Duck Tales 2	Jump&Run	95.06	2-	Cliffhanger	Action/J&R	94.04	5+
Tin Star	Action	97.06		Excite Bike	Rennspiel	94.11	2	Cool Spot	Jump&Run	94.07	2
Tiny Toons: W&W Sports	Sport	94.12	4+	Fantastic Adv. of Dizzy	Jump&Run	93.07	3-	Cutthroat Island	Prügelspiel	96.04	5
Tom & Jerry	Jump&Run	93.06	3-	Firehawk	Shoot 'em Up	93.09	3+	Daffy Duck	Jump&Run	94.10	3-
Top Gear 2	Rennspiel	94.01	2-	Formula One Sensation	Rennspiel	93.06	3+	Darkwing Duck	Jump&Run	93.06	2
Top Gear 3000	Rennspiel	95.04	3-	Hook	Jump&Run	93.11	4-	Defender & Joust	Action	96.06	2
Toy Story	Jump&Run	96.04	2	Indiana Jones 3	Action/J&R	94.01	5-	Desert Strike	Action/Strat.	95.01	2-
Toys	Action	93.07	4	Jimmy Connors Tennis	Sport	93.12	3	Die Schlümpfe			
Troddlers	Action/Strat.	93.08	3+	Kirby's Adventure	Jump&Run	94.06	2	reisen um die Welt	Jump&Run	96.11	2-
Troy Aikman NFL Football	Sport	94.12	4	Mario & Yoshi	Strategie	94.05	5+	Donkey Kong	J&R/Strat.	94.09	1-
True Lies	Action	95.04	2-	Micro Machines	Rennspiel	93.08	2+	Donkey Kong Land	Jump&Run	95.09	2-
Turn and Burn	Shoot 'em Up	94.10	3-	MiG 29	Shoot 'em Up	93.09	3	Donkey Kong Land 2	Jump&Run	96.12	1-
Ultima – Runes of Virtue II	Action/Adv.	95.02	4-	Mighty Final Fight	Prügelspiel	94.06	4	Dr. Franken II	Jump&Run	93.11	3+
Ultima VI –				Nigel Mansell's				Dragon Heart	Action/Adv.	96.08	3+
The False Prophet	Rollenspiel	94.08	2+	World Championship	Rennspiel	94.01	3-	Dschungelbuch, das	Jump&Run	94.05	2
Unirally	Rennspiel	95.06	2+	Over Horizon	Shoot 'em Up	94.12	2+	Earthworm Jim	Action/J&R	95.08	2+
Untouchables, the	Action	94.11	3	Pac-Man	Action	94.09	3-	Empire Strikes Back, the	Action	94.05	4+
Urban Strike	Action/Strat.	96.02	3-	Pirates!	Strategie	93.06	2+	F-15 Strike Eagle	Shoot 'em Up	93.06	4
Utopia –				Rackets & Rivals	Sport	93.08	3	F1 Pole Position	Rennspiel	94.01	3-
Creation of a Nation	Strategie	94.08	2+	Schlümpfe, die	Jump&Run	95.05	2	Felix the Cat	Jump&Run	93.10	2
Val d'Isère Championship	Sport	94.12	5	Star Trek	Action/Adv.	93.08	3	Fidgets, the	Jump&Run	94.02	2-
Venom/Spider-Man –				Street Gangs	Action	93.08	4-	FIFA '97	Sport	97.01	2
Seperation Anxiety	Action	96.01	4	Super Adventure Quests	Jump&Run	93.12	3+	FIFA Soccer '96	Sport	96.01	2
Virtual Bart	Sampler	94.11	4+	Super Sports Challenge	Sport	93.07	2-	Final Fantasy Legend III	Rollenspiel	93.11	1
Virtual Soccer	Sport	94.03	2+	T.M.H.T. –				Fire Fighter	Jump&Run	93.08	3+
Vortex	Action	94.12	4+	Tournament Fighters	Prügelspiel	93.12	3	Foreman For Real	Prügelspiel	95.11	5+
Wario's Woods	Puzzlespiel	95.07	3	Tiny Toons:				Galaga & Galaxian	Shoot 'em Up	96.03	3+
Warlock	Action/J&R	95.05	3-	Cartoon Workshop	Kreativprog.	93.09	3-	Game Boy Gallery	Action	95.05	4-
Waterworld	Action	96.03	3	Tiny Toons II –				Game&Watch Gallery	Action	97.06	3+
Wayne's World	Action	93.06	5	Trouble in Wackyland	Jump&Run	93.09	3+	Garfield Labyrinth	Jump&Run	93.11	3
We're Back	Jump&Run	93.10	3+	Trolls in Crazyland, the	Jump&Run	93.10	4+	Gear Works	Strategie	94.01	3+
WeaponLord	Prügelspiel	96.02	2	Ultimate Stuntman	Action	93.09	3+	Golf Classic	Sport	95.02	4+
Where in the World				Wario's Woods	Puzzlespiel	95.07	3+	Great Greed	Adventure	94.01	2+
is Carmen Sandiego?	Adventure	93.10	5	WWF – King of the Ring	Prügelspiel	94.02	4+	Hammerin' Harry	Action/J&R	94.01	3+
Whizz	Jump&Run	97.02	4+	ZEN – Intergalactic Ninja	Action	93.09	2	Hook	Jump&Run	93.11	4
Wild Guns	Action	95.07	2-					Humans, the	Action/Strat.	93.06	2-
Wing Comander –								Hyper Dunk	Sport	94.04	4+
Secret Missions	Shoot 'em Up	93.10	2-	GAME BOY				Indiana Jones 3	Action/J&R	94.01	5+
Winter Gold	Sport	97.01	3-	4-in-1 Funpack Vol. II	Sampler	93.11	4	Iron Man/X-O			
Winter Olympics	Sport	94.04	3+	Adventure Island 2	Jump&Run	93.07	3-	Manowar in Heavy Metal	Action/J&R	96.10	2-
Wizardry V –				Adventures of Lolo	Puzzlespiel	96.07	3+	Itchy & Scratchy	Jump&Run	95.02	4+
Heart of the Maelstrom	Rollenspiel	94.06	2-	Aladdin	Jump&Run	94.11	2	Jelly Boy	Jump&Run	95.03	2-
Wolverine	Action/J&R	95.01	4+	Alfred Chicken	Jump&Run	93.08	2	Jimmy Connors Tennis	Sport	93.12	3+
Wordtris	Strategie	93.06	3	Alien 3	Action	93.06	3-	Judge Dredd	Action/J&R	95.08	4-
World Cup Striker	Sport	94.06	1-	Alien vs Predator –				Jungle Strike	Action/Strat.	95.04	2
World Cup USA '94	Sport	94.08	2	The Last of his Clan	Prügelspiel	94.11	5+	Jurassic Park	Action	93.09	2-
World Heroes	Prügelspiel	94.01	3-								

