

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴ SUPER NINTENDO GAME BOY NES

Specials

- N64-Rollenspiele: Zelda 64, Mother 3, Quest 64
- Messebericht: IFA Berlin, ECTS London, Tokyo Game Show

Tests & Previews

- Bomberman 64 (N64)
- LylatWars (N64)
- GoldenEye 007 (N64)
- Ganbare Goemon (N64)
- Tetrisphere (N64)
- F1 Pole Position 64 (N64)
- Harvest Moon (SNES)
- Tetris Plus (Game Boy)



Poster:
Bomberman
64

Große
Reportage:
Rollenspiele
für das
N64

BESSER ALS MARIO KART 64? DIDDY KONG RACING

Quix uns
was!



TESTS

IN F O S
NEWS

TIPS & TRICKS

X-PLAIN
VERLAG



JETZT AM
KIOSK!

Die TOTAL!en N64-Infos

Mit
Riesenposter:
Hexen 64

Videospiele-Sonderheft 3/97

DM 3,90
sFr 3,90

64 fan magazin

**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.

EDITORIAL

Die Gedanken sind frei

Eine kurze Erklärung vorweg: Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) ist eine Behörde. Dementsprechend führt sie Gesetze aus, macht oder ändert aber keine. Die in TOTAL! 9/97 erwähnte Änderung des Informations- und Kommunikationsdienste Gesetzes (IuKDG) wurde vom Gesetzgeber vorgenommen, die BPjS muß die Regelung ausführen. Schließlich wird die Steuergesetzgebung auch nicht vom Finanzamt gemacht ...

Außerdem wählt die BPjS nicht nach Lust und Laune eigenmächtig Indizierungskandidaten aus, sondern wird nur auf Antrag tätig. Wir gingen eigentlich davon aus, diesen Sachverhalt in der Vergangenheit ausgiebig erläutert zu haben. Wer dennoch meint, unflätige Beschimpfungen in Form von Leserbriefen zu verfassen, kann das gerne weiterhin tun. Wir werden solche unsachlichen Kommentare jedoch weder abdrucken noch weiterleiten.

Für alle, die die vergangene TOTAL! nicht gelesen haben, noch einmal kurz zur Erläuterung: Videospiele gelten seit dem 1. August automatisch als indiziert, sobald ein „inhaltsgleicher“ Titel bereits auf dem Index steht. Ist der Hersteller davon betroffener Spiele der Meinung, daß dies nicht gerechtfertigt sei, kann er ein Prüfverfahren beantragen, durch das bestimmte Versionen gegebenenfalls von der Indizierung ausgeschlossen werden. Dies wäre beispielsweise sicherlich bei *Mortal Kombat* für Game Boy möglich.

Der vom Gesetzgeber gewählte Passus der Inhaltsgleichheit sorgt derzeit in der Branche für babylonische Sprachverwirrung biblischen Ausmaßes. Klar ist, daß damit der Wortlaut „Titelgleichheit“ vermieden werden sollte. Denn dann würde eine simple Umbenennung, z. B. von *Doom 64* in *Boom 64*, das neue Gesetz wirkungslos verpuffen lassen. Weder die Software-Hersteller noch die BPjS noch der VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland e.V.) kann bislang jedoch definitiv sagen, was die genaue Auswirkung der gewählten Formulierung ist.

Der VUD erklärte uns zum Beispiel, daß *Doom 2* nicht automatisch als inhaltsgleich mit *Doom (1)* anzusehen ist. Andererseits sei die ‚64‘ in *Doom 64* ein Hinweis auf den Markennamen Nintendo⁶⁴ und das Spiel somit wie *Doom* zu behandeln. Alles klar?

Noch nicht ganz klar ist zudem, was in Deutschland genau mit den Indexkandidaten von Williams/Midway passiert. Momentan trägt sich der Hersteller mit dem Gedanken, z. B. *Doom 64* in begrenzter Stückzahl an den Videospiele-Fachhandel (also nicht an Kaufhäuser) auszuliefern und sicherzustellen, daß das Spiel Minderjährigen nicht zugänglich gemacht wird. Das ist rein rechtlich auf jeden Fall erlaubt.

Leider wird uns dieses Thema noch etliche Monate beschäftigen. Spätestens auf der Jahrestagung der BPjS, die erst Mitte November stattfindet, sollte eine Klärung erfolgen. Wir können jedoch davon ausgehen, daß die Auswirkungen keinesfalls so drastisch sind, wie Anfangs befürchtet.

Wir können Euch nur empfehlen: Abwarten, Tee trinken, Ruhe bewahren, tief durchatmen und bis 64 zählen – und natürlich TOTAL! lesen, denn wir halten Euch auf dem laufenden.





Diddy Kong Racing

Ja, nun bekommt *Mario Kart 64* echte Konkurrenz. Das neue Rennspielvergnügen um Diddy, Conquer und all die anderen niedlichen Helden machte sich nicht nur auf der IFA in Berlin viele Freunde, es schlug auch in der Redaktion ein wie eine Bombe.

Auf sechs höchst interessanten Seiten bieten wir Euch tiefere Einblicke das gelungene Werk. Wird *Diddy Kong Racing* den Erfolg von *Mario Kart 64* übertrumpfen können? Mehr ab Seite ...

24

Bomberman-Poster



Bomberman 64

Wer sich zu besten SuperNES-Zeiten allein oder mit Freunden heftige Bombenduelle lieferte, der wird die 64-Bit-Variante dieses beliebten Mehrspieler-Vergnügens sehnsüchtig erwarten. Unerfahrenen sei nur soviel verraten: Geht lieber in sichere Deckung, denn

dieses Modul hat es gewaltig in sich! Mehr ab Seite ...

48

GoldenEye 007

Bond im Test. Der smarte Engländer weiß auch im eng an die filmvorlage angelehnten Videospiel zu überzeugen. Die hohe Spielbarkeit, das außergewöhnlich gut designte Ambiente der Räumlichkeiten und Umgebungen sowie ein



Vierspieler-Modus, der es ordentlich krachen läßt, werden auch Spieler in ihren Bann ziehen können, die mit dem Secret Service nicht allzu-

SPECIALS

Game-Boy-News40
Besitzer der kleinen Keksdose dürfen sich freuen: Es gibt Nachschub. Im Gegensatz zum langsam dahinsiechenden SNES wird der Game Boy noch nicht zum alten Eisen gelegt.

NEWS

Diddy Kong Racing7
European Computer Trade Show10
F-Zero 6413
Game Boy Revival9
G.A.S.P!! - Fighters'
NEXTream7
Hybrid Heaven14
IFA-Messe Berlin6
Lamborghini 649
Nagano Winter Olympics 98 ..8
NBA In the Zone 988
Tokyo Game Show9
Yoshi's Story12

WETTBEWERBE

Malwettbewerb:
Mario Kart 6416

AKTIONEN

Große TOTAL!-Quix-Aktion ...62
Quix auf der IFA Berlin. Außerdem: großer Wettbewerb 'Gesicht 97'.

REPORTAGEN

N64-Rollenspiele30
Dragon Quest 6435
Fire Emblem 6435
Mother 332
Ogre Battle Saga33
Quest 6434
Pocket Monsters RPG33
Super Mario RPG 233
Tales of Phantasia35
Zelda 6430
Zelda 64 DD35

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴
Bomberman 6448
Diddy Kong Racing24
Ganbare Goemon:
Neo Momoyama
Bakufu No Odori36
Tetrisphere52

Harvest Moon

Selten, aber ungewöhnlich! Landleben auf dem SuperNES – Kühe melken, Eier suchen, sähen und bestellen – das Dasein eines naturbezogenen Landwirts kann ja so herrlich unbeschwerlich sein. TOTAL! bringt Euch die ausgefallene Spielidee in einem ökologisch einwandfreien Preview näher ...

46



HALT!

SNES

Harvest Moon46

TESTS

NINTENDO⁶⁴

F1 Pole Position 6456
GoldenEye 007 (Import)64
LylatWars58

SNES

Casper54

GAME BOY

Der Glöckner von Notre Dame55
Tetris Plus61

TIPS&TRICKS

Action-Replay-Codes73
Euch erwartet ein Special zu Lufia mit etlichen Action-Replay-Codes, u. a. für die Waffen.
Helpline74
Shorties68

RUBRIKEN

Börse78
Das interessante Forum für alle, die ein vergriffenes Spiel oder eine günstige Konsole suchen. Wer sich von seinen antiken Schätzen trennen möchte, kann in unserer Börse sein Angebot machen.
Editorial3
Händlerregister81
Heftshop72
Leser-Charts42
Die Seiten zum Mitmachen: Wie in jeder Ausgabe präsentieren wir Eure Lieblingsspiele in der geordneten Übersicht.
Leserpost16
Die unterhaltsame Rubrik, in der Eure Leserfragen zu aktuellen Themen rund um die Videospielerbranche geklärt und beantwortet werden. Hier könnt Ihr auch einen Großteil der eingesandten Zeichnungen wiederfinden.
News6
Poster: Bomberman 6444
TOTAL!-Intern44
Auf dieser Seite geben wir unsere persönlichen Meinungen zu aktuellen Spielen wieder.
TOTAL!-Labor45
Professor Dr. Kurzkopf informiert über Neues und Wissenswertes aus der Welt der Videospiele.
Vorschau/Impressum82



Titelthemen

Bomberman 64 (N64)48
Diddy Kong Racing (N64)24
F1 Pole Position 64 (N64)56
Ganbare Goemon (N64)36
GoldenEye 007 (N64)64
Harvest Moon (SNES)46
LylatWars (N64)58
Messe-Berichte:
•European Computer Trade Show .10
•IFA Berlin6
•Tokyo Game Show9
News6
N64-Rollenspiele:
•Mother 3 (N64)32
•Quest 64 (N64)34
•Zelda 64 (N64)30
Quix Promotion62
Tetrisphere (N64)52
Tetris Plus (Game Boy)61
Tips&Tricks68

Ganbare Goemon: Neo Momoyama Bakufu No Odori

Was für ein Titel! Übersetzt bedeutet der Endlos-Untertitel soviel wie: Der Tanz der neuen Momoyama-Regierung. In diesem ersten 128-MBit-Modul steckt eine Menge Fun für all diejenigen, die Kid Ying alias Goemon in seinem Action-Adventure mit Jump-&Run-Einlagen begleiten wollen. Mehr ab Seite ...

36



LylatWars

Fox McCloud ist ein überaus brillanter Flugkünstler, der zusammen mit seiner eingeschworenen Truppe gegen den (natürlich) oberfiesen Andross in den Kampf zieht. Wem das Vorbild, StarWing/Fox ein Begriff ist, der weiß, welch

satte Portion Action den Spieler erwartet. Die PAL-Version des bereits seit längerem auf dem US- und Japan-Markt erhältlichen StarFox 64, steht nun zum Test an. Das TOTAL!-Team ist für Euch unerschrocken vorausgelen und weiß nun Näheres zu erzählen. Einen ausführlichen Lagebericht findet Ihr ab Seite ...

58



zu kurz kommen. Anschließend gibt's ein Special für Action-Replay-Fans: Mächtig viele Codes für Lufia wollen von Euch eingegeben werden. Ab Seite 74 folgt wie immer die beliebte Helpline, in der Ihr öffentlich Fragen zu Euren Spielen stellen könnt und direkt oder ein paar Ausgaben später die erwünschte Lösung für Ever Problem erhaltet.

TIPS&TRICKS

Selbstverständlich haben wir auch in diesem Monat Neues aus der Tips-und-Tricks-Ecke zu berichten. Das mittlerweile gute alte SuperNES wird natürlich weiterhin mit hilfreichen Cheats und Tips beliefert. Doch auch Nintendos große und kleine Konsolen sollen nicht



68

Nintendo – Einholen und überholen



Funkstille herrschte seit dem 1. März in Großostheim, als die Frage nach verkauften N64-Konsolen aufkam. Während sich die Kollegen von NoA, allen voran natürlich Howard Lincoln, mit neuen Erfolgsmeldungen geradezu überschlugen und Monat für Monat ein N64-Spiel die Verkaufs-Charts dominierte, herrschte bei NoE eisiges Schweigen. Läuft das N64 so mäßig, fragten sich nicht nur Fachzeitschriften. Selbst FAZ und Spiegel sahen Sony schon als vorzeitigen Sieger im Kampf um die Next-Generation-Marktanteile. Gespannt stürzten wir uns deshalb in Berlin auf die Pressemappe von Nintendo. Irgendwo mußte doch eine Zahl zu finden sein. Und tatsächlich: Unter der Über-

sind vorbei. Vielleicht sollte man die Zeichen der Zeit erkennen und Erfolge auch werbewirksam vermarkten. Die Kollegen in den USA haben das schon lange erkannt und ziehen rund um das N64 eine Show ab, wie es in der Vergangenheit nur im Musik- und Filmbusiness üblich war. Aber nein, irgendwo in der Presseinfo versteckt stößt man auf die Aussage: „Der Start des Nintendo⁶⁴ ist ein sensationeller Erfolg, der sogar den des Vorgängermodells Super Nintendo aus dem Jahr 1992 übertrifft. Noch nie wurden in Deutschland in so kurzer Zeit so viele Videospielkonsolen verkauft ... Bis Ende 1997

gen den Effekt, daß auch Sony völlig überrascht von Nintendos Mitteilung war. Dort verkündete man zu Beginn der IFA noch stolz, innerhalb von zwei Jahren 850.000 PlayStations an den Handel verkauft zu haben (Stichtag: 31.8.97). Nach zwei Tagen hatte bei Sony offenbar jemand auch das Kleingedruckte in der Nintendo-Erklärung gelesen und erkannt, daß das N64 drauf und dran ist, innerhalb kürzester Zeit der PSX den Rang abzulaufen. In Windeseile wurde ein neuer Text aufgesetzt, und so kündete am 4.9. ein neues Pressefax plötzlich von 1.000.000 an den Handel verkauften Einheiten! Ganz offensichtlich wurden wohl auf die Schnelle die Bestellungen für das bevorstehende Weihnachtsgeschäft miteingerechnet. Sollte man plötzlich die Felle davonschwimmen sehen? Denn im Gegensatz zu Nintendo wurde nicht erwähnt, wie viele Konsolen auch wirklich Käufer gefunden haben.

Fazit: Noch ist Nintendo in

In nur sechs Monaten wurden 350.000 N64-Konsolen verkauft

schrift „Bilderbuch-Start für das Nintendo 64“ fand sich immerhin ‚schon‘ auf Seite 3 die gesuchte Angabe: 600.000 Konsolen habe der Handel geordert und davon schon jetzt rund 350.000 weiterverkauft. Ein sensationeller Erfolg, denn, wie ein Stück weiter zu lesen war, hat „das nächste 32-Bit-Gerät“ ganze 20 Monate gebraucht, um auf die gleiche Stückzahl zu kommen. Setzt man die Größe des Deutschen Marktes in Relation zu den USA, übertrifft der Erfolg sogar den von Nintendo Amerika!

„Hallo, Nintendo, jemand zu Hause?“ Offenbar ist in Großostheim noch niemandem aufgefallen, daß sich die Zeiten geändert haben. Die frühen 90er Jahre, als Nintendo allein auf weiter Flur den Markt beherrschte und keine nennenswerte Konkurrenz weit und breit auszumachen war,

werden sich nach Schätzungen von Nintendo 750.000 Menschen eine 64-Bit-Konsole zugelegt haben.“ Man fühlt sich an Douglas Adams legendären Roman *Per Anhalter durch die Galaxis* erinnert. Vielleicht hätte man diese Informationen auch in einem Keller, in dem das Licht kaputt ist, in einem verschlossenen

Noch nie wurden in Deutschland in so kurzer Zeit derart viele Videospiel-Konsolen abgesetzt

Aktenschrank hinter einer Tür mit der Aufschrift „Vorsicht! Bissiger Leopard!“ aushängen können, damit überhaupt niemand davon erfährt. Negative Berichte in Spiegel und FAZ („Sony spielt Nintendo an die Wand“) erweisen sich nun als unbegründet und wären vermeidbar gewesen. Zumindest hatte das Stillschwei-

Deutschland die Nummer 2, doch dies ist bei einem Zeitnachteil von 18 Monaten keine Schande. Ganz im Gegenteil: Der Erfolg kann sich sehen lassen. TOTAL! meint: Weihnachten gehört dem N64, und 1998 wird die alte Ordnung wiederhergestellt sein. Nur, daß Sony anstelle von Sega getreten ist.



Auf der IFA zeigte Nintendo sowohl ältere Titel als auch Neuheiten. Besondere Beachtung fanden Diddy Kong Racing und Lylat Wars. Banjo-Kazooie wurde ebenfalls präsentiert

Diddy Kong Racing

Fast wäre es eine Weltpremiere gewesen, doch den Ruhm wollte NoA den Kollegen aus Großostheim nicht gönnen. *Diddy Kong Racing*, das Geheimprojekt von Rare, konnte auf der IFA ab dem 30. August von den Messebesuchern probegespielt werden. Zwei Tage zuvor gab

es für die US-Fachpresse die erste Vorführung des Spiels überhaupt.

Wieder einmal ist es Nintendo gelungen, ein Spiel zwei Jahre komplett geheimzuhalten und plötzlich aus dem Hut zu zaubern. Die einzigen Indizien, die auf dieses Spiel hindeuteten, wa-

ren vage Aussagen von Rare-Mitarbeitern auf der E3. Man habe noch ein Spiel in der Entwicklung, das fast fertig ist. Außerdem orakelte man von einem Rennspiel...

Allerdings war keinesfalls geplant, *DKR* schon in diesem Jahr zu veröffentlichen. Die Charaktere sollten erst mit *Banjo-Kazooie* und *Conker's Quest* etabliert werden. *Bj* ist zwar so gut wie fertig, Rare hatte jedoch die Be-

fürchtung, das Spiel bis November nicht ausreichend auf Herz und Nieren testen zu können. Also gibt es einen neuen großen Weihnachtstitel. Bedauerlich daran ist lediglich, daß *Super Mario 64* weiterhin das einzige Jump&Run bleibt. Aber vielleicht gibt es ja noch eine große Überraschung, und *Yoshi's Story* landet noch vor Jahresende in den Kaufhausregalen. Aber das ist sehr, sehr unwahrscheinlich.

Konami – Gute Zeiten, schlechte Zeiten



Am IFA-Stand von Konami sorgten zwei GZSZ-Darsteller für Aufmerksamkeit und Werberummel. Ein besseres Motto hätte man für das traditionsreiche japanische Software-Haus nicht wählen können. Zu NES- und frühen SNES-Zeiten war Kon-

ami nach Nintendo der wichtigste und angesehenste Spielehersteller Japans. Spiele wie *Castlevania*, *ISS* oder *Probotector* dürfen in keiner Software-Sammlung fehlen, und *Mystical Ninja* sowie *Parodius* – um nur ein paar zu nennen – erlangten Kultstatus.

Mitte der 90er folgte dann zeitgleich mit dem Umschwung auf die 32-Bitter der Einbruch. Sowohl kreativ als auch qualitativ regierte das Mittelmaß. Doch seit kurzem geht es wieder steil bergauf: Als erstes der großen japanischen Software-Häuser erkannte

Konami das Potential des N64, und gleich das erste Spiel, *ISS 64*, überzeugte auf ganzer Linie. Mit *Ganbare Goemon* (vgl. S. 36 ff) setzt Konami den Höhenflug fort, und bislang ist kein Ende abzusehen. Ganze sechs N64-Titel stehen zur Zeit auf der Veröffentlichungsliste, drei Vorversionen konnte TOTAL! auf der IFA hinter den sprichwörtlich verschlossenen Türen begutachten.

G.A.S.P!! - Fighters' NEXTrean

Mit dem Spielautomaten *Yie Ar Kung Fu* (1985) zählt Konami zu den Pionieren der heute so beliebten Beat 'em Ups. Zwölf Jahre später macht sich Konami nun auf, die schmerzliche Durststrecke der

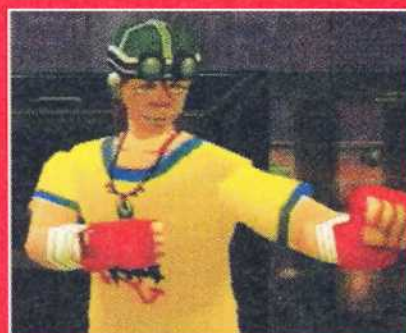
N64-Besitzer in diesem Genre zu beenden. In der spielbaren Vorversion von *G.A.S.P!!* (ursprünglicher Titel: *Battle Dancers*) standen vier verschiedene Kämpfer zur Auswahl (insgesamt werden es voraussichtlich mindestens

zehn), mit denen man schon einmal aufeinander einprügeln konnte. Laut Konami ist das Spiel erst zu 30 % fertig – es steckt also einiges Potential in dem Titel. Wer *ISS 64* kennt und die realistischen Bewegungen der 22

Spieler gesehen hat, kann vielleicht erahnen, wie geschmeidig die Bewegungen von nur zwei Figuren auf dem Bildschirm ausfallen können. Die Kleidung der Kämpfer ist zwar noch nicht übermäßig detailliert, dafür legte Konami aber viel Wert auf die aufwendige Gestaltung der Gesichter. Vergleichbares findet man bislang nur bei wesentlich



Die Moves der Kämpfer wirken sehr komplex. Da sich das Spiel noch in einem sehr frühen Stadium befindet, sind wir schon jetzt auf die Endversion gespannt



Bisher konnten acht verschiedene Charaktere gesichtet werden, es sollen aber noch mindestens zwei hinzukommen. Einige der Kämpfer und Kämpferinnen erinnern optisch stark an die Fighter aus Capcoms *Star Gladiator* (PlayStation) und Segas *Fighting Viper* (Saturn)

TOTAL! NEU

G.A.S.P!! - Fighters' NEXTeam

kostspieligeren Spielautomaten. Das Gameplay orientiert sich an den erfolgreichen Arcade-Reihen *Tekken* und *Virtua Fighter* von Namco und Sega, bietet jedoch auch Neues. So ermöglicht G.A.S.P!! echte Interaktion mit den Hintergründen. Herumliegende Gegenstände können aufge-

nommen und als Waffe eingesetzt werden, oder Gegner können in einen Reifenstapel im Hintergrund geschleudert werden. Über die Spielbarkeit läßt sich noch nicht allzuviel sagen, da die Steuerung in der Vorversion noch nicht ganz ausgereift war. G.A.S.P!! ist für Anfang 1998

angekündigt. Somit bleibt also noch genügend Zeit, das Game zu perfektionieren. Konami hat mit G.A.S.P!! ein ganz heißes Eisen im Feuer. TOTAL! geht davon aus, daß Konami ein ähnlicher Erfolg gelingen könnte wie Namco mit *Tekken* für die Sony PlayStation.



Wenn Ihr mit allen Kämpfern gesiegt habt, braucht Ihr das Modul nicht in die Tonne zu treten, speichert Eure selbstgebaute Fighter auf dem Controller Pak!



Wer sich nicht hauen mag, der wirft seinen Gegner einfach aufs Kreuz



Dank waghalsiger Kamerafahrten und Zooms seid Ihr immer mittendrin



Die Abkürzung G.A.S.P!! steht für Generation of Arts, Speed and Power



Bei diesem Rowdy hat wohl die Erziehung des Verkehrskaspers versagt

Nagano Winter Olympics 98 NBA In the Zone 98

Konamis ISS 64 verdammt die gesamte Fußball-Konkurrenz auf einen Schlag zur Zweit- und Drittklassigkeit, nun will Konami den grünen Rasen verlassen und weitere Sportarten erobern. Für *Nagano Winter Olympics 98* sicherte man sich die offizielle Lizenz der Olympischen Winterspiele. In zwölf verschiedenen Disziplinen können N64-Besitzer in die Wettkämpfe vor dem heimischen Bildschirmen

aktiv eingreifen. Alpine Skiwettkämpfe (Abfahrt, Slalom, Riesenslalom und Freestyle), Snowboarding, Skispringen, Eisschnelllauf, Bob und Curling werden auf das Modul gebannt, vier waren in der frühen Vorversion bereits spielbar und vermittelten einen ersten Vorgeschmack auf das fertige Spiel. Wie es aussieht, werden Fans unterhaltsamer Sportwettkämpfe wie Konamis *Track & Field* oder *Epyx'*

Summer Games-Serie nicht enttäuscht. *NBA In the Zone 98* ist das neueste Update der erfolgreichen Basket-

ball-Serie, die schwerpunktmäßig weniger auf Simulation, als auf rasante Action ausgelegt ist. Im kommenden Jahr wird das Spiel in direkte Konkurrenz zu *NBA Live 98* von Electronic Arts, *NBA Hardwood Heroes* von Midway und *NBA Jam 98* von Acclaim treten. Wer das Match gewinnt, läßt sich zur Zeit allerdings noch nicht sagen.



Die vier anspielbaren Sportarten machten grafisch bereits einen ordentlichen Eindruck, sind allerdings noch weit von ihrer Fertigstellung entfernt



Snowboard liegt im Trend. Atlus, Kemco und Imagineer bringen jeweils ein N64-Spiel zu dieser Sportart aber auch NWO 98 berücksichtigt diese Disziplin

Lamborghini 64 - Edle Karossen

Der Traum aller Autofahrer sind italienische Nobelkarossen der Marken Lamborghini, Ferrari und Bugatti. Genau diese Wagen gehen bei *Lamborghini 64* an den Start. Konami bringt das Titus-Spiel in Deutschland auf den Markt, und auf der IFA gab es die aktuellste Version zu sehen. Die Grafik

weiß zu begeistern: Die Autos sind erstaunlich detailliert und werden keinesfalls so unscharf wie bei vielen anderen N64-Spielen dargestellt. Zwar sind die Hintergründe nicht besonders spektakulär, dafür gibt es aber sechs komplett verschiedene Strecken, einen Vierspieler-Splitscreen-Modus und eine Vielzahl

von Spielmodi und Optionen, über die wir noch ausführlich berichten werden. Die Steuerung ist zwar immer noch hypersensibel, wird allerdings in der Verkaufsversion justierbar sein. Ab Anfang November ist *Lamborghini 64* erhältlich – ein Titel, den sich Rennspiel-Fans auf jeden Fall vormerken sollten.



Lamborghini 64 besticht durch äußerst detailliert dargestellte Rennboliden und einen Vierspieler-Splitscreen-Modus

Tokyo Game Show

In Japan fand im September die Tokyo Game Show, ein Ableger der traditionellen Tokyo Toy Show, statt. Nintendo glänzte wie immer mit Abwesenheit, obwohl diese Arroganz aufgrund der schleppenden N64-Verkäufe in Japan äußerst unangebracht ist. Doch die Third-Parties waren vollzählig angetreten und präsentierten eine ganze Reihe neuer oder verbesserter N64-Spiele. Allen voran Seta mit *Rev Limit*, das man grafisch nur noch als sensationell bezeichnen kann. Optisch muß sich das Spiel kaum noch vor wesentlich kostspieligeren Arcade-Automaten verstecken. Allerdings hapert es weiterhin an der Spielbarkeit. Nintendo of America gab bekannt, den Vertrieb in den USA selbst zu übernehmen, damit gilt auch eine Veröffentlichung bei uns als gesichert. Hudson Softs 3D-Beat-'em-Up *Dual Heroes* kann immer noch nicht begeistern, große Hoffnungen braucht sich wohl kein Prügelspiel-Fan machen. Der Trend geht hin zu Snow-

board-Spielen. Mindestens drei N64-Varianten sind derzeit in Arbeit: bei Atlus, Boss Games Studios und Imagineer.

Imagineer präsentierte mit *Fighting Cup* ein neues Beat 'em Up, das als originelle Variante keine Energiebalken, sondern ein Punktesystem (ähnlich wie beim Judo) enthält.

Eine der größten N64-Attraktionen war das japanophile *Puyo Puyo Sun 64* von Compile – für Westler leider völlig unverständlich, ist die Serie in Nippon der totale Kult.

Ascii präsentierte erstmals die N64-Version des futuristischen Rennspiels *Aero Gauge*.

Außerdem gab es einen ganzen Schwung neuer Baseball- und Mah-Jongg-Spiele, die für den Westen aber relativ unbedeutend sind. Insgesamt lockte die Tokyo Game Show in diesem Jahr mehr Publikum an als im Vorjahr. Allein am zweiten Tag waren es über 50.000 Besucher. (Im Gegensatz zur E3 und ECTS ist die TGS keine reine Fachmesse.)



Ein weiteres Highlight auf der diesjährigen Tokyo Game Show war das grafisch äußerst eindrucksvolle *Art of Fighting Twin* von Culture Brain

Game Boy Revival:

Der Game Boy ist wie der VW-Käfer: Er ist klein und handlich, und er läuft und läuft und läuft ...

Bei den tragbaren Systemen erreicht der Game Boy in Deutschland einen Marktanteil von nahezu 100 Prozent. Insgesamt wurden sieben Millionen Geräte verkauft, weltweit über 50 Millionen.

Aufgrund der großen Nachfrage wird der **Game Boy pocket ab Herbst in neuen Farben** zu haben sein. Neben der bekannten Variante (Silvermoon) gibt es dann, wie bei der Color-Game-Boy-Serie noch Schwarz (Black Beauty), Rot (Strawberry), Gelb (Sunflower), Grün (Grashopper), Blau (Blue Sky) und Transparent (Icecube).

Die unverbindliche Preisempfehlung für die neuen Farben ist 109 DM, während Silvermoon weiterhin bei 119 DM liegt.

GB-Software: Neben den geplanten Nintendo-Spielen denkt auch Konami weiterhin Schwarzweiß: Die Neuauflage einiger Klassiker wird fortgesetzt (z. B. **Anima-niacs**), doch es gibt auch Neues. Konami Japan arbeitet gerade an **Castlevania 3** und **Goemon**. Bei Acclaim stehen unter anderem **Turok** (als 2D-Action-Game) und ein neues **WWF** auf dem Programm.

Das SNES ist tot!

Die Zeit des Super Nintendo Entertainment System ist abgelaufen. Obwohl das SNES nach dem Game Boy die erfolgreichste Konsole in Deutschland ist (Seit 1992 wurden rund 2,5 Millionen Geräte verkauft.), heißt es wohl oder übel Abschied nehmen. Am Nintendo-Stand auf der IFA konnten wir nur noch drei neue SNES-Spiele sichten: **Lucky Luke** (Test in TI 9/97), **Harvest Moon** (vgl. S. 46) und eine Umsetzung des Klassikers **Arkanoid**. (Das Arcade-Original stammt aus dem Jahre 1986.)

