

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴ SUPER NINTENDO GAME BOY NES

Specials

- Earthworm Jim 3D
- Tamagotchi – die Invasion der Cyber-Küken
- Rollenspiele aus Fernost: Dragon Quest III & Final Fantasy V

Tests & Infos

- F1 Pole Position 64 (N64)
- GoldenEye 007 (N64)
- Lucky Luke (SNES+GB)
- Hexen 64 (N64)
- Dark Rift (N64)
- Clayfighter 63 1/3 (N64)



Über 100 tolle Gewinne!

WRC

MULTI-RACING CHAMPIONSHIP

Super! Extreme-g
Neueste Infos zum absoluten Renner des Jahres

RENNSPIEL-SPECIAL

DER KAMPF UM DIE POLE POSITION

Riesen-Poster:
Lylat Wars

Quix uns was!



TESTS NEWS TIPS & TRICKS



**JETZT AM
KIOSK!**

Die TOTAL!en N64-Infos

Mit
**Riesenposter:
Hexen 64**

Videospiele-Sonderheft 3/97

**64fan
magazin**

DM 3,90
\$ 31,- Fr 3,90

**neu
DM 3,90**

**Riesen-Poster:
HEXEN 64**

Gigantisch:
Über 20
N64-Spiele
im Test

Prüfstand:
Wer nutzt die
Nintendo-Chips
am besten

Durchblick:
Von Banjo-
Kazooie bis
Zelda 64:
Alle Games
für '97/'98

Exklusiv-Test: GOLDENEYE 007

**nur
3,90
DM!**

**Die ganze Welt der Nintendo⁶⁴-Spiele gibt es jetzt im
Zeitschriftenformat!**

DIE GEBALLTE LADUNG INFORMATIONEN ZUM NINTENDO⁶⁴ BIETET DAS 64FAN MAGAZIN. HIER FINDET IHR ABSOLUT ALLE SPIELE FÜR 97/98. UND DAS GIBT ES NUR BEI UNS: EIN EXKLUSIV-TEST ZU NINTENDOS ANGEHENDEM MEGA-SELLER GOLDENEYE 007. AUSSERDEM: NEWS, PREVIEWS, REVIEWS, ZUBEHÖR UND NATÜRLICH DIE BELIEBTE SPIELETIPS ZU ALLEN WICHTIGEN TITELN. EINFACH RUNDUM INFORMIERT – UND DAS ALLES ZU EINEM PREIS VON NUR 3,90 DM.



Eine Zensur findet nicht statt!

Dieses Recht ist dem deutschen Bürger/der deutschen Bürgerin zwar per Gesetz verbrieft, doch mit der Realisierung nimmt man es offenbar nicht allzu genau – zumindest bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften. Zum Redaktionsschluß wurden wir von einem Software-Hersteller über einen kleinen Gesetzentwurf – neudeutsch nennt man das wohl Reform – informiert, der eine Vorabindizierung von Schriften (Unter diesen Passus fallen auch Videospiele.) ermöglicht, „die ganz oder im wesentlichen inhaltsgleich mit einer in die Liste [indizierter Titel] aufgenommenen Schrift ist“. Dadurch ersparen sich die ehrenamtlichen Prüfer eine Menge Arbeit, da Fortsetzungen oder Umsetzungen indizierter Titel nun vollautomatisch mit auf dem Index landen.

Dies ist prinzipiell eine sinnvolle Regelung, denn

wenn *Doom* für

PCs erst einmal

als jugendge-

fährdend ein-

gestuft wurde,

kann man natür-

lich ohne weiteres

davon ausgehen, daß

Doom II für PCs ebenso jugendgefährdend ist wie auch *Doom* für PlayStation und Saturn oder *Doom 64*. Soweit, so nachvollziehbar. (Auf die Auswirkung einer Indizierung, daß nämlich nicht nur Minderjährige vor diesen Spielen geschützt werden, sondern auch Volljährige praktisch keine Möglichkeit mehr haben, diese Titel zu erwerben, wollen wir an dieser Stelle nicht weiter eingehen.)

Führt man diesen Gedankengang jedoch zu Ende, wird es absurd. Denn das Gesetz spricht nicht von Namensgleichheit, sondern von wesentlicher Inhaltsgleichheit. Nehmen wir als Beispiel einmal *Super Double Dragon* für SNES. Welche inhaltlichen Kriterien führten zur Indizierung dieses Spiels? Geht es darum, daß dort Menschen (bzw. das digitale Abbild von Menschen) zusammengeschlagen werden? Trifft das nicht auch auf *Street Fighter*, *Tekken*, *Virtua Fighter* und viele andere Spiele zu? Dürfen wir diese Spiele dann auch als indiziert betrachten?

Bei diesem Wortlaut des Gesetzentwurfs ist es für uns als Zeitschrift nicht möglich, zu erraten, über welche Spiele wir nun vielleicht nicht mehr berichten dürfen. Ohnehin kann unseres Wissens nach eine sachliche, redaktionelle Berichterstattung nicht untersagt werden – solange in Frage kommende Titel nicht beworben (also z. B. lobend erwähnt) werden. Bislang wurden wir jedenfalls noch nicht offiziell von der BPjS davon in Kenntnis gesetzt, wann und mit welchen genauen Konsequenzen das neue Gesetz in Kraft tritt. Die Auswirkungen machen sich jedoch jetzt schon bemerkbar: *Mortal Kombat Trilogy* wurde mit sofortiger Wirkung vom Markt genommen, *Doom 64* und *War Gods* werden in Deutschland gar nicht mehr auf den Markt gebracht. (Anderslautende Aussagen im *War Gods*-Test konnten wir leider nicht mehr ändern.) Wie üblich, gibt es allerdings PAL-Versionen im europäischen Umland (England, Österreich, Schweiz usw.) Kommenden Monat wissen wir alle mit Sicherheit mehr.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe und der Aktion „saubere Mattscheibe“ wünscht Euch





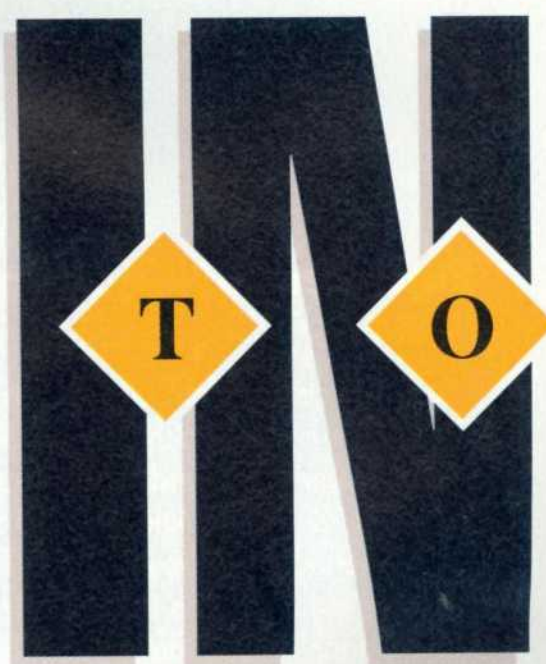
Lylat Wars/StarFox 64

Nicht mehr *StarFox 64*, sondern *Lylat Wars* heißt Fox McClouds Abenteuer auf dem N64. Wir weisen auf die Unterschiede zwischen der deutschen und den ausländischen



Versionen hin und haben alle Informationen für Euch gesammelt.

34



RENNSPIEL-SPECIAL

Extreme-g



Unglaubliche Szenen ereigneten sich in der Redaktion, als alle begannen, sich um die Pads zu prügeln!

28

F1 Pole Position 64



Noch ist *F1 Pole Position* weit von seiner Fertigstellung entfernt, konnte aber trotzdem schon überzeugen.

26

Multi-Racing Championship



Bislang gab es dieses Game nur in Japan und USA – bald auch bei uns.

24

NEWS

Allgemeine News14

Allerlei Spieleankündigen für den Game Boy und das N64 findet Ihr auf dieser Seite.

Famistar 6413

Endlich programmiert Namco wieder für Nintendo. Als erstes erwartet uns ein Baseball-Game.

Holy Magic Century Eltale6

Das erste Action/Adventure für Nintendos neue Konsole bedient sich bei vielen Vorbildern.

Madden 6410

Der Name Madden war immer ein Garant für ordentliche Footballspiele. Auch diesmal?

NBA in the Zone9

Der Hersteller des phantastischen *ISS 64* beglückt uns nun mit einer Baseball-Simulation.

NFL Quarterback Club '9811

Während die '95er-Version nur nachsichtiges Lächeln erntete, sieht das '98-Modul gut aus.

Seta N64-Hardware15

Von Seta gibt es gute Neuigkeiten: Ein Modem-Modul und ein Spielautomat auf N64-Basis.

WCW vs. NWO: World Tour . . .12

Darauf warten nicht nur die Wrestlingbegeisterten Amerikaner. Endlich ist ein ordentliches Prügelspiel für das Nintendo⁶⁴ angekündigt.

Yoshi's Story7

Obwohl keine 64 im Titel auftaucht, handelt es sich um das neue Yoshi-Game für das N64.

Zelda 648

Die Arbeiten an *Zelda 64* schreiten voran und nähern sich immer mehr dem Ende. Neue Bilder und Infos geben Anlaß zum Staunen.

COMPETITIONS

A.C.O.G (Street Fighter-Anime) .48

Zehn Videos und 50 Poster

Freak's Shop (E3-Videos)7

20 E3-Videos

Ehapa (Lucky Luke-Comics)51

Fünf (neue) *Lucky Luke*-Alben

Next Generation (E3-Videos) . .15

20 E3-Videos

AKTIONEN

Große TOTAL!-Quix-Aktion38

Mario-Kart-Meisterschaft40

Auf der diesjährigen IFA in Berlin wird der Endkampf der MK-Meisterschaft ausgetragen.

REPORTAGEN

Anime und Manga46

Rollenspiele aus Fernost60

Earthworm Jim 3D66

Der Erdenwurm geht nicht nur in die dritte Runde, sondern auch in die dritte Dimension.

T6453

T steht für Thornado, den Nachfolger von *Turrican*, dem klassischen Actionhelden von Factor 5, der auf dem Amiga seinen Anfang nahm und auch auf dem SNES brillierte.

Tamagotchi68

SNES-Rollenspiele

In loser Folge stellen wir Euch die besten (japanischen) Rollenspiele vor. Diesen Monat sind *Final Fantasy V* (von Kennern hochgelobt) und *Dragon Quest III* (das SNES Re-release des NES-Klassikers) mit dabei.



60

GoldenEye 007

Eine neue Dimension der First-Person-Shooter soll *GoldenEye 007* eröffnen. Nicht nur stures Rumballern, sondern taktisches Vorgehen und Interaktion mit vielen Charakteren ist gefragt. Na, neugierig geworden?



32

HALT!

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Clayfighter 63 1/3	36
Extreme-g	28
F1 Pole Position 64	26
GoldenEye 007	32
Lylat Wars (StarFox 64)	34
Multi-Racing Championship	24

GB

Der Glöckner von Notre Dame	49
-----------------------------	----

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Dark Rift (Import)	56
Hexen 64	58
War Gods	54

SNES

Dragon Quest III (Reportage)	63
Final Fantasy V (Reportage)	62
Lucky Luke	50

GB

Lucky Luke	51
Tim - Der Sonnentempel	52

Freunde von Hergé können sich freuen, denn es gibt eine weitere Umsetzung der spannenden Tim und Struppi-Abenteuer.

TIPS&TRICKS

Shorties	70
Action-Replay-Codes	75
Helpline	76

RUBRIKEN

Börse	78
-------	----

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

Editorial	3
-----------	---

Wichtige Gedanken des Chefredakteurs. Lesen!

Händlerregister	81
Heftshop	74
Leser-Charts	42

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

Leserpost	16
-----------	----

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

Poster: Lylat Wars/StarFox 64	
TOTAL!-Intern	44
TOTAL!-Labor	45
Vorschau/Impressum	82
Zubehör	64



Titelthemen

Clayfighter 63 1/3	36
Dark Rift	56
Earthworm Jim 3D	66
Extreme-g	28
F1 Pole Position 64	26
GoldenEye 007	32
Hexen 64	58
Lucky Luke	50
Quix uns was!	38
Rennspiel-Special	22
Rollenspiele aus Fernost	60
Tamagotchi: die Invasion der Cyber-Küken	68

Lucky Luke



Rechtzeitig zur Veröffentlichung des neuen Lucky Luke-Abenteuers, bringt Infogrames zwei Spiele (für SNES und GB) auf den deutschen Markt. Ob der Cowboy auch digital schneller schießt als sein Schatten, lest Ihr auf Seite ...

50

Anime und Manga



In dieser Ausgabe befassen wir uns nicht nur mit der überaus erfolgreichen Sailor Moon-Serie, sondern werfen auch einen Blick auf die Street Fighter II V-Animes, die nun auch in deutsch erhältlich sein werden.

46

Tamagotchi

Ihr kennt sie mittlerweile bestimmt auch schon, die Tamagotchis. Kleine bunte Eier, in denen putzige Tierchen hausen, die Euch ständig bei den Hausaufgaben oder beim Videospielen stören. Wenn Ihr wissen wollt, wie Ihr richtig mit ihnen umgehen müßt, dann solltet Ihr unseren Artikel lesen.

68



TIPS&TRICKS



Neben Tips für Dark Rift und Hexen 64, findet Ihr auch Cheats und Codes für die 'alten' Konsolen in dieser Rubrik. In der Helpline hilft Euch diesmal der nette Onkel Christian über so manche Hürde und auch Action Replay-Codes sind wieder mit von der Partie. Gut Spiel!

70

TOTAL! NEU

Holy Magic Century Eltale

Holy Magic Century Eltale - Die Action/Adventure Premiere

Holy Magic Century Eltale bietet Euch ganze Dörfer in einer dreidimensionalen Darstellung

Für Amerika und Europa wird Holy Magic Century Eltale (Der US-Titel lautet Quest 64) vermutlich das erste Action/Adventure für das Nintendo 64 sein. Bereits Anfang '98 soll das Spiel erscheinen, also einige Wochen vor Zelda 64. Quest 64 bietet Euch riesige Schauplätze, ganze Dörfer mit hunderten von Bewohnern und Gebäuden, die sehr schön texturiert dargestellt wurden. Ihr könnt Euren Helden, der von einer Freundin begleitet wird, frei durch die dreidimensionalen Welten bewegen. Gespräche mit den Dorfbewohnern sind jederzeit möglich und auch unum-



gänglich, um die Aufgaben des Spiels zu lösen. Natürlich liegt wieder einmal die Rettung der Menschheit in Eurer Hand. Dazu müßt Ihr Euch der Kraft der vier Urelemente Feuer, Wasser, Luft und Wind bedienen. Die Kampfsequenzen sollen ähnlich denen aus der Final Fantasy-Serie ablaufen. Selbstverständlich kommen dabei auch jede Menge Zaubersprüche zum Einsatz. Mit Final Fantasy haben die Programmierer sich natürlich ein beeindruckendes Vorbild ausgesucht. Ob sie die Qualitäten dieses Idols erreichen können, ohne zugleich einfach nur abzukupfern, bleibt abzuwarten. Sollte es ihnen jedoch gelingen, steht den Videospielern der Release eines ausgezeichneten Titels bevor. Wir bleiben auf jeden Fall am Ball und versorgen Euch rechtzeitig mit neuen Informationen. ■



Holy Magic Century Eltale könnte die optimale Mixtur vielfach bewährter Genrevertreter werden



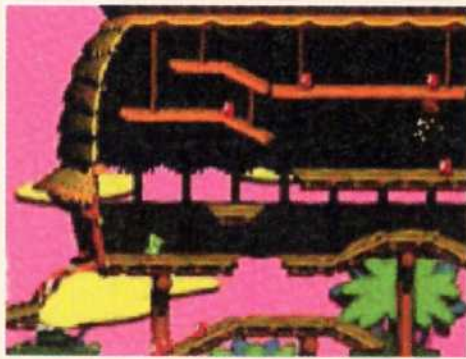
Mit der richtigen Portion Zauberei stellen auch die verschiedenen Gegner kein ernstes Problem dar – vorausgesetzt man weiß wie die Magie anzuwenden ist



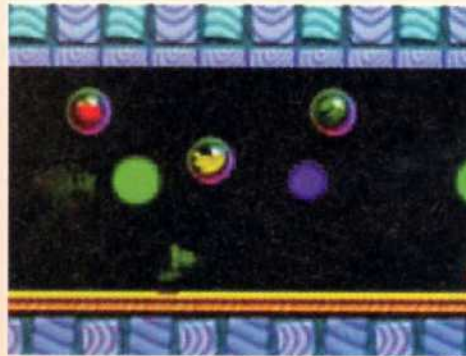
Ihr könnt Euch, ähnlich wie bei Super Mario 64 völlig frei in den 3D-Welten bewegen. Dabei gibt es an vielen Stellen wichtige Dinge zu entdecken, also immer schön die Augen aufhalten

Yoshi's Story geht weiter

Möglicherweise dachte sich Nintendo, es sei etwas einfalllos, die Nachfolger von SNES-Titeln in ihrer Nintendo⁶⁴-Version einfach mit dem gleichen Namen zu versehen und eine „64“ hinten dran zu hängen. Wie dem auch sei, auf jedenfall heißt Yoshi's Island 64 nun offiziell Yoshi's Story. Gleichzeitig mit der Bekanntgabe der Namensänderung veröffentlichte Nintendo einige neue Bilder zu diesem Titel. Es scheint alles darauf hinzudeuten, daß Big N ein weiteres Mal ein absolutes Highlight in Arbeit hat. Das Jump&Run



Auch in Yoshi's Story dominiert ein Zeichenstil der an Wachsmalstifte erinnert. Auf dem Bild links ist gut zu erkennen, daß das Spiel mit spektakulären Zoomeffekten glänzen wird

Yoshi startet sein Nintendo⁶⁴-Debut ohne Baby-Mario auf dem Rücken

in klassischer 2D-Manier ist mit grafischen Feinheiten gespickt und verspricht laut Miyamoto eine durch und durch perfekte Steuerung. Dank genauester Analogstickabfrage sollen so absolut präzise Sprünge und Bewegungen möglich sein. Das freudig erwartete Yoshi's Story soll bereits im November erscheinen. ■



Einige Objekte können von dem kleinen Drachen zusammengestaucht werden, um sie als Trampolin zu benutzen, wenn sie sich wieder ausdehnen



Yamauchis machte Nintendo zu einem der erfolgreichsten Unternehmen

Yamauchi geht

In einem Interview gab Nintendos Firmeneroberhaupt Hiroshi Yamauchi bekannt, daß er im Jahre 2000 seinen Posten als President von Nintendo of Japan niederlegen wird. Der 69jährige betont, es sei an der Zeit, man könne nicht für immer arbeiten. Er möchte deshalb noch bis zum Jahr 2000 warten, um an der Einführung des 64DD aktiv beteiligt zu sein und um zu sehen, wie es die Videospielewelt revolutioniert. Es wurden noch keine Angaben über einen möglichen Yamauchi-Nachfolger gemacht.

Re-Releases in Japan

Seit der Veröffentlichung von Star Fox 64 inkl. Rumble Pak, sind die japanischen Spieler im Rumpel-Fieber. Aus diesem Grund veröffentlichte Nintendo vor wenigen Tagen Shindou Super Mario 64 und Shindou Wave Race 64, die das Rumble Pak unterstützen. Shindou Wave Race 64 wurde zusätzlich ►

FREAK'S SHOP-
Verlosung

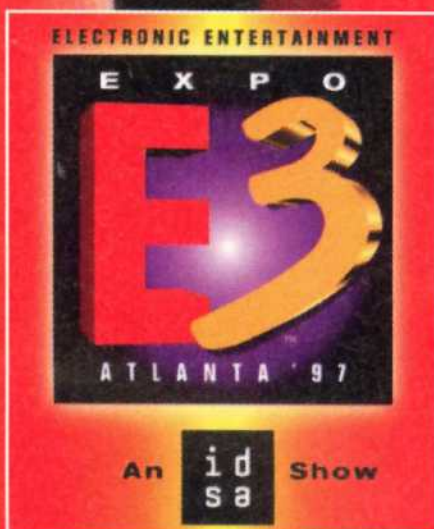
Alles Wissenswerte über die E3 konnte bereits in der vorangegangenen Ausgabe der TOTAL! nachgelesen werden. Jedem, der an bewegten Bildern interessiert ist, kann das E3-Video des Videospieleversands FREAK'S SHOP ans Herz gelegt werden.

Da auch der FREAK'S SHOP und wir ein Herz haben, werden an dieser Stelle 20 Exemplare dieses Videos verlost. Also, wir stellen keine unangenehmen Fragen, schickt einfach eine Postkarte an uns, und schon seid Ihr bei der Verlosung dabei.

X-plain Verlag
Friedensallee 41
Stichwort: FREAK'S SHOP
22765 Hamburg

Freak's Shop und TOTAL! wünschen allen Teilnehmern viel Glück!

Einsendeschluß ist der 29.9.1997. (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma FREAK'S SHOP und des X-plain Verlages dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.



Zelda 64 spricht Bände



Unser leidgeprüfter Abenteurer Link muß sich auch in der neuesten Version für das Nintendo⁶⁴ mit heißen ...



... Lavaseen auseinandersetzen. Ein Fehltritt, und seine Energieleiste verringert sich deutlich

In Zelda 64 erwarten Euch viele Stunden Spielspaß, Spannung und schwierige Rätsel



Die neuesten Screenshots zeigen Link wie er ein Pferd spazieren führt. Bisher ist noch nicht bekannt, ob er auch auf dem Pferd reiten können wird



Zelda 64 besticht durch seine teilweise äußerst düstere Atmosphäre



Miyamotos Kreativität zeigt sich mal wieder überdeutlich in den Gegnern



Ein Leckerbissen für alle Freunde des Genres

Das neueste Werk aus der beliebten Zelda-Serie wird mit Spannung erwartet. Laut eigenen Aussagen Miyamotos schreiten die Arbeiten an Zelda 64 mit großen Schritten voran. Wenn keine unerwarteten Probleme mehr auftreten, sei das Spiel im Dezember in Japan erhältlich. „Eine Übersetzung dürfte eigentlich nicht länger als vier Monate in Anspruch nehmen“, so Miyamoto. Somit sollte das neueste Abenteuer um den sympathischen Link in Amerika und in Europa im März erscheinen.

Die aktuellen Bilder untermauern die Annahme, daß der Meister der Videospiele, wie schon sooft zuvor, größten Wert auf ein möglichst perfektes Spiel legt. Die Grafik ist absolut beeindruckend, und die Bewegungen der Akteure wurden mit unglaublich vielen Animationsphasen in

Szene gesetzt. Die gesamte Präsentation ist so detailliert dargestellt, wie man es bisher nicht für möglich hielt. Wenn Link durch Sand läuft, wirbelt er beispielsweise mit den Füßen kleine Staubwölkchen auf.

Zur Zeit arbeiten Mann und Maus bei Nintendo daran, effektive Soundkomprimierungstechniken zu entwickeln, die sehr viele Sprachsamples (noch mehr als schon in StarFox 64/Lylat Wars) zulassen, damit die Atmosphäre noch dichter wird. Zelda 64 wird mit großer Wahrscheinlichkeit auf der im November in Tokio stattfindenden Shoshinkai-Messe präsentiert. Wir sind bereits jetzt sehr gespannt auf diesen Action/Adventure-Überflieger in spe und halten Euch natürlich auf dem Laufenden, sobald es etwas Neues zu diesem Titel zu berichten gibt. ■



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

NBA in the Zone '98. ISS auf dem Basketballcourt?



Mit NBA In The Zone '98 veröffentlicht Konami zum Weihnachtsfest eine waschechte Basketballsimulation. Die Bewegungen der Spieler wurden im Motion-Capture-Verfahren aufgenommen und beinhalten über 300 verschiedene Moves. Jede Menge Offensiv- und Defensivtechniken sollen bei einem bis vier

Spielern echtes NBA-Feeling aufkommen lassen. Techniken wie ein angetäuschter Wurf, blind gespielte Pässe, Blocken und Dribbeln hinter dem Rücken sorgen für Realismus und ermöglichen taktische Spielzüge. Mit International Superstar Soccer 64 hat Konami bereits vor einiger Zeit die gesamte Fußballkonkurrenz blaß ausse-

hen lassen. Sollte den Entwickler eine ähnlich gute (oder gar noch bessere) Mischung aus Präsentation und Gameplay gelingen, dann müssen sich Midway und Acclaim mit ihren ebenfalls gegen Ende des Jahres erscheinenden Basketballsimulationen Hardwood Hereos und NBA Jam '98 schon jetzt mehr als warm anziehen. ■

mit einem Ghost-Modus ausgestattet, in dem ein pinkfarbender Delfin als Ghost-Fahrer fungiert. Außerdem wurden die Soundtracks aller Rennstrecken neu gestaltet. Die Rumble-Pak-Unterstützung verleiht dem Modul eine angenehme Atmosphäre, wenngleich wellenreiche Strecken wie zum Beispiel Marine Fortress zur wahren Rüttelpartie werden. Bei Shindou Super Mario 64 kam die westliche Super Mario 64-Variante mit den erweiterten Sprachsamples zum Einsatz. Fast jede Tätigkeit von Mario, vom Sprung ins Wasser bis zum Aufsetzen des schweren Marionatorfußes, sorgt für Erschütterungen. Konami hat in Japan die für Amerika und Europa verbesserte Version von International Superstar Soccer 64 noch einmal veröffentlicht. Während es in der japanischen Fassung (J-League Perfect Striker) zu Slowdowns in Strafraumszenen kam und der Torwart sich relativ einfach aus dem Kasten locken ließ, wurden diese Fehler bei ISS64 ausgemerzt. ▶

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*	dt	119,95
FIFA Soccer	dt	119,95
Goemon 3D*	dt	139,95
Mario	dt	89,95
Mario Kart	dt	89,95
Multi Racing Champ.*	dt	139,95
NBA Hang Time*	dt	129,95
Pilotwings	dt	109,95
Star Wars	dt	129,95
Int.Superstar Soccer	dt	139,95
StarFox* (Sep/Okt)	dt	139,95
Turok (uncut)	e	129,95
Wave Race	dt	89,95
Wayne Gretzky's Hockey*	dt	129,95
Antennenkabel	dt	49,95
Memory Card	dt	39,95
Pad orig Nintendo - farbig	dt	59,95
S-VHS Kabel	dt	29,95

SuperNintendo

Actraiser 2	dt	49,95
Aerobiz Supersonic	us	149,95
Asterix & Obelix	pal	109,95
Bass Masters Classic	dt	119,95
Big Sky Trooper	dt	99,95
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
Lucky Luke*	dt	109,95
Lufia	dt	119,95
Mario All Stars	dt	59,95
Mario Kart	dt	59,95
Mario World	dt	59,95
Marvel Super Heroes	da	109,95
NBA Live '97	dt	119,95
NHL Hockey '97	dt	99,95
Pac Man 2	dt	99,95
Punch Out	dt	109,95
Secret of Evermore	dt	119,95
Secret of Mana	dt	119,95
Schlümpfe 1	dt	69,95
Schlümpfe 2 - reisen	dt	129,95
Star Wars 1	dt	59,95



139,95*



119,95*



129,95

Star Wars 2 + 3 jeweils	dt	99,95
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
Worms	dt	109,95
WWF Wrestl. Arcade	pal	69,95
Yoshi's Island	dt	109,95
Zelda 3	dt	59,95
Zoop	dt	99,95

PlayStation

Monster Trucks*	dt	99,95
V Rally	dt	89,95
Wing Commander IV	dt	89,95

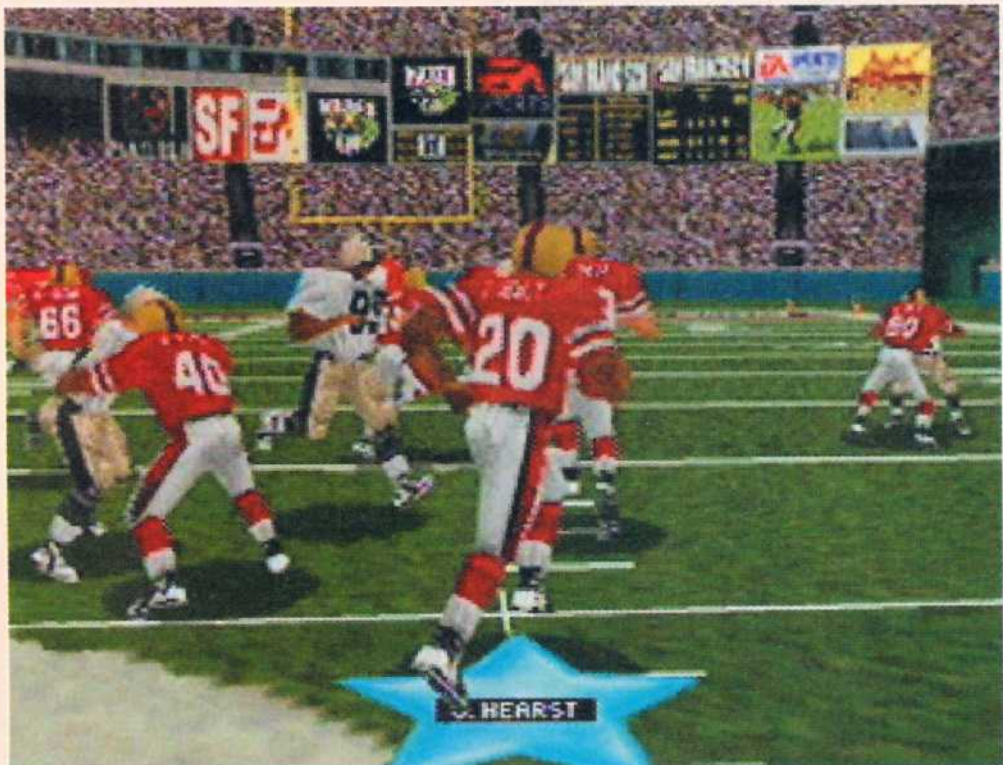
...und viele andere Titel auf Anfrage.
Druckfehler und Preisänderungen
vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM
Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; ab 3 Artikeln
versandfrei! Bestellungen bis 16.00 Uhr
werden noch am selben Tag verschickt.
Wir haften nicht für die Kompatibilität der
Spiele oder Zubehörfelle. * Titel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



Für alle Neugierigen:
Unsere neue Adresse ab
ca. Ende September.
Hermannstr. 214-216
im Kindl-Boulevard,
U-Bhf Boddinstr.
258 g.m.

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.

Madden 64 - Touchdown oder Flop?



Mitunter geht es ganz schön hektisch auf dem Spielfeld zu. Nur wer die richtige Taktik und spielerisches Geschick besitzt, kann die benötigten Yards gewinnen



Freunde von Footballspielen konnten bei den Games der Madden-Serie bisher immer blind zugreifen. Wollen wir hoffen, daß dies so bleibt



American Football ist nichts für Zimperliche. Wer erfolgreich sein will, darf einer rabiaten Spielweise nicht abgeneigt sein. Dennoch gibt es strenge Regeln

Electronic Arts ist immer für eine Überraschung gut, daß wissen wir spätestens seit dem mysteriösen FIFA-64-Release. In einer Nacht-und-Nebel-Aktion veröffentlichte EA seinerzeit die enttäuschende Fußballsimulation, ohne die Presse bzw. die eigenen Niederlassungen darüber zu informieren. Während die Entwickler bereits an dem Nachfolger FIFA: Road to World Cup 98 arbeiten (siehe TI 8/97), sind die Programmier-

scheidender Unterschied zu den Madden-Vorgängern der 16- und der 32-Bit-Konsolen ist das Fehlen der offiziellen NFL-Lizenz, da Acclaim sich die alleinigen Rechte dafür bis einschließlich März '98 gesichert hat. Auswirkungen wird das Fehlen dieser Lizenz jedoch lediglich dahingehend haben, daß keine Mannschaftslogos verwendet werden dürfen. Kenner der Liga kommen trotzdem in den Genuß der Originalspieler, da Madden



American Football auf dem Nintendo⁶⁴



arbeiten zu Madden 64 bereits so gut wie abgeschlossen. Bereits im Oktober soll das Game von den footballbegeisterten Amerikanern gekauft und in die heimischen N64 gesteckt werden. Der erste 64-Bit-Vertreter dieser äußerst erfolgreichen Serie wurde also entweder schon seit längerem unter strengster Geheimhaltung entwickelt, oder es erfolgt ein weiteres Mal ein FIFA-artiger Panik-Release um mit dem eigenen Produkt kurz vor der Konkurrenz auf dem Markt zu sein. Ein auffälliger aber nicht spielent-

64 die NFLPA-Lizenz besitzt. Die Madden-Serie ist bisher bekannt dafür, die Spitze der Football-Simulationen anzuführen. Sollte es den Entwicklern gelingen, die Spielbarkeit der Vorläufer noch einmal zu steigern, können sich die Freunde dieser Sportart schon jetzt auf ein Videospiel der Extraklasse freuen. Sollte es sich um einen erneuten Schnellschuß handeln, so zieht Acclaims NFL QClub '98 wohl genauso gnadenlos an Madden 64 vorbei, wie seinerzeit International Superstar Soccer 64 an FIFA 64. ■

NFL Quarterback Club '98 hoch aufgelöst



Bereits auf der E3 sorgte Acclains *NFL Quarterback Club '98* für erstaunte Gesichter. Was die Entwickler von *Turok - Dinosaur Hunter* in grafischer Hinsicht aus dem N64 herausgekitzelt haben, ist absolut beeindruckend. Das Spiel sorgt durch den hochauflösenden Grafikmodus für eine überaus detail-

lierte Darstellung. Doch auch qualitativ wird sich das Spiel vermutlich nicht zu verstecken brauchen. Viele erprobte Spielzüge und Taktiken sollen für Live-Atmosphäre sorgen, ebenso wie die 1500 Originalspieler und die 30 authentischen Stadien. *NFL Quarterback Club '98* erscheint im November in Amerika. ■



Die hochauflösende Grafik macht bereits jetzt einen guten Eindruck



In Acclains *NFL Quarterback Club '98* wird Action großgeschrieben



Entscheidende Szenen können im Replay noch einmal angeschaut werden



Gute Würfe allein verhelfen nicht zum Sieg, auch Laufen will gelernt sein

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.

24.95*

- 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.

WCW vs. NWO: World Tour Let's get ready to rumble



Im Ring kennen die 'Schauspieler' keine Gnade im Umgang miteinander



Natürlich kann der Gegner auch aus dem Ring hergeschleudert werden

Akrobatische Verrenkun- gen auf Deinem Nintendo⁶⁴

In Amerika zählt das Anschauen von Wrestlingkämpfen längst zu einer der beliebtesten Freizeitbeschäftigungen, aber auch hierzulande gewinnt diese Form des (Action-)Theaters immer mehr Freunde. Klar, daß der geneigte Fan auch gerne mal selber Hand anlegen möchte. Wer im Besitz eines N64 ist, wird dieses gegen Ende des Jahres tun können. T•HQ

bringt mit WCW vs. NWO: World Tour ein Wrestlingspiel heraus, welches alle bisher erschienenen Konkurrenzprodukte, egal für welche Konsole, in den Schatten stellen soll. Es wird 60 Kämpfer geben, von denen dank Lizenz, mindestens 20 zu den prominenten Wrestlern gehören. Egal ob Hulk Hogan, Ric Flair, Sting oder auch Randy Savage, sämtliche Spezial-

techniken der Charaktere sind im Spiel enthalten und können angewendet werden. Ein bis vier Spieler können gleichzeitig in den Ring steigen und um den Sieg fighten. Wer mag, hat die Möglichkeit einzelne Personen aus den Ligen zu tauschen, zu verkaufen oder selbst zu kreieren. Die Grafik sieht schon jetzt sehr vielversprechend aus. Dank einer innovativen, selbst-

ständigen Kameraführung mit Schwenks und Zooms soll der Spieler stets den optimalen Überblick bekommen. Um die Kämpfe spürbar werden zu lassen, wird WCW vs. NWO: World Tour das Rumble Pak unterstützen. Bereits gegen Ende dieses Jahres wird sich das Spiel mit Acclaims dann ebenfalls erscheinenden WWF 98 messen müssen. ■



Am Boden ist der Kampf noch lange nicht zuende, also noch mal zugreifen



Spektakuläre Würfe gehören zum Standardrepertoire jedes Wrestlers. Die Kamera zoomt und dreht sich in jeder Situation in die günstigste Lage



Vier Spieler können gleichzeitig an den Kämpfen teilnehmen

Famistar 64 - schwingt die Keulen

In den vergangenen Jahren hatte sich der Software-Entwickler Namco ausschließlich der PlayStation verschrieben. Nun gab er bekannt, daß schon bald sein erstes Spiel für das Nintendo⁶⁴ veröffentlicht wird. Einige mögen vielleicht etwas enttäuscht sein, daß das erste Game ein Baseballspiel mit dem Titel *Famistar 64* sein wird. Die Entscheidung ist jedoch nachvollziehbar, wenn man weiß, daß die *Famistar*-Sequels für SNES und PlayStation in Nippon sehr großes Ansehen genießen. Im Gegensatz zu *Imagineers King of Pro Baseball* werden bei *Famistar 64* keine Japan-typischen Kopf-Füßler auf das Spielfeld marschieren. Die Programmierer versprechen ein überaus realistisches Spielerlebnis, das sich die Vorteile der Analogsteuer-



Namcos erstes Game ist ein Baseballspiel, aber nur keine Angst, ...



... die Entwickler werkeln bereits fieberhaft an weiteren N64-Titeln

ung spürbar zur Nutze machen wird. Schaut man sich die Vorgänger von *Famistar 64* an, und bedenkt die großartigen technischen Fähigkeiten der Namco-Programmierer, so darf ein Baseballspiel der besonderen Art erwartet werden. Gerüchten zufolge arbeitet Namco bereits an zwei weiteren N64-Titeln, hüllt sich derzeit jedoch noch in Schweigen. Es wird sich mit großer Wahrscheinlichkeit nicht um Titel der *Ridge-Racer* oder der *Tekken*-Serie handeln, da es diese Spiele betreffend einen Exklusivvertrag zwischen Sony und Namco gibt. Denkbar wäre jedoch ein ähnliches Renn- oder Prügelspiel mit einem anderen Titel oder ein Nachfolger des 48MBit umfassenden Rollenspiels *Tales of Phantasia* für das SNES. ■



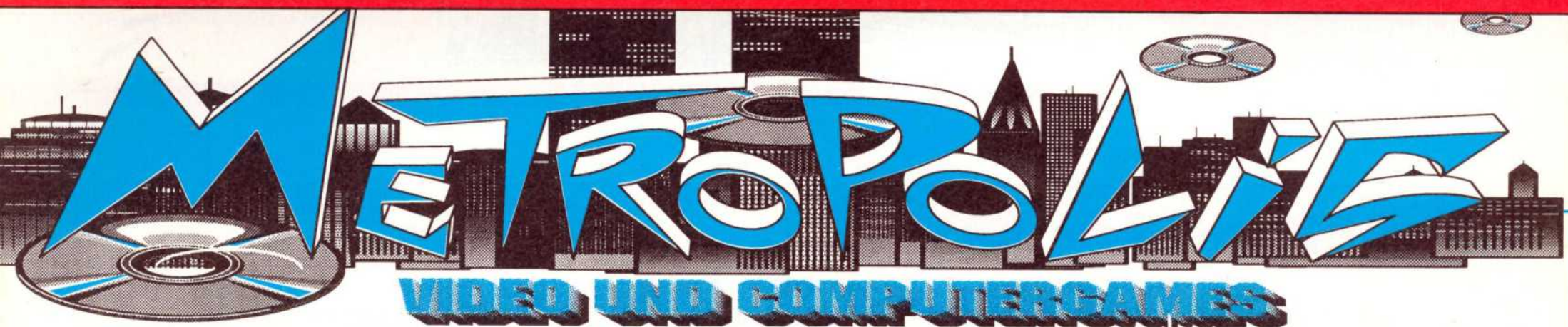
Allem Anschein nach, macht sich der kleine Ninja auf den Weg nach Europa

Goemon kommt wahrscheinlich doch

Den neuesten Informationen zur Folge wird Konamis 128MBit-Rollenspiel vermutlich doch in Europa erscheinen und zwar bereits im Frühjahr '98. Das Spiel wurde am 7. August in Japan veröffentlicht, und der Titel wurde in letzter Minute noch einmal geändert. Das Game heißt jetzt: *Ganbare Goemon: Neo Momoyama Bakufu No Odori*. Der Untertitel bedeutet soviel wie „Der Tanz der neuen Momoyama-Regierung“.

Mission: Impossible – Impossible?

Die Veröffentlichung von *Mission: Impossible* für das N64 wurde auf



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	99,90
LOST VIKINGS 2	89,90
MECHWARRIOR 2	89,90
MICRO MACHINES V3	99,90
MONSTER TRUCK	99,90
NAMCO NR.4	89,90
NEED FOR SPEED 2	99,90
OVERBLOOD	89,90
PORSCHE CHALLENGE	99,90
RALLYE CROSS	99,90
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
BREATH OF FIRE 2	30,00	59,90
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
LEMMINGS 2	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
GHEN 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
SEGA RALLY	20,00	49,90
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 UMBAU OHNE KABEL
399,90 DM

PLAYSTATION
UMBAU
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

0541-33515-11/22/33
AB 06.09.97 UNTER NEUER ADRESSE:
GOETHERING 3 Jetzt Auf 180 qm
49074 OSNABRÜCK
VERSAND & LADEN
GOETHERING 3
49074 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 gegenständliches 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.