Jurassic Park 2:				Speedy Gonzales	Jump&Run	93.12	2-	Race Drivin'	Rennspiel	97.01	2
The Chaos Continues	Action/J&R	95.03	3-	Spirou	Jump&Run	96.11	2	Revenge of the Gator	Flipper	94.08	2
Kid Dracula	Jump&Run	93.06	2-	Spy vs. Spy	Action/Strat.	96.10	3-	Super Mario Land	Jump&Run	94.07	2
Killer Instinct	Prügelspiel	96.05	3+	Star Trek Generations –				Super Mario Land 2	Jump&Run	94.09	1-
King of Fighters '95	Prügelspiel	96.08	2+	Beyond the Nexus	Sampler	96.01	5+	Super R. C. Pro-AM	Rennspiel	95.01	2
Kirby's Block Ball	Action	96.08	2	Star Trek – TNG	Action/Strat.	93.09	3	Tetris	Puzzlespiel		1
Kirby's Dream Land 2	Jump&Run	95.08	2	StarGate	Strategie	95.03	2+	Tetris	Puzzlespiel	94.08	1-
Kirby's Pinball Land	Flipper	94.03	1-	Street Fighter II	Prügelspiel	96.02	1-	NES			
Kirby's Star Stacker	Puzzlespiel	97.05	2+	Street Racer	Rennspiel	96.11	2-	Boulder Dash	Action	97.04	2+
Konami Golf	Sport	94.04	2	Super Battletank	Action/Strat.	96.02	4	Bucky O'Hare	Jump&Run	94.06	2
L.U.C.I.E.	Strategie	94.09	3+	Super Chase H.Q.	Rennspiel	95.02	3-	Castlevania III –			
Lamborghini A. Challenge	Rennspiel	94.09	4	Super Mario Land 3 –				Dracula's Curse	Action/J&R	94.03	2+
Last Action Hero	Action	94.01	4+	Wario Land	Jump&Run	94.06	1-	Dynablaster	Action	94.09	2-
Lawnmower Man, the	Action	94.03	3-	Super Return of the Jedi	Action/J&R	96.02	3+	Elite	Action/Strat.	96.04	1
Lethal Weapon	Action/J&R	93.06	5	Super Space Invaders	Shoot 'em Up	95.02	3	Faxanadu	Action/Adv.	97.06	2
Madden '95	Sport	95.03	3+	Sword of Hope II	Rollenspiel	96.10	2+	Gauntlet II	Action/Adv.	96.05	2-
Madden NFL '96	Sport	96.01	3	Tale Spin	Action	94.07	4	Goonies II, the	Action/Adv.	95.01	2-
Mario's Picross	Lernspiel	95.08	2	Tarzan	Jump&Run	94.12	3-	Ice Climber	J&R/Strat.	97.03	2
Matthias Sammer Soccer	Sport	97.06	2+	T.M.H.T. III – Radical Rescue	Action	93.11	2	Jackie Chan's			
Max	Action/J&R	94.04	3-	Tesseract	Strategie	93.12	3-	Action Kung Fu	Action/J&R	97.05	2
Mega Man 3	Action/J&R	93.06	2	Tetris 2	Puzzlespiel	94.04	2	Kid Icarus	Jump&Run	95.03	2
Mega Man 3	Action/J&R	95.06	2-	Tetris 2	Puzzlespiel	95.11	2-	Life Force	Shoot 'em Up	94.10	2
Mega Man 4	Action/J&R	95.11	2-	Tetris Attack	Puzzlespiel	97.01	1-	Mega Man 3	Action/J&R	95.09	3+
Mega Man 5	Action/J&R	96.05	2-	Tetris Blast	Puzzlespiel	96.06	2+	Mega Man 4	Action/J&R	94.05	2-
Megalit	Puzzlespiel	95.01	3-	Tim in Tibet	Jump&Run	96.08	3	Metroid	Action/J&R	94.06	2+
Metroid II – Return of Samus	Action/J&R	94.12	2+	Tiny Toons 2:				Pirates!	Strategie	96.07	2+
Mickey Mouse	J&R/Strat	94.12	3+	Montanas Movie Madness	Jump&Run	93.11	2	Probotector II	Action/J&R	94.04	2+
Mickey Mouse V –				Tiny Toons: W&W Sports	Sport	94.12	4-	Snake Rattle N Roll	Action	95.04	2
Zauberstäbe	Jump&Run	96.05	3	Titus the Fox	Jump&Run	93.11	3+	Solomon's Key	J&R/Strat.	94.08	2
Micro Machines	Rennspiel	95.02	2	Tom&Jerry: Frantic Antics	Jump&Run	93.09	2-	Solstice	Action/Adv.	95.05	2-
Micro Machines 2	Rennspiel	96.04	3	Top Ranking Tennis	Sport	96.05	3-	Star Wars	Action/J&R	96.06	3+
MM Power Rangers	Action	95.01	6+	Toy Story	Jump&Run	96.08	3-	Startropics	Action/Adv.	97.06	2+
Mole Mania	Strategie	97.04	1-	Track & Field	Sport	96.07	2-	Super Mario Bros.	Jump&Run	94.07	2+
Monster Max	J&R/Adv.	94.12	2+	True Lies	Action	95.09	2	Super Mario Bros. 2	Jump&Run	94.08	2
Monster Truck Wars	Rennspiel	95.02	5+	Tumble Pop	Jump&Run	93.06	3+	Super Mario Bros. 3	Jump&Run	95.06	1
Mortal Kombat 3	Prügelspiel	96.05	5+	Turtles II –				Zelda II –			
Mr. Nutz	Jump&Run	95.01	2	Back from the Sewers	Jump&Run	95.03	2	The Adventure of Link	Action/Adv.	95.02	2-
Ms. Pac-Man	Action	94.10	4+	Urban Strike	Action/Strat.	96.11	3-	Zelda, the Legend of	Action/Adv.	96.03	2
Muhammad Ali	Prügelspiel	94.01	4	Wario Blast	Action/Strat.	95.04	2+	SUPER NES			
NBA All-Star Challenge 2	Sport	93.07	3-	Waterworld	Action/J&R	96.02	4	Actraiser	Action/Strat.	96.09	2+
NBA Jam	Sport	95.02	2-	Wave Race	Rennspiel	96.06	2	Another World	Action/Adv.	95.04	3-
NBA Jam Tournament Ed.	Sport	95.08	2	Wave Rave	Rennspiel	97.05	2	Axelay	Shoot 'em Up	94.06	2-
NBA Live '96	Sport	96.01	5-	WCW – The Main Event	Prügelspiel	94.01	3+	Blazing Skies	Action	96.06	2-
NFL Quarterback	Sport	94.02	6	Winter Gold	Sport	95.03	4-	E.V.O. – Search for Eden	Action/Adv.	96.11	2
NFL Quarterback Club '96	Sport	96.03	3	Winter Olympics	Sport	94.05	4	F-Zero	Rennspiel	94.10	2+
NHL Hockey	Sport	95.10	4+	Wordtris	Strategie	94.02	3-	Final Fantasy II	Rollenspiel	96.05	2+
Nigel Mansell's				World Cup Striker	Sport	94.06	2	Final Fantasy III	Rollenspiel	97.05	1
World Championship	Rennspiel	93.12	2-	World Cup USA '94	Sport	94.10	3	Gradius 3	Shoot 'em Up	95.02	2
Olympic Summer Games	Sport	96.09	3-	World Heroes 2 Jet	Prügelspiel	95.09	3	Jimmy Connors			
Out to Lunch	Jump&Run	94.02	4+	Worms	Action/Strat.	96.04	2-	Pro Tennis Tour	Sport	96.12	1-
Pac-in-Time	J&R/Strat.	95.09	3	WWF – King of the Ring	Prügelspiel	94.01	4-	Lagoon	Action/Adv.	95.01	2-
Pagemaster, the	Jump&Run	95.01	4+	WWF Raw	Prügelspiel	95.01	3	Lost Vikings, the	J&R/Strat.	96.09	1-
Palamedes	Strategie	94.11	4-	Yogi Bear's Gold Rush	Jump&Run	94.10	3	Lufia & the Fortress of Doom	Rollenspiel	96.10	2-
Pang!	Action	94.01	2	Yoshi's Cookie	Puzzlespiel	93.11	3+	Parodius	Shoot 'em Up	94.06	1-
PGA European Tour	Sport	95.10	2-	Zelda – Link's Awakening	Action/Adv.	93.11	1	Pilotwings	Sport	94.06	2-
Pinball Deluxe	Flipper	95.10	3	ZEN – Intergalactic Ninja	Action	93.09	3+	Populous	Strategie	95.06	2+
Pinball Dreams	Flipper	93.11	3+	Zool – Ninja				Rock 'n' Roll Racing	Rennspiel	96.08	1-
Pinball Mania	Flipper	96.01	3	of the ninth dimension	Jump&Run	93.12	3+	Sailormoon	Action	96.06	3+
Pinocchio	Jump&Run	96.06	3+	Zoop	Puzzlespiel	96.03	2-	Shadowrun	Rollenspiel	97.06	2+
Pocahontas	J&R/Adv.	97.02	4-	CLASSIC-TESTS				StarWing	Shoot 'em Up	94.09	1-
Pop 'n Twinbee	Shoot 'em Up	94.04	3+	GAME BOY				Street Fighter II	Prügelspiel	94.10	1
Popeye 2	Jump&Run	93.08	3	B.C. Kid	Jump&Run	95.06	2-	Super Castlevania IV	Action/J&R	94.07	2-
Primal Rage	Prügelspiel	96.05	4	Bomb Jack	Action	96.06	2-	Super Mario World	Jump&Run	94.08	1
Probotector 2	Action/J&R	94.10	2+	Boulder Dash	Puzzlespiel	95.07	2	Super Probotector	Action/J&R	94.04	1-
Prophecy Viking Child	Jump&Run	94.02	5-	Burger Time Deluxe	Action/Strat.	95.04	2-	Super R-Type	Shoot 'em Up	96.10	2-
Pugsley's Scavenger Hunt	Jump&Run	93.12	4	Dynablaster	Action	94.10	2-	Super Star Wars	Action/J&R	97.04	2
Quarth	Strategie	94.11	2+	F-1 Race	Rennspiel	95.09	2	Super SWIV	Shoot 'em Up	95.05	3+
R-Type 2	Shoot 'em Up	93.08	2+	Gargoyle's Quest	Action/Adv.	96.12	2-	Turtles in Time	Action	96.08	2-
Race Days	Rennspiel	94.10	3	Golf	Sport	95.05	2-	U.N. Squadron	Shoot 'em Up	95.03	3+
Raging Fighter	Prügelspiel	93.09	4+	Mystic Quest	Action/Adv.	95.02	2+	Young Merlin	Adventure	96.11	2-
Riddick Bowe Boxing	Prügelspiel	95.11	3-	Parodius	Shoot 'em Up	94.06	2+	Zelda – A Link to the Past	Action/Adv.	94.08	1
Rodland	Jump&Run	93.07	3-	Probotector	Action/J&R	96.07	2				
Samurai Shodown	Prügelspiel	95.02	2-	R-Type	Shoot 'em Up	95.08	2				
Schlümpfe, die	Jump&Run	94.09	2								
seaQuest DSV	Action	95.04	4+								
Sensible Soccer	Sport	94.01	2-								
Space Date	Action	94.01	3-								
Speedball 2	Action/Sport	93.06	3								