Offenbar ist es NoE nicht gelungen, die Chefetage in Japan zur Umsetzung der in TOTAL! 5/97 vorgestellten Satellaview-Spiele (z. B. **F-Zero**, **Zelda**) zu bewegen. ▶

European Computer Trade Show '97

Die großen Neuigkeiten wurden in diesem Jahr eher auf der IFA als auf der ECTS präsentiert. Bei Nintendo stand alles im Zeichen von **Golden-Eye 007** (für die meisten Fachbesucher DAS Messehighlight), *Diddy Kong Racing* blieb dem Publikum der Berliner Funkausstellung vorbehalten. Ansonsten gab es am Nintendo-Stand an Neuigkeiten nur die aktuellste Version von **Top Gear Rally** zu begutachten. **LylatWars** war den meisten Leuten bereits als Japan-



Top Gear Rally

und US-Import (*StarFox 64*) bekannt. Auch die Konami-Spiele konnten wir schon eine Woche zuvor auf der IFA für Euch antesten.

Lamborghini 64 von Titus war im Gegensatz zur IFA nur auf Video zu begutachten, dafür präsentierte uns die anwesende Pressesprecherin der französischen Software-Firma neue Infos zu **Virtual Chess 64**. Der PC-Vorgänger *Virtual Chess* gewann 1996 die Weltmeisterschaft der Computer-Schachprogramme.



Chameleon Twist

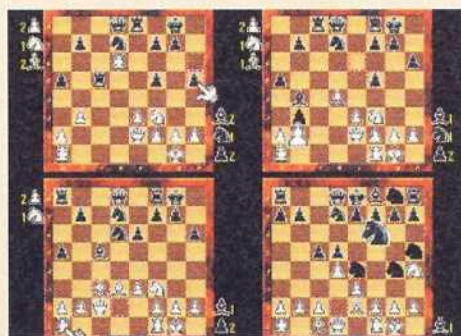


Virtual Chess 64

(Ja, so etwas gibt es wirklich! Dabei sind allerdings nur kommerzielle 'Spiele' und keine Rechenmonster wie IBMs Deep Blue zugelassen.)

Die N64-Version verspricht also, auch Schachprofis eine Herausforderung zu bieten. Doch auch Anfänger haben dank der verschiedenen Schwierigkeitsstufen (inklusive Lernmodus) eine Chance auf Erfolg. Als besonderes Feature bietet *Virtual Chess 64* die Möglichkeit, Simultanschach an vier Brettern zu spielen. Für grafische Abwechslung sorgt das optionale Battlechess-Feature, bei dem sich die Figuren auf dem Schachbrett bekämpfen. Spätestens im Februar 1998 soll die Software-Palette für das N64 um dieses vielversprechende Programm bereichert werden.

Bei GT Interactive konnten wir beobachten, daß die N64-Spiele von Williams/Midway Fortschritte machen. **Duke Nukem 64** und **Quake 64** wurden gezeigt, über die Qualität der beiden Titel können wir jedoch keine Angaben machen (vgl. Editorial dieser Ausgabe). **Mace - The Dark Age**, die Umsetzung des Arcade-Prüglers von Atari, ist nach Angaben des Her-



stellers zu 80 % fertig. Zu Jubelschreien gab es zwar keinen Anlaß, aber mit Sicherheit wird *Mace* besser als Gurken wie *Dark Rift* oder *War Gods*.

San Francisco Rush, ebenfalls im Original aus der Spielhalle, ist nun zu 70 % fertig. Leider



Wetrix

konnten wir gegenüber der E3-Version (30 %) keine großen Verbesserungen ausmachen. Die sieben Strecken sind zwar jetzt fertig, Spielbarkeit und Steuerung verlangen jedoch noch weitere Arbeit. Hoffen wir das beste, denn mit der originellen Streckenführung (inklusive zahlreicher, versteckter Abkürzungen), haarsträubenden Sprüngen und wilden Rempelen mit den Computergegnern oder via Splitscreen-Modus könnte N64-Besitzern ein weiteres Rennspiel-Highlight ins Haus stehen. Beide Spiele sind noch für Ende 1997 angekündigt. Wir würden uns jedoch nicht wundern, wenn es erst Anfang 1998 soweit ist.

Robotron X, lange Zeit für September (USA) angekündigt, scheint offenbar von der Bildfläche verschwunden zu sein. Es heißt, das Spiel sei auf unbestimmte Zeit verschoben, nachdem sowohl der Automat als

auch die PSX-Fassung floppten. Infogrames/Ocean überraschte auf der ECTS mit einem unkonventionellen Puzzlespiel namens **Wetrix**. In bester *Tetris*-Manier fallen Steine von oben herab, die auf einer Spielfläche so platziert werden müssen, daß sie als Auffangbecken für Wassertropfen dienen. (Daher der Name des Spiels: Wet ist das englische Wort für naß.) Erdbeben und andere Störfaktoren erschweren dem Spieler das Leben. Wie die meisten N64-Games bietet das originelle *Wetrix* einen unterhaltsamen Zweispieler-Modus.



Sunsoft hatte ebenfalls eine Überraschung in Petto. Offenbar ist man gewillt, **Chameleon Twist** von Nihon System Supply auch den Europäern zugänglich zu machen. Wer hätte vermutet,



Mace - The Dark Age

daß dieses Japano-Game, das optisch an *Doraemon* erinnert, jemals das Land der aufgehenden Sonne verlassen würde? Der Held von *Chameleon Twist* - *High Voltage Screaming Action* ist, wer hätte das vermutet, ein Chamäleon (namens Davy). Mit seiner langen Zunge kann es Gegner bekämpfen, Gegenstände greifen oder Abgründe überqueren. Ein Battle-Modus ermög-

licht, ähnlich wie bei *Bomberman*, haarsträubende Gefechte für bis zu vier Spieler.

Sowohl *Wetrix* als auch *Chameleon Twist* sollen angeblich noch in diesem Jahr zu haben sein. Den Vertrieb in Deutschland übernimmt wohl Laguna.

Bei UBI Soft wurde das bekannte **F1 Pole Position** gezeigt, von **Tonic Trouble** gab es weiterhin nur eine unfertige PC-Version – dies spricht nicht gerade



St. Andrews Golf

dafür, daß man die N64-Umsetzung im März '98 erwarten kann. Dafür plant UBI Soft, die Europa-Rechte für Setas Hub-



Wild Choppers

schauber-Kampfspiel **Wild Choppers** (vgl. TI 8/97) und



NFL Quarterback Club 98

Setas **St. Andrews Golf** zu erwerben. Das Japan-Original konnte zwar nicht voll überzeugen, doch das Beispiel *Human Grand Prix/F1 Pole Position 64* stimmt optimistisch, daß bei der PAL-Version noch nachgebessert werden könnte.

Last but not least: Acclaim. Neben dem endlich fertiggestellten Rennspiel-Überflieger



Forsaken

Extreme-g (Test in der kommenden TOTAL!), war die erste N64-Vorversion von **Forsaken** zu sehen. Noch waren keine Gegner eingebaut, aber man konnte zumindest schon die flüssige Grafik begutachten. (*Forsaken* lief bereits auf der IFA am Nintendo-Stand.) **NFL Quarterback Club 98** begeisterte um so



San Francisco Rush

mehr. Die hochauflösende Grafik kann man nur als sensationell bezeichnen. Glaubt man den Reaktionen in Amerika, steht das Gameplay der Optik in nichts nach.

WWF 98 wurde mittlerweile in **WWF: Warzone** umgetauft. Beeindruckend ist, daß man die Wrestler nicht nur an ihrer charakteristischen Kleidung, sondern auch an ihren Gesichtern problemlos wiedererkennt. Ein großes Geheimnis macht man derzeit um ein Projekt mit dem unspektakulären Arbeitstitel **Ball!**. Acclaim spricht lediglich davon, daß es Ähnlichkeiten mit dem Klassiker *Marble Madness* haben soll.

Nicht gesichtet wurde das **Soccer** von Probe. Offenbar ist man von dem Ziel, Konamis *International Superstar Soccer 64* zu übertreffen, noch ein gutes Stück entfernt. Eine schlechte Nachricht müssen wir leider im Fall **Shadowman** überbringen:

Acclaim zog die Ankündigung für N64 (vgl. TOTAL! 8/97) zurück, das Horror-Adventure wird nur für PCs erscheinen.

Crystal Dynamics präsentierte wie schon auf der E3 das von *Super Ma-*

rio 64 inspirierte 3D-Jump&Run **Gex 2 - Enter the Gekko** für PlayStation. Das Spiel überzeugte vor allem durch die beeindruckende technische Umsetzung. Der Producer bestätigte auf unsere Nachfrage das Gerücht, daß *Gex 2* auch für das Nintendo⁶⁴ kommen soll – allerdings erst in der zweiten



Jahreshälfte 1998.

Insgesamt war die Londoner ECTS wie schon im Vorjahr eine Messe ohne spektakuläre Highlights. Fast alle Spiele waren seit der E3 bekannt. Dies betrifft übrigens nicht nur das N64, sondern auch PlayStation und Saturn. Lediglich im PC-Bereich stach das eine oder andere Spiel dank 3D-Grafikkarte aus der Masse heraus, zumeist handelte es sich dabei um Rennspiele. Systemübergreifend waren es die N64-Spiele *Extreme-g* und *GoldenEye 007*, die am besten beim Fachpublikum ankamen.

Wie immer wurden am Abend des ersten Tages die ECTS-Awards vergeben. Das Nintendo⁶⁴ wurde als „beste Hardware des Jahres“ ausgezeichnet. Fast alle übrigen Preise gingen erwartungsgemäß an **Tomb Raider** von Core Design/Eidos.

Daß Rare noch an *Donkey Kong Country 4* arbeitet, ist wohl ausgeschlossen. Schade, ein trauriges Ende für das altehrwürdige SNES, das Erinnerungen an den unrühmlichen Abschied des NES wachwerden läßt.

64DD

Erwartungsgemäß machte Nintendo auf der IFA keine Angaben zum 64DD. „Im übrigen plant Nintendo in Japan für März 1998 die Einführung des 64DD, einem zusätzlichen Diskettenlaufwerk für die 64-Bit-Konsole.“ war die einzige Aussage. Nach den Gesetzmäßigkeiten des Marktes ist das Gerät in den USA also Ende 1998 zu erwarten, bei uns könnte es somit 1999 erscheinen.

Rest der Welt

Bereits seit Monaten machen Gerüchte die Runde, Sega plane eine 64-Bit-Konsole, die Ende 1998 auf den Markt kommen soll. Obwohl Sega sich noch nicht offiziell dazu geäußert hat, gilt es als sicher, daß die Hardware zusammen mit dem PC-Grafikkarten-Hersteller Videologic auf Basis der PowerVR-Technik designt wird.

Auf Seiten der Spieleentwickler macht sich bislang wenig Euphorie breit: Ohne Zweifel wird der Saturn-Nachfolger (Arbeitstitel: Dural, benannt nach dem Endgegner der *Virtua Fighter*-Serie) leistungsfähiger als das N64 (kein Wunder, denn Nintendos 64-Bitter wird Ende '98 auch schon wieder über zwei Jahre auf dem Buckel haben), doch wer wird bereit sein, wegen besserer Grafik schon wieder eine neue, teure Konsole zu kaufen?

Sony verhält sich da wesentlich cleverer: Allgemein wird die nächste Sony-Hardware nicht vor dem Jahr 2000 erwartet, wenn die Technik wirklich einen Schritt weiter und auch bezahlbar ist. Wir erinnern uns: PlayStation und Saturn kamen 1995 für 700 bzw. 750 DM auf den Markt, doch erst bei unter 300 DM kam die PSX so richtig in Schwung.

Yoshi's Story - schrill, bunt und herrlich verrückt



Bereits im vergangenen Monat konnten wir einige neue Bilder zu Nintendos sehnsüchtig erwartetem 2D-Jump&Run präsentieren. Falls Ihr Appetit auf mehr bekommen habt, so können wir Euch beruhigen, denn auch dieses Mal servieren wir wieder ein paar brandheiße Screenshots. Außerdem sind auch ein paar neue Fakten in die Gemäuer der TOTAL!-Redaktion eingedrungen, die wir natürlich an Euch weitergeben wollen. Ende August gab Yoshio Hongo (nein, nicht Yoshi), einer der Pressesprecher von Nintendo Japan, offizi-

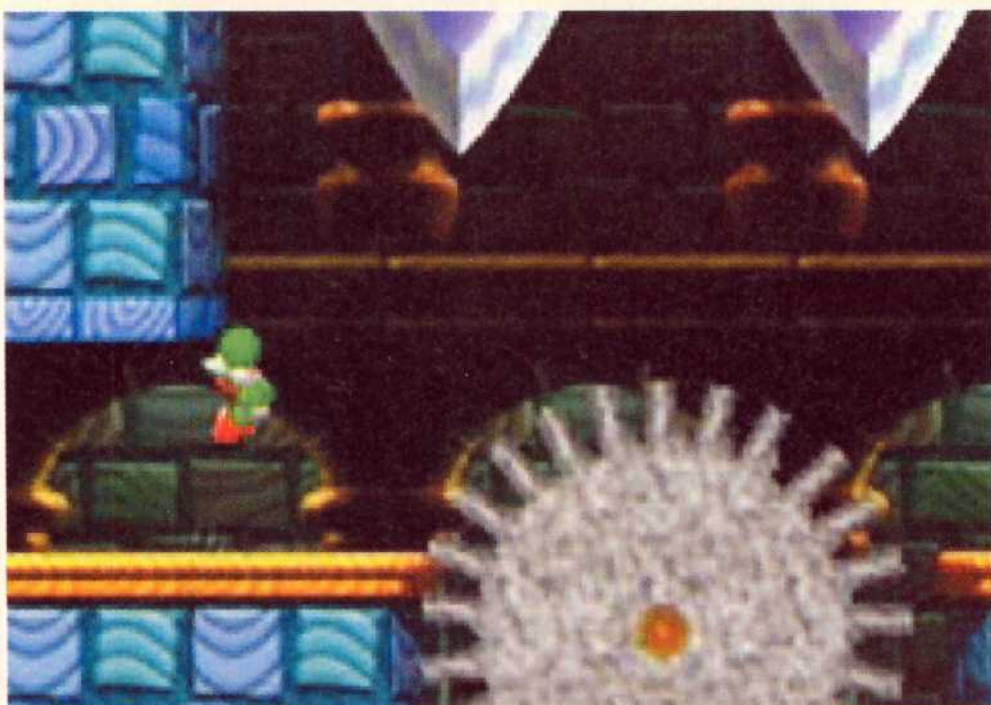
ell bekannt, was wir bereits in TOTAL! 9/97 vermutet hatten. Der Titel des Spiels wurde in *Yoshi's Story* geändert, weil „... man nicht immer eine 64 an das Ende eines Namens hängen kann.“ Auch Chefdesigner Miyamoto meldete sich höchstpersönlich zu Wort und gab einige Infos bekannt. Die Präsentation des Spiels wurde künstlerisch einem Bilderbuch nachempfunden, das den Spieler in die Geschichte hineinzieht. Die Programmierer legten besonders großen Wert auf den Märchencharakter der Grafik mit zauberhaften Hintergründen in 2D und 3D sowie auf eine absolut perfekte Spielbarkeit. Alle Be-

wegungen werden extrem geschmeidig dargestellt, und die Spielfigur reagiert schon auf den geringsten Ausschlag des Analogsticks. Die Steuerung von *Yoshi's Story* wird dem Spieler ein völlig neues Gefühl vermitteln, wie es bisher von keinem anderen 2D-Spiel bekannt ist. Es gibt sechs Welten mit jeweils vier Leveln, also insgesamt 24 Level, die wesentlich größer sind als die aus *Yoshi's Island* für das Super Nintendo. Überhaupt wird es einige Veränderungen gegenüber dem SNES-Vorgänger geben. Die Möglichkeiten mit der 16-Bit-Konsole waren trotz FX-Chip sehr eingeschränkt, mit dem Ninten-



do⁶⁴ sind die Grenzen des Machbaren nun wesentlich weiter gesteckt worden.

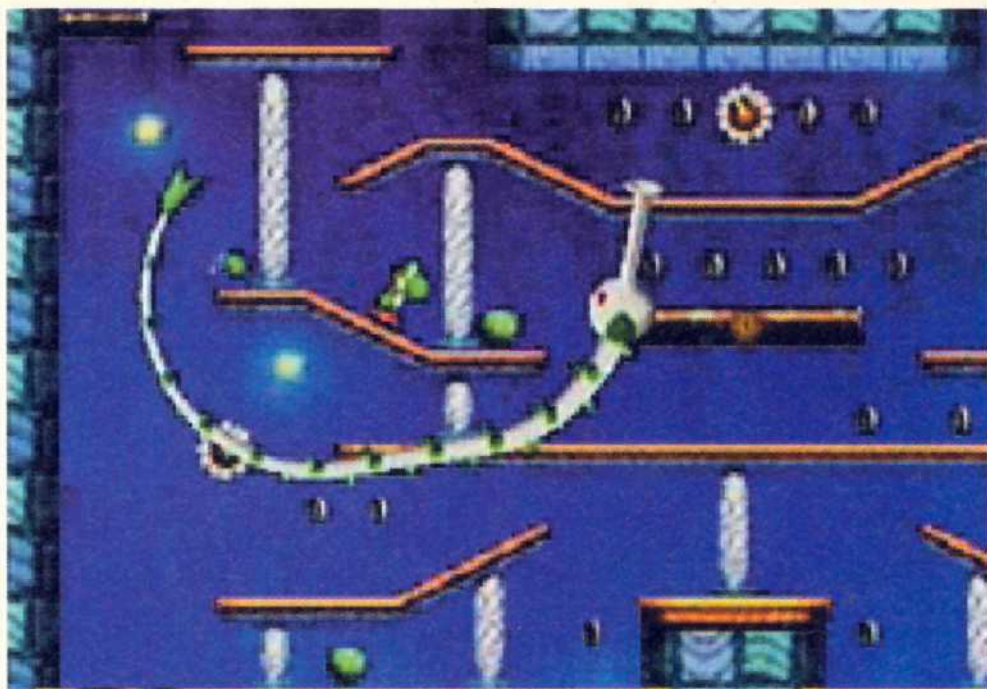
Die Entwickler benutzen viele bunte Hintergründe, die an Patchwork und Steppdecken erinnern. Details wie aufwirbelnder Staub, wenn Yoshi auf den Hintern fällt, sind nun kein Problem mehr. Das legendäre Schießen der Eier wird



Miyamoto verspricht bei *Yoshi's Story* in puncto grafische Spezialeffekte aus dem Vollen zu schöpfen. Bisher hat er seine Vorhaben meist eingehalten

Ob sich die verschiedenfarbigen Yoshis, abgesehen von ihrer Kolorierung, in irgendeiner Form unterscheiden, wollte Nintendo zur Zeit noch nicht verraten

wieder möglich sein, jedoch in einer veränderten Variante, über die Herr Miyamoto sich noch nicht weiter äußern wollte. Dafür bestätigte der Meister der Videospiele, daß Baby Mario nicht auf Yoshi reiten wird, ließ jedoch offen, ob der Klempnersäugling in anderer Form anzutreffen sein wird (Miyamoto druckte etwas herum, sprach einen halben Satz, in dem die Rede von einem Endboss war, und erklärte dann, es sei noch zu früh, etwas zu diesem Thema zu sagen). Des weiteren wurde bekanntgegeben, daß Ihr unter sechs verschiedenfarbigen Yoshis wählen könnt, ob sie über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen, darüber schwieg Nintendo sich ebenfalls aus. Ende November soll Yoshi's Story auf einem 128-MBit-Modul in Japan erscheinen (bisher war stets die Rede von lediglich 96 MBit). Für Amerika wurde der 9. Februar als Release-Tag genannt. Mo-



mentan heißt es, daß die deutsche Fassung spätestens zeitlich mit der amerikanischen Version

veröffentlicht wird. Wir halten Euch selbstverständlich wie immer auf dem laufenden.

Capcom

Yoshiki Okamoto, Capcoms Executive Director of Development (quasi Capcoms Miyamoto), hat die Firma verlassen und seine eigene Software-Company namens Flagship gegründet. In der Vergangenheit war er verantwortlich für Titel wie Street Fighter II und Resident Evil. Vor einigen Monaten äußerte er sich noch über seine Pläne bezüglich einer N64-Version von Resident Evil und eine mögliche Ninja-Variante. Die Namensrechte an den Erfolgstiteln verbleiben selbstverständlich bei Capcom, somit könnte Okamoto keine offiziellen Fortsetzungen in Eigenregie produzieren. Interessant ist jedoch, daß Flagship von Nintendo und Sega finanziert wird. Capcom USA bestätigte vor kurzem indirekt die Gerüchte rund um die N64-Spiele. Erwartet wird ein Spiel, daß „ähnlich revolutionär wird wie seinerzeit Resident Evil für PlayStation“, ein Puzzle-Game, Ghouls & Ghosts 64, Mega Man 64 und ein 3D-Street Fighter.

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

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

Nintendo64 299,95

Blast Corps	dt	119,95	Aerobiz Supersonic	us	149,95
Bomberman*(Nov)	dt	119,95	Asterix & Obelix	pal	89,95
DiddyKongRacing*(Nov)	dt	119,95	Bass Masters Classic	dt	119,95
FIFA Soccer	dt	119,95	Big Sky Trooper	dt	99,95
Goemon 3D*	dt	139,95	Casper	dt	109,95
Hexen*	da	149,95	Claymates	pal	59,95
Mario	dt	89,95	Donald Duck Maui M...	dt	129,95
Mario Kart	dt	89,95	Donkey Kong 1	dt	69,95
Mischief Makers*	dt	119,95	Donkey Kong 2	dt	119,95
Multi Racing Champ.*	dt	149,95	Donkey Kong 3	pal	99,95
NBA Hang Time*	dt	129,95	Dschungel Buch	dt	69,95
Pilotwings	dt	109,95	Harvest Moon*	dt	89,95
Star Wars	dt	129,95	Intern.Sup. SoccerDeluxe	dt	119,95
Int.Superstar Soccer	dt	139,95	Jimmy Connors Tennis	dt	99,95
StarFox*(Sep/Okt)	e	129,95	Kirby's Fun Pack	dt	119,95
Turok (uncut)	dt	89,95	König der Löwen	dt	109,95
Wave Race	dt	129,95	Lucky Luke*	dt	109,95
Wayne Gretzky's Hockey*	dt	49,95	Lufia	dt	59,95
Antennenkabel	dt	39,95	Mario All Stars	dt	59,95
Memory Card Nint.orig.	dt	59,95	Mario Kart	dt	59,95
Pad Nintendo orig- farbig	dt	49,95	Mario World	dt	99,95
RumblePak Nintendo orig*	dt	29,95	NHL Hockey '97	dt	99,95
S-VHS Kabel			Pac Man 2	dt	109,95
			Punch Out	dt	119,95
			Secret of Evermore	dt	119,95
			Secret of Mana	dt	69,95
			Schlümpfe 1		

SuperNintendo

Actraiser 2	dt	49,95
Arcanoid*	dt	59,95



Für alle Partytiger:
am 4. Okt. große Eröffnungs-
party unseres neuen Ladens
mit tollen Angeboten und
einer Menge Gewinn-
möglichkeiten.

250 gm



139,95*

Schlümpfe 2 - reisen	dt	129,95
Star Wars I	dt	59,95
Star Wars 2 + 3 Jewells	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
Worms	dt	109,95
WWF Wrestlemania Arc.	pal	49,95
Yoshi's Island	dt	109,95
Zelda 3	dt	59,95

PlayStation

Monster Trucks*	dt	94,95
V Rally	dt	89,95
Wing Commander IV	dt	89,95



119,95



Jewells 59,95

bunte GameBoy Pocket 109,95

...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 Zubehöriteile. * Titel war bei
Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!
Ab 400 DM Ratenkauf möglich.

030-627 09 154

Mo bis Sa von 9.30 - 20.00 Uhr
Hermannstr.214-216, 12049 Berlin
direkt am U-Bhf Boddinstrasse
Händleranfragen sind willkommen.

F-Zero 64 gibt Gas

Bei Nintendo scheint kein Rädchen stillzustehen. Die grundlegenden Programmierarbeiten zu *F-Zero 64* sollen inzwischen abgeschlossen sein, das Spiel befindet sich laut Nintendo bereits in der letzten Feinschliffphase, in der eventuelle Bugs beseitigt werden. Aus diesem Grunde gab Big N einige neue Bilder zu dem kommenden High-Speed-Game an die Presse weiter, die sehr vielversprechend aussehen. (Anm. d. Red.: Es muß sich bei den Screenshots allerdings nicht automatisch um Bilder aus der aktuellsten Version handeln!)

F-Zero 64 soll ca. 20 verschiedene Strecken bieten, die vor Action nur so sprühen. Beim Game-design wurden die Pisten mit Loopings, Steilkurven, Korkenzieherüberschlägen, Sprungschanzen und jeder Menge anderer spektakulärer Elemente versehen. Aufgrund der hohen Framerate, 60 Bilder (NTSC) bzw. 50 Bilder (PAL) pro Sekunde, soll das Spiel



Im Dreispieler-Modus bleibt, wie bei *GoldenEye 007*, ein Fenster dunkel



mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit und einem extrem flüssigen Bildaufbau ablaufen. Wenn man sich Titel wie *Wave Race 64* und *Mario Kart 64* anschaut, besteht Grund zu der Annahme, daß die Nintendo-Programmierer in puncto Steuerung wieder das derzeit Bestmögliche aus dem Analogstick herauskitzeln werden.

Sicherlich wird auf der diesjährigen Shoshinkai-Messe in Tokio,



Erfreulicherweise scheint Nintendo nicht den gleichen Fehler wie bei *Lylat Wars* zu begehen, der Zweispieler-Modus nutzt den gesamten Bildschirm

die Ende November stattfinden wird, eine spielbare Version von *F-Zero 64* präsentiert. Sobald wir Hand an das Game anlegen konnten, erfährt Ihr natürlich sofort unsere ersten Eindrücke.



Die Positionsanzeige verrät, daß das Feld aus 30(!) Fahrern besteht



Bitte anschnallen! Gleich werdet auch Ihr zum Weitsprung abheben



Wenn Ihr in die Kurve geht, schwingt die Kamera dementsprechend mit



Anscheinend wird nicht nur der Verkehr, sondern auch die Streckenführung außergewöhnlich sein (beachtet auf dem rechten Bild den Hintergrund)



Miyamoto wies bei seinen Ausführungen darauf hin, daß sich die Computerfahrer sehr realistisch verhalten und auch mal Unfälle verursachen werden

350.000 N64 verkauft

Hybrid Heaven - Ein neuer Stern am Himmel?



Die ersten Videodemos von *Hybrid Heaven* haben uns, bildlich gesprochen, die Schuhe ausgezogen. Hoffentlich sieht das Spiel auch wirklich so aus

Konami ist seit Jahren eine sichere Adresse für erstklassige Videospiele. In fast allen Genres befinden sich die Produkte des japanischen Unternehmens in den oberen Rängen. Mit der *International Superstar Soccer*-Serie schraubte Konami die Meßlatte für Fußballsimulationen konsequent nach oben, aber auch die Sequels zu *Castlevania* und *Goemon* sorgen bei der jeweiligen Fangemeinde regelmäßig für Jubelschreie. Mit *Hybrid Heaven* kündigt die Software-Schmiede nun ein Action-RPG an, das, laut Hersteller, das Genre revolutionieren wird. Im zweiten Quartal 1998 soll das Spiel erscheinen und Euch bisher nicht gekannte Möglichkeiten

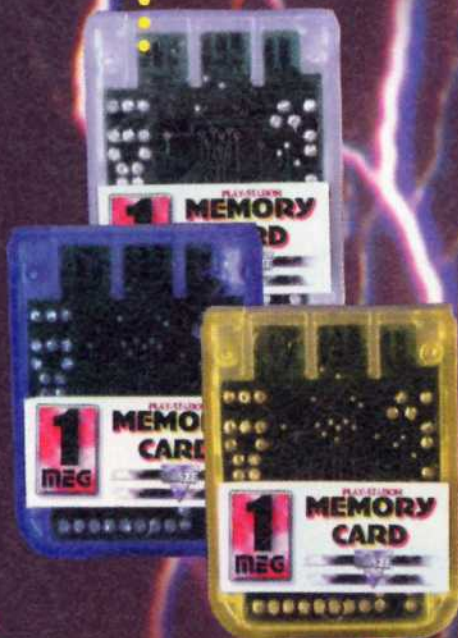
eröffnen, in das Spielgeschehen einzugreifen. Unter anderem heißt es, Ihr werdet in der Lage sein, herumliegende Gegenstände in den Handlungsablauf mit einzubeziehen. Ihr sollt beispielsweise einen Gegenstand nehmen und diesen auf einen Gegner werfen können, um ihn an einer bestimmten Handlung zu hindern. Wenn das Spiel auch nur halbwegs das hält, was die ersten Bilder versprechen (laut Konami handelt es sich nicht um Grafikstudien, die auf Hochleistungsrechnern erstellt wurden, sondern um Screenshots aus der N64-Version), steht uns ein absoluter Oberhammer bevor.



34.95*

1 MB PSX
Memory Cards
15 Spielstände,
10 Farben - ein Preis!
Test Megafun
6.'97: sehr gut

USE OR LOSE



32 MB PSX
Memory Card
- bis zu 480
Spielstände,
LCD-Display.
Brandneu!

„Die Mega Memory Card
32 MEG empfiehlt
sich dringend für
alle Viel-Saver...“
Next Level 8/97

109.95*



44.95*

Hyper Controller PSX
in 10 verschiedenen
Farben, mit TURBO
und SLOW MOTION.
Test Megafun 6.'97: gut

**VR1 X-Cellerator
PSX / Saturn**
Lenkrad mit Pedalen
Test Megafun 6.'97: gut



159.95*

BLAZE

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

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

Unverbindliche Preisempfehlung

Deutsche Mario Kart 64-Me



Race 4 Fun



Auf der Internationalen Funkausstellung (IFA) in Berlin ging Anfang September Nintendos großer *Mario Kart 64 Race 4 Fun*-Wettbewerb zu Ende. And the winner is ...



Am 23. Juni startete Nintendo den bundesweiten Wettbewerb, bei dem der *Mario Kart*-Meister aller Klassen gekürt werden sollte. Die Beteiligung war

enorm, sicherlich nicht nur, weil es als Hauptpreis ein ausgewachsenes Mario-Go-Kart zu gewinnen gab. Nachdem sich in den Vorausscheidungen die Wochengewinner und Bestzeiten herauskristallisiert hatten, ging es unter dem Funkturm in die letzte Runde. Nach einer Reihe spannender Matches stand der Meister schließlich fest:

Sven Zöllner, 19, aus Oberasbach!