Diverse - Nintendo64

Buggie Boggie erinnert optisch stark an eine aufgeputzte Stunt Race FX-Variante



Puyo Puyo Sun 64



Nagano Winter Olympics '98

Für das Frühjahr '98 hat Konami ein Action/Adventure angekündigt, welches das Genre revolutionieren soll. Bei dem Titel namens *Hybrid Heaven* bewegt Ihr Euch durch eine sehr realitätsnah dargestellte 3D-Umgebung und sollt die Möglichkeit haben, in bisher nie dagewesener Art und Weise in den Spielverlauf einzugreifen. Mit *Hyper Olympic in Nagano 64/Nagano Winter Olympics '98* hat Konami einen weiteren vielversprechenden Titel im Programm. In zwölf unterschiedlichen Disziplinen, vom Eisschnellauf bis zum Skisprung oder Bobfahren müßt Ihr Euer Geschick unter Beweis stellen. Nintendos seit langem angekündigtes *Buggie Boogie* sieht inzwischen völlig anders aus, ein Release-Termin wurde aber noch immer nicht bekannt gegeben. Das N64 bekommt in Japan im Oktober mit *Puyo Puyo Sun 64*

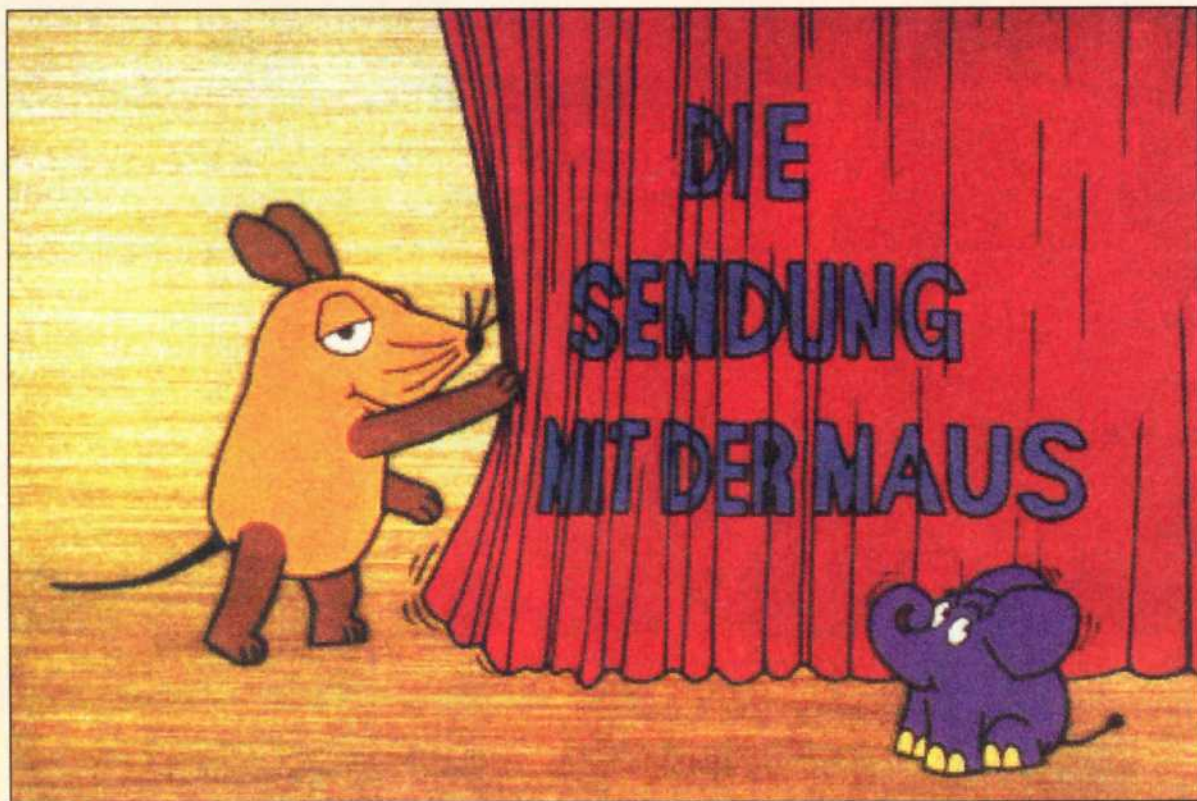
sein erstes 2D-Puzzlespiel. Die Puyo-Puyo-Serie ist in Japan seit Jahren ein absoluter Kult, der in der Spielhalle begann und sich inzwischen auf sämtlichen Konsolen eingenistet hat. Das SNES-Sequel dieses Titels ist in Deutschland unter dem Namen *Kirby's Ghost Trap* bekannt. GT Interactive/Epic hat derzeit übrigens einen First-Person-Shooter mit dem Titel *Unreal* in Arbeit, der frühestens im kommenden Jahr erscheinen soll. ■



Konamis Hybrid Heaven gibt es bislang nur auf Video zu bewundern

Diverse - Game Boy

Vorhang auf, für Nintendos Kleinsten



Die Sendung mit der Maus zählt seit Jahren zu den beliebtesten Kinder-Fernsehserien. Nun bekommt der Hauptcharakter sein eigenes Game Boy-Spiel

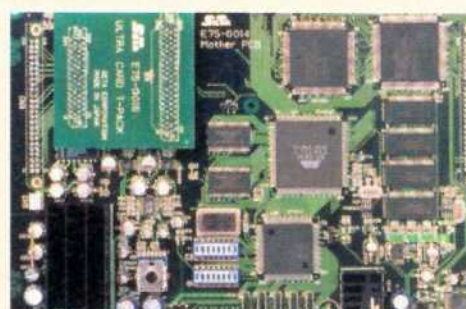
Der Game Boy ist einfach nicht totzukriegen. Aufgrund hoher Verkaufszahlen erhöht Nintendo ihre monatliche GB-Produktion auf 1 Million Stück. Demzufolge finden sich auch wieder einige neue Titel auf den Release-Listen der Hersteller. Infogrames arbeitet derzeit an ihrem dritten Schlümpfe-Modul für den Game Boy, sowie an einem Spiel rund um die Sendung mit der Maus, das den simplen Titel *Die Maus* trägt. Es handelt sich dabei um ein Action/Adventure aus einer isometrischen Perspektive im Stil von *Monster Max*. Ihr steuert sowohl die Maus als auch den Elefanten, die gemeinsam äußerst schwierige Aufgaben lösen müssen. ■

Setas Hardware-Ausflüge

Während Nintendo mit dem 64DD in naher Zukunft den großen Schritt in eine vernetzte Videospielwelt via Modem gehen möchte, wagt Seta schon jetzt einen ersten Vorstoß. In Japan

hat) eine Partie wagen. Sollte sich ein weniger erfahrener Spieler vor einem schwierigen Zug befinden, so kann er über das Netz sogar Hilfe von einem Shogi-Meister anfordern. Desweiteren wird automa-

ders ähnlich, arbeitet jedoch mit einer Taktfrequenz von 125 MHz (anstatt 93,7 MHz) und einem erhöhten RAM-Speicher. Typ-B dagegen wurde noch einmal zusätzlich getunt, indem er mit einem ei-



Setas Team verblüfft mit einem im Modul integrierten Modem. Rechts sieht Ihr die Hardware-Platine von Setas Arcade-Board

erschien Setas Morita Shogi, die N64-Variante eines der beliebtesten japanischen Brettspiele. Das besondere an dem Modul ist das integrierte Modem. Auf der Oberseite der Cartridge befindet sich eine Telefonbuchse, in die sich der Spieler einstöpseln und dann gegen einen X-beliebigen Spieler in Japan (der sich natürlich seinerseits ebenso ins Telefonnetz eingeklinkt

tisch eine Rangliste im Netz geführt, die die besten 100 Teilnehmer aufführt. Seta zeigt sich auch in einem anderen Hardware-Bereich sehr ambitioniert. Bei dem sogenannten ALECK64 handelt es sich um eine Arcade-Platine, die auf der Hardware des N64 basiert. Sie soll in zwei verschiedenen Varianten Einzug in die Spielhallen erhalten. Typ-A ist dem N64 beson-

genen Soundchip und einem leistungstärkeren Sprite-Handling ausgestattet wurde, um die 2D-Fähigkeiten zu erweitern. Laut Seta ist die Anfrage nach dem ALECK64 bereits hoch. Sollte die Arcade-Platine Verbreitung finden, sind Konvertierungen von entsprechenden Spielhallenhits dank der ähnlichen Hardware problemlos in kürzester Zeit möglich. ■

unbestimmte Zeit verschoben, da etwa die Hälfte des Programmiererteams aufgrund von Unstimmigkeiten nicht mehr an dem Spiel mitarbeitet. Das Game wird nun von einem Infogrames-Team zuende entwickelt. Ein Release vor 1998 ist eher unwahrscheinlich.

Terminverschiebungen

Die Veröffentlichungen von Wayne Gretzky's 3D-Hockey und NBA Hangtime wurden für Deutschland um vier Wochen nach hinten verschoben. Die beiden Titel erscheinen somit erst Mitte September.

Achtung – Gerüchteküche

Eins steht fest: Bizarre Creations wird nach Formel 1 '97 kein Formel 1-Spiel mehr im Auftrag von Psygnosis für die PlayStation programmieren. Wenn man hartnäckigen Gerüchten Glauben schenken darf, arbeiten die Entwickler bereits an einem Formel 1-Spiel für das Nintendo⁶⁴.

The Next Generation

Auch der Versand mit dem Namen The Next Generation ließ sich nicht lumpen und verlost in Zusammenarbeit mit TOTAL! 20 hauseigene E3-Videos. Wer die neuesten Hits schon jetzt sehen will (sowohl für Nintendo als auch Sony und Saturn), der möge uns bitte schreiben. Es gilt das beliebte Motto: Wir stellen keine unangenehmen Fragen. Schickt einfach eine Postkarte an uns, und schon seid Ihr bei der Verlosung dabei.

X-plain Verlag
Friedensallee 41
Stichwort: The Next Generation
22765 Hamburg

The Next Generation und TOTAL! wünschen allen Teilnehmern viel Glück!

Einsendeschluß ist der 29.9.1997. (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma The Next Generation und des X-plain Verlages dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.





Passend zur Anime-Serie verschönerte Katharina Swat aus Alpenrod den an TOTAL! adressierten Briefumschlag

Salvete!

Und natürlich „Holerö!“ und „Moin, Moin!“, das muß an dieser Stelle noch einmal in aller Deutlichkeit gesagt werden. Obwohl das Sprechen schwerfällt, denn wir ersticken in Bergen von Mario Kart-Malwettbewerb-Einsendungen, die sich in unserem Redaktions-Dungeon bis unter die Decke stapeln. Wir sind ja schon einiges gewohnt, aber das Ergebnis übertraf doch unsere kühnsten Erwartungen!

Apropos Mario Kart: So ziemlich jeder Leserbrief, der Mario Kart 64 zum Thema hatte (und das waren insgesamt nicht wenige), klagte über permanente Abstürze im Drei- und Vierspieler-Modus. Unsere Nachfragen bei Nintendo ergaben – wie sollte es auch anders sein – natürlich nichts. Das Problem sei zwar bekannt, aber es hätten sich soooo wenige Käufer bei der Konsumentenberatung beschwert, daß dieser Programmfehler wirklich nur bei ganz, ganz wenigen Modulen auftreten könne. (Wer ein wenig Ahnung von Programmierung hat, weiß zwar, wie dieser Absturz zustande kommt, und daß er entweder bei allen, oder bei gar keinem Modul auftreten kann, aber das nur am Rande.) Wir können nur weiterhin empfehlen, den Hinweis in der Spieleanleitung, bei auftretenden Mängeln die Konsumentenberatung zu kontaktieren, zu nutzen. Wie uns ein Leser mitteilte, erhielt er im Umtausch ein fehlerfreies Modul (offenbar aus einer späteren Produktion). Abschließend der übliche Hinweis: Schickt Eure Kritik, Meinungen, Anregungen, Bilder (nicht auf kariertem oder liniertem Papier) an die unten genannte Adresse. (kdh)

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

Quix-Nr. 0165-3-222 22 13
Stichwort:
TOTAL!-Post

get the message }

quixt uns was!

Index 64

Nanu, was sehe ich in TI 7 bzw. 8/97? Einen *Mortal Kombat Trilogy* und einen *Doom 64*-Test. Nicht, daß ich mich nicht darüber freue, aber in TI 3/96 habt ihr auf eine Anfrage zum *Doom*-Test (SNES) folgendes geschrieben: „*Doom* kann tagtäglich indiziert werden. Und es ist nicht sehr lustig, wenn das genau dann passiert, wenn die Ausgabe gerade in den Druck gehen soll. Dann dürfen wir den Test rausnehmen und die Seiten irgendwie anders füllen. Würden wir das in einem solchen Fall nicht tun, kann uns die TOTAL!-Ausgabe indiziert werden.“

Unterscheidet sich die SNES-Version so stark von der N64-Version, oder warum kann *Doom 64* nicht indiziert werden? Es scheint so, als ob ihr für das N64 eine Indizierung des Heftes in Kauf nehmen würdet. Schade, daß ihr dies für das SNES nicht tun wolltet.

Martin Sarna, Koblenz

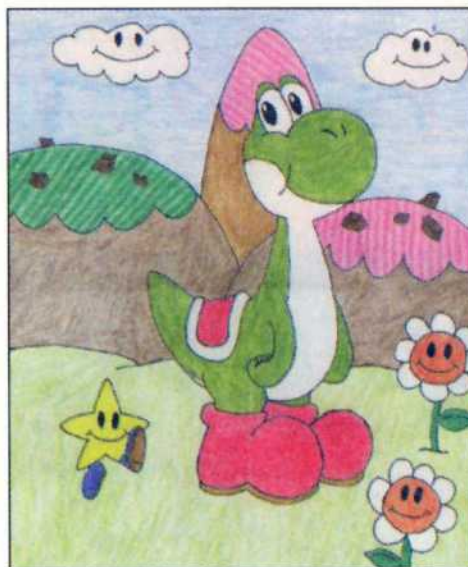
TI: Das hat nichts mit unterschiedlicher Behandlung von SNES und N64 zu tun, sondern mit dem Zeitpunkt. Damals waren Indizierungen ein äußerst heißes Eisen. Ein paar Verlage in Süddeutschland erhielten seinerzeit sogar Besuch von der Staatsanwaltschaft, die in den Redaktionen beschlagnahmte Spiele einsammelte. Sogar die Nennung indizierter Spiele wurde untersagt, weshalb in einigen Magazinen jahrelang *Doom* als D*** oder *Boom* verklausuliert wurde, um jegliche Probleme zu umgehen.

Wer in TOTAL! 4/97 das Interview mit der BPJS gelesen hat, dem wird vielleicht der Satz aufgefallen sein: „Leider ist ein Titel mit Index-Eintrag nicht automatisch für alle Systeme indiziert. Es muß vielmehr für jedes System ein eigenes Prüfverfahren eingeleitet werden, was das Erfordernis des Durchspiels, der ausführlichen Beschreibungen von Abweichungen im Vergleich zur Ursprungsversion etc. nach sich zieht.“ Diese Aussage widersprach zwar der vorangegangenen Praxis, bot uns aber die rechtliche Grundlage, um bzw. Fortsetzungen wie *MK Trilogy* und *Doom 64* zu testen.

Inzwischen ist die BPJS jedoch zur Vorwärtsverteidigung (wie Franz Josef Strauß immer so schön sagte) übergegangen und ermöglicht mit der neuen Regelung eine Vorabindizierung bestimmter Titel (vgl. auch S. 3 und S. 59). Schließlich kann man den armen, ehrenamtlichen Mitarbeitern ja auch nicht zumuten, ständig Spiele durchzuspielen und ausführliche Beschreibungen anzufertigen.

Wer macht das Rennen

N64 ... PSX ..., N64 ... PSX – da wird man noch ganz verrückt im Kopf. Keine Frage, daß ich als treuer TOTAL!



Ein traditioneller Yoshi, wie wir ihn kennen, von Wojtek Hajduk (14), Siegburg

Leser und ewiger Nintendo-Fan ein N64 mein eigen nenne, jedoch mache ich mir Sorgen um die Zukunft der Konsole. Was ich von euch wünschte, wäre eine wirklich zuverlässige und zukunftsorientierte Prognose über die beiden Konsolen. Bisher hat noch kein Videospieldmagazin ausreichend über die Zukunftschancen der beiden Konsolen geschrieben. Als Big-N-Fan hat man, so denke ich, das Recht zu wissen, wie die Aktien stehen. (Technische Vergleiche hatten wir bisher im Überfluß!)

2. In einer Spielhalle sah ich kürzlich einen Automaten von Sega, der *Wave Runner* hieß. Bis auf den ähnlichen Namen entsprach dieses Spiel sowohl grafisch als auch streckenorientiert dem N64-Spiel *Wave Race 64*. Meine Frage: Welches Spiel war zuerst da? Oder: Wer hat von wem geklaut?!

3. Meiner Meinung nach hättet ihr Spiele wie *Super Mario 64* oder *Mario Kart 64* viel früher als Japan-Versionen testen sollen. Warum berichtet ihr lange Zeit über diese Spiele, ohne sie zu testen?

Tobias Sünder, Niederhorbach

TI: 1. Die Aktien stehen gut. (Das sieht man schon daran, daß momentan Nintendo-Magazine wie Pilze aus dem Boden sprießen.) Zur Zeit herrscht zwar bei Nintendo bezüglich aktueller Verkaufszahlen Funkstille, aber die Aussichten sind nicht schlecht. Das N64 ver-



Wir vermissen Link genauso wie Robert Pausch, Berlin, aber er kommt ja wieder!

kauft sich in Deutschland ganz gut (über 150.000 Einheiten wurden auf jeden Fall an den Mann/die Frau gebracht). Von der PlayStation wurden seit dem Start im September 1995 laut Sony über 600.000 verkauft. Zum Weihnachtsgeschäft dürfte das N64 allerdings mächtig anziehen – schließlich kann nicht jeder mitten im Jahr 400 DM für eine Konsole plus Spiel auf den Tisch blättern.

In den USA übertreffen die N64-Verkäufe alle Erwartungen. Nachdem *StarFox 64* unter den amerikanischen Videospielern eine wahre Hysterie ausgelöst hat, rechnet man zur Zeit damit, daß Nintendo bis zum Jahresende sogar an Sony vorbeizieht. Außerdem ist in den USA Online-Gaming via Internet derzeit das ganz große Thema im PC-Bereich. Da das 64DD diese Möglichkeit ebenfalls bietet, ist ein Ende des Erfolges nicht abzusehen.

In Japan hinkt Nintendo weiterhin ein wenig hinterher – kürzlich wurde die Zwei-Millionen-Grenze überschritten. Auch in Fernost hat *StarFox 64* den



Der psychedelische Yoshi wurde von Andreas Debray (14) aus München designt

Verkäufen neue Impulse gegeben – daher auch die Wiederveröffentlichung von *Super Mario 64* und *Wave Race 64* mit Rumble-Pak-Unterstützung (vgl. News). Insgesamt verhalten sich die Japaner aber abwartend, was Nintendo noch so zu bieten hat. Größtenteils wird *Zelda 64* (und der Software-Ausblick der diesjährigen Shoshinkai) entscheiden, was die Zukunft bringt.

In punkto Software-Aussichten sieht es blendend aus. Selbst Sonys wichtigste Spieleentwickler, Namco und Psygnosis, kommen nicht mehr an Nintendo vorbei. Auch Core Design/Eidos (*Tomb Raider*) setzt nun auf N64, bei Acclaim und Konami machen N64-Spiele den Löwenanteil der Software-Palette aus. Fehlt im Reigen der ganz Großen eigentlich nur noch Capcom – und die werden spätestens Ende des Jahres Farbe bekennen. Gerüchte gibt es ja bereits zur Genüge.

Sony hat sich mit der Die-Masse-macht's-Politik selbst ein Bein gestellt. Denn inzwischen gibt es so viele Spiele (bei uns bekanntlich über 250, in Japan sollen es bis Jahresende sogar über 800 werden), auf die die Käufer ihre Gunst verteilen können, daß nur noch von ganz wenigen Spielen riesige Stückzahlen abge-

Jetski-Spiele: Original und Fälschung



Wave Race 64-Vorversion (Dez. 1995)



Wave Race 64-Vorversion (Mai 1996)



Aqua Jet (Namco, Herbst 1996)



Wave Runner (Sega, Herbst 1996)



Jet Wave (Konami, Herbst 1996)



Jet Wave (Automaten-Kabinett)



Wave Race 64-Endversion (Sept. 1996)

setzt werden können. Mittlerweile rennen die Software-Firmen Nintendo die Bude ein, um für N64 entwickeln zu dürfen – den Blick neidisch auf Williams/Midway gerichtet, die mit meist recht mittelmäßigen N64-Produkten in den USA gigantische Erfolge feiern.

2. Die originelle Idee hatte – wie so oft – zuerst Nintendo. Geklaut hat allerdings nicht nur Sega, sondern auch die beiden anderen Arcade-Giganten, Konami und Namco (siehe links). Nach der ersten Wave Race 64-Vorstellung Ende '95 begannen offensichtlich alle drei mit der Entwicklung eigener Jetski-Automaten, die fast zeitgleich mit der Veröffentlichung von Wave Race 64 in den Spielhallen auftauchten. Peinlich für die drei ist jedoch, daß Wave Race 64 daheim ein Feature bietet, was die teuren Automaten nicht haben (und das zufällig in der ersten WR 64-Vorversion noch nicht enthalten war): der realistische und von Runde zu Runde unterschiedliche Wellengang. (Bei Konamis Racer kann man übrigens sogar mit einem Delphin 'fahren', aber nicht darauf reiten.)

3. Wenn keine PAL-Umsetzung in Sicht ist, testen wir die Import-Version, so z. B. Doraemon, King of Pro Baseball oder Dark Rift. Ansonsten warten wir möglichst die PAL-Version ab, an der oftmals noch einiges verbessert (International Superstar Soccer 64) oder verschlechtert (Mario Kart 64) wird.

N64-Sportspiele

Nach dem E3-Messebericht zu urteilen, wird dem N64-Besitzer im Sportgenre wenig Abwechslung geboten. Zu erwartende Spiele sind entweder typisch amerikanisch (NFL Quarterback Club, Ken Griffey's Baseball), oder aber es sind Eishockey, Basketball und Fußballsimulationen, wobei man mit Wayne Gretzky's 3D Hockey, NBA Hangtime und ISS 64 voll bedient ist. In diesen Sparten sind auch jeweils gleich zwei bis drei Projekte in Arbeit, während andere Sportarten wie z. B. Golf, Tennis, Motocross und Pool keine Chance erhalten.

Ein bißchen mehr Abwechslung käme Nintendo sicher zugute, und EA Sports würden solche Highlights wie z. B. PGA Tour Golf III für Mega Drive auch wieder gut stehen.

Matthias Brodbeck, Aalen

T!: Deiner Aufzählung mangelt es unserer Meinung nach zwar nicht gerade an Abwechslung, aber auch wenn Dir fünf verschiedene Sportarten zu wenig sind, kann Dir geholfen werden. Golf und Tennis machen sich in jüngster Zeit auf allen Konsolen rar. Für N64 gibt es bereits St. Andrews Golf von Seta (Japan only), das dank intelligenter Nutzung der Analogsteuerung zwar spielerisch sehr anspruchsvoll ausfällt, tech-

nisch aber out of bounds landete. EA hat jedoch angedroht, in Zukunft sämtliche Sportspiele auf N64 zu bringen – PGA dürfte somit Anfang '98 auch dabei sein. Von einem Tennis-Spiel haben wir kürzlich auch schon etwas läuten gehört, dazu gibt es demnächst wahrscheinlich mehr Infos. Pool-Billard war für Konsolen schon immer eine recht exotische Sportart – über den Sinn oder Unsinn einer Videospielversion läßt sich streiten. Und ein gutes Motocross-Spiel gibt es bislang auf keiner Konsole.

Vierundsechzig Dehdeh

1. Wieviel wird das 64DD kosten?
2. Was wurde aus der Festplatte für das N64 (Leserpost TOTAL! 11/95)?
3. Wieso eröffnet Nintendo keine Mouldfabrik in Europa, dann wären die Spiele doch billiger, oder?
4. Wißt ihr, wie eine Mikrowelle funktioniert?

Christian Switaiki, Bonn

T!: 1. In Japan ab März '98 10.000 Yen (Spiele kosten dort 5.800 bis 9.800 Yen), in den USA in der zweiten Jahreshälfte vermutlich unter 100 Dollar (Spiele: 50 bis 70 Dollar) und in Deutschland wohl nicht vor Weihnachten '98 ... Nun, da Nintendo noch nicht mal weiß, wann das Ding hierzulande kommt, gibt es natürlich auch noch keine Preisvorstellungen. Es wird auf jeden Fall deutlich weniger kosten als die Konsole selbst, und wenn Nintendo von der Kiste ein paar Einheiten verkaufen will, sollte der Preis nicht wesentlich höher als der für Spiele sein und möglichst noch unter 200 DM liegen. Aber da kann in über einem Jahr noch eine Menge passieren.

2. Die Rede war von „einer Art Festplatte“ – das Zip-Drive-ähnliche 64DD kann man als solche bezeichnen.

3. Die Kosten für den Transport aus Fernost fallen kaum ins Gewicht, wenn man die Investition für den Aufbau einer Fabrik gegenrechnet. Bis sich das rentiert hätte, würden einige Jahrzehnte ins Land gehen.



Street Fighter Ken wurde von Eric Tauscher aus Königsee zu Papier gebracht

4. Ja.

C&C und Tomb Raider

1. Ihr habt doch mal eine Serie über die 50 besten SNES-Spiele gebracht. Könnt ihr dies nicht auch mal mit dem Game Boy machen?

2. Ihr seid die einzigen, die behaupten, Command & Conquer und Tomb Raider kämen für das N64. Stimmt das nun?

Sven Peddinghaus, Ansberg



Glücksdrache Fuchur, pardon, Flammy stammt von Sabine Bahn, A-Oberhofen

T!: 1. Können wir, wenn ausreichend Interesse besteht. Bislang gab es immer mal wieder sporadisch Anfragen zu dem Thema, aber der große Massenansturm vereinigter GB-Besitzer blieb aus. Doch wenn wir nach diesem Aufruf genügend Zuschriften erhalten ...

2. Die einzigen sind wir sicherlich nicht, aber wenn es nicht alle mitbekommen haben, können wir auch nichts dafür. Die Infos wurden auf der E3 nicht gerade per Flugblatt verteilt – man mußte sich schon ein wenig umhören. Bislang gibt es zu beiden Spielen nur Erklärun-



Es ist er, Ranma, oder besser gesagt sie, Ranma ... Das hängt bekanntermaßen von der Wassertemperatur ab. Die Zeichnung stammt jedenfalls von Isabell Heißing aus Solingen

gen, daß N64-Versionen in Arbeit sein sollen, aber weder Informationen über Aussehen, Inhalt, Erscheinungsdaten oder ähnliches. 1997 ist mit keinem der beiden Spiele noch zu rechnen.

Qualität statt Quantität

Es gibt eine Menge Gründe, sich ein N64 zu kaufen: geniale Spiele, super Technik, keine Ladezeiten ... zu schön, um wahr zu sein. Nun gibt es da auch noch ein Gegenargument: Die bisher nur schlechten PAL-Umsetzungen seitens Nintendo könnten einem schon wieder den Spaß an der Wunderkonsole verderben. Z. B. Mario Kart 64: PAL-Balken, langsamer als das Original aus Japan, geänderte Sprachsamples und Plakate (Letzteres ist zwar nicht so schlimm, vermittelt aber einen schwachen Gesamteindruck). Doch der Schlag ins Gesicht folgt auf dem Fuße: Warum, bitteschön, wurden mehrere Strecken in ihrer Geschwindigkeit erhöht, und warum, zum Teufel, stürzt das Spiel im

hen, was der Meister zu dem Thema zu sagen hat.

Rollenspiele

In TOTAL! 8/97 endet mein Hinweis zum Spiel Secret of the Stars in der Helpline mit „Zusätzliche Infos können ...“, doch bei Import-Spielen verleugnet die Hotline von Nintendo Deutschland beharrlich deren Existenz.

1. Ein kleiner Tip für alle begeisterten Rollenspieler: Da es im Nintendo-Bereich nichts Neues gibt, das Mega Drive auch keine interessanten Spiele mehr hergibt (Phantasy Star IV ist riesig), PSX und Saturn mit dem RPG-Angebot den Kauf der Hardware nicht rechtfertigen, habe ich mich für Dragon Quest VI entschieden (inklusive einer 113seitigen Komplettlösung von Mystic Games). Was für ein Hammer, das Teil!!! Auch ohne Nippon-Kenntnisse wunderbar leicht zu spielen, und dank der Lösung kommt die Story auch voll rüber. Nicht zu vergessen: Die Komplexität dieses Spiels stellt meiner Meinung nach alles Dagewesene in den Schatten.

2. Kennt ihr das Gerücht, daß Dragon Warrior V, sozusagen eine US-Version von Dragon Quest V, existiert?

Alf Brückner, Seiffen

TI: Der Hinweis hätte eigentlich beim nächsten Titel stehen sollen. Natürlich gibt Nintendo keine Infos zu Import-Spielen, das ist bekannt und auch verständlich. Der verantwortliche Redakteur wurde natürlich sofort fristlos gefeuert... ääh ..., in Urlaub geschickt, wo er nun solange bleiben muß, bis er Besserung gelobt hat.

1. Das finden die JapanerInnen auch, deshalb ist DQ VI mit fast vier Millionen verkauften Einheiten auch mit Abstand das meistverkaufte RPG (konsolenübergreifend). Unserer Meinung nach verliert das Spiel für Sprachunkundige allerdings enorm – auch wenn man der Storyline im Großen und Ganzen dank Komplettlösung folgen kann.

2. Kennen wir nicht, gibt's aber auch nicht. Nur die vier NES-Teile der DQ-Serie sind unter dem Titel Dragon Warrior I-IV in den USA erschienen.

Video Kills the Radio Star

Zuerst möchte ich ein dickes Lob an euch aussprechen, denn keine andere

Zeitschrift hat eine so gute Berichterstattung oder so tolle Poster wie zum Beispiel das von Extreme-g (TOTAL! genial).

1. Wäre die TOTAL! eigentlich teurer, wenn ihr (ein-)mal ein Video beilegen würdet?

2. Wie werden japanische Namen wie Shigeru Miyamoto oder Genyo Takeda eigentlich ausgesprochen?

3. Sind Neon und Factor 5 deutsche Entwicklungsfirmen? Wenn ja, wo haben sie ihren Sitz?

Daniel Kowalski,
Bobenthal

TI: 1. Natürlich wäre sie teurer. Der Preis pro Ausgabe würde dadurch auf ca. 10 DM steigen. Wir halten es für fraglich, ob alle LeserInnen diesen Preis in Kauf nehmen würden.

2. So wie man's schreibt. Nur, daß sich 'sh' wie 'sch' spricht und 'y' wie 'j'.

3. Neon und Factor 5 sind praktisch die einzigen namhaften deutschen Videospiele-Entwickler. Ein Teil der Neon-Crew wurde allerdings von Ocean aufgekauft und sitzt in Manchester, Factor 5 ist Mitte 1996 komplett nach San Francisco ausgewandert.

Japan-RPGs

1. Als ich eure Ausgabe 7/97 durchstöberte, stieß ich auf die Reportage „Abenteuerliches aus Japan“, die einfach grandios war! Könntet ihr so eine Reportage in jeder Ausgabe veröffentlichen?

2. Ihr habt geschrieben, daß Zelda 64 im Dezember '97 in Deutschland erscheint. Stimmt das?

Sven Böwe, Berlin

TI: In jeder Ausgabe sicherlich nicht – wie schon berichtet, wachsen gute Rol-



Vermutlich nicht so eckig als mit 64 Bit, können wir dem Link von Björn Walter (13) aus Schwalbach nur antworten



Christian Bhon (15) aus Kreuztal im Anime & Manga-Fieber

lenspiele auch in Japan nicht auf den Bäumen, auch wenn dies oftmals so dargestellt wird. In unregelmäßigen Abständen werden wir (tatkräftig unterstützt von unserem freien Mitarbeiter Hiro) aber ein paar japanische RPGs unter die Lupe nehmen.

2. Es stimmt, wir haben es geschrieben, aber inzwischen würden wir uns da nicht allzu große Hoffnungen machen. Der Grund ist ganz einfach der, daß Zelda 64 selbst für Japan erst kurz vor Weihnachten fertig werden dürfte. Da Miyamoto sehr viel Sprache im Modul unterbringen wird (Dies wäre ein klarer Vorteil gegenüber Final Fantasy VII für die PlayStation, das trotz drei CDs keinen Fitzer Sprache enthält), macht dies die gleichzeitige Entwicklung einer PAL-Version äußerst unwahrscheinlich. Außerdem soll Lylat Wars neuerdings erst im Oktober kommen. Geht man davon aus, daß Banjo-Kazooie und vielleicht auch noch Yoshi's Island 64/Yoshi's Story im November/Dezember kommen, dürfte Nintendo nach eigener Ansicht genügend Toptitel für das Weihnachtsgeschäft haben.

(Wobei wir betonen möchten, daß Zelda 64 auch nicht offiziell von Nintendo für Dezember angekündigt wurde – was nicht weiter verwundert, da Nintendo für Deutschland praktisch gar keine Veröffentlichungsdaten bekannt gibt.)

SNES und Game Boy

1. Befinden sich bei Nintendo noch bedeutende SNES- oder Game-Boy-Spiele in der Entwicklung?

2. Warum wurde das N64 nicht schon in der Produktion mit einem Disk Drive (64DD) ausgestattet?

3. Weshalb wird Super Mario 64 II auf einer Disk erscheinen? Das 64DD ist ja eher für komplexe RPGs als für Jump&Runs geeignet.

Tim Tatsiopoulos, CH-Olten

TI: 1. Im Messebericht in TI 8/97 haben wir auf den Seiten 24 und 25 sämtliche(!) offiziellen Ankündigungen



Lange war er nicht mehr zu Gast auf diesen Seiten, der Wurm. Nun feiert er seine triumphale Rückkehr mit einem TOTAL!-genialen Bild von Eduard Kasper (16), Altenkirchen

Drei- und Vierspieler-Modus so oft ab?! Wie würde Miyamoto das wohl finden, wenn er wüßte, was hier mit seinen Spielen passiert? Sein Vorsatz war doch immer: zuerst an den Spieler denken und sich in seine Lage versetzen. Aber was empfindet ein Spieler, der sich ein Jahr lang auf ein Spiel freut, in das er höchste Erwartungen setzt? Ist dieses Mario Kart 64 wohl in seinem Sinne?

Thomas Schypior, Diepholz

TI: Shigeru Miyamoto ist als Produzent und Leiter der Spieleentwicklung auch für die PAL-Versionen zuständig. Deine Frage ist auf jeden Fall berechtigt. Wir werden sie für die Shoshinkai-Messe in Tokio im Gedächtnis behalten. Mal se-

genannt. Um den Game Boy ist es folglich weit besser bestellt als um das SNES.

2. Weil das N64 dann noch teurer gewesen wäre und somit deutlich über dem Preis der konkurrierenden 32-Bit-Konsolen gelegen hätte.

3. Wer hat denn behauptet, das 64DD sei für RPGs da? Rollenspiele sind auch auf Modul möglich – siehe *Zelda 64* und *Quest 64*. Das 64DD ist zum Speichern komplexer Daten da. Dies läßt sich am einfachsten bei RPGs nutzen, aber Miyamoto wird zweifellos genügend Ideen haben, dieses Feature auch für ein Jump&Run zu verwenden.

Traumhaft?

1. *Dream* (*Banjo-Kazooie*) sieht ja mehr aus wie eine aufgemotzte Version von Sonys *Crash Bandicoot* als eine Mischung aus *Super Mario 64* und Segas *Nights*. Und von einem grafischen Quantensprung konnte ich auf den bis jetzt von mir gesehenen Screenshots auch nicht viel erkennen. Ist das nicht eine Blamage für Nintendos lautstarke Ankündigungen?

2. Soll ich mir *Zelda 64* schon am Erscheinungstermin holen oder die 64DD-Version abwarten?

3. Wird es bei DD-Versionen von alten Spielen Neutests geben? Schließlich sollen diese ja eine echte Qualitätsver-



Premiere: Die erste Banjo-Kazooie-Zeichnung erreichte uns von Michael Hildebrand (14) aus Rheinbach

besserung bieten.

4. Ihr beschwert euch doch immer darüber, daß ihr so viele Nächte durcharbeitet. Aber wieso seid ihr nicht ein bißchen disziplinierter, geht früh (so um 8 Uhr) zur Arbeit und spielt erst eure ganze Arbeitszeit mit euch gefallenden Spielen durch, wenn ihr mit dem Heft fertig seid?

Martin Fokker, Leer

TI: 1. *Banjo-Kazooie* sieht auf den ersten Blick tatsächlich wie ein Mix aus *Crash Bandicoot* (Grafik) und *Super Mario 64* (Gameplay) aus. Allerdings



„Es muß ja nicht immer Papier sein“, sagte sich Gregor Grote aus Viersen und schickte uns ein selbstbemaltes T-Shirt! Extrem kultig und natürlich TOTAL!-genial

war die Version laut Rare auch erst zu 60 % fertiggestellt. Auf den vergangenen Messen haben wir die Erfahrung gemacht, daß sich Nintendo und Rare nie zu tief in die Karten blicken lassen, damit die Konkurrenz nicht vorzeitig sämtliche Ideen kopiert (s. „Wer macht das Rennen“, Frage 2). Wir gehen davon aus, daß B-K noch eine Menge mehr bieten wird als bisher zu sehen war, und daß es einen würdigen ‚Ersatz‘ für *Donkey Kong Country* darstellt. Zugegeben, wir waren auf der E3 recht enttäuscht nach den vollmundigen Ankündigungen, aber bis zur Endversion dürfte sich noch einiges ändern.

2 + 3. Da hast Du wohl etwas falsch verstanden. 64DD-Versionen werden keine grafisch aufgepeppten Umsetzungen existierender N64-Spiele, sondern eigenständige Spiele (oder Fortsetzungen), die zusätzlich noch die Features des 64DD nutzen.

4. Hast Du mit unserem Verlagsleiter gesprochen? (Torsten, hast Du etwa Verwandte in Leer? – Nein, warum? – Ach, nur so ...) An einem Heft kann man bis zur allerletzten Sekunde noch immer etwas verbessern, z. B. die aktuellsten News noch mit unterbringen usw.

Verkaufszahlen

1. Da euer Magazin auch in Österreich erscheint, könntet ihr kurze Infos für diesen Markt bekanntgeben, z. B. über Spiele, die nicht in Deutschland erscheinen, wohl aber in Österreich (indizierte).

Auch vermisste ich besonders Verkaufszahlen von Konsolen und Spielen in Österreich. Ihr habt sowieso keine Verkaufszahlen von Spielen. Diese vermisste ich nicht nur aus dem deutschsprachigen Raum, sondern auch aus Japan und Amerika.

2. Wie oft muß sich ein Spiel verkaufen, damit sich die Arbeit überhaupt gelohnt hat? Wie oft muß sich ein RPG im deutschsprachigen Raum verkaufen, damit sich eine Übersetzung lohnt?

3. Ihr schreibt, in einem Vierspieler-

Splitscreen-Modus muß die vierfache Menge an Polygonen dargestellt werden. Dann müßte ja bei Spielen mit nur einem Spieler eine viermal aufwendigere Grafik möglich sein. Dies ist aber scheinbar nicht der Fall.

Christian Priklopil, A-Minihof-Liebau

TI: 1. Spiele, die in Deutschland aus Indizierungsgefahr nicht erscheinen, dafür aber in Österreich, der Schweiz oder Luxemburg, stellen wir ausführlich vor (z. B. *Killer Instinct Gold*, *Golden Eye 007*). Liegt erstmal eine Indizierung vor, müssen wir aber die Finger davon lassen. Selbst für Deutschland ist es zur Zeit ein Ding der Unmöglichkeit, handfeste Verkaufszahlen zu erfahren. Für Japan und die USA geben wir Verkaufszahlen bekannt, wenn mal welche veröffentlicht werden (s. TI 8/97).

2. Das läßt sich so konkret nicht sagen. Es hängt natürlich von der Textmenge ab, und wieviel Arbeit die Programmierer noch mit der Einbindung der Texte haben. Aber um eine Hausnummer zu nennen: 100.000 Stück sollten sich schon verkaufen. Nach Aussage einer anderen Software-Firma lohnt sich die Übersetzung von textlastigen Spielen wie *Adventures* auf jeden Fall, da man automatisch mehr Einheiten verkauft.

3. Dies ist nicht nur in der Theorie, sondern auch in der Praxis so. In der Regel bietet aber der Vollbild-Modus das maximal Mögliche, beim Splitscreen müs-

sen dann Abstriche gemacht werden. Bei *Mario Kart 64* ist die Frame-Rate niedriger (d. h. der Bildaufbau ist ruckeliger), die Musik fehlt (um den Prozessor zu entlasten), und einige Details fallen weg, z. B. die Waggonen des Zuges. Ganz offensichtlich ist die Abwesenheit der Computer-Gegner. Bei *Wave Race 64* fehlen im Zweispieler-Splitscreen die Gegner, und die Wellen



Stammzeichner Andreas Freymüller (16) aus Heidelberg ließ sich von den Anime & Manga-Seiten animieren. Diese ungewöhnliche Prinzessin Toadstool ist das sehenswerte Ergebnis

werden nur im unteren Bildschirmbereich dargestellt.

Der Preis ist heiß

1. Warum kosten reine Nintendo-Magazine (oft) 6,80 DM und Multiformat-Magazine meist nur 5,80 DM?

2. Warum hat sich die Seitenanzahl ab TOTAL! 6/97 auf 82 (statt vorher 86) verringert?

Tobias Kurz, Plochingen



Es ist er, Ma ..., hoppla, nein, es ist er, Roy Riginashvili (11) aus Wien in einer absolut brillanten Verkleidung (und mit 120 Sternen bei *Super Mario 64*). Ob Du zu den Malwettbewerb-Gewinnern zählst, können wir allerdings noch nicht sagen.

TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 42



Wir sind enttarnt! Lukas Gawor (14) aus Herford hat unsere geheime Einnahmequelle entdeckt und auch noch per Foto dokumentiert – die TOTAL-Tankstellenkette. Dabei haben wir extra das ‚I‘ im Namen weggelassen, damit es keiner bemerkt.



Marcel Kastian (14) aus Bremen brachte diese nette, junge Dame zu Papier

TI: 1. Weil ein Multiformat-Magazin wesentlich mehr Anzeigen enthält. Und der Anzeigenumsatz ist neben den Verkäufen nun mal die zweite Einnahmequelle für Zeitschriften.
2. Weil es die Sammelkarten nicht mehr gibt. Und die mußten als normale Seiten durchnummeriert werden.

Zelda & Yoshi

Wißt ihr genau, wann *Zelda 64* und *Yoshi's Island 64* herauskommen? (Berichtet alles über diese zwei Spiele!)
2. Ich vermisse die Post-/Sammelkarten, die ihr immer im Heft hattet.
3. Soll es dieses Jahr mehr RPGs und Action-Adventures geben als *Zelda 64* und *Holy Magic Century Eltale*?
Isabell Heißing, Solingen

TI: 1. *Yoshi's Island 64*/*Yoshi's Story* dürfte so gut wie fertiggestellt sein, somit sollte einer Veröffentlichung auch fast nichts mehr im Wege stehen. *Zelda 64* ist hingegen noch nicht ganz so weit. Es soll aber zumindest in Japan auf jeden Fall noch in diesem Jahr zu haben sein. (Machen wir!)
2. Die sind dem größeren Poster zum Opfer gefallen. Beides ist nicht ganz billig zu produzieren, daher ist nur ein Entweder-oder möglich.
3. Es ist sonst nichts angekündigt. Voraussichtlich kommenden Monat gibt es einen kleinen N64-Genre-Überblick.



Wir wissen zwar nicht, wie diese sympathische Knollennase von Patrick Breitenmoser (13) aus CH-Kindhausen heißt, aber wir können sagen, daß von *Wave Race 64* keine Fortsetzung angekündigt ist (Womit diese Frage beantwortet wäre.)

GEWINNER

aus
TOTAL! 6 und 7/97

Herzlichen Glückwunsch!

Captain-Future-Competition (Soundtracks) TI 7/97

Karl Markus, Bogen; Silvia Eimer, Offenbach/Main; Markus Jurisch, Nürnberg; Oliver Bernt, Hamburg; Uwe Ubber, Köln; Johann Schuhbauer, Nürnberg; Marcel Beckmann, Berlin; Petra Götz, Berlin; Peter Roth, A-Pfaffstätten; Monika Komorowicz, Duisburg; Ben Kempe, Berlin; Gabi Haertel, Stuttgart; Madlen Kropp, Weißenhorn; Fadi El-Majzoub, Stuttgart; André König, Korschenbroich; Peter Weiß, Duisburg; Michael Kraetz, München; Thomas Mietzer, Frankfurt/M.; Thorsten Kuhn, Hamburg; Klaus Thoma, Essen; Stefan Krause, Heidelberg

Jubiläums-Competition TOTAL! 6/97

Nintendo:

Nintendo⁶⁴ plus ein Spiel nach Wahl: Daniel Dumke, Papik

Game Boy pocket plus ein GB-Spiel nach Wahl:

Peter Jungemann, Geseke

Spiel nach Wahl fürs SNES:

Ronald Salert, Herne

Infogrames

Tim - Der Sonnentempel (SNES):

Thomas Schön, Eggenfelden; Markus Fröhling, Langenberg; Andi Scharf, Grub am Forst; Ute Böttcher, Bremerhaven; Ralph Murray Co, Eltmann

Die Schlümpfe reisen um die Welt (SNES):

Melanie Wichmann, Schenkenzell; Kai Scherhans, Ravensburg; Matthias Müller, Friedeburg; Thomas Siepelt, Köln; Frank Frühauf, Eisenberg

Die Schlümpfe reisen um die Welt (Game Boy)

Benjamin Moser, Konstanz; Anton Brausemann, Lahr; Stefan Reuter, Mayen; Sebastian Gritsch, Bad Rappenau; Sebastian Mayer, Landkern

Alone-in-the-Dark-Comic

André Yorulmaz, Recklinghausen; Franz Hofmann, Rosenheim; Marc Heinkelein, Schönach; Michael Fickert, Zwickau; Lorenz Hille, Darmstadt

Electronic Arts

NBA '97 (SNES)

Simon Boltz, Koblenz; Patrick Hirzel, Aichtal-Aich; Tobias Volle, Keltern; Daniela Hanke, Berlin; Sebastian Lehner, Bayreuth

Mini-Basketball-Spiele

Christoph Nolde, St. Augustin; Florian Schwider, Waltrop; Florian Förster, Stuttgart; Marcel Eidinger, Gelsenkirchen; Alexander Morgenroth, Untersiemau; Sven Eichelberg, Herbolzheim; Markus Möller, Fredenbeck; David Burfeind, Zeven; Marion Munster, Hamburg; Olaf Sommer, Köln; Kerstin Vogel, Dresden; Michael Klitzsch, Tostedt; Dirk Itter, Berlin; Andreas Kleiber, München; David Peukert, Neuss; Kai Krause, Duisburg; Mathias Jung, Mannheim; Ulrich Brenner, Viersen; Markus Neubert, Brandenburg; Marco Droll, Stutensee

Ubi Soft

Street Racer (Game Boy)

Manuela Hirschfeld, Wiesenbach; René Zemke, Angermünde; Matus Fiala, Breinig; Sebastian Ziesel, Hainsacker; Matthias Bruns, Wolfsburg; Peter Biskup, Dortmund; Sascha Möllenbeck, Gronau; Marc Hansen, Harrislee; Rafael Glas, Konradshofen; Rico Lehmann, Roßwein

Street-Racer-Mützen

Arne Jödicke, Worms; Jürgen Fischer, Berlin; Mathias Wilharm, Barsinghausen; Kai Berghoff, Wuppertal; Daniel Schmidt, Duisburg

Konami

Int.-Superstar-Soccer-Fußbälle

Lisa Höller, Much; Tom Leber, Leipzig; Malte Bortz, Flensburg-Tarup; Jonas Göhler, Nußloch; Sebastian Fritsch, Ludwigshafen

Axelay (SNES)

Lisa Bergmann, Mönchengladbach

Batman & Robin (SNES)

Anje Weichselmann, Markt Einersheim

Sparkster (SNES)

Florian Nobreit, Rheda-Wiedenbrück

Turtles in Time (SNES)

Phillip Branke, Darmstadt

The Legend of the Mystical Ninja (SNES)

Willy Zaugg, CH-St. Gallen

Acclaim

Turok-Comics

Florian Pischel, CH-Buchs; Pietro Sancassani, CH-Winterthur; Knut Götzelt, Freiberg; Christian Timpner, Northeim; Sascha Nimitz, Schwarzenbek; Marcus Schreck, Langenhagen; Uwe Böings, Dortmund; Jerry Herken, Potsdam; Heiko Schirmer, Bitterfeld; Christian Rode, Rottweil; Klaus Zepf, Seitingen; Frajo Fry, Recklinghausen; Michael Brosowski, Oberhausen; Sonja Egl, Erzingen; Micha Sturm, Neu-Isenheim

Turok-T-Shirts

Franz-Josef Holz, Stuttgart; Patrick Krost, Rüsselsheim; Stefan Gärtner, München

Turok-Poster

Holger Krollmann, Einbeck; Manuel Birlo, Münstermaifeld; Patrick Jürgens, Bruchsal; Heinrich Triller, Heidelberg; Constantin Lapa, Sendenhorst; Frank Goraus, Chemnitz; Olaf Diederich, Bremen; Benjamin Küdde, Hamm; Andreas Thebald, Bremerhaven; Kathrin Neumann, Essen

TOTAL!-Frei-Abos (für ein Jahr):

Stefan Herr, Braunlage; Manuel Wagner, A-Linz; Patrick Mosur, Dörrenbach; Kristian Hildebrandt, Berlin; Alexander Linke, Bonn; Georg Bungard, Hennef; Ina Sichert, Schirnding; Patrick Matuszewski, Berlin; Andreas Looser, CH-Andwil; Daniel Ziegler, Geretsried

Überraschungsspiele

Mike Großert, Woltersdorf; Martin Kirchner, Kumhausen; Willi Paul Weihrauch, Heilbronn; Maximilian Schröter, Unterschleißheim; Fabian Dastarac, Fronhofen; Thomas Munzert, Saaldorf; Jürgen Rau, Senzig; Frank Morgenstern, Berlin; Robert Ruprecht, Haarth; Malte Zerth, Wiesmoor; Jérôme Seeburger, Finnentrop-Ostentrop; Torben Vogt, Neumünster

Auf der Suche nach Atlantis



Die Lungen voller Sauerstoff begibt sich unser Unterwasserkorrespondent Mario in die Tiefen des Atlantiks, um nach dem sagenumwobenen Game-Boy-Nachfolger Atlantis zu forschen

DIE WELT DER **VIDEOSPIELE** IST VOLLER GEHEIMNISSE.