SNES

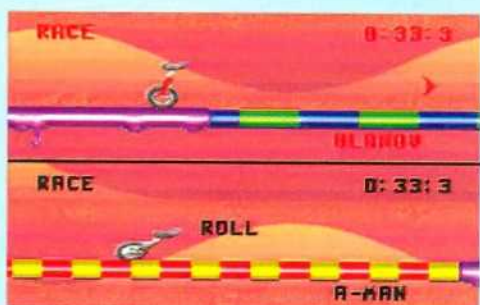
VERKAUFE

Verkaufe SNES-Spiele!!! Mario Paint mit Mouse u. Mouse-Pad u. Aladdin für nur DM 120 (einzelnes Spiel nur DM 60), beide Spiele mit Anleitung! Tel.: 02361-46433, Holger

Verkaufe SNES-Spiele, z. B. WWF Raw, Beavis and Butthead, Flintstones u. Super Soccer für DM 40-60, verkaufe auch noch ein GB-Spiel, F-1 Spirit für DM 20, Tel.: 034243-51902, Babis

SNES: 8 Spiele, A-Replay, 3 Control-Pads, Super Game Boy, Spieleberater für nur DM 350! Tel.: 05862-7461, Horst

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



Verkaufe Unirally, ISS für SFR 45, Lagoon SFR 30, alle mit VP, Super Tennis SFR 20, ohne VP, verkaufe Balloon Kid, Cosmotank, je SFR 15, für GB, Tel.: 0041-061-4618193, Rolf