Offenbar liegt das Talent ähnlich wie bei den Schuhmachern in der Familie, denn den zweiten Platz sicherte sich sein Bruder John, 15. Die Plätze 3 und 4 belegten Evren Anzovski, 16, aus Stuttgart und Stefan Sickel, 13, aus Berlin. Herzlichen Glückwunsch! Alle Beteiligten und die Zuschauer auf der IFA sind sich bestimmt einig, daß Nintendo eine spannende und unterhaltsame Aktion organisiert hat, und man kann nur hoffen, daß es solche Veranstaltungen noch häufiger geben wird.



Der glückliche Gewinner bekommt den Siegerpokal nebst -kranz überreicht. Links im Bild seht Ihr Michael Friesl, den Leiter der Konsumentenberatung von Nintendo



Meisterschaft



Parallel zur Mario Kart 64-Meisterschaft fand in TOTAL! der große Mario Kart-Malwettbewerb statt. Nintendo stiftete als Preise ein N64 plus Super Mario 64 und Mario Kart 64, ein SNES plus Super Mario Kart sowie einen Game Boy pocket plus F1 Race. Daß viele von Euch ohnehin gerne zeichnen, konnten wir ja bereits monatlich an den Leserpost-Seiten erkennen, doch was jüngst auf uns zukam, war wirklich unglaublich. (Selbst unser Briefträger, der sonst schon einiges gewohnt ist, konnte es nicht fassen.) Bis einen Tag vor Einsendeschluß waren bereits 420 Beiträge bei uns eingetrudelt, zum Schluß waren es fast 500! Richtig beeindruckend wird diese Menge allerdings erst, wenn man sie vor sich sieht. Jedenfalls scheiterten unsere Versuche, alle Kunstwerke gesammelt auszubreiten, bereits im Ansatz. Eins muß man Euch lassen – Ihr seid TOTAL! genial! Eigentlich müßte jeder Teilnehmer einen Preis erhalten. Auch Nintendo zeigte sich beeindruckt von der Masse und Klasse der Einsendungen. Das Ergebnis: Zusätzliche Preise wird es auf jeden Fall geben, doch durch Messestreß (IFA und ECTS) konnte uns noch niemand eine genaue Zusage über Art und Anzahl der zusätzlichen Preise geben. Damit wir auch etwas zu verschenken haben, ließen wir außerdem einen ganzen Berg exklusiver TOTAL!-T-Shirts drucken, die wir unter den Einsendern verlosen.



AKTION

Eines war ziemlich schnell klar: Einen Hauptgewinner nach dem Motto „Dies ist die beste Malwettbewerb-Einsendung von allen“ war nicht zu ermitteln. Auch eine Auswertung getrennt nach Altersgruppen scheiterte an der Flut der Einsendungen und fehlenden Altersangaben. Schließlich mußte das Los entscheiden:

1. Preis: Eric Meyer, Ellenstedt
2. Preis: Fabian Graf, CH-Schaffhausen
3. Preis: Ingrid Müller, Ilshofen

Herzlichen Glückwunsch! Einige ausgesuchte Werke, deren Künstler ebenfalls nicht leer ausgehen, wollen wir Euch hier schon einmal vorstellen. Kommen den Monat geben wir die übrigen Gewinner bekannt und bilden weitere Highlights ab.



Christian Peter Ernst (17) aus Weißenburg fertigte diese tolle Radierung an. Leider kommt bei diesem Scan die Qualität der Arbeit nicht mehr so gut 'rüber



Diese Seidenmalerei (inklusive aufgetragenem Goldstaub) stammt von Ingrid Müller aus Ilshofen



Benjamin Poll aus DHT-Mandeln bastelte (und verschweißte!) ein komplettes Mario-Kartenspiel



Markus Kraiczy (14) aus Leipzig zeichnete und bastelte einen Mario Kart-Comic in Form einer TOTAL!-Sonderausgabe



Dies ist ein Ausschnitt einer sehr lustigen Zeichnung von Daniel Kindinger aus Fürth-Ellenbach

Nintendo



Dennis Strillinger aus Homberg hatte auch Probleme mit den PW 64-Spielständen ...

Aloha!

Was haben wir da nur angerichtet? Aufgrund des riesigen Feedbacks auf den Sailor Moon-Artikel in TOTAL! 9/97 werden wir das Konzept unseres feinen Videospiel-Magazins wohl ändern müssen. Ab sofort berichten wir nur noch über Sailor Moon-Videospiele, listen die Handlung aller 200 Folgen auf, stellen alle Charaktere ausführlich vor, drucken Poster, T-Shirts, Bettwäsche usw. etc. Nein, aber mal im Ernst: Wir wußten zwar ob der Beliebtheit der Serie, aber daß sie sooo beliebt ist, hat uns dann doch ein wenig überrascht. Voraussichtlich werden wir in T! 11 auf ein paar Fragen eingehen, bei der am häufigsten gestellten können wir Euch leider nicht weiterhelfen. Uns ist kein Versand bekannt, der die genannten Sailor Moon-Spiele derzeit im Angebot hat. In diesem Monat mußte unser Anime&Manga-Onkel wohl oder übel wieder pausieren. Die überraschende Flut neuer Spiele wollten wir nicht an Euch vorbeifließen lassen. Aus demselben Grund haben wir auch den zweiten Teil des Earthworm Jim-Reports auf die kommende Ausgabe verschoben.

(kdh)

Schickt Eure Fragen, Anregungen, Meinungen, Kritik, Fotos, Bilder und Zeichnungen (bitte nicht auf kariertem Papier, notiert Euren Namen und möglichst Euer Alter auf der Rückseite) an folgende Adresse:

**X-plain Verlag
TOTAL! Leserbriefe
Friedensallee 41
D-22765 Hamburg**

Quix-Nr. 0165-3-222 22 13

Stichwort:

TOTAL!-Post

get the message }

quixt uns was!

Zukunftsmusik

1. Habt ihr schon eine graue Ahnung, wann *Command & Conquer* für das N64 herauskommt?
2. Wird es bei *Turok 2* zwei unterschiedliche Fassungen (mit Menschen bzw. Robotern) geben?

Timo Richard, Tübingen

T!: 1. Nein. Außer einer Absichtserklärung, daß das Spiel kommen soll, gibt es noch keine Infos.
2. Nach unserem exklusiven Bericht (TOTAL! 8/97) verkündete Acclaim, daß es bis Anfang 1998 keine weiteren Infos geben werde. Die Programmierer von Iguana sind jedenfalls nicht begeistert von der Idee, erneut zwei Versionen programmieren zu müssen. Acclaim sieht das natürlich anders, denn da *Turok 2* nicht weniger blutig als der Vorgänger sein wird, wäre das Spiel ein brandheißer Indizierungskandidat.

Rollenspiele

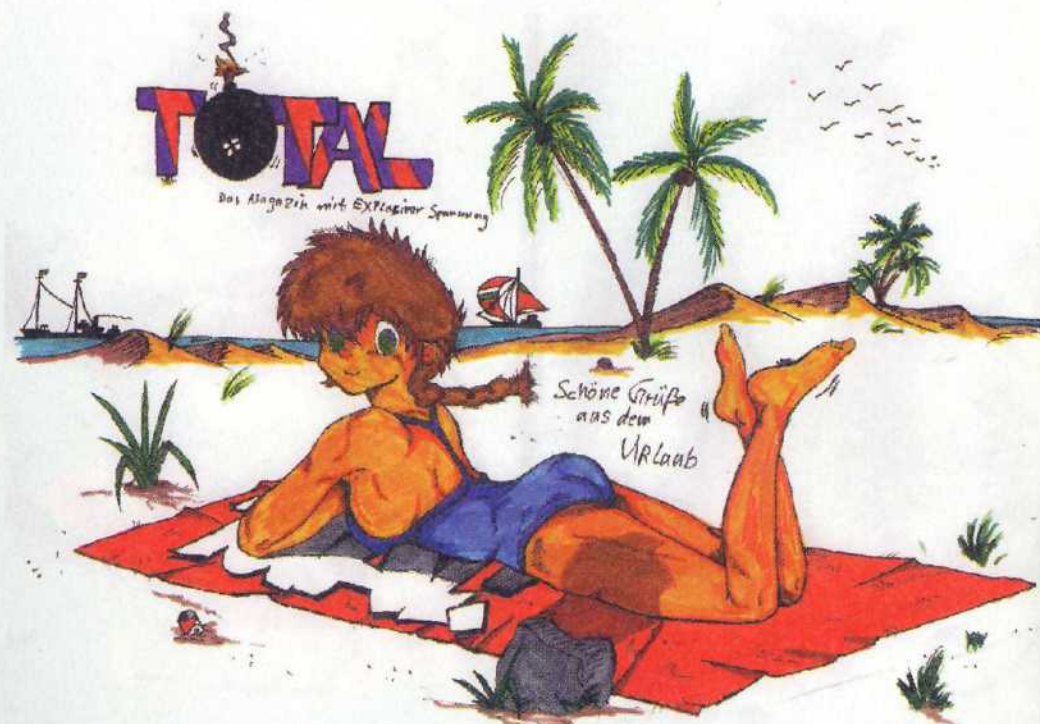
Erstmal ein großes Lob für euren interessanten und umfangreichen Bericht zur E3. Ich war begeistert von den vielen neuen 64-Bit-Highlights, aber auch sehr enttäuscht über die wenigen, nicht sehr vielversprechenden Spiele fürs gute alte SNES. Ich verstehe nicht, warum selbst Nintendo kaum neue Spiele für das doch weit verbreitete SNES auf den Markt bringt. Zum Positiven: Vor ein paar Wochen habe ich mir *Lufia* gekauft und war völlig begeistert. *Lufia* ist mein erstes Rollenspiel, und ich kenne mich in diesem Genre nicht besonders gut aus. Meine Frage: Gibt es ein Spiel, das *Lufia* ähnlich ist (Kampfsystem, Party)? Wenn ja, welches?

Michael Klitzsch, Tostedt

T!: Riesig ist die Auswahl nicht: Das beste der bei uns erhältlichen Spiele ist Capcoms *Breath of Fire II* (2+, T! 4/96). *Illusion of Time* (2-, T! 8/95) ist noch zu empfehlen, grafisch aber recht unspektakulär. *Terranigma* (2+, T! 1/97) ist ebenfalls empfehlenswert, bietet aber als Action-Adventure weder das von dir gewünschte Kampf- noch das Partysystem. Ebenso verhält es sich mit *Secret of Evermore*, dem sehr guten *Secret of Mana* und dem phantastischen *Zelda - A Link to the Past*.

Virtual Boy

Ich kaufe mir TOTAL! zwar erst seit Ausgabe 6/97, trotzdem finde ich, daß TOTAL! das beste Nintendo-Magazin ist. Ich habe jetzt erst mal eine Frage: Lohnt es sich, den Virtual Boy zu kaufen oder nicht? Bei uns in Fulda gibt es den Virtual Boy mit *Mario's Tennis* für 150 DM. Glaubt man den Worten des Verkäufers, hört es sich nach einem guten Angebot an. Da der Virtual Boy in Japan aber ein Flop war, weiß ich nicht, ob es sich lohnt, ihn zu kaufen. Welche Spiele



Kai Fahrenholz nutzt unsere Schwäche für *Ranma* aus und ist schon wieder mit einem Bild dabei. Zur Strafe für die Sache mit dem Urlaub mußt Du ein paar Monate aussetzen

le würdet ihr für den Virtual Boy empfehlen?

Jens Schmidt, Fulda-Lehnerz

T!: Wir empfehlen Dir unseren Virtual Boy-Überblick in TOTAL! 10/96. Das beste Spiel ist mit Abstand VB *Wario Land*, das der Game-Boy-Variante allerdings sehr ähnlich ist. *Galactic Pinball* ist ein sehr unterhaltsamer Flipper. *Mario's Tennis* ist gut, aber leider gibt es keinen Zweispieler-Modus. Die beiden Ballerspiele *Red Alarm* und *Vertical Force* sind auch recht ordentlich. Der VB ist kurzfristig ganz unterhaltsam, kann aber nicht längerfristig begeistern. Erstens, weil es so wenige gute Spiele gibt, vor allem aber, weil einem nach kurzer Spieldauer die Augen rausfallen. Generell ist der VB eher etwas für Konsolen-Sammler, da er sehr schnell nur noch als skurrile Dekoration und Staubfänger fungiert. Außerdem sind 150 DM ein wenig teuer. In den USA wurden die Restposten gerade für 29,95 Dollar verramscht (inklusive *Mario's Tennis*). Rechnet man Transportkosten, Zoll und Steuern hinzu, ist ein Preis von 100 DM realistischer. Spiele kosteten zum Schluß übrigens nur noch 9,95 Dollar, also etwa 20 DM.

64DD im Frühjahr '98?

Als wir kürzlich bei der Nintendo-Konsumentenberatung anriefen, wurde uns mitgeteilt, daß das 64DD kurz nach *Zelda 64*, das im Januar/Februar '98 auf dem deutschen Videospielemarkt erscheinen soll, rauskommt. Als wir diese Nachricht hörten, waren wir doch sehr verwundert, da wir erst kürzlich in der TOTAL! gelesen haben, daß das 64DD Ende '98/Anfang '99 herauskommen soll.

Claas Bitter und Stephan Nettelstroth, Nordenham

T!: Entweder habt Ihr, oder aber die betreffende Person in der Konsumenten-

beratung, da etwas falsch verstanden. Zu dem Zeitpunkt soll das 64DD in Japan rauskommen (vgl. News dieser Ausgabe) – wenn NCL das Gerät nicht in einer Nacht-und-Nebelaktion schon Ende des Jahres veröffentlicht, was Nintendo durchaus zuzutrauen wäre. Außerdem erscheint uns der *Zelda*-Termin etwas optimistisch. Miyamoto erwähnte kürzlich, die Übersetzung würde etwa drei bis vier Monate dauern. Also ist März/April realistischer.

Termine für Österreich

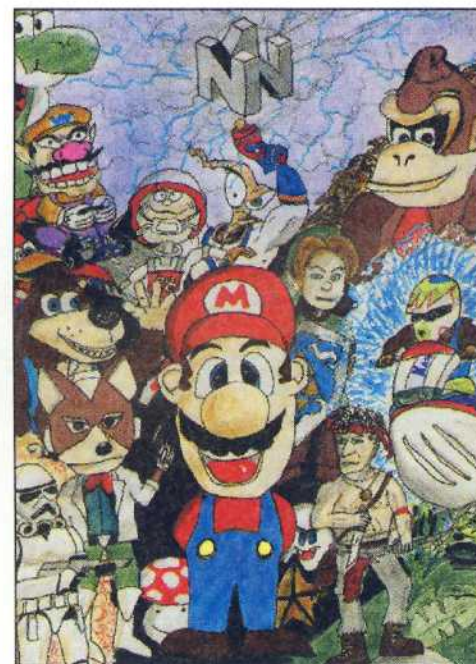
Wann kommt *Lylat Wars* voraussichtlich nach Österreich, und wird das *Rumble Pak* ebenfalls inklusive sein?

Albert Hollerwöger, A-Schörfing

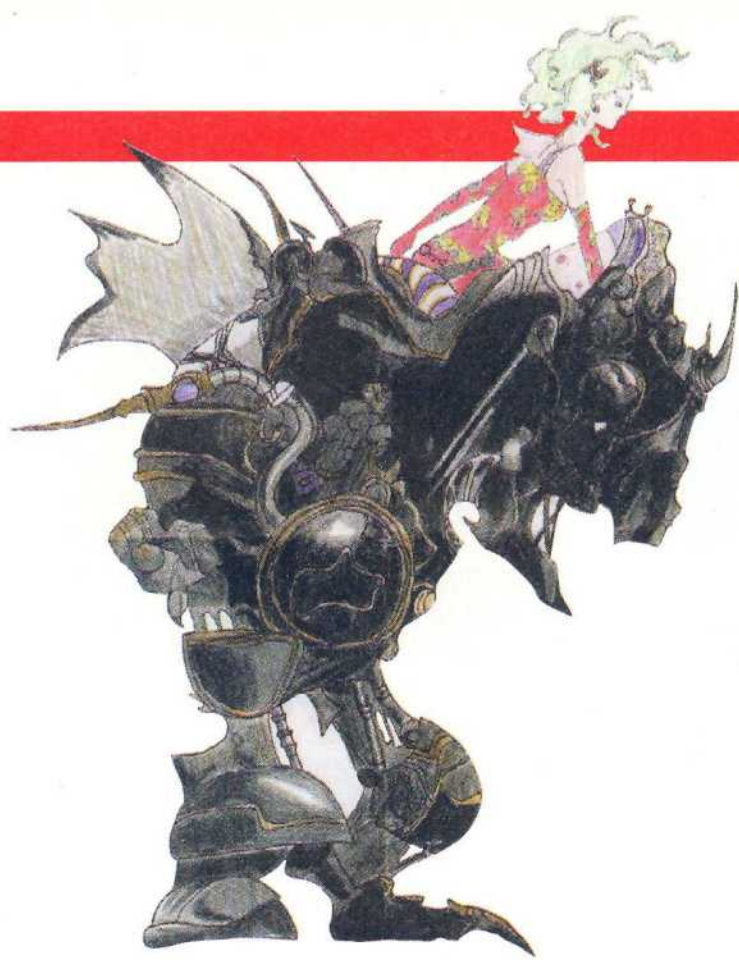
T!: Die deutschen Veröffentlichungstermine gelten in der Regel auch für Österreich (und die Schweiz). *Lylat Wars* sollte also ab dem 3. Oktober (das ist zumindest derzeit der geplante Termin) zu haben sein. Das *Rumble Pak* ist weltweit inklusive.

Feedback

In der TOTAL! 8/97 bekam ich (als ich



Sacha Bachim (14) aus LUX-Rodange verdanken wir dieses N64-Kaleidoskop



Die Zeichnung von Bianca Schneider (17, Augsburg) tröstet uns darüber hinweg, daß Final Fantasy nicht mehr in den Charts ist

die Leserbriefstudie) beinahe einen Schock! Es dreht sich um den Leserbrief 'Deathmatch'. Nun drei Punkte, die gegen den Brief sprechen:

1. Ich glaube kaum, daß viele Bock darauf haben, zwei Fernseher in einem Raum aufzustellen, nur um ein Spiel zu zweit zu spielen.

2. Ich finde, wer beim Vierspieler-Modus schaut, was Spieler B, C oder D anstellt, verdirbt sich doch selber die Spannung. Und wer hat schon eine so gute Orientierung, in dunklen Labyrinthen, wie z. B. bei Hexen 64, genau zu wissen, wo er sich aufhält. Oder wer hat schon die Zeit dafür, die Taktiken der Gegner zu beobachten, ohne Gefahr zu laufen, von den anderen beiden Spielern abgeknallt zu werden?

Ach, und bevor ich's vergesse, was machst Du eigentlich beim Vierspieler-Modus: Benutzt Du dann vier Fernseher?

André Yorulmaz, Recklinghausen

Ich selbst bin erfahrener PC-Netzwerk-Zocker (mit bis zu zehn Mann). Auch das Spiel zu zweit, vergleichbar mit Spielen über Link-Kabel an diversen

Konsolen, macht unglaublichen Spaß. Bei der Methode von Nintendo ist dies nicht immer der Fall. Zu euren Argumenten: Ja, es ist aufwendig und teuer, wenn beide Spieler je eine Konsole (oder PC), ein Spiel und einen Fernseher parat haben müssen. Ja, es ist vorteilhaft, wenn man nur ein Gerät für den gemeinsamen Spielspaß braucht. Dem muß man jedoch die Nachteile der N64-Methode gegenüberstellen. Hochgefühle erlebt man sicherlich nicht, wenn

man zu viert dichtgedrängt vor einem Fernseher sitzt und seine Augen quälen muß, um etwas auf seinem fitzelkleinen Bildschirmausschnitt zu erkennen, wobei die drei mitspielenden 'Freunde' jederzeit, wenn auch nur mit Mühe (kleiner Bildschirm), die eigene Position erspähen können. Einziger Vorteil: Im Winter spendet man seinen Mitspielern körperliche Wärme. Das Argument, daß alle Teilnehmer eine Konsole haben müssen, zieht auch nicht, da wohl jeder der Mitspieler meist seine eigene Konsole hat („Was, du hast auch ein N64? Laß' uns mal gegeneinander zocken!"). Auch die Spiele für Sonys PlayStation und den PC sind wesentlich preiswerter als N64-Spiele (Doom 64: 179 DM!). Für diesen Preis kann man sich eben- sogut die zwei PSX-Games kaufen, die man für das Spiel zu zweit per Link-Kabel unbedingt braucht! Auch ist es völlig blödsinnig, der Methode von Nintendo wegen höherer Verkaufszahlen Recht zu geben! Durch geschickteres Werben und eine größere Fangemeinde wird die Technik von Nintendo auch nicht besser! Da meine Schwester, Leserin der TOTAL!, ein N64 besitzt, komme ich gelegentlich zu dem zweifelhaften Vergnügen, ein Spielchen zu zweit zu wagen (sie vertritt übrigens ebenfalls die Meinung, daß Multiplayer-Spiele zu unübersichtlich sind!). Der Spielspaß bei Mario Kart 64 ist zu zweit noch ganz ordentlich, aber zu viert ist es unspielbar! Schlecht ist die Idee von Nintendo wirklich nicht, für ein schnelles Spielchen zu zweit eigentlich die beste Lösung. Aber letztendlich ziehe ich die mit doch ach so hohem Transportaufwand verbundene Methode des PCs bzw. der Konsolen mit Link-Kabeln eindeutig vor!

Hendryk von der Burg, Königswinter

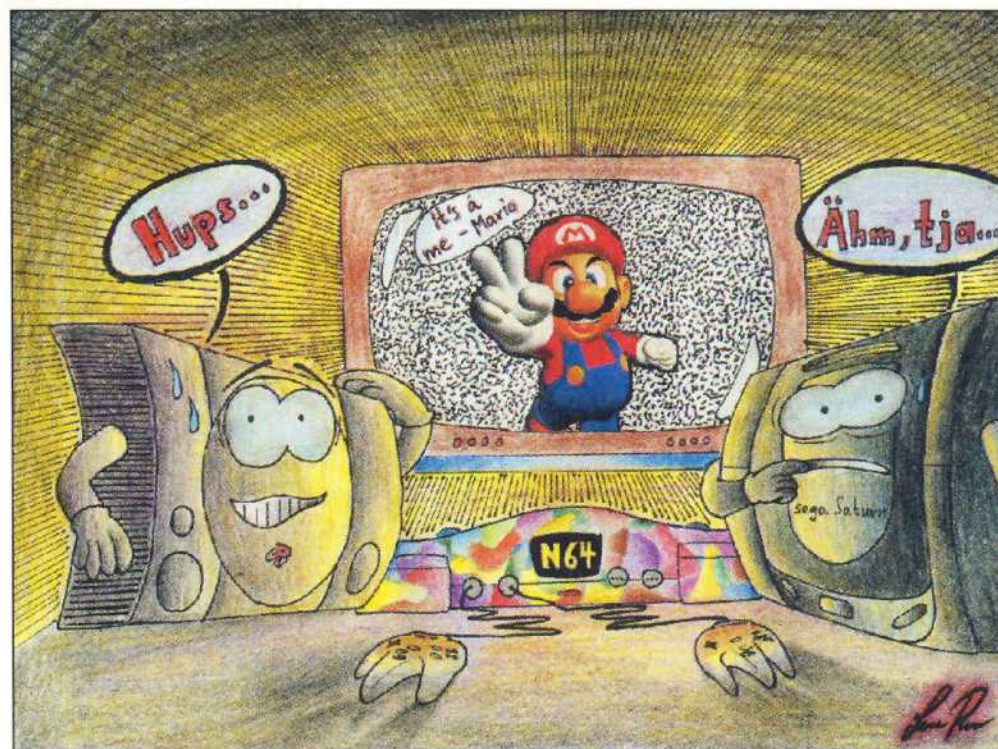
Ich finde es unmöglich, daß sich das N64 immer wieder vor der PSX recht-

fertigen muß. Es liegt wohl klar auf der Hand, welches das technisch höher entwickelte System ist. Normalerweise habe ich nichts gegen die PSX, aber wenn ich immer die Argumente höre, die manche Leute haben, um das N64 schlecht zu machen, wie z. B. 'Kindergarten' oder 'zu wenig Spiele', werde ich TOTAL! wütend. Vielleicht wollen es die PSX-Besitzer nur nicht wahrhaben, daß bereits nach zwei Jahren eine bessere Konsole auf den Markt kam. Um auf die Aufforderung von Alexander Tinschert zurückzukommen, ich finde seine Meinung über Deathmatches auf dem N64, bei denen man immer sehen kann, wo sich Spieler B, C und D gerade aufhalten, schwachsinnig. Wenn man auf zwei- oder viergeteiltem Bildschirm spielt, hat man doch gar keine Zeit, auf das Bild des anderen zu schauen, weil man sich doch auf sein eigenes Spiel konzentrieren muß. Wer sich die Aktionen der anderen Spieler dennoch ansieht, ist doch wohl selbst schuld. Ein Link-Kabel für das N64 würde ich mir nur kaufen, wenn ein Freund von mir auch ein N64 und Spiele hat, die ich ebenfalls besitze. Erst dann würde es sich lohnen. Das Problem mit zwei Fernsehern ist nicht so groß, denn fast jeder

erliche Einstellung, auf Geniestreiche wie Miyamoto-sans Super Mario 64 nur wegen des angeblich (!) kindischen Inhalts zu verzichten. Ich habe nichts dagegen, daß jemand War Gods besser findet als SM 64 – wer allerdings so argumentiert wie er, stellt sich ein echtes Armutszeugnis aus. Wie heißt es doch so schön: „Für 'ne Extraportion Spielspaß ist man doch nie zu alt!“

2. Ebenfalls kritisch stehe ich dem Leserbrief 'Deathmatch' von Alexander Tinschert aus der T! 8/97 gegenüber. Um Himmels Willen! Hoffentlich verzichtet Big N auch weiterhin auf ein Link-Kabel. (Beim GB war das o. K.) Ich finde es wirklich toll, daß Nintendo & Co den Vierspieler-Splitscreen von Anfang an so gut unterstützen. Sony und Sega sollten sich hier einmal eine gehörige Scheibe abschneiden! Oder doch nicht? Vielleicht bietet der Hexen-Nachfolger auf der PSX ja einen Vierspieler-Modus per Link-Kabel? Und so einfach geht's: Man organisiere mal schnell vier PlayStations, vier Fernseher, vier CDs, die dazugehörigen Link-Kabel und drei Mitspieler, die sich das antun! Nein danke!

3. Ich weiß, daß ihr nicht gerne (oder nur indirekt) über Kollegen urteilt. Aber



Laut Lennart Rubach (15) aus Hamburg zieht es auch Sega und Sony in den Bann der neuen Wundermaschine. Als Beweis hat er gleich noch ein Bild mitgeschickt

Haushalt hat zwei davon. Aber eine Konsole mit Vierspieler-Adapter ist doch viel praktischer.

Dennis Dreger, Gelsenkirchen

Ich (17) bin seit über zwei Jahren (TOTAL! 3/95 war meine erste) nun zufriedener Stammleser des besten N-only-Magazins in Deutschland. Auch euer Multiformat-Mag neXt Level ist absolute Spitze! Hier einige Fragen und Kommentare zu eurer Leserbrief-Rubrik: 1. Zum Leserbrief 'Williams – ex und hopp' von S. Baumer in der T! 8/97 hätte ich folgendes zu sagen: Es ist, wie ihr bereits erwähntet, eine sehr bedau-

mich würde doch interessieren, was ihr über den ersten Multi-Racing Championship-Test (N64) der XXX denkt. Die Screenshots kamen mir merkwürdig bekannt vor – und tatsächlich: Fast alle erschienen schon in der neXt Level 7/97 auf Seite 29 und auch in der TOTAL!, als es das Game noch gar nicht gab! Demnach stammen die Bilder aus Vorversionen. Und wo sind Screenshots vom Zweispieler-Modus, der im Text erwähnt wird? Mir kommt ein leiser Verdacht ...!

PS: Zum Glück gibt es TOTAL! und neXt Level!

Florian Reichart, Marktoberdorf



Und nochmal Luxemburg: Jérôme Boor (13) wohnt allerdings in Walsdorf

T!: 1. Dem ist nichts hinzuzufügen.
 2. Der Link-Modus der PlayStation verbindet maximal zwei Konsolen. Für einen Vierspieler-Modus müßte die Darstellung auf jedem Fernseher zumindest zweigeteilt sein. Echte Netzwerk-Optionen gibt es nur bei Computern – und die sind bekanntlich ein ganz klein wenig teurer als Konsolen.
 3. Prinzipiell wollen wir in der Leserpost keine Heftinhalte von Mitbewerbern diskutieren, es sei denn, ihr habt zwei unterschiedliche Informationen gelesen und habt den Verdacht, daß wir etwas Falsches geschrieben haben (was natürlich nieeeeeee vorkommt). In dem Fall sorgen wir gerne für Klarheit.
 Zu Deiner aufmerksamen Beobachtung möchten wir nur soviel sagen: Wir halten eine Messe wie die E3 nicht für den geeigneten Ort, um in dem ganzen Trubel einen kompetenten Test vorzunehmen und hoffen, daß das Beispiel keine Schule macht.
 PS: Witzigerweise finden sich die besagten Internet-Bilder auch im 64 fan magazin-Sonderheft, obwohl zu dem Zeitpunkt schon längst eigene Screenshots vorlagen – eine ärgerliche Verwechslung, die aber nicht die Qualität des Tests in Frage stellt.

Telefongebühren

1. Wie ihr es in einigen TOTAL!-Ausgaben schon geschrieben und bestätigt habt, wird das 64DD einen Modemanschluß haben. Werden wir dann auch genauso viel Geld für Telefongebühren bezahlen müssen, wie das beim Computer der Fall ist?
 2. Ich glaube nicht daran, daß Big N mit Banjo-Kazooie zwei neue Helden erschaffen hat, die Mario und Yoshi das Wasser reichen können. Ich hätte mir eigentlich mehr von diesem Spiel erhofft, doch leider kommen die Programmierer nicht vom hochgelobten Mario-Stil weg. Was haltet ihr von den zwei neuen Helden?
 3. Warum enden fast alle Namen der Spiele mit dem Anhängsel „64“? Ich finde, daß sich das ziemlich dumm anhört!