DER DIREKTE DRAHT ZU **MARIO** ERMÖGLICHT ES UNS, ALLES WICHTIGE AUS
ERSTER HAND ZU ERFAHREN. ES IST ALSO GANZ **EINFACH**,
 RUNDUM **INFORMIERT** ZU SEIN, DENN ALLES **WISSENSWERTE**
 STEHT **JEDEN MONAT** FRISCH IN DER AKTUELLEN **TOTAL!**



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). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, sofern nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Vorname, Name: _____

Straße, Hausnummer: _____

PLZ, Ort: _____

Datum, Unterschrift: _____
 (Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift: _____
 (Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Bequem und bargeldlos durch **Bankabbuchung/Lastschriftverfahren**

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

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

BLZ: _____

Kontonr.: _____

Geldinstitut: _____

Unterschrift: _____

Rennspiele

Auf der Liste der beliebtesten Genres stehen Rennspiele seit einigen Jahren ganz oben. Namcos Ridge Racer und Sega Rally waren auf den 32-Bitern richtungsweisend und sind nach zwei Jahren immer noch das Maß aller Dinge. Doch N64-Fans müssen nicht länger im Regen stehen, bzw. allein mit dem genialen Wave Race 64 ihre Runden drehen, denn die Rennspielflut schwappt nun auch an die Gestade des 64-Bitters.

F1 Pole Position



Nintendo beteiligt sich ab sofort an der Entwicklung von Setas grafisch imposanten Rennspiel Rev Limit

Extreme-g



Nintendos F-Zero 64 ähnelt Acclaims Extreme-g. Wir sind gespannt, wer das Rennen machen wird

MRC

START YOUR EN

Mit Multi-Racing Championship, F1 Pole Position 64 und Extreme-g gehen gleich drei Kandidaten an den Start, die noch in diesem Jahr in Deutschland zu haben sein werden. Erfreulicherweise legen alle drei ihre Schwerpunkte in andere Bereiche, so daß N64-User auf einen Schlag aus einer breiten Palette an Rennspielen wählen können.

Damit ist das Thema N64-Rennspiele jedoch noch lange nicht abgeschlossen. Lamborghini 64 hat neben einer vielversprechenden Optik und den italienischen Traumautos noch eine ganze Menge anderer Vorzüge zu bieten. Zur Zeit arbeitet das französische Software-Haus Titus noch an einigen zusätzlichen Features, z. B. einem Vierspieler-Simultan-Modus und einer Rumble-



Rev Limit

Ursprünglich war Rev Limit für Anfang 1997 geplant, aber was ist schon eine Verzögerung von einem Jahr ...

Pak-Unterstützung. Außerdem wird die Anzahl der Strecken auf sechs erhöht. Auch Lamborghini 64 wird noch vor Jahresende zu haben sein, sobald uns eine spielbare Version vorliegt, melden wir uns wieder. F-Zero 64 von Nintendo kommt ebenfalls gut voran, ist jedoch bei uns erst 1998 zu erwarten. Erste Bilder aus dem Vierspieler-Modus zeigen, daß dort sehr offensichtliche Neuerungen vorgenommen wurden. Zum erklärten Ziel Miyamotos zählt nach wie vor eine konstante Darstellung des Games mit 60 Bildern pro Sekunde. Das erklärt auch die auf Bildern recht unspektakuläre Grafik. Der Vorteil davon ist ein absolut ruckelfreies Scrolling und eine wahrscheinlich perfekt reagierende Steuerung. Auf den aktuellen Screenshots ist sehr gut zu erkennen, daß die Pro-

Rennspiele



Lamborghini 64 ist (laut Angaben des Herstellers) voraussichtlich Ende Oktober, spätestens aber im November zu haben



In bester Mario Kart 64-Manier bietet Lamborghini 64 nun auch Splitscreen-Modi für zwei bis vier Spieler

Lamborghini 64

GINES

grammierer den Nebel, der noch auf den ersten Bildern zum Spiel zu sehen war, weitgehend verbannt haben.

Top Gear Rally von Boss Games Studios kommt in den USA bereits dieser Tage auf den Markt, zur Zeit ist jedoch noch nicht klar, ob und wenn ja, wann das Spiel auch bei uns in den Regalen der Kaufhäuser landen wird. Kommenden Monat werden wir Euch mitteilen, ob das Rallye-Spiel ein ernstzunehmender Konkurrent für Multi-Racing Championship ist.

Setas Rev Limit haben wir erst vorletzten Monat unter die Lupe genommen und schon gibt es erneut eine Terminverschiebung. Diese ist aber durchaus erfreulich: Nintendo selbst beteiligt sich ab sofort an der Entwicklung des Rennspiels. Die spek-

takuläre Grafik läßt zwar kaum Wünsche offen, doch bis dato mangelt es noch immer an der ausgereiften Spielbarkeit. Nintendos Designer sollen nun sicherstellen, daß Rev Limit ein rundum gelungenes Game wird. Der Preis dafür ist eine erneute Wartezeit bis Anfang '98.

Top Gear Rally mangelte es auf der E3 noch an Geschwindigkeit. Mal sehen, ob sich daran bis zur Endversion noch etwas ändert



Top Gear Rally

F-Zero 64



Rennspiele

N64

1-2 (simultan)

Laguna/Ocean

Ende Oktober

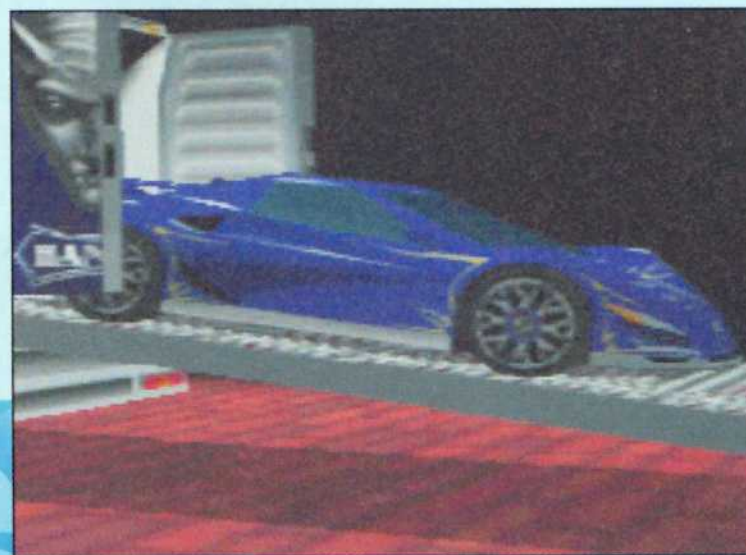
MULTI-RACING CHAMPIONSHIP



Mit Wave Race 64 und Mario Kart 64 stehen bereits zwei herausragende Rennspiele für das Nintendo⁶⁴ zur Verfügung. Wer jedoch wasserscheu ist oder kein Interesse an Niedlich-Rasereien hat, für den könnte Multi-Racing Championship genau das Richtige sein.



Im Time Trail könnt Ihr gegen Euren eigenen Ghost-Fahrer antreten, um Euch selbst zu besseren Fahrleistungen anzuregen.



Im Match Race können zwei weitere Automobile freigefahren werden.

Rennspiele gehören zu den beliebtesten Videospielen überhaupt. Mit Multi-Racing Championship schickt Ocean einen Kandidaten ins Rennen, der nach dem Anspielen bereits einen guten ersten Eindruck hinterlässt. Dies liegt zum einen an den vielen Features und zum anderen an der feinfühligsten Steuerung, aber immer der Reihe nach:

Zu Beginn des Spiels stehen Euch acht verschiedene Fahrzeuge zur Verfügung, vom Tourenwagen bis zum Jeep oder einer Art Buggy. Jedes der Fahrzeuge verfügt über ein unterschiedliches Fahrverhalten. Bei einigen Wagen sind die Unter-

schiede zwar nur minimal, können aber dennoch großen Einfluß auf das Rennergebnis haben, wenn es um die entscheidenden Hundertstelsekunden geht. Wer allerdings die Nase um eine bedeutende Länge voraus haben will, der kommt nicht daran vorbei, sich mit seinem Fahrzeug in die Werkstatt zu begeben und einige Veränderungen an seinem Wagen vorzunehmen. Von der Lenkempfindlichkeit über die Getriebeübersetzung bis hin zum Winkel des Heckspoilers können einschneidende Konfigurationen vorgenommen werden. Dabei sollte während der Anpassung immer der Straßenverlauf der gewählten Strecke im Hinterkopf behalten werden. Wer seinen Wagen beispielsweise für ein optimales Fahrverhalten auf dem Asphalt getrimmt hat, der wird große Schwierigkeiten haben, auf unwegsamen Streckenabschnitten die Kontrolle über sein Fahrzeug zu behalten. Gerade die wechselnden Boden-

Geschicktes Tuning ist die halbe Miete

Tja, ein bißchen weniger Gas wäre hier angebracht gewesen, denn das Ausbrechen des Wagens kostet wertvolle Sekunden





Auf einer 64-Bit-Konsole sollte es eigentlich möglich sein, im Zweispieler-Modus eine geschrumpfte Bildschirmdarstellung zu umgehen



Selbst in den Tunnelpassagen gibt es mitunter Abzweigungen. Eingblendete gelbe Verkehrsschilder weisen Euch darauf hin



beläge sind jedoch das Besondere an *Multi-Racing Championship*, deshalb kommt Ihr auch nicht darum herum, Euch mit diesen vertraut zu machen. Insgesamt gibt es drei verschiedene Strecken, die Euch allesamt die Möglichkeit bieten, an einigen Abzweigungen die Route selbst zu bestimmen. Es bleibt also Euch überlassen, ob Ihr mit Vollgas über den Teer brettet und dabei den einen oder anderen Umweg in Kauf nehmt, oder ob Ihr lieber den kürzeren Weg wählt, Euch dafür jedoch mit Sand, Schlamm, Schnee oder Eis auseinandersetzen wollt. Wie es bei Rennspielen inzwischen zum Standard geworden ist, stehen Euch auch bei *Multi-Racing Championship* verschiedene Modi zur Verfügung. Ob Championship, Time Trial, Free Run oder Match Race, alle wünschenswerten Modi sind vertreten. Es wurde ebenfalls

MRC UNTERSTÜTZT DAS RUMBLE PAK

daran gedacht, das Spiel im Time Trial mit einem Ghost-Fahrer auszustatten und auch ein Zweispieler-Modus mit Splitscreen fehlt nicht. Letzterer enttäuscht jedoch etwas durch die arg zusammengeschrumpfte Bildschirmdarstellung, obwohl er spielerisch eine gute Figur macht. Derart kleine Spielfenster sind der Hardware-Power des N64 nicht angemessen und unakzeptabel. Im Gegensatz zu *Mario Kart 64* bietet *Multi-Racing Championship* (ebenso wie *Wave Race 64*) keine Möglichkeit, zu zweit gegen das gesamte Feld des Championship-Modus anzutreten, es können lediglich Kopf-an-Kopf-Rennen veranstaltet werden. Das Fahrverhalten der Computergegner hingegen ist wesentlich harmonischer ausgefallen. Die Kontrahenten schenken Euch nichts und schneiden Euch in brenzlichen Si-

tuationen auch mal den Weg ab, ohne den Spielverlauf zum unfaireren Debakel eskalieren zu lassen. Auch die Steuerung Eures eigenen Boliden fiel positiv auf. Mit dem Analogstick könnt Ihr nach einer gewissen Einspielzeit Euer Fahrzeug präzise steuern. Sowohl dezentes Einlenken in leichte Kurven als auch ruckartiges Herumreißen des Steuers stellen kein Problem dar. Eine nette Beigabe ist die Unterstützung des Rumble Paks. Mitunter rumpelt es zwar ein bißchen zuviel des Guten, dennoch trägt diese Feature im Großen und Ganzen positiv zur Atmosphäre und zum Spielgefühl bei. Insgesamt macht *Multi-Racing Championship* einen soliden, wenn auch noch nicht ganz ausgereiften, ersten Eindruck. Da mit *Top Gear Rally*, *Lamborghini 64*, *San Francisco Rush*, *F1 Pole Position 64* und *Rev Limit* innerhalb der nächsten Monate einige weitere Games um

den Titel des besten Autorennspiels kämpfen, darf ein spannendes Wettrennen zwischen den genannten Kandidaten erwartet werden, in dem *Multi-Racing Championship* gute Karten hat, ganz vorne mitzufahren. Oceans Titel kommt Ende Oktober über Laguna in den deutschen Handel. Wir sind schon jetzt auf die Endversion gespannt und werden das Spiel in der kommenden Ausgabe einem ausgiebigen Test unterziehen, der alle Stärken und Schwächen offenlegt.

Frederic Berg



WILDWECHSEL



Keine Sorge, egal wie schnell Ihr seid, das Rehkitz (oder soll das gar ein Hund sein?) springt immer rechtzeitig zur Seite

Rennspiele

N64

1 Spieler

Human/UBI Soft

ab Oktober

Dank FIA-Lizenz dürft Ihr in Schumis Ferrari um die Weltmeisterschaft kämpfen



Frentzen im Kiesbett, Schumacher mit Villeneuve im Duell um die Spitze, und Ihr kämpft im Cockpit eines Benetton's um wertvolle Punkte für die Formel-1-Weltmeisterschaft. Dank UBI Soft dürft Ihr dieses Spektakel auch bald auf Eurem N64 erleben, in einer deutlich verbesserten PAL-Version von Human Grand Prix.



Insgesamt sieben verschiedene Kameraperspektiven stehen Euch zur Auswahl. Außerdem ist es auch möglich, per Knopfdruck einen Blick über die Schulter auf seine Verfolger zu werfen

800 PS
unter der
Haube



Wer von der Strecke abkommt und seine Reifen schmutzig macht, verliert schnell die Kontrolle über sein Fahrzeug



Die F1 Pole Position-Story

Echten Nintendo-Fans ist der Titel F1 Pole Position sicher nicht unbekannt. Schließlich sind schon für den Game Boy ein und für das Super Nintendo zwei Spiele mit diesem Namenszug erschienen. Die fast vier Jahre alte SNES-Version des Spiels wurde in der TOTAL! 12/93 mit einer 2- bewertet. Sie bietet einen Zweispieler-Splitscreen-Modus, 16 Strecken und eine Batterie. Deutlich schwächer fiel die kurz darauf erschienene Game-Boy-Umsetzung des Titels aus (Test in TOTAL!



Schadensanzeigen in der linken unteren Bildschirmecke informieren Euch über den Zustand Eures Fahrzeugs

F1 POLE POSITION 64

Schon in der Mai-Ausgabe der TOTAL! haben wir Euch über das erste Formel-1-Spiel für das Nintendo⁶⁴ berichtet. *Human Grand Prix*, so der Titel der japanischen Version, konnte leider nicht voll überzeugen und hinterließ eher gemischte Gefühle in der Redaktion. Sowohl grafisch als auch spielerisch wird allenfalls Mittelmaß geboten und im Vergleich zu den Nintendo-Vorzeigespelen wie *Wave Race 64* oder *Mario Kart 64* wirkt *Human Grand Prix* sogar äußerst lieblos runterprogrammiert. Für die Veröffentlichung

in der westlichen Welt sicherte sich UBI Soft die Rechte an dem Titel und ließ zahlreiche Verbesserungen an dem Spiel vornehmen. So erwarben die Franzosen beispielsweise eine offizielle Lizenz der FIA, dank derer nun die echten Formel-1-Stars der Saison 1996 an den Start gehen dürfen. Ein riesiger Pluspunkt, denn einen Schumacher, Hill oder Alesi zu spielen, macht doch gleich doppelt soviel Spaß, als mit irgendwelchen Phantasiecharakteren

MIT 300 SACHEN DURCH DIE GERADE

wie Mihumacher, Dill oder Jalesi ein Rennen zu bestreiten. Doch neben dieser eher kosmetischen Korrektur wurden auch zahlreiche Änderungen an der Grafiken vorgenommen. Während die japanische Version eine recht unsaubere Optik mit störenden Nebeneffekten aufweist, erstrahlt die überarbeitete Fassung in neuem Glanz. Die Grafik ist deutlich sauberer und um ein ganzes Stück schneller geworden. Auch wurden die Verläufe der 16 Strecken der Realität weiter angepaßt und mit den Originalwerbeschriftungen 'verziert'. Durch diese scheinbare Nebensächlichkeit gewinnt die Spielatmosphäre gewaltig an Authentizität und Ihr habt viel stärker das Gefühl, an einem echten Formel-1-Rennen teilzunehmen.

Weniger Hand wurde an das Gameplay gelegt. Weiterhin ähnelt die Steuerung eher einem Arcade-Spiel als einer Rennsimulation, bietet nun aber eine etwas präzisere Kontrolle über den Rennboliden. Ein wenig kurios, aber sicher nicht uninteressant ist dabei die alternative Pad-Belegung, mit der Ihr per Analogstick Gas geben und abbremesen könnt und mit dem digitalen Steuerkreuz lenkt. Genügend Veränderungen also, um aus dem recht

mäßigen *Human Grand Prix* das ansprechende *F1 Pole Position 64* zu machen. Für den sicherlich wünschenswerten Zweispieler-Modus wird es aber aller Voraussicht nach trotzdem nicht reichen. Ein Schwachpunkt, an den man sich bei der

Generalüberholung des Titels scheinbar nicht rangetraut hat.

Trotz dieses Handicaps verspricht *F1 Pole Position 64* ein durchaus konkurrenzfähiger Titel in der Masse kommender Rennspiele für das Nintendo⁶⁴ zu werden. Besonders Fans der Formel 1 dürfen sich schon jetzt auf den Oktober freuen, wenn die voll eingedeutschte Version in den Verkaufsregalen zu finden sein wird. Der Test folgt in einer der kommenden Ausgaben.

Marco Häntschi



Alle On-Screen-Texte, einschließlich des Hinweises auf die falsch eingeschlagene Fahrtrichtung, erscheinen in deutscher Sprache



Wie in der Realität ist der Start oft die spannendste Phase eines Rennens



Es stehen Euch zahlreiche Möglichkeiten offen, am Fahrzeug Modifikationen vorzunehmen

1/94, Note 3). Zwar hat sie eine Bonusstrecke und einen Vierspieler-Modus aufzuweisen, gibt sich spielerisch aber deutlich schwächer als das 16-Bit-Pendant. Ein Jahr später (Test in TOTAL! 12/94, Note 2) kam dann der zweite Teil der Serie für das SNES auf den Markt. Bis auf einen verbesserten Einzelspieler-Modus (größerer Bildschirmausschnitt) bietet sie kaum Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger.

Bisher sind schon drei F1 Pole Position-Spiele für Nintendo-Konsolen erschienen. F1 Pole Position 2 für das SNES ist der empfehlenswerteste Teil der Reihe. Leider sind alle Titel im Handel nur noch schwer zu finden

Rennspiele

N64

1-4 (simultan)

Acclaim/Probe

ab November

Im Dreispieler-Modus von Extreme-g wird kein Bildschirm-millimeter sinnlos verschwendet



EXTREME-g

Probe hat etwas auf die Räder gestellt, was in diesem Jahr im Rennspielbereich für das Nintendo⁶⁴ alles andere übertreffen wird. Extreme-g ist im Anrollen und die Zukunft kann beginnen.



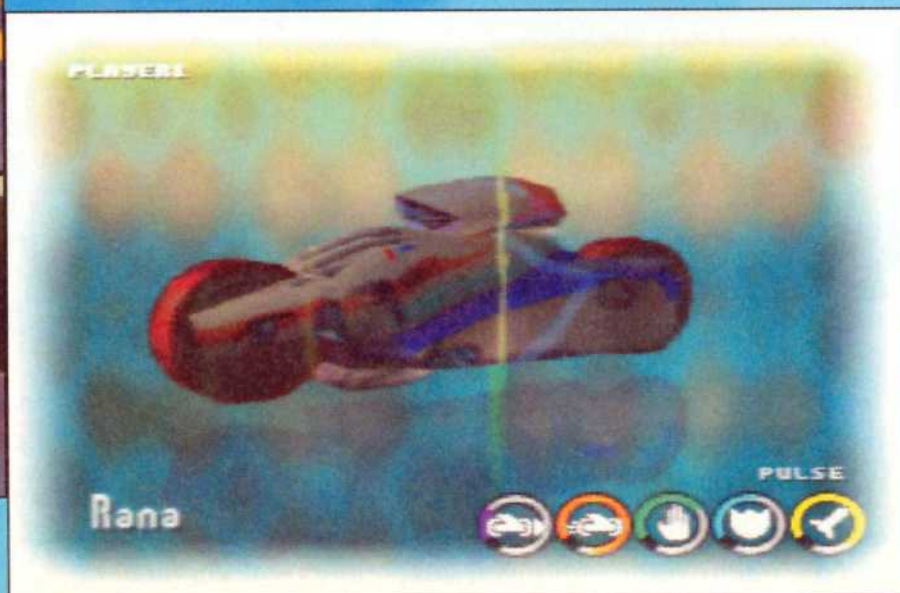
An diesem Game stimmt einfach alles – Extreme-g hat das Zeug zum Kultspiel!

Habt Ihr schon einmal in der Achterbahn ganz vorn gesessen? Jetzt stellt Euch eine solche Fahrt mal in zehnfacher Geschwindigkeit vor. Um Euch herum ist plötzlich alles grellbunt. Nebelschwaden verdecken zum Teil die Sicht auf die Strecke. Euer Magen dreht sich schon beinahe um, als der Wagen mit irrer Geschwindigkeit in eine Steilkurve rast und gleich darauf in einen Looping saust. Nun

geht es steil bergab, Gesteinsbrocken fliegen dicht an Euren Köpfen vorbei. Doch, was ist das? Die Strecke scheint plötzlich zu Ende zu sein. Kaum habt Ihr das gedacht, hebt Euer Gefährt auch schon ab, der Gegenwind peitscht Euch ins Gesicht, die Augen tränen. Puh, nur eine Sprungschanze, der Wagen landet sanft. Kurz darauf wird es siedend heiß. Nein, das ist nicht die pure Angst,

die Euch den Schweiß aus dem Körper treibt, es ist orangefühende Lava, die plötzlich die Bahn umgibt und wild blubbernd Euer Leben bedroht. Wenn jetzt der Wagen aus der Bahn bricht ... Doch er tut es nicht, mit dieser enormen Geschwindigkeit scheint Euch einfach nichts aufhalten zu können. Uplötzlich wechselt die Lavalandschaft in ein völlig abgespacetes Territorium. Düster läßt der Himmel seine Wolken herabhängen, Blitze krachen kurz vor Euch mit einem Donnern herunter, bevor ihr in

Anhand der kleinen gelben Dreiecke könnt Ihr erkennen, auf welcher Seite Euch die Gegner zu dicht auf den Fersen sind



The future now



Neben Euren Fahrkünsten sind die unterschiedlichen Extrawaffen eine gute Methode, um unliebsame Gegner hinter Euch zu lassen



Schräglage in die nächste Doppelsteilkurve eintaucht und sofort danach auf dem Kopf stehend weitertrast. Da, endlich ist das Ziel in Sicht. Noch einmal überschlägt sich Euer Magen in der letzten Korkenzieherkurve, bevor Ihr zum Stehen kommt.

Ihr meint, das wäre ein schlimmer Traum? Na, na, na, nun aber mal nicht so zimperlich! Wie heißt es immer so schön? Man gewöhnt sich an alles. Wenn Ihr *Extreme-G* erst einmal einige Stunden gespielt habt, könnte es zwar sein, daß Euer Magen tatsächlich etwas verstimmt ist, aber das gibt sich mit der Zeit. Dieses futuristische Rennspiel schafft es erstaunlicherweise, den Spieler innerhalb weniger Minuten mitten ins Spiel zu beamten, so daß er nichts mehr um sich herum wahrnimmt. TOTAL! hat bereits über das angehende Meisterwerk der zu Acclaim gehörenden Firma Probe berichtet. Zu dieser Zeit war jedoch nur vage zu erahnen, was uns vor kurzem von

EXTREME-G RAST ALLEN DAVON

dem Unternehmen mit einer fast fertigen Version von *Extreme-G* in den Redaktionsräumen präsentiert wurde. Kaum, daß die erste Strecke gefahren war, hatten sich auch schon alle Redaktionsmitglieder trotz des Abgabestresses im Testraum versammelt, um das zu bestaunen, was mit einem Affenzahn über den Bildschirm flimmerte.

Das Game kann in vier verschiedenen Geschwindigkeitsstufen gespielt werden, wobei die letzte fast unspielbar ist. Doch Probe hat den Schwerpunkt von *Extreme-G* nicht einzig und allein auf die Geschwindigkeit gelegt. Im Gegenteil, was dieses Game grafisch zu bieten hat, ist erstaunlich. Die vielen gestalterischen Details lassen sich während der rasanten Fahrten kaum wahrnehmen. Höchstens wer zuschaut, kann das ausgefeilte Design registrieren, weil Ihr Euch als Fahrer jeden Bruchteil einer Sekunde voll auf das Lenken des Bikes konzentrieren müßt. Auf den zwölf



Probes Gratwanderung gelang. Die Grafik ist weder pixelig, noch weist sie besonders verwaschene Stellen auf



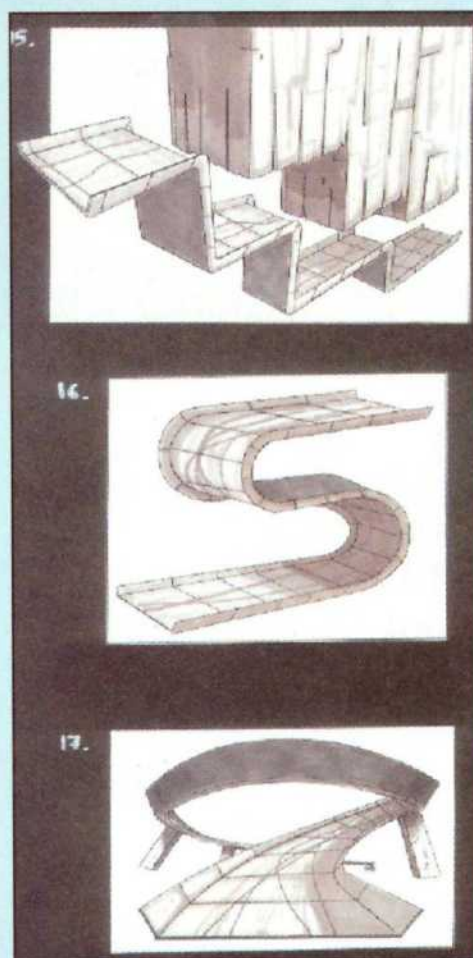
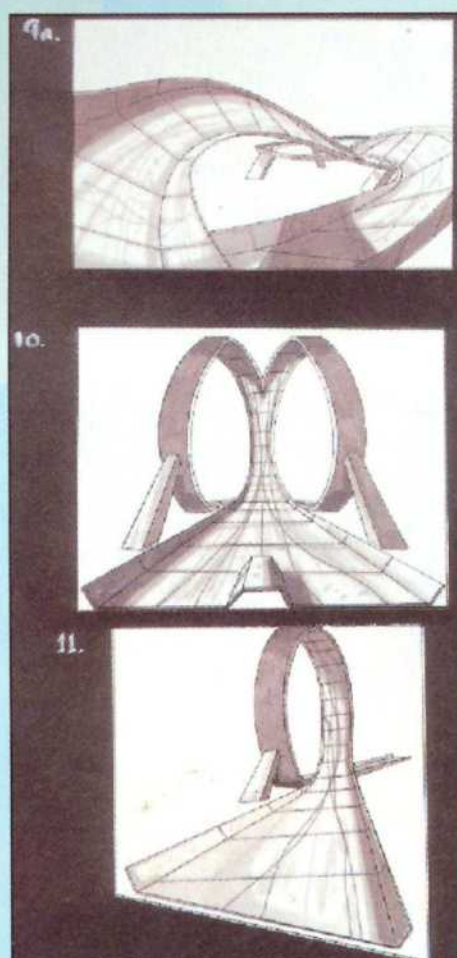
Während sich die Fahrer um die besten Platzierungen duellieren, kann es mitunter sehr heiß hergehen. Oft hilft ein Druck auf den Laserknopf, um zu gewinnen

EXTREME-g

verschiedenen Strecken lassen sich immer wieder neue Dinge entdecken. Kein Wunder, denn die spielen sich wiederum in vier verschiedenen Welten ab, die völlig unterschiedlich und exzellent designt sind.

Doch das war noch lange nicht alles, was dieses Rennspiel der Zukunft zu bieten hat. Hinzu kommen sagenhafte Nebel- und Farbeffekte, echtes Light-Sourcing und Mid-Mapping. Besonders gut kommen diese Effekte zur Geltung, wenn Ihr eines der 20 Extras benutzt, die als Symbol dargestellt in transparenten, grünen Nebelschwaden hin und wieder über der Fahrbahn schweben. Darunter sind natürlich zahlreiche Waffen, aber genauso könnt Ihr durch diese Goodies Unsichtbarkeit und Unverletzbarkeit erlangen. Zündet Ihr die Waffen wie Raketen oder Missiles, werden Eure Augen mit Explosionen der imposanten Art verwöhnt.

Für die Action während der Fahrten sorgt ein intelligentes Kamerasystem, das Euch die ausgefallene, ideenreiche Streckenführung immer im richtigen Blickwinkel zeigt, eine gute Steuerung versteht sich von selbst. Bis zu vier Spieler können sich mit *Extreme-g* vergnügen, wobei jedoch schon jetzt zu sehen war, daß die Geschwindigkeit im Vierspieler-Splitscreen-Modus nicht mehr zu halten ist. Im Dreispieler-Modus dagegen war bislang kaum ein Verlust festzustellen, und das ist bei einer solchen Geschwindigkeit mehr als bemerkenswert. Damit es nicht so schnell langweilig wird, was bei diesem Spiel ohnehin schwer vorstellbar ist, könnt Ihr zwischen sechs verschiedenen Modi wählen. Allein der Battle-Modus hat vier Arenen zu bieten. Bei der Auswahl der Bikes sieht es ähnlich feudal aus. Zehn zweirädrige Gefährte stehen Euch zur Wahl, nochmal zwei sind



Streckenweise werden bei *Extreme-g* Erinnerungen an den genialen frühen 80er-Jahre-Kultstreifen *Tron* geweckt

Diese Drahtgittermodelle spiegeln die enorme Arbeit wider, die in diesem, bislang auf dem Nintendo⁶⁴ einzigartigen, Rennspiel liegt

im Spiel versteckt. Natürlich haben die dickbereiften Holo-Bikes auch verschiedene Eigenarten. Sie unterscheiden sich beispielsweise durch Tempo, Handling und Schutzschild. Bleibt nur noch der Sound und auch dort hat sich Probe nicht lumpen lassen und zehn selbstkomponierte Technotracks auf das Modul gepackt. Auch bei Nintendo steht mit *F-Zero 64* ein futuristisches Rennen am Start, das aber laut Planung erst Anfang des nächsten Jahres erscheinen soll. Soweit, sich dies anhand des Videos, das den japanischen Titel auf der E3 in Atlanta zeigte, beurteilen läßt, scheint *Extreme-g* um einiges cooler zu werden, was das Design betrifft. Und so heißt es ab November erst einmal mit *Extreme-g*: Bitte alles einsteigen, die wilde Fahrt beginnt!

Sandra Alter



So ein Blitz aus heiterem Himmel ist nicht ungefährlich. Dank der Analogkontrolle könnt Ihr schnell ausweichen

THEO KRANZ VERSAND

& LÄDEN

Laden/Versand
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

WWW.LOGON.DE/KRANZ

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 26

0180 5211844

0931 / 35 45 222



NINTENDO 64

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

299,-

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL 39,-

POCKET MAX DT (HUND) 39,-

REXI DT (HUND) 29,-

NINTENDO 64

- CONTROL PAD - ORIGINAL 54,-
- VERSCHIEDENE FARBEN:
- ROT GRÜN BLAU GELB SCHWARZ GRAU
- 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,-

- LENKRAD MAD CATZ NEW VERS. 149,-
- INKL. RUMBLE-FUNKTION
- BLAST CORPS 119,-
- CLAYFIGHTER 63 1/3 (OKT) 144,-
- EXTREME G (NOV) 144,-
- F1-POLE POSITION 64 144,-
- HEXEN 64 (SEPT) 144,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER 64 139,-
- LYLAT WARS (STARFOX 64) SEPT 139,-
- MIT RUMBLE PACK
- MADDEN 64 144,-
- MARIO KART 64 89,-
- MULTI RACING CHAMP. (SEPT) 139,-
- NBA HANG TIME (SEPT) 129,-
- PILOTWINGS 64 109,-
- STAR WARS 129,-
- SUPER MARIO 64 89,-
- TUROK DINOSAUR HUNTER 119,-
- WAVRACE 64 99,-
- W. GRETZKY'S 3D HOCKEY (SEPT) 129,-

SUPER NINTENDO

- ASTERIX & OBELIX - SUP. CLAS. 74,-
- CASPER 109,-
- DONKEY KONG COUNTRY 1 74,-
- DSCHUNGBUCH - CLASSICS 129,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER DEL. 49,-
- KIRBY'S DREAM COURSE 49,-
- KIRBY'S GHOST TRAP 74,-
- KÖNIG DER LÖWEN - CLASSICS 69,-
- LOST VIKINGS 2 109,-
- LUFIA MIT SPIELEBERATER 119,-
- LUCKY LUKE 139,-
- NBA HANGTIME 109,-
- NHL 97 74,-
- SCHLÜMPFE CLASSICS (SEPT) 119,-
- SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT 64,-
- SUPER MARIO WORLD 89,-
- SUPER EMPIRE STRIKES BACK 89,-
- SUPER RETURN OF THE JEDI 74,-
- SUPER STREET FIGHTER 2 CLASSICS 39,-
- SUPER TENNIS CLASSICS 99,-
- TETRIS 2

SUPER NINTENDO

- TERRANIGMA MIT SPIELEBERATER 109,-
- TIM - DER SONNENTEMPEL 114,-
- WILLIAMS ARCADE'S GREATEST 99,-

GAME BOY

- GAME BOY POCKET SILBER 99,-
- GAME BOY POCKET COL. ED 109,-
- AB SEPTEMBER: VERSCH. FARBEN
- NETZTEIL GAME BOY POCKET 39,-
- BATTLE ARENA TOSHINDEN 59,-
- BOMB JACK 39,-
- DONKEY KONG LAND 44,-
- DSCHUNGBUCH - CLASSICS 44,-
- FLASH 44,-
- GLÖCKNER V. NOTRE DAME (SEP) 69,-
- GREMLINS (AUGUST) 39,-
- KIRBY'S DREAMLAND 44,-
- KÖNIG DER LÖWEN - CLASSICS 44,-
- LUCKY LUKE (AUGUST) 64,-
- MEGA MAN 4 39,-
- SPY VS. SPY 59,-
- STAR WARS 44,-
- TIM - DER SONNENTEMPEL 69,-
- ZELDA IV - CLASSICS (JULI) 44,-

LINK-KABEL

- GB POCKET - GB POCKET 19,-
- GAME BOY - GB POCKET 19,-
- GAME BOY - GAME BOY 19,-

AUSTRIA EXPRESS
BESTELL-HOTLINE

TEL: 0049

85 17 37 77

UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 ÖS
VERSANDK. 6,90 DM ZZGL NN-GEBOHR

SCHNELL, SCHNELLER
THEO KRANZ VERSAND

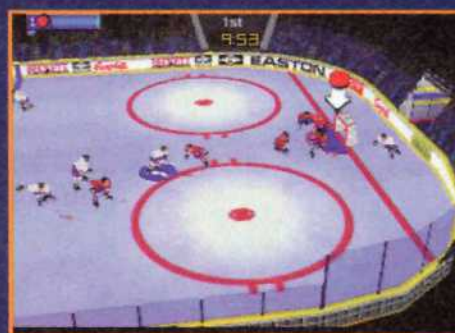
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG 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.



Lylat Wars (Starfox 64) 139,-



Blast Corps 119,-



Wayne Gretzky Hockey 129,-



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

N64

1-4 Spieler (simultan)

Nintendo/Rare

ab Oktober (PAL)



Nach dem Einschalten werdet Ihr von der bekannten Bond-Intro begrüßt

GOLDENEYE

Bond, James Bond, einer der berühmtesten Geheimagenten aller Zeiten, ist nicht totzukriegen. In Anlehnung an den Film GoldenEye kommt der Spion nun auch auf dem Nintendo⁶⁴ zu Heldenehren. Im Gegensatz zu den Filmen wird das Videospiel GoldenEye 007 jedoch nicht den offiziellen Weg nach Deutschland beschreiten.



Wie auch im Film muß James Bond einen Panzer besteigen und sich mit diesem seinen Weg durch Gebäude und Gegner bahnen oder sich gefährlichen Schußwechseln stellen



Die englische Software-Schmiede Rare betritt Neuland. Nach Respekt einflößenden Erfolgen im Jump&Run- und im Beat-'em-Up-Bereich knöpfen sich die Programmierer nun das Genre der First-Person-Shooter vor. Obwohl es inzwischen zur Gewohnheit geworden ist, daß Rare in unregelmäßigen Zeitabständen gute Spiele veröffentlicht, hat uns die Qualität von *GoldenEye 007* doch mehr als überrascht. Nie zuvor gelang es einem Entwicklerteam, ein dichteres Band zwischen einem Videospiel und seiner Film-



lizenz zu knüpfen. Im Gegenteil, oftmals waren gerade Lizenztitel mit Vorsicht zu genießen, da sich auf dem guten Namen des Titels ausgeruht und ein bestenfalls mittelprächtiges Game dahingeschludert wurde. Doch von solchen Vorgehensweisen wollten die Perfektionisten im Hause Rare nichts wissen und orientierten sich nicht nur beim Aufbau der Storyline an der Vorlage, sondern griffen auch beim Entwerfen der Szenarien auf das Filmdrehbuch und die Baupläne der Originalkulissen zurück. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, von der Fahrt im Panzer über die Szenen auf der französischen Fregatte Lafayette bis hin zum atemberaubenden Bungee-Sprung erlebt Ihr jede Menge Déjà-vu-Situationen während des Spiels. Den Pro-

grammierern gelang es, eine Atmosphäre zu erschaffen, wie sie dichter kaum hätte sein können. Neben der detaillierten Grafik sorgen Soundeffekte, die unter die Haut gehen, sowie Musikstücke in CD-Qualität für optimale Stimmung. Wie es für einen First-Person-Shooter üblich ist, macht es Euch die gegnerische Seite jedoch nicht gerade einfach. An vielen Ecken lauern Soldaten, fremde Spione und andere Personen auf Euch, die alles daran setzen, Euren Auftrag zu vereiteln. Die künstliche Intelligenz und das Verhalten der computergesteuerten Gegenüber ist dabei ausgesprochen realistisch ausgefallen. Eure Gegner suchen sich oft eine geeignete Deckung und schießen auch noch auf Euch, wenn sie eine Hechtrolle veranstalten, um Eurem Kugelhagel zu entgehen. Solltet Ihr einen Kontrahenten getroffen haben, so reagiert dieser je nach Art der Verletzung unterschiedlich. Ein Kopfschuß beispielsweise bereitet Eurem Opfer einen verhältnismäßig schnellen Tod, während Treffer ins Knie den Angeschossenen mit schmerzverzerrtem Gesicht auf den Boden sinken und langsam verenden lassen. Diese schonungslose Realitätsnähe hat natürlich auch ihren Preis.

grammierern gelang es, eine Atmosphäre zu erschaffen, wie sie dichter kaum hätte sein können. Neben der detaillierten Grafik sorgen Soundeffekte, die unter die Haut gehen, sowie Musikstücke in CD-Qualität für optimale Stimmung. Wie es für einen First-Person-Shooter üblich ist, macht es Euch die gegnerische Seite jedoch nicht gerade einfach. An vielen Ecken lauern Soldaten, fremde Spione und andere Personen auf Euch, die alles daran setzen, Euren Auftrag zu vereiteln. Die künstliche Intelligenz und das Verhalten der computergesteuerten Gegenüber ist dabei ausgesprochen realistisch ausgefallen. Eure Gegner suchen sich oft eine geeignete Deckung und schießen auch noch auf Euch, wenn sie eine Hechtrolle veranstalten, um Eurem Kugelhagel zu entgehen. Solltet Ihr einen Kontrahenten getroffen haben, so reagiert dieser je nach Art der Verletzung unterschiedlich. Ein Kopfschuß beispielsweise bereitet Eurem Opfer einen verhältnismäßig schnellen Tod, während Treffer ins Knie den Angeschossenen mit schmerzverzerrtem Gesicht auf den Boden sinken und langsam verenden lassen. Diese schonungslose Realitätsnähe hat natürlich auch ihren Preis.



Auf dem oberen Bild seht Ihr weit in der Ferne einen kleinen Turm. Mit Hilfe des Zielfernrohrs könnt Ihr ganz dicht an diesen heranzoomen und die Wache aus einer sicheren Entfernung erledigen (siehe großes Bild)

007

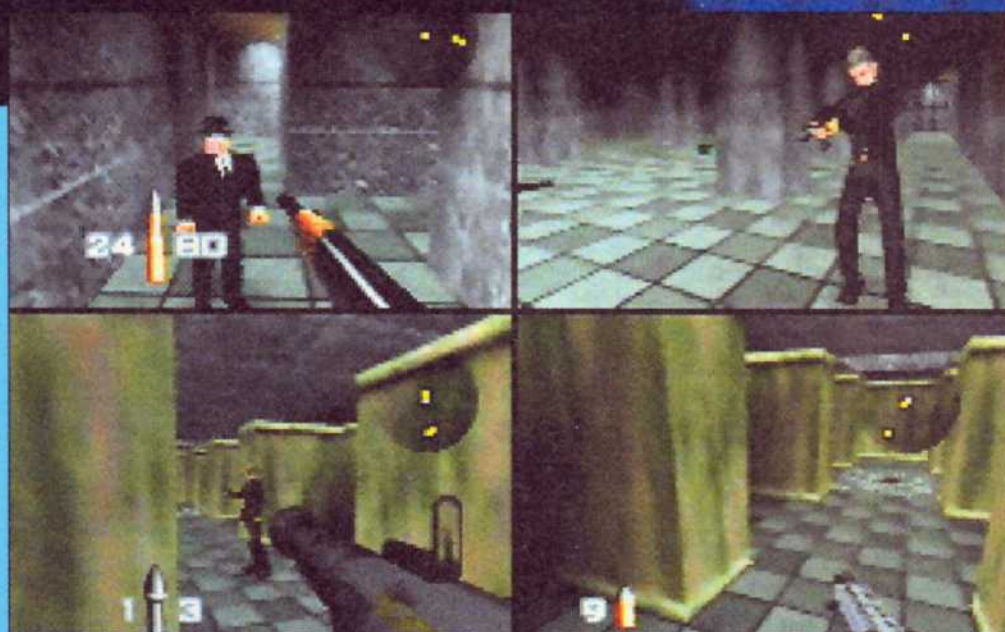


Nintendo hat sich dafür entschieden, *GoldenEye 007* von den deutschen Veröffentlichungslisten ersatzlos zu streichen, um einer wahrscheinlichen Indizierung der BPJS im Vorfeld aus dem Weg zu gehen. Es wird auch keine entschärfte Version geben, wie es bei der deutschen Fassung von *Turok - Dinosaur Hunter* der Fall war. Für die deutschen Videospieler-Fans bedeutet dies ein weiteres Mal, daß sie auf Importhändler zurückgreifen müssen, die die PAL-Versionen des europäischen Umlandes im Programm führen.