Verkaufe Alien 3 für DM 50, Bugs Bunny DM 40, Hurricanes DM 20, Hulk DM 35, Indiana Jones DM 50, Probotector DM 50 und 3 NES-Videospiele für je DM 35, Tel.: 02977-1517, Robert

SNES mit 2 Pads, 1 Mouse, 17 Topspiele, wie SMW 2, Secret of Mana, StarWing usw., 100 % in Ordnung, Verpackung + Beschreibung, nur komplett für unglaubliche DM 1000, Tel.: 06731-45949, Wahlheim, Michael

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

Biometal, Brawl Brothers, Contra, Cool Spot, Cybernator, Darius Twin, E. D. F., Earthw. Jim II, Gradius III, Jungle Book, Legend, Lost Vikings, Metal Warriors, Super Aleste, S. Ghouls 'n' Ghosts, S. Metroid, Super Nova, S. Turrican, Thunder Spirits, alle Module us. Multimega PAL, neu, 200, Tel.: 06172-25451, Heiko

SNES mit Pad DM 100, SF II DM 20, Ultimate MK 3 DM 50, Schlümpfe 2 DM 50 (mit Codes), alles zus. nur DM 195, Tel.: 09762-6581, Johannes

Verkaufe SNES, 1 Pad + 4 Spiele (Super Soccer, Super Mario World, F-Zero, Bugs Bunny - Rabbit Rampage) für DM 160! Tel.: 089-3139114, Tomislav

Super Nintendo mit 2 Joypads AV/SCART-Verb., Netzteil und 10 Spiele für DM 250, auch einzeln, z. B. Lemmings 2, Hagane, S. Mario World, Legend, ru' einfach mal an, Tel.: 034673-97998, Andreas



SNES Double Dragon V DM 40, Blackhawk DM 30, Mystic Quest + Spieleberater DM 50, WWF Arcade Game DM 40, NBA Jam DM 30, suche für N64 Turok, Tel.: 04361-1238, Heinz

SNES + 2 Pads + Spiele: Mario World, Sim City, Striker, F-Zero, Wrestlemania, VB DM 350; SNES + 1 Pad + Spiele: Street Fighter, Mario All-Stars, VB DM 200, Tel.: 09844-1269, ab 15.30 Uhr, Jörn

NHL '96 DM 100, Winter Gold DM 90, Super Soccer DM 30, Kawasaki DM 100, Fun 'n Games DM 70, Lothar Matthäus Super Soccer DM 60, Tel.: 035600-31169, ab 18 Uhr, Sebastian



Secret of Evermore, S. of Mana, Illusion of Time, Zelda + Spieleber. je DM 55, Zombies, Hurricanes je DM 20, Alien 3, Syndicate je DM 35, Sparkster, Hagane, D. Dragon 5, Rise of the Robots je DM 30, Terranigma DM 85, zzgl. Porto, Tel.: 06023-970045, Michael

SNES mit 4 Joypads, 5-Sp.-Adapter, Super Game Boy, 20 Cassetten + ca. 80 Nintendozeitungen (inkl. Total! 6/93-1/96), Preis VHS, Tel.: 05231-570505, Michael

Verkaufe SNES + 2 Pads + 12 Spiele für DM 450, Tel.: 0711-5282797, Uwe

Verkaufe SNES + 2 Pads DM 100, DKQ DM 60, Illusion of Time DM 55, Earthworm Jim DM 50, Unirally DM 55, Boogerman DM 50, Tel.: 0911-408496, ab 18 Uhr, Klaus

Verkaufe Paperboy 2 DM 39, Flashback DM 39, Super Game Boy DM 49, Super Mario World DM 29, Busts Loose DM 29, Tel.: 0228-374919, Alex aus Bonn

Wow! SNES mit 2 Pads und Super Game Boy und 12 sehr gute Spiele, wie Yoshi's Island, Super Mario World, DKC 1, 2, 3 und viele mehr für DM 790, Tel.: 08678-8984, ab 14.30 Uhr, Jakob

Verkaufe Lufia (dt.) und Lufia 2 (us.) je DM 80, Mario RPG DM 90 sowie Mystic Quest DM 60, Tel.: 0211-715209, ab 18 Uhr, Birgitt



Verkaufe SNES, 2 Pads, 7 Spiele, z. B. Sim City, S. Mario Kart, Mario Paint mit Maus, Super R-Type, Theme Park, Super Mario für DM 460, Tel.: 0395-4215586, Thomas

SNES mit 4 Spielen, 2 Pads und Super Game Boy komplett zu verkaufen, in Originalverpackung (mit Anleitung), Tel.: 02623-3142, Denny

Verkaufe Secret of Evermore DM 60, John Madden NFL '95 DM 20, Super Mario World DM 20, Nintendo⁶⁴ - Shadows of the Empire (dt.) DM 90, Turok (dt.) DM 100, Tel.: 08821-57648, Chris

Verkaufe SNES + 8 Spiele (u. a. Secret of Mana 2), suche Nintendo⁶⁴-Spiele + Zubehör, nur US-Spiele, Tel.: 09474-433, Stefan

Verkaufe SNES mit 2 Pads und 5 Spielen, wie z. B. Sim City, Mickey Mouse..., Spiele auch einzeln, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 05528-999705, Michael

SNES mit 2 Pads und 9 Spielen, z. B. Secret of Evermore, Syndicate, Super Metroid für DM 500, Tel.: 07836-1472, Steffen



Verkaufe SNES + 2 Pads + Super Game Boy + 10 Spiele, z. B. Zelda III, Yoshi's Island, Asterix & Obelix für DM 600, Tel.: 08731-372431, ab 14 Uhr, Lucas



SNES + Pads + Yoshi's Island + Mario Kart + Zelda + Prince of Persia + NHL '95 + Int. Super Soccer + Tetris + Dr. Mario + Mario is Missing + Fun 'n Games für sagenhafte DM 399, Tel.: 03576-208567, Steffen

Verkaufe SNES + 16 Spiele: DKC 1-3, Yoshi's Island, SMW, EWJ, SSF 2, Super Metroid, Secret of Mana/Evermore, NBA Jam T. E. usw., Preis n. Vereinb., verkaufe auch einzeln, Tel.: 02864-4226, Christian

Verkaufe Super Nintendo mit 2 Pads und 5 Spielen (Theme Park, DKC 2 + 3, S. o. E. mit Spieleberater und NBA Live '96) Preis: DM 380, Tel.: 07249-20379, verlangt Marco