Patrick Gugg, Eggelstetten

T!: 1. Darüber läßt sich im Moment nur spekulieren. Theoretisch ja, aber man kann ja immer noch hoffen, daß nach Beendigung des Telecom-Monopols die Gebühren gesenkt werden. Es wäre durchaus denkbar, daß ein Online-Anbieter wie zum Beispiel AOL/Bertelsmann in Kooperation mit einer neuen Telefongesellschaft einen deutlich günstigeren Zugang ermöglicht. Mal sehen, wieviel Fantasie Nintendo in puncto Kooperation entwickelt. Bis es jedoch soweit ist, muß das 64DD allerdings zuerst in Japan und dann in Amerika erfolgreich anlaufen. Floppt das Gerät, werden wir es (wie den



Hallo, Virginia Hülß aus Potsdam! Haben wir eines Deiner TOTAL!-genialen Bilder nicht neulich in der AnimaniA gesehen? (Kein Wunder)

Virtual Boy) offiziell nie kaufen können.
 2. Wir denken, daß die beiden mindestens genauso kultig werden wie Donkey und Diddy Kong. Miyamoto denkt das übrigens auch: Er zeigte sich völlig begeistert von dem Spiel. Darf man einigen Quellen glauben, war er fast schockiert davon, da er es nicht für möglich gehalten hätte, daß Rare so et-



Sag' das Zauberwort und Du hast die Macht. Halt' den Mondstein fest und spür' die Kraft. Du kannst es tuuuu, oh Sailor Muuuun ... (Sorry! Das Bild stammt von Michael Stipp aus Lennestadt)

was zustande bringt. (Wir erinnern uns an seine Reaktion auf Donkey Kong Country: „Beeindruckende Grafik“.) Wie schon vergangenen Monat erwähnt: Die auf der E3 präsentierte Version war mit Sicherheit eine frühe Vorversion, um der Konkurrenz nicht allzuviel zu verraten. Das Mario-Gameplay versucht derzeit leider, die gesamte Welt zu kopieren. Bislang hat das allerdings noch niemand auch nur im Ansatz geschafft. Für ein wirklich gutes, neues 3D-Jump&Run wird es jedenfalls langsam Zeit.

3. Blöd hört es sich in der Tat an, aber Sinn macht es trotzdem. Fans sollen auf

den ersten Blick erkennen, daß es sich um die Fortsetzung eines beliebten Spiels handelt. Für das SNES beginnen endlich viele Titel mit „Super“. Hätte Nintendo den Namen Ultra 64 beibehalten, würden die entsprechenden Titel zweifelsohne alle mit „Ultra“ beginnen.

Vergessene Welt

1. Was ist Mah-Jongg?
 2. Wird Vergessene Welt – Jurassic Park 2 auch fürs N64 erscheinen?

Heiko Wortmann, Osnabrück

T!: 1. Mah-Jongg (oder auch Mah-Jong) ist ein chinesisches Gesellschaftsspiel für vier Personen. Gespielt wird mit 144 Spielsteinen (etwa so groß wie Domino-Steine), die Regeln ähneln ganz entfernt dem Kartenspiel Rommé. (Mah-Jongg-Spieler mögen uns diesen extrem weit hergeholten Vergleich verzeihen und auf Schmähbriefe verzichten.) Die Steine werden übrigens bei dem bekannten Computer- und Videospiel Shanghai benutzt, das ansonsten aber nichts mit Mah-Jongg zu tun hat.
 2. Nachdem wir die PSX- und Saturn-Version kürzlich in neXt Level getestet haben, können wir sehr gerne darauf verzichten. Steven Spielberg hat zwar vor einigen Monaten gesagt, er sei überaus beeindruckt vom N64 und würde gern ein Spiel darauf produzieren, bislang hat die Software-Abteilung seiner Firma Dreamworks aber noch keine N64-Spiele angekündigt.

No response

Ich bin stolzer Besitzer einer kompletten TOTAL!-Sammlung (seit Aus-

gabe 1/95 mit allen Sonderheften) und war auch immer sehr zufrieden mit eurem Mag. Doch ich will auch Kritik loswerden: Das ist jetzt schon mein fünfter Brief (okay, okay, vier Briefe und ein Fax), und noch keine Reaktion von euch. Mir drängt sich langsam der Verdacht auf, daß ihr (fast) nur Briefe mit toll bemalten Umschlägen lest! Ich arme Seele kann aber nicht zeichnen (na gut, schon, aber nicht gut) und würde mich trotzdem freuen, wenn meine Fragen beantwortet würden.

1. Leitzens hat jemand geschrieben, warum bei euch nicht mehr Virtual Boy vorne drauf steht, und da habt ihr geantwortet, weil der nicht im Heft ist, dürft ihr damit auch keine Werbung machen. Warum steht dann vorne noch NES drauf? Nur wegen den Charts?

2. Ich war von „meinem“ Turok begeistert, bis ich die englische Version bei einem Freund gespielt habe. Nicht, daß ihr glaubt, ich denke „Gewalt = gutes Spiel“, aber es ist schon realistischer und (grafisch) schöner, wenn ein Dinosaurier durch eine Granate in hohem Bogen wegfällt und dabei eine rote Spur hinterläßt, oder sich ein angeschossener Soldat an den Hals faßt und im Todeskampf noch ein paar Meter über den Boden kriecht. Da können die Roboter, die einfach immer nur auf die gleiche Weise nach hinten fallen, nicht mithalten. Außerdem sieht es ja wohl lächerlich aus, wenn kurz vor dem T-Rex und dem Campaigner Roboter aufgehängt baumeln. Warum sollte jemand einen Roboter erhängen? Außerdem wurden bei meinem Freund zwischendurch dauernd Cheats angezeigt und bei mir nur am Schluß drei Stück.

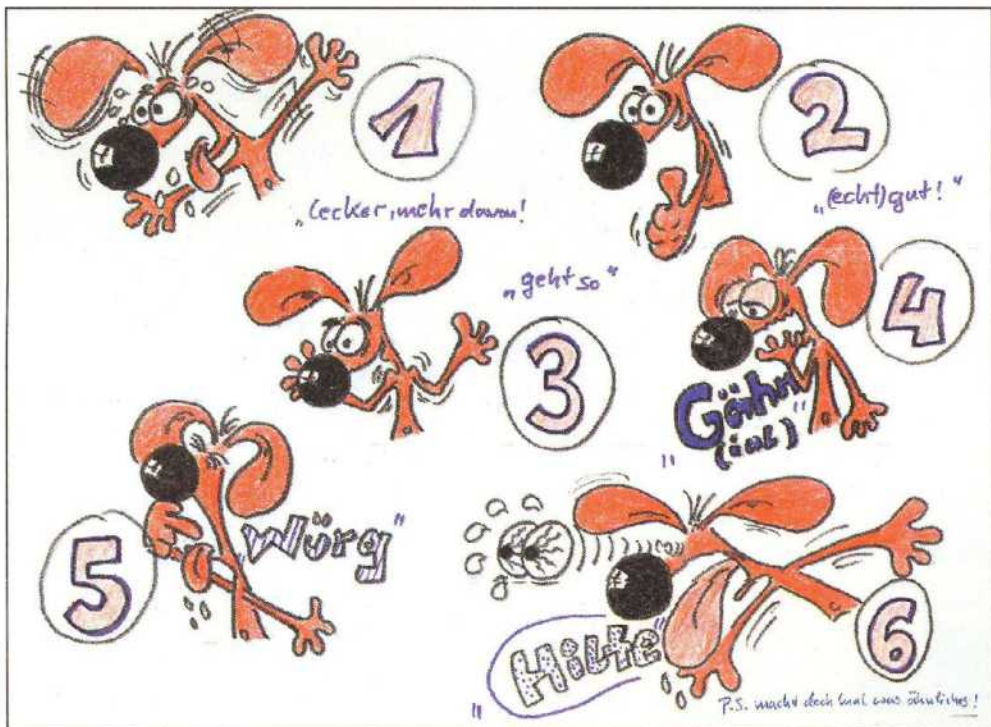
3. Wie war das, Nintendo? Qualität statt Quantität? Ich sage nur Williams, FIFA 64, PC-Umsetzungen ... Sind das Spiele, für die man über 100 DM bezahlen muß?

Stefan, Kempen

T!: Wir lesen ausnahmslos alle Briefe, können aber nicht alle Briefe beantworten oder, genauer gesagt, leider nur auf den Leserpostseiten in der



Andre Adler (15) aus Syke-Ba\$%&\$ (unlesbar) ist offensichtlich Batman-Fan



Wir brauchen ein Maskottchen! (Sagt Christian, 19, aus Ansbach). Einen Vorschlag hat er freundlicherweise gleich mitgeliefert – mit der Anregung, doch 'mal so was ähnliches zu machen. Wie sehen das die anderen LeserInnen? Sollen wir „sowas 'mal machen“?

TOTAL! beantworten. Aufwendig gestaltete Briefe oder Bilder finden wir zwar richtig klasse, aber deshalb ziehen wir sie nicht unbedingt anderen vor. Wir wählen die Briefe unter anderem nach folgenden Kriterien aus:

- Werden bestimmte Fragen häufig gestellt? (In dem Fall ist es relativ egal, welcher Name unter dem Brief steht, wichtiger ist doch, daß die Frage beantwortet wird.)
- Wird eine Meinung, ein Vorschlag oder Kritik geäußert, bei der uns die Meinung anderer Leser interessiert?
- Finden sich in TOTAL! widersprüchliche Aussagen, die der Klärung bedürfen?
- Gibt es zu irgendeinem Artikel der TOTAL! neue Infos, die wir an der Stelle unterbringen können?

Aussortiert werden Fragen, die ohnehin in der aktuellen Ausgabe behandelt werden (oder die wir erst ein oder zwei Monate zuvor als Thema hatten. Positives Feedback taucht zwar nicht so häufig auf diesen Seiten auf, ist aber für uns nicht minder wichtig, damit wir wissen, was Euch an der TOTAL! gefällt und was wir beibehalten sollen.

1. Wenn wir uns recht entsinnen, hatten wir in den vergangenen Ausgaben häufiger NES-Classic-Tests und sogar eine NES-Reportage. Sobald wir keine NES-Classics mehr bringen, verschwindet auch das 'NES' vom Cover.

2. Zugegeben. Aber ein PAL-Turok mit Robotern ist deutlich stimmungsvoller als ein schwarzer Bildschirm (da Turok mit Menschen nach drei Tagen indiziert und damit vom Markt verschwunden wäre).

Die Cheats werden im Spiel bekanntgegeben, sobald bestimmte Voraussetzungen erreicht sind. So gibt es z. B. einen Leben-Cheat, wenn genügend Extraleben eingesammelt wurden.

3. Sobald ein unabhängiger Hersteller eine Lizenz erworben hat, darf er auch

ein Spiel herausbringen. Wie stellst Du Dir das vor? Soll Nintendo vielleicht zu EA sagen: Jungs, ihr habt jetzt ein Jahr an dem Spiel gearbeitet, aber FIFA 64 gefällt uns nicht. Sorry, aber vielleicht dürft ihr ja euer nächstes Spiel für unsere Konsole rausbringen, falls es besser ist. Und überhaupt: Alle Welt meckert, weil sich dauernd Veröffentlichungstermine verschieben. Das passiert natürlich deshalb, weil die Spiele noch nicht den selbstgesetzten Qualitätsansprüchen der Entwickler genügen.

Nintendo selbst hat bislang nur gute Spiele für das N64 veröffentlicht – abgesehen von Cruis'n USA in Amerika, aber Ausnahmen bestätigen bekanntlich die Regel.

PS: Nein, 170 DM muß man für die genannten Spiele nicht ausgeben.



Fadi El-Majzoub (17) aus Stuttgart kann sich noch an die Turtles erinnern

Wunschlos glücklich

1. Warum ist TOTAL! so total genial? P!:

1. Ist doch klar! Wegen der vielen Reportagen, Specials, Previews und Tests natürlich!

2. Warum stelle ich in diesem Brief keine Fragen?

P!:

PI: Weil bei TOTAL! keine Fragen offenbleiben.

Patrik Saleh-Zaki, Kempen

T!:

Hier kommt die Maus

Bevor ich euch mit Komplimenten überhäufe, möchte ich auf den Leserbrief „Rollenspiele, Frage 3“ aus TOTAL! 7/97 zurückkommen. Ich finde, der Gipfel der N64-Technik wird viel schneller erreicht als beim SNES, denn zur Zeit von Donkey Kong Country wurde die Gittermodell/Wireframe-Technik gerade erst erfunden. Beim N64 hingegen wird sie schon von Anfang an verwendet.

- Wieso gibt es keine Rollenspiele wie Simon the Sorcerer oder Monkey Island für die Nintendo-Konsolen?
- Könnte man die Mario Paint 64-Maus auch für andere Spiele benutzen (z. B. Command & Conquer 64)?
- Bekommt ihr manchmal von Firmen Geld geboten, damit ihr ein Spiel für sie gut schreibt?

Marcello Pisanu, Moers

T!:

Die Wireframe-Technik wurde für DKC nicht erfunden, die Art der Anwendung war jedoch neu. Ansonsten hast Du mit Deiner Aussage recht. Allerdings läßt sich in anderen Bereichen zweifelsohne noch eine ganze Menge mehr aus dem N64 herauskitzeln.

1. Gute Frage. Adventures haben zwar eine eingeschworene Fangemeinde, aber wie bei Rollenspielen ist die Zielgruppe, anders als bei Renn- oder Prügelspielen, insgesamt recht klein. Wenn Maniac Mansion auf dem NES übermäßig erfolgreich gewesen wäre, hätte es sicherlich auch Umsetzungen anderer LucasArts-Adventures gegeben. Selbst für PCs gibt es heutzutage wesentlich weniger Adventures als noch vor ca. fünf Jahren, da die Verkäufe nicht mehr sehr hoch sind.

2. Wenn die Programmierer eine Mausunterstützung programmieren, unterstützt das Spiel auch die Maus ... Vielleicht gibt es aber auch gar keine Maus für Mario Paint 64 – schließlich hat der Analogstick eine ähnliche Funktionsweise.

3. Nein, leider nicht, sonst würden wir heute BMWs und Porsches fahren statt Civics, Kias, Peugeotts oder Fahrrädern. Die Firmen drohen uns eher Schläge an und haben uns nicht mehr lieb, wenn wir es nicht tun ... Im Ernst: Wenn die Wertung nicht den Vorstellungen der Hersteller entspricht, muß man manchmal endlose Diskussionen und/oder Vorwürfe über sich ergehen lassen: Man



Katharina Swat (15) aus Alpenrod kreierte in den Ferien ihre eigene Heldin

habe das Spiel nicht lange genug gespielt, sei voreingenommen oder hätte die verborgenen Qualitäten nicht erkannt. Bislang konnten wir unseren Standpunkt jedoch immer sachlich belegen.

Folterkeller

Was ist ein Dungeon?

Jan-H. Furchner, Bleckede

T!:

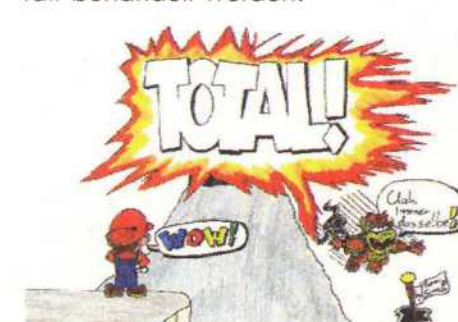
Die Welt ist ein Dorf

Wird es bald möglich sein, daß US-Spiele und PAL-Spiele zur selben Zeit erscheinen?

Alex Gabler, A-Innsbruck

T!:

Nein. Es sei denn, der Hersteller würde das Original solange auf Halde liegen lassen, bis die Programmierer mit der Konvertierung fertig sind. Aber warum sollte er das tun? Ein Aspekt, den bei diesem Thema anscheinend niemand bedenkt: US-amerikanische Filme laufen zum Beispiel in Europa auch viel später an, da sie zuerst synchronisiert werden müssen. Da beschwert sich auch niemand. Ebenso kommen in den USA unzählige Filme in die Kinos, die floppen und bei uns gar nicht mehr anlaufen. Wartezeiten sind also ganz normal und bedeuten nicht automatisch, daß wir benachteiligt oder unfair behandelt werden.



Das Wort zum Sonnt... äh, Abschluß, von Thomas Sonsalla (14) aus Berlin

Wertungserklärung

So werten wir

Mit der Einführung des N64 haben wir eine ganze Reihe neuer LeserInnen hinzubekommen. Deshalb ist es wohl an der Zeit, einmal wieder ein paar Worte zu unserem Wertungssystem zu verlieren. Die Verwendung von Schulnoten sollte natürlich bei jedem für einen gewissen Wiedererkennungseffekt sorgen. Normalerweise ist das Maximum eine glatte 1.

Nintendo oder andere Hersteller nehmen keinen Einfluß auf unsere Wertungen, da wir ein 100%ig unabhängiges Magazin sind. Sämtliche Wertungen beziehen sich natürlich auf die technischen Möglichkeiten des jeweiligen Systems.

Gameplay: Eine originelle Spielidee nützt gar nichts, wenn die Steuerung mißlungen ist. Haben sich die Spieldesigner Mühe gegeben, bietet das Spiel viele Variationen, oder gab es bereits vor der Erfindung des Rades bessere Ideen? Ist das Leveldesign gelungen oder total unfair? Ein paar Innovationen können auf jeden Fall nicht schaden, sonst würden wir heute immer noch ausschließlich Tennis-Varianten spielen.

Dauerspaß: Es wird nicht allein der Umfang gewürdigt, der Spaß muß auch gegeben sein. Das Gameplay wirkt sich also auch auf diesen Punkt aus. Ein Spiel

mit 128 Leveln dauert sicherlich sehr lange, aber wenn alle langweilig sind, nützt das gar nichts. Oder ist nur der erste Level gelungen, die letzten fünf jedoch völlig mißlungen?

Einen Richtwert, wie lange ein Spiel dauern sollte, gibt es nicht. Dafür unterscheiden sich die verschiedenen Genres viel zu sehr. Rollenspiele oder Jump&Runs wandern nach dem ersten Durchspielen eher ins Regal als z. B. Sport- oder Rennspiele. Fehlt bei den beiden letztgenannten Genres ein Mehrspieler-Modus, ist das ein deutlicher Negativpunkt, bei Jump&Runs und Rollenspielen ist dieser Punkt jedoch weniger wichtig.

Grafik: Sowohl die technische Umsetzung als auch die optische Gestaltung der Grafik spielt eine Rolle. Ruckelt das Scrolling, flackern die Sprites, schmerzen die Farben? Oder scrollt der Bildschirm butterweich und rasend schnell? Zaubern die Programmierer spektakuläre Effekte auf die Mattscheibe?

Sound: Die Soundwertung setzt sich zusammen aus Musiken und Soundeffekten. Neben der Komposition an sich spielt auch die technische Umsetzung eine Rol-

le. Rauschende Sprachsamples sind nicht sehr hörensenswert, und selbst die beste Melodie wird mal langweilig, wenn es nur eine einzige gibt.

Fazit: Diese Angabe ist natürlich am wichtigsten. Das Fazit setzt sich in der Regel zu gleichen Teilen aus Gameplay und

Dauerspaß zusammen. Schwankt der Mittelwert zwischen zwei Noten (Gameplay: 3, Dauerspaß: 4 >> Fazit 3- oder 4+), bilden Grafik und Sound eine Tendenz zum Positiven oder Negativen.

Grafik und Sound können sich jedoch auch deutlicher auf das Fazit auswirken, z. B. wenn sie so schlecht sind, daß das ganze Spiel keinen Spaß mehr macht. In anderen Fällen spielen sie überhaupt keine Rolle – als Standardbeispiel bietet sich *Tetris* an.

TOTAL! genial: Spiele, die mit einer 1, 1- oder 2+ getestet werden, zeichnen wir mit dem TOTAL! genial-Gütesiegel aus – ein Garant für höchste Qualität. Fans des entsprechenden Genres sollten unserer Meinung nach auf jeden Fall einen

Blick riskieren. Aber auch Spiele mit einer 2 oder 2- sind noch gut – wir empfehlen, mal ein Probespiel zu wagen. Selbst Spiele im Dreierbereich werden vermutlich ihre Fans finden.

TOTAL! intern: Eine Erklärung zu den Statements auf der Intern-Seite: Dort steht die persönliche Meinung des Redakteurs/der Redakteurin. Auch wenn alle nur einen Stern geben, muß das entsprechende Spiel nicht zwingend eine 5 oder 6 bekommen. Wenn uns z. B. das 300ste Standard-Comicumsetzungs-Jump&Run in den Modulschacht flattert, wird von uns sicherlich niemand 130 DM dafür ausgeben wollen. Dennoch mag das Spiel eine gewisse Qualität haben.

Übrigens bestimmt der Testschreiber keinesfalls allein die Wertung. Auch wenn nur ein Name unter einem Test steht, spiegelt die Wertung einen Querschnitt durch die objektive Meinung der gesamten Redaktion wieder. Hin und wieder stehen auch mal zwei Namen unter einem Text. Dies bedeutet also keineswegs, daß in dem Fall ausnahmsweise mal zwei Leute das Spiel gesehen haben, sondern daß zwei Leute an dem Text gearbeitet haben.

So, damit müßten erst einmal alle Fragen beantwortet sein. Sollte es dennoch Unklarheiten geben, könnt Ihr Eure Fragen jederzeit in der Leserpost stellen.

Nintendo A-Z

In unregelmäßigen Abständen werden wir an dieser Stelle ein paar Grundbegriffe erläutern, Personen vorstellen, Abkürzungen erklären usw. Frischgebackene Nintendo-Fans finden hier nützliche Infos, doch auch wer sich zu den Profis zählt, erfährt vielleicht noch etwas Neues.

Nintendo: Gegründet 1889 in Kyoto, Japan, von Fusajiro Yamauchi. Ursprünglicher Geschäftsinhalt war die Produktion und der Verkauf von Hanafuda-Karten (japanische Spielkarten).

Der Firmenname setzt sich aus drei Kanji-Zeichen zusammen, die Übersetzung lautet sinngemäß „Arbeite hart, doch letztlich ist alles in der Hand des Himmels.“

NCL (Nintendo Company Limited): die korrekte Bezeichnung von Nintendo Japan

NoA (Nintendo of America): Die US-Niederlassung wurde Anfang der 80er Jahre von Minoru Arakawa gegründet. Firmensitz: Redmont, Seattle.

NoE (Nintendo of Europe): In erster Linie verantwortlich für den deutschen Markt. Firmensitz: Großostheim, Bayern. Geschäftsführer: Shigeru Ota.

Hiroshi Yamauchi: geb. 1928, Urenkel des Firmengründers und Präsident von NCL. Er hat bei Nintendo das absolute Sagen. Unter seiner Leitung wandelte sich Nintendo vom Familienbetrieb zu einem der erfolgreichsten Unternehmen unserer Zeit. Er kündigte kürzlich seinen Rücktritt für das Jahr 2000 an.

Minoru Arakawa: Schwiegersohn

von H. Yamauchi; Gründer und Präsident von NoA. Wird als aussichtsreichster Kandidat auf die Nachfolge seines Schwiegervaters gehandelt.

Howard Lincoln: Chairman (Vorsitzender) von NoA und „Sprachrohr“ der Firma. Begann seine Nintendo-Karriere als Firmenanwalt.

Shigeru Miyamoto: geb. 1953 in der Nähe von Kyoto, verheiratet, zwei Kinder. Abgeschlossenes Studium zum Industrie-Designer. Yamauchi stellte Miyamoto 1977 angeblich als Gefallen für dessen Vater ein. Sein erstes Spiel war Nintendos bis dahin größter Erfolg: der *Donkey Kong*-Automat (Die Idee entstand aus den Vorbildern *Die Schöne und das Biest* und *King Kong*). Der Rest seiner Laufbahn ist Legende.

Heute ist Miyamoto Leiter von NCLs wichtigster Spiele-Entwicklungsabteilung und als Producer für die Spiele verantwortlich. Bei den wichtigsten Spielen, z. B. *Super Mario 64* und *Zelda 64*, übernimmt er persönlich das Gamedesign.

Bekannteste und bedeutendste Person der gesamten Videospielbranche. Das renommierte Time-Magazine bezeichnete ihn als Steven Spielberg der Video-

spiele. Eine amerikanische Zeitschrift kontierte: „Man könnte Spielberg auch als Miyamoto der Filme bezeichnen.“

Masayuki Uemura: Verantwortlicher Hardware-Designer für NES und SNES.

Genyo Takeda: Verantwortlicher Hardware-Designer für das N64. Zuvor entwickelte seine Abteilung unter anderem Zusatzchips. Producer von Spielen wie z. B. *Star Tropics*.

Gumpei Yokoi: Erfand 1971 das erste Nintendo-Spielzeug (Ultra Hand). Verantwortlicher Hardware-Designer für Game & Watch, Game Boy und Virtual Boy. Producer der *Metroid*- und *Super Mario Land*-Spiele. Verließ 1996 NCL und ist seitdem selbständig.

Famicom: Abkürzung für FAMily COMputer; japanischer Name für das NES. Dementsprechend heißt das SNES in Japan Super Famicom.

GB (Game Boy): tragbare 8-Bit-Konsole (Handheld) mit Liquid Crystal Display (LCD), veröffentlicht in Japan: 1989.

Game & Watch: simple, tragbare LCD-Spiele (es gab keine Module, ein Spiel war fest eingebaut), die Anfang der 80er Jahre einen Boom erlebten wie

heute Bandais Tamagotchi.

NES (Nintendo Entertainment System): 8-Bit-Konsole. Veröffentlicht in Japan: 1983.

N64 (Nintendo⁶⁴): 64-Bit-Konsole. Gestartet unter dem Arbeitstitel Project Reality, sollte ursprünglich Ultra 64 heißen. Veröffentlicht in Japan: 1996.

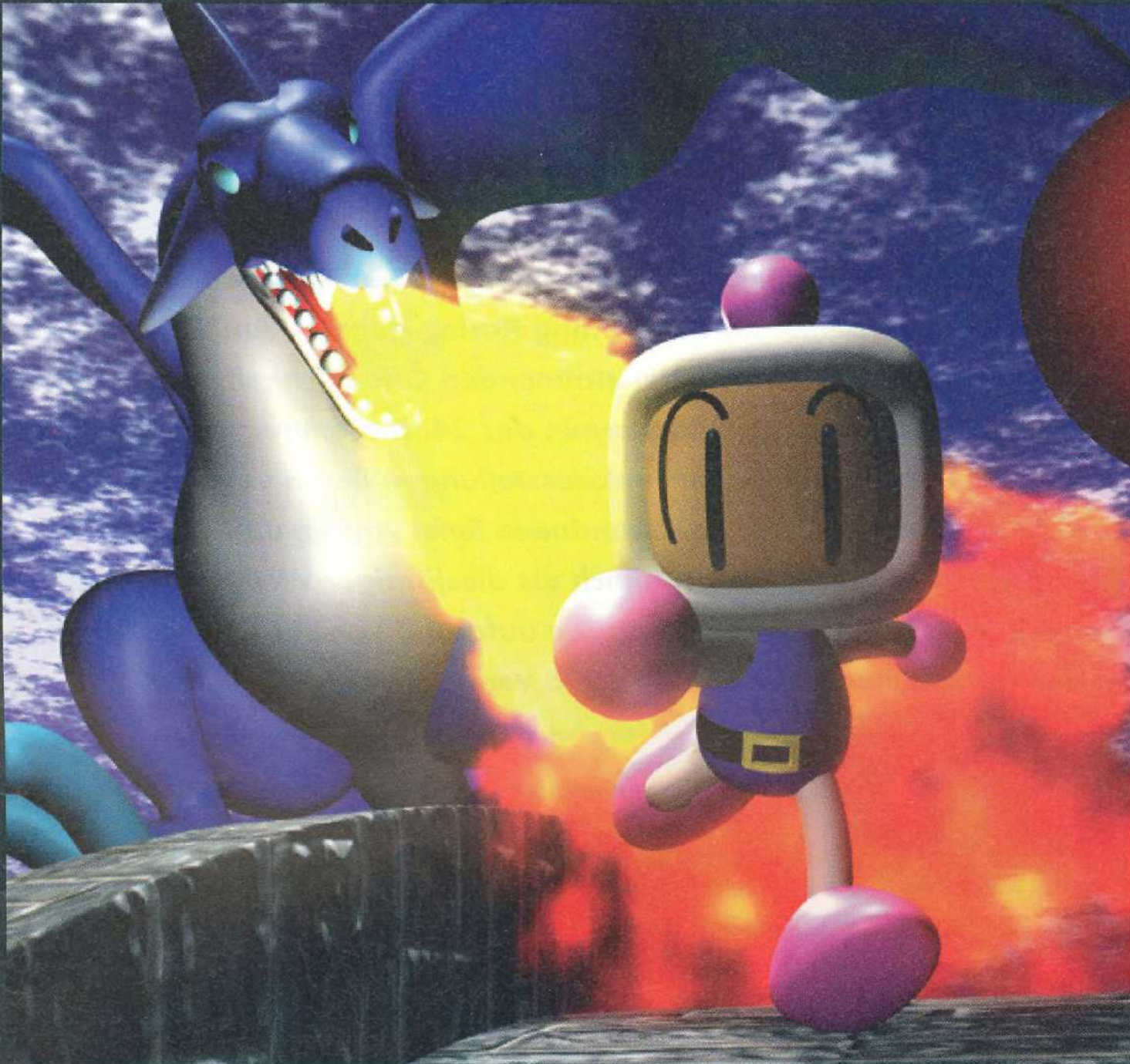
SNES (SuperNES, Super Nintendo): 16-Bit-Konsole. Veröffentlicht in Japan: 1990.

VB (Virtual Boy): 32-Bit-Konsole, spezieller 3D-Leuchtdioden-Bildschirm (LED) (Farben: rot und schwarz); der größte Mißerfolg Nintendos, wurde nur in Japan (1994) und den USA veröffentlicht.

Arcade: der englische Begriff für eine Spielhalle, Arcade-Games sind dementsprechend Spielautomaten. Nintendo begann ihren Siegeszug im Bereich der Unterhaltungselektronik in den Arcades. Größter Erfolg: *Donkey Kong* (1981).

SGI (SiliconGraphics Inc.): führender Hersteller von Grafikcomputern; entwickelte im Auftrag von Nintendo die N64-Hardware. SGI-Computer wurden weltweit bekannt durch die Spezialeffekte von *Jurassic Park*. Der Flugzeughersteller Boeing ist der größte Abnehmer für SGI-Rechner.

Wir sprengen den Weg frei



Sobald es brandheiße Infos gibt, ist unser Korrespondent mit dabei. Das Bild zeigt ihn gerade, wie er sich schleunigst in Bewegung setzt, um die News noch in der neuesten TOTAL! unterzubringen

ZEIT IST GELD! WER ALLE AKTUELLEN NEWS
SOFORT ERFAHREN WILL, OHNE AUF KOMPETENTE
INHALTE ZU VERZICHTEN, DEM EMPFEHLEN WIR 1X MONATLICH 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.