Auch James Bond hat mit dem Realismus und den damit einhergehenden Schwierigkeiten zu kämpfen.

Im Gegensatz zu anderen Genrevertretern hat Ever Held keine Möglichkeit, Heilungs-Items aufzusammeln. Außerdem ist Bond nicht in der Lage, mehr als zwei Waffen gleichzeitig in der Hand zu halten. Neben diversen Standardwaffen stehen Euch noch verschiedene Entwicklungen aus Qs Speziallabor zur Verfügung. Unter den 18 verschiedenen Ausrüstungsgegenständen befindet sich unter anderem die Uhr mit dem eingebauten Laser, die gleichzeitig alle wichtigen Informationen über Euren derzeitigen Zustand und Eure Missionsziele liefert. Um diese Ziele zu erreichen, müßt Ihr wesentlich taktischer vorgehen als in vielen anderen First-Person-Shootern. Wer blindlings herumballert, steht schnell ohne Munition da, und ruft gleichzeitig hellhörig gewordene Verstärkung auf

Die Mehrspieler-Modi überraschen durch eine herausragende Qualität, sowohl in punkto technischer Präsentation als auch im Gameplay

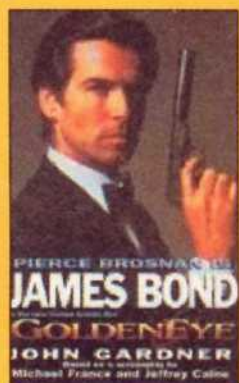


der gegnerischen Seite herbei. *GoldenEye 007* geht sogar soweit, daß die Wachen schon auf Euch aufmerksam werden, wenn Ihr zu schnell hinter ihrem Rücken vorbeigeht, da sie dann Eure lauten Schritte bemerken.

Während in Amerika die Spieler ab dem 25. August in die Rolle des Spions 007 schlüpfen dürfen, erreicht das 96-MBit-Modul mit Rum-

ble-Pak-Unterstützung etwa Mitte Oktober europäische Gefilde. Schon die Vorversion deutet darauf hin, daß es sich lohnt, die eine oder andere Mark bereits jetzt in den Sparstrumpf zu stecken. Wie gut es tatsächlich um Rares Agentenabenteuer bestellt ist, erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Test in der kommenden Ausgabe.

Frederic Berg



Der aktuelle Bond

In 'GoldenEye' gab Pierce Brosnan 1995 sein Debüt als Bond-Darsteller. Er ist damit (nach Sean Connery, George Lazenby, Roger Moore und Timothy Dalton) der fünfte Schauspieler, der in die Rolle des englischen Geheimagenten schlüpfte. Zur Zeit laufen die Dreharbeiten am neuen Bond-Streifen 'Tomorrow Never Dies' auf Hochtouren. Einige Szenen dieses Films (ein Auto stürzt zum

Beispiel vom Parkhaus in das Schaufenster eines Juweliers) wurden sogar in Hamburg gedreht. In dem Film, der voraussichtlich im Sommer '98 in den deutschen Kinos gezeigt wird, übernimmt erneut Pierce Brosnan die Hauptrolle.



N64

1-4 Spieler (simultan)

Nintendo

ab Oktober

Lange müssen wir nicht mehr warten, dann sind sie wieder da! Fox McCloud, Falco Lombardi, Peppy Hare und Slippy Toad sitzen startklar in ihren Arwings für einen neuen actiongeladenen Einsatz gegen den galaktischen Bösewicht Andross.



LYLAT WARS

Das StarFox-Team hat bereits Kurs auf Europa genommen und wird nach einer kleinen Verspätung im Oktober eintreffen. Solltet Ihr aber weit und breit kein StarFox 64 sehen, so liegt das nicht an Euren Augen, sondern am neuen Titel, den sich Big N für ihren Superhit hat einfallen lassen (müssen). Wir erinnern uns: Als anno 1993 das erste Abenteuer von Fox McCloud auf dem SNES veröffentlicht wurde, kam es zum Streit zwischen Nintendo und einer Firma, die so ähnlich wie StarFox hieß. Keine der beiden Parteien hatte große Lust vor Gericht zu ziehen, und so einigte man sich löblicherweise untereinander auf die kleine aber feine Namensänderung – StarWing



Das lylatanische Gebrabbel wird durch deutsche Bildschirmtexthe übersetzt. Na immerhin



Andross' zahlreiche Lakaien kennen kein Erbarmen und eröffnen schnell das Feuer

war geboren. Eine Voraussetzung war jedoch an den Friedensvertrag gebunden. Falls es jemals wieder ein StarFox-Spiel geben sollte, müsse dieses einen völlig anderen Titel haben, um eventuelle Mißverständnisse auszuschließen.

Nun, diese Situation ist mit StarFox 64 eingetroffen, und Nintendo of Europe rührt schon eifrig die Wer-



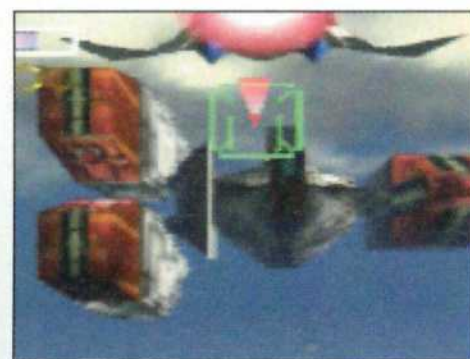
Die Laserkanonen der Arwings sind insbesondere in der zweiten Ausbaustufe und als Charge-Burst sehr durchschlagskräftig, aber oft muß schon eine Bombe her, um den Screen zu fegen



Dieses Artwork verspricht Euch nicht zuviel. Bei Lylat Wars ist Action pur angesagt, bis zum Hauptquartier von Space Bad Guy Andross ist es ein langer und steiniger Weg für Fox & Co.



betrommel für Lylat Wars. Den wenig originellen Titel verdankt das Spiel dem Sonnensystem, in dem die Space-Oper spielt. Im lylatanischen System treibt Andross sein Unwesen und versucht unentwegt,



Nanu, kommt uns dieses gigantische Ungetüm nicht irgendwie bekannt vor?



Corneria zu erobern. Streng zielgruppenorientiert, wie Nintendo nunmal ist, werden die Bildschirmtexthe komplett ins Deutsche übersetzt. Dazu dröhnen eigenartige Fiep- und Quak-Samples aus den Lautsprechern, die den Funkverkehr in lylatanischer Sprache darstellen sollen. Wer keine Lust auf aneinander gereichte Geräusche und Töne hat, darf sich auch die coolen englischen Kommentare von Falco & Co. durch die Gehörgänge fegen lassen. Wie in den USA und in Japan wird das Arwing-Spektakel auch hier inklusive Rumble Pak verkauft (ca. DM 120). In Amerika erschüttert der jüngste Geniestreich Shigeru Miyamotos bereits die Fangemeinde. Seit StarFox 64 dort am 30. Juni auf den Markt kam, wurden allein in den ersten fünf Tagen 300000 Einheiten des Shooters unters Volk gebracht.

Christian Henning

TEUFELISCH GUT!

FIFA 64

Fußballsimulation
für Nintendo 64

119,99

Int. Superstar Soccer 64

Fußballsimulation
für Nintendo 64

149,99

N64-Grundausrüstung:

Nintendo 64

Grundgerät incl. Controller

299,-

Super Mario 64

Nintendo 64

99,99

Unser Tip des Monats:

Blast Corps

Wer wollte sich nicht schon einmal hinter das Steuer eines Bulldozers setzen und einfach alles platt machen, was gerade so im Weg herum steht? Blast Corps bietet ein abwechslungsreiches Gameplay, grafisch beeindruckende Level und eine gesunde Mischung aus Action und Strategie!

Nintendo 64 *

119,99

Pilotwings 64

Flugsimulation
für Nintendo 64

119,99

Star Wars Shadow of the Empire

Weltraumsimulation
für Nintendo 64

139,99

Turok

Dinosaurierjagd
für Nintendo 64

129,99

Zubehör für's Nintendo 64:

Controller

div. Farben für N64

59,99

HF-Adapter

Nintendo 64

49,99

Controller Pak

Memory Card N64

59,99

S-Video-Kabel

Nintendo 64

29,99



Super Mario Kart 64

Kartsimulation
für Nintendo 64

99,99

Wave Race 64

Wassersportsimulation
für Nintendo 64

99,99

Wayne Gretzky's 3D Hockey

Eishockeysimulation
für Nintendo 64 *

139,99

NBA Hangtime

Basketballsimulation
für Nintendo 64 *

139,99

Wir präsentieren den
Mega-Hit für den Oktober!

Lylat Wars (Starfox 64)

Weltraum-Action-Spiel
für Nintendo 64 *

139,99

Aufgrund der hohen Nachfrage kann es zu Lieferengpässen kommen! Wir empfehlen daher dringend, unseren Vorbestellservice zu nutzen!

Unsere Filialen:

NEU!
Seit
1.8.97

Media Point

Berlin - Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin - Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinpl.

Media Point

Berlin - Steglitz
Schloßstraße 129
gegenüber Forum Stegl.
Tel.: in Vorbereitung!
U9 W.-Schreiber-Platz

Media Point

Berlin - Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel
Tel.: (030) 247 21 585
Parkplätze vor der Tür

Media Point

Hamburg - Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbr.
Bus 35, 102

Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße

Media Point

???
... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

Media Point

Berlin - Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

Berlin - Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 434 90 991
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point

Berlin - Mitte
im "Forum Bernau"
Zepernicker Chaussee
Tel.: (03338) 75 66 24
S-Bahn Bernau

Media Point

Bremen
Hanseatenhof 9
im Lloydhof / P am Brill
Tel.: (0421) 16 80 80
Str.-bahn 2,3 Am Brill

Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

Haben Sie Interesse
an einer Partnerschaft
mit Media Point?
Wenden Sie sich an
uns: (030) 794 72 10

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchten Module an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Media Point

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 - 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

(030) 794 72 111

* bei Drucklegung waren diese Titel noch nicht erschienen! Alle angegebenen Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NN-Gebühr / ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach Anrufen, Kartenummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!



N64

1-2 Spieler (simultan)

Acclaim/Interplay

Ende Oktober



CLAYFIGHTER 63 1/3



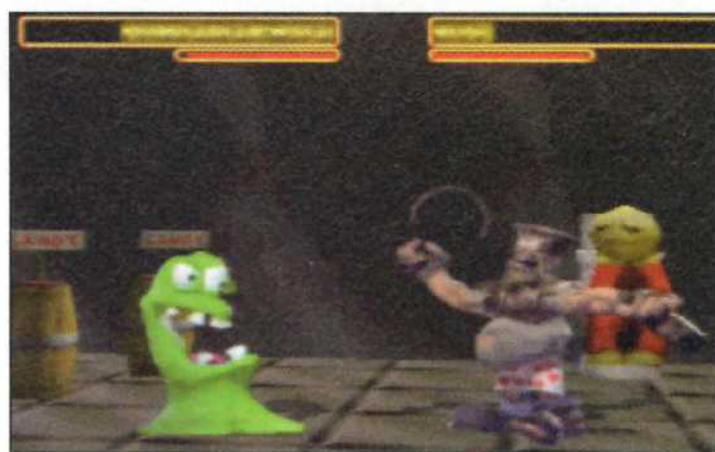
Der Kampf auf dem Klodeckel gehört zu den Highlights der diesjährigen Klo-Reiniger-Meisterschaften. Versicht, die Spülung geht noch!

Grüne Schleimklumpen, fettwänzige, halbnackte Weihnachtsmänner oder tollwütige Freiheitsstatuen sind eigentlich Figuren, die man nicht unbedingt in einem Prüfgelenspiel vermuten würde. Doch Interplay bewies uns bereits zweimal auf dem SNES, daß in ihrer Phantasie für die abstrusesten Gestalten Platz ist. Bei *Clayfighter 63 1/3* bleibt garantiert kein Auge trocken, denn jeder der zwölf Kämpfer verfügt



Jetzt neu dabei: Earthworm Jim. Dave Perry findet's zwar bestimmt nicht lustig, kann aber sowieso nichts machen, da alle Rechte am Wurm bei Interplay liegen und die mittlerweile zu Acclaim gehören.

So ganz allmählich nähert sich Clayfighter 63 1/3 der Fertigstellung und nach unserem Bericht in TOTAL! 7/97 konnten wir uns von den Fortschritten in der brandheißen Version überzeugen.



Lustige Moves und tolle Animationen gehören schon immer zu Clayfighter, allerdings war nur der erste Teil auch ordentlich spielbar

über eine breite Palette aberwitziger Special-Moves, die die Auseinandersetzungen auch längerfristig interessant und lustig halten. Neben neuen und alten Clayfightern stehen Euch zwei Gast-Fighters zur Auswahl. Neben dem ekeligen Anti-Helden Boogerman gibt sich kein geringerer als *Earthworm Jim* himself die Ehre. Nach seinen haarsträubenden Jump&Run-Abenteuern

MIT KNETGUMMI GEGEN LANGEWEILE

können ihn weder die gemeinen Distanzangriffe von Taffy, noch die Handkantenfertigkeiten von Kung-Pow einschüchtern. Stilvoll wie immer peitscht der Superanzug den Regenwurm auf seine Widersacher, oder er boxt sich auf etwas klassischere Art und Weise durchs Tournament. Um Oberfiesling Dr. Kiln zu besiegen, muß Jim jedoch seine Moves gut drauf haben, denn

mit seiner MG-Hand läuft der größt-wahnsinnige Wissenschaftler sogar Mega Man fast den Rang ab. Die Animationen der Kämpfer wurden noch um einige Phasen ergänzt, was sowohl dem optischen Gesamteindruck als auch dem Fun-Faktor besonders zu Gute kommt. Nicht nur bei den Figuren hat sich einiges getan. Die dreidimensionalen Kampfschauplätze wissen durch beeindruckende Lichteffekte zu gefallen und bieten



Unglaublich, was wir hier beobachten müssen. Wird da etwa gerade Bestechungsgeld getauscht oder sind es Magic-Karten? Vielleicht ja auch beides. Wer weiß es bloß? Du etwa? Hä?!

Lucky Bad Clay



Bad Mr. Frosty versteht einfach keinen Spaß, dabei wollte der Mediziner ihn doch nur mal mit auf seine schöne Karibikinsel nehmen. Vielleicht hätte er jemanden fragen sollen, der sich ...



Edward mit den Scherenhänden wäre neidisch bei so viel Lässigkeit. Man beachte den natürlichen Stil sowie die elegante Handhaltung (mittlere Hand) und die mondäne Ausstrahlung

den Knet-Protagonisten genügend Platz, ihre Gegenüber in andere Formen zu bringen.

Die meisten Lacher entstehen zwar durch die irrwitzige Grafik, doch auch die zahlreichen Kommentare von Blob und Co. kitzeln das Zwerchfell. Ob vor, während oder nach einem Kampf, die Clayfighter haben stets einen losen Spruch auf den Lippen, um den Feind zu demütigen. Be-

schwingte Musikstücke runden die Zirkusatmosphäre gekonnt ab.

Wenn Clayfighter 63 1/3 bis zu seinem weltweiten Erscheinen im Oktober weiterhin solche Qualitätssprünge macht, dürfen wir uns auf einen weiteren potentiellen Gütesiegel-Kandidaten aus dem Hause Acclaim freuen.

Christian Henning



Taffy und Blob sind zwei alte Feinde, die sich noch aus dem ersten Teil kennen. Diesmal wollen sie es wissen ...

Aktion

quix uns was!

Teil 2
Schummeltips
mit dem neuen
BRAVO-Quix

Eine ganz neue und positive Seite des Quix-Gerätes wollen wir Euch in der vorliegenden Ausgabe aufzeigen. Unter dem Motto 'Quix Dich durch den Sommer!' wird ein brandheißer Event stattfinden, in dem der kleine, handliche Pager eine zentrale Rolle spielt.



Diese Nummer führt

0165

Schlau geschummelt

Zu faul, um für die Schule zu büffeln? Klar, wenn draußen die Sonne scheint oder die besten Kumpels vor der Tür stehen, wer hat da schon Lust, für die nächste Mathearbeit zu pauken? Hin und wieder muß sich der kluge Schüler dann mit einem Spickzettel aushelfen. Der einfachste Trick ist wohl, einen Bierdeckel mittels Kaugummi und Reißzwecke unter der Schulbank zu befestigen. So verschwindet der Spicker mit einem Schubs galant unter der Bank. Ist es erlaubt, während des Unterrichts zu trinken, eignet sich eine Colaflasche bestens, um auf ihr Formeln zu verstecken. Einfach das Etikett vorsichtig ablösen, Formeln draufschreiben, Etikett ankleben, dann während der Arbeit die Flasche austrinken, und schon erscheinen die gewünschten Infos hinter dem Glas. Auch ein Lineal, das locker im Armband der Uhr steckt, läßt einen Zettel schnell im Ärmel verschwinden. Mädchen haben es noch einfacher. Spickzettel auf den Oberschenkel kleben und am Tag der Prüfung einen Rock tragen. Kein Lehrer wird sich trauen, dort nachzuschauen. Aber es gibt auch eine elektronische Möglichkeit. Ihr könnt Euch mittels eines Quix-Gerätes Nachrichten direkt ins Klassenzimmer schicken lassen. Bei dieser Variante solltet Ihr nur stets daran denken, den Pager auf Vibrationsalarm umzuschalten, damit Ihr nicht durch ein Piepen unangenehm auffallt. Ein Quix-Gerät bringt Euch natürlich

noch mehr Vorteile, als nur auf moderne Art und Weise zu schummeln. Wenn Ihr Euch beispielsweise für Musik interessiert, hält Euch ein Quix-Gerät seit dem 29. August ständig auf dem neuesten Stand dieser Szene. Die Jugendzeitschrift 'Bravo' sorgt nämlich dafür, daß die heißesten News über Eure Lieblingsstars aus aller Welt direkt und automatisch auf Eurem Pager landen. Zusätzlich quixt Euch 'Bravo' alle aktuellen Musikcharts. Na, wenn das kein herausragender Service ist?

Vor allem solltet Ihr Euch natürlich an der TOTAL!-Kontaktecke beteiligen das bringt auf jeden Fall Spaß und vielleicht sogar ein Abenteuer (Wie das funktioniert, ist in dem nebenstehenden Kasten nachzulesen). So könnt Ihr VideospielerInnen aus ganz Deutschland oder aus Eurer Stadt kennenlernen. Wer von Euch auf diesem Wege eine neue TOTAL!-Freundschaft geschlossen hat, sollte uns dies natürlich sofort mitteilen – vielleicht berichten wir ja über Dich und Deine neue Bekanntschaft ...

for example

Kontaktecke

Normalerweise hättet Ihr an dieser Stelle Kontaktanzeigen vorgefunden. Doch leider hat uns die sonst so wunderbare Technik einen Streich gespielt, und Eure Kontaktwünsche sind entweder gar nicht oder unvollständig hier angekommen. Die Leitung wurde

überprüft, und nun funktioniert die Nachrichtenübermittlung (hoffentlich) einwandfrei. Tja, so etwas nennt sich dann wohl Vorführeffekt. Deshalb die große Bitte an alle, die schon Kontaktanzeigen geschickt haben: Sendet Euren Text noch einmal! Alle anderen Kontaktwilligen sind hiermit natürlich auch aufgefordert, ihre Wünsche an TOTAL! zu senden. Zur Erinnerung, wie eine solche Kontaktanzeige aussehen könnte, hier noch einmal einige Beispiele:

Hamburg, Gründung
eines Mario-Kart-
Teams. Quix-Nr.: 0165
1234-56-78

München, wer hat tips
zu secret of mana?
Tel.-Nr.: 089/12 34
56 78

Dresden, Tausche
Rennspiele gegen
Jump&Runs. Quix-Nr.:
0165 1234-56-78



Dich ins Abenteuer: -3-222 22 13

Wie wird eine Textnachricht verschickt?

Eine Quix-Nachricht kann wahlweise per Telefon über den Quix-Auftragsdienst oder den 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. Bitte habt Verständnis dafür, daß wir nur im Heft auf die Nachrichten reagieren können. Eure Wünsche quixt uns bitte unter folgender Nummer: 0165-3-222 22 13

competition

TOTAL! verlost 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 uns unter der Nummer
0165-3-222 22 13.**



Modell: Quix News 5

Einsendeschluß ist der 29.9.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma MINIRUF GmbH sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

so funktioniert es:



RACE 4 FUN

Deutsche Mario-Kart-64-Meisterschaft



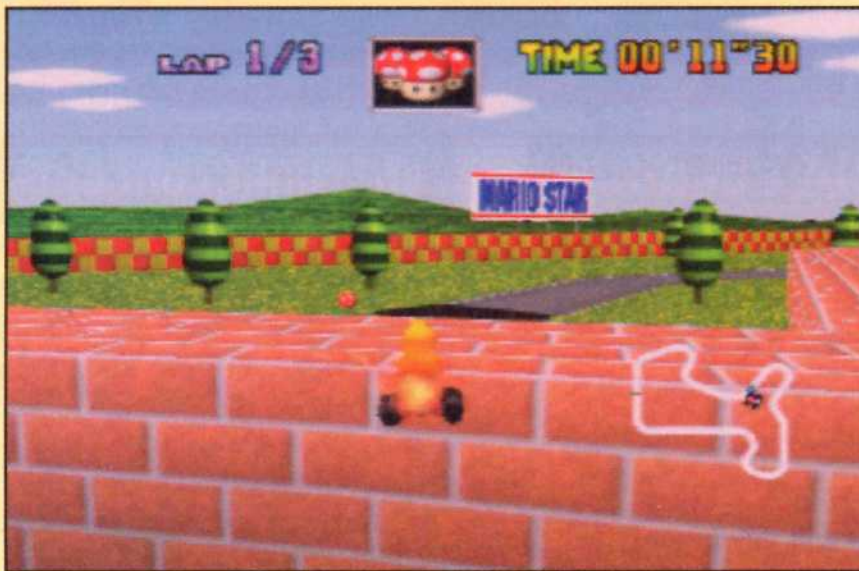
RACE 4 FUN

Die Endausscheidung

Sämtliche Qualifikationsrunden sind abgeschlossen. Von Nord- bis Süd- und von Ost- bis Westdeutschland sind Nintendos Race-for-Fun-Teams quer durchs Land gereist und haben die besten Fahrer der Nation lokalisiert. Am 5. und 6. September fand das große Finale auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin statt. In der kommenden Ausgabe werden wir Euch den Gewinner des mit 10.000 DM oder wahlweise einem echten Mario-Go-Kart dotierten Wettbewerbs vorstellen. Das gleiche gilt auch für unseren Mario Kart 64-Malwettbewerb. Bis zum 1. September trudelten in unseren Redaktionsräumen haufenweise phantastische Bilder ein. Die Sieger werden wir ebenfalls in der kommenden TOTAL! bekanntgeben.

Tips... Tips... Tips...

Mario Circuit



Die Abkürzung für Experten. Nach zirka einem Drittel der Renndistanz auf dem Mario Circuit könnt Ihr mit Hilfe eines Turbo-Pilzes über die Mauer springen und so wertvolle Sekunden gewinnen. Wem es gar gelingt, auf der rechten Seite des anschließenden T-Stücks der Mauer zu landen, spart fast die Hälfte der Strecke

Koopa Troopa Beach



Sicherlich kennt jeder von Euch den Weg durch den Wasserfall, der über die Sprungschanze erreicht werden kann. Dafür braucht Ihr übrigens keinen Turbo-Pilz, ein kleiner Hüpfen vor dem Absprung reicht völlig aus. Wem dies zu schwierig ist, kann auch die Abkürzung über die Sandbank wählen, die rechts abgeht

Wario Stadium



Gleich nach dem Start könnt Ihr mit einem Sprung über die linke Mauer abkürzen

Rainbow Road



Auch hier spart kurz nach dem Start ein Sprung nach links wertvolle Zeit

Der Bananen-Trick



Bremst kurz, nachdem Ihr über eine Banane gefahren seid, und Ihr fahrt ungehindert weiter!



STAR WARS

Das offizielle Magazin

Alle **3**
Monate
neu!



Vergriffene Ausgaben können per Coupon nachbestellt werden.

STAR WARS Bestell-Service Römerstr. 90 D-79618 Rheinfelden

Geburtsdatum

Name, Vorname

Strasse

Telefon

PLZ / Ort

Datum, Unterschrift

☐ SW 1 ☐ SW 2 ☐ SW 3 ☐ SW 4 ☐ SW 5 ☐ SW 6 ☐ SW 7

So geht's: Alle Lieferungen **nur gegen Vorkasse, DM 7,50 pro Heft zzgl. DM 3.- Versandkosten (einmalig)**. Bitte kein Geld, sondern bei einem Heft Briefmarken schicken, oder bei mehreren Heften auf Konto Nr. 1447630, Deutsche Bank Rheinfelden, BLZ 683 700 34 überweisen.

Wie Ihr leicht erkennen könnt, hat sich in den Charts ein bißchen was verändert. Die N64-Tabelle wurde (dank Eurer vielen Zuschriften) auf zehn Plätze erweitert, dafür mußte leider die GB-Tabelle zusammenschrumpfen. Außerdem haben wir eine Indexzahl eingeführt, die aus der Anzahl der Zuschriften und den genannten Plazierungen für ein Spiel errechnet wird. Je höher der Wert, desto höher steht das Spiel in Eurer Gunst. Somit könnt Ihr nun auch die relativen Unterschiede zwischen den Plazierungen erkennen.

N64

1	MARIO KART 64	NEU!	Rennspiel • Note 1- • Test 6/97	Index: 15,8	
2	SUPER MARIO 64	VORMONAT 1	J&R • Note 1 • Test 3/97	Index: 13,8	
3	WAVE RACE 64	VORMONAT 2	Rennspiel • Note 1- • Test 4/97	Index: 10,7	
4	TUOK – DINOSAUR HUNTER	VORMONAT 3	F.-P.-Shooter • Note 1 • Test 3/97	Index: 8,9	
5	INT. SUPERSTAR SOCCER 64	NEU!	Sport • Note 1 • Test 5/97	Index: 8,5	
6	PILOTWINGS 64	NEU!	Flugsimulator • Note 2+ • Test 3/97	Index: 4,6	
7	STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE	VORMONAT 5	Action • Note 2 • Test 3/97	Index: 3,9	
8	KILLER INSTINCT GOLD	NEU!	Prügelspiel • Note 2+ • Test 5/97	Index: 1,6	
9	MORTAL KOMBAT TRILOGY	VORMONAT 4	Prügelspiel • Note 3- • Test 7/97	Index: 1,4	
10	STARFOX 64	NEU!	Shoot 'em Up • Preview 6/97	Index: 1,0	

TOTAL! Aufruf

Für die aktuellen Special-Charts kamen von Euch so viele verschiedene Einsendungen, daß praktisch nur die fünf aufgeführten auch mehrmals genannt wurden. Es gibt offensichtlich viel zu viele schlechte Spiele! Im kommenden Heft präsentieren wir dann Eure E3-Favoriten. Für die Ausgabe 11/97 möchten wir gerne wissen, welches Spiel Euch grafisch am meisten beeindruckt hat. Ob es auch noch SNES-Spiele in diese Liste schaffen? Bis zum nächsten Heft, Ever Team!

DER GEWINNER AUS TOTAL! 8/97:



Herzlichen Glückwunsch, **Turbo Sandro** aus Roedermark! Du bist der glückliche Gewinner des SuperNES-Moduls *Earthworm Jim 2*. Wir wünschen Dir viel Spaß mit diesem Spiel!

SNES

1	SUPER MARIO KART	VORMONAT	Rennspiel • Note 1 • Test 10/93	Index: 7,8	
2	INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	NEU!	Sport • Note 1 • Test 11/95	Index: 5,8	
3	SECRET OF MANA	VORMONAT	Act./Adv. • Note 1- • Test 12/93	Index: 5,5	
4	DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE	VORMONAT	J&R • Note 1- • Test 12/96	Index: 5,3	
5	ZELDA III – A LINK TO THE PAST	VORMONAT 6	Act./Adv. • Note 1 • Test 8/94	Index: 5,3	
6	S. MARIO WORLD 2 – YOSHI'S ISLAND	VORMONAT 2	J&R • Note 1+ • Test 10/95	Index: 4,9	
7	TERRANIGMA	NEU!	Adventure • Note 2+ • Test 1/97	Index: 4,6	
8	DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST	VORMONAT 7	J&R • Note 1- • Test 1/96	Index: 3,3	
9	SECRET OF EVERMORE	NEU!	Act./Adv. • Note 2 • Test 2/96	Index: 2,6	
10	LUFIA	VORMONAT 5	Rollenspiel • Note 1- • Test 2/97	Index: 2,0	

Redaktionstip

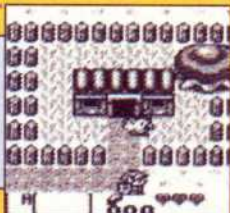
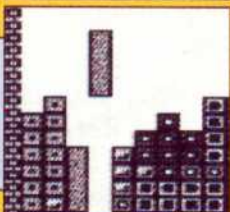
Super Metroid

Diese, von vielen unterschätzte Perle des Action/J&R-Genres liegt uns besonders am Herzen. Die dichte, düstere Atmosphäre nimmt Euch sofort gefangen und begleitet Euch über viele, viele Spielstunden.



Action/J&R • Note 1 • Test 8/94

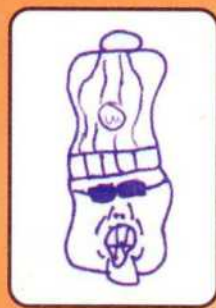
GB

1	ZELDA IV – LINK'S AWAKENING	VORMONAT ●	Index: 5,8	
2	TETRIS	VORMONAT ▲	Index: 4,3	
3	SUPER MARIO LAND 3 – WARIO LAND	VORMONAT ▲	Index: 2,8	
4	MYSTIC QUEST	VORMONAT ▼	Index: 2,7	
5	SUPER MARIO LAND 2	VORMONAT ▲	Index: 2,5	



Spieletip von Jarek Ciszewski *Star Wars : Shadows of the Empire* (N64)

Obwohl mein absolutes Lieblingsspiel *Super Mario 64* ist, finde ich *Star Wars* einfach super!!! Mir gefällt dieses Spiel, weil die Level so realistisch sind und wie echt wirken. Besonders von der Snowspeeder-Sequenz und den First-Person-Leveln will ich nicht mehr lassen. Ich an Eurer Stelle, würde mir das Spiel samt Konsole sofort zulegen.



Spieletip von Leonardo Aquino *Wave Race 64* (N64)

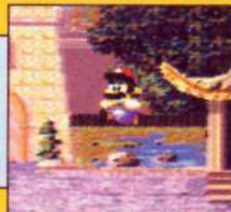
Vergeßt alle anderen Rennspiele! Ein neues Game hat die Welt erblickt und schießt sofort an die Chartsspitze. Kein Wunder: im Extrem-Modus fährst Du die Strecken bei stärkstem Wellengang rückwärts, im Stunt-Modus probierst Du die verrücktesten Tricks und im Zeitfahren geht es knallhart gegen die Uhr. Brauchst Du den Nervenkitzel, dann brauchst du *Wave Race 64*. Schnapp's Dir und zwar sofort.

NES

1	SUPER MARIO BROS. 3	VORMONAT ●	Index: 5,3	
2	THE LEGEND OF ZELDA	VORMONAT ●	Index: 4,3	
3	SUPER MARIO BROS.	VORMONAT ●	Index: 2,0	
4	PROBOTECTOR 2	NEU!	Index: 1,5	
5	METROID	NEU!	Index: 1,3	

Special

Oh, oh! So viele Gurken haben wir gar nicht erwartet. Diese fünf Titel wurden mit Abstand am häufigsten genannt. Aber über Geschmack läßt sich nicht streiten.

1	FIFA 64	(N64)	Index: 3,0	
2	MARIO'S TIME MACHINE	(SNES)	Index: 2,0	
3	RISE OF THE ROBOTS	(SNES)	Index: 0,7	
4	DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE	(SNES)	Index 0,7	
5	STREET FIGHTER ALPHA 2	(SNES)	Index: 0,7	

GEWINNEN MIT TOTAL!

Diesen Monat verlosen wir *Syndicate* (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 30.9.97 (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

Liebe Bürgerinnen und Bürger ...

Auch diesen Monat wollen wir Sie auf unserer kleinen politischen Informationsseite mit kleinen politischen Informationen beraten. Nach einer internen Umfrage in unserem Politbüro glauben nur 17,348 Prozent aller GB-spielenden Mütter von zwei Kindern über 4,6 Jahren an die Existenz von Langnese im Himalaya (oberhalb der Eisgrenze). Das sollte uns allen zu denken geben! Zu lesen geben wir Ihnen aber lieber eine andere Umfrage, nämlich die unten abgedruckte, über ausgewählte Spiele des Heftes. Sollten Sie noch Fragen haben, z. B. über die Halbwertszeit von Milchpulver, fragen Sie Ihren Arzt oder Frisör. Danke!

Unsere persönliche Meinung zu:	Multi-Racing Championship (N64) Seite 24/25	F1 Pole Position 64 (N64) Seite 26/27	War Gods und Dark Rift (N64) Seite 54/56	Lucky Luke (SNES) Seite 50	Was wir sonst so tun, wenn wir nicht videospiele
Sandra  Bevorzugte Genre: Jump&Runs und Shoot 'em Ups Derzeitiges Lieblingsspiel: Super Mario 64 (N64)	 Grafisch reißt mich MRC nicht gerade vom Hocker. Ist man aber erstmal ein paar Runden gefahren, setzt sich der Funfaktor des Games durch. Fazit: MRC muß man nicht haben, ist aber brauchbar.	 Davon ab, daß ich Formel 1-Spiele nicht besonders mag, ist die Geschwindigkeit dieses Games doch beeindruckend. F1-Fans würde ich zu diesem Titel raten.	 Ein Spieleabend mit einem guten Prügelspiel gehört zu meinen Lieblingsbeschäftigungen, aber bitte nicht mit solchen Titeln!	 Privat hätte ich wenig Lust, Lucky Luke zu spielen. Allerdings läßt sich nicht abstreiten, daß der Cowboy hervorragend mit viel Witz und Charme in Szene gesetzt wurde.	In der Achterbahn ganz vorne sitzen, drei Runden hintereinander im Shaker, zum Beruhigen eine Runde Riesenrad und ins Spiegelkabinett müssen wir noch – ja in Hamburg ist z. Zt. Rummel ...
Christian  Bevorzugte Genre: Miyamoto-Spiele Derzeitiges Lieblingsspiel: StarFox 64 (N64)	 Die Rumble-Pak-Unterstützung ist zwar sehr loblich, kann mich aber dennoch nicht vom Spiel überzeugen. Ich warte auf F-Zero 64.	 Ich warte immer noch auf F-Zero 64 ...	 Erklärung zu Wertung: Ich gebe deshalb zwei Sterne, weil jedes der beiden Spiele meiner Meinung nach einen Stern verdient hat. Weder Dark Rift noch War Gods (das schon gar nicht) begeistert mich.	 Hey, da ist ja wieder ein urtypisches Infogrames-Jump&Run vom Fließband gefallen. Viel Spaß beim Spielen, aber Vorsicht: Déjà-vus sind nicht ausgeschlossen.	Nachdem mich Maris und Klaus eines Montags mit auf 'ne Schlagerparty schleiften, lasse ich meinem schlechten Geschmack freien Lauf. Schön, daß man das wieder darf! Hossa, Hossa!
Maris  Bevorzugte Genre: Strategie-, Renn- und Prügelspiele Derzeitiges Lieblingsspiel: Wave Race 64 (N64)	 Grafik und Sound erinnern mich doch stark an 16-32Bit-Zeiten, aber wenn man sich mit der Steuerung angefreundet hat, ist das Rallyfeeling recht ordentlich. Trotzdem kein Titel für mein Regal.	 Zwar ist F1 noch nicht fertig, macht aber jetzt schon einen vielversprechenden Eindruck. Dank der FIA-Lizenz kommen Fans von Schumacher & Co. voll auf ihre Kosten.	 Es ist schon tragisch: Da hat man die modernste Konsole der Welt, aber gute Prügelspiele sind immer noch nicht in Sicht. Aber lieber warte ich noch ein Jahr, bevor ich freiwillig einen dieser Titel spiele.	 Und wieder eine typische Infogrames-Umsetzung. Hervorragend animiert, dicht an der Comicvorlage und ordentlich schwer. Genau das Richtige für unterforderte Jump&Runner.	Neben dem Captain Future-Soundtrack höre ich momentan nur Schlager (montags). Außerdem lagern bei mir dutzendweise (Silver Surfer)-Comics und Animes. Die Restzeit frißt dann mein Mac.
Fred  Bevorzugte Genre: Rennspiele und Jump&Runs Derzeitiges Lieblingsspiel: StarFox 64 (N64)	 MRC hat durchaus seinen Reiz, auch wenn es sowohl grafisch als auch soundtechnisch ein wenig enttäuscht. Die Steuerung gefällt mir dagegen sehr gut. MK 64 und VR 64 gefallen mir aber besser.	 Wow, wer hätte das gedacht. Während man das japanische Human Grand Prix ohne Brechreiz nicht spielen konnte, begeistert F1 PP 64 bereits in der Vorversion. Dieser Titel sieht vielversprechend aus.	 Ach Du meine Güte! Mit Tränen in den Augen schalte ich die Konsole wieder aus. Bis der erste brauchbare 3D-Prügler für das N64 erscheint, spiele ich doch lieber Rares goldiges Beat 'em Up.	 Scheinbar möchte Infogrames einen Weltrekord in der Massenproduktion von Jump&Run-Klonen aufstellen. Lucky Luke spielt sich wie xandere Vertreter des Genres. Uninspiriert und höllisch schwierig.	Hat man denn hier überhaupt kein Privatleben? Immer wollen alle wissen, was man zur Zeit macht. Also gut, ich war gerade im Urlaub in Griechenland. (Ein genüßliches „Atsch!“ an alle Kollegen),
Marcus  Bevorzugte Genre: Action- und Rennspiele Derzeitiges Lieblingsspiel: Turok – Dinosaur Hunter (N64)	 Nach den vielen Verschußlorbeeren hatte ich mehr erwartet. Trotzdem ist es zur Zeit das beste Rennspiel fürs N64. Lediglich der Zweispieler-Modus ist ein wenig danebengegangen.	 Ubi Soft hat aus der Ur-Version von Human noch eine Menge gemacht. Viele Fehler sind dabei ausgemerzt worden. Ein gutes Spiel, daß trotzdem nicht zu meinen absoluten Favoriten gehört.	 Obwohl Prügelspiele nicht gerade mein Hauptfach sind, kann ich gute und schlechte Spiele auseinanderhalten. Dies sind zwei klare Vertreter aus der Kategorie „möglichst schnell vergessen“.	 Einer meiner absoluten Lieblingscomichelden hat nun den Weg zur Interaktivität geschafft. Obwohl das Gameplay nicht gerade herausragend ist, bereitet mir das Jump&Run sehr viel Spaß.	Den ganzen Sommer über habe ich meine heißgeliebten Rock-Scheiben verbannt und schwelge in den coolen Rhythmen des Hip Hop – am besten im Park mit Basketball, Frisbee und Fußballpille.
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!

Aus dem Urlaub:

Obwohl mittlerweile sogar schon jeder Leser weiß, daß wir weder in Urlaub gehen, noch denselben erwähnen dürfen (ich spiele sozusagen gerade mit meinem Job), hat sich Thomas einfach heimlich aus dem Fenster geschlichen (nicht schlecht im 17. Stock) und ist nach Österreich gelaufen. Unser (ehemaliger) Mitarbeiter (denn Urlaub wird mit sofortigem Rausschmiß bestraft) hofft nun, daß er im Öster reich wird, um Apple-Aktien zu kaufen, damit nicht Bill Gates die

Weltherrschaft übernimmt. Dabei kann er sich allerdings der Unterstützung der Redaktion sicher sein, denn bei uns sitzen auch noch etliche Weltherrschafts-Aspiranten. Ihr seht also, daß das alles nicht ganz einfach ist, so generell. Aber nichtsdestotrotz ... Thomas kommt bald wieder, bald wieder nach Haus!

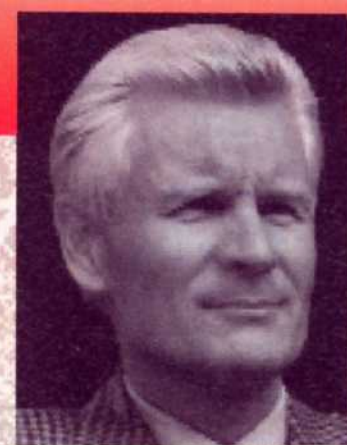


„Liebe Kinder gebt fein acht, ich hab' Euch etwas mitgebracht!“

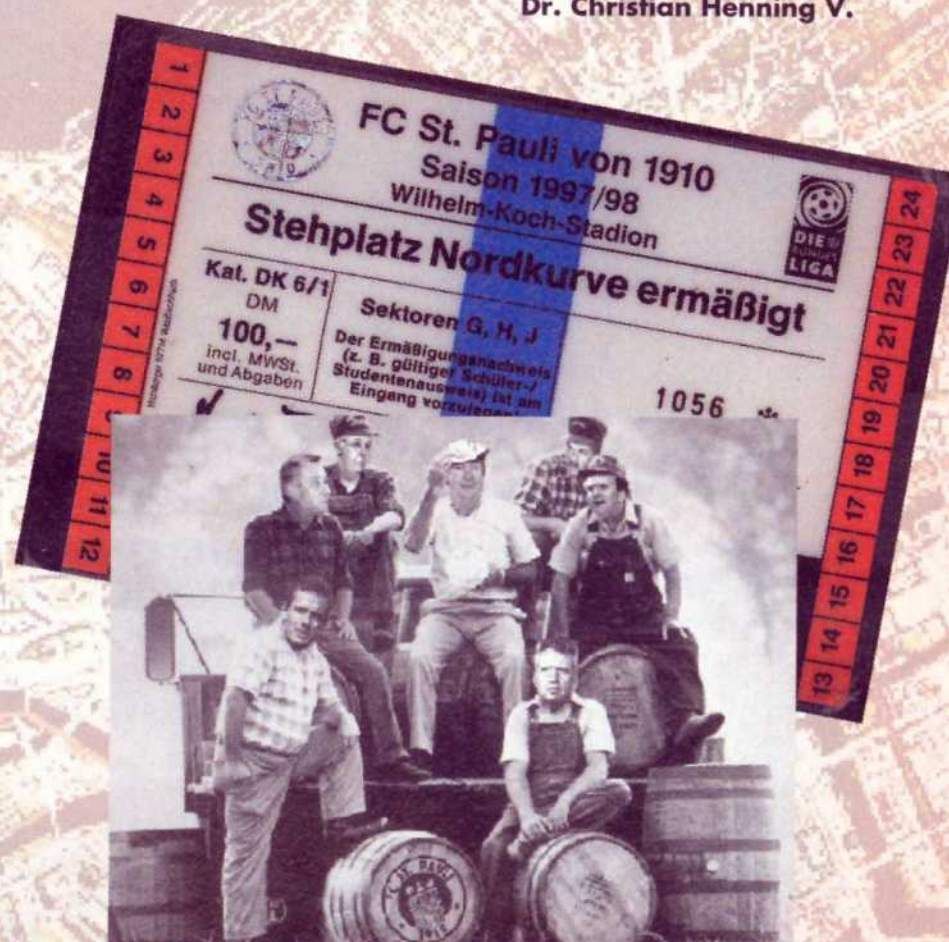
Prof. Dr. Stremetz Kurzkopf (Vorsitzender des Zentralkomitees des X-plain-Verlags) ist wieder wohlauf. Nach seinem Mario Kart-Unfall wurde er von einem halben Dutzend Krankenschwestern in Matrosenanzügen solange gesund gepflegt, daß er nun immer: „Mondkristall, mach auf!“ ruft. Wir konnten ihn aber bislang nicht zu einer Stellungnahme bewegen. Doch seine kleinen Eigenarten mögen ihm gegönnt sein, denn in der Zwischenzeit hat unser promovierter (und habilitierter) Mitarbeiter eine erstaunliche Erkenntnis zu Tage gefördert: „St. Pauli ist gar nicht abgestiegen“. Durch geschickte Nachrichtenverfälschung sei es bislang unbekannten, subversiven Elementen gelungen, die gesamte Nation zu täuschen. Angeblich soll Pauli sogar Meister geworden sein. Natürlich sind wir nach diesen schweren



Anschuldigungen sofort auf die Barrikaden gegangen und trafen dort zufällig auf H. Vöscherau, den wir sogleich um einen Kommentar baten. Also sprach der Erste Bürgermeister der Freien und Hansestadt Hamburg: „Die nun stadtteigene Bavaria Brauerei zu St. Pauli wird sofort mit der Programmierung eines FC St. Pauli-Spiels beginnen. Als Goody könnte man vielleicht ein Bockwürstchen der Packung beilegen. Das würde nicht nur der Mannschaft sondern auch Hamburg und Böklund helfen“. Der Wahlkampf hinterläßt halt seine Spuren! Die von uns ebenfalls befragten Spieler konnten leider keine Auskunft mehr geben, da sie sofort begannen, ihren Meistertitel nachträglich zu feiern. Na dann, Prost und alles Gute für diese Saison!