SNES mit 2 Controllern, Super GB und 8 Spiele für DM 530, verkaufe auch einzeln, suche billig N64 und Spiele, Tel.: 07221-73181, Pablo



SNES Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips u. Action-Replay-Codes zu über 130 Spielen in einem DIN-A5-Heft DM 15, Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg, Tel.: 04131-732444

Günstigst Illusion of Time, Chaos Engine, Breath of Fire II (us.), Asterix & Obelix, Lord of Rings, Aladdin, Lost Vikings, Topsecret Spieleberater, Tel.: 08071-51383, Michael

Verkaufe SNES, je DM 40, Axelay, Batman Returns, Castlevania IV, The



N64-Spiele! Viele Spiele zu billigen Preisen, ab DM 60, SNES: Street Fighter Alpha 2 für DM 40, ISSD für DM 40, Worms für DM 40, SMK für DM 30, Asterix & Obelix für DM 35 u. v. m., Tel.: 02232-51240, ab 18 Uhr, Torsten

SUCHE

Suche Breath of Fire 1 und Final Fantasy 2 + 3, Tel.: 06332-43245 (Anrufbeantw.), Sylvia



Final-Fantasy-Fan sucht Final Fantasy 3 für SNES sowie Final Fantasy 3 und Final-Fantasy-Adventure (us.) für

Suche das SNES-Spiel Lufia 2 und Mystic Quest Legend oder Breath of Fire 2, biete bis zu DM 35, Tel.: 0621-697419, Sebastian

TAUSCHE

Habe Mystic Quest, Spider-Man 2, C 2 u. v. a. (auch verkaufen) u. FIFA

Tausche SNES mit 2 Controllern, Maus, Super Game Boy und 15 Spiele (Topspiele, z. B. Lufia und Terranigma) gegen ein N64 mit einem Spiel, Tel.: 040-7111848, erst ab 15 Uhr, Thomas



NES

VERKAUFE

GAME BOY

VERKAUFE

Verkaufe Unirally, ISS für SFR 45, Lagoon SFR 30, alle mit VP, Super Tennis SFR 20, ohne VP, verkaufe Double Dragon, Balloon Kid, Cosmotank, je SFR 15, für GB, Tel.: 0041-061-4618193, Rolf



Verkaufe FF III, Alien 3, Super Game Boy mit Berater, ARP-Mogelmodul, Tel.: 08071-51383, Michael

Achtung! Wir nehmen keine veränderten oder ältere Gratis-Börsen-Formulare an. Jede Anzeige kostet fünf Mark. Schickt bitte ausschließlich Geldscheine oder Verrechnungsschecks! Die Redaktion behält sich vor, den Anzeigentext inhaltlich (Es dürfen keine indizierten oder beschlagnahmten Titel enthalten sein.) und sinngemäß (bei rechtlichen Unklarheiten) entsprechend zu korrigieren. Unleserliche Spieletitel sowie dubiose (Gratis-)Angebote und zweideutige Textpassagen fliegen ersatzlos raus.

BÖRSEN-FORMULAR

NUR 5 DM

NAME

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ Super Nintendo
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Nintendo⁶⁴
- ☐ Hardware & Zubehör
- ☐ Sonstiges

- ☐ VERKAUFE
- ☐ SUCHE
- ☐ TAUSCHE

Bitte in Druckschrift und mit Leerzeichen schreiben!

[illegible]

Eine Kleinanzeige (maximal sieben Zeilen mit je 25 Anschlägen) **kostet fünf Mark**. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. **Die Adresse oder Telefonnummer samt Name muß im Anzeigentext stehen.**

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!

SUCHE

Suche Konsolen + kompl. Modulsammlungen + Neuheiten + Zubehör für SNES, N64, GB, NES usw., suche für SNES S. Bomberman 1-3, Shadowrun, DKC 3, Tel.: 0641-970424, Kirsten

Game-Boy-Spiel „F-15 Strike Eagle“ zu kaufen gesucht, Tel.: 037606-2415, Wolfgang

Kaufe Game Boy + Spiele, SNES + Spiele, suche auch Komplettsammlungen oder einzeln, Sony, NES, SNES, N64, Game Boy, auch alle Toptitel, Angebote erwünscht unter Tel.: 0561-8701586, Monika

Suche Robin Hood für den Game Boy, Preis VS, Tel.: 02375-3595, Alexander Ax, Zu den Dinkeln 1, 58802 Balve

Achtung! Gesucht wird alles: Konsolen, komplette Sammlungen, Zubehör + Neuheiten für GB, N64, NES, SNES + Sony PSX, zögert nicht, bitte melden unter Tel.: 0641-970436, Monika

N64

VERKAUFE

Nintendo⁶⁴-Spiele zu verkaufen! Verkauft immer N64-Games. Killer Instinct Gold, DM 110 + Nachnahme (PAL-Version), suche Total! 1/96 + 4/96, zahle DM 20 + NN, Tel.: 02551-5756, Roman

Verkaufe N64 (dt.) DM 280, KI-Gold 64 (us.) DM 150, Wayne G. Hockey 64 (us.) DM 140 u. Wave Race (dt.) DM 80, zus. DM 630 + Porto, Tel.: 09621-82023, Fax: 09621-82022, Maxi

Verkaufe Turok-Dinosaur Hunter für DM 110 (dt.), Tel.: 07476-391308, Wolfi

Achtung! Verkauft nagelneues Turok-Spiel mit Anleitung und Verpackung, verkaufe Memory-Card mit 5 Meg! Preise nach Vereinbarung, es lohnt sich! Tel.: 07135-4766, Mathias

N64! Verkauft PilotWings 64 für DM 100, deutsche Version, das Spiel ist in gutem Zustand, Tel.: 089-2720380, Tobias

N64-Spiel Turok - Dinosaur Hunter für DM 80 zu verkaufen! (dt. Text), Tel.: 05862-7461, Horst

Verkaufe für N64 Turok - Dinosaur Hunter, deutsche Version, DM 85 zzgl. 50 % Porto, Tel.: 02551-7348, ab 18 Uhr, Sven

Killer Instinct Gold (dt.-neu) DM 110, Dixie's Double Trouble DM 80, Street Fighter Alpha 2 DM 70, WWF Raw + Video DM 50, Street Racer DM 35, alles mit Verpackung und Anleitung, Tel.: 0491-74103, Imko

Achtung! Verkauft Turok (dt.) und Super Mario 64 für das N64, beide mit

deutschem Bildschirmtext, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 030-9494286, bitte melden bei Sebastian

Nintendo⁶⁴, 1,5 Monate alt und 2 Spiele, Turok und Mario Kart 64, 2 Pads, Memory-Card und Antennenkabel für DM 500 VB, Tel.: 02158-8616, Marcel