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Bequem und bargeldlos durch Bank-abbuchung/Lastschriftverfahren

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

☐ Gegen Rechnung (Bitte keine Vorauszahlung leisten! Rechnung abwarten!)

Bitte keine Überweisung!

BIZ _____

Kontonr. _____

Geldinstitut _____

Unterschrift _____

Vorname, Name: _____

Straße, Hausnummer: _____

PLZ, Ort: _____

Datum, Unterschrift: _____

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift: _____

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

N64

1-4 (simultan)

Nintendo/Rare

ab November

DIDDY KONG RACING



Die Sensation ist perfekt. Zwei Jahre lang hielten Nintendo und Rare die Entwicklungsarbeiten an Diddy Kong Racing geheim. Am 27. August wurde das Spiel erstmals der staunenden Öffentlichkeit vorgestellt und als offizieller Erscheinungstermin der 24. November genannt. Wer auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin war, hat vielleicht schon einen Blick auf das brandneue Spiel werfen und probieren können. Das ursprünglich als diesjähriger Weihnachtstitel angekündigte Banjo-Kazooie wurde aufgrund von Terminproblemen bei der Fertigstellung auf Anfang 1998 verschoben.



Der Aufmarsch der neuen Rare-Helden ist die Überraschung des Jahres

Rares Geheimprojekt Nummer zwei – ein zweites Mario Kart 64?

Auf den ersten Blick scheint es tatsächlich so, als wäre Diddy Kong Racing nur eine Neuauflage von Mario Kart 64, was einige Leute schon dazu bewegt hat, das Spiel spaßeshalber in Diddy Kart 64 umzutaufen. Aus diesem Grund sollte DKR eigentlich erst 1998 auf den Markt kommen, wenn die MK64-Fans nach einer Fortsetzung ihres Lieblingsspiels verlangen und die beiden Jump&Run-Helden Banjo und Conker durch ihre N64-Auftritte einer breiten Öffentlichkeit bekannt gemacht wurden. Doch der anvisierte Er-

scheinungstermin von Banjo-Kazooie, dem eigentlichen großen Geheimprojekt von Rare, rückte immer näher, und Tag für Tag wurde es unwahrscheinlicher, daß der Release-Termin eingehalten werden konnte. Also entschlossen sich Rare und Nintendo, das schon fast fertiggestellte DKR anstelle von Banjo-Kazooie im November herauszubringen. Natürlich sind die Ähnlichkeiten zu Mario Kart 64 unübersehbar, doch Rare hat das Prinzip eines reinen Rennspiels mit einigen neuen Features versehen. So müßt Ihr beispielsweise in einem Adventure-Modus die Rennstrecken freispielen, auf denen Ihr im Race-Modus dann um Pla-

zierungen und Bestzeiten kämpfen könnt. Der zweite große Unterschied zu Mario Kart 64 ist, daß Euch neben Karts auch Propellerflugzeuge und Luftkissenfahrzeuge zur Auswahl stehen, was jede Menge Abwechslung verspricht. Denn Ihr werdet ein und dieselbe Strecke mit anderen Augen sehen, wenn Ihr sie zu Lande, zu Wasser oder in der Luft befahrt. Natürlich bekommt Ihr auch ein umfangreiches Extrawaffensystem und verschiedene Mehrspieler-Modi geboten. Dies alles, aber auch die unzähligen witzigen Ideen bei der Gestaltung der Rennkurse und die phänomenale 3D-Grafik machen aus Diddy Kong Racing ein Spiel, das sich sicher nicht hinter dem großen Mario Kart 64 verstecken muß.



Die Charaktere

Neben Diddy Kong, den Ihr sicher schon alle ins Herz geschlossen habt, gehen auch die beiden neuen Rare-Helden Banjo, der Bär, und das Eichhörnchen Conker an den Start. Dazu gesellen sich fünf bisher unbekannte Charaktere: Krash, der Alligator, Timber, der Tiger, Pipsy, die Maus, Bumper, der Dachs, und Tiptup, die Schildkröte. Zudem ist als geheimer Fahrer der Hahn Drumstick erspielbar. Neben den acht Fahrern begegnen Euch in der Oberwelt von *DKR* auch ein Elefant, der nur als 'Der Wächter' bezeichnet wird. Dieser gibt Euch nützliche Tips, wo Ihr die versteckten Ballons finden könnt und fordert Euch in der Oberwelt zu Rennen heraus. In den Höhlen werdet Ihr zudem auf die Uhr TT treffen, die Euch Zugang zum Time-Trial-Modus gewährt.



Timber



Banjo



Conker



Tiptup



Bumper



Diddy Kong



Krash



Pipsy



Was wird aus Banjo-Kazooie?

Die kurzfristige Verschiebung von *Banjo-Kazooie* auf das kommende Jahr hat für allgemeine Verwirrung gesorgt. Schließlich wurde um kaum ein anderes Nintendo-Spiel ein größerer Wirbel gemacht, als es die Mario-Erfinder auf der diesjährigen E3 um das neue 3D-Jump&Run veranstalteten. Nach Aussage von Howard Lincoln (NoA) ist *Banjo-Kazooie* auch praktisch fertiggestellt. Zur Zeit ist Rare aber noch damit beschäftigt, das unglaublich umfangreiche Spiel auf Herz und Nieren zu testen und auch die letzten Bugs auszumerzen. Ihr braucht Euch also keine Sorgen machen, daß das Helden-Duo ganz von der Bildfläche verschwindet. Nintendo und Rare wollen mit dieser Entscheidung nur sicherstellen, daß Ihr ein technisch einwandfreies Spiel für Ever Nintendo⁶⁴ erhaltet.

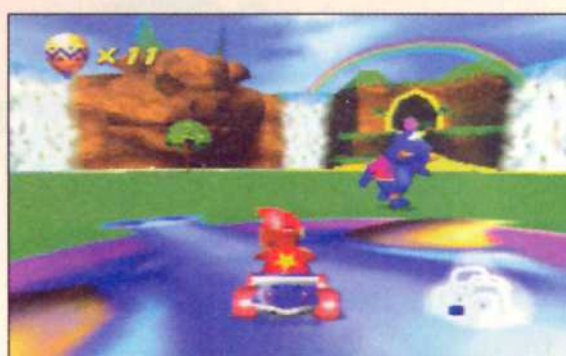


DIDDY KONG RACING

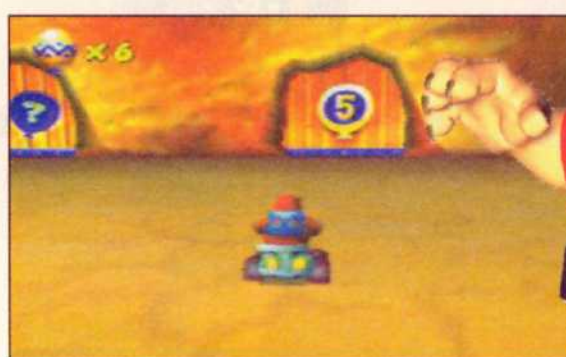


Der Adventure-Modus

In diesem Modus, den Ihr nur alleine spielen könnt, müßt Ihr eine große, frei befahrbare Oberwelt nach versteckten Ballons durchsuchen. Die Schwierigkeit beim Auffinden der Ballons ist, daß die entlegensten Winkel der Oberwelt nur schwer erreichbar sind. Ihr müßt also des öfteren das Fahrzeug wechseln und am Steuer des Hovercraft-Fahrzeugs oder im Cockpit des Flugzeugs Platz nehmen, um Flüsse überqueren, Höhlen erforschen und Geheimgänge finden zu können. Schon bald werdet Ihr bemerken, daß die Oberwelt in verschiedene Zonen unterteilt ist, die mit Toren voneinander getrennt sind. So gibt es beispielsweise auch eine Wasser- und eine Schneewelt. In jedem Abschnitt der Oberwelt findet Ihr



Auf diesen Plätzen in der Oberwelt könnt Ihr Euer Fahrzeug wechseln und Euch mit dem Wächter unterhalten



Hinter diesen Toren findet Ihr die Rennstrecken. Die Zahlen geben an, wie viele Ballons Ihr benötigt, um ein Tor passieren zu dürfen



eine Höhle mit fünf Toren, hinter denen sich jeweils eine Rennstrecke verbirgt. Eine Zahl auf jedem Tor zeigt an, wie viele Ballons Ihr benötigt, um den jeweiligen Kurs befahren zu können. Die Ballons haben also eine ähnliche Funktion wie die Sterne bei *Super Mario 64*. Habt Ihr genügend Ballons gesammelt, um ein Tor zu passieren, könnt Ihr Euch in ein Rennen stürzen. Gelingt es Euch dabei, im Feld der acht Fahrer den ersten Platz zu erringen, erhaltet Ihr einen Ballon als Belohnung, und die Strecke wird im Race-Modus freigelegt. Einen Extraballon gibt es, wenn Ihr es schafft, die acht auf der Strecke verstreuten

N64-Münzen einzusammeln und gleichzeitig als erster durch das Ziel zu kommen. Dadurch wird im Race-Modus auch die freie Wahl des Fahrzeugs auf dieser Strecke ermöglicht. Als besonderes Bonbon sind auf einigen Kursen Schlüssel versteckt, die Euch Zugang zu den Leveln des Battle-Modus gewähren. Nachdem Ihr alle zehn Ballons (zwei pro Strecke) einer Höhle gewonnen habt, dürft Ihr Euch mit einem der Endgegner messen.

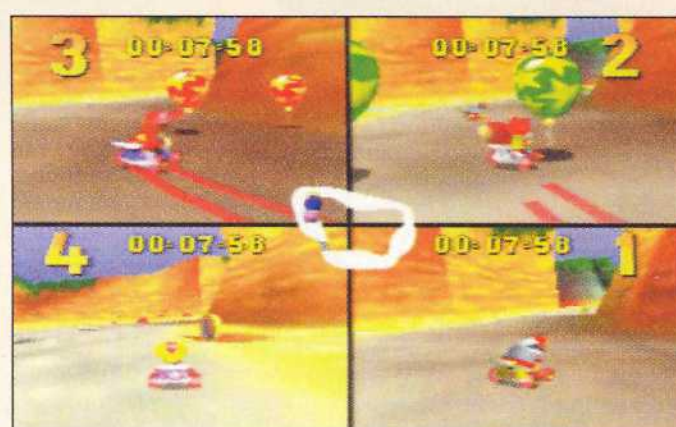




Für einige Strecken haben die Rare-Entwickler Elemente der Donkey Kong Country-Spiele wie dieses Piratenschiff aufgegriffen

Der Race-Modus

Wer im Adventure-Modus erfolgreich ist, kann bis zu 28 Strecken für den Race-Modus freispielen. Dieser bietet einen Mehrspieler-Modus für bis zu vier Teilnehmer und ähnelt stark *Mario Kart 64*. Die Wahl der Spielfigur (siehe auch unter „Die Charaktere“) hat direkten Einfluß auf die Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Kurvenlage Eures Fahrzeugs. Bei einigen, aber nicht allen Strecken steht es Euch offen, aus den drei fahrbaren Untersätzen frei zu wählen. Je nachdem, ob Ihr im Kart, Flugzeug oder Luftkissenfahrzeug startet, stehen Euch unterschiedliche Abkürzungen offen. So ist das Hovercraft zwar langsamer als das Kart, kann dafür aber auch Wasserflächen und unebene Oberflächen ohne Geschwindigkeitsverlust passieren. Wer sich erst an die feinfühligste Steuerung des Luftkissenfahrzeugs gewöhnt hat, lernt schnell die Vorteile eines geländetauglichen Bootes zu schätzen, das sogar Lavaflüsse unbeschadet befahren kann. Kart-Fahrer profitieren von der Möglichkeit zu Driften und so auch enge Kurven schnell zu durchfahren. Ein spezieller Power-Drift, der durch gleichzeitiges Drücken der A-, B- und R-Buttons ausgelöst wird, erlaubt sogar Drehungen von 90 Grad auf engstem Raum. *Mario Kart*-Veteranen werden sich an dieser Stelle etwas umstellen müssen, denn die Karts brechen weniger leicht aus der Kurve aus, sondern liegen äußerst stabil auf der Fahrbahn. Wählt Ihr das Flugzeug, habt Ihr sowieso weniger Hindernisse als die am Boden fahrende Konkurrenz. Ihr könnt Loops und Schrauben fliegen sowie engste Felsspalten passieren. Sowohl am Boden als auch in der Luft findet Ihr Beschleunigungsfelder und Turbo-Ringe, die Ihr auf keinen Fall auslassen solltet, wenn Ihr die Rennen siegreich beenden wollt.



Die einzelnen Rennstrecken orientieren sich thematisch übrigens an dem jeweiligen Abschnitt der Oberwelt, in der sie freigespielt werden müssen. So gibt es beispielsweise Kurse mit Lavaseen, verschneiten Pisten, auf denen Euch gewaltige Schneekugeln entgegenrollen, und Wasserkurse mit schwimmenden Baumstämmen und zu Sprungschancen umfunktionierte Wale. Ihr werdet dem zur Hälfte im Wüstensand versunkenen Knochengestüt eines gewaltigen Dinosauriers begegnen und ganze Schwärme von vorbeiziehenden Flugsauriern bestaunen können. Wir Ihr seht, gibt es jede Menge zu entdecken.



Spielt Ihr zu zweit, dürft Ihr wählen, ob Ihr zwei, vier, sechs oder gar keine Computer-Fahrer als Konkurrenten haben wollt. Im Vierspieler-Modus könnt Ihr grundsätzlich nur in einem Viererfeld starten

DIDDY KONG RACING



Wer sich an der teilweise etwas langweiligen Streckengrafik von Mario Kart 64 störte, kommt bei DKR voll auf seine Kosten – Überraschungen findet Ihr auf fast jedem Kurs

RDA

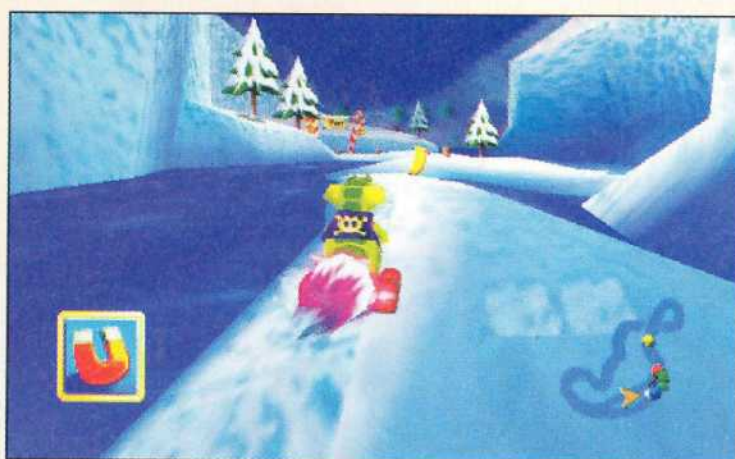
Die 3D-Grafik-Engine von Diddy Kong Racing basiert nicht auf der von Mario Kart 64, sondern auf der von Banjo-Kazooie. Laut Howard Lincoln, dem Chairman von Nintendo of America, hielt man DKR auf Wunsch von Rare so lange geheim, damit die Konkurrenz nicht frühzeitig die revolutionäre Real-Time-Dynamic-Animation-Technologie (RDA) zu Gesicht bekommt. Diese erlaubt die Realisierung einer äußerst detaillierten und schnellen 3D-Grafik mit aufwendigen Texturen und Lichteffekten. Besonders eindrucksvoll sind beispielsweise die Magmafontänen, die Euch beim Durchfliegen eines Vulkans entgegenschlagen oder auch der gewaltige Dinosaurier, der sich neben einer der Rennstrecken bewegt. Grafisch bekommt Ihr also deutlich mehr als bei Mario Kart 64 geboten.

Das Extrawaffensystem

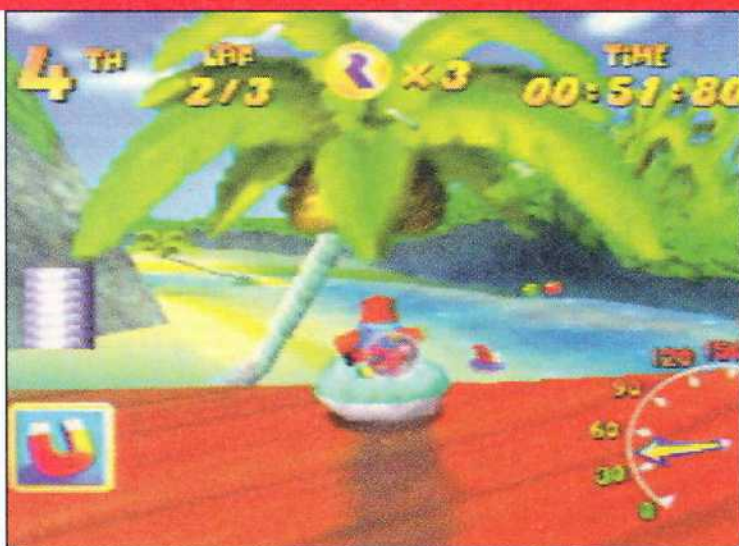
Um den Kampf um die Spitzenpositionen spannender zu gestalten, besitzt auch Diddy Kong Racing ein ausgefeiltes Extrawaffensystem. Durch das Berühren der auf der Strecke verteilten Luftballons könnt Ihr Raketen, Turbos, schmieriges Öl oder Magneten aufsammeln. Mit Hilfe des

Hufeisenmagneten könnt Ihr Euch an vorausfahrende Gegner anhängen und durch die Anziehungskraft des Magneten überholen. Die Ladung Öl wirkt sich natürlich verheerend auf die nachfolgenden Fahrzeuge aus, und mit den Turbos könnt Ihr auch Abkürzungen durch das

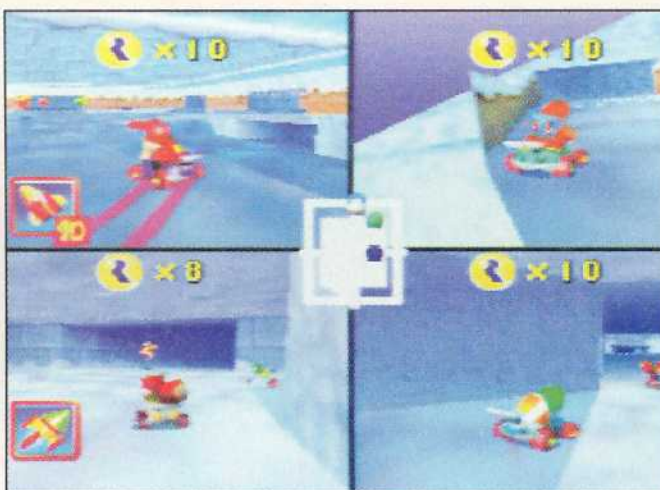
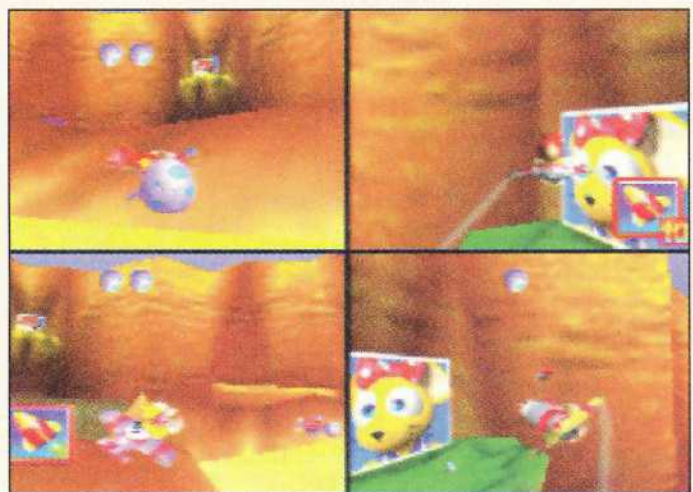
Gelände wagen. Sammelt Ihr farbgleiche Ballons mehrmals hintereinander ein, könnt Ihr aus einer einfachen Rakete eine Lenkrakete oder ein ganzes Paket, bestehend aus zehn Geschossen, machen.



Taktiker aufgepaßt! Sammelt Ihr ein und dasselbe Extra mehrmals hintereinander ein, erhöht sich die Durchschlagskraft der jeweiligen Waffe



Abkürzungen gibt es auf fast jeder Strecke. So muß man beispielsweise einen Wal als Sprungschanze benutzen, um ein gestrandetes Schiffswrack überqueren zu können



Der Battle-Modus

Die Aufgaben der einzelnen Battle-Kurse sind recht unterschiedlich. So ist der Schauplatz des ersten Kurses ein Vulkankrater, in dessen Zentrum Dinosauriereier abgelegt sind. Ihr müßt mit dem Flugzeug die Eier auf sammeln (immer nur eins zur Zeit) und in Eurem Nest ablegen, das sich in der Kraterwand befindet. Wer es schafft, vier Eier einzusammeln, hat gewonnen. Aber aufgepaßt, die Konkurrenz schläft nicht! Während Ihr ganz friedlich auf Eiersuche geht,

stibitzen Euch die Mitspieler möglicherweise die Eier aus dem Nest. Um dies zu verhindern, könnt Ihr Raketen einsammeln und die Diebe abschießen. Ein anderer Battle-Kurs erinnert stark an Mario Kart 64. Dort ist es Eure Aufgabe, in einem mehrstöckigen Areal, die Gegner mit Waffengewalt von den zehn Münzen zu trennen, die als Lebensanzeige dienen. Den Battle-Modus könnt Ihr alleine oder mit bis zu drei Mitspielern spielen.

Für den Battle-Modus haben sich die Rare-Entwickler einiges einfallen lassen. Bevor Ihr die Battle-Kurse spielen könnt, müßt Ihr erst die versteckten Schlüssel auf den Rennkursen eingesammeln



Die technische Seite

Diddy Kong Racing unterstützt das Rumble Pak und das Controller Pak, bietet aber auch eine Batterie zum Abspeichern von drei Spielständen. Das 128 MBit große Modul wird mit deutschen Bildschirmtexten versehen sein und ca. 130 DM kosten. Technische Probleme im Vierspieler-Modus, wie sie leider bei Mario Kart 64 auftreten, sind nicht zu erwarten. Rare bewies bereits mit Blast Corps, daß eine PAL-Konvertierung ohne schwarze Balken und ohne Geschwindigkeitsverlust möglich ist, weshalb Ihr Euch auch für das Affen-

Rennen berechnete Hoffnungen auf eine technisch einwandfreie Anpassung machen dürfte. Nintendo plant, DKR im November zeitgleich auf der ganzen Welt herauszubringen.

Marco Häntsch



Bislang mußten N64-Besitzer, mit einem Faible für Rollenspiele, neidisch auf die PlayStation schauen, doch die

Durtsstrecke nähert sich ihrem Ende. Drei große Titel (von Nintendo und T•HQ) sind kurz vor der Fertigstellung und werden noch dieses Jahr in Japan erscheinen. Grund genug für uns, einen genauen Blick auf diese Produkte zu werfen und Euch die neuesten Infos zukommen zu lassen. Erfahrungsgemäß werden in den nächsten Wochen noch viel mehr Details offenbart, so daß wir Euch hoffentlich schon im nächsten Heft mit weiteren Berichten erfreuen dürfen.

Ihr könnt übrigens sicher sein, daß die Redaktion genauso ungeduldig auf diese Spiele wartet, wie Ihr zu Hause. Gemeinsam stehen wir auch die letzten harten Wochen noch durch.

Maris Feldmann



So verändert sich im Laufe der Entwicklung das Aussehen eines Spieles. Von oben nach unten nähert sich Zelda 64 der Fertigstellung

ZELDA 64



Link in voller Pracht, aber so realistisch wie nie zuvor. Sogar Mimik und Augenbewegung haben Miyamotos Mannen programmiert

Die ganze Welt wartet sehnsüchtig auf ein Spiel, auf DAS Spiel, und Euch geht es nicht anders: die Special-Charts (auf S. 43) sprechen da eine deutliche Sprache. Natürlich haben wir auch diesen Monat wieder die neuesten Infos für Euch aufgetrieben und sagen Euch, daß sich das Warten lohnt. Die Modulkapazität wurde nochmals von 128 MBit auf 256 MBit erhöht. Ein Großteil dieses zusätzlichen Speichers wird von Miyamotos Programmierern für Unmengen von Sprachsamples verwendet. Bis auf Link werden alle anderen Charaktere mit Euch sprechen. Auch die Grafik wurde weiter verbessert. Endlich sind (trotz Miyamotos ungewöhnlicher Verschwiegenheit) auch erste Informationen zur Story 'durchgesickert'. *Zelda 64* schließt nicht an die letzte Version (*Zelda IV*, GB) an, sondern ist zeitlich vor den bislang erschienen Teilen des Epos angesiedelt. Link reift gerade zum Manne heran und soll bei einer feierlichen Zeremonie seine persönliche Schutz-



Sprachausgabe ohne Ende



Die Landschaften sind sehr detailliert entworfen und unterliegen dem Einfluß der Tageszeiten



Auch weite Sprünge über tiefe Abgründe gehören nun zu Links Aufgabenbereich

fee erhalten, die jeden Einwohner Hyrules sein Leben lang begleitet. Dummerweise wurde aber der heilige Feenbaum von einem Monster entführt. Bei der anschließenden Befreiung wird er tödlich verletzt und überläßt Link, neben seiner Fee, Navi, einen heiligen Stein und warnt den Schwertschwinger vor dem König der Diebe, Ganon. Dieser, uns allen bekannte Bösewicht, hatte es auch damals schon auf das mächtige Triforce abgesehen, und so sucht Link die liebevolle Prinzessin Zelda auf, die ihn mit wichtigen Informationen versorgt. Mit Hilfe seiner Fee, die Link bei Rätseln hilft, ihn vor Gegnern warnt und Items aufspüren kann, zieht er los, um das Triforce zu finden und Ganon zu besiegen.

Zelda 64 wird definitiv noch dieses Jahr in Japan erscheinen. Auf der Shoshinkai (Ende Nov.) wird das

Ungewöhnliche Gegner sind bei Zelda 64 ganz normal. Wer Hyrule kennt, weiß was sich dort für sonderbare Typen herumtreiben

fertige Modul der Fachwelt vorgestellt und bevor die versammelten Journalisten (wir sind natürlich exklusiv für Euch dabei) ihre heruntergefallenen Kiefer wieder schließen können in die Verkaufsregale der japanischen Läden wandern. Deutsche Spieler müssen aber kein Japanisch lernen, denn die aufwendige Übersetzung sollte laut Miyamoto nicht mehr als vier Monate in Anspruch nehmen. Pünktlich zum

Osterfest dürfen wir also endlich durch Hyrule laufen. Falls sich Euer Portemonnaie gerade schmerzlich in der Gesäßtasche regt, könnt ihr ruhig bleiben. Hans-Jürgen Kohrs von Nintendo Deutschland kündigte an, daß Zelda 64 trotz

seiner gigantischen 256 MBit (immerhin 32 MByte) voraussichtlich ca. 150 DM kosten wird. Damit wird Nintendo zwar nicht viel verdienen, aber die Kunden (also ihr) werden dieses Geschenk zu schätzen wissen. Also: Schon mal Geld beiseite legen und aufs Frühjahr warten (die Zeit vergeht schneller als man denkt)!

Licht- und Nebel-effekte vom Feinsten gehören zum Standard-repertoire bei Zelda 64



Ähnlich wie bei Super Mario 64 ändert sich die Kameraeinstellung automatisch. Dadurch können die Programmierer wie im Film die Szenen dramaturgisch perfekt schneiden und den jeweils besten Blickwinkel wählen. Besonders im Kampf sorgt dies für Dynamik und Übersichtlichkeit



Die vier Vorgänger auf dem NES (oben), GB (links unten) und SNES (rechts unten). An der 64DD-Version wird momentan von einem zweiten Team hart gearbeitet. Wer weiß, was uns noch erwartet?!

MOTHER 3



Mother (links) fürs NES war nur in Japan ein Erfolg (da es das Spiel sowieso nur dort gab). Mother 2 (rechts) für das SNES erschien auch unter dem Namen Earthbound in den USA. Mother 3 wird hoffentlich auch bei uns in Europa veröffentlicht



Ach, wie süß! Die Band bietet uns zum Spielstart ein Tänzchen dar



Die Wüste wimmelt von Leben. Leider ist es meist die Art von Leben, mit der man gar nicht so viel zu tun haben möchte

sicherstellen, daß jedes Spiel anders verläuft. So gibt es neben den verschiedenen Haupthandlungssträngen auch unzählige Nebenhandlungen, die das Spiel so unvorhersehbar wie die Realität machen sollen. Endlich wird man also auch ein spannendes RPG zweier, drei- oder auch viermal durchspielen können, ohne sich zu langweilen. Die Story erstreckt sich über einen Zeitraum von ca. zehn Jahren, der in zwölf Kapitel unterteilt ist. Zehn spielbare Charaktere stehen zur Verfügung, wobei nicht immer dieselben die Hauptakteure sind. Der wichtigste Held eines Kapitels kann zu einem



Mutter will ein 64DD



Alle Charaktere, Landschaften, Städte und sogar Stimmungen wurden zuvor in Skizzen festgehalten, damit die Grafiker eine klare Vorgabe hatten und auch alle im selben Stil arbeiten konnten



Seit den letzten ausführlichen News zu Mother 3 ist schon ein gutes halbes Jahr ins Land gegangen. Vor kurzem brach der Chefgrafiker Benimaru Itoh das fast eherne Schweigen, und weitere interessante Neuigkeiten über eines der ersten 64DD-Spiele wurden offenbar. Wie wir schon berichteten (TI 4/97), nutzt Mother die Schreibmöglichkeiten des Nintendo-Disk Drives voll aus. So werden z. B. alle abgelegten Gegenstände gespeichert (PC-Spieler kennen so etwas z. B. aus Ultima VI), aber nicht immer findet man sie so vor, wie sie hinterlassen wurden. Ein Samenkorn kann etwa zu einem stattlichen Baum heranwachsen, oder Fleischreste können ein fieses Monster anlocken. Die im 64DD eingebaute Uhr sorgt dafür, daß sich die Spielwelt sogar bei ausgeschaltetem Gerät verändert (bzw. nach dem Einschalten neu berechnet wird). Durch solche (und viele weitere) Programmiertechniken will Projektleiter Shigesato Itoi (der auch schon die beiden Vorgänger entwickelte)





Mother 3 kennt natürlich auch die kalte Jahreszeit. Lieengelassene Gegenstände sind dann nur noch sehr schwer zu finden



In dieses Militärcamp einzudringen, wird nicht einfach sein, da muß man sich gut tarnen



Hast Du eine Mutter, hast Du immer Butter!

anderen Zeitpunkt noch ein kleines, unschuldiges Baby sein.