Unser leitender Volontär
Dr. Christian Henning V.



Der Fußballklub, der unsere Herzen höher schlagen läßt, bei einem Betriebsausflug

Komplettpreisliste anfordern

Bestellannahme Mo- Fr 11 - 20 Uhr & Sa 11 - 18 Uhr

Nintendo 64

Nintendo 64	299 DM
Joypad grau	54 DM
Joypad blau	59 DM
Joypad gelb	59 DM
Joypad grün	59 DM
Joypad rot	59 DM
Joypad schwarz	59 DM
Joypad Veränderung	19 DM
Game Killer	69 DM
Memory Card	39 DM
Antennenleitung	49 DM
Blast Corps *	115 DM
D...	139 DM
H...	139 DM
International Superstar Soccer	139 DM
Killer Instinct Gold	149 DM
Mario 64	89 DM
Mario Kart 64	89 DM
M...	129 DM
Multi Racing Championship *	139 DM
NBA Hangtime *	129 DM
Pilot Wings	129 DM
Shadows of the Empire	129 DM
Atr Fox (Lylat Wars) *	a.A.
Turok PAL	129 DM
Turok UK	129 DM
Wave Racer	139 DM
Wayne Gretzky Hockey *	139 DM



Nutzen Sie unseren kostenlosen Vorbestellservice für noch nicht erschienene (*) Spiele.

Schützenstraße 20
67061 Ludwigshafen

GAMES ISLAND
Hauptstr. 5
67433 Neustadt/Wstr.

Wir führen
auch:
Playstation
Saturn
Super Nintendo
Gameboy

Händleranfragen
erwünscht!
Fax.: 0621-5296387

Versandkosten: DM 10 pauschal UPS+3 DM. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM. Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

0621-5296265

Hallo Leute!

Wie versprochen melden wir uns nach der Sommerpause wieder mit den beliebten Anime & Manga-Seiten zurück. Ein besonderer Dank geht übrigens an Mathias Dehdasht, dessen *Captain Future*-Figur nun auf meinem Monitor thront. Für diese Ausgabe haben wir ganz intensiv überlegt, lange im Internet gewühlt und unsere Japan-Korrespondenten gelöchert, um Euch einen umfassenden Artikel über *Sailor Moon* zu präsentieren. Und wenn Ihr umblättert, findet Ihr sogar noch einen *Street Fighter*-Bericht. Was wollt Ihr mehr? Wir wünschen Euch vier wunderschöne Wochen und sind pünktlich mit dem kommenden Heft wieder da. Tschüss!

Maris Feldmann



Sailor Moon, -Mars und -Merkur sind die ersten Kämpferinnen der Serie. Später gibt es für jeden Planeten eine Kriegerin

Sailor Moon

Sailor Moon ist die erfolgreichste Anime-Serie der Welt. Angefangen hat alles anno 1991 in (wie sollte es auch anders sein) Japan mit einigen Seiten im Run-Run-Magazin, die Naoko Takeuchi frei füllen durfte. Der erste Versuch gefiel dem verantwortlichen Chefredakteur, so daß Naoko den ersten Manga mit dem Titel „Codename is Sailor V“ zeichnete. Nachdem die Anfangsverkäufe (ab August 1991) von *Sailor V* durchweg positiv verliefen, beauftragte man Frau Takeuchi, auch einen Anime zu produzieren: „*Bishoujo Senshi Sailor Moon*“, was übersetzt etwa „Hübsche Soldatin Segler Mond“ heißt – die spinnen, die Japaner! Im März 1992 kam dann *Sailor Moon* ins Fernsehen. Spätestens nach der Einführung von *Sailor Mercury* (Folge acht) und *Sailor Mars* (Folge zehn) wurde die Serie auch für ein großes Publikum interessant und erbrachte die gewünschten Quoten. Nach dem tödlichen Ende der meisten Sailor-Kriegerinnen am Ende der ersten Staffel (in der deutschen Version geschnitten

und verfälscht), beschwerten sich viele

Mütter ob des Ablebens der Lieblingsheldinnen ihrer Töchter. Pünktlich eine Woche nach dem Auslaufen von *Sailor Moon* begann also die nächste Serie *Sailor Moon R* (R steht für reborn – wiedergeboren). Mittlerweile war *Sailor Moon* so populär, daß der Manga-Verlag sein Geschäft verdoppeln konnte, Bandai kaum mit der Produktion von SM-Spielzeug nachkam und das Internet bzw. Usenet vor SM-Fans überquoll. Also wurden noch 1993 ein SMR-Kinofilm und ein Live-Musical produziert, um die Fans zufrieden zu stellen. Außerdem zeichnete Takeuchi-san eine neue Version vom *Sailor V*-Manga. 1994 endete auch *Sailor Moon R* und machte Platz für die nächste Staffel *Sailor Moon S* (für Super). Ein Ende der Popularität war noch immer nicht zu verspüren. Die glücklichen Franzosen bekamen als erste Ausländer eine (übersetzte) Version von *Sailor Moon* auf ihre Bildschirme. Gegen Ende des Jahres betrat dann das zweite Musical,

Die Story

Sailor Moon handelt von ca. 14jährigen japanischen Schulmädchen, die die wiedergeborenen Kämpferinnen des Silbernen Jahrtausends sind. Mit Unterstützung durch die zwei sprechenden Katzen Luna und Artemis sowie dem geheimnisvollen Jüngling Tuxedo Mask treten sie als die Sailor Senshis gegen die böse Königin Berillia und deren dämonische Schergen an. Neben Kleinmädchen-Klamauk, Zauberwaffen, (relativ) harmloser Fighting-Action und kitschigen Romanzen gibt es vor allem lange Beine und niedliche Gesichter zu sehen. Weiter Infos gibt es unter den Internet-Adressen: <http://user.mc.net/~jason13/>
www.dorsai.org/~mhsieh/sm-links.htm
www.gwdg.de/~mwehr/smgerman.htm



Sailor Mars ist bei uns in der Redaktion die Favoritin. Welche Kämpferin gefällt Euch am besten? Schreibt uns!

nämlich *Sailor Moon S*, die Bühne, gefolgt vom gleichnamigen zweiten Kinofilm im Frühjahr 1995. Nach dem Ende von *Sailor Moon S* mußten die Japaner nicht lange auf *Sailor Moon SS* (Super S) warten. Etwas hinterher waren die Amerikaner, die erst im September die ersten übersetzten Folgen im Fernsehen genießen konnten. 1996 kam neben dem dritten Kinofilm auch noch eine weitere Fernsehserie, nämlich *Sailor Moon Sailor Stars*. In den USA begann derweil eine große SOS (Save our Sailors)-Kampagne im Internet, um gegen die geplante Absetzung der Serie zu demonstrieren. Anfang dieses Jahres lief SMSS endgültig in Japan aus, allerdings geht das Gerücht, daß in Amerika noch 17 weitere *Sailor Moon*-Folgen produziert werden sollen. In Deutschland lief *SM - Das Mädchen mit den Zauberkräften* zum ersten Mal am 13. Oktober 1995 im ZDF. Mittlerweile kann man die ersten drei Staffeln auf RTL2 montags bis freitags um ca. 14.05 Uhr genießen (außerdem auf Puls, dem Berliner Stadtkanal, und im ORF).

Die Serie

Für den deutschen Markt wurden noch nicht alle Staffeln übersetzt, so daß es nach 126 Folgen wieder von vorn losgeht. Schreibt doch mal an RTL2 und fragt nach dem Rest!

Staffel/Film

Folgen

Sailor Moon	46 (1-46)
Sailor Moon R	43 (47-89)
Sailor Moon R-Film	
Sailor Moon R-Musical	
Einzelfolge (zw. R und S)	1 (90)
Sailor Moon S	37 (91-127)
Sailor Moon S-Film	
Sailor Moon S-Musical	
Sailor Moon SS	41 (128-168)
Sailor Moon - Sailor Stars	31 (169-200)

Die Spiele



Sailor Moon gibt es auch im Street Fighter-Stil

Aufgrund der gewaltigen Popularität wurden natürlich auch reihenweise SM-Games programmiert. Die meisten sind *Street Fighter*- oder *Final Fight*-Klones, bei denen Ihr fleißig prügeln müßt. Es gibt aber z. B. auch Puzzlespiele und ein RPG mit Bunny & Co.

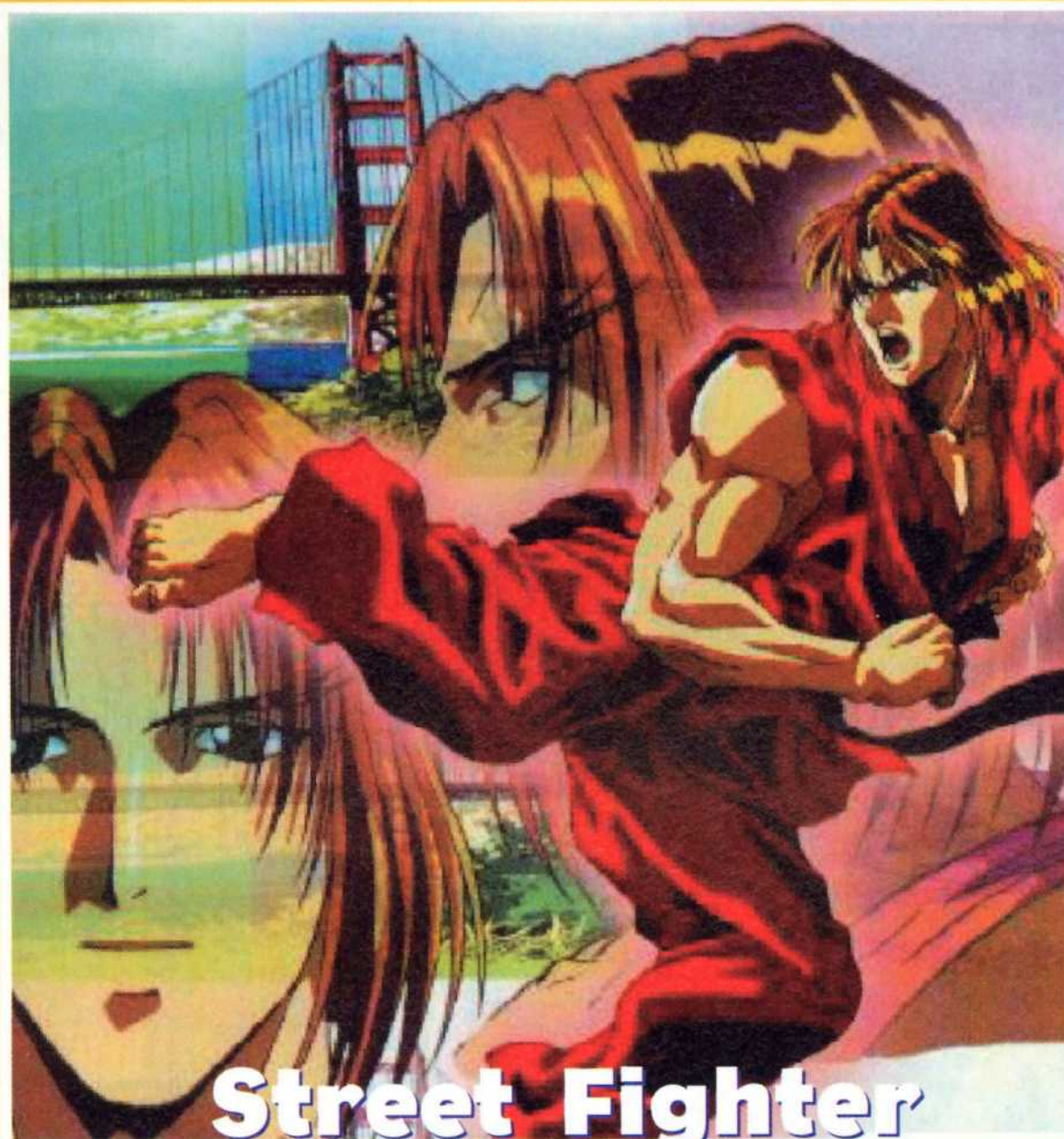
Spiel

System

Sailor Moon	GB
Sailor Moon R	GB
Sailor Moon	SNES
Sailor Moon R	SNES
Sailor Moon S	SNES
Sailor Moon S (Puzzle)	SNES
Sailor Moon SS (Puzzle)	SNES
Sailor Moon Another Story	SNES
Panik in Nakayoshi Land	SNES



Street Fighter ist zwar nicht das einzige Videospiel, das den Sprung auf Filmleinwand und Fernsehschirm geschafft hat, aber nur von Street Fighter gibt es gleich mehrere Serien. 1994 lizenzierte Capcom (die Programmierfirma der Street Fighter-Games) in den USA und Japan die Filmrechte für die immens erfolgreiche Spiele-Serie. Es entstanden der eher mäßige Realfilm Street Fighter mit van Damme und ein abendfüllender Anime mit Namen Street Fighter II. Ein Jahr später wurde nach beiden Filmen eine Anime-Serie gezeichnet. Die amerikanische Serie hieß wieder Street Fighter und kam auf insgesamt 26 Folgen, die japanische wurde Street Figh-



Street Fighter

ter II V (für Victory) getauft und flimmerte 29mal über die Mattscheiben. Im Gegensatz zu den US-Produktionen, die sich am normalen Actionfilm orientierten, boten die japanischen Animes aufeinander aufbauende Geschichten, die die Beziehungen der Charaktere untereinander beleuchteten und natürlich auch hervorragende Martial-Arts-Szenen zeigten. Dank A.C.O.G. kommen diese Perlen der Animation nun auch mit deutschen Untertiteln in die Läden. Die Bewegungsabläufe sind durchweg gut, die Storys bieten Spaß, Spannung und Abwechslung und die Kampfszenen dürften jeden SF-Spieler erfreuen.



In der Serie tauchen alle wichtigen Charaktere (wie z. B. Chun Li) auf, die Hauptpersonen sind aber Ken und Ryu, die im Laufe der Zeit an den bösen Vega (bei uns M. Bison) geraten und mit ihm auf Leben und Tod kämpfen

Street Fighter Competition

Damit Ihr auch wißt, wie gut die japanische Serie ist, verlosen wir zusammen mit A.C.O.G. zehn Doppelvideos mit acht Folgen und noch 50 Poster als Trostpreis. Um zu gewinnen, müßt Ihr lediglich aufschreiben, wie der Inder mit den Gummigliedmaßen heißt und das Ganze dann unter dem Stichwort: Street Fighter an TOTAL!, Friedensallee 41, 22765 Hamburg schicken.

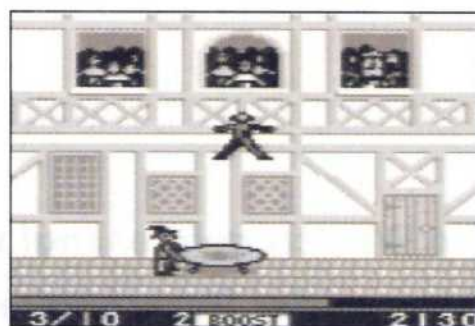
Einsendeschluß ist der 30.9.1997 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der A.C.O.G. sowie deren Angehörige dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.



Spielographie

Street Fighter
Street Fighter II: The World Warriors
Street Fighter II: Championship Edition
Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting
Super Street Fighter II: The New Challengers
Super Street Fighter II X: Grandmaster Challenge
Super Street Fighter II Turbo: (Street Fighter the Movie)
Street Fighter Zero: Warriors Dreams
Street Fighter Alpha
Street Fighter Zero 2
Street Fighter Alpha 2
Street Fighter Zero 2 Alpha
Street Fighter EX
Street Fighter III: New Generation
Street Fighter EX plus
Street Fighter Alpha 2 Gold
Street Fighter EX plus Alpha





Game Boy

1 Spieler

Virgin

Herbst

DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME

Genau am 28. November 1996 startete in deutschen Kinos *Der Glöckner von Notre Dame*. Nun bringt die Firma Virgin ein Spiel zu der Walt-Disney-Produktion auf den Softwaremarkt.



Wer beim Djali Bowling einen Volltreffer landelt, bekommt lauten Beifall von dem jungen Mädchen. Dies zu schaffen, ist allerdings mehr als einfach und auf Dauer gähnend langweilig



Bei Catch the Fool ist die Steuerung sehr schwerfällig – es ist zu hoffen, daß die Programmierer bis zum endgültigen Erscheinungstermin des Spiels daran noch Verbesserungen vornehmen

Der Name 'Disney' steht für Spannung, Spaß und Witz. Oft wird's auch romantisch wie bei der herzerreißenden Geschichte um den buckligen Glöckner und die wunderschöne Esmeralda.



Das freigespielte Wheel of Fortune entpuppt sich leider als wenig phantasievoll – schade!

Quasimodo gehörte nicht zu den Gewinnern des Lebens. Er wurde in einem verküppelten Körper geboren und gleich nach seiner Geburt vor der Kathedrale Notre Dame ausgesetzt. Seitdem lebte der häßliche, aber herzensgute Quasimodo im Wahrzeichen von Paris und läutete die Glocken. Seine einzigen Freunde waren die drei Steinfiguren Hugo Victor, Laverne und einige Vögel, die sich in dem Turm eingenistet hatten.

Eines Tages ist auf dem Platz vor der Kirche ein großes Fest. Trotz Verbots seines Herrn, dem mächtigen Rich-

ter Claude Frollo, besucht Quasimodo das kunterbunte Treiben. Doch die Menschen dort sind grausam. Sie bewerfen den armen Glöckner seiner Häßlichkeit wegen mit Eiern und Tomaten. In der zeternden Menge taucht plötzlich die schöne Esmeralda auf und hilft Quasimodo, aus der mißlichen Lage zu entkommen. Als Frollo jedoch davon erfährt, beauftragt er den Captain seiner Garde, die Zigeunerin zu verfolgen und zu ergreifen. Für den jungen Soldaten

EINE TRAURIGE LIEBESGESCHICHTE NIMMT IHREN LAUF

wird dies ein schwieriges Unterfangen, denn er hat sich, ebenso wie Quasimodo, in das Mädchen verliebt ...

Was im 15. Jahrhundert mit einer traurigen Liebesgeschichte begann, führt die Firma Virgin gut 500 Jahre später mit einem Spiel für den Game Boy fort. Wenn Ihr jedoch jetzt ein Adventure auf dem Modul erwartet oder gar ein Ballerspiel, in dem Frollo als Zielscheibe dient, habt Ihr Euch gründlich getäuscht. *Der Glöckner von Notre Dame* ist

eine Zusammenstellung von fünf neu aufgelegten, uralten Spielen. *Chiseler*, *Djali Bowling*, *Catch the Fool*, *Upsy Daisy* und *Picture Puzzle* sind die klingenden Namen der fünf sehr simplen Spielchen. *Chiseler* ist eine *Break-Out*-Variante, bei der Ihr ähnlich wie beim *Tennis* einen Ball treffen müßt, um mit ihm Mauern zu zerstören. Euer Geschick auf einer Bowlingbahn läßt Euch *Djali Bowling* beweisen, und *Catch the Fool* könnte vielen von Euch schon ein Begriff von Nintendos *Game&Watch*-Spielen sein. Aus einem Haus herausfallende Männchen müssen mit einem Sprungtuch aufgefangen werden. In *Upsy Daisy* dagegen spielen Luftballons eine tragende Rolle. Zwei Spielfiguren schweben an eben diesen Ballons durch die Luft und es gilt nun, dem Gegner seine Fluggeräte zu zerstechen. Schließlich bleibt noch ein Schiebespielchen namens *Picture Puzzle*, das ähnlich ist wie die Plastiktäfelchen, die es auf Rummelplätzen an Losbuden als Trostpreis gibt.

Ihr fragt Euch, was das Ganze nun mit der Liebesgeschichte um Quasimodo und Esmeralda zu tun hat?

Ganz einfach, geht Ihr als Sieger aus *Chiseler* oder *Picture Puzzle* (das gilt nur bei diesen beiden) hervor, bekommt Ihr zur Belohnung ein Bild aus dem Walt-Disney-Film zu sehen. Zu einfach findet Ihr? Das meint TOTAL! auch. Aber schließlich ist bisher nur die Vorabversion von *Der Glöckner von Notre Dame* auf den Redaktions-schreibtischen gelandet und Ihr dürft hoffen, daß daran bis zum endgültigen Erscheinen noch gearbeitet wird.

Sandra Alter

Der Glöckner von Notre Dame beinhaltet noch ein weiteres Spiel, das sich *Wheel of Fortune* nennt und mittels der vorherigen Games freigespielt werden muß. Was dann kommt, ist enttäuschend: Es erscheint eine blinkende Auflistung aller vorherigen Spiele, aus denen automatisch eines ausgewählt wird, das Ihr dann samt einer Aufgabenstellung spielen dürft.

Im Westen geht es mal wieder ganz schön wild zu. Lucky Luke ist im Namen der Gerechtigkeit auf Verbrecherjagd, und Ihr könnt ihm dabei helfen, die miesen Schurken dingfest zu machen.



Strenge genommen müßte Mr. Luke ja mittlerweile schon ein familiäres Verhältnis zur Familie Dalton haben. Doch nach wie vor steht der Cowboy mit dem Clan auf Kriegsfuß, was sicher nicht zuletzt an ihrer unterschiedlichen Auffassung der Gesetze und ihrer Beachtung liegt. So kommt es auch, daß die Daltons es für die normalste Sache der Welt halten, einen Bankdirektor zu entführen, um ihn in einem Brunnen-schacht auf Eis zu legen. Als Lucky



Der Bankdirektor ist froh, aus seinem Gefängnis unter dem Brunnen befreit zu werden

Luke davon hört, macht er sich auf den Weg, um zu retten, was um Hilfe ruft.

Soweit die Vorgeschichte, nach der Ihr Euch sogleich in der kleinen Westernstadt wiederfindet. Nun ist äußerste Vorsicht geboten, denn in dem

▲ POSTIV! ▲
Qualitativ hochwertige Umsetzung, witzige Spielideen

Ort wimmelt es nur so vor Gaunern und Ganoven. Sie verstecken sich hinter Fenstern, Türen, in Fässern und sogar in Särgen und zucken nicht mal mit der Wimper, wenn sie treffsicher auf Euch schießen. Lucky muß all seine Fähigkeiten, wie springen,



Dieser Hund freut sich mächtig über einen Knochen. Zum Dank dafür bekommt Ihr von dem lebenswerten Vierbeiner einen Schlüssel, mit dem sich eine schwere Metalltür öffnen läßt



Auf ein Zeichen des Totengräbers hin beginnt die Schießerei. Zwei gegen einen ist zwar nicht ganz fair, für den Mann mit dem schnellen Händchen aber auch kein allzu großes Problem



ducken, klettern und natürlich schießen, einsetzen, um heil durch die kleine Ortschaft zu kommen. Neben den vielen Bösen, gibt es in der Stadt aber auch einige Bürger, wie etwa den Bankangestellten, die

▼ NEGATIV! ▼
Leider gibt es im gesamten Spiel von Infogrames nur zwei Paßwörter

dem Helden via Sprechblase Hinweise geben, was als nächstes zu tun ist. Allerdings sind dies wirklich nur wegweisende Tips – auf die Lösung der sehr schwierigen Rätsel müßt Ihr schon selbst kommen. Mal liegt beispielsweise ein Stück Rohr in der Gegend herum, das Ihr aufsammeln und dann an einer bestimmten Stelle ansetzen müßt. Anschließend wird eine Kanonenkugel in die Röhre geworfen, wodurch wiederum eine Tür aufgesprengt wird. Sicher ist *Lucky Luke* an vielen Stellen sehr trickreich, aber nicht unlösbar.

Habt Ihr Eure Sache besonders gut gemacht, dürft Ihr Euch in Bonusrunden z. B. mit Jolly Jumper im Arm drücken vergnügen, was grafisch exzellent und witzig in Szene gesetzt wurde. Auch das Design des In-

Herzlichen Glückwunsch!

Auch wenn es dem properen Kerlchen nicht anzusehen ist, *Lucky Luke* wird in diesem Jahr ein halbes Jahrhundert alt. Die Spiele erscheinen also pünktlich zum 50sten Geburtstag des Cowboys. Neben vielen Merchandising-Artikeln wie T-Shirts und Plastikfiguren gibt es auch eine 29-teilige Videoserie zum beliebten Comic. Außerdem sind bisher 77 Alben (nicht alle in deutsch) mit dem Helden erschienen.



Sportliche Betätigungen sind für den Westernhelden eine absolute Leichtigkeit

Gameplay 2+

Lucky ist immer wieder für eine Überraschung gut, die knackigen Rätsel bieten viel Knobelspaß.

Dauerspaß 2+

Lucky Luke ist seit 50 Jahren ein Evergreen, und dieses Game könnt Ihr mit Sicherheit auch öfter spielen.

Grafik 2+

Lucky Luke bietet nicht nur lustige Animationen und Detailreichtum, sondern ist auch farblich stimmig.

Sound 2+

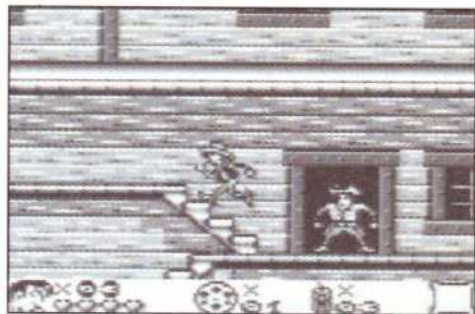
Die gut zum Spiel passende Country-Musik kann sich durchaus hören lassen.

TOTALI-CHECK

Genre Action/Adventure
Level 8 plus 3
Schwierigkeit hoch
Continues 3
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

LUKE



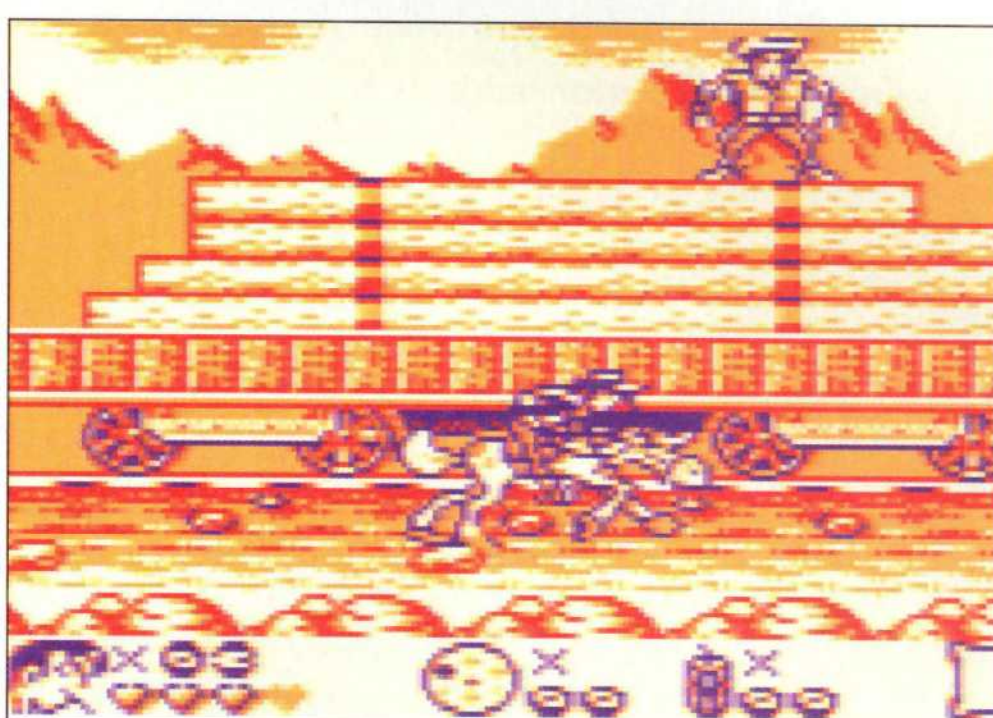
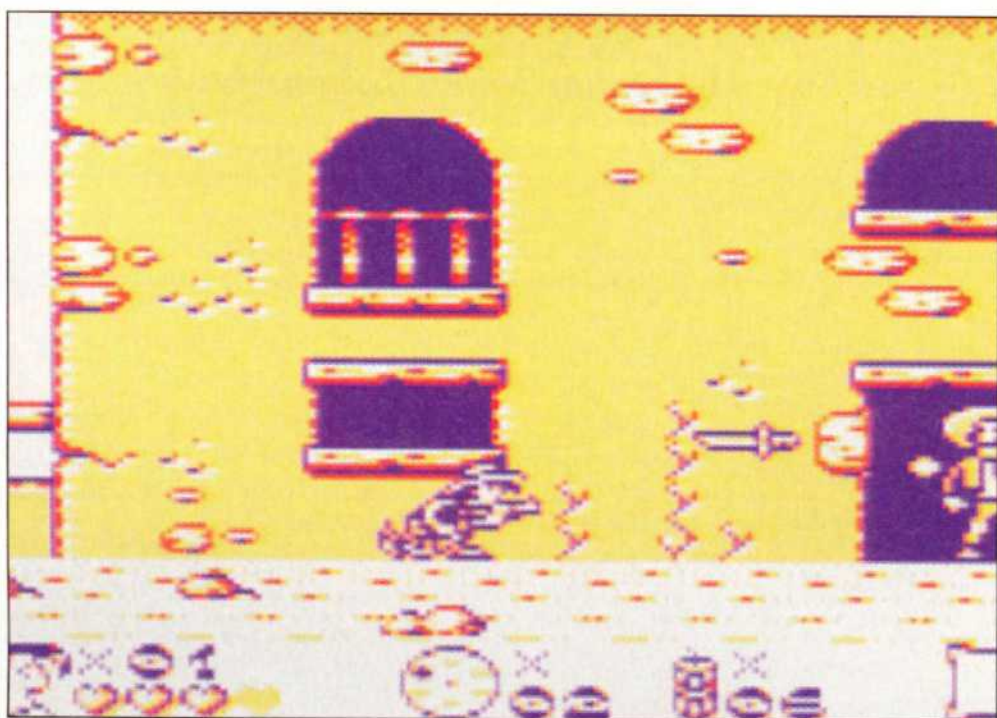
So schnell wie Lucky Luke läuft, können die bössartigen Daltons gar nicht schießen



Auch in der Game-Boy-Version sitzt der Bänker im dunklen, kühlen Brunnenschacht fest



Diese Markise eignet sich bestens als Trampolin und läßt Mr. Luke weit springen



games kann sich sehen lassen. Das detailreiche Geschehen scrollt in drei Ebenen, was eine Art 3D-Effekt hervorruft. Insgesamt hat sich Infogrames sehr eng an die Comicvorlage gehalten, qualitativ kann *Lucky Luke* ohne Zweifel als hochwertig bezeichnet werden.

Nun bleibt die Frage, was die Game-Boy-Version zu bieten hat. Für die Keksdose ist das Spiel zwar nicht ganz so luxuriös wie für das SNES,

MIT LUCKY LUKE LOHNT SICH EIN AUSFLUG IN DEN WILDEN WESTEN

aber doch allemal sehr gut gemacht. Infogrames hat den Schwerpunkt dieses Spiels nicht auf Rätsel, sondern auf Geschicklichkeit gelegt. Dennoch ist aufgrund vieler ähnlicher oder gar gleicher Elemente ein Wiedererkennungswert gegeben. Die Spielfigur sowie ihre Umgebung sind ebenso wie beim großen Bruder Super Nintendo detailreich dargestellt. Sogar der Grashalm, auf dem Lucky stets herumzukauen pflegt, ist deutlich zu erkennen. Vorwiegend geht es in die-

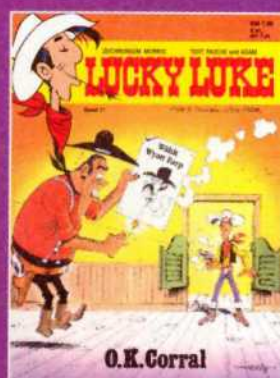
ser Version ums Schießen, aber auch viel sportliche Betätigung ist für den Cowboy angesagt. Er muß Leitern erklimmen, an Galgenstricken schwingen oder sich an einer Wäscheleine zum nächsten Gebäude hinüberhangeln. Mit eingesammelten Dynamitstangen lassen sich prima große

NEGATIV!

Bei sehr detailreichen Bildern ist ein leichtes Ruckeln zu bemerken

Löcher in Häuserwände sprengen, hinter denen dann so manches Extra, wie neue Munition oder Lebensenergie auf Euch wartet. Zusätzlich sind in den Leveln Sheriffsterne versteckt. Wenn Ihr es schafft, alle in einem Abschnitt versteckten einzusammeln, könnt Ihr in einer Bonusrunde, wie z. B. beim Flaschenschießen,

Extrapunkte holen. Überhaupt hat Infogrames viel Leben ins Spielgeschehen von *Lucky Luke* gebracht. Nach einem Plattform-Level folgt jeweils eine Stage, in der Ihr mit der Spielfigur in einer vorbestimmten Geschwindigkeit Dingen ausweichen und auf Gegner schießen müßt. So ist beispielsweise an einem fahrenden Zug hundertprozentiges Reaktionsvermögen gefragt. Aus jedem Winkel des Schienengeführtes tauchen wild um sich schießende Ganoven auf, und zudem müßt Ihr auf im Weg liegende Steine achten. Ein anderes Mal gilt es, auf einer Postkutsche stehend, wütenden Geiern auszuweichen oder ihnen den Garaus zu machen, während Ihr gleichzeitig Fahnenstangen überspringen müßt. Ihr merkt, der französischen Software-Firma hat es an Ideen für dieses Game nicht gemangelt. Abgesehen davon ist Infogrames ohnehin für gute



Gewinnaktion!

Wie immer sind wir auch in diesem Heft gut zu Euch, und verlosen fünf der neuesten Lucky Luke-Bände. Wenn Ihr ein 'O.K. Corral' gewinnen wollt, schickt eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse: TOTAL!, „O.K. Corral“, Friedensallee 41, 22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 29.9.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen.

Comicumsetzungen bekannt und konnte mit *Die Schlümpfe*, *Asterix&Obelix*, *Spirou* und *Tim – Der Sonnentempel* (GB-Test auf Seite 52) schon so manchen Erfolg verbuchen. Stets halten sich die Macher sehr eng an die gezeichneten Vorlagen und lassen sich auch in Sachen Musik immer etwas Passendes einfallen. Abschließend kann man Infogrames zu beiden Versionen von *Lucky Luke* nur gratulieren. Das TOTAL!-Gütesiegel haben beide Games mit Sicherheit verdient.

Sandra Alter



Die Möglichkeiten des Game Boy werden gut genutzt

Gameplay

2+

Von den Anforderungen her ist *Lucky Luke* gut verdauliche Kost.

Dauerspaß

2+

Der Cowboy wird Euch mit Sicherheit ein immer wieder gern gesehener Gast sein.

Grafik

2

Das Spiel begeistert mit vielen Details, nutzt die Möglichkeiten des Super Game Boy aber nicht aus.

Sound

2+

Die Musik ist gut gemacht und läßt die richtige Westernstimmung aufkommen.

TOTAL!-CHECK

Genre Jump&Run
Level 8 plus 3
Schwierigkeit mittel
Continues 3
Speicherkapazität Batterie
Erhältlich im Handel

FAZIT

2+





Tim – Der Sonnentempel

Tim und Struppi haben wahrlich schon so manche haarsträubende Situation überbestanden, aber das Geheimnis des Sonnentempels läßt den Reporter das Game-Boy-Abenteuer seines Lebens bewältigen.



Die GB-Version ist mit dem SNES-Vorbild nahezu identisch, wie dieser Vergleich zeigt



Das Auto wird in den Kurven aus der Bahn getragen, wenn das mal Schumi passiert ...



Selbst Hafenarbeiter, die nur ihrer Arbeit nachzugehen scheinen, entpuppen sich sehr schnell als Feinde, die den Reporter mit Kisten bewerfen. Da hilft nur flinkes Ausweichen

Tim steht vor einem Rätsel. Wie so werden mehrere Professoren plötzlich von einer mysteriösen Schlafkrankheit befallen? Um dieser Frage auf den Grund zu gehen, macht sich der junge Mann auf, seinen Freund Professor Bienlein zu finden. Dieser wird jedoch entführt, und so nimmt das Jump&Run von Infogrames seinen Lauf. Für das Lyoner Software-Haus sind Umsetzungen berühmter französischer Comics schon lange kein Neuland mehr, und auch der Held dieses Abenteuers tauchte bereits in die Pixelwelten des Game Boys hinab. (Tim in Tibet-Test in TOTAL! 8/96, Note 3)

DAS AKTUELLE ABENTEUER IST BESSER ALS TIM IN TIBET

Ihr steuert Tim durch mehrere Stages, die im Gegensatz zum erwähnten Vorgänger erfrischend abwechslungsreich designt wurden. Unter anderem dürft Ihr Euch durch einen 3D-Level schlagen, in dem Ihr die Entführer Prof. Bienleins zum Hafen verfolgt. Doch auch die Jump&Run-Level, die im Spiel vorwiegen, bieten interessante Features. Tim kann sich auf zwei Ebenen bewegen und auf diese Weise lästigen Gaunern oder Pistolenkugeln ausweichen. Die Steuerung ist ebenfalls um einiges besser gelungen als im Prequel. Tims Aktionsrepertoire ist trotz des Zwei-Button-Systems als reich-

haltig zu bezeichnen und läßt sich mühelos anwenden, ohne sich Gedanken um Daumenkrämpfe machen zu müssen.

Bei Videospielen, die auf berühmten Comics basieren, spielt die optische Aufmachung natürlich eine große Rolle. Tim, Haddock und die anderen Hergé-Charaktere müssen sich hinter ihren Vorbildern aus-

POSITIV!

Gute Steuerung, packende Storyline, deutsche Bildschirmtexte

NEGATIV!

Kaum wirklich neue Ideen, nervtötende Musik

sem Infogrames-Test nicht herum. Fairerweise muß dazu gesagt werden, daß die Härte des Programms diesmal weniger durch eine ungenaue Steuerung oder äußerst unfaire Stellen entsteht, sondern vielmehr durch anspruchsvolle Geschicklichkeitssequenzen und knifflige Rätsleinlagen.

Tim – Der Sonnentempel überragt das tibetanische Abenteuer aus dem vergangenen Jahr um Längen, jedoch reicht es immer noch nicht ganz aus, um sich eines unserer TOTAL!-Genial-Gütesiegel zu verdienen. Vielleicht klapp't ja im nächsten Jahr ...

Christian Henning

Gameplay

2

Tim kann sich auf zwei Ebenen bewegen und darüber hinaus viele Aktionen wie Kisten schleppen ausführen.

Dauerspaß

2-

Der anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad ist fair und sollte deshalb als Herausforderung verstanden werden.

Grafik

2

Hergés Charaktere machen eine gute Figur, leider ruckelt das Scrolling in einigen Levels sehr stark.

Sound

4

Na, da haben wir wohl etwas zu viel Rotwein geschlürft, als wir die Musik komponiert haben, was?

TOTALI-CHECK

Genre Jump&Run
Level 10
Schwierigkeit 3 Stufen/hoch
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

2

Good bye Turrican – jetzt kommt Thornado!

R
E
P
O
R
T
A
G
E

Thornado heißt der neue Held von Factor 5, der im kommenden Jahr seinen Einstand auf dem Nintendo⁶⁴ feiern wird. Erste Skizzen und Entwürfe gewähren Euch einen Einblick in die gestalterische Arbeit des deutschen Programmerteams.

Schon in der TOTAL! 6/97 haben wir Euch davon berichtet, daß Factor 5 zur Zeit an einem 3D-Actionspiel für das Nintendo⁶⁴ arbeitet. Held des Spiels wird allerdings nicht Turrican, sondern ein ganz neuer Charakter namens Thornado sein. Eine böse Überraschung für alle Fans des populären Kriegers, aber Factor 5 ist nicht mehr bereit, mit Softgold, die die Rechte an Turrican besitzen, in irgendeiner Form zusammenzuarbeiten. Schlechte Erfahrungen bei früheren Projekten hatten zu diesem Schritt geführt. Mit Thornado haben die Neu-Kalifornier aber schon einen würdigen Nachfolger für die Einmannarmee auf Lager. Wie der Name (eine Kombination aus dem nordischen Donnergott, Thor, und Tornado) schon andeutet, besitzt der neue Held eine ganze Reihe interessanter Fähigkeiten. Dazu gehört beispielsweise auch die Beherrschung der Himmelsmächte, wie Blitze und Winde, aber auch eine Auswahl durchschlagskräftiger Waffen. An seiner Seite kämpft ein bisher noch namenloser, weiblicher Charakter, der in einem Zweispieler-Simultanmodus gesteuert werden kann. Beide Figuren können ihre Fähigkeiten miteinander kombinieren und so ihre Kräfte im Kampf gegen ihre Widersacher vereinen. Aufwendige 3D-Szenarien sind die Kulisse des SF-Abenteuers und werden Euch viele Mög-

lichkeiten zum Erkunden und Ausprobieren eröffnen.

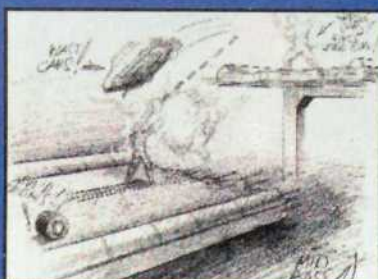
Noch befindet sich T64, so der geplante Titel des Spiels in einer sehr frühen Entwicklungsphase. Mit einem Release ist erst Ende 1998 zu rechnen. Zeitgleich arbeitet Factor 5 noch an einem zweiten, bisher noch geheimen Projekt für das N64, das ebenfalls Ende kommenden Jahres erscheinen soll.

mc

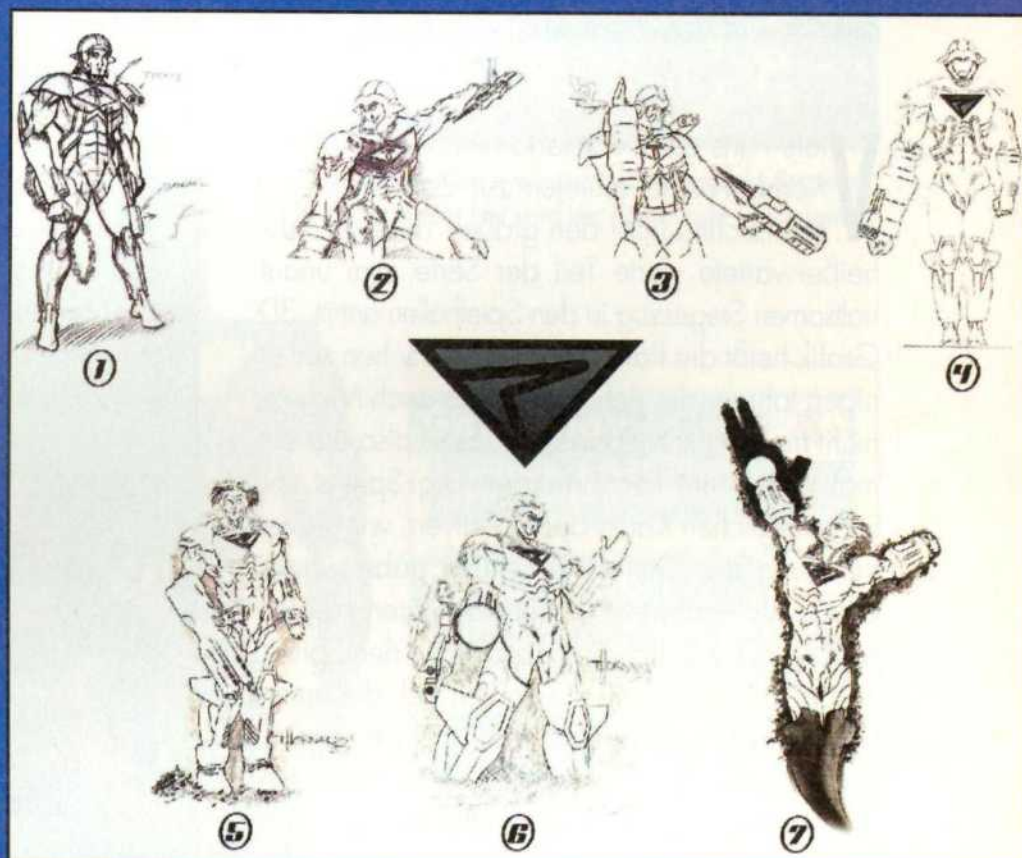
Factor-5-Spiele für Nintendo-Konsolen
Super Turrican 1+2 (SNES)
Indiana Jones – Greatest Adventures (SNES)
Probotector II (GB)
Animaniacs (GB)



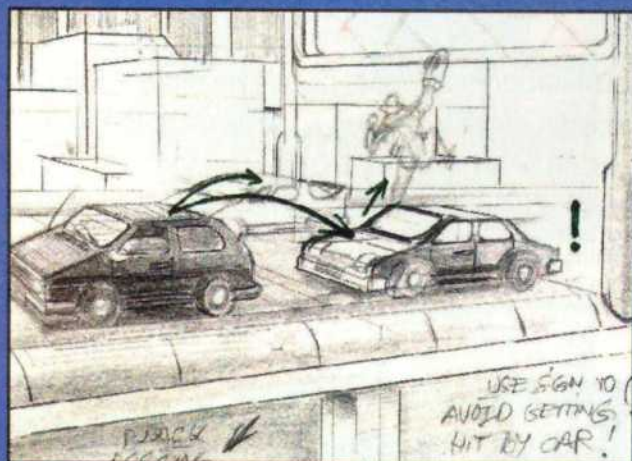
Die ersten Entwürfe der bizarren Gegnerschar von Thornado wirken vielversprechend



Zur Zeit sammeln die Entwickler von Factor 5 noch Ideen für den Spielverlauf, die in Form eines Storyboards festgehalten werden



Sieben Skizzen zeigen die Entwicklung des Hauptcharakters Thornado vom ersten Entwurf bis hin zur fertigen Figur. Der futuristische Grafikstil erinnert stark an den legendären Turrican



Bilder aus dem Spiel T64 gibt es bisher noch nicht. Links seht Ihr zwei Grafikstudien, die auf der Basis der N64-Hardware entstanden sind und einen ersten Eindruck vom kommenden Actionknaller liefern sollen. Bis zur Fertigstellung des Titels Ende kommenden Jahres wird sich allerdings noch sehr viel ändern



War Gods



Midway erobert die dritte Dimension! Fast zeitgleich mit der US-Premiere des MK 4-Automaten erscheint in Deutschland das erste Polygonprügelspiel für das Nintendo⁶⁴. Kabuki Jo, Ahau Kin und Tak heißen die schlagkräftigen Kämpfer, die in den Staaten schon eine große Fangemeinde um sich geschart haben.