SUCHE

Suche Neuheiten + Konsolen + komplette Sammlungen für Nintendo⁶⁴, SNES, NES u. GB, bitte meldet Euch unter Tel.: 0641-970424, Kirsten

SONSTIGES

VERKAUFE

N64-Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips, Tricks zu ca. 20 N64-Spielen, inkl. 120-Sterne-Lösung zu Mario64, DM 15, Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg, Tel.: 04131-732444

Verkaufe ca. 150 Hefte, wie V. Games, Fun V., Maniac, Total! usw. ab 8/92-12/96, auch Total! 6/93 u. Mega Fun 5/93, Preis n. Vereinb., Tel.: 06262-7108, Uwe

Total! Hefte 7/11/12/93, 1/3/5/7/8/94 und 1/2/3/5/6/8/10/95, alle Hefte einzeln erhältlich, Tel.: 0381-684287, Ronny

Lösungen, Move-Listen, Tips u. Tricks zu 1200 Spielen, für N64, SNES, PC, PSX u. Saturn, kostenlose Liste bei: Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg, Tel.: 04131-732444

SUCHE

Suche Total!-Hefte 9/93, 12/93, 2/94, 6/94, 11/95, und 2/96, zahle DM 8,80 pro Heft (= DM 2 Gewinn!), Annahme nur in Topzustand, Tel.: 06202-21362, Stephan Gerner

Wer kann mich 2-3 mal die Woche mit gebrauchten Nintendo⁶⁴-Spiele und Zubehör und Sony PlayStation beliefern? Preise nach Absprache, Tel.: 04401-695247, Ahmet

Suche Nintendo⁶⁴, Super Nintendo, NES, Game Boy u. Spiele, Spiele auch einzeln sowie sämtl. Zubehör wie Pads, Spieleberater usw., alles anbieten! Tel.: 05543-592, Sabine

Suche Metroid (NES), tausche gegen Super Mario Brothers 3 und Zelda, Tel.: 08341-12767, Alexander

Suche alles an Game&Watch-LCD-Spiele, Tel.: 04461-891646, Thomas

Aktuelle Liste indizierter Spiele

Stand: 30.6.97

Folgende Spiele sind von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) indiziert bzw. beschlagnahmt und dürfen nicht beworben oder Jugendlichen unter 18 Jahren zugänglich gemacht werden. Aus diesem Grund werden diese Spiele nicht in den Kleinanzeigen berücksichtigt.

Area 51	PlayStation
	Sega Saturn
Black Belt	Master System
Cannon Fodder	Mega Drive
	SNES
Chaos Engine	Mega Drive
Doom	Jaguar
	MD 32X
	PlayStation
	SNES
Die Hard Trilogy	PlayStation
Flying Shark	Automatenspiel
Green Beret	Automatenspiel
Killer Instinct	SNES
Killing Time	3DO
Lethal Enforcers	Mega Drive
	SNES
Lethal Enforcers II	MCD
	Mega Drive
Loaded	PlayStation
Mad Dog McCree	CD-i
Mercs	Mega Drive
Mortal Kombat	Mega Drive
	SNES
Mortal Kombat II	Game Gear
	Mega Drive
	MD 32X
	SNES
Mortal Kombat 3	Mega Drive
	PlayStation
	SNES
Mortal Kombat Trilogy	PlayStation
Projekt Overkill	PlayStation
Rambo III	Mega Drive
Re-Loaded	PlayStation
Shadow Dancer	Mega Drive
Super Double Dragon	SNES
Total Carnage	SNES
Virtua Cop	Sega Saturn
Wolfenstein 3D	Jaguar
	SNES
Zero Tolerance	Mega Drive

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

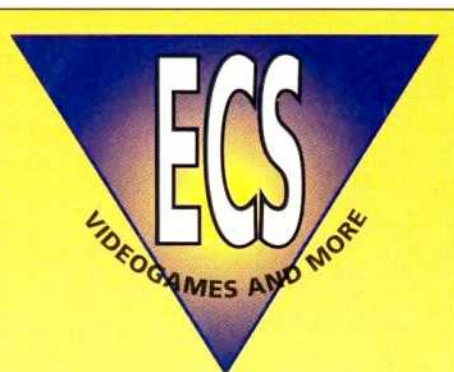
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
PC

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



GAME GEAR



SEGA

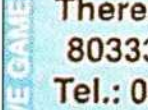
IBM - PC

CD-ROM

0541 -

66016

66017



Video und Computerspiele

NATURER STR. 20
49076 OSNABRÜCK
Fax.: 0541-66015

Langenfeld



**Video-
und
Computer-
spiele**

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

Tel.: 089 - 480 29 13

Fax: 089-488 07 4

München

GAME BOY 3DO JAGUAR CD-i PC CD-ROM SATURN PLAYSTATION SUPER NES MEGA DRIVE

**Munich
Software
Center**

... wer sonst!

Grillparzerstr. 42
81675 München
Tel.: 089-470 21 22

Häberlstr. 26
80337 München
Tel.: 089-53 41 15

Theresienstr. 152
80333 München
Tel.: 089-52 27 87

In Zusammenarbeit mit Playcom

COMPUTER KUDAK



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

NINTENDO 64

NINTENDO 64 komplett dt. DM299,00
ANTENNENWEICHEN SET dt. DM 39,00
CONTROLLER -grau- dt. DM 54,00
CONTROLLER -farbig- dt. DM 59,00
CONTROLLER PAK N64 dt. DM 34,00
CONTR. PAK 1 M. farbig dt. DM 44,00
CONTROLLER PAK 5 MEG dt. DM 79,00
Blast Corps kpl. dt. DM109,00
Doom N64 dt. DM149,00
Fifa Int. Soccer 64 dt. DM 99,00
Hexen N64 dt. DM149,00
Int. Superstar Soccer 64 kpl. dt. DM139,00
Lylat Wars+Rumble Pak kpl. dt. DM i.V.
Mortal Kombat Trilogy 64 dt. DM139,00
NBA Hang Time dt. DM139,00
Pilotwings 64 kpl. dt. DM 99,95
Star Wars: Shadows of... dt. DM109,95
Super Mario 64 kpl. dt. DM 89,00
Super Mario KART 64 dt. DM 89,00
Turok -uncut- pal. dt. DM139,95
Waverace 64 kpl. dt. DM 89,00
Wayne Gretzky's 3D Hockey dt. DM129,00