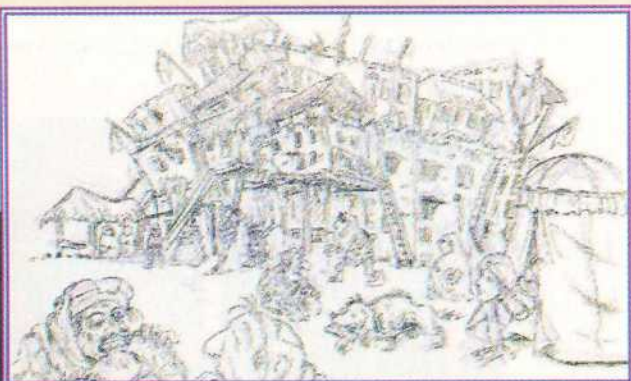
Auch in grafischer Hinsicht haben sich die Programmierer viel vorgenommen. So wie Toy Story den Stil für 3D-Computerfilme vorgab, soll Mother 3 die filmartigen 3D-Spiele revolutionieren und ihm seinen Stil aufdrücken. Wenn man sich die Bilder betrachtet (und an die Amerika-Liebe von Herrn Itoi denkt), fallen die Ähnlichkeiten zum Lucas-Arts-Adventure Day of the Tentacle (Maniac Mansion 2) auf. Bunt, knuddelig und abgedreht kommen die Figuren und Landschaften daher.

Vergleichbar mit anderen RPGs wird der Bildschirm bei Feindkontakt auf einen Kampfscreen umblenden.

Allerdings sind die Monster auch auf der normalen Landkarte zu sehen und bitten nicht alle paar Se-

kunden (wie etwa bei den in Fantasy Games) zum Duell.

Im Gegensatz zu den beiden Prequels, Mother und Mother 2 (bzw. Earthbound in den USA), spielt Mother 3 nicht in der fiktiven, klischeebehafteten Welt des Fernseh-Amerikas (wie der Japaner Itoi es sah), sondern bietet eine Mischung aus Fantasy, Science-fiction und Mittelalter. Trotzdem schließt das Spiel an das Ende des zweiten Teils an und gewährt allen Kennern die nötige Kontinuität. Eine Veröffentlichung in den USA ist fest geplant, und auch für uns Deutsch sprechende Menschen dürfte mit Einführung des 64DD eine 'dritte Mutter' zur Verfügung stehen.



Auf dieser Waldzeichnung ist die beabsichtigte Stimmung besonders gut zu erkennen

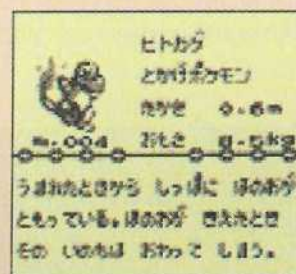
ROLLENSPIELE

Noch mehr Spiele



Super Mario RPG 2 (64DD)

Super Mario RPG war das letzte Produkt der fruchtbaren Zusammenarbeit zwischen Nintendo und Square. Völlig überraschend verkündeten beide Firmen damals, daß sie ein 3D-Adventure mit Mario in der Hauptrolle entwickelt hätten, welches bald auf den Markt käme. Leider konnten sich beide Firmen nicht auf eine weitere gemeinsame Firmenpolitik einigen, so daß Square Big Ns Dunstkreis verließ und fortan für die PlayStation entwickelte. Deswegen schaffte SM RPG auch nie den Sprung nach Europa. Der Nachfolger wird nun exklusiv bei Big N für das 64DD programmiert. SM RPG 2 kommt sicherlich nicht vor Ende 1998 nach Deutschland.



Pocket Monsters RPG (64DD)

In Japan ist seit Monaten ein Pocket Monsters-Spiel für den Game Boy unglaublich erfolgreich (Tamagotchi sind nur kleine Küken dagegen). Dabei züchtet Ihr nicht nur Eure eigenen Monster, sondern könnt sie auch per Link-Kabel gegen Kreationen eines anderen Züchters hetzen. Wegen der großen Popularität erscheinen gleich zwei PM Games für das 64DD. Das Action-Spiel erscheint pünktlich zum Start des Add-ons und die RPG-Variante einige Wochen später. Dank der Speichermöglichkeiten solltet Ihr gigantische Armeen von Monstern aufstellen und vielleicht sogar per Modem gegen Eure Freunde antreten können. Ob die Spiele den Weg nach Europa finden, wird sich zeigen.



Ogre Battle Saga (64DD)

Ogre Battle und der Nachfolger Tactics Ogre (beide SNES und von Quest) waren in Japan sehr erfolgreiche strategische Kampfspiele. Nachdem Square für Final Fantasy Tactics einen Teil der Programmierer abgeworben hatte, begannen die restlichen Mannen einen Ogre Battle-Erben für das N64 zu entwickeln. Da beide Games nicht in Europa erschienen (und nach japanischer Auffassung zu strategisch für uns waren), bleibt es ungewiß, ob der 64DD-Titel irgendwann '98 auch in einer PAL-Version erhältlich sein wird.

QUEST 64



Obwohl der endgültige Titel noch nicht feststeht, hat T•HQ schon mal ein Packungsdesign für die USA entworfen



Shanjaque ist nicht nur mit einem Wanderstock bewaffnet (obwohl es so aussieht), sondern kann sich auch mit den mächtigen Magien der vier Elemente wehren



In Gebäuden und Räumen könnt Ihr frei herumlaufen und alle Gegenstände betrachten bzw. benutzen



Wegen der großen Datenmenge aller Objekte in der 'echten' 3D-Welt, mußten die Programmierer bei den Texturen etwas Speicherplatz einsparen



Solch ein Feuerstoß vertreibt nicht nur böse Monster und Chefredakteure (obwohl unserer eigentlich gar nicht böse ist), sondern ersetzt auch das Zippo

Völlige Bewegungsfreiheit in 3D zeichnet nicht nur Mario 64 sondern auch Quest 64 aus

Den meisten von Euch wird Quest 64 noch unter dem Namen Holy Magic Century Eltale bekannt sein. Solche Namen-Ungeheuer sind aber nur im Lande der aufgehenden Sonne möglich, weswegen sich T•HQ für den westlichen Markt einen prägnanteren Titel hat einfallen lassen. Ob es allerdings bei Quest 64 bleibt, ist noch nicht entschieden. Wundert Euch also nicht, wenn wir Euch im nächsten Monat wieder eine neue Version des Namens präsentieren. Das von Imagineer programmierte Rollenspiel sollte eigentlich das erste RPG für das N64 werden. Anscheinend verlief auch die gesamte



Auch bei Quest 64 gehören Kirchen zum normalen Stadtbild. Die gelehrten Priester verstehen sich auf allerlei Heilkunde und Seelenrösterei



Hier ist eindeutig Erdmagie im Spiel. Die nilpferdartigen Unholde hätten sich besser nicht mit einem Zauberkundigen anlegen sollen. Sowas geht selten gut, besonders am Donnerstag



So eine schöne Kathedrale wünscht sich wohl fast jede Kleinstadt in Deutschland. Dann kämen endlich die Touristen, die alles vollmüllen, die Parkplätze vollstellen und die Preise hochtreiben

lierten 3D-Polygonwelten bewegen können um zahlreiche Rätsel zu lösen und Abenteuer zu bestehen. Alle Gebäude und Landschaften sind komplett modelliert und können somit von allen Seiten betrachtet und ausführlich erkundet werden.

Mit vier Elementen gegen das Böse

Der junge Held Shanjaque ist einer der sogenannten Spirit Tamers der Insel Setland. Dadurch hat er die Macht, die vier Elemente, Feuer, Wasser, Luft und Erde beliebig zu beeinflussen. Da ein unbekannter Widerling das Geheimnis der Spirit Tamers gestohlen hat, braucht er seine Magie dringend auf der großen Suche aber auch im Echtzeitkampf gegen die unzähligen Gegner. Sinnigerweise nutzen die Programmierer die vier C-Buttons des N64-Pads

für die vier Magien, so daß Ihr jederzeit komfortabel darauf zugreifen könnt. Im Laufe der Zeit lernt der junge Recke immer mehr Zaubersprüche, die, grafisch aufwendig und mit vielen Effekten versehen, den Bösen einheizen. Auf der lange Reise durch die drei Länder Anglus, Stonia und Velagoon, welche sich auf Setland befinden, trifft Shanjaque nicht nur auf hunderte von freundlichen oder bösen Charakteren, sondern auch auf zwei treue Freunde, die ihn später begleiten und ihm bei seiner Aufgabe helfen. Natürlich könnt Ihr mit den Personen sprechen und erhaltet dadurch häufig wichtige Informationen. Die Charaktere haben den typischen Japanischen Knuddellook und bewegen sich in bunten, ansprechend designten Landschaften. Ein Erscheinen in den USA ist für das erste Quartal '98 bestätigt, und auch eine Umsetzung für den europäischen Markt scheint doch recht wahrscheinlich.



Fire Emblem 64

Ein weiteres Produkt von Nintendo, das nur in Japan erhältlich war, ist *Fire Emblem*. Vier Teile dieses Strategie-Adventures stehen für das SNES in Tokioter-Elektronik-Regalen und wahrscheinlich in der zweiten Hälfte des nächsten Jahres auch ein N64-Sequel. Von diesem Titel ist eine europäische Version eher unwahrscheinlich, da erstens die Vorgänger schon nicht übersetzt wurden und zweitens wohl zu viele Strategieelemente für uns dummen Langnasen im Spiel vorhanden sind. (Wo bleibt die Siemens/Nixdorf-Konsole?)



Tales of Phantasia 64 (64DD)?

Namco läßt wenig verlauten, außer, daß sie definitiv an einem RPG für das 64DD arbeiten, was auch die Gerüchte des letzten Jahres bestätigen würde. Ob es sich dabei um eine Fortsetzung des 48-MBit-Knallers *Tales of Phantasia* für das SNES handelt, ist noch nicht offiziell bekräftigt, liegt aber durchaus im Bereich des Möglichen.



Dragon Quest 64 (64DD)?

Dragon Quest VII wird definitiv nicht für das N64, sondern für die PlayStation erscheinen. Aber Fuji Horii (der Entwickler der *DQ*-Serie) ist durchaus interessiert, ein *DQ*-Abenteuer auf dem 64DD zu realisieren, wenn die Leistung des Gerätes ihn zufriedenstellt. Wir können also recht zuversichtlich in die Zukunft blicken.



Zelda 64DD (64DD)

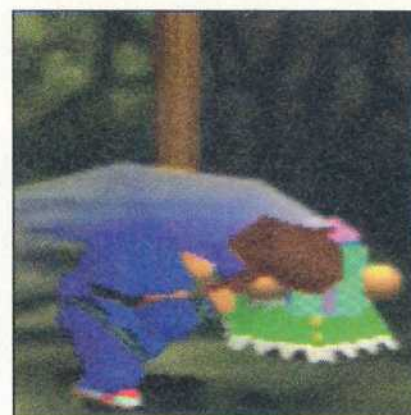
Neben der Modul-Version von *Zelda* entsteht parallel auch eine 64DD-Variante, die weniger Gewicht auf Action und Kampf, dafür mehr auf Entdecken und Rätsellösen legt. Ähnlich wie bei *Mother 3* wird sich auch bei *Zelda 64DD* die Umgebung mit der Zeit und Eurem Verhalten verändern. Ob Besitzer des Moduls dieses mit der DD-Kassette kombinieren können (und dadurch einen Vorteil erzielen), ist noch nicht bekannt.

N64

1 Spieler

Konami

Anfang '98 (PAL)



Während des Spiels müßt Ihr Euch gegen die kuriossten Figuren wehren



Die verschiedenen Jump&Run- und Action/Adventure-Elemente halten sich insgesamt die Waage

GANBARE GOEMON: NEO MOMOYAMA BAKUFU NO ODORI



Nur gemeinsam seid Ihr stark



Wer der jungen Dame beim Fischfangen hilft, erhält einen Holzseil, mit dem, geschickt geworfen, die Wache vor dem Dorftor überwältigt werden kann.

Kid Ying und Dr. Yang sind wieder da. Aber diesmal machen sie sich auf Eurem Nintendo⁶⁴ breit, und das nicht zu knapp, denn das Spiel steckt in dem ersten 128-MBit-Modul für den 64-Bitter. Dem riesigen Speicher angemessen, präsentiert sich der Titel von seiner besten Seite. Es gibt sehr viele witzige und technisch einwandfreie Zwischensequenzen. Nach dem Einschalten erklingt der Titelsong in glasklarer Soundqualität (inklusive deutlichem Gesang) und wird von einer Helden-Vorstellungs-Intro begleitet, wie Ihr sie aus Zeichentrickserien kennt.

Mit dem grandiosen International Superstar Soccer 64 sorgt Konami hierzulande noch immer für erstaunte Gesichter, da veröffentlicht der Software-Riese in Japan mit Ganbare Goemon: Neo Momoyama Bakufu No Odori bereits seinen nächsten Hit, der nun doch auch in Europa veröffentlicht werden soll.

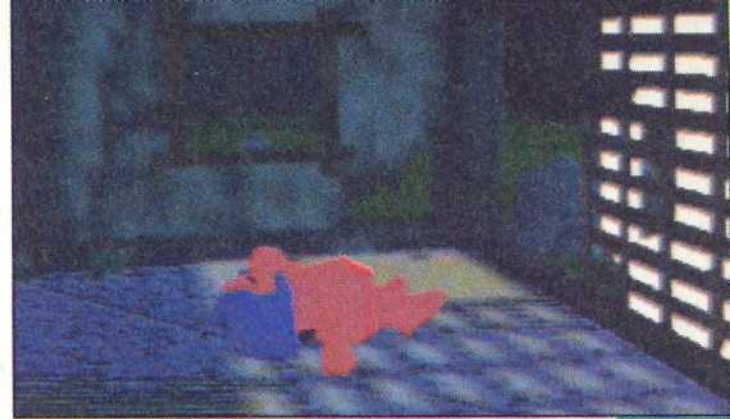
Wenn Ihr einen neuen Spielstand anlegt, verwöhnt Euch das Game sogleich mit einem zweiten Filmchen, das Euch die Titelstory erzählt. Die Grafik ist sehr detailliert ausgefallen

und zeichnet sich durch kräftige Farben sowie einen typisch japanischen Zeichenstil aus. Während der Zwischensequenzen beeindruckt das Game durch seine lupenreine Sprachausgabe, und im Spielverlauf bekommt Ihr noch einen weiteren komplett gesungenen Song. Doch auch die knapp 40 verschiedenen Instrumental-Musikthemen können voll und ganz überzeugen.

In Japan genießt Kid Ying unter dem Namen Goemon absoluten Kultstatus. Neben einer sehr erfolgreichen Zeichentrickserie sind im Land der aufgehenden Sonne bereits fünf SNES-Titel mit Kid Ying in der Hauptrolle ver-



Auf Rollschuhen braust Ihr über Stock und Stein sowie manch einen Gegner



Jeder der vier Charaktere hat besondere Fähigkeiten, die gekonnt eingesetzt werden müssen. Aber auch die richtige Wahl der Ausrüstung und genügend Schlaf sind von großer Bedeutung



Die Abenteuer des mystischen Ninja sind sehr abwechslungsreich und actionlastig in Szene gesetzt worden. So etwas wie Langeweile kommt bei diesem Spiel ganz bestimmt nicht auf



Ohne Gespräche kommt Ihr nicht weit



Kid Ying muß sogar gegen japanische Reismatten (Tatamis) zum Kampf antreten

öffentlich. Der erste Teil dieser Serie erschien als *The Legend of the Mystical Ninja* auch in Europa und wurde in TOTAL! 4/94 mit der Note 1- bewertet. Abgesehen von *Goemon 5* (Ebimasar Puzzle) handelte es sich bei allen Teilen der Serie um eine Mischung aus Action-Adventure und Jump&Run. Diese Tradition setzt auch das jüngst in Japan für das Nintendo⁶⁴ erschienene *Ganbare Goemon: Neo Momoyama Bakufu No Odori* fort (Der Untertitel bedeutet übersetzt übrigens soviel wie: Der Tanz der neuen Momoyama-Regierung). Den Programmierern ist es gelungen, die verschiedenen Rätsel-, Action- und Geschicklichkeitselemente so gekonnt miteinander zu verbinden,

daß erneut ein herausragendes Spiel dabei entstanden ist. Abgesehen von den mitunter sehr kniffligen Jump&Run-Passagen müßt Ihr auch in anderen Bereichen Euer Geschick unter Beweis stellen. Es ist zum Beispiel sehr wichtig, mit seinem Geld vernünftig umzugehen. Beizeiten solltet Ihr Ruhepausen in einem Hotel einlegen, die zwar kostspielig, aber dringend notwendig sind, um Euch zu regenerieren. Auch die Nahrungsaufnahme ist von großer Bedeutung, wenn Ihr immer voll bei Kräften sein wollt. Damit Kid Ying nicht allzu geschwächt auf gegnerische Attacken reagiert, kann er auch eine Schutzrüstung erstehen. In den Geschäften könnt Ihr außerdem den Spielstand abspeichern und sogar ein Extraleben erwerben.

Ein weiterer, wichtiger Aspekt ist das Gespräch mit den Dorfbewohnern. Von ihnen erhaltet Ihr Tips und Tricks zum Lösen von Problemen, oder sie

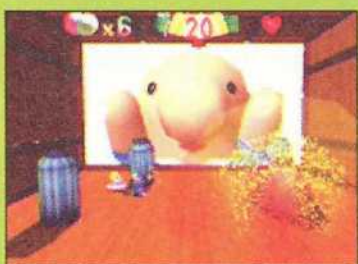
bitten Euch um einen Gefallen. Wenn Ihr ihnen diesen erfüllt, zeigen sie sich in der Regel dafür erkenntlich und helfen Euch ein gutes Stück weiter, indem sie Euch beispielsweise einen wichtigen Gebrauchsgegenstand überreichen. Dabei ist es manchmal von Bedeutung, mit welcher Figur

Ihr gerade spielt, denn wie auch schon bei den Vorgängern, stehen Euch neben Kid Ying noch drei andere zur Verfügung. Am Anfang werdet Ihr lediglich von Dr. Yang (in Japan Ebimasar) begleitet, später kommen noch ein Roboter mit Irokesen-Frisur und ein grünhaariges Mädchen hinzu. Einige Infos geben die Dorfbewohner nur heraus, wenn sie von dem richtigen der vier Cha-



Im geschrumpften Zustand paßt Dr. Yang durch Miniaturtüren und unter niedrige Decken

Action pur



Zwischendurch gibt es immer wieder spektakuläre Kämpfe mit Zwischen- und Endgegnern zu bewundern. Teilweise steuert Ihr dabei einen riesigen Roboter, der sich seinen Weg auf Rollschuhen bahnt und in einem ähnlichen Stil wie bei Super Punch Out seine Fäuste zu Hilfe nimmt. Diese Art der Auseinandersetzung kam bereits in Goemon 2 und Goemon 3 auf dem SNES zur Anwendung, wurde jedoch noch weiter verfeinert.

Mech-Power

raktere angesprochen werden, Ausprobieren lohnt sich also. Doch das ist noch nicht alles, jede Figur des Quartetts verfügt natürlich über besondere Fähigkeiten, die geschickt eingesetzt werden müssen. Dr. Yang kann sich beispielsweise zusammenschrumpfen und somit Miniaturtoren oder Räume mit einer niedrigen Deckenhöhe betreten. Kid Ying ist in der Lage, eine Teleskop-Pfeife an bestimmten Kisten einzuhaken, worauf er beim anschließenden Einfahren der Pfeife zu der Kiste hinübergezogen wird. Auf diese Weise können Abgründe überwunden werden, vorausgesetzt, auf der anderen Seite befindet sich einer jener Ankerpunkte in erreichbarer Entfernung. Das grünhaarige Mädchen dagegen gelangt schon recht bald in den Besitz einer Flöte, die einen Drachen herbeiruft, den Ihr einige Zeit zuvor im Kampf besiegt habt. Auf dem Rücken dieses Drachens könnt Ihr Euch von einem Ort zum anderen

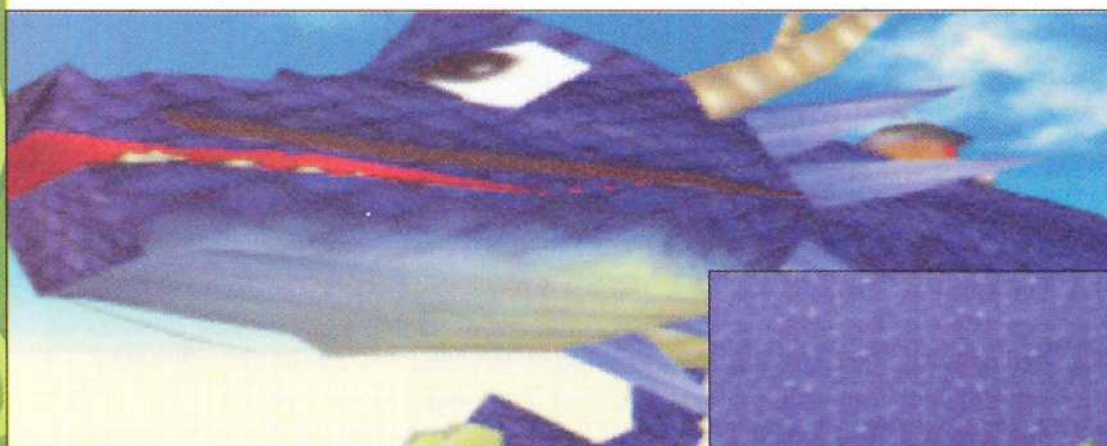
KID YING KOMMT NACH DEUTSCHLAND

transportieren lassen. Dies ist sehr hilfreich, da das Geschehen über ganz Japan verteilt ist. Das Drachen-Taxi funktioniert allerdings mit einer Einschränkung: der Zielort muß vorher bereits auf dem normalen Weg besucht und dadurch freigelegt worden sein.

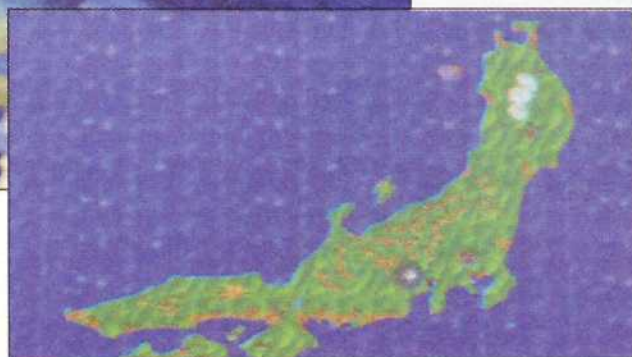
Konamis neuester Titel besitzt sehr detaillierte Texturen und abwechslungsreiche Szenarien. Dennoch bietet die Spielgrafik, oder besser gesagt der Aufbau der Spielgrafik, Anlaß zur Kritik. In einigen Situationen (im Dorf oder auf freien Plätzen vor einem Dorf) beginnt das Game merklich zu ruckeln. Dieses Manko tut dem Spielspaß zwar keinen Abbruch, sorgt jedoch für einen kleinen, unangenehmen Beigeschmack. Wir hoffen, daß sich die Programmierer von Konami noch einmal hinsetzen und die Schwächen für die westliche Version beheben, so wie sie es bei *International Superstar Soccer 64* getan haben. Das Game

soll Anfang '98 im deutschen Handel erscheinen und sowohl englische Bildschirmtex te als auch Sprachausgabe besitzen. Da *Banjo-Kazooie* verschoben wurde (siehe *Diddy Kong Racing*-Bericht S. 22-27) und *Yoshi's Story* hierzulande erst im Februar '98 zu erwarten ist, wird es mit *Mischief Makers* zum diesjährigen Weihnachtsfest lediglich ein Jump&Run-ähnliches Game für das Nintendo⁶⁴ geben. Wir freuen uns trotzdem schon jetzt auf *Mystical Ninja 64* (so der vorraussichtliche Titel im Westen) und werden Euch, sobald die entsprechende Version verfügbar ist, einen ausführlichen Test zum Spiel präsentieren. Vor Japan-Importen sei gewarnt. Es gibt sehr viele wichtige Texteinblendungen, die bei denjenigen, die nicht der japanischen Sprache und Schrift mächtig sind, nicht nur dafür sorgen, daß die Story verborgen bleibt, sondern oftmals ein Weiterkommen erheblich erschweren.

Frederic Berg



... steht der Drache zu Euren Diensten. Er bringt Euch an alle bereits besuchten Orte, schnell und unverbindlich



Nachdem Ihr einen Kampf auf dem Rücken des Drachen zu Euren Gunsten entschieden habt, erhaltet Ihr eine Flöte. Ein Pfiff auf diesem Instrument, und schon ...





Goemon 1



In Goemon 1 konnte der erste Level des Klassikers Gradius gespielt werden

Goemon 2



Im zweiten Teil konntet Ihr erstmals in einen riesigen Ninja-Mech einsteigen

Goemon 3



Ebimamaru Puzzle



In Ebimamaru Puzzle wagte Konami mit seinen Goemon-Charakteren den Schritt in ein anderes Genre. Das Spiel erschien leider nie im Westen der Welt, obwohl es das Potential zu einem echten Hit hatte

DIE HISTORIE

Goemon ist in Japan für Konami ein sehr wichtiger Charakter. Die zahlreichen Spiele um den sympathischen Ninja erzielten allesamt hohe Verkaufszahlen. Wie viele andere Konami-Serien begann auch bei Goemon alles auf den MSX-Computern Mitte der achtziger Jahre. Es folgte ein Auftritt auf dem NES sowie ein Spielautomat. Einzug nach Amerika und Europa hielt Goemon bzw. Kid Ying allerdings erst mit seinem ersten SNES-Titel *The Legend of the Mystical Ninja* – bis heute der beste Teil der Reihe. Zunächst mußten Kid Ying (Goemon) und sein Gefährte Dr. Yang (Ebimamaru) die Abenteuer allein bestehen, doch bereits im zweiten Teil kam ein hilfreicher kleiner Roboter dazu und ein riesiger Ninja-Mech, in den Ihr einstei-

DER WERDEGANG DES NINJA

gen konntet. Dieser Mech fand sich fortan in jedem Jump&Run/Action/Adventure um Kid Ying wieder. Im dritten Teil gesellte sich dann noch ein grünhaariges Mädchen zu der Heldengruppe, welches ebenfalls nicht mehr von der Seite der Abenteurer wich. Alle Teile der Serie hatten eine dichte Atmosphäre und ein phantastisches Gameplay gemein. Mit Goemon 4 wollte sich Konami dann selbst übertrumpfen und präsentierte das Spiel teilweise mit gerenderten Grafiken. Leider entpuppte sich genau dieses Sequel jedoch als spielerisch schwächster SNES-Teil. *Ebimamaru Puzzle* hatte nichts mehr mit dem Spielprinzip der Serie zu tun, es handelte sich um ein reines (sehr gutes) Puzzlespiel mit Dr. Yang in der Hauptrolle, Kid Ying erschien

nur am Rande. Es folgte dann ein klassisches Goemon für Sonys PlayStation, welches jedoch enttäuschte, da es lieblos zusammengeschustert wirkte und die Fähigkeiten der 32-Bit-Hardware nicht im geringsten ausnutzte. Insgesamt schien es, als fehlte es den Programmierern an neuen Ideen und der Fähigkeit, ein fesselndes Spiel zu erschaffen. Mit *Ganbare Goemon: Neo Momoyama Bakufu No Odori* fanden die Entwickler jedoch zu ihrer alten Form zurück und bescherten den Nintendo-64-Besitzern ein echtes Meisterwerk. Zur Zeit befindet sich eine Game-Boy-Version von Goemon in der Entwicklung. Ob die Handheld-Fassung allerdings jemals die japanischen Grenzen gen Westen verlassen wird, ist derzeit noch nicht entschieden.

Goemon MSX



Mitte der 80er Jahre begann Kid Yings Karriere auf den MSX-Computern

Goemon PlayStation



Die Version für Sonys 32-Bit-Konsole unterforderte die leistungsfähige Hardware und machte den Eindruck einer lieblos hingepfuschten 16-Bit-Variante

Goemon 4



Nintendo ist mit ca. 7,5 Million verkauften Game Boy in Deutschland unangefochtener Marktführer bei tragbaren Videospielen (nicht, daß das im Rest der Welt anders wäre). Da von diesen vielen Millionen Geräten immer noch ca. 5 Million im Einsatz sind,

◆ Hugo 2

Unglaublich, aber wahr. Unmengen von Menschen schauen (mehr oder minder) regelmäßig eine Fernsehshow, in der ein sonderbares Tier per Telefoneingabe durch (sehr) einfallslose Level gelenkt wird. „Hey, gut, jetzt mußt du schnell nach links drücken! Auf die vier, schnell! Ohhh, schadel!“ klingt es einem dort aus dem Lautsprecher der audiovisuellen Unterhaltungselektronik entgegen. Nun gut, Brot und Spiele kamen schon immer gut an beim Volk, und wer will ihm das in diesen harten Zeiten auch verübeln. Für alle Fans des ultra-coolen (?) Hugo gibt es bald auch die zweite Megadosis

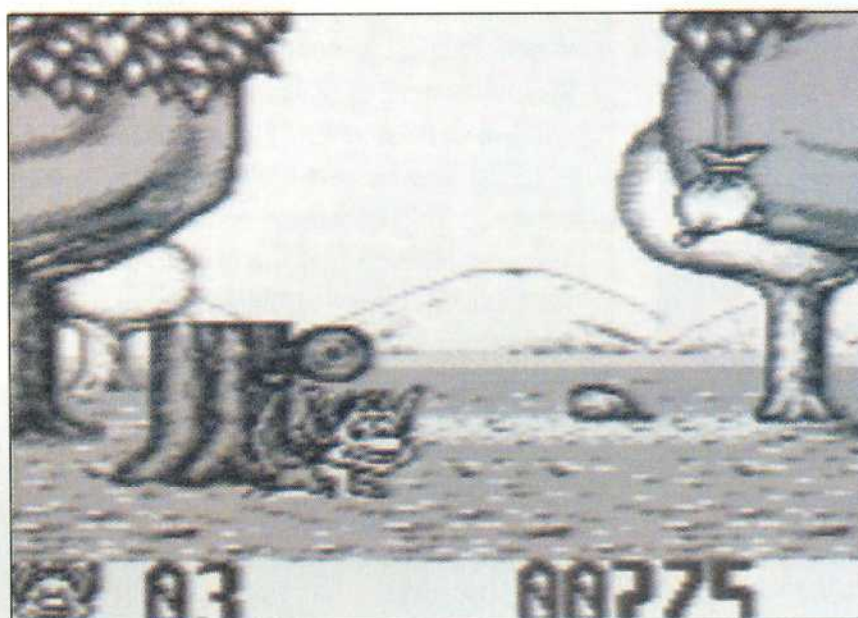
für zu Hause oder unterwegs – da man den Game Boy ja bekanntlich in die Westen- bzw. Hosentasche stecken kann. Das Gameplay beschränkt sich wie beim TV-Vorbild auf „links“, „rechts“ und die anderen beiden Richtungen. Man hat durchaus schon Innovativeres gesehen, aber das macht nichts. Das erste Hugo-Modul (welches weniger „Abwechslung“ als das aktuelle bot) verkaufte sich – absolut unglaublich – mehrere Hunderttausendmal. Ein ausführlicher Test folgt sicherlich in einer der nächsten Ausgaben, bis dahin wünschen wir allen Lesern viel Freude am Leben und eine niedrige Telefonrechnung.