Ähnlich wie die MK-Serie lebt War Gods von den einfallsreichen Special-Moves und Fatalities seiner Kämpfer



Viele Fans der hierzulande indizierte Mortal Kombat-Reihe schielen zur Zeit ein wenig sehnsüchtig über den großen Teich, wo der heißerwartete vierte Teil der Serie zum unaufhaltsamen Siegeszug in den Spielhallen antritt. 3D-Grafik heißt die Parole des Genres schon seit einigen Jahren, der sich mittlerweile auch Midway nicht mehr verschließen kann. Es ist also erst einmal vorbei mit flachbrüstigen Digi-Sprites und unbeweglichen Kameraperspektiven, wie sie seit Erfindung des Genres gang und gäbe waren. Quasi als Vorbereitung der populären Heldentruppe um Liu Kang und Scorpion für den Sprung in das Polygonzeitalter, wärmten sich die amerikanischen Arcade-Spezialisten zuerst ein wenig auf und entwarfen mit War Gods ein komplett neues Automatenpiel mit bisher unbekannten Charakteren und einer dreidimensionalen Grafik, wie sie heutzutage zum guten Ton gehört. Optisch haben die Kriegsgötter also nicht mehr viel mit den berühmten Fatality-Experten von gestern gemein. Spielerisch ist dagegen das meiste beim alten geblieben.

Von den zehn Kämpfern, die Euch zur Auswahl stehen (mit einem Cheat – siehe TOTAL! 7/97 – sind es sogar zwölf), beherrscht jeder eine Handvoll Special-Moves und einige, nicht ganz leicht

KABUKI JO FOR PRESIDENT

In den USA genießt die seltsame Kämpferriege von War Gods schon Kultstatus. Vor allem der Samurai 'Kabuki Jo' hat es den Fans angetan und war kürzlich das Objekt eines kuriosen Künstlerwettbewerbes, dessen schönste Ergebnisse wir Euch nicht vorenthalten möchten.



Mit den geschwollenen Augen des Unterlegenen könnt Ihr den Freudentanz des triumphierenden Maximus verfolgen

ausführbare Combos. Es empfiehlt sich, zur präziseren Steuerung das Digitalkreuz zu benutzen, da Ihr mit dem Analogstick einfach zu weite Lenkbewegungen ausführen müßt. Der Schritt zur Seite, also in die Tiefe des Raumes, wird mit dem 3D-Button ausgeführt und bietet Euch einige neue





Hervorstechend in der Schar recht einfallsloser Charaktere ist der gewaltige Koloß Tak. Bevor er mit dem Leben spendenden, außerirdischen Erz in Berührung kam, fristete er ein eher unbeachtetes, aber auch sehr friedliches Dasein als Statue

Möglichkeiten bei Angriff und Verteidigung. Höhepunkt jedes Kampfes ist einer der oft sehr blutigen, meist aber recht einfallsreichen Fatality-Moves, wie sie aus Prügelspielen von Midway einfach nicht mehr wegzudenken sind. Tatsächlich erinnert das recht oberflächliche Gameplay und die düstere Aufmachung stark an die MK-Serie. Besonders die Kommentare eines scheinbar äußerst niederträchtigen Sprechers, der jede Aktion der Kämpfer mit Anfeuerungsrufen oder höhnischem Lachen begleitet, weckt Erinnerungen an alte Zeiten.

Was bekommt Ihr also beim ersten 3D-Beat'em-Up für Ever Nintendo⁶⁴ geboten? Nun, leider nicht viel mehr als Mittelmaß. Die Polygongrafik ist

fehlerfrei, aber nicht besonders aufwendig und macht einen recht groben Eindruck, wodurch auch die digitalisierten Texturen kaum zur Geltung kommen. Besonders schwach fallen auch die Animationen der Kämpfer aus, die sich nur schwerfällig durch die Kampfarena bewegen. Darunter leidet natürlich auch die sowieso nicht ganz überzeugende Spielbarkeit noch zusätzlich.

Wer ein Fan von Midways berühmter 2D-Prügelspielreihe ist, wird an dem blutigen Treiben sicher seinen Gefallen finden. Spielerisch und grafisch wird allerdings kein N64-würdiges Niveau erreicht.

Marco Häntsch



Als Endgegner warten zwei ganz besonders dicke Brocken auf Euch. Spätestens hier wird der Kampf zum Glücksspiel



MORTAL KOMBAT 4

Ende August war es endlich soweit. Die ersten MK 4-Automaten wurden in den USA aufgestellt und werden wohl auch bald Europa erreichen. Erstmals prügelt sich die berühmte Schlägertruppe in zeitgemäßer 3D-Optik. Herzstück des Automaten ist der von Midway selbst entwickelte Zeus-Grafikchip. Gags aus früheren Zeiten, wie Babalities oder Friendships wird es nicht mehr geben. Die bekannten Brutalitäten der Vorgänger-Automaten sollen noch eindrucksvoller wirken und auch ein älteres Publikum anlocken. Mit einer N64-Umsetzung ist im kommenden Jahr zu rechnen.



Gameplay 4

Die Amis legen mehr Wert auf vordergründige Effekthascherei als auf ein ausgefeiltes Gameplay.

Dauerspaß 3

Der deftige Schwierigkeitsgrad und die einfallsreichen Fatalities wissen für einige Zeit zu unterhalten.

Grafik 4+

Midways mangelnde Erfahrung mit 3D-Grafik macht sich vor allem bei den Animationen bemerkbar.

Sound 2-

Die Musikuntermalung und die Sprachausgabe sind gelungen und vermitteln eine sehr düstere Stimmung.

TOTALI-CHECK

Genre Prügelspiel
Level 10 + 2 Kämpfer
Schwierigkeit 5 Stufen
Continues 5
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich ab September

FAZIT
3-

1-2 Spieler (simultan)

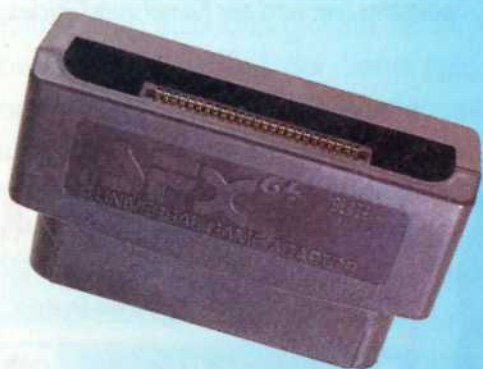
Kronos/Vic Tokai

ca. DM 180 (Import)



Ein wenig übertrieben wirken die Explosionseffekte, die bei jedem einzelnen Treffer in vollem Glanz erstrahlen

IMPORTSPIELE



Wer an *Dark Rift* interessiert ist, muß auf die amerikanische NTSC-Version des Spiels zurückgreifen, die bei Import-Händlern erhältlich ist. Um das Modul auf einer europäischen PAL-Konsole spielen zu können, benötigt Ihr einen Adapter, wie er beispielsweise von GT Electronic oder Fire erhältlich ist. Achtung! Einige ältere Fernseher und No-Name-Geräte können das 60Hz-Signal eines NTSC-Spiels nicht verarbeiten, so daß das Bild durchläuft oder in schwarzweiß dargestellt wird. Am besten, Ihr probiert dies vorher aus, bevor Ihr Geld in einen Adapter und Import-Spiele investiert.

DARK RIFT

3D-Kampfspiele sind ein Phänomen der 32-Bit-Ära. Während sich PlayStation- und Saturn-Besitzer seit langem mit Knallern wie *Soul Blade*, *Tekken 2* oder *Virtua Fighter 2* vergnügen, sieht es für Nintendo-Fans auf diesem Gebiet ein wenig mau aus. Gute Chancen also für Pioniere wie *Dark Rift* und *War Gods* – falls sie mit den großen Vorbildern von Namco und Sega mithalten können.



Die amerikanische Software-Firma Kronos Digital Entertainment hat mit Criticom schon vor zwei Jahren sein erstes 3D-Beat-'em-Up für die PlayStation und den Saturn vorgelegt. Bei der Arbeit an *Dark Rift* wurde auf diese Erfahrungen aufgebaut

Den Titel „Erstes 3D-Beat-'em-Up für das N64“ hat sich bereits Midways Arcade-Umsetzung *War Gods* gesichert, dafür ist *Dark Rift* der erste Vertreter dieses Genres, der seinen Einstand auf dem Nintendo⁶⁴ feiert. Was bedeutet, daß *Dark Rift* speziell für die 64-Bit-Konsole entwickelt wurde und deren technische Fähigkeiten besser ausnutzt als die aus der Spiel-

Im Gegensatz zu den recht grobschlächtigen Kriegsgöttern von Midway wirken die mit aufwendigen Lichteffekten veredelten Polygonrecken geradezu geschmeidig. Auch die Animationen sind qualitativ um einiges besser ausgefallen, kommen aber aufgrund der kompakten Statur der meisten Kämpfer kaum zur Geltung. Möglicherweise hätten die Entwickler gut daran getan, nicht nur



Im Vergleich zu *War Gods* präsentiert sich *Dark Rift* zwar grafisch eindrucksvoller, spielerisch aber etwas langweiliger



Morphix ist das interessanteste Mitglied der zwölfköpfigen Kämpferriege. Er besteht aus transparenten Flammenzungen

halle stammende Konkurrenz. Dieser Umstand macht sich auch auf den ersten Blick bemerkbar, denn grafisch hat Vic Tokais Prügelei einiges auf dem Kasten. Gräßliche Dämonen aus den entferntesten Ecken des Universums, schwer bewaffnete Söldner und Roboter sowie Außerirdische merkwürdigster Erscheinung und Gestalt treten in einem Duell auf Leben und Tod gegeneinander an.

POSTIV!
Gelungene 3D-Optik,
flüssige Animationen,
Training-Modus

auf eine extrem hohe Frame-rate (laut Hersteller 60 Halbbilder pro Sekunde) zu achten, sondern die Grafik auch mit einigen zusätzlichen Details aufzuwerten. So wirken die Kämpfer wie aus einem Guß, ohne Ecken und Kanten, irgendwie steril und unpersönlich. Ähnlich sieht es auch beim Sound aus – nicht gerade eindrucksvoll, aber durchaus brauchbar.

KOMMENDE PRÜGELSPIELE FÜR DAS NINTENDO⁶⁴

Clay Fighter 63 1/3



Dual Heroes



Mace: The Dark Age



Titel

Art of Fighting Twin
Clay Fighter 63 1/3
Dead Ahead
Deadly Honor
Dual Heroes
G.A.S.P.! Fighters'
NEXTream
Legion X
Mace: The Dark Age
Mortal Kombat 4
Nasty Zone
Struggle Hard
Virtual-Hiryu no Ken

Entwickler

Culture Brain/Ocean
Interplay
Optical
TecMagik
Hudson Soft
Konami
Hudson Soft
Atari Games/Midway
Williams/Midway
Haip
Imagineer
Culture Brain

Release-Datum (USA)

15.02.1998
16.09.1997
tba
1998
tba
Februar 1998
Winter 1997
29.09.1997
1998
April 1998
Herbst 1997
tba

Mortal Kombat 4



Virtual-Hiryu no Ken



Spielerisch gibt sich *Dark Rift* recht solide. Zwar sind die Special-Moves nicht besonders originell, und Fatalities fehlen sogar gänzlich, dafür sprechen die Kämpfer gut auf alle Steuerbefehle an, und das Ausweichen nach vorne und hinten mit Hilfe der L- und R-Tasten gelingt problemlos. Wenig durchdacht ist allerdings die Verteilung der

weise Matches über fünf Runden und ein spezieller Training-Modus angewählt werden können, fallen positiv auf. Trotzdem stellt sich schon nach wenigen Spielen die pure Langeweile ein. Ein paar originelle Fatalities (wie beispielsweise bei *War Gods*) hätten das eintönige Gekloppe um einiges aufwerten können. So bleibt auch



Ein wenig unförmig, aber um so durchschlagskräftiger sind die futuristischen Waffen der außerirdischen Kämpfer

Bis auf wenige Ausnahmen ist die Gestaltung der Hintergrundgrafiken recht einfallslos und wenig ansprechend

Ähnlich wie *Killer Instinct Gold* ermöglicht Euch *Dark Rift* in einem Training-Modus das Üben der Special-Moves

Spezialwaffen. Während einige Kämpfer ihre Gegner mit einem wahren Bombenteppich attackieren können, stehen andere mit ihren zwar durchschlagskräftigen, aber über größere Distanzen eher nutzlosen Dragon-Punchs etwas hilflos da.

Sowohl grafisch als auch spielerisch ist *Dark Rift* anfangs durchaus ansprechend. Auch die umfangreichen Optionsmenüs, in denen beispiels-

▼ **NEGATIV!** ▼

Langweiliger Spielablauf
ohne Überraschungen,
keine Speicherfunktion

nach dem Erscheinen zweier 3D-Beat'em-Ups das zweidimensionale *Killer Instinct Gold* die Prügelspiel-Referenz auf dem Nintendo⁶⁴. Möglicherweise kann sich ja Nintendo dazu durchringen, selbst ein Prügelspiel zu entwickeln. Daumen drücken und hoffen sind angesagt.

Marco Häntsch

Gameplay

2-

Manchmal wird es hektisch, aber die Steuerung ist gut beherrschbar und bietet genügend Schlagvariationen.

Dauerspaß

4+

Schon nach dem zweiten Durchspielen läßt die Motivation stark nach. Es gibt zu wenig zu entdecken.

Grafik

2-

Gute 3D-Optik mit schönen Lichteffekten, sauberen Animationen, aber langweiligen Hintergründen.

Sound

3

Auch hier heißt die Parole: 'Wir können zwar programmieren, haben aber eigentlich gar keine Ideen.'

TOTAL-CHECK

Genre Prügelspiel
Level 10+2 Kämpfer
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues unendlich
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich als US-Import

FAZIT

3

N64

1-4 Spieler (simultan)

GT I/Creative Solutions

ca. DM 170



Um das Scrolling im Vierspieler-Modus angenehm flüssig zu halten, wurde auf einige grafische Details verzichtet

Die Streitaxt ist frisch geschliffen und die auswendig gelernten Zaubersprüche sitzen mindestens so perfekt wie das kleine 1x1. Wenn diese Grundvoraussetzungen gegeben sind, steht Eurer digitalen Monsterhatz eigentlich nichts mehr im Wege. Ihr dürft Euch zu Beginn des Spiels einen von drei furchtlosen Streibern aussuchen. Jeder Held hat seine Vor- und Nachteile. Während der unterbelichtete Krieger stumpf auf alles einprügelt, was sich ihm in den Weg stellt, geht der Magier den Nahkämpfen lieber aus dem Weg und macht aus der Distanz von seinem magischen Zepter Gebrauch. Der Kleriker vereint einige Attribute seiner beiden Kollegen in sich und ist daher für den unentschlossenen Ehrenmann erste Wahl. Wie es sich für ein Spiel dieser Sorte gehört, müssen sich die drei natürlich nicht allein auf ihre Standardwaffe berufen. In den insgesamt 31 Leveln liegen zahlreiche Waffen und magische Gegenstände

bereit, die dem Heldentrio das Leben erleichtern. Apropos erleichtern: Im Gegensatz zu den meisten anderen First-Person-Shootern habt Ihr bei *Hexen 64* die Möglichkeit, das Blickfeld Eurer Figur nach oben und unten schweifen zu lassen. Dieser Umstand kommt Euch besonders in den zum Teil sehr verwinkelten Dungeons überaus gelegen, um den Überblick wahren zu können. *Hexen 64* wird aber vor allem durch seinen Vierspieler-Simultanmodus interessant. Ähnlich wie bei *Mario Kart 64* wird der Bildschirm in vier gleich große Quadrate geteilt, und Ihr könnt entweder als Team gegen die monströse Übermacht antreten, oder Euch im Deathmatch gegenseitig das

digitale Leben nehmen. Um das Scrolling auf vier Bildschirmteilen noch angenehm flott zu halten, mußte man einige Abstriche in Kauf nehmen. So ist zum Beispiel die mittelalterliche Finsternisgrafik im Mehrspieler-Modus nicht ganz so detailliert wie im Vollbild, wenn nur ein Spieler zur Tat schreitet. Da die *Hexen*-Versionen auf anderen Hardware-Plattformen recht pixelig ausfielen, nahmen die Programmierer die Blurring-Fähigkeiten des Nintendo⁶⁴ oft und gerne in Anspruch. Leider sehen die Level sehr verwaschen aus, was nicht gerade zur Überschaubarkeit beiträgt.

Auf akustischer Ebene fängt *Hexen 64* das Fantasy-Mittelalter sehr treffend ein. Schummerige

Hexen 64

Der mittelalterliche Fantasy-Exkurs *Hexen* steht mittlerweile in den Regalen der Kaufhäuser. Nach unserem Preview in Ausgabe 6/97 ist es nun an der Zeit, Euch zu verraten, ob sich die 170 Märker für die 1:1-Umsetzung des PC-Vorbildes lohnen.

▲ POSTIV! ▲

Vierspieler-Simultanmodus, deutsche Texte und Sprachausgabe

▼ NEGATIV! ▼

Extrem verwaschene Grafik, wenige neue Ideen



Musik läßt Euch Böses hinter der nächsten Ecke erahnen, und die liebevoll eingestreuten Soundeffekte tun ihr Übriges, um den Spieler in die richtige Stimmung zu versetzen. Zudem liefert *Hexen 64* deutsche Sprachausgabe und Bildschirmtexte. *Hexen 64* hat den Stein der Weisen zwar

nicht neu entdeckt und den von *Turok – Dinosaur Hunter* geschaffenen Standard nicht erreicht, aber unterm Strich bleibt die Monsterhatz ein gelungener Neuzugang im zur Zeit dünnen Software-Line-up des 64-Bitters.

Christian Henning

Anfangs habt Ihr mit dem mysteriösen Magier die besten Erfolgsaussichten, weil er seine Gegner aus nahezu beliebiger Entfernung bekämpfen kann



BPjS
AKTUELL

SO STEHT ES GESCHRIEBEN, SO WIRD ES GESCHEHEN

Anstatt sich um wichtigere Dinge zu kümmern, haben sich die hiesigen Wächter des Glaubens, Beschützer der Jugend und ehrwürdigen Hüter von Moral und Anstand, kurz die BPjS, eine neue Regelung zur Bekämpfung digitaler jugendgefährdender Machwerke einfassen lassen. Fortan gilt jede Schrift (und damit auch jedes Videospiel) automatisch als indiziert, wenn zuvor ein Vorgänger gleichen Inhalts indiziert wurde. Das bedeutet, daß wir hierzulande weder mit einem *Doom 64* (vgl. Test in TOTAL! 8/97) noch einem *Quake 64* oder *Duke Nukem 64* rechnen dürfen. Da die Prequels dieser Spiele bereits schon das ein oder andere Mal der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften bitter aufgestoßen sind, ist es GT Interactive durch die neue Regelung untersagt, ihr N64-Line-up vollständig in die Kaufhäuser zu stellen.

Gameplay

3+

Die kluge Pad-Belegung vereinfacht das Überleben, jedoch könnten sich die Helden schneller bewegen.

Dauerspaß

3+

Hexen 64 kann man als solides Spiel bezeichnen. Zu mehr reicht es aufgrund mangelnder Ideen nicht.

Grafik

3

Die verwischene Gruselgrafik ist ein echtes Manko. Bei vier Spielern gibt's weniger Details.

Sound

2

Stille Kompositionen und abgestimmte Soundeffekte lassen Fantasy-Atmosphäre aufkommen.

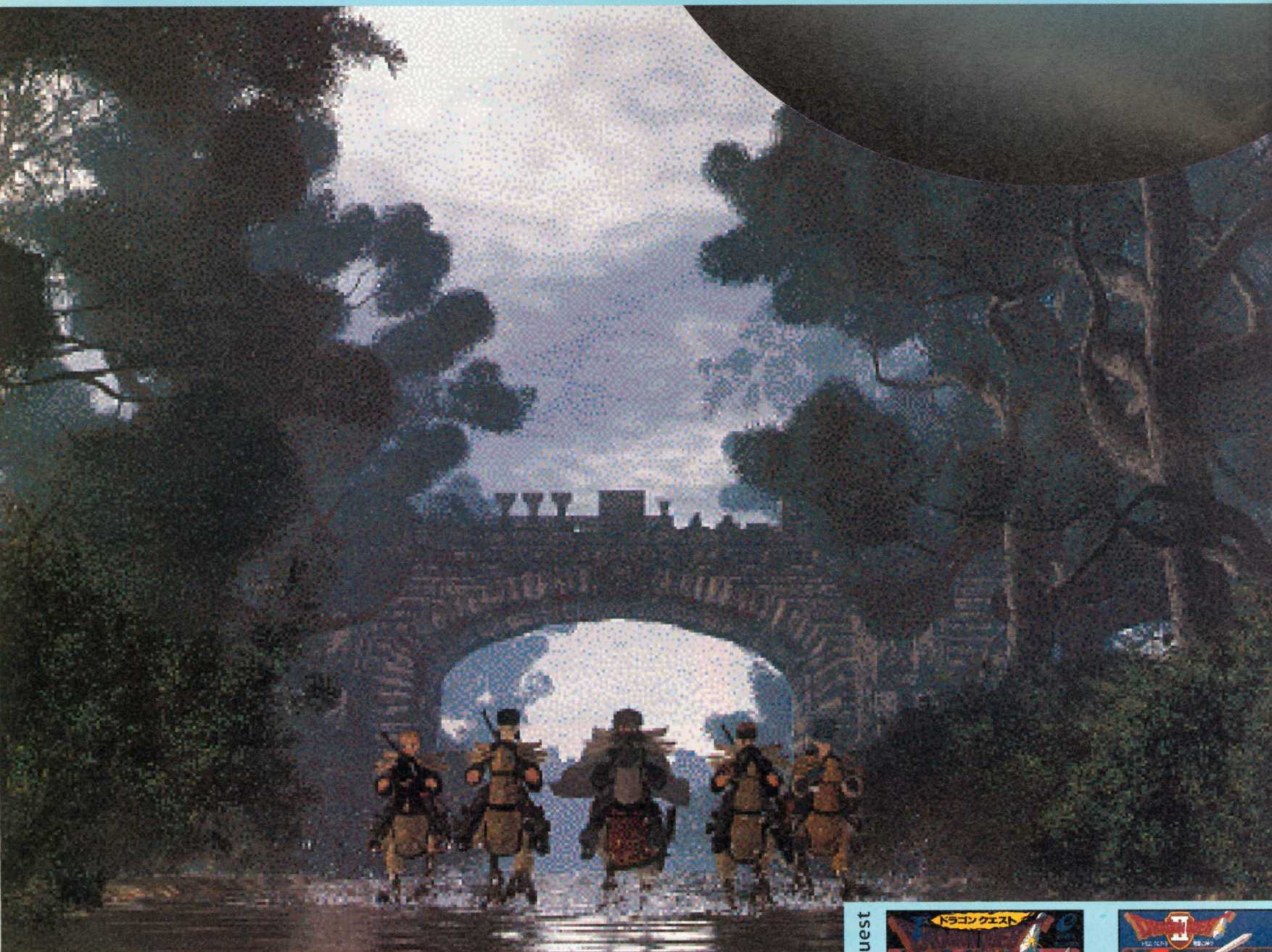
TOTALI-CHECK

GenreFirst-Person-Shooter
Level31
Schwierigkeitmittel
Continuesunendlich
Speicherkapazität ..Controller Pak
Erhältlichim Handel

FAZIT
3+

Rollenspiele aus

Final Fantasy



Dragon Quest



Fernost



Links seht Ihr die (japanischen) Verpackungen der sieben Final Fantasy-Spiele sowie die von Mystic Quest, welches zwar auch im FF-Universum spielt, aber als leichteres Action-Adventure eher für (amerikanische) Genre-Einsteiger gedacht war



SNES -Rollenspiele stehen bei Euch hoch im Kurs, wie auch deren Anteil in den Charts und Eure positive Reaktion auf unseren Abenteuerspielreport in Ausgabe 7/97 (Seite 56 ff.) immer wieder zeigt. Da ist es nur recht und billig, wenn wir Euch auch weiterhin einige Perlen aus dem fernen Japan vorstellen, die es zwar leider nicht (offiziell) bei uns zu kaufen⁰ gibt, die aber trotzdem hervorragende Software-Kost sind. Darum präsentieren wir auf den folgenden Seiten die zwei wichtigsten Vertreter der Rollenspielunft. Zum einen das neue *Dragon Quest III* von Enix, welches für den Re-Release auf dem SNES mächtig aufpoliert wurde. Zum anderen *Final Fantasy V*, der wohl beste Teil der FF-Reihe, der trotzdem nicht außerhalb Nippons zu beziehen war. Wenn Ihr auch weiterhin eine Berichterstattung über dieses Thema wünscht, schreibt doch an uns (z. B. unter Angabe des Wunschspieles), damit wir noch besser auf Eure Bedürfnisse eingehen können. Wir danken auch dieses Mal der Firma Mystic Games (Tel.: 081 92/10 11) für die freundliche Unterstützung.

Hirofumi Yamada und Maris Feldmann



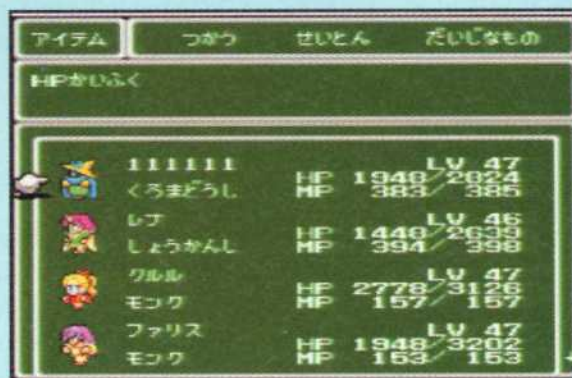
Von links nach rechts sind hier die (japanischen) Verpackungen von Dragon Quest I-VI aufgelistet. Die beiden letzten Bilder zeigen Dragon Quest I&II, sowie Dragon Quest III in der Neuauflage für das SNES. Nun fehlt nur noch Dragon Quest IV, dann kann man endlich alle Teile auf einem Gerät spielen, (bis Teil VII auf der PlayStation erscheint)



Rollenspiele aus Fernost



Das vielen wohl aus dem sechsten Teil bekannte Boot kann auch in FFV schon fliegen (und tauchen)



Die Menüs sind natürlich in japanisch, aber durch Probieren (und Aufschreiben) erreicht man eine ganze Menge



Ein Chocobo direkt neben einem abgestürzten Meteor. Was macht er da wohl?



Final Fantasy V

Final Fantasy ist neben Dragon Quest die erfolgreichste Rollenspielserie in Japan. Zum Erstverkaufstag eines neuen Spiels bilden sich regelmäßig riesige Schlangen vor den Läden und Schüler schwänzten scharenweise den Unterricht (bis solche Spielveröffentlichungen auf das Wochenende verlegt wurden). Final Fantasy V fängt den Spieler schon zu Beginn mit seiner dichten Story ein. Die mystischen Kristalle der vier Elemente halten schon seit ewigen Zeiten die Kräfte der Natur im Gleichgewicht und dienen dem Wohl der Menschheit. Jedoch verlieren die magischen Steine, aufgrund der Überforderung durch die Menschen, nach und nach ihre Kräfte. Die Ausschöpfung der Kristalle würde die Zerstörung des ökologischen Gleichgewichts und globale Umweltkatastrophen verursachen, was die Ausrottung der Menschheit be-

deuten könnte. Also beginnen der Abenteurer Butz, die Prinzessin Lenna, der unter Amnesie leidende, noble Schwertmann Galuf und die Piratin Faris eine abenteuerliche Weltreise, um die Kristalle zu beschützen. Im Laufe der Adventure-Tour erfahren sie auch noch, daß der schwarze Magier Exdeath im Begriff ist aufzuerstehen ... Final Fantasy V kam im Winter 1992 exklusiv auf den japanischen Markt. Es hatte seinerzeit die beste Grafik unter den Rollenspielen und beeindruckte jeden Spieler.

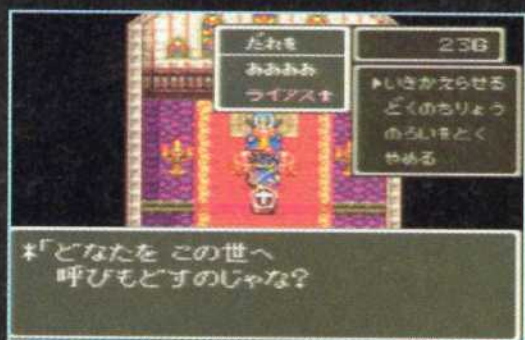
Das Spiel zeichnete sich, wie die Vorgänger (FF I bis FF IV), sowohl durch die Grafik als auch durch die hervorragende Storyline aus, außerdem gab es im fünften Teil zum ersten

Mal die Spielerunterstützung durch eine ins Game integrierte Trainings-Sequenz. Seitdem gibt es in FF die sogenannte 'Beginner's Hall'. Das Besondere an dem Spielsystem war, daß die Berufe (Knight, Mage usw.) und erlernte Fähigkeiten der Charaktere beliebig im Laufe des Spiels verändert werden konnten. Dies ermöglichte dem Spieler, individuelle Helden zu kreieren. Final Fantasy V ist ganz sicher eines der besten FF-Spiele. Es hat zwar aus heutiger Sicht nicht die modernste Grafik, aber unter den meisten Fans gilt es als der beste FF-Teil überhaupt. Der fünfte Teil beinhaltet sozusagen die Quintessenz von Final Fantasy (im Gegensatz z.B. zu FF VII, das eher für das Massenpublikum konzipiert wurde). So bleibt am Ende nur die Frage, warum gerade dieser (beste) Teil nicht als englische Version erhältlich ist ...



Game-History

Release	Titel (jp/us,dt)	System
Dez. '87	Final Fantasy / FF	NES
Dez. '88	Final Fantasy II / -	NES
Apr. '90	Final Fantasy III / -	NES
Jul. '91	Final Fantasy IV / FF II	SNES
Dez. '92	Final Fantasy V / -	SNES
Sep. '93	Final Fantasy USA - Mystic / M. Quest (in USA produziert)	SNES
Apr. '94	Final Fantasy VI / FF III	SNES
Jan. '97	Final Fantasy VII / FF VII	PSX
Jun. '97	Final Fantasy Tactics / FFT	PSX



Dragon Quest III

Das Spiel *Dragon Quest III* wurde zum ersten Mal im Jahre 1988 als Famicom(NES)-Modul herausgebracht. Nachdem Enix vor einiger Zeit die ersten beiden Teile (ebenfalls NES) für die Nintendo-16Bit-Konsole umsetzte, unterzogen sie vor kurzem auch den dritten Teil einer kompletten Überarbeitung. Damit ist *DQ III* derzeit das modernste Spiel aus der *Dragon Quest*-Serie (*Dragon Warrior* in den USA). Die Qualität entspricht nun der von *DQ VI* (SNES), außerdem wurden bei der Umsetzung mehrere neue Features, wie z.B. neue, versteckte Dungeons, Handlungen oder ein Vorspann eingeführt. Musikalisch leistete Enix ebenfalls gute Arbeit und präsentiert eine der besten klassischen Spielmusiken mit pompöser Orchesterbegleitung. Zur Story: Der böse Dämonenlord Baramoth schickt sich gerade an, neuen Lebensraum für seine und mit seinen Monstern zu erobern, als Ortigas Sohn auch endlich ein so großer Krieger wie sein verschollener Vater werden möchte. Dumm gelaufen, denn wie es der Zufall so will, treffen beide gegen Ende des Spiels aufeinander und nur einer wird gewinnen! Die (für Japaner) überaus leicht verständliche Story fand ihre Freunde in praktisch allen Al-

tersschichten. Kaum ein Rollenspiel hat mehr Fans als *DQ*. Dazu hat natürlich auch die einfache und überschaubare Steuerung beigetragen. Menüs, Kampfschirme und ähnliches folgen dem klassischen Rollenspielmuster und verwirren den Spieler nicht unnötig. Bei soviel Augenmerk auf der Spielbarkeit mußte allerdings die Grafik immer ein wenig zurückstecken. Überhaupt konnten die Enix-Spiele nie mit der grafischen und technischen Qualität der Square-Konkurrenz mithalten. Nichtsdestotrotz gibt der Erfolg Enix recht: von *Dragon Quest VI* wurden immerhin über 3,7 Millionen Einheiten verkauft! (Teil VII erscheint leider wie sein Konkurrent von Square auf der PlayStation, und zwar voraussichtlich im nächsten Frühjahr.) Ein weiterer Pluspunkt der *DQ*-Reihe und insbesondere auch dieses Teils ist der verantwortliche Charakterdesigner, nämlich Akira Toriyama. Er zeichnete nicht nur die *DQ*-Figuren und die Helden des Konkurrenzproduktes *Chrono Trigger* sondern auch so bekannte Mangas und Animes wie *Dragon Warrior* (nach *DQ*), *Dragon Ball* (Z) oder *Dr. Slump*. Für Freunde des Genres sollte der Re-Release von *Dragon Quest III* Grund genug sein, sich dieses Modul zuzulegen.



Game History

Release	Titel (jp/us)	System
Mai '86	Dragon Quest / D. Warrior	NES
Jan. '87	Dragon Quest II / D. W. Part 2	NES
Feb. '88	Dragon Quest III / D. W. III	NES
Feb. '90	Dragon Quest IV / D. W. IV	NES
Sep. '92	Dragon Quest V / D. W. V	SNES
Dez. '93	Dragon Quest I&II / -	SNES
Dez. '95	Dragon Quest VI / D. W. VI	SNES
Dez. '96	Dragon Quest III / -	SNES
??? '98	Dragon Quest VII / D. W. VII	PSX



Wenn einer Eurer Kameraden im Kampf getötet wurde, schleppt Ihr einen Sarg mit Euch herum!



Den ersten Platz im Freileck-Kontest gewinnt der vierte Frosch von links. Herzlichen Glückwunsch!



Rollenspiele aus Fernost

Die Zubehörseite bietet diesmal ein breitgefächertes Angebot für den Peripheriebewußten N64-Besitzer von heute. Lenkräder, Kabel, Adapter und Super Rumble Paks locken mit verführerischen Goodies.

Mad Cats ca. DM 150

Die Mad Cats-Lenkräder sind schon etwas länger auf dem Markt und erfreuen sich unter vielen Rennspielfans größter Beliebtheit. Für die N64-Gemeinde haben sich die findigen Tüftler ein ganz besonderes Bonbon einfallen lassen. Das Lenkrad beherbergt in seinem Sockel ein Rumble Pak, welches sich beispielsweise bei *Multi-Racing Championship* bemerkbar macht. Diese Funktion kann durch einen Schalter an der Unterseite des Gehäuses an- und ausgeschaltet werden. Ohne

zwei AA-Mignon-Zellen gibt Euer Lenkrad allerdings keinen Mucks von sich. Leider werden die zarten Rüttelleien von dem großen Gehäuse so sehr 'geschluckt', daß den Spieler nicht mehr viel Feedback erreicht. Der Controller Pak-Slot ist leider nicht ausreichend tief ausgefeilt, um ein handelsübliches Rumble Pak als Verstärkung daran anschließen zu können.

Fazit: 3



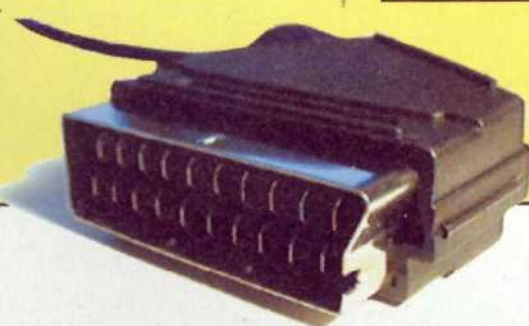
PAL-RGB-Kabel ca. DM 80

Wer im Besitz eines Fernsehers mit (RGB-)Scart-Anschluß ist, möchte wohl auch gerne das gute RGB-Bild genießen. Bislang war dies nicht möglich, da Nintendo Geld sparte und lediglich einen Video- und SVHS-Ausgang an das N64 baute. Dank der findigen Schweizer LötKolben-schwinger von GT Elektronik (und modernster Technik)

kann nun jedermann ein schärferes und vor allem farbigeres Bild als mit dem bisherigen Video- oder gar RF-Signal genießen.

Muster: GT Elektronik, Lörrach, Tel.: 0 76 21/4 46 09

Fazit: 2



Importspiel-Adapter ca. DM 50

Der bekannte N64-Adapter der Eidgenossen wurde nun um die Fähigkeit erweitert, auch *Star-Fox 64* abzuspielen. Ob allerdings auch zukünftige (Import-) Spiele mit dem Gerät laufen werden, ist

unsicher, da Nintendo ständig die Sicherheitsabfragen der Spiele verbessert bzw. verändert.

Muster: GT Elektronik, Lörrach, Tel.: 0 76 21/4 46 09

Fazit: 3

Mega Memory Cartridge ca. DM 100

Nachdem in der TOTAL!-Ausgabe 5/97 die 1-Megabyte-Karte (69 DM) von Dataflash vorgestellt wurde, ist nun auch der große Bruder mit ganzen fünf MByte Speicherplatz erhältlich. Mit einem kleinen Knopf auf der Rückseite der Karte kann zwischen den 20 'Seiten' der Karte hin- und hergeschaltet werden. Ein LED-Display zeigt dann die Nummer der gewählten 'Seite' an. Der Preis von knapp hundert Mark ist nicht

zu hoch im Vergleich zu den Kosten für 20 Standard-Controller-Paks.

Muster: Dataflash, Lörrach, Tel.: 0 76 21/4 46 09



Fazit: 1

Shockwave ca. DM 75

Welcher stolze Besitzer eines Rumble Paks träumt nicht davon, die Vibrationen auch bei *Blast Corps* oder *Shadows of the Empire* zu spüren? Mit dem neuen Shockwave Rumble Pak kann dieser fromme Wunsch in Erfüllung gehen. Ein integrierter Schocksensor ermöglicht es, bei jedem N64-Spiel gleich welchen

Genres Vibrationen zu spüren. Darüber hinaus verfügt das Accessoire über eine eingebaute 1 MByte-Speicher-Batterie. (Das entspricht dem vierfachen Umfang eines normalen Controller Paks.) Shockwave wird von mehreren Versandhändlern angeboten.

Fazit: 2+



Küß mich,

ich bin ein Prinz!



The Lost World
(Sega AM 3, Arcade)



Time Crisis
(Namco, PlayStation)



Final Fantasy Tactics
(Square, PlayStation)

Die ganze Welt der Videospiele im Zeitschriftenformat! neXt Level – jetzt am Kiosk.

PROFIS UND EINSTEIGER INFORMIEREN SICH REGELMÄSSIG DURCH DAS MULTIFORMAT-MAGAZIN neXt Level. MONATLICH WERDEN ALLE NEUERSCHEINUNGEN FÜR NINTENDO⁶⁴, SONY PLAYSTATION UND SEGA SATURN BESPROCHEN, ZAHLREICHE PREVIEWS UND TESTBERICHTE VERSCHAFFEN EINEN UMFANGREICHEN ÜBERBLICK. INTERVIEWS MIT PROGRAMMIERERN UND GAME-DESIGNERN, REPORTAGEN ÜBER AKTUELLE SPIELENTWICKLUNGEN UND ARCADE-NEWS VERMITTELN EINEN AUSBLICK AUF DIE HIGHLIGHTS VON MORGEN. NEBEN DER VORSTELLUNG WICHTIGER ZUBEHÖRTEILE WIRD DER LESER ZUDEM MIT TIPS UND TRICKS ZU ALLEN GÄNGIGEN KONSOLENTITELN VERSORGT – UND DAS ALLES ZU EINEM PREIS VON NUR 5,90 DM.



X3
100%

TOTAL!

N64

REPORTAGE



Ich wache immer wieder morgens auf und denke: „Wie um alles in der Welt haben wir das bloß geschafft?“, kommentiert Chris van der Kuyl, Chief Executive Officer von VIS Interactive, seinen derzeitigen Stand in der Branche. Die mittlerweile 40köpfige Firma hat ihren Sitz in einem ehemaligen Entbindungsheim im schottischen Dunfermline und dort die Spielidee mit dem lustigen Regenwurm fürs Nintendo⁶⁴ geboren. Schon bald nach der Gründung seiner Firma im Januar 1996 wurde dem, auf fortgeschrittene Multimedia-Technik spezialisierten van der Kuyl klar, daß er seine Ansprüche in diesem Bereich zurückschrauben muß: „Auf der E3 in L.A. 1995 trafen wir die grundlegende Entscheidung, uns voll auf Games zu konzentrieren. Wir sind alle begeisterte Spieler und wollen wirklich hart arbeiten, um Titel zu kreieren, die einfach immer noch besser werden.“

Diese Entschlossenheit, bei der Produktion und somit auch mit dem Endprodukt keine Kompromisse zu schließen, könnte eine Rolle bei der Entscheidung Interplays gespielt haben, den unbekannten schottischen Entwicklern die Lizenz für *Earthworm Jim 3D* zu überlassen. Vielleicht sogar noch überraschender als der Deal von VIS Interactive ist die Tatsache, daß Shiny Entertainment das Spiel nicht selbst entwickelt hat. „Ich glaube, Shiny arbeitet mit dem Grundsatz, ein Eigenprodukt zu entwickeln, es auf einen bestimmten Level zu bringen und was danach kommt, interessiert einfach nicht mehr“, äußert sich van der Kuyl. „Sie befinden sich in einer solchen Spitzenposition, daß sie sich eben ohne weiteres für etwas anderes als für dieses Spiel entscheiden konnten. Wir finden allerdings, daß *Earthworm Jim* ein überaus starker Charakter ist und für jede neue Firma auf dem Software-Markt eine tolle Chance bietet.“

Obwohl Shiny letztlich das Game absegnen muß, wurde VIS völlig freie Hand beim Gamedesign gelassen. Wie schon der Titel andeutet, findet die Handlung in echtem 3D statt, was völlige Bewegungsfreiheit innerhalb der Umgebung des Spiels erlaubt. Doch van der Kuyl weist schnell darauf hin, daß es sich nicht nur

DER WURM ZUM ERFOLG EARTHW



David Perry erlangte mit *Earthworm Jim* Weltruhm. Doch die Fortsetzung für das N64 entsteht nicht im sonnigen Kalifornien, wo er seine Firma Shiny Entertainment angesiedelt hat, sondern

im verregneten Schottland. Dort wird der neue, dreidimensionale Regenwurm von der bislang völlig unbekannten VIS Interactive in Szene gesetzt. Grund genug für TOTAL! zu untersuchen, was hinter den Kulissen passiert.

um ein reines Plattformspiel handelt, das nun in 3D spielbar ist. „Wir begannen zunächst, Jim wie immer aussehen zu lassen und gaben ihm deshalb ein Cartoon-Aussehen. Die 2D-Games mit Zeichentrickcharakter haben wirklich eine große Aussagekraft und wir dachten, wir versuchen das mal in 3D. Wir kreieren keinen Hochglanz-Jim – er wird aussehen wie eine Trickfilmfigur, doch voll und ganz in 3D. Falls wir die original *Jim*-Spiele in 3D bringen wollten, würden wir echte Probleme bekommen. Natürlich gibt es Plattformen und andere aus Jump&Runs bekannte Elemente, aber insgesamt ist dieses Spiel viel innovativer als die große Masse.“

Soweit zum Hintergrund des dreidimensionalen Regenwurms. Ersten Bildern nach zu urteilen, kommt mit *Earthworm Jim 3D* ein super interessanter Titel auf alle N64-Besitzer zu. In der nächsten TOTAL! werden wir Euch verraten, auf welcher exzellenten Spielidee dieses Jump&Run aufgebaut ist. Ihr dürft jetzt schon gespannt sein.