SUPER NINTENDO

D. Schlümpfe reisen... kpl. dt. DM109,95
Lufia + Sp.berater kpl. dt. DM104,00
Lucky Luke* kpl. dt. DM104,00

SEGA SATURN

SATURN kompl. + Demo's dt. DM299,00
Saturn kpl. + Tomb Raider dt. DM349,00
Command & Conquer kpl. dt. DM 89,95
Duke Nukem* Saturn dt. DM 99,00
Independence Day* dt. DM 89,00
Mechwarrior 2 kpl. dt. DM 89,00
NHL Powerplay Hockey dt. DM 89,00
Pandemonium dt. DM 89,00
Quake Saturn* dt. DM 99,00
Shining the Holy Ark dt. DM 89,00
Sonic JAM dt. DM 79,00
Super Puzzle Fighter2 Turbo dt. DM 69,00
Warcraft 2 kpl. dt. DM 89,00

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. + Demo CD DM299,00
4-4-2 Fußball* dt. DM 69,00
Agent Armstrong dt. DM 84,00
Broken Helix* dt. DM 99,00
Darklight Conflict kpl. dt. DM 84,00
Independence Day kpl. dt. DM 84,00
Int. Superstar Soccer PRO dt. DM 99,00
Legacy of Kain kpl. dt. DM 88,00
Lifeforce TENKA dt. DM 99,00
Manic Karts dt. DM 84,00
Mass Destruction kpl. dt. DM 79,95
Mechwarrior 2 kpl. dt. DM 89,00
Monster Truck* dt. DM 98,00
Need for Speed 2 kpl. dt. DM 84,00
Overblood kpl. dt. DM 84,00
Panzer General 2 dt. DM 89,00
Perfect Weapon kpl. dt. DM 88,00
Rage Racer dt. DM 99,00
Rally Cross dt. DM 79,00
Rebell Assault 2 kpl. dt. DM 89,00
Resident Evil-uncut-kpl. dt. DM 89,00
SUIKODEN dt. DM 89,00
S. Puzzle Fighter 2 Turbo dt. DM 69,00
Syndicate Wars kpl. dt. DM 88,00
V - Rally kpl. dt. DM 84,00
Warcraft 2 kpl. dt. DM 89,00
Wing Commander 4 kpl. dt. DM 89,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 5,95
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Vorbestellungen für *Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

Was macht eigentlich Erwin?

Die Ferien sind nun vorbei,
zur Schule geht es wieder,
als Hauptfach gibt es Einerlei,
und das ist ihm zuwider.
Unter der Bank wird gespielt,
Tetris und Fortress of Fear,
bis Frau Schmidt böse schielt,
und den Game Boy konfisziert.

Damit Ihr auch ohne Game Boy wißt, was Spaß macht, gibt es für 6,80 DM ab
5. September alle Nintendo-Infos in der **TOTAL! 9/97**.

Zwei Renner fürs N64

Probes *Extreme-g* und *Imagineers Multi-Racing Championship* werden in der nächsten TOTAL!-Ausgabe genauer unter die Lupe genommen. *Extreme-g* von den In-house-Entwicklern Acclaims wird bereits im Vorfeld als N64-Antwort auf *wipEout* für die PSX gehandelt. *Multi-Racing Championship* soll als fertige Japan-Version dieser Tage erscheinen. Die großen Vorberichte könnt Ihr in der TOTAL! 9/97 lesen.



Multi-Racing Championship (N64)



Extreme-g (N64)

Lucky Luke kommt nach Deutschland

Der Comicwesternheld, der schneller zieht als sein Schatten, kommt jetzt nach Deutschland. Die Spiele für den Game Boy und das SNES werden nicht nur in Fan-Kreisen als dringend benötigter Nachschub für die beiden Konsolen gehandelt. Infogrames verspricht eine komplette deutsche Version von *Lucky Luke*.



Lucky Luke (SNES)

Hexen 64

Der Klassiker kommt jetzt fürs N64. Magie, Schwerter und Armbrüste warten im Solospiel und im Vierspieler-Modus auf den Einsatz gegen Hunderte von Monstern in düsteren Dungeons. Ob der Release aus dem Hause GT Interactive hält, was er verspricht, steht in der kommenden TOTAL!-Ausgabe.



Hexen 64 (N64)

Nachschub für Prügel-Fans

War Gods von Williams/Eurocom soll nach *Mortal Kombat Trilogy* und *Killer Instinct Gold* das dritte Prügelspiel fürs N64 werden. Wie gut die Kriegsgötter sind, steht im Test in der kommenden TOTAL!



War Gods (N64)

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh) (ViSDP)
stellv. Chefredaktion: Sandra Alter (san), Thomas Hellwig (th)

Redaktion: Frederic Berg (fb), Marco Häntsch (mc), Christian Henning (ch), Marcus Höfer (hö),
Freie Mitarbeit: Michael Anton, Julian Eggebrecht, Maris Feldmann, Hirofumi Yamada
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafikleitung: Britta Jakobsen
Grafik: Nicole Bischof, Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Heinke Vogt
Textkorrektur: Margot Andrée, Thomas Hellwig
Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremliza Verlagsvertretung, Behringstraße 28 a, 22765 Hamburg
Tel.: 040/39 92 32 10, Fax: 040/39 92 32 99
Anzeigenleitung: Michael Gremliza (ViSDP)

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag GmbH, Friedensallee 41, 22765 Hamburg,
Tel.: 040/39 88 37-0, 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: © Nintendo/Rare

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-.

Die X-plain Verlag GmbH ist alleinige Inhaberin aller Rechte an „TOTAL! – das unabhängige Magazin“, die als Marke und Warenzeichen beim Deutschen Patentamt geschützt sind.



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

Asterix & Obelix	dt	119.99
Big Bad Bee Fighter	dt	129.00
Bombberman 3	dt	89.99
Cut Throat Island	dt	59.99
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Donkey Kong Count. 3	dt	129.00
Dschungelbuch	dt	* 74.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	109.99
Hebereke 2	dt	79.00
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
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
Mission Impossible	dt	*109.00
NBA Live 97	dt	119.99
NHL Hockey 97	dt	99.99
NHL Hockey 96	dt	109.00
Oscar	dt	69.99
Pinball Dreams	dt	64.99
Pinocchio	dt	129.00
Power Ranger 2	dt	109.99
Schlumpfe (dt. Text)	dt	109.00
Schlumpfe 2	dt	109.99
Secret of Evermore	dt	109.00
Sim City 2000	dt	129.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	89.00
Terranigma	dt	109.00
Tetris Attack	dt	89.00
Tim in Tibet	dt	89.99
Tim im Sonnentempel	dt	109.00
Toy Story	dt	119.00
Whizz	dt	79.99