Och, der arme Hugo! Das tut uns aber wirklich leid, daß die gutaussehende, wohlgezogene, dunkelhaarige Dame im Vordergrund diesen zerzausten Gnom in den absolut ausbruchssicheren Käfig gelockt hat. Ts, ts, ts, böses Mädchen!



Spring nach vorne, spring nach hinten, spring nach links, spring nach rechts. Hm, haben wir noch irgend was vergessen?



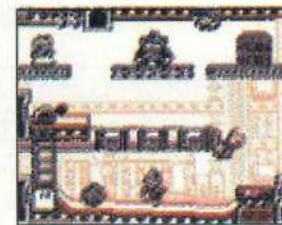
Die bekannten Spiele der Gameshow wurden mit viel Liebe zum Detail umgesetzt. Sogar zwei 3D-Sequenzen sind mit von der Partie



◆ GB Gallery 2

Im zweiten Teil der Game-Boy-Gallery finden sich wieder fünf alte Game&Watch-Spiele von Nintendo. Ihr könnt sie jeweils im Original-Look oder in zeitgemäßer Umsetzung mit den beliebten N-Charakteren spielen. Zur Auswahl stehen diesmal Chef, Helmet, Donkey Kong sowie Parachute und Vermin. Ein Veröffentlichungstermin für

den Westen steht noch nicht fest, wird aber sicherlich bald bekanntgegeben. Qualitativ könnt Ihr das Niveau der ersten Gallery zum Vergleich nehmen. Für Fans und (ehemalige) Besitzer der Game&Watch-Spiele ist dieses Modul natürlich Pflicht. Für Otto-Normalverbraucher könnte das (etwas alte) Spielprinzip heute schon zuwenig sein.



Von links oben nach rechts unten: Chef, mit Prinzessin und Yoshi. Donkey Kong, mit Donkey und (natürlich) Mario. Helmet, mit Luigi und Hämmern. Sowie Parachute mit Mario

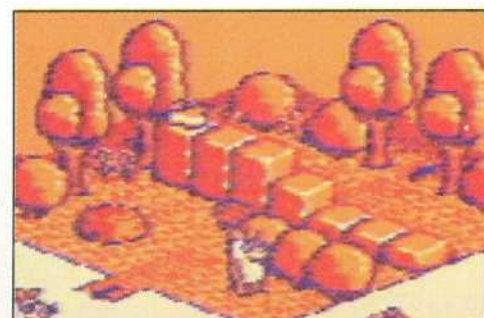
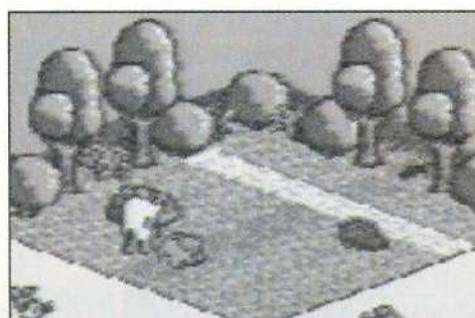
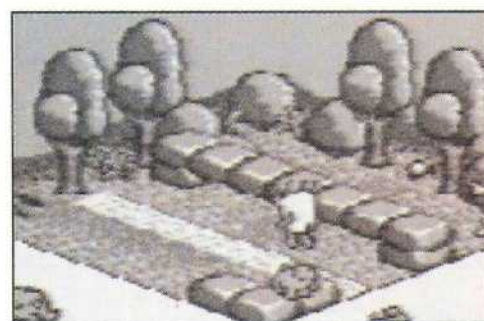
die Westentasche

versorgt Big N seine treuen Kunden auch weiterhin (also auch im 64-Bit-Zeitalter) mit reichlich Software. Und natürlich haben die lieben Drittanbieter immer ein lustiges Spiel zur Hand, das sie Euch gerne für ein paar Mark überlassen.

◆ Die Maus

Wer kennt sie nicht, die Maus des Westdeutschen Rundfunks und ihren kleinen Elefanten-Freund? Die beiden stehen für ein kindgerechtes Unterhaltungskonzept, bei dem die kleinen (und großen!) Fans nicht nur Spaß vor der Glotze haben, sondern in erster Linie etwas lernen. Sei es nun wie Bleistiftminen in den Stift kommen oder wie man Kaugummi vom Bordstein entfernt. Diesem Anspruch fühlt sich auch das GB-Modul verpflichtet. In leicht isometrischer Perspektive gilt es,

die Maus und den Elefanten durch mehrere Level zu steuern. Dabei müßt Ihr nicht nur Gefahren ausweichen, sondern auch Hindernisse überwinden und Rätsel lösen. Jeder der Protagonisten hat unterschiedliche Fähigkeiten, die sich gegenseitig ergänzen und nur zusammen eingesetzt zum Ziel führen. Die Maus scheint das ideale Weihnachtsgeschenk von kritischen Eltern für aufgeweckte Kinder zu sein, da Spiel und Spaß mit Kombinieren und Lernen ohne jegliche Gewalt verbunden wurden.

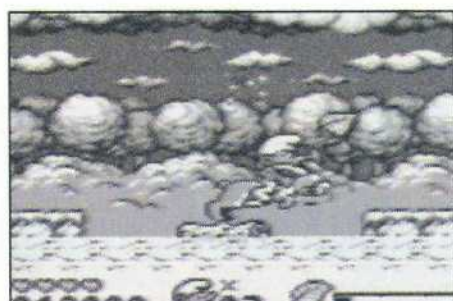


Die Maus kann weit springen und Sachen tragen, z. B. einen Stein, damit der Elefant ...

... auch über den Fluß kommt (der springt nämlich nur ein ganz klein bißchen hoch)

◆ Die Schlümpfe 3

Eine weitere Lizenz einer erfolgreichen Kinderserie steht uns mit dem dritten Teil der Schlümpfe in den Modulschacht. Nun läßt sich zwar streiten ob Peyó's Werk so wertvoll wie die Maus ist (eine Blitzzumfrage in der Redaktion enthüllte, daß die Maus wohl pädagogisch wertvoller sei), unterhaltsam ist es auf jeden Fall. Wie schon seine Vorgänger zeichnet sich auch dieses Infogrames-Spiel durch besonders gelungene und der Comicvorlage angemessene Animationen und eine ordentliche bis hervorragende Spielbarkeit aus. Hefti-Schlumpf ist unterwegs im Schlumpfdorf, um alle alpträumenden Schlümpfe von ihren schlumpfigen Träumen zu erschlumpfen – natürlich war mal wieder Gargamel alias Gurgelhals daran schlumpf. Dazu muß Hefti in jedes Schlumpfhäus schlumpfen und dort die unterschlumpfigsten schlumpfe schlumpfen. Schlumpfige Schlumpfe der Schlümpfe, schlumpfen mit dem Schlumpf bestimmt schlumpfig.

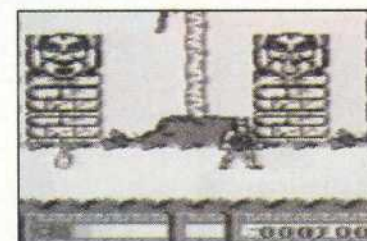
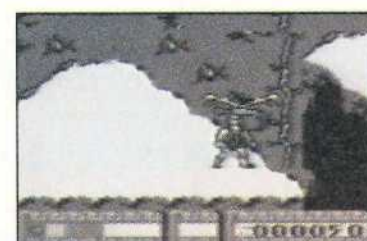


Der heldenhafte Kampf gegen wildgewordene Würstchen sowie der Ritt auf unzahmen Hasen ist bitter nötig, um Gargamel's bösen Zauber zu bannen

◆ Hercules

Bewußt als letztes Spiel platziert, kann auch dieses Modul für sich die (zweifelhafte) Ehre in Anspruch nehmen, eine Cartoon-Umsetzung zu sein. Wann immer der Disney-Weltkonzern einen neuen abendfüllenden, familienfreundlichen und total amerikanischen Schnulz-Zeichentrickfilm auf den Vorweihnachtsmarkt wirft, sind die Umsetzungen für alle gängigen Konsolenformate nicht weit. Manchmal werden Qualitätsprogrammierer mit dem Spieldesign beauftragt (*Das Dschungelbuch*, *Aladdin*), manch-

mal soll nur die schnelle Mark gemacht werden (*Der König der Löwen*, *Der Glöckner von Notre Dame*). In diesem Fall läßt der erste Eindruck kaum einen anderen als den zweiten Schluß zu. Doch vor einer gründlichen Überprüfung sollen keine abschließenden Urteile gefällt werden. Wahrscheinlich ist die Qualität dieses Produktes sowieso egal, da genügend uninformierte Großmütter, Mütter und berufstätige Väter 'mal eben' ein 'kindgerechtes' Mitbringsel kaufen – steht doch schließlich Disney drauf.



Der etwas dunklere Pixelhaufen in der Mitte des Bildschirms stellt Hercules dar. Die restlichen Pixel sind entweder Hintergrund oder Gegner

Moin, oder auch Holerö (wie Klaus sagt)! Momentan (Sommer?!) verhalten sich die Charts ziemlich ruhig. Auf den kleinen Systemen tut sich fast gar nichts, und auch bei N64 und SNES wechseln nur ein paar Games die Plätze miteinander. Es wird Zeit, daß neue Titel mal etwas Leben in die Bude bringen! Wenn Ihr Euch die Special-Charts dieser Ausgabe anseht, erkennt Ihr auch schon die heißen Favoriten auf einen guten Tabellenplatz (den wir auch dem FC St. Pauli wünschen). So, macht's gut, bis bald und tschüs und danke für den Fisch!

DER GEWINNER AUS TOTAL! 9/97:



Herzlichen Glückwunsch, **Timo Beez** aus Teuschnitz – coole Karten! Du bist der glückliche Gewinner des Super-NES-Moduls Syndicate. Wir wünschen Dir viel Spaß mit diesem Spiel!

N64

1	SUPER MARIO 64	VORMONAT 2	
	Jump&Run • Note 1 • Test 3/97	Index: 15,8	
2	MARIO KART 64	VORMONAT 1	
	Rennspiel • Note 1- • Test 6/97	Index: 15,0	
3	TUROC – DINOSAUR HUNTER	VORMONAT 4	
	F.-P.-Shooter • Note 1 • Test 3/97	Index: 11,7	
4	WAVE RACE 64	VORMONAT 3	
	Rennspiel • Note 1- • Test 4/97	Index: 10,4	
5	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64	VORMONAT ●	
	Sport • Note 1 • Test 5/97	Index: 8,0	
6	PILOTWINGS 64	VORMONAT ●	
	Flugsimulator • Note 2+ • Test 3/97	Index: 4,4	
7	STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE	VORMONAT ●	
	Action • Note 2 • Test 3/97	Index: 3,6	
8	INDIZIERTES SPIEL (Rare)	VORMONAT ●	
		Index: 1,6	
9	INDIZIERTES SPIEL (id/Midway)	NEU!	
		Index: 1,4	
10	MULTI-RACING CHAMPIONSHIP	NEU!	
	Rennspiel • Preview 9/97	Index: 1,0	

TOTAL! Aufruf

Auch dieses Mal bitten wir Euch wieder, uns Eure persönlichen Charts zu schicken. Außerdem wollen wir für die Specialcharts in der Ausgabe 12/97 wissen, mit welchen Games Ihr die meiste Zeit verbracht habt (bzw. wie oft Ihr sie gespielt habt). In der kommenden Ausgabe veröffentlichen wir das Ergebnis der „beste Grafik“-Umfrage, und auf der nächsten Seite könnt Ihr nachlesen, welche E3-Titel bei Euch am besten angekommen sind. (Auf Zelda 64 wartet die ganze Redaktion mindestens so ungeduldig wie Ihr auch!)

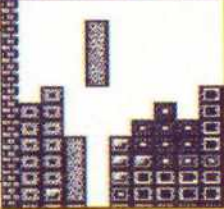
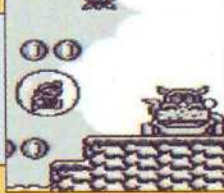
SNES

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

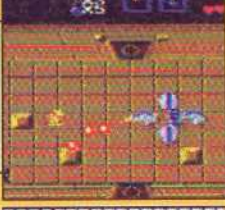
Index-Erläuterung

Seit der vorigen Ausgabe führen wir eine Indexzahl für jedes Spiel auf. Diese Zahl errechnet sich (ganz kompliziert) aus den persönlichen Charlisten die Ihr uns schickt und drückt die absolute Beliebtheit eines Games aus. Mit dem Index bestimmen wir z. B. die Position eines Spieles, aber sie hilft auch Euch, Titel aus verschiedenen Listen miteinander zu vergleichen. Wenn Ihr alte Hefte aufschlagt, könnt Ihr so außerdem sehen, ob ein Spiel von Euch schlechter platziert wurde oder ob andere einfach noch beliebter sind. Schreibt uns doch bitte, wie Euch diese Idee gefällt.

GB

1	ZELDA IV – LINK'S AWAKENING	VORMONAT	Index: 7,9	
	Act./Adv. • Note 1 • Test 11/93			
2	TETRIS	VORMONAT	Index: 4,3	
	Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97			
3	SUPER MARIO LAND 3 – WARIO LAND	VORMONAT	Index: 4,0	
	Jump&Run • Note 1- • Test 6/94			
4	MYSTIC QUEST	VORMONAT	Index: 3,8	
	Act./Adv. • Note 2+ • Test 2/95			
5	SUPER MARIO LAND 2	VORMONAT	Index: 3,0	
	Jump&Run • Note 1- • Test 9/94			

NES

1	SUPER MARIO BROS. 3	VORMONAT	Index: 9,8	
	Jump&Run • Note 1 • Test 6/95			
2	THE LEGEND OF ZELDA	VORMONAT	Index: 6,4	
	Act./Adv. • Note 2 • Test 3/96			
3	SUPER MARIO BROS.	VORMONAT	Index: 3,4	
	Jump&Run • Note 2+ • Test 7/94			
4	KIRBY'S ADVENTURE	NEU!	Index: 2,4	
	Jump&Run • Note 2 • 6/94			
5	SUPER MARIO BROS. 2	NEU!	Index: 1,5	
	Jump&Run • Note 2 • Test 8/94			

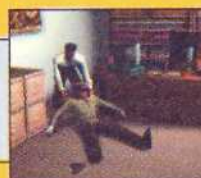
Spieletip von André König aus Korschenbroich Mario Kart 64 (N64)



Ich bin schon seit 1993 ein großer Fan von Super Mario Kart und anderen ausgefallenen Rennspielen, und da kommt mir dieses Spiel gerade recht. Die vielen abwechslungsreichen Strecken und die ungewöhnlichen Fahrer sorgen für den absoluten Spielspaß. Mario Kart 64 bietet den ultimativen Mehrspielerspaß für bis zu vier Fahrer. Jedem, der sich auch nur annähernd für dieses Genre begeistern kann, möchte ich diesen Titel wärmstens empfehlen.

Dies sind die Most-Wanted-Games, die am sehnlichsten erwarteten Spiele des E3-Messereports. Da so viele hervorragende Titel genannt wurden, haben wir extra die Liste auf zehn Stellen erweitert. Alle Spiele sind für das Nintendo 64.

Special

1	ZELDA 64	Index: 9,0	
	Act./Adv. • Hersteller: Nintendo		
2	LYLATWARS	Index: 5,0	
	Shoot 'em Up • Hersteller: Nintendo		
3	BANJO-KAZOOIE	Index: 4,2	
	J&R (3D) • Hersteller: Nintendo		
4	EXTREME-G	Index: 2,4	
	Rennspiel • Hersteller: Acclaim		
5	F-ZERO 64	Index: 1,9	
	Rennspiel • Hersteller: Nintendo		
6	GOLDENEYE 007	Index: 1,8	
	F.-P.-Shooter • Hersteller: Rare		
7	YOSHI'S STORY	Index: 1,1	
	J&R (2D) • Hersteller: Nintendo		
8	RESIDENT EVIL 64	Index: 1,0	
	Act./Adv. • Hersteller: Capcom		
9	COMMAND & CONQUER 64	Index: 0,9	
	Strategie • Hersteller: Virgin		
10	MISSION: IMPOSSIBLE	Index: 0,9	
	Act./Adv. • Hersteller: Ocean		

GEWINNEN MIT TOTAL!

Diesen Monat verlosen wir Mr. Nutz (SNES)



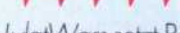
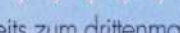
Unter allen Charts-Teilnehmern verlosen wir jeden Monat ein SNES-Modul. Ihr braucht nichts weiter zu tun, als uns Eure persönliche Chartsliste oder den Titel Eures Lieblingsspiels zu schicken. Wer einen Spieletip abgeben möchte, ist dazu herzlich eingeladen. Bitte notiert auf Eure Briefbögen und die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

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

Einsendeschluß ist der 27.10.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Kinder!

Wie in jedem Monat präsentieren wir Ihnen und Euch auch diesmal wieder lustige Geschichten mit der Maus – äh, nee, falscher Film ... Sie sehen nun einen Dokumentarbericht über die selten gewordene Hutwurm-Meise aus Nordbolivien ... Ach, nein, was war es doch gleich? Lassen Sie sich in die wunderbare Welt der Geschichten aus Tausendundeiner Nacht entführen ... Nö, das war's auch nicht. Aber jetzt haben wir's: Herzlichen Glückwunsch zum ersten Preis im diesjährigen Ameisen-Karate-Wettbewerb! (Hat der verantwortliche Redakteur bei *Bombberman 64* eventuell eine Bombe zuviel auf den Kopf bekommen?)

Unsere persönliche Meinung zu:	Bombberman 64 (N64, Preview) Seite 48–51	Der Glöckner von Notre Dame (GB) Seite 55	LylatWars (N64) Seite 58–60	GoldenEye 007 (N64, Import-Test) Seite 64–67	Unsere persönlichen Lieblingsfilme:
Maris  Bevorzugte Genre: Renn-, Prügel- und Rollenspiele Derzeitiges Lieblingsspiel: <i>GoldenEye 007</i> (N64)	Nach diversen Neuauflagen für das SNES hatte ich eigentlich keine Lust mehr auf <i>Bombberman</i> , aber nun bin auch ich wieder infiziert. B64 erweitert das Gameplay in die dritte Dimension.	Ach, nee, das ich so etwas auf meine alten Tage noch erleben muß ... Disney-Spiele waren ja schon häufiger ziemlich schlecht (siehe z. B. <i>Der König der Löwen</i>), aber irgendwann ist auch mal Schluß!	 <i>LylatWars</i> hört sich zwar lange nicht so gut an wie <i>StarWing/Fox</i> , aber der Spielspaß bleibt derselbe. Dank der ordentlichen PAL-Umsetzung kommen nun auch deutsche Spieler auf ihre Kosten.	 Oh, Mann. Genau auf dieses Spiel habe ich gewartet. Endlich ein realistischer F.P.-Shooter mit coolen Waffen, coolen Gegnern und 'ner coolen Story. So macht Rumbalern wieder richtig Spaß!	Hmm? Luc-Besson-Filme (<i>Le grande Bleu</i> , <i>Nikita</i> , <i>Leon</i>), <i>Star Wars</i> , <i>Dune</i> , <i>Alien(s)</i> , <i>Monty Python</i> , <i>Total Recall</i> , <i>Running Man</i> , <i>T1 u. 2</i> , <i>Dark Star</i> , <i>Silent Running</i> , <i>Hard Boiled</i> , div. Animes usw. usw.
Thomas  Bevorzugte Genre: Prügel- und Rennspiele Derzeitiges Lieblingsspiel: <i>Bombberman 64</i> (N64)	erinnert an alte Zeiten (<i>Super Bombberman</i>) entflammt das Feuer der Wegspreng-Leidenschaft nun neu. Der Einspieler-Modus ist echt toll, der Mehrspieler-Modus allerdings etwas zu konfus.	Die Abenteuer des Glöckners und seiner schönen Esmeralda? Nein, weit gefehlt. Fünf mehr oder weniger deprimierende Mini-Games in Game & Watch-Manier fungieren als Einschlafhilfe, gäh!	 <i>LylatWars</i> ist genau das richtige für Action- und Ballerfans, die gerne taktische Angriffe fliegen. Optisch, akustisch und spielerisch ist Miyamotos Hit derzeit die absolute Referenz der Shoot 'em Ups.	 Gut gerührte First-Person-Action mit wenig geschüttelter Grafik und einem ordentlichen Schuß Realitätsnähe vermitteln ein unglaublich gutes Bond-Feeling, das aber nicht penetrant wirkt.	Ich bevorzuge Filme der komischen Art: alles mit Peter Sellers, Tom Hanks oder John Candy. Natürlich liebe ich auch die Monty-Python-Streifen und die Science-fiction-Kultfilme <i>Dark Star</i> und <i>Alien(s)</i> .
Marco  Bevorzugte Genre: Sport- und Actionspiele Derzeitiges Lieblingsspiel: <i>Blast Corps</i> (N64)	Das bewährte <i>Bombberman</i> -Gameplay gewinnt dank der N64-Power vor allem im Einspieler-Modus gewaltig an Attraktivität. Multiplayer-Sessions lassen sich besser auf dem Super Nintendo spielen.	So etwas kommt eben dabei heraus, wenn man eine Lizenz, aber keine passenden Ideen für ein Spiel hat. Selbst Bucklige mit Game Boy sollten einen Bogen um diese Mangelpackung machen.	 Mittlerweile ist es wohl unmöglich, die hochgeschraubten Erwartungen der Nintendo-Fans zu übertreffen. <i>LylatWars</i> ist spielerisch genial und grafisch gelungen, aber nicht unbedingt etwas Neues.	 Ein Action-Spiel, bei dem nicht nur ein gutes Auge und ein flinker Daumen, sondern auch Grips und Übersicht gefragt sind. Endlich mal eine Filmsetzung, die die Kinovorgabe übertrifft.	Alle Filme von Peter Jackson (<i>Braindead</i>), Tim Burton (<i>Batman</i>), John Woo (<i>A Better Tomorrow</i>) und David Lynch (<i>Blue Velvet</i>) sowie aktuelle Action-Streifen wie <i>Heat</i> , <i>The Rock</i> und <i>Con Air</i> .
Das Fred  Bevorzugte Genre: Rennspiele und Jump&Runs Derzeitiges Lieblingsspiel: <i>GoldenEye 007</i> (N64)	Ich bin von dem Einspieler-Modus positiv überrascht. Eigentlich hatte ich geglaubt, das Spielprinzip sei ausgelutscht, aber was Hudson da auf die Beine gestellt hat, sieht wirklich sehr vielversprechend aus.	Gibt es jemanden, den Ihr nicht ausstehen könnt? Werdet Ihr ständig geärgert? Dann solltet Ihr <i>Der Glöckner von Notre Dame</i> kaufen und das Modul an die betreffende Person verschenken.	 Mit <i>LylatWars</i> setzt Big N mal wieder Maßstäbe. Kein Genrevertreter bietet mehr Abwechslung, Action und Weltraumatmosphäre. Etwas dicht am SNES-Original, aber um Längen besser.	 Es ist eine Schande, daß dieser Titel nicht offiziell in Deutschland erhältlich sein wird, aber TOTAL-Leser wissen ja zum Glück, wo sie die PAL-Version bestellen können. <i>GEye 007</i> ist ein absoluter Pflichtkauf.	Mir gefallen fast alle Filme von Quentin Tarantino (z.B. <i>Pulp Fiction</i> , <i>From Dusk Till Dawn</i> oder <i>Romeo is bleeding</i>). Zu den besten Filmen der aktuellen Saison zählen für mich <i>Fargo</i> und <i>Men in Black</i> .
Christian  Bevorzugte Genre: Miyamoto-Spiele Derzeitiges Lieblingsspiel: <i>Starfox 64</i> (N64)	Als Freund der Ur-PC-Engine-Version war ich sehr skeptisch, ob die Bombenmänner den Sprung in die dritte Dimension unbeschadet überstehen würden, doch <i>Bombberman 64</i> macht richtig Spaß.	Es gibt schlechte Spiele, über die man nur lachen kann, doch bei diesem schäbigen Kommerzwerk vergeht einem sogar das kleinste Schmunzeln.	 Auch im Shoot'em-Up-Genre hat Shigeru Miyamoto meine kühnsten Erwartungen übertroffen. Bei <i>LylatWars</i> ist kompromißlose Action angesagt. Fox McCloud würde sagen: Let's rock and roll!	 Bereits zum drittenmal beweist die Firma Rare, daß sie sich mit dem N64 bestens auskennt. Die Sniper-Funktion finde ich besonders gelungen. Nie war Bond besser!	Nachdem mich Luc Besson mit <i>Das Fünfte Element</i> schwer enttäuscht hat (ich kam mir vor wie bei den Power Rangers) freue ich mich auf den neuen John-Woo-Film.
Die Wertungserklärung:	 TOTAL! genial! Mehr davon!	 Gutes und interessantes Spiel!	 Noch gut, aber nicht mein Ding!	 Lahme Gurke! Brauche ich nicht.	 Spiele, die die Welt nicht braucht!

Kurts Nachrichten

Herzlich willkommen zu den aktuellen Kurts Nachrichten! Mein Name ist Rabarber Herrlichkeit, und Sie sind mir völlig egal. Pinneberg: Bei der diesjährigen HELP (Hersteller entwickeln lustige Pläne) in Onkel Hottes Bierstübchen beschlossen die teilnehmenden 36 Software-Firmen der Videospielbranche, daß der „große Zusammenschluß im Sinne der Geldscheffelei“ nicht mehr länger hinauszuschieben sei und man von nun an einen einzigen Firmenna-

men tragen wolle. Fortan würde man jeden Monat mindestens 1000 neue Spiele für jedes System entwickeln und Schwarze Listen über Personen führen, die noch keine Konsole zu Hause stehen hätten. Rußland: Die Firma ФКСЕΠΩΨ (übersetzt: Störfall) programmiert derzeit ein MIR-Spiel, in dem man als Astronaut verschiedene Außenarbeiten an einer uralten Raumstation ausführen muß. Der Release-Termin ist allerdings erneut verschoben worden. Japan: Im Hause Capcom gibt es zur Zeit heftige Diskussionen um einen endgültigen

Titel für das neue *Mega Man*-Spiel. Man kann sich einfach nicht einigen, welche Nummer das aktuelle Spiel tragen soll, da sich niemand mehr so genau daran erinnern kann, wie viele *Mega Man*-Spiele es mittlerweile auf dieser Welt eigentlich gibt. Gestern: Sparmaßnahmen bei Sega. In Zukunft sollen alle Sega-Spiele ohne Texturen auskommen. Dafür werden allerdings die Hintergründe vereinfacht dargestellt, um nicht irritierend zu wirken. Wir unterbrechen nun kurz für die Werbung, bitte bleiben Sie dran! Ich zähle für Sie ...



Vielleicht mag sich an dieser Stelle der eine oder andere fragen, was das Ganze eigentlich mit Videospielen zu tun hat, doch die Verbindung liegt näher als man vermutet. Konfrontiert mit den unfreiwillig komischen Werbetexten auf den Verpackungen der Module, den häufig recht seltsamen Spielbeschreibungen, den herrlich unlogischen Anleitungen und den noch viel amüsanteren Bildschirmtexten merkt man schnell, daß Fehler nur allzu menschlich sind und den Alltag ungewollt versüßen können. Beispiele? Kein Problem: „auswählbar“, „mit unzähligen Extras“, „Rennen ... Sie sich durch das Chaos“, „Urknaller-Theorie“ oder „Legen Sie die Spielcontroller ein!“. Die letztere Anweisung macht Eure Controller bei entsprechender Lagerung sicherlich ähnlich wie eingelegtes Obst über Jahre haltbar. Viele Fehler, die uns allen täglich passieren können, sind so unscheinbar, so schwierig zu erkennen, daß man sich ernsthaft fragen

Sehr geehrtes Publikum,
wer nimmt Euch denn die Fehler krumm? Es ist ein leidiges Thema, mit dem sich derzeit viele Politiker, Kultusminister, Lehrer, Gelehrte und leider auch Schüler herumschlagen müssen – die Rechtschreibreform. Wir wollen einmal den gesunden Menschenverstand walten lassen und die Notwendigkeit der Reform in Frage stellen.

Beispiele:

unverrichteter Dinge
 an Eides statt erklären
 etwas sein Eigen nennen
 nichts desto trotz
 sich bereiterklären
 mach es nochmal
 es ist nicht von Nöten

unverrichteterdinge
 an Eides Statt erklären
 etwas sein eigen nennen
 nichtsdestotrotz
 sich bereit erklären
 mach es noch mal
 es ist nicht vonnöten

darf, warum Rechtschreibung so kompliziert sein muß. Wer weiß denn schon genau, welche der Schreibweisen (siehe obige Tabelle) wirklich richtig sind? (Um Euch nicht unnötig auf die Folter zu spannen: Die Richtigen

befinden sich auf der rechten Seite. Und dies sind nur ein paar zufällige Beispiele ...) Zu Recht darf man nachfragen, wo denn nun der großartige Unterschied liegt, was es in der Praxis ausmacht, ob in einem Text ein Komma mehr

oder weniger gesetzt ist und nicht zuletzt, warum eine Milliarden verschluckende Rechtschreibreform so unglücklich geraten ist. Wer heutzutage unsere Muttersprache nach den neuen Regeln lernt, muß sich seinen (Schul-)Tag durch ebenso unlogische wie unnötig komplizierte Schreibweisen vermiesen lassen. Ganz zu schweigen von der Grammatik. Klar, Rechtschreibfehler sind häßlich, aber das sind Pickel auch – letztendlich müssen wir damit leben, daß auch die alte Rechtschreibung zuweilen unschön ist. Und deshalb sollte man den maßlos teuren Make-up-Koffer in die Tonne treten, den nicht mehr käuflich zu erwerbenden Duden (20. Auflage) rehabilitieren, seinem Empfinden für Rechtschreibung (weiterhin) freien Lauf lassen und sich darauf freuen, mal wieder einen urkomischen Werbetext oder eine föllik ferrückte Anleitunk in die Hände zu bekommen. In diesem Sinne: Ein Hoch auf die Übersetzungsbüros dieser Welt!

GAMES ISLAND

Komplettpreisliste anfordern

Bitte System angeben

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

Playstation

Grundgerät	289 DM
Controller Analog	55 DM
Memory 360 Block	79 DM
4-4-2 Fußball	89 DM
Ace Combat 2 Jap.	139 DM
Agent Armstrong	89 DM
Command & Conquer 2 *	99 DM
Final Fantasy 7 *	a.A.
Formel 1 '97	107 DM
Monster Trucks *	89 DM
Panzer General 2	89 DM
Rally Cross	89 DM
Resident Evil DC *	89 DM
Streetfighter EX Jap	139 DM
Syndicate Wars	89 DM
Time Crisis & Gun Jap	179 DM
Tomb Raider 2 *	89 DM
V-Rally	89 DM
Warcraft 2	89 DM
Wild Arms US	109 DM
Wing Commander IV	89 DM

Bundles

V-Rally & Analogpad	135 DM
Warcraft 2 & Maus	135 DM
Formel 1 97 & Analogpad	149 DM
Joypad & Memorycard	50 DM



Competition



am 05.10.97
 in Neustadt
 Fußgängerzone
 ab 13.00 Uhr

Nutzen Sie unseren kostenlosen Vorbestellservice für noch nicht erschienene (*) Spiele.
 Besuchen Sie unsere Ladenlokale in
 Neustadt a. d. Wstr. Hauptstr. 5 Fußgängerzone
 Ludwigshafen Schützenstr. 20

Schützenstraße 20
 67061 Ludwigshafen

GAMES ISLAND
 Hauptstr. 5
 67433 Neustadt/Wstr.

Nintendo 64

Nintendo 64	299 DM
Joypad bunt	55 DM
Blast Corps	119 DM
International Superstar Soccer	139 DM
Killer Instinct Gold	149 DM
Lylat Wars (Star Fox 64)*	139 DM
Mario 64	89 DM
Mario Kart 64	89 DM
Mario Kart & Joypad	135 DM
NBA Hangtime	129 DM
Pilot Wings	119 DM
Shadows of the Empire	129 DM
Turok PAL	129 DM
Turok UK	129 DM
Wave Race	89 DM
Wayne Gretzky Hockey	129 DM

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

GAMES ISLAND

GAMES ISLAND

SNES

1 Spieler

Natsume

ab November

Nervt Euch das Leben in der Stadt nicht auch zuweilen? Wird Euch die Hektik zuviel? Wollt Ihr dem Trubel und Jubel entfliehen? Vielleicht aufs Land ziehen und einen Bauernhof bewirtschaften? Und dann, möglicherweise sogar heiraten und in der Idylle glücklich werden? Vergeßt es!

HARVEST MOON



Hier seht Ihr Euren kleinen Bauernhof zu Beginn des Spiels. Wir haben schon mal ein paar Felder angelegt (die Rüben sind schon fast abgeerntet) und von dem Gewinn ein Huhn gekauft. Das Haupthaus (links oben) könnt Ihr später auch vergrößern (sonst kommt keine Frau auf den Hof!). Im Schuppen (rechts unten) liegen alle Arbeitsgeräte und eine Anleitung für diese



Im Dorf trifft Ihr auf zahlreiche Mädchen, mit denen Ihr ausgiebig flirten könnt

Nachdem Ihr den Boden gepflügt habt, müßt Ihr die Samen aussäen. Da die kleinen Pflanzenkörner recht teuer sind, müßt Ihr Euch eine geeignete Feldform überlegen, damit möglichst wenige verlorengelassen und Ihr trotzdem an alle Feldfrüchte herankommt



Natsume hat mit *Harvest Moon* das ideale Bauernhof-Strategie-Rollenspiel geschrieben, welches Euch ermöglicht, ländlichen Träumen sicher und gemütlich im heimischen Wohn- oder Kinderzimmer nachzuhängen. Das hat den immensen Vorteil, daß Ihr

nicht (wie der Protagonist im Spiel) bei Wind und Wetter aufs Feld müßt, um Unkraut zu jäten, Steine zu zerkloppen oder Baumwurzeln zu zerhacken. Auch müßt Ihr nicht jeden Tag früh aufstehen und die Tomaten gießen, die Kühe melken, die Hühner füttern (ganz zu schweigen vom Eiersammeln, die Viecher verstecken ihre Brut nämlich), mit dem Hund spielen oder in die Stadt laufen, um neue Samen zu kaufen. Selbst die Suche nach einer geeigneten Frau kann sehr schnell anstrengend werden. Zuerst sind sie ja ganz nett und aufgeschlossen (zumindest die Frauen, von denen

man eigentlich sowieso nichts will), aber kaum möchte man mal ein kleines Küßchen, verlangen sie Geschenke, Aufmerksamkeit und Zeit (viieeeel Zeit!). Und so geht das dann tagein, tagaus. Vom Frühjahrsfest bis zum Erntedankfest (auf dem Neil Young seinen gleichnamigen Schmusesong röhr). Vom Morgen bis zum Abend nur schuften. Und nie schafft Ihr die Arbeit, die Ihr eigentlich hätten machen müssen. Aber das ist nicht gut! Erntet Ihr nicht genügend Gras, haben die Kühe und Hühner nichts zu Fressen im Winter. Baut Ihr nicht genügend Weizen, Rüben, Tomaten und Kartoffeln an, könnt



Zuerst müßt Ihr das Feld vorbereitet. Das heißt, alle Steine und Wurzeln zerkloppen und pflügen, ...



... dann müßt Ihr sähen und immer fleißig gießen (außer es regnet – heiße), bis Ihr schlußendlich ...



... ernten dürft. Das 'fertige' Gemüse braucht Ihr nur in die Abholbox an der Straße zu schmeißen



Ah, die Fortpflanzung! Während Kühe nur durch eine „Wunderflüssigkeit“ schwanger werden (wo bleibt da der Realismus?), legt Ihr für ein neues Huhn einfach ein Ei in die rechte Ecke!



Bei Regen sieht zwar alles etwas grau und langweilig aus, dafür müßt Ihr nicht gießen und könnt den ganzen Tag lustig Holz hacken oder Pilze suchen oder Kühe streicheln oder ...

Ihr kein Gemüse verkaufen und habt kein Geld.

Nee, nee, da ist es doch wirklich besser, Ihr sitzt ganz gemütlich im Sessel oder räkelt Euch auf dem Fußboden und guckt auf den Fernseher. Natürlich nicht irgendeine dumme Sendung (oder die Wettervorhersage für morgen), sondern auf Ever SNES-Game. Mit *Harvest Moon* kann man all diese Erfahrungen zu Hause nachvollziehen, ohne ins Schwitzen zu geraten. Natsume vereinte für dieses Modul verschiedene Genres miteinander. Zullererst handelt es sich natürlich um eine Bauernhof-

simulation im Stil von *Sim City*. Ein ziemlich großes Feld muß mit der Zeit aufbereitet, bepflanzt und gepflegt werden. Geerntete Früchte werden des Abends abgeholt und bringen bares Geld in die Kasse. Mit diesem kann man später Tiere kaufen, um die man sich ebenfalls kümmern muß. Was *Harvest Moon* aber von z. B. *Sim Farm* unterscheidet, ist der Rollenspielanteil. Ihr könnt in der Stadt oder auf dem Berg herumlaufen, dort in Häuser und Höhlen gehen und Euch mit den Leuten unterhalten. In Shops können nützliche (und unnütze) Dinge erstanden werden, und Ihr könnt

um ein (oder zwei, oder drei) Mädchen werben, die man später sogar heiraten darf. Diese Mischung gibt dem Spiel einen gewissen Realismus. Die zu erkundene Gegend ist zwar recht klein, aber die Arbeit auf dem Hof beansprucht Euch sowieso jeden Tag, da bleibt nicht viel Zeit zum herumlaufen. Diese Zeit kann man aber hervorragend mit dem zur Verfügung stehenden Angebot verbringen. Die Zeit bis zum Erscheinen dieses Moduls verbringt Ihr am besten mit TOTAL!-lesen, das bildet, sieht gut aus und macht nicht dick.

Maris Feldtmann



Mit der Glocke könnt Ihr Kühe locken! Das ist praktisch, wenn man sie verkaufen will



Auf dem Berg gibt es nicht nur viel Feuerholz, sondern auch eine hervorragende Schwefelquelle zum Baden. Danach fühlt Ihr Euch sofort erfrischt und könnt weiterarbeiten



Auch bei *Harvest Moon* gibt es natürlich Fernseher. Leider läuft dort nur die Wettervorhersage und kein *Sailor Moon* oder *Captain Future*. Armer kleiner Bauer!

N64

1-4 (simultan)

Hudson Soft

ab Dezember



Extras sind seit eh und je besonders begehrt, nicht nur, weil sie die Sprengkraft erhöhen, sondern auch, weil sie u. a. das Legen ganzer Bombenketten ermöglichen

爆BOMBERMAN



Die 'Hinkelsteine' der Lavawelt ordnen sich von Spiel zu Spiel anders an und variieren auch in ihrer Anzahl



Senkt sich nicht die Brücke bald, benutz' ich meine Bombe halt!



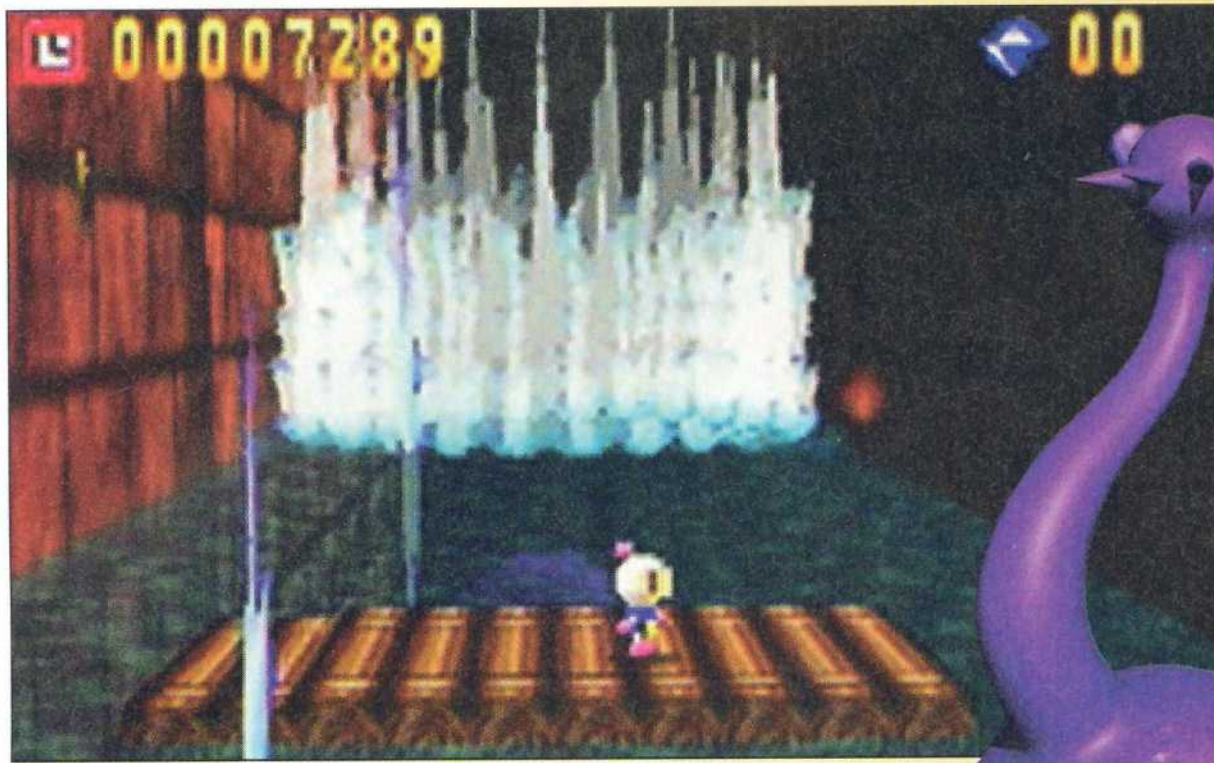
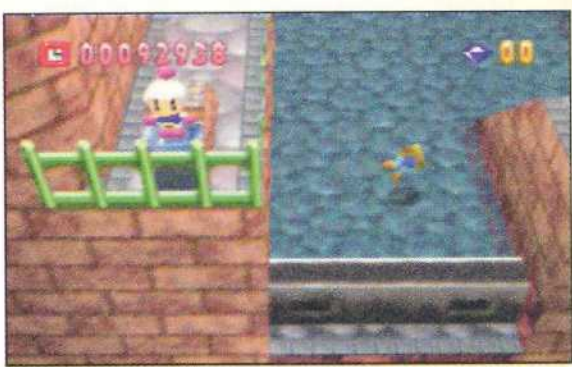
Mit den kleinen Sprengmeistern setzte sich Hudson Soft Ende der 80er Jahre ein Denkmal. In beinahe allen Folgeversionen stand klar der geniale Mehrspieler-Modus im Vordergrund, der nun erstmals durch den neuen Story-Modus Konkurrenz bekommt.



Wenn ein großköpfiger Knirps mit lustigem Helmchen angerannt kommt, Euch eine brennende Bombe vor die Füße schmeißt und sich dann flugs verpieselt, um Euch gleich darauf mit einem weiteren explosiven Präsent zu bewerfen, dann handelt es sich höchstwahrscheinlich um einen Bomberman. Diese niedliche, aber unheimlich gefährliche Gattung der digitalen Sprengmeister feierte ihr Konsolen-Debüt bereits 1988 auf dem NES (in Japan). Seither gab es zahlreiche Nachfolger für die PC-Engine, das SNES und den Game Boy wie auch für das Mega Drive. Mit der neuesten Variante dieses beliebten Mehrspieler-Vergnügens steigt Hudson Soft nun in die dritte Dimension des Bombenlegens ein.

Vom ursprünglichen Charakter des Spielprinzips ist nicht mehr viel übriggeblieben. Eingeschworene Bomberman-Fans werden sich also





Was soll man so allein auf einem zehnstämmigen Floß schon machen, als sich die Zeit mit wildem Bombenlegen vertreiben – vielleicht passiert ja etwas Tolles!



umstellen müssen, was aber nicht bedeutet, daß der Spielspaß geringer als bei älteren Versionen ist. Im Gegenteil, *Bomberman 64* betritt erfolgversprechend Neuland. Sowohl der Einzspieler-Modus als auch die Mehrspieler-Modi beherbergen aufgrund der dreidimensionalen Darstellung nicht mehr die typischen taktischen Elemente der Urversionen. Eiskalt berechnete Killer-Manöver, in denen man dem Gegner jedweden Fluchtweg durch das Zumauern der gitterförmig angeordneten Gänge mit Bomben versperren konnte, gehören nun der Vergangenheit an. Selbstverständlich ist aber nach wie vor strategisches Können gefragt. Der Einzspieler-Modus erfordert vornehmlich (wie gehabt) das Erreichen des Levelausgangs und erinnert im Aufbau ein wenig an die beinahe grenzenlose Bewegungsfreiheit in *Super Mario 64*. Jedoch gibt es deutlich weniger Rätsel zu lösen, dafür aber um so mehr Gegner und Feindfeuer, mit dem sich der kleine Luntenzünder herumzuschlagen hat. Ab und an müssen Schalterflächen betreten werden, um beispielsweise Tore zu öffnen oder Zugbrücken zu aktivieren.



Mehrspieler-Modus



Sechs Szenarien bieten die Mehrspieler-Modi, in denen um Diamanten, Siegpunkte oder gegen die Zeit gekämpft werden kann. Auch in Teams dürft Ihr gegeneinander antreten. Schmeißt Euch ein Frechdachs eine Bombe auf Euren Aqua Kaptus (Wasserkopf), dann seid Ihr für eine Weile benommen. Nach dem Verlust eines Lebens erscheint Euer Helmträger als Geist, der sogar noch bedingt aktiv ins Geschehen eingreifen kann

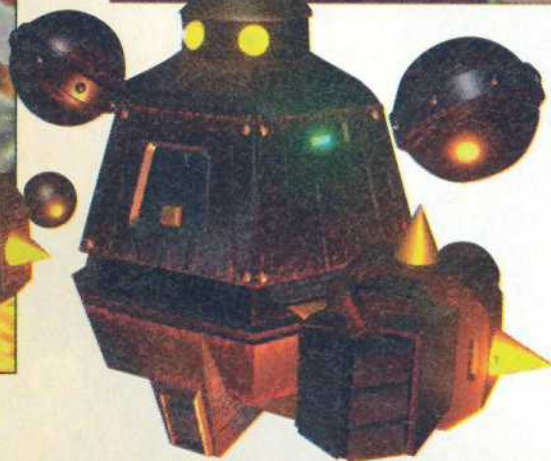




10, 9, 8, 7, 6 ... Zündung!



So ein Mist aber auch! Wo hab' ich bloß meine Musikkassette von Bomb the Bass liegenlassen?



Der Zwischengegner in der Lavawelt: Neun bombige Argumente dürften ihn in die Knie zwingen



Hey, was soll das denn? Die überraschend aufklappenden Steintürme haben es gewaltig in sich

Einige Extras



Diese Herzlichkeit sichert Euch ein Leben. Geht Bomberman einmal hops, verliert Ihr zunächst nur das Herz



Eine Bombe allein macht noch keinen Sommer. Wer mehrere Bomben legen will, sollte diese blauen Gesellen einsammeln



Von Beginn an lassen sich Bomben per A-Button aufblasen. Mit solchen Wundertüten können große Gegner und einige Hindernisse beseitigt werden



Ein gezielter Bombenwurf ins richtige Fenster läßt das Haus reichlich Extras spucken



Dabei werdet Ihr gelegentlich vor die interessante Aufgabe gestellt, einen eingeschlossenen oder zunächst nicht erreichbaren Schalter freizusprennen bzw. zugänglich zu machen. Und das ist nicht nur knifflig, sondern macht auch mächtig viel Spaß. Unterstützend wirkt dabei die Tatsache, daß Ihr nach einem Lebensverlust, z. B. wenn Ihr ins Nichts gestürzt seid, nicht zwingend von vorne beginnen müßt, sondern an bestimmten Stellen wiederauftaucht. Besonders heikel und gefahrenvoll stellt sich die Lavawelt (eine von insgesamt sechs Welten mit drei Abschnitten) dar. Bomberman bewegt sich über schmale Brücken von Steinfels zu Steinfels und weicht dabei dem feurigen Lava-Beschuß des brodelnden Untergrunds

aus. Hudson Soft ist es geglückt, beim Wechsel von 2- zu 3D eine leichtgängige (Analog-)Steuerung zu programmieren, die den schnellen Einstieg begünstigt. Springen kann der Helmträger allerdings immer noch nicht, und es ist bis zum Erscheinen des Spiels leider nicht mehr mit einer entsprechenden Änderung zu rechnen – obwohl es gut zur neuen Bewegungsfreiheit des Sprengmeisters passen würde. Extras wie Sand am Meer sind seit Super Bomberman-Zeiten – man erinnere sich an den genialen Handschuh zum Tragen und Schmeißen einer Bombe – quasi Pflichtprogramm. Fernzünder, das Schubsen und Schmeißen, zusätzliche Bomben und Bomben vergrößern (neu), Extraleben-





Glücklicherweise hat die Menschheit mittlerweile eine dezentere und wesentlich weniger destruktive Methode erfunden, Höhenunterschiede per „Fahrstuhl“ zu überwinden



In einigen Situationen schaltet die Perspektive der „Kamera“ automatisch um. Ansonsten kann der Blickwinkel des Spielers über die C-Buttons stufenweise verändert werden

Herzchen sowie Power Ups sorgen für eine ausreichende Bewaffnung, mit der auch die diversen Zwischengegner behandelt werden dürfen. Und auch die traditionellen Totenköpfe mit ihren verheerenden Seuchen sind vorhanden.

Im Einzelspieler-Modus werdet Ihr jeweils im dritten Abschnitt einer Welt mit einem Drachen, einem spinnenartigen Monster, einem Roboter und ähnlichem konfrontiert. Mit einer Art Super-Bomberman bekommt Ihr es dann in den Mehrspieler-Modi zu tun (siehe Kasten auf Seite 49!).

Alles in allem zeugt der erste Eindruck von einem interessanten N64-Titel, der sowohl erfahrenen als auch neuen Bomberman-Spielern bombige Zeiten verspricht. Technisch und optisch scheint das 64-Bit-Abenteuer schon sehr weit zu sein, so daß dem Release der PAL-Version Anfang Dezember nichts mehr im Wege stehen dürfte. Natürlich folgt ein explosiver Test in einer der kommenden Ausgaben, falls wir nicht vor lauter Bombenlegen den Winter „verschlafen“.

Thomas Hellwig



Tach, Herr Waasmeier! Könnten sie mir vielleicht meine blaue Bombe herüberreichen?



Bombografie

Titel	System	Jahrgang	Spieler	Besonderheiten
Dynablast	GB	90	1-2 (Link-Kabel)	Extras können in einem Shop gekauft werden
Dynablast	NES	91	1-3 (simultan)	-
Super Bomberman	SNES	93	1-4 (simultan)	Sehr viele Extras
Super Bomberman 2	SNES	94	1-4 (simultan)	Anzahl und Dauer der Runden einstellbar, sehr viele Extras, Tag-Team-Modus, scrollende Level
Super Bomberman 3	SNES	95	1-5 (simultan)	5 Spieler, scrollende Level im Story-Modus, Reittiere, Extras in Bonusrunde erspielbar
Wario Blast	GB	95	1-4 (sim., SGB)	SGB-Unterst., TOTAL!-genial-Siegel, Rempel-Extra, Nintendo- und Hudson-Soft-Charaktere in einem Spiel
Bomberman 2	GB	95	1-4 (sim., SGB)	SGB-Unterstützung, scrollende Level im Story-Modus
Super Bomberman 4	SNES	96	1-5 (simultan)	Japan-Import, Extras-Editor, scrollende Level und Reittiere

Rätselraten



Hinter dem Gitter verbirgt sich ein Schalter, der zum Öffnen des Levelausgangs betreten werden muß. Nur wie, das ist die Frage. Ideenreichtum ist bei der Lösung dieses Rätsels gefragt. Mit herkömmlichen Mitteln läßt sich dem Käfig nicht beikommen. Die Lösung ist aber denkbar einfach ...



... Die tragenden Säulen in der Mitte können weggesprengt werden. Dazu schubst man eine oder mehrere Bomben gezielt unter einer Maueröffnung hindurch. Explodieren die Sprengladungen, so fallen die Träger samt Gitter zusammen, und „Bombi“ kann über die Außentreppe ins Innere zum Schalter gelangen



Vielleicht hat man die Rumble-Pak-Unterstützung außen vor gelassen, weil die Verletzungsgefahr beim Explodieren eines Pads nicht so recht abschätzbar ist ...

N64

1-8 (2 simultan)

Nintendo/H2O

1. Quartal '98

Ein einziges Spiel brachte Nintendos kleinster Konsole den weltweiten Durchbruch. Nun gibt es auch eine Tetris-Variante für das N64. Kann Big N den Erfolg wiederholen? Wollen sie das überhaupt?

TETRISPHERE

Vor zwölf Jahren bescherte Alexej Patschitnow der Welt ein neues, absolut süchtigmachendes Game: Tetris. Von diversen Software/Lizenz-Händlern und seinen Arbeitgebern übers Ohr gehauen verdiente der arme, russische Angestellte zuerst keine müde Mark an seinem überaus erfolgreichen Puzzle-Spiel. Erst vor kurzem wurden die Dutzende verschiedenen Lizenzen (für alle denkbaren Computer, Konsolen und Automaten) unter dem Dach der Tetris-Company vereinigt und Alexej am Gewinn beteiligt. Nintendo konnte mit Tetris als Zugpferd allein in Deutschland 7,5 Million Game Boys absetzen. Sogar Hausfrauen, Polizisten und Börsenmakler setzen kleine Klötzchen zusammen, um sie dann wieder ver-



Beim ersten Anschalten erklärt Euch das Modul automatisch die Spielregeln. Gut!



Im Tower-Modus müssen alle Steine um den schwarzen Turm herum abgebaut werden

schwinden zu sehen. Ginge es nach H₂O, dann sollte bald jeder N64-Besitzer zu Hause puzzeln. Die Software-Profis nahmen sich, schon vor etlichen Monaten, der alten Tetris-Idee an und adaptierten sie für die Möglichkeiten der modernen 64-Bit-Konsole. Nun wird also nicht mehr zweidimensional abgebaut, sondern dreidimensional. Außerdem sind die Steine schon teilweise vorhanden und



Zu zweit vorm Bildschirm kommt bald Panik und Hektik auf, wenn der liebe Mitspieler einfach besser ist. Für solche Fälle können aber in vielen Optionen Handicaps eingestellt werden



Unser kleiner Freund ist schon fast befreit. Ein paar Steine müssen noch weg, dann ist das Loch groß genug, und der gefangene Bot kann endlich in die Freiheit fliegen

müssen mit zusätzlichen Blöcken abgebaut werden. Als Basis dient eine frei drehbare Kugel, auf deren Oberfläche mehrere Schichten von Tetris-Steinen angeordnet sind. Der obligatorische 'fallende' Stein muß so auf die Kugel gelegt werden, daß mindestens drei gleichartige Blöcke zusammenliegen, dann verschwinden diese und machen den Weg zum Ku-



geln ein bißchen freier. Natürlich gibt es auch einen Grund, warum Ihr den Weg zur Mitte der Kugel freilegen sollt. Dort werden nämlich Eure Freunde, die putzigen Bots gefangen gehalten. Erst, wenn ein genügend großes Loch in die Sphäre geschlagen wird, können sie wieder zurück in die Freiheit. Neben diesem Spielmodus (Rescue) gibt es noch



Dies ist Jak, einer der sieben Bots, von denen jeder unterschiedliche Stärken hat

eine ganze Reihe anderer. Gut 400 Rätsel und Level stehen allein für Solospieler bereit.

Solltet Ihr lieber mit ein paar Freunden vor der Konsole abhängen, ist das für Tetrisphere auch kein Problem. Bis zu acht Spieler können mit- und gegeneinander antreten, wobei natürlich immer nur zwei gleichzeitig spielen (ähnlich wie bei Unirally). Die Grafik ist zwar nicht so spektakulär, wie man es sich eigentlich bei 64-Bit-Software wünscht, kann aber trotz-



Wenn Ihr das erstmal den Kern freilegt, werdet Ihr fast geblendet vom coolen Licht



Die Puzzlelevel verlangen viel Überlegung und, um die Ecke denken'. Kommt gut!

dem gefallen. Die Sphäre dreht sich sehr flüssig, und die Lichteffekte beim Erreichen des Kerns sind ziemlich beeindruckend. Zusammen mit den fetzigen Jungle-Sounds kommt schnell die typische Tetris-Atmosphäre auf, bei der man die Umwelt völlig vergißt und immer tiefer in die virtuelle Klötzchenwelt eintaucht.



An der linken Seite werden die nächsten 'fallenden' Steine angezeigt. Das Fragezeichen steht für einen Joker, den Ihr an jeder beliebigen Stelle einsetzen könnt



Im Brick-Modus liegen mehrere Ziegelsteine auf der Kugel, die durch geschicktes Abbauen der umliegenden Blöcke zum Kugelkern geschickt werden müssen



Gleißendes Licht kommt aus dem Kugelkern, und abgebaute Steine explodieren von der Sphäre weg. Solche Effekte hat man in dieser Form noch nicht auf dem Nintendo⁶⁴ gesehen



Im letzten der 100 Puzzles gilt es, die passende Stelle für einen (!) Jokerstein zu finden, damit drei Schichten von Blöcken abgetragen werden



Die lustigen kleinen Bots hecken mal wieder etwas aus, um uns zu unterhalten. Wie nett!



Der geheime Lines-Modus, der nur per Cheat aktiviert wird, bietet weitere Solo-Level



Die Kugel rückt immer näher heran, wenn nicht rechtzeitig ein Stein gelegt wird



Wenn Du besonders viele Blöcke abbaust, gibt es zur Belohnung Extrawaffen



Zu zweit muß der Gegner mit den abgebauten (schwarzen) Steinen fertig werden



Nach einem durchspielten Modus machen die Bots lustigen gerenderten Blödsinn

In USA ist Tetrisphere schon erhältlich, aber Nintendo (of Amerika) schien keinerlei Interesse am Erfolg dieses Spiels zu haben, obwohl H₂O exklusiv für N64-Software verpflichtet wurde. Ohne Werbung wurden die Module einfach in die Verkaufsräume gestellt. Erst durch Mundpropaganda erfuhren die Puzzlespielfans von diesem Titel, woraufhin ein regelrechter Run auf das Game einsetzte. Auch Nintendo (Deutschland) bewies mal wieder (den nicht vorhandenen) Marktinstinkt und verschob

den Release hierzulande ins nächste Jahr, nachdem der Titel erst gar nicht erscheinen sollte. Vielleicht helfen ja massenweise Briefe an die Zentrale in Großostheim, damit die Verantwortlichen ihre Entscheidung noch mal überdenken. Schließlich ist die Auswahl an N64-Games nicht sonderlich groß, und ein originelles Puzzlespiel ist allemal eine Bereicherung. Kurz vor dem (hoffentlich vorgezogenen) Release melden wir uns mit einem ausführlichen Test wieder.

Maris Feldmann



So neu wie man glaubt, ist Tetrisphere nicht. Schon vor drei Jahren zeigten die Franko-Kanadier von H₂O auf einer Fachmesse ein revolutionäres 3D-Puzzlespiel. Die ehemaligen Hacker und Computerspezialisten hatten ihren Tetrisphere-Vorläufer damals für den noch vielversprechenden Jaguar (eine mittlerweile nicht mehr produ-

zierte 64-Bit-Konsole der nicht mehr existierenden Firma Atari, die in den 70ern den Videospieleboom initiierte) entwickelt und suchten einen finanzkräftigen Produzenten. Zufällig kamen Nintendo-(USA)-Mitarbeiter an dem kleinen Eckstand vorbei und waren sofort Feuer und Flamme. Das Produkt wurde mitsamt der Entwicklungsfirma eingekauft. Seitdem arbeiten die fleißigen Jungs an der N64-Version 'ihres' Tetris. Wir sind gespannt, was die exklusiv auf das Nintendo⁶⁴ verpflichteten Programmierer uns demnächst präsentieren.

CASPER