Unter vielem anderen gehört Snowboard-Fahren zu Jims neuen dreidimensionalen Aktivitäten auf dem Nintendo⁶⁴.





Na, bekommt Ihr da nicht riesige Lust, am kommenden Samstag um 11.35 Uhr mal bei RTL reinzuschauen?



Diese frühen Scribbles für das N64 lassen schon erahnen, wieviel Humor und Wahnsinn im Spiel von VIS Interactive steckt

Die Zeichentrickserie

Wenn Ihr es bis zum Erscheinen des Spieles nicht abwarten könnt, solltet Ihr samstags gleich nach dem Aufstehen ruhig mal bei RTL reinschauen. Dort läuft nämlich seit dem 9. August eine 13teilige Zeichentrickserie mit dem Namen *Jim, der Regenwurm*.

Die Story der Serie gestaltet sich folgendermaßen: Es ist noch gar nicht so lange her, als Jim noch eine unschuldige, vielzellige Lebensform war, die sich um ihre eigenen Angelegenheiten kümmerte. Er buddelte sich vergnügt durch den Acker, genoß Regentage und tat gewöhnlich das, was alle Würmer aus Spaß und zur Unterhaltung tun. Diesem idyllischen Leben wurde ein jähes Ende gesetzt, als eines Tages ein erstaunlicher, außerirdischer Super-Spezial-Weltraumanzug vom Himmel fiel, der Jim nicht nur von einem 98 Gramm leichten Wurm in das muskulöseste Kriechtier der Geschichte verwandelte,

sondern auch mit für diese Spezies ausgesprochen untypischen Superkräften ausstattete. Er besitzt nun außerordentliche körperliche Kraft, kann unglaubliche Höhen und Entfernungen hüpfend zurücklegen und ist, während er den Anzug trägt, unverletzbar. Jims Super-Anzug kann praktisch selbst denken, aber um auch wirklich handeln zu können, braucht er einen Besitzer. So wählte sich der Anzug Jim aus, um ihm zu dienen und ihn zu beschützen, auch wenn er Jims geschmeidigen Körper hin und wieder als Peitsche nutzt oder ihn wie einen Helikopterrotor schleudert, um den Wurm in Sicherheit zu bringen. Zusammen erleben die beiden nun allerlei Abenteuer. Einmal geht es beispielsweise darum, im Wettlauf mit der Zeit seinen guten Freund und Verbündeten, Peter Puppy, aus den Fängen des verrückten Professors Monkey-For-A-Head zu befreien. Ein anderes Mal wartet die verzweifelte Prinzessin What's-Her-Name auf ihre Rettung aus den Dungeons der Königin Slug-For-A-Butt. Natürlich sind all diese actiongeladenen Geschichten geprägt von dem für Jim sehr bezeichnenden Wahnsinn und einer ordentlichen Portion Humor. Solltet Ihr das für Regenwürmer überaus seltene Exemplar bereits von den 2D-Jump&Runs für SNES oder Game Boy kennen, wißt Ihr auch, daß Jim der kühnste Verteidiger der Erde, des Kosmos' und von allem, was dazwischen liegt, ist. Bei RTL samstags dem Superhero bei seinen Heldentaten zuzuschauen, lohnt sich auf jeden Fall.



An diesem Ausschnitt aus dem Trickfilm ist deutlich zu erkennen, daß Jim auch im TV liebevoll in Szene gesetzt wurde





TAMAGOTCHI



Im November vergangenen Jahres brachte der Spielzeughersteller Bandai ein neues Produkt auf den Markt, dessen Erfolg bis heute für Aufsehen sorgt (wir berichteten bereits in der TOTAL! 5/97). Tamagotchi, so der Name des kleinen Wunderwerkes, ist ein Elektronikspiel im Hosentaschenformat. Es besitzt ein LCD-Display, drei Funktionsknöpfe und einen Reset-Button auf der Rückseite. Sobald man das Tamagotchi eingeschaltet hat, beginnt ein virtuelles Huhn seinen Lebenszyklus (mittlerweile gibt es noch einige andere Tierarten wie Hunde, Katzen und Dinosaurier). Genau wie ein echtes Lebewesen verlangt es nach Aufmerksamkeit, Futter und Pflege. Wenn es Hunger hat, schreit es nach Essen, nachts legt es sich schlafen, und wenn es krank wird, muß es medizinisch versorgt werden. Vernachlässigt man sein Tamagotchi, verkümmert es und stirbt letztendlich. Millionen begeisterter Menschen haben sich seither die bunten Plastikeier zugelegt und pflegen ihre digitalen Haustiere als wären es ihre eigenen Kinder. Der Erfolg der Tamagotchis ist so groß, daß die Original-Produkte von Bandai auf der ganzen Welt ausverkauft sind. Erst zum Ende des Jahres wird mit einer Entspannung des Marktes gerechnet. Zahlreiche Produzenten aus China und Taiwan machen sich diesen Nachfrageüberschuß zu Nutze und kopieren fröhlich die Erfindung von Bandai. Die Original-Tamagotchis sind seit Juni auch in Deutschland bei Toys'R'Us und Kaufhof für ca. 30 DM erhältlich, mittlerweile aber schon wieder vergriffen.

Die Piepmätze aus dem Cyberspace

Wie funktioniert ein Tamagotchi?

Füttern: Auf dem Speiseplan stehen Bonbons und ganze Mahlzeiten

Licht: Erst ausmachen, nachdem Euer Tamagotchi eingeschlafen ist

Waschen: Der Kleine ist ein Hosenscheißer

Status: Hier seht Ihr, wie alt, schwer und zufrieden Euer Schützling ist

Prototypen



Die ersten Prototypen besaßen noch eine Klappe in Form einer Eierschale und noch keinen Reset-Button

Die neuen Modelle



Seit Juli dieses Jahres sind in Japan 'Angelgotchis' erhältlich, die das Leben eines geflügelten Himmelswesens simulieren – dank Bandai sind jetzt sogar Schutzengel käuflich



Im August kamen die Morino-Tamagotchis in vier verschiedenen Ausführungen auf den Markt. Wie bei Bandai üblich wurde das Design des Eis auf das virtuelle Wesen abgestimmt



Für den September ist eine neue Tamagotchi-Edition angekündigt, in der ein Wal die Hauptrolle spielt. Wann die neuen Modelle in Deutschland auf den Markt kommen, ist unbekannt

Das Original



Die Originale von Bandai erkennt Ihr am Tamagotchi-Schriftzug und dem Bandai-Logo auf der Verpackung



Sieben goldene Regeln

1.) Laßt Euren Schützling nie allein!

Schon wenige Stunden der Vernachlässigung können fatale Folgen haben. Nehmt das Tamagotchi also auch in die Schule (während des Unterrichts den Ton ausschalten) und zum Schlafen mit! Nur so könnt Ihr sicher sein, daß es ihm immer gut geht.

2.) Achtung vor Eltern und anderen Ungläubigen!

Ein Tamagotchi ist kein Spielzeug. Überlaßt Euer Haustier also niemandem, der sich abfällig über solchen 'Kinderkram' äußert und durch unmotiviertes Knöpfedrücker nur Schaden

anrichtet. Besonders ältere Geschwister zeigen bisweilen ein sadistisches Verhalten. Also, immer die Augen offenhalten!

3.) Alles ruhig, alles gut?

Auch wenn sich Euer Tamagotchi nicht meldet, solltet Ihr Euch um ihn kümmern, mit ihm spielen und ihn füttern – übertreibt es aber nicht! Überprüft anhand der Status-Anzeige regelmäßig den Zustand Eures Haustieres.

4.) Keine Süßigkeiten!

Der Kleine ist geradezu verrückt nach Naschereien. Gebt ihm dieses ungesunde Zuckerzeug aber nicht zu oft, sondern spielt lieber mit ihm, was zwar anstrengender ist, aber gleichzeitig seine Stimmung und seine Gesundheit ansteigen läßt – allerdings nur, wenn er auch mal gewinnt.

5.) Strafe muß sein!

Verwöhnt den kleinen Racker nicht zu sehr, sonst fällt er Euch nur noch auf den Wecker. Piepst er grundlos, oder weigert sich, zu essen oder zu Bett zu gehen, dürft Ihr ihn auch einmal bestrafen.

6.) Immer schön sauber halten!

Hat Euer Schützling sein Geschäft verrichtet, solltet Ihr ihn sofort waschen, sonst wird er krank. Laßt ihn nicht im Dreck versinken!

7.) Gute Nacht!

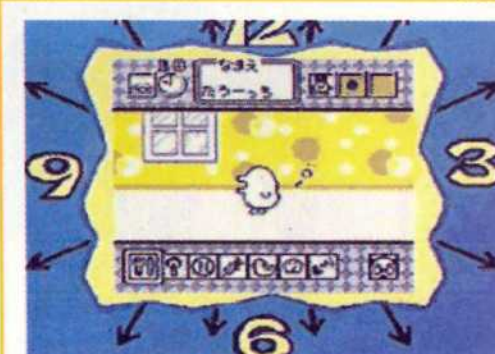
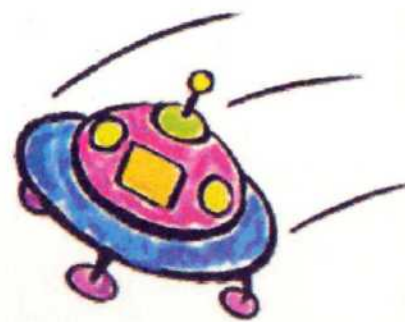
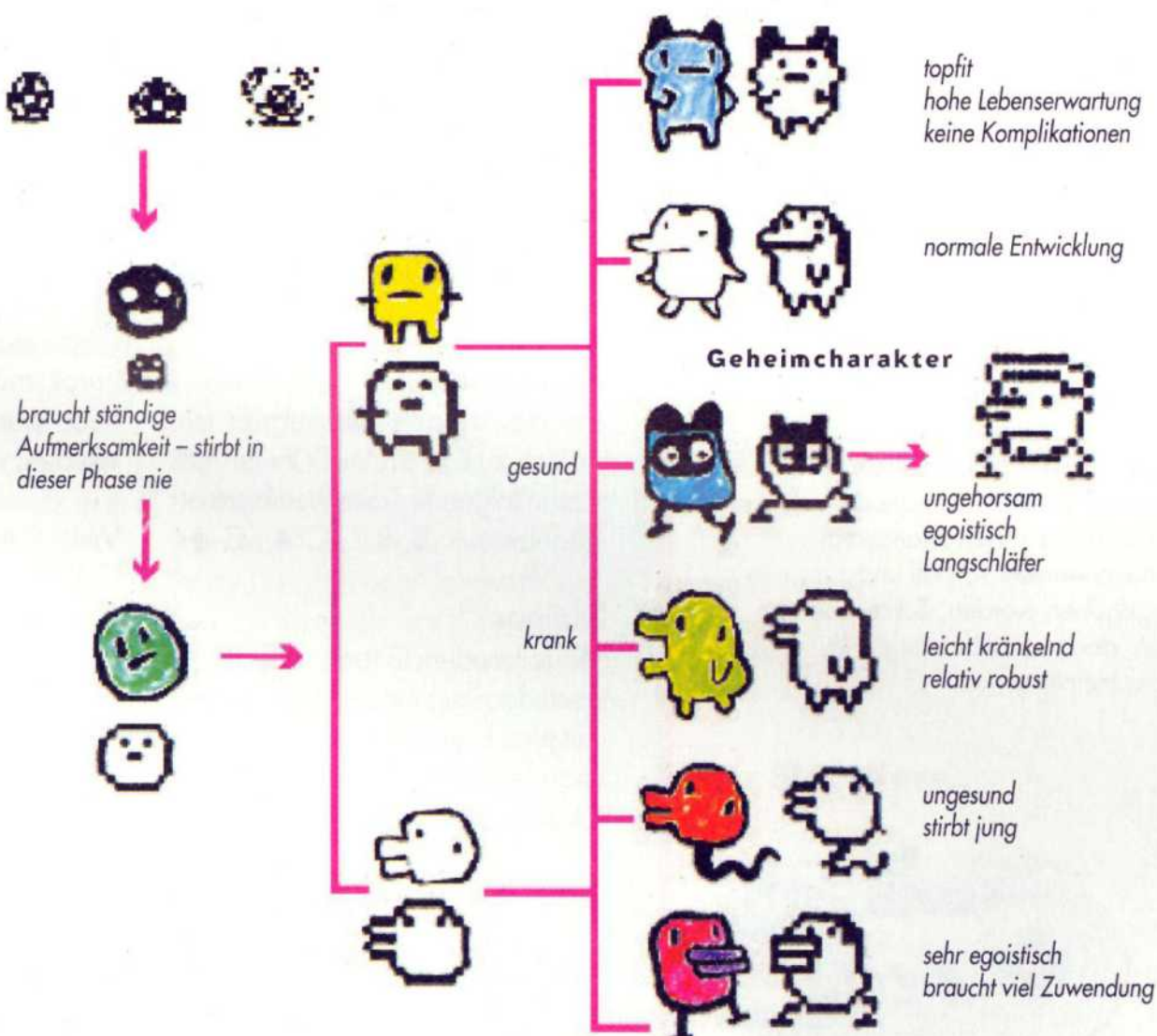
Vergeßt nicht, nachts das Licht auszuschalten, sonst bleibt Euer Tamagotchi möglicherweise die ganze Nacht auf und wird krank.

Wie alt kann er werden?

Natürlich hängt die Lebensdauer eines Tamagotchis von der Pflege ab, die ihm zu Teil wird. Unbestätigten Gerüchten zufolge soll ein maximales Alter von 99 Tagen möglich sein, aber 30 Tage sind auch schon ein großer Erfolg. Das sagt der Hersteller Bandai zu diesem Thema:

0 – 5 Tage	Gib Dir nächstes mal etwas mehr Mühe!
6 – 10 Tage	Verbesserungswürdig
11 – 16 Tage	Gute Arbeit
17 – 22 Tage	Exzellent
älter als 23 Tage:	Unglaublich

Die Entwicklungsphasen



Tamagotchi für den Game Boy.

Klones, Nachbauten, Plagiate



Hier ein paar der bekanntesten Tamagotchi-Nachbauten. Sie kosten in der Regel das gleiche wie ein Original-Tamagotchi und haben auch fast die identischen Funktionen zu bieten. Zumeist sind die Plastikeier aber weniger aufwendig gestaltet und machen einen recht schlichten Eindruck.

Was macht Nintendo?

Umsetzungen des Tamagotchi-Spielprinzips sind bereits für den Game Boy und das 64DD angekündigt. Ob diese auch in Deutschland auf den Markt kommen werden, steht allerdings noch nicht fest. Gumpi Yokoi, der Erfinder der Game&Watch-Reihe des Game Boys und des Virtual Boys, engagiert sich ebenfalls im Bereich neuer Handheld-Spiele. Seine Firma Hiro Co. produziert zur Zeit ein kleines LCD-Spiel mit dem Titel Kunekuneccho (Anaconda), bei dem es darum geht, eine Schlange zu füttern und zu versorgen.

TIPS & TRICKS WANTED!

Schluß mit den Ferien - ran an die Konsolen!

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! 8/97 heißen:

Frank Klocke, Herford
Pablo Hess, CH-Bern
Jens Mattern, Lautersheim

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

TIPS &

Dark Rift Hexen 64 Pro Baseball King

NINTENDO 64

Dark Rift (NTSC)

Passend zum Test des 3D-Beat'em-Up in dieser TOTAL! liefern wir Euch auch schon die ersten Tips zum brandneuen Spiel.



Boss Code

Um die beiden Endgegner anzuwählen zu können, müßt Ihr im Titelscreen folgende Tastenkombination eingeben: A, B, R, L, C ↓, C ↑

Endings

Mit folgenden Cheats, die im Titelscreen zügig eingegeben werden müssen, könnt Ihr Euch die Nachspanne sämtlicher Kämpfer anschauen.

Aaron	↑, C ←, R, →, ↓, R, R, C ←
Demonica	↑, C ←, R, →, ↓, R, R, C ↑
Demitron	↑, C ←, R, →, ↓, L, L, C ↓
Eve	↑, C ←, R, →, ↓, R, R, C →
Gore	↑, C ←, R, →, ↓, R, R, C ↓
Morphix	↑, C ←, R, →, ↓, R, R, B
Niki	↑, C ←, R, →, ↓, R, R, A
Scarlet	↑, C ←, R, →, ↓, L, L, C ←
Sonork	↑, C ←, R, →, ↓, L, L, C ↑
Zenmuron	↑, C ←, R, →, ↓, L, L, C →

Hexen 64 (NTSC)

Ein First-Person-Shooter ohne Cheat-Menü, das ist wie ein Hot Dog ohne Ketchup oder ein Fußballspiel

ohne Tore. Glücklicherweise gibt es solche schwer verdaulichen Sachen nicht allzu oft, und auch Hexen 64 hat schummeltechnisch einiges auf dem Kasten.

Cheat-Menü

Um das Cheat-Menü zu aktivieren, müßt Ihr das Spiel an einer beliebigen Stelle pausieren und C ↑ C ↓, C ←, C → eingeben. Achtung! Dieser Trick funktioniert im höchsten Schwierigkeitsgrad nicht. Mit folgenden Tastenkombinationen, die innerhalb des Cheat-Menüs eingegeben werden müssen, könnt Ihr die einzelnen Schummeltricks aktivieren. Genau wie bei Turok müssen sämtliche Cheats noch per Knopfdruck angewählt werden.

Visit: C ←, C ←, C →, C →, C ↓, C ↑
(ein Level-Select)

God Mode: C ←, C →, C ↓
(Unverwundbarkeit)

Health: C ←, C ↑, C ↓, C ↓
(füllt die Lebensenergie wieder auf)

Butcher: C ↓, C ↑, C ←, C ←
(löscht alle Gegner in der näheren Umgebung aus)

Clipping: 20 x C ↑, C ↓
(Wände sind nun kein Hindernis mehr)

Folgende Cheats müssen im Collect-Menü des Cheat-Menüs eingegeben werden. Um dieses zu akti-



TRICKS *Shorties*



Quix-Nr. 0165-3-222 22 13

Stichwort:

shorties

get the message]

quix

quixt uns was!

Secret of Mana 2

Super Star Wars

Tim - Der Sonnentempel

Lemmings 2-The Tribe

vieren, müßt Ihr C↓, C↑, C←, C→ eingeben.

Alle Waffen: C→, C↑, C↓, C↓

Alle Schlüssel: C↓, C↑, C←, C→

Alle Artefakte: C↑, C→, C↓, C↑

Alle Schalter aktivieren (Puzzle

Items): C↑, C←, C←, C←, C→,

C↓, C↓

Pro Baseball King (NTSC)



Mit diesem kleinen Trick ist es auch für ungeübte Keulenschwinger kein Problem mehr, in den Genuß des Abspanns zu kommen. Haltet, nachdem das Genki-Logo verschwunden und der Bildschirm mit einer Unmenge japanischer Schriftzeichen gefüllt ist, die L-, R- und A-Tasten gedrückt, bis die Endsequenz erscheint.

SUPER NES

Secret of Mana 2 (jp)

Fortsetzung aus TOTAL! 8/97

Nach dem Kampf mit dem fiesen Endgegner müßt Ihr wieder Flammy herbeirufen und nach Westen zum nächstgelegenen Stein fliegen. Geht nach oben, überquert das große Feld und haltet Euch dann links, bis Ihr vor einem schwarzen Loch steht. Unter dem Felsvorsprung könnt Ihr durchgehen und Euch in das Loch fallen lassen. Auf der anderen Seite herausgekommen, solltet Ihr Euch auf zum nächsten Endgegner machen. Speichert noch unbedingt an einer der beiden goldenen Statuen auf dem Weg ab, bevor Ihr die Höhle betretet! Mit Hilfe der Blitzmagie und des Donnerschwerts sollte es kein Problem sein, auch diesen Kampf siegreich zu überstehen. Nach dieser Schlacht trifft Ihr



wieder auf Katzenmenschen, denen Ihr neue Ausrüstungsgegenstände abkaufen könnt. Benutzt nun Eure Trommel und fliegt mit Flammy nach Osten zum blinkenden Punkt. Dort angekommen, müßt Ihr die Brücke überqueren und die Höhle betreten. Speichert ab und geht nach rechts, woraufhin Flammy erscheint und Euch zu einem Luftkampf bringt! In der folgenden Auseinandersetzung solltet Ihr ausgiebigen Gebrauch von der Steinmagie machen, auf die Ever Gegner besonders empfindlich reagiert. Nach diesem Abenteuer in luftiger Höhe müßt Ihr mit Flammy nach Norden fliegen und Euch an der rot flimmernden Stelle im Wald absetzen lassen. Der Gegner, der dort auf Euch wartet, läßt sich am leichtesten mit Blitzen und dem Donnerschwert besiegen. Wenn Ihr ihn bezwun-



gen habt, landet Ihr automatisch auf dem Waldstück, wo Ihr von Flammy abgesetzt wurdet. Jetzt wendet Ihr wieder die Trommel an und fliegt mit Flammy nach Süden. An dem Punkt, der genau unter dem Wald leuchtet, laßt Ihr Euch von ihm absetzen. Danach rennt Ihr nach rechts und dann nach oben, um in einen Raum mit einem kleinen Teich zu kommen. Geht nicht in die Höhle, sondern nach links! Auch hier wieder nach links und im nächsten Abschnitt unter der Brücke hindurchlaufen, die Treppen hoch in einen Raum, zweimal nach oben und dann nach rechts. Jetzt kommt Ihr auf einen Platz mit Gemälden am Boden. Dort müßt Ihr weiter



nach rechts und dann nach unten gehen. Steigt nun die Treppen hinunter, geht weiter nach rechts und die Treppe hinauf! In diesem Raum müßt Ihr den Zettel an der Wand lesen und wieder die Treppe hinuntergehen. Wieder steht Ihr in einem Raum mit einem Gemälde am Boden und zwei Schalen an der Wand. Berührt die Schalen und benutzt den Zauberspruch, der mit der kleinen weißen Wolke gekennzeichnet ist, woraufhin sich ein versteckter Durchgang öffnet. Wendet daraufhin die Schattenmagie auf die Wand an und es ertönt ein lauter Knall.

Fortsetzung folgt ...

Maik Martin, Meerane

Super Star Wars

Lange Zeit war es praktisch unmöglich, dieses heißbegehrte Modul im Handel aufzutreiben. „Ausverkauft“ tönte es denjenigen entgegen, die nach dem Krieg der Sterne für das Super Nintendo verlangten. Doch seit Anfang dieses Jahres dürfen Nachwuchsrebelln wieder aufatmen – das Spiel wurde neu aufgelegt und ist seitdem wieder in den Regalen sämtlicher Elektronikmärkte und Kaufhäuser mit Videospieldteilung zu finden. Wer sich diese einmalige Chance nicht entgehen ließ, dem kommen ein paar kampferprobte Cheats sicherlich nicht ungelegen. Um alle nachfolgenden Cheats aktivieren zu können, müßt Ihr vorerst



im Titelscreen folgende Tastenkombination eingeben: A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, ertönt zur Bestätigung ein Jawaschrei, wenn nicht, müßt Ihr das SNES kurz ausschalten und noch einmal probieren. Nun könnt Ihr bereits Han Solo und Chewbacca anwählen.

Drückt auf dem zweiten Controller gleichzeitig die L- und R-Taste und Ihr habt ein Cheat-Menü aktiviert, in dem Ihr u. a. die Level anwählen und die Zahl Eurer Extraleben einstellen könnt.



Ins Sound-Menü gelangt Ihr, wenn Ihr im Titelbild alle vier Feuerknöpfe (A, B, X, Y) gedrückt haltet und dann mit Start bestätigt.

Gebt an gleicher Stelle Y, Y, X, X, A, B, X, A ein und Ihr seid im Besitz des Lichtschwertes. Durch Drücken von X, B, B, A, Y erhaltet Ihr fünf Continues.

Wer ohne Mühe in den Genuß des Abspanns kommen möchte, muß im Titelscreen A, B, A, B, A, B, A, B eingeben.

Achtung! Es kann immer nur ein Cheat zur Zeit aktiviert werden.

Tim - Der Sonnentempel

Das Leben eines Comichelden kann ganz schön hart sein. Falls Euch der angezogene Schwierigkeitsgrad von Tims jüngsten SNES-Abenteuer Probleme bereitet, könnt Ihr auf diese Levelcodes zurückgreifen.



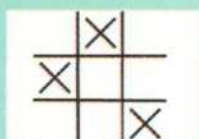
Shorties

TIPS &

Pocahontas

Snoopy's Magic Show

1. Autofahrt



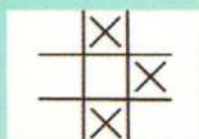
2. Der Waggon



3. Der Kondor



4. Der Wasserfall



GAME BOY

Lemmings 2 - The Tribes

Satte 120 Levelcodes können beim munteren Nager-Retten erspielt werden. Hier war wohl ein echter Tierfreund am Werk.



Polar

Level 2 BKCHFAD3
Level 3 ACHFADLT
Level 4 MCFADLA1
Level 5 RACDLAJY
Level 6 PFBKAJFZ
Level 7 KJNVJFGV
Level 8 NQCOPGBX
Level 9 BFGZQGDN
Level 10 KDHYIJAV
End SAJTNHDW

Highland

Level 2 BKDFGHJP
Level 3 ADFGHJHL
Level 4 NAGHJHDR
Level 5 PBFJHDFS
Level 6 QCGJDFGN
Level 7 RDFWFGBQ
Level 8 SCBZQBJM
Level 9 PJHYLDAL
Level 10 NAJTSFBS
End PBDOKJJQ

Circus

Level 2 DJCHFCKF
Level 3 SCHFCKAD
Level 4 MCFCKAJH
Level 5 RAAKAJCD
Level 6 PHMBJCJP
Level 7 MPCOCJKA
Level 8 AFGXSKFC
Level 9 KDAOAAHG
Level 10 SHG3PCDA
End MDMZRGHD

Classic

Level 2 JCJFHBBC
Level 3 MJKFHBFA
Level 4 SPFHBFHJ
Level 5 AAFBFHBG
Level 6 PCDGHBDF
Level 7 RGH1BDCG
Level 8 LAFTNCDS
Level 9 PCDWMJLS
Level 10 RGBXNQGF
End IJAVBDAH

Medieval

Level 2 DFGBJADL
Level 3 PGBJADGM

Level 4

Level 5 QGJADGHR
Level 6 LDCDGHCK
Level 7 SFBFHCFS
Level 8 KJJ1CFDP
Level 9 NBFXPDAS
Level 10 QCAZNFDK
End RHHWKJHN
MABVNAGP

Egyptian

Level 2 HBDCLJLM
Level 3 LDCDILCL
Level 4 NHDILCBA
Level 5 MJNJCBKN
Level 6 NQGDBKDP
Level 7 BDATKDFQ
Level 8 SHD3NFRG
Level 9 MGNWPBHS
Level 10 LBPZQCGR
End AJHYRDFM

Outdoor

Level 2 HCFDADFL
Level 3 MFDADFJS
Level 4 PJADFJBH
Level 5 NFBFJBKP
Level 6 KJHHBKCK
Level 7 NAGTKCHM
Level 8 PDD3MHFR

Level 9

Level 10 SGMXRAAQ
LPA1PFBJ
End AHF2KJNS

Beach

Level 2 BDCGBDJF
Level 3 NCGBDJFB
Level 4 MBBDJFB
Level 5 QGBJFBGJ
Level 6 IJGGBJGH
Level 7 NDHTJGHC
Level 8 SADOQHCK
Level 9 PGGYRHKD
Level 10 LDJ1MPBL
End SBFXAJNC

Sports

Level 2 BDBCDKG1
Level 3 NBCDKGBT
Level 4 LHDKGBHX
Level 5 MJMGBHGW
Level 6 NPJAHGFZ
Level 7 ABD1GFDT
Level 8 QGFYPDHX
Level 9 ICJZNCGW
Level 10 RBHWRBHV
End QAB1QAGO

Shadow

Level 2 AJFGBDCX
Level 3 SFGBDCDV
Level 4 PBBDCBDY
Level 5 QGBCBDH4
Level 6 IJAADHKY
Level 7 NHDWHKHW
Level 8 MGB1AHAZ
Level 9 IJF3RFJV
Level 10 NCM1KDBO
End RPFVSJHW



TRICKS

Shorties



Tim - Der Sonnentempel

Tiny Toons - Wild & Wacky Sports

Tasmanian Devil in Island Chase

Cavelems

Level 2	BJGHCKDN
Level 3	SGHCKDLB
Level 4	QCKDLG
Level 5	RHMDLDJA
Level 6	MPBKDJCF
Level 7	AJNWJCHH
Level 8	NQBOMHFA
Level 9	BJGXRACM
Level 10	NDA1PHMC
End	SHFZMPCF



Level 13	TBPRG5H8
Level 14	QFCMX2B9
Level 15	VDHKS6L7
Level 16	BNJHZ1R9



Snoopy's Magic Show

Charly Browns treuer Beagle hat noch einiges mehr auf dem Kasten, als nur faul auf seiner Hundehütte herumzuliegen. Neben seinen Aktivitäten als Pfadfinderführer, Softballtrainer und Intimfeind des Roten Barons, macht er auch in seiner Zaubershow auf dem Game Boy eine gute Figur, zu der wir Euch einige Levelcodes anzubieten haben.

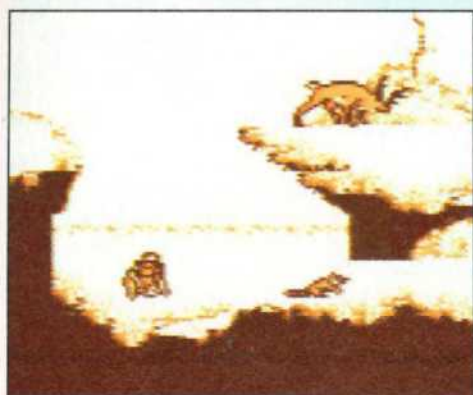


Space

Level 2	DHKHAJDT
Level 3	RKHAJDFZ
Level 4	ACAJDfB1
Level 5	RFGDFBDZ
Level 6	KDBGBDBO
Level 7	SJHTDBC1
Level 8	NADWLcdb
Level 9	PGBTMJKV
Level 10	IJDxNPJZ
End	NGAWABDX

Matthes Förster, Berlin

Pocahontas



Allen Disney-Fans und Hobbyindianern soll mit diesen Paßwörtern weitergeholfen werden. Echte Rothäute kommen natürlich auch so zurecht.

Level	Levelcode
Level 2	KPGXH4T8
Level 3	CMQZB6R1
Level 4	JVDLF7K5
Level 5	TGNDX3V9
Level 6	HFSBD2M6
Level 7	QZJRL1W4
Level 8	BPXCV7Z3
Level 9	SDLFT8G2
Level 10	RWHJX9Z5
Level 11	MVNGB4C6
Level 12	KCQTD3W1

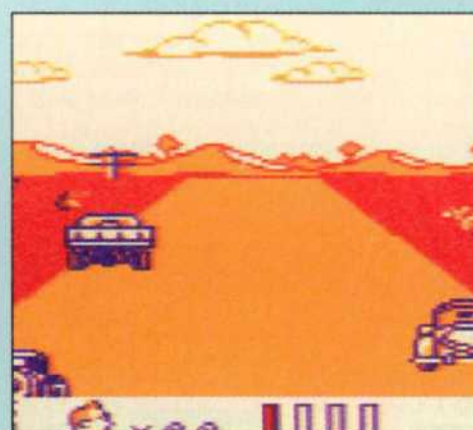
Level Levelcode

Level 20	XQ1A
Level 40	BTND
Level 60	VA11
Level 120	CD1D

Stefan Bee, CH-Oberriet

Tim - Der Sonnentempel

Auch die Handheld-Version des Hergé-Abenteuers ist eine harte Nuß und für schlecht ausgestattete Abenteurer nur schwer zu knacken. Nehmt doch ein paar nützliche Paßwörter mit auf den Weg, denn eine gute Ausrüstung ist der Schlüssel zum Erfolg!



Level Levelcode

Autofahrt	41253
Andendorf	23514
Flußfahrt	52143

Tiny Toons - Wild & Wacky Sports

Der legendäre Konami-Cheat gewährt Euch in diesem abgedrehten Sportspiel den freien Zugang zu allen Disziplinen. Gebt im Titelscreen folgende Tastenkombination ein:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start!



CLASSIC CORNER

GAME BOY

Die Classic Corner dieses Monats ist ganz der wilden Zeichentricktruppe von Warner Bros. und deren nicht minder populären Abkömmlingen gewidmet.

Tasmanian Devil in Island Chase (Looney Tunes 2)

Level	Levelcode
Level 2	345371
Level 3	745577
Level 4	367123
Level 5	662077
Level 6	366882

Markus Dietrich, CH-Gampelen

Tiny Toons Adventures

Level	Levelcode
Level 2	leer, Möhre, leer, Möhre
Level 3	Melone, leer, Melone, leer
Level 4	Ananas, Ananas, Melone, Melone
Level 5	Melone, Melone, Melone, leer
Level 6	Möhre, Möhre, leer, leer
Level 7	leer, Melone, Melone, leer
Level 8	leer, Melone, leer, leer



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, Donkey Kong Country 2

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 (T. 4)
SNES-Tests: Donald in Maui Mallard
Game-Boy-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: S. 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! 12/96



Specials: Super Mario 64 (Teil 5), Wave Race 64 (Teil 2) + Sammelkarte
SNES-Tests: DKC 3, Worms
GB-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
Autogrammarte: 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: N64 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, N64-Tests: KI Gold
SNES-Tests: Tim – Der Sonnen-tempel
GB-Tests: Wave Race
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 4)

TOTAL! 6/97



Specials: Jubiläum – 4 Jahre TOTAL!, DigiPen, die Programmierer-Uni, TOTAL!-Aufkleber
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), Extreme-g, N64-Tests: Mortal Kombat Trilogy, NBA Hang Time
SNES-Tests: Mohawk & H.Jack
T&T: War Gods, Turok – Teil 4
Poster: Extreme-g

TOTAL! 8/97



Specials: E3-Messe-Report: von Banjo-Kazooie bis Zelda 64, exklusive Infos über Turok 2, Reportage: PAL/NTSC-Umsetzungen
N64-Tests: Blast Corps, Doom 64
SNES-Tests: Williams Arcade
T&T: Shadows of the Empire
Poster: Banjo-Kazooie

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 ect.

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. Mit riesen Turok-Poster.

Achtung! TOTAL!-Ausgaben der Jahrgänge 1993 bis 1995 sowie die Ausgaben 1, 2, 6 und 11/96 können leider nicht mehr nachbestellt werden. Wer Informationen aus alten TOTAL!-Ausgaben sucht, kann sich an einen der vielen Nintendo-Clubs wenden. Entsprechende Adressen findet Ihr zum Beispiel in der Börse!

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	☐	8/97 DM 6,80
☐	9/96 DM 6,80	☐	
☐	10/96 DM 6,80	☐	
☐	12/96 DM 6,80	☐	
☐	1/97 DM 6,80	☐	Sonderheft
☐	2/97 DM 6,80	☐	3/96 DM 5,80
☐	3/97 DM 6,80	☐	64fan magazin
		☐	1/97 DM 5,80

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

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

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

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

☐ 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!

TIPS & TRICKS

Action-Replay-Codes

Castlevania IV

Mega Man 7

Super Mario Kart

Super Mario Bros. 1-3

Donkey Kong Land 2

SUPER NES

Bubsy

7E00 DF59 unendl. Zeit
7E02 0D08 unendl. Leben

Castlevania IV

7E00 861E Bonusraum

Harley's Humongous Adventure

7E24 BD2XX Jetpack-Energie XX = O-F
7E24 B241 unendl. Luft

Mega Man 7

7E0B 8101 unendl. Leben
7E0C 2E01 unendl. Energie

Out to Lunch

7E00 8A9A unendl. Zeit

Super Dropzone

7E00 2505 unendl. Leben
7E00 2602 unendl. Schichtbomben



Super Mario Kart

7E00 980A neue Perspektive im TT-Replay

Code eingeben, ARP auslassen, Time Trial fahren, Replay anwählen, ARP anschalten

7E01 500X Cup-Anwahl
X = 1-3



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

Danke an Werner Tragbauer, R. Rommel,
Elisabeth Käbeck, Habib Yousoufi, Daniela Hanke

Super Mario Bros. 3

Diese Codes funktionieren auch bei SM All-Stars

0007 290E geheimer Level
0005 53FF immer Stern
0005 8902 Glatteis
0005 8505 durch Wände gehen



GAMEBOY

A Boy and his Blob

0102 57C2 unendl. Licorice
0103 5BC2 unendl. Coconut
0113 61C2 unendl. Apple
0105 65C2 unendl. Vanilla
0106 67C2 unendl. Tangerine
0103 6BC2 unendl. Honey
0107 6CD2 unendl. Ketchup
0106 69C2 unendl. Root Beer
0115 59C2 unendl. Strawberry
0114 5DC2 unendl. Cola
0106 63C2 unendl. Lime
0140 6FC2 unendl. Punch
0112 71C2 unendl. Mint
0106 5FC2 unendl. Banana
0305 E0C1 unendl. Leben
0105 EEC1 immer fünf Münzen

NES

Super Mario Bros.

Diese Codes funktionieren auch bei SM All-Stars

0007 0900 Megasprung
0007 0A00 Mondsprung

Super Mario Bros. 2

0004 C91F schweben
A-Knopf gedrückt halten
0004 CA3C Supersprung
0004 C401 tötet alle Feinde
0006 2A04 vier Kirschen
0004 E001 immer Stern



7E00 9122 Erstplatzierung in der Statistik
7E0D 74D9 Stern für Spieler 1
7E0D 76D9 Stern für Spieler 2
7E0D 74E9 Pilz für Spieler 1
7E0D 76E9 Pilz für Spieler 2
7E0D 74F9 Blitz für Spieler 1
7E0D 76F9 Blitz für Spieler 2
7E0D 74B9 Stern u. Geld für Spieler 1
7E0D 76B9 Stern u. Geld für Spieler 2
7E0D 74D4 Blitz u. Geld für Spieler 1
7E0D 76D4 Blitz u. Geld für Spieler 2
7E0D 74D1 Pilz u. Stern-Speed für Spieler 1
7E0D 76D1 Pilz u. Stern-Speed für Spieler 2
7E0D 71D1 Dauerpilz für Spieler 1
7E0D 73D1 Dauerpilz für Spieler 2
7E10 E206 Stern-Speed

Fragen

Aero the Acro-Bat 2 (SNES)

Uwe Röhrich aus Wismar hat gleich zwei große Sorgen. Wer kann ihm helfen, sich mit den Raketen in Akt 16 zurechtzufinden? Auch Paßwörter sind als Antwort herzlich willkommen.

Aladdin (SNES)

Cynthia Waltzing aus Petingen würde sich über Paßwörter der Level drei bis sechs maßlos freuen. Wie sieht's aus?

Das Dschungelbuch (GB)

Martin Militzke aus Coburg ist ein Maleur passiert. Er hat zwar im zweiten Level (Der alte Baum) alle Diamanten gefunden, aber er kommt nicht zum Ausgang. Weiß jemand Rat?

Die Schlümpfe reisen um die Welt (SNES)

Unser fast achtjähriger Leser Christopher und seine Eltern verschlumpfen an den schlumpfigen Abenteuern der niedlichen Blaulinge. Wer kann den dreien mit ein paar Paßwörtern aushelfen?



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**

Incantation (SNES)

Und noch einmal Uwe aus Wismar. Ihm gelingt es nicht, in der neunten Stage gleich zu Anfang über den Abgrund zu springen. Ob vielleicht der Stein etwas damit zu tun haben könnte, der ständig von oben in die Schlucht herabfällt?

Lufia (SNES)

Michael Buntkirchen aus Duisburg hängt in der Drachenburg fest. In Raum 15 mißlingt bis jetzt jeder Versuch, die Tür zu öffnen. Erfahrene Abenteurer, die bereits ein Schlüsselerlebnis hatten, bitten wir um Meldung.

Paladin's Quest (SNES)

Marcel Misch aus Schönau knobelt schon lange Zeit im Tempel of Zygos an einem Rätsel. Noi Gren

(Maschine) hat er bereits zerstört, und nach dem Kampf fällt er in einen Raum, aus dem es scheinbar kein Entrinnen gibt, obwohl er einen Nachbarraum sehen kann. Wer kann Marcel helfen?

Secret of Mana 2 (ip) (SNES)

Wilhelm Wekwart aus Memmingen hat Probleme, die letzte Verwandlungsstufe durchzuführen. Falls es dort draußen noch jemanden geben sollte, der diesen Square-Exoten sein Eigen nennt und Wilhelm weiterhelfen kann, möge er oder sie sich doch bitte bei uns melden.

Star Wars: Shadows of the Empire (N64)

Günther Unterwandling beschäftigt eine Frage. Ihm fehlt nämlich noch ein Challenge-Point in Xizor's Pa-

lace. Hat dort schon jemand alle zehn entdeckt?

Turok – Dinosaur Hunter (N64)

Indianerhäuptling Florian Lenz aus Vorchdorf steckt im fünften Level (Die Katakomben) des Egoshooters in Schwierigkeiten. Er weiß zwar, daß er eine Stiege bauen muß und hat auch schon alle Schalter auf der linken Seite betätigt, aber wie kommt er auf die rechte Seite?



Antworten

Breath of Fire II (SNES)

Diemo Klösel, Ausgabe 7/97: Hier wissen Katrin Brzonhalik, Wolfgang Russin und Ronny Nätsch Rat. Sten folgt mit den anderen der Spur der Diebin nach Capitan (im Westen). Dort müssen die Monster im Brunnen bekämpft und die Bewohner gerettet werden. Anschließend geht es mit Ray zurück zur Ruine beim Fubi Berg. Die langen Arme von Sten sind zum Überqueren von Abgründen sehr hilfreich. Bei der Ruine bekommt Ihr

TRICKS

Helpline

von Ray Magie, die Nina gut gebrauchen kann. Danach folgt ein Fußmarsch zurück nach Capitan.

Hagane (SNES)

Stefan Schulze, Ausgabe 7/97: Holger Czerwenka aus Muthershofen war so frei, uns einen Level-anwahlcheat zukommen zu lassen. Klickt Euch ins Configuration-Menü und spielt die Musikstücke 4, 3, 10 und 18 in dieser Reihenfolge ab. Startet das Spiel ganz normal im ersten Level und pausiert das Game. Wenn Ihr jetzt L, R und X drückt, gelangt Ihr in den Level 2-5, bei dem es sich um ein 'begehbare' Cheat-Menü handelt. Jedes dort befindliche Schild repräsentiert einen anderen Level.

Kirby's Fun Pak (SNES)

Yaron Goldstein, Ausgabe 8/97, kann geholfen werden. Marc Heinkelein ist ebenfalls ein Kirby-Fan und hat den Endgegner von Milky Way Wishes bereits bezwungen. Der Fiesling ist am Kopf verletzbar. Seinen Sichel und Eisstrahlen könnt Ihr entweder ausweichen oder sie abwehren. Die grünen Bomben und die darauf folgenden Stachelpflanzen können nur abgeblockt werden. Den Strahlen und Stacheln könnt Ihr durch eine kleine Flugrunde leicht ausweichen. Verschanzt Euch beim schwarzen Loch und rückt Eurem Widersacher mit dem Schwert, Bomben oder Plasma zu Leibe.

Mystic Quest (GB)

Andrea Ehmcke, Ausgabe 7/97: Diesmal fanden sich gleich mehrere Leute, die Andrea weiterhelfen konnten! Annette Leicher, Sabine Dziwisch, Thomas Mülbradt, Wolfgang Russin und andere haben folgendes Patentrezept auf Lager: In der Kristallwüste über dem Pier muß man in den nächsten rechten Bildschirm und dort am oberen rechten Kristallbusch den Bombenzauber anwenden. Vielen Dank, Euch vielen und allen anderen!

Secret of Evermore (SNES)

Sascha Kraus, Ausgabe 7/97:

Um das Ventil der Lavamaschine und das Wagenrad zu finden, muß man nochmal auf den Gipfel des Vulkans bei den Sümpfen und in die Käfersteppe zurückgehen. Dort muß der Riesenkäfer ein zweites Mal bezwungen werden. Das hat zumindest bei Annette Leicher und Ronny Nättsch funktioniert. Die Bienenattacke findet man in der Wüste bei einer der Oasen. Zuerst begibt man sich von Davids Höhle zur Oase, wo Karon mit seinem Boot wartet. Von dort aus läuft man diagonal nach rechts oben zur nächsten Oase. Dort angelangt, führt der Weg geradewegs nach oben, wo schon jemand mit der Formel auf Euch wartet. Danke, Felix!

Secret of Mana (SNES)

Same procedure as every year. Kaum zu glauben, aber es ist doch tatsächlich schon wieder ein Jahr vergangen, seit wir Euch das letzte Mal erklärten, wo sich das Rubindiadem (Ganz ruhig bleiben, Mitch!) befindet. Also: In der Mana-Festung müßt Ihr Euch solange mit den ortsansässigen Bösewichtern raufen, bis einer das begehrte Schmuckstück freigibt. Die besten Erfolgsaussichten habt Ihr in dem Raum mit den drei Terminatoren. Nebenbei erhaltet Ihr dort und in der näheren Umgebung die Elfenweste sowie die Elfenkrone und einige nützliche Waffenorbs. Noch Fragen, Kienzle?

Star Wars: Shadows of the Empire (N64)

Mike Otto und Marco Schliephake, Ausgabe 7/97:

Günther Unterwandling, seines Zeichens kampfprober Jedi-Ritter aus Kärnten, beschreibt den Weg zu Boba Fett folgendermaßen: Nachdem Ihr das Raumschiff verlassen habt, müßt Ihr an den Klippen entlanglaufen, bis Ihr zum ersten Türschalter kommt. Hinter der Tür wird

Dash von zwei dreibeinigen Herrschern, äh ... Geschützen erwartet. Der Lift nach oben befördert Euch wieder ins Freie.

Gegenüber der Tür, die sich vermeintlich nicht öffnen läßt, schwebt eine Plattform, auf der sich ein Schalter befindet. (Vorsicht, Sturmtruppen!) Wenn Ihr den geheimen Raum betreten habt, wird es Euch nicht schwer fallen, die beiden Aufzüge nach oben zu finden. Das Jetpack befindet sich auf halber Höhe des Kontrollturms. Um weiterzukommen, müßt Ihr nun von Säule zu Säule fliegen. Die Draufsichtperspektive eignet sich hierbei am besten. Am anderen Ende der Schlucht angekommen, holt Euch ein Shuttle nach Betätigen eines Schalters ab und bringt Euch direkt zum AT-ST. Nachdem der Scoutwalker besiegt wurde, ist es ein Leichtes, zum Kopfgeldjäger zu gelangen. Der zweite Schalter von rechts öffnet die richtige der vier Luken an der Wand. Immer der Nase nach und viel Spaß mit Boba Fett. Noch ein kleiner Tip: Falls Ihr Seeker habt, feuert sie auf die Unterseite von Slave One, bedenkt aber dabei, daß das Kraftfeld des Schiffes die Suchfunktion Eurer Projektile außer Gefecht setzt. Also Zielwasser trinken! Der Skyhook kann erst dann unbeschadet wieder verlassen werden, wenn Ihr zuvor auf den Stufen medium oder hard sämtliche Challenge-Points gefunden habt.

Super Mario 64 (N64)

Jerry Herken, Ausgabe 7/97:

Thomas Mülbradt kennt den richtigen Weg zum sechsten Stern in Bibberberg Bob. Zunächst müßt Ihr in die Kanone

neben der Pinguinmutter steigen und sie auf die Plattform ausrichten, die sich unter dem Schneeman befindet. Damit Mario nicht zu weit geschleudert wird, sollte die Kanone ein Stückchen über den Baum zielen. Auf diese Weise wird Mario direkt in den Baum geschleudert und kann sich am Stamm festhalten. Danach folgt Ihr dem schmalen Pfad auf der Rückseite des Berges. Nach kurzer Zeit gelangt Ihr an einen Spalt, den Mario mit dem Weitsprung überqueren kann. Auf der anderen Seite angekommen, müßt Ihr nur noch mit dem Wand-sprung – die genaue Erklärung liefert ein Schild – nach oben zum Stern hüpfen.

Denny Gierok aus Berlin wundert sich über das ominöse Loch im Vorgarten, das mit einem Gitter verbarrikadiert ist. Nun, sammle alle 120 Sterne und schau Dir an, was passiert ...



SNES

VERKAUFE

Verkaufe Super Mario Kart, Yoshi's Island, The Magical Quest, Castlevania IV, Tiny Toons, Aladdin für je DM 30, kompl. für DM 150, suche Super Aleste und Super Swiv, Tel.: 05921-722289, Stefan

SNES + 2 Pads für DM 100, Super Metroid, DKC 1 und 2, je DM 60, StarWing + Zelda, je DM 40, Super Ghouls 'n' Ghosts DM 30, Barts Nightmare DM 20, zus. DM 35, Tel.: 05222-6919, Sabrina

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 NBA Jam DM 30, Blackhawk DM 40, WWF Arcade Game DM 35, Super Adventure Island 2 DM 40, Double Dragon IV DM 35, Super Game Boy + Tetris DM 40, Tel.: 04361-1238, Heinz



Verkaufe SNES + 2 Pads, 5 Spiele, DKC 1, 2, 3, Daffy Duck, Lost Vikings, Spieleberater für DKC 2, für DM 320, Tel.: 036651-33039, Thomas

SNES mit 2 Pads, Score Master, Multi Tab u. 12 Spiele, z. B. Mario Kart, Street Fighter 2 Turbo, NBA Jam, Secret of Mana u. Zelda, VB DM 50, Tel.: 02102-474327, Robert

Achtung! Verkaufe SNES-Spiele Vortex und Wolverine, beide DM 30, verkaufe auch mehrere GB-Spiele, alle zwischen DM 20 und DM 40, ruft an, von Mo-Fr ab 18 Uhr, Tel.: 0661-42923, Mathias

SoE, SoM, Sim City, Asterix & Obelix, Plok, Batman Returns, Zombies, Terranigma, Super Metroid, Zelda, Unirally, Action Replay 3, Preise nach Vereinb., Tel.: 035053-42213, Jens

Wahnsinn! Jetzt ist es da, Tips & Tricks-Buch, Teil 2 für SNES (Paßwörter, Levelcodes, ARP-Codes, Cheats...) von 350 Spielen, 550 Seiten, nur DM 50, Tel./Fax: 0821-437995, Ralph

Rollenspielliebhaber! Flashback DM 40, Blackhawk DM 50, Shadowrun DM 60, Brain Lord DM 50, Ultima VI – The False Prophet DM 50, Paladin's Quest DM 60, alle zusammen DM 270, mit Originalunterlagen, Tel.: 05901-561, Reinhold

Verkaufe SNES + SGB + 8 Spitzenspiele, u. a. Secret of Mana und Earthworm Jim, zusammen für DM 300, Einzelkauf möglich, Tel.: 030-7939696, Lucas oder Felix

Verkaufe SNES-Konsole mit 3 Pads und 15 Spielen, komplett für DM 700 oder einzelne Spiele, Tel.: 02602-3227, Benjamin

Verkaufe/Tausche SNES mit S. Mario Kart, SSF 2, SF 2, F-Zero, Weapon Lord, EWJ 2, suche N64-Spiele bis DM 50, biete PilotWings 64 und Mario 64, Tel.: 02241-79470, Martin

Verkaufe SNES mit 2 Controllern, 18 Spielen, u. a. DKC 2 u. 3, SMW 2, Zelda 3, Terranigma ..., ARP 2 für VHB DM 600 (NP DM 2.400), Tel.: 07235-980280, Mo-Fr von 15-19 Uhr, Alexander

SNES mit 2 Pads DM 100, Super Game Boy, Mario All-Stars, je DM 35, SNES-Spiele: DKC 1-3, Secret of Evermore, Secret of Mana, ISS, NBA Jam T. E., je DM 50, SSF 2, Batman Forever, je DM 40, Wario DM 25, Tel.: 02391-3416, Nils

Verkaufe Terranigma mit Buch (DM 75), Mario All-Stars (DM 50), Super Game Boy (DM 35), N64: Super Mario 64 (DM 70), Turok (DM 95), alles wie neu, Tel.: 02203-295255, Manfred

SNES mit 2 Joypads und 5 Spielen DM 120, Tel.: 07636-610, Florian

Verkaufe SNES + 2 Pads + 22 Spiele (NP DM 2.495), z. B. ARP 3, DKC 1 + 2, Bomberman 3, Mega Man X3, Zelda, fast alle Spiele mit Verpackung, für DM 1.000, Wiesbaden, Tel.: 0611-503335, Raffael

Verkaufe SNES-Spiele, z. B. DKC 1 + 2, Flashback, Syndicate, Sim City, WWF Raw, Street Racer, Fifa 96, International Superstar Soccer, Super Street Fighter II, Shadowrun u. v. a., Tel.: 0171-8300280, Dirk

Verkaufe Zubehör für SNES, z. B. Infrarot-Joyypad u. diverse Joypads u. Action Replay I + II + III u. Scart-Kabel u. Joyypad-Verlängerung u. Super Game Boy u. viele Spiele usw., Tel.: 0171-8300280, Dirk

Verkaufe SNES + 3 Pads + 40 Spiele + SGB (17 Spiele), z. B. DKC 1-3, FIFA 97, NBA Live 95-97, WWF 1-4, Toy Story, alles PAL, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 03372-403567, Marco

Chrono Trigger DM 70, SoE DM 60, SoM + Illusion of Time je DM 50, Zelda 4 + Mystic Quest je DM 30, Super Game Boy DM 60, ASCII-Pad DM 30, 3 SNES-Guides DM 30, VHB, Tel.: 05223-17152, Ramona

SNES + Action-Replay + 8 Spiele (Lufia, Terranigma, Zelda III, Super Mario Kart, Secret of Evermore, Prince of Persia 2, Super Mario World, Tetris u. Dr. Mario), zusammen nur DM 400, Tel.: 0341-6895678, René

SNES + Super Game Boy + Zubehör + 25 Spiele, z. B. Yoshi's Island, Final Fantasy 3, Breath of Fire 1 + 2, nur komplett VB DM 1.300 (NP DM 2.600), Tel.: 02359-3402, Dominik

Verkaufe N64-, SNES-, NES- und GB-Spiele, evtl. Tausch möglich, suche dringend Jurassic Park 1 für SNES, Tel.: 035451-8198, ab 14 Uhr, Florian

SNES mit 8 Spielen, ca. DM 300 bzw. ÖS 2100, alles Topspiele! Tel. für Deutschland: 0049-4227-4261, für Österreich: 04227-4261, Gregor

Verkaufe SNES mit 1 Pad u. Super Game Boy für SNES u. folgende Spiele: Championship Soccer, S. Soccer, Super Tennis, Turtles Fighters sowie verschiedene Game-Boy-Spiele, zus. DM 350, Andy

Verkaufe/Tausche über 20 Spiele, z. B. Royal Rumble, StarWing, Protector, EWJ I, Judge Dredd, Final Fight 2 (us), Boxen, Pirates of Dark Water, Jungle Strike, komplette TOTAL!-Sammlung gegen Gebot, Tel.: 02501-58613, Jörg

Verkaufe Secret of Evermore DM 65, Earthworm Jim DM 60, NBA 96 Live DM 70, Mystic Quest Legend DM 65, Illusion of Time DM 70, F-Zero DM 30, Super Mario Land DM 30, Tel.: 03863-555709, Falko



BoF 2, FF 2, ISSD, Mechwarrior 3050, Starfleet Academy, Bomberman 3, Metroid, Syndicate, Lost Vikings, Young Merlin, Stunt Race, Ghoul Patrol, SoM, SoE (us), Shadowrun (us), Preise VHB, Tel.: 0841-77213, Roland

Echte Classics! T. M. H. T. – Tournament Fighters, Super Bomberman 1 und 2 (alle SNES), Tel.: 08132-31667, Fabian Huber

SNES-Spiele ab DM 15 zu verkaufen (ca. 50 Stück) oder gegen N64-Spiele zu tauschen (3 SNES: 1 N64), ruft schnell an, bevor alle weg sind, Tel.: 030-34706700, Claudia

Verkaufe SNES + Super Game Boy + ASCII Pad + F-Zero (mit Anl.) für DM 150, Tel.: 02305-43256, Artur

SNES mit 2 Pads und 9 Spielen, u. a. Secret of Evermore, Secret of Mana, DKC 2 und Yoshi's Island für DM 300, Tel.: 02041-21869, ab 15 Uhr, Patrick

SNES + 1 Pad + Super Game Boy mit 3 GB-Spielen und 5 SNES-Spielen für DM 350 zu verkaufen, Tel.: 0271-352534, Lars

Verkaufe Illusion of Time, Nigel Mansell's WCS, Jimmy Connors PTT, suche Super Air Diver, Super Strike Eagle, Theme Park, Tel.: 036848-30380, ab 14 Uhr, Mike

Verkaufe SNES mit 9 Spielen und 3 Joypads für DM 230, verk. TOTAL!-Ausgaben 3/95 u. 10/95, ruft ganz schnell an, Tel.: 09101-5488, von 7-22 Uhr, Waldemar Schröder

Verkaufe SNES, 2 Controller Pads, Action Replay, 14 Spiele, z. B. ISSD, NBA Jam T. E., StarWing, Earthworm Jim u. a., VB DM 700, Tel.: 0209-780351, Malte

Verkaufe SNES + Super Game Boy + 8 Spiele, u. a. Zelda, DKC 2, Tel.: 04355-392, Manjuel Lüdke



Attention! Verkaufe SNES mit 2 Pads + 8 Spielen (Secret of Mana, S. Metroid, Top Gear 2 etc.) + Super Game Boy mit 5 Spielen, kompl. DM 350, Tel.: 02369-3888, 15-20 Uhr, außer Di + Do, Marius

SNES, 3 Joypads, Action Replay 2, Mehrspieler-Adapter, Game-Converter, Super-Game-Boy-Adapter, 19 Spiele: Mario Kart, Pac Attack, Yoshi's Island, alles für nur DM 800, Tel.: 0172-9800574, 0711-822453, ab 21 Uhr, Davor

SNES DM 90, Pitfall DM 40, Asterix & Obelix, Aladdin, StarWing für je DM 40, SoE DM 55, ISS DM 45, MNFL DM 25, WWF 1 DM 25 u. 4 super Kampfspiele, außerdem Game Gear mit 6 Spielen für DM 250, Tel.: 06034-7275, Katalin

Wahnsinn! 6 Topspiele für nur DM 200, z. B. FIFA 97, FIFA Soccer '96, NBA Jam T. E., Secret of Mana, Super Soccer und Eishockey, Tel.: 03371-611027, Robert

Verkaufe SNES + 14 Topspiele (u. a. Secret of Mana, Stunt Race FX ...) + Zubehör für DM 700 VB, Tel.: 03437-761286, Rico

Secret of Evermore DM 60, John Madden NFL 95 DM 20, Super Mario World DM 20, F-Zero DM 30, NHL '97 DM 60, Chrono Trigger DM 70, J. Connors Tennis DM 40, Tel.: 08821-57648, Chris

Verkaufe SNES + 2 Joypads + 1 Spiel, freie Auswahl, NHL '96, StarGate und NBA Jam T. E. für nur DM 110, jedes Spiel nur DM 50, alles zusammen für nur DM 190, Tel.: 06163-5019, Steffen

SUCHE

Suche the 7th Saga, Final Fantasy II, New Horizons, Earthbound, Breath of Fire I, Tel.: 03445-200840, Uwe

Suche Neuheiten, kompl. Sammlungen + Konsolen für SNES, N64, GB, NES + Sony PSX, bitte meldet euch unter Tel.: 0641-970436, Monika

Suche Mega Man X3 (SNES), Mystic Quest (GB), Mega Man 6 (NES, us.) + Adapter, wenn möglich mit Anleitung und Verpackung, Tel.: 01-7610987 (CH), 00411-7610987 (D), Lilian verlangen



Super Aleste und Super Swiv (Firepower 2000) gesucht!!! Verkäufe Mario Kart, Yoshi's Island, Aladdin, Tiny Toon, Castlevania IV, Magical Quest, Tel.: 05921-722289, Stefan

Suche Populous I + II und ARP-Codes (für alle Spiele), Angebote an Björn Helle, Nordmeyerstr. 8, 29221 Celle

Suche (fast) alles für SNES, N64, GB, NES + Sony PSX: Konsolen, Sammlungen, Neuheiten, Zubehör ..., bitte ruft an unter Tel.: 0641-970436, Monika

Suche Populous I + II und ARP-Codes (für alle Spiele), Angebote an Björn Helle, Nordmeyerstr. 8, 29221 Celle

Suche Sailormoon für ca. DM 30-40, Tel.: 07123-8437 oder 07123-7896, ab 14 Uhr, Sebastian

Biete bis DM 100 für das Spiel Sensible Soccer, suche noch diverse Rennspiele, zahle bis DM 80, außerdem Exhaust Heat 2 (jap.) bis DM 100, Tel.: 02263-60680, Andreas

Arcana, Earthbound, Lagoon (dt), Lamborghini, Skyblazer, Bomberman 1, S. Empire Strikes Back, Y's 3, SMK, Tips + Tricks Bd. 1/94, Popolous-Verpackung, Zombies-Anleitung SNES, Tel.: 0841-77213, Roland

Suche Breath of Fire 1, 2, Shadowrun, Dragon Quest, Wizardry V, Lufia 2, Tel.: 0261-280245, Marco

Suche dringend Powermonger für SNES, zahle bis DM 85, Tel.: 06253-5773, ab 18 Uhr, Simon

Superwichtig! Suche Komplettlösungen von Final Fantasy 2 + 3, Breath of Fire 1, suche außerdem Secret of Mana 2 und Brain Lord, Tel.: 0431-74358 oder 687806, Caroline

Suche dringend SNES US-Konsole und Final Fantasy 2 für SNES und das Game-Boy-Spiel Great Greed, Tel.: 06722-2319, Uschi

TAUSCHE

Worms mit Anleitung und in 1A-Zustand gegen Terranigma oder Secret of Mana, Tel.: 06424-164946, 15-17 Uhr, Christian

Tausche Die Schlümpfe reisen um die Welt gegen StarWing oder Mario Paint, bin zu erreichen täglich unter Tel.: 02129-59443, Peter

Suche für SNES Breath of Fire 2, Chrono Trigger, Super Turrican 2, Super Probotector, Lufia u. a. RPGs. Tausche z. B. gegen SSF 2, ISSD, DKC 1 u. 2, Rock 'n Roll Racing usw., Tel.: 06241-77952, Tim

Terminator 2, Wing Commander, Super Star Wars u. StarGate, alle ohne Anleitung u. Verpackung, suche Urban Strike, Zombies, Secret of Evermore für SNES, Cornelia Friedel, Allerheiligenstr. 17, 99084 Erfurt

NES

VERKAUFE

Verkaufe NES u. NES-Spiele u. 4-Spieler-Adapter u. Action Replay u. Zubehör usw., Tel.: 0171-8300280, Dirk

Verkaufe NES mit 12 Spielen + 2 Controller (originalverpackt), z. B. Zelda 1 + 2, Mario Land, Snakes Revanche und vieles mehr, alles zusammen für ca. DM 300, Tel.: 034327-93838, ab 20 Uhr, Romy



SUCHE

Suche Young Merlin, Flintstones, Mystical Ninja, Secret of Mana für SNES + NES, zahle gut, Tel. + Fax 0521-325157, Renate

GAME BOY

VERKAUFE

Game Boy mit Dialog-Kabel und 14 Spiele, Mega Man 2, Alien 3, Turrican, R-Type u. a., kein Einzelverkauf, alles zusammen für DM 375, Tel.: 02334-52103, Benjamin

Verkaufe Game Boy + Dialog-Kabel und 9 Spiele (Turtles 1 + 2, Spiderman, Simpsons u. a.) für DM 300, kein Einzelverkauf, Tel.: 02334-57422, Christian

Game-Boy-Spiele, Batman, Asterix, Duck Tales, F-1 Race, Quarth, Navy Seals, Blades of Steel, Kirby's Dream Land für je DM 25, Tetris DM 10, Operation C DM 30, Lupe mit Licht DM 20, S. Game Boy DM 25, Tel.: 06034-7275, Katalin

SUCHE

Kaufe Game Boy + Spiele, SNES mit Spielen, suche auch kompl. Sammlungen oder einzeln, Sony PSX, NES, SNES, N64, GB, auch alle Toptitel, Tel.: 0561-8701586, Monika

Suche Game Boy mit Sammlung! Suche auch Neuheiten, Konsolen +

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

- ☐ VERKAUFE
☐ SUCHE
☐ TAUSCHE

Bitte in Druckschrift und mit Leerzeichen schreiben!

NAME

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ Super Nintendo ☐ Nintendo64
☐ NES ☐ Hardware & Zubehör
☐ Game Boy ☐ Sonstiges

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.**

Datum

Unterschrift

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!

Sammlungen für N64, SNES, NES + Sony PSX, meldet Euch bitte unter Tel.: 0641-970424, Kirsten

N64

VERKAUFE

Verkaufe PilotWings 64 für DM 75 und TOTAL! 10/93 bis 12/96 (außer 10/96) für DM 45, alles + Hälfte VK, Tel.: 03576-243282, Lars

Final Fantasy 3 (us) mit Spieleberater (engl.) DM 90, Sim City 2000 DM 50, N64-Spiel Blast Corps (us.) DM 100, Tel.: 0521-2080893, Dirk

Verkaufe Nintendo⁶⁴-Spiele, Super Mario 64, PilotWings 64, Star Wars: Shadows of the Empire, Tel.: 07251-82205, Alex

N64-Spiele! Super Mario 64 (DM 80), Turok (DM 125), zus. DM 195, GB + 5 Spiele (DM 100), verkaufe auch TOTAL! 1/96, Tel.: 06120-8834, Sven

Verkaufe Turok – Dinosaur Hunter, Super Mario 64, Preis VB, Tel.: 07937-1470, Holger

Verkaufe Spiele, PilotWings 64 DM 90, Fifa DM 100, S. Mario 64 DM 80, Wave Race 64 DM 85, verkaufe auch Mr. Nutz (SNES), halbe Nachnahme (DM 6), Tel.: 02226-4896, Michael

Verkaufe Fifa 64 für DM 110, Tel.: 0641-81804, ab 17 Uhr, Lukas

Verkaufe PilotWings DM 90, Super Mario 64 und Wave Race für je DM 80, tausche auch gegen ISS 64, verkaufe auch Game Gear mit 11 Spielen für DM 220, NBA Jam (SNES) DM 50, Tel.: 02161-658272, Niko

Verkaufe Turok (N64), Star Wars (N64) und FIFA (N64) für je DM 100, Super Mario 64 für DM 75, Tel.: 02751-7840, nach Alexander fragen

Verkaufe Mario DM 89, PilotWings DM 100, Wave Race DM 80, FIFA 64, Turok, Wayne Gretzky's 3D-Hockey, Tel.: 09231-61370, ab 18 Uhr, Christian

Nintendo⁶⁴-Spiele zu verkaufen! Verkaufe ISS 64, Killer Instinct Gold zu Preisen auf Anfrage + Nachnahme, Achtung: nur Mittwochs 17–21 Uhr anrufen, Tel.: 02551-5756, Roman

Verkaufe N64-Spiele, War Gods (us), Multi-Racing Championship (jp), Wave Race (dt) usw., Tel.: 03321-47683, Sascha

N64 Super-Konsole + 2 N64 Controller + Controller Pak + FIFA 64 + Wave Race 64 + Star Wars 64 für nur DM 500 zzgl. Versandkosten, Tel.: 03838-24562, ab 19 Uhr, André

Verkaufe Nintendo⁶⁴ inkl. Pad + Controller Pak (= Memory Card) sowie Turok (dt) für DM 240, Tel.: 08761-5395, ab 20 Uhr, Friedrich

Verkaufe Turok – Dinosaur Hunter (N64) mit Anleitung und Verpackung für DM 90, Tel.: 06861-4153, Christian

Verkaufe Super Mario 64 für DM 80 und Star Wars: Shadows of the Empire für DM 100 oder tausche gegen andere N64-Spiele, verkaufe auch Secret of Evermore für DM 70, Tel.: 0203-551055, Alexander

SUCHE

Dringend gesucht: Neuheiten + Konsolen + komplette Sammlungen für SNES, N64, GB, NES, PSX usw., einfach anrufen unter Tel.: 0641-970424, Kirsten

TAUSCHE

Tausche Turok – Dinosaur Hunter gegen International Superstar Soccer 64 oder verkaufe es für DM 105, ruft mich unter Tel.: 05258-5440 ab 13 Uhr an, Martin

Tausche PilotWings 64 oder Wave Race 64 gegen Turok, Tel.: 09562-2659, Bastian

Tausche Super Mario 64 + Spieleberater gegen Turok oder PilotWings, Killer Instinct Gold, Secret of Evermore (alle deutsch), Tel.: 05671-5415, Andreas Müntel

Tausche PilotWings 64 gegen Turok – Dinosaur Hunter, verkaufe auch, Tel.: 08022-67788, nach 15 Uhr, fragt nach Andi

Tausche für N64 Turok, dt. Fassung gegen Turok uk-Fassung/PAL, Tel.: 09605-3376, ab 17 Uhr, Rainer

Verkaufe/Tausche Super Mario 64 DM 75 und Wave Race 64 DM 80 oder tausche eines gegen Mario Kart 64 oder Turok – Dinosaur Hunter, Tel.: 04144-5431, Carlo

HARDWARE SONSTIGES

VERKAUFE

Verkaufe oder tausche SNES mit Mario 1–5 für DM 199, 1 Controller oder tausche gegen Master System mit eingebautem Alex Kid 1 von Sega, 8Bit-Konsole MS1 oder MS2 nur mit Alex, Denny Kopp, Dehnhaid 3, 22081 Hamburg

Verkaufe Fire Adapter für das SNES, ungebraucht mit Verpackung für DM 30, Tel.: 07231-40430, Simon

Nintendo⁶⁴ und Mega Memory Cartridge + Turok für DM 300, Amiga 2000 + Monitor + Joystick + Orig.-Spiele für DM 300, R. Heinze, Hutberg 40, 028995 Schönau-Berzdorf, Tel.: 035874-27423, Ronny

Unglaublich! Verkaufe einen Amiga 500 (1 MB Erweiterung) mit über 100

Topspielen, 3 Mäuse, 6 Joysticks und 4 Bücher über Amiga für nur DM 350, Tel.: 02243-7933, Christian

Mega Drive 2 mit 7 Spielen, noch kein Jahr alt! Mit Tips und Tricks für alle Spiele, komplett DM 400, Tel.: 07432-171107, Alexander

Verkaufe verschiedene Video- und Computermagazine, z. B. TOTAL!, neXt Level, Fun Vision, PC Spiel, Fun Generation, Gamepro, Tel.: 0212-811247, Christian Niegsch

TOTAL! 1, 5, 6, 9, 10, 11/94 u. 1, 2, 4, 6, 8–11/95 u. 2–12/96, 1–8/97 für je DM 10 + NN, außerdem Game Gear mit 6 Spielen für DM 250, verkaufe auch Game-Boy-Spiele zw. DM 20 u. 30, Tel.: 06034-7275, Katalin

(Ver)Kaufe/Tausche Spiele für SNES und PlayStation, schickt Listen an Andreas Steinbach, Senftenberger Ring 52 a, 13435 Berlin oder Tel.: 030-4032714

SUCHE

Suche Spieleberater für Brain Lord, Original oder Kopie, zahle DM 60, Tel.: 06321-88339, ab 18 Uhr, Bernd

Kaufe Game Boy + Spiele, SNES mit Spielen, suche auch komplette Sammlungen oder einzeln, Sony PSX, NES, SNES, N64, GB, auch alle Toptitel, Angebote erwünscht unter Tel.: 0561-8701586, Monika

Suche Nintendo⁶⁴, Super Nintendo, NES, Game Boy + Spiele, Spiele auch einzeln sowie sämtl. Zubehör, wie Pads, Spieleberater usw., alles anbieten!! Tel.: 05543-592, Sabine

Mega Drive II + Mega CD II + 14 Module + 4 CDs, alles 100 % okay, Preis VB, tausche gegen SNES + 10 oder weniger Spiele oder gegen Ultra 64 + 1 Spiel, Tel.: 07071-32958, Martin

N64 + Spiele gesucht, suche auch nur Spiele, zahle gut, Tel.: 0171-8300280, Dirk

Suche TOTAL! 6/93 bis 2/95, 12/95 u. 2/96 u. TOTAL!-Sonderbände sowie RPGs für SNES, E. Rosenkranz, Schöne Aussicht 27, 65232 Taunusstein

Dringend!! Suche Final Fantasy VII-Video! (max. DM 50, mind. 4 h, inkl. Intro, Extro, ...), verkaufe auch div. TOTAL!, jap. Soundtracks, tausche auch, Tel.: 0375-215572, Mo-Do 18–21 Uhr, Michael

Suche Spieleberater bzw. Kopie zu Lufia (dt. od. engl.), Annette Leicher, Tulpenstr. 29, 85591 Vaterstetten

Kaufe Spielesammlungen und Konsolen: GB, SNES, N64, PSX, alles PAL, Spiele möglichst mit Verpackung + Anleitung, Peter Grebenteuch, Köledaer Str. 40, 99610 Sömmerda Tel./Fax: 03634-38495

Lübeck

An- & Verkauf von Videospielen

A.B. GAMES

Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa 12-18 Uhr

Andreas Bender



- Sega
- Sony
- Nintendo

andere Systeme auf Anfrage

A.B. Games

Moislinger Allee 40 a

23588 Lübeck

Nur Versand!

Händleranfragen erwünscht!

0 45 1 - 8 71 75 55

Würzburg

**THEO KRANZ
GAMES**

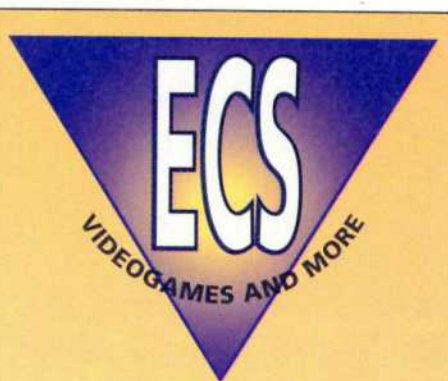
VERSAND & LÄDEN

**SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
PC**

**HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.**

**LADEN & VERSAND
TEL: 0931-571601
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG**

**LADEN PASSAU:
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU**



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

AN & VERKAUF VON
GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN
PHILIPS
Nintendo
GAME BOY
GAME GEAR
SEGA
IBM - PC
CD-ROM
0541-
66016
66017



NATURER STR. 20
49076 OSNABRÜCK
Fax: 0541-66015



**Video-
und
Computer-
spiele**

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

Tel.: 089 - 480 29 13
Fax: 089-488 07 4

UFO GAMES

Ladenverkauf & Versand
Nintendo 64 . Playstation . Saturn . SNES . 3DO .
GB . GG . MD . MCD etc.

Nintendo 64

Clayfighter *	139,00
Fifa 64	105,00
Goeman *	139,00
Int. Super (DELUXE) *	139,00
Mario Kart *	89,00
NBA Hang Time *	129,00
Pilotwings (Ausl. Anleitung)	99,00
Star Wars	129,00
Mario 64	89,00
Turok (eng. pal)	135,00
Wave Race	89,00
Antennenkabel	49,00
Memory Card (Nachbau)	39,00
Memory Card 8 MB	89,00
Joypad + Farbig	59,00
Grundgerät	299,00

Play Station

Adidas Power Soccer 2	79,00
Battle Arena Toshiden 2	89,00
Black Dawn	79,00
Carnage Heart	79,00
Casper	79,00
Cheesy	79,00
Chronicles of the Sword	79,00
Crash Bandicoot	95,00
Dark Forces	89,00
Destruction Derby 2	89,00
Discworld 2 *	79,00
Fifa 97	79,00
Final Doom	79,00
Formel 1	95,00
Galaxy Fight	49,00
Legacy of Kain	79,00
Magic - The Gathering *	79,00
NBA In the Zone 2	89,00
NBA Live 97	79,00
Need for Speed 2	89,00



NHL Hockey 97	79,00
Olympic Games	79,00
Panzer General 2 *	79,00
Rebel Assault	89,00
Resident Evil 2 *	79,00
Lomax	79,00
Ridge Racer Revolution	89,00
Tekken 2	95,00
Tunnel B1	79,00
V-Rally *	89,00
Warhammer	79,00
Wing Commander IV *	89,00
Wipe Out 2097	89,00
Game Buster	79,00
Scart Kabel (Fire)	19,00
Link Kabel (Fire)	25,00
Soul Blade	99,00
Memory Card (120)	69,00
Umbauchip	19,00
Antennen Kabel	29,00
Micro Mashines V3	89,00
Virtual Pool	79,00
Sony Grundgerät	289,00
Sony Umbau	39,00

Saturn

Bombberman	89,00
Daytona 2	89,00
Fifa 97	79,00
Fighters Megamix	99,00
Manx TT	89,00

SNES

Acme Animation Factory	59,00
Bombberman 3	89,00
Breath of Fire 2	109,00
Casper *	119,00
Die Schlümpfe reisen um die Welt	119,00
Donkey Kong 3	119,00
Fifa 97	109,00
Grundgerät gebraucht	89,00
Lufia DT	109,00
NBA Live 97	109,00
NHL Hockey 97	109,00
PGA Tour 97	119,00
Sim City 2000	119,00
Terranigma eng. Anleitung	99,00
Terranigma DT	109,00
Toy Story	109,00
Ultimate MK3	119,00
US Chrono Trigger	129,00

3DO

Death Keep	59,00
Gex	59,00
Hell	59,00
Out of this World	59,00
Perfect General	59,00
Road Rash	59,00
Syndicate	59,00
Theme Park	59,00
Wing Commander 3	59,00

Ankauf von Spielen und Konsolen.. Einfach anrufen.
Große Auswahl auch an gebrauchten Games.

Ihr bestellt wir liefern,
Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog

Porto und Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei
Preisänderungen + Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten
Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

UFO GAMES . Bundesallee 71 . 12161 Berlin
Nähe U Bundesplatz
fon + fax . 030 859 36 35

München

GAME BOY 3DO JAGUAR CDi PC CD ROM SATURN PLAYSTATION SUPER NES MEGA DRIVE

Munich Software Center
... wer sonst!

Grillparzerstr. 42
81675 München
Tel.: 089-470 21 22

Häberlstr. 26
80337 München
Tel.: 089-53 41 15

Theresienstr. 152
80333 München
Tel.: 089-52 27 87

In Zusammenarbeit mit Playcom

Holbeinstraße 2-
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 2273
Telefax 04321 / 2331

NINTENDO 64

NINTENDO 64 komplett dt	DM 299,00
ANTENNENWEICHEN SET dt	DM 39,00
CONTROLLER -grau- dt	DM 54,00
CONTROLLER -farbig- dt	DM 54,00
CONTROLLER PAK N64 dt	DM 34,00
CONTR. PAK 1 M. farbig dt	DM 44,00
CONTROLLER PAK 5 MEG dt	DM 79,00
RUMBLE PAK m. Batterien dt	DM 39,00
Blast Corps kpl. dt	DM 109,00
Clayfighter 63 1/3* dt	DM 139,00

Fifa Int. Soccer 64 dt	DM 99,00
Hexen N64 dt	DM 134,00
Int. Superstar Soccer 64 kpl. dt	DM 129,90
Lylat Wars+Rumble Pak kpl. dt	DM 129,00
Mortal Kombat Trilogy 64 dt	DM 139,00
Multi Racing Championship* dt	DM 129,00
NBA Hang Time dt	DM 129,00
Pilotwings 64 kpl. dt	DM 99,90
Star Wars: Shadows of... dt	DM 109,90
Super Mario 64 kpl. dt	DM 89,00
Super Mario KART 64 dt	DM 89,00
Turok -uncut- pal. dt	DM 139,90
Wargods* dt	DM 134,00
Waverace 64 kpl. dt	DM 89,00
Wayne Gretzky's 3D Hockey dt	DM 129,00

SUPER NINTENDO

D. Schlümpfe reisen... kpl. dt	DM 109,90
Lufia + Sp.berater kpl. dt	DM 104,00
Lucky Luke kpl. dt	DM 104,00

SEGA SATURN

SATURN kompl. + Demo's dt.	DM 299,00
Saturn kpl. + Tomb Raider dt.	DM 349,00
Command & Conquer kpl. dt.	DM 89,90
Dragon Force* dt.	DM 89,00

Independence Day kpl. dt.	DM 89,00
NHL Powerplay Hockey dt.	DM 89,00

Resident Evil* dt.	DM 99,00
Shining the Holy Ark dt.	DM 89,00
Sonic JAM dt.	DM 79,00
Warcraft 2 kpl. dt.	DM 89,00

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. + Demo CD	DM 289,00
Agent Armstrong dt.	DM 84,00
Broken Helix* dt.	DM 99,00
Deathtrap Dungeon* dt.	DM 89,00
Discworld 2* dt.	DM 98,00
Formel 1 '97* dt.	DM 99,00
Independence Day kpl. dt.	DM 84,00
Jurassic Park Lost World* dt.	DM 88,00
Legacy of Kain kpl. dt.	DM 88,00
Lifeforce TENKA dt.	DM 99,00
Monster Truck* dt.	DM 98,00
Oddw. Abe's Oddysee kpl. dt.	DM 89,00
Overblood kpl. dt.	DM 84,00
Panzer General 2 dt.	DM 89,00
Parappa the Rapper* dt.	DM 79,90
Rally Cross dt.	DM 79,00
Ray Storm* dt.	DM 79,90
Ray Tracers* dt.	DM 79,90
Resident Evil DC+Demo T.2 dt.	DM 89,00
SUIKODEN dt.	DM 89,00
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

Was macht eigentlich Erwin?

Von der Stirne rinnt ihm heiß,
literweise Spielerschweiß.
Ob Tag, ob Nacht, es ist egal.
Die Flut, die schwemmt ihm manches Mal,
das Joypad aus der feuchten Hand,
drum hat er auch sehr schnell erkannt:
Daß niemand Videospiele braucht,
wenn er im Schwimmbad untertaucht!

Für 6,80 DM könnt Ihr ab **1. Oktober** in der **TOTAL! 10/97** nachlesen, ob Erwin wieder etwas eingefallen ist.

Goemon / Mystical Ninja

Konamis sympathischer Ninja Kid Ying wird endlich auf Nintendos 64-Bitter losgelassen und erlebt dort, zusammen mit seinem alten Kumpel Dr. Yang, haarsträubende Abenteuer. Aus welchen Gefahren des alten Japan sich die beiden retten müssen, steht in der kommenden TOTAL!-Ausgabe.



Goemon/Mystical Ninja (N64)

Lylat Wars

In der kommenden TOTAL!-Ausgabe verraten wir Euch, wie gut Lylat Wars (StarFox 64) wirklich ist, und welche Änderungen für die deutsche Version des McCloud-Abenteuers vorgenommen wurden. Also, anschnallen ...



Lylat Wars (N64)

Mother 3

Mammamia! Wir liefern Euch einen ausführlichen Bericht über Mother 3 und klären Euch über das sagenumwobene 64DD auf. Welche Stärken bringt der neue Hardware-Zusatz mit sich? Wo liegen seine Schwächen? Geniestreich oder bloß Altplastik? Ab dem 1. Oktober wißt Ihr mehr.



Mother 3 (N64)

Tetrisphere

Ein Klassiker betritt 64-Bit-Terrain. Tetrisphere läßt auf dem Nintendo⁶⁴ 3D-Klötzchen und die grauen Zellen tanzen. NoA-Chairman, Howard Lincoln, lobte das Game bereits in den höchsten Tönen. Obwohl er das eigentlich bei jedem seiner Spiele tut, dürfen wir gespannt sein.



Tetrisphere (N64)

Messefieber

Auf der ECTS in London machen wir uns ein Bild über die kommenden N64-Spiele. Außerdem berichten wir von der IFA in Berlin, wo unter anderem die Endausscheidung des Mario Kart 64-Wettbewerbes stattfand.

EWJ64-Report Fortsetzung

Das 64-Bit-Debüt von Earthworm Jim hält mehr interessante Features bereit, als wir in einer Ausgabe verarbeiten können. Deshalb sollten die Fans des Superwurms die nächste TOTAL!-Ausgabe auf gar keinen Fall versäumen, denn darin setzen wir unseren EWJ64-Report fort.



Earthworm Jim 64 (N64)

GoldenEye 007

Während Pierce Brosnan gerade seinen zweiten James-Bond-Film Tomorrow Never Dies abdreht (übrigens auch in unserer schönen Hansestadt), ist in den USA die N64-Adaption von GoldenEye gerade in die Kaufhäuser gekommen. Wir sagen Euch, ob der Digi-Spion hält, was die Vorversionen versprochen.



GoldenEye 007

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), Maris Feldmann (mf)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Hirofumi Yamada
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafikleitung: Britta Jakobsen
Grafik: Nicole Bischof, Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Heine Vogt
Textkorrektur: Friedegund Bürger
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. Lüneburg
Tel.: 04 51/490 41 58, Fax: 04 51/490 42 03

Titel: MRC © Ocean/Laguna, Earthworm Jim © Shiny Entertainment



Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-.

Die X-plain Verlag GmbH ist alleinige Inhaberin aller Rechte an „TOTAL! – das unabhängige Magazin“, die als Marke und Warenzeichen beim Deutschen Patentamt geschützt sind.



Fordern Sie unseren
kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und eine Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email:
info@playcom.de

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Asterix & Obelix dt 119.99
Big Bad Bee Fighter dt 129.00



Bomberman 3 dt 89.99
Cut Throat Island dt 59.99



Donkey Kong Count. 3 dt 129.00
Donkey Kong Count. 2 dt 119.00
Dschungelbuch dt 74.00
Fifa Soccer 97 GO.ED dt 109.99
Häberek 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
Power Ranger 2 dt 109.99
Schlumpfe (dt. Text) dt 109.00



Schlumpfe 2 dt 109.99
Secret of Evermore dt 109.00
Star Wars 2 (Empire) dt 89.00
Terranigma dt 109.00
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

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

Incanation dt 44.99
Indiana Jones dt 49.00
John Madden 95 dt 39.00
Mr. Do! dt 49.00
Power Piggies 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 M. Mogelmodul 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 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
Glöckner v. Notre D. dt * 59.00
Hugo dt 59.00
King of Fighters 95 dt 49.99
König der Löwen dt 44.99
Matth. Sammer Soc. dt 54.99
Mickey Mouse 5 dt 59.00
Schlumpfe (dt. Text) 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

Return of the Joker dt 39.00
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 34.99
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
Blast Corps dt 114.00
Descent 64 dt *149.00



Fifa Soccer 64 dt 89.99
Goemon dt *139.00

Hexen dt *149.00
Int. Superstar So.64 dt 139.00
James Bond 007 dt *149.99
Joust X dt *159.00



Killer Instinct Gold dt 149.99
Lylat Wars dt *139.00



Mario Kart 64 dt 89.00
NBA Hangtime dt *129.00
NBA Jam 64 dt *149.00
Pilot Wings 64 dt 109.00
Reverse Limit dt *139.00
Robotron X dt *159.00
Robotec dt *149.00
St. Andrews Golf dt 139.00
Star Wars - Sha.o.E dt 129.00
Starfox 64 us 209.00

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 Spielen 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.

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 Shark SV-362 dt 64.99
Joypad Nintendo 64 dt 54.00
Joypad N64 schwarz dt 54.99
Joypad N64 rot dt 54.99
Joypad N64 SV-303 dt 44.99
Joypad Super SV-300 dt 54.99
Joypad Plus SV-304 dt 54.99
Joypad N64 gelb dt 54.99
Joypad N64 Grün dt 54.99
Joypad N64 blau dt 54.99
Joystick SV-364 dt 89.99
Lenkrod N64 SV-380 dt 129.99
Mad Catz Joypad N64 dt 69.00
Memory Card 1 Meg dt 39.99
Memory Card 5 Meg dt 69.99
Memory Card 256K dt 34.99
Nintendo 64 o.Spiel dt 299.00
S-Video Kabel N64 dt 29.00
Scart Kabel N64 dt 24.99
Steering Wheel 4x4 us 139.99
S.Mario 64 Spiebers. dt 24.00
Universal Adaptor dt 39.99
Verlängerung Joyp.64 dt 19.99

Wir führen auch:
PSX, Saturn, Mega
Drive und PC CD-ROM

**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



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

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**

95 %

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

92%

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

Spielspaß: 93 %

Fun Generation 6/97: Spiel des Monats
10 von 10 Punkten

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

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

Note 1

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

91 %



präsentiert durch
rain
SAT.1 FUSSBALL

KONAMI

XXL
SPORTS SERIES.



WWW.KONAMI.COM