Super NES- Sonderangebote

Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Beauty and the Beast	dt	49.00
Beavis and Butthead	dt	39.00
Hungry Dinosaurs	dt	49.00
Incanation	dt	44.99
Indiana Jones	dt	49.99
John Madden 95	dt	39.00
Mr. Dol	dt	49.99
Power Pigs	dt	49.99
Revolution X	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00
Stargate	dt	39.00

Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	44.99
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Game Mage Mogelm.	dt	69.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Scart-RGB Kabel	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

GAME BOY

Asterix & Obelix	dt	59.00
Casper	dt	59.00
Donkey Kong Cl.	dt	44.99
Dr. Mario	dt	49.00
Dschungelbuch	dt	* 44.99

Earth Worm Jim	dt	49.00
Hugo	dt	59.00
King of Fighters 95	dt	49.99
Matth. Sammer Soc.	dt	59.99
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Schlumpfe 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
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
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

NINTENDO 64

Blade & Barrel	dt	139.00
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. Superstar So.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
Robotech	dt	*149.00
St. Andrews Golf	dt	139.00
Star Wars - Sha.o.E	dt	129.00
Super Mario 64	dt	89.00
Turok	uk	139.00
Turok	dt	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 N64 rot	dt	54.99
Joypad N64 Grün	dt	54.99
Joypad N64 gelb	dt	54.99
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Joypad Nintendo 64	dt	54.00
Joypad Shark SV-362	dt	64.99
Joypad Super SV-300	dt	54.99
Joypad N64 blau	dt	54.99
Joypad N64 SV-303	dt	44.99
Joypad Plus SV-304	dt	54.99
Joystick SV-364	dt	89.99
Lenkrod N64 SV-380	dt	129.99
Mad Catz Joypad N64	dt	69.00
Mem. Card N64 256K	dt	34.99
Memory Card 1 Meg	dt	39.99
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	139.99
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
Allstar Soccer 97	dt	89.00
Comm. & Conquer 1	dt	99.00
Discworld 2	dt	* 89.00
Need for Speed 2	dt	89.00
Dungeon Keeper	dt	* 89.00
Excalibur	dt	89.00
Exhumed	dt	79.99
F1 '97	dt	* 109.00
Int. Superstar S.Pro	dt	99.00
Legacy of Kain	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	79.99
Machine Hunter	dt	89.00
Micro Machines V3	dt	99.00
NHL Powerpl. Hockey	dt	84.99
Perfect Weapon	dt	89.00
Porsche Challenge	dt	84.99
Rage Racer	dt	99.00
Rebel Assault 2	dt	89.00
Road Rage	dt	* 89.00
Soul Blade (Edge)	dt	99.00
Speedster	dt	89.00
Spider	dt	84.00
Swagman	dt	89.00

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Syndicate Wars	dt	89.00
Tekken 2	dt	109.00
Test Drive: Off Road	dt	89.99
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
V-Rally	dt	89.00
Viewpoint	dt	79.99
Warcraft 2	dt	* 89.00
X2 Project	dt	79.99

Sony PSX- Sonderangebote

Alien Trilogy	dt	49.00
Bust a Move 2 Plati.	dt	49.00
Cyberia	dt	59.99
Descent 2	dt	59.99
Disruptor	dt	59.99
Olympic Games	dt	49.00

Sony PSX-Zubehör

Game Buster/Action R	dt	79.99
Hyperblast. Gun PSX	dt	59.99
Memory Card PSX	dt	34.99
Memory Card 8 Meg	dt	69.99
Memory Card 24 Meg	dt	89.00
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
Crow: City of Angels	dt	74.99
Cyberia	dt	79.99
Fifa Soccer 97	dt	69.99
Iron & Blood	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Psychic Force	dt	89.00
Rayman 2	dt	94.00
Return Fire	dt	89.00
Swagman	dt	89.00
Tempest 2000	dt	74.99
Theme Hospital	dt	* 89.00
Tunnel B1	dt	74.99
Virtua Fighter Kids	dt	69.99
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
Revolution X	dt	44.99
Striker 96	dt	44.99
Virtua Fighter 1 OEM	dt	34.99
Virtua Racing	dt	39.99

Wir führen
auch:

PC CD-ROM und 3DO

Händleranfragen
erwünscht!

Schriftlicher
Gewerbenachweis
erforderlich.

Kostenlos !!!

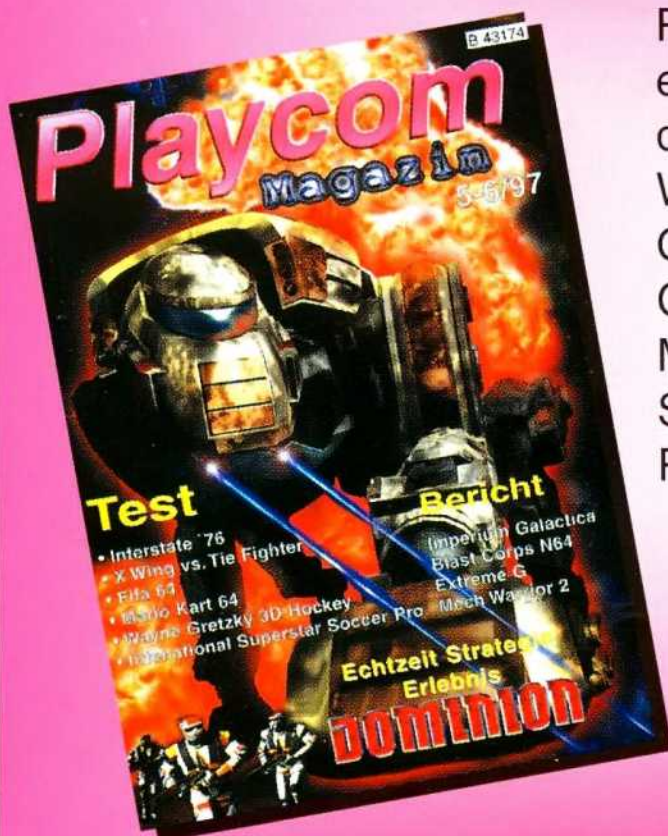
3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins.

Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CDI, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX.

Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Ein Anruf der sich lohnt:

089/546 0 300



Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

GIB GAS!

DAS POWER-MAGAZIN IST DA

*Softsale-Abenteuer gibts
nicht im Frühstücks-
Fernsehen...*



*...sondern
am Kiosk*



SOFTSALE

Softsale Lau & Zielke GmbH
Schloßplatz 19, 31582 Nienburg
Tel. 05021/910416 Fax 910-403 und -404

VERLOSUNG:
PENTIUM 200 MMX
ZU GEWINNEN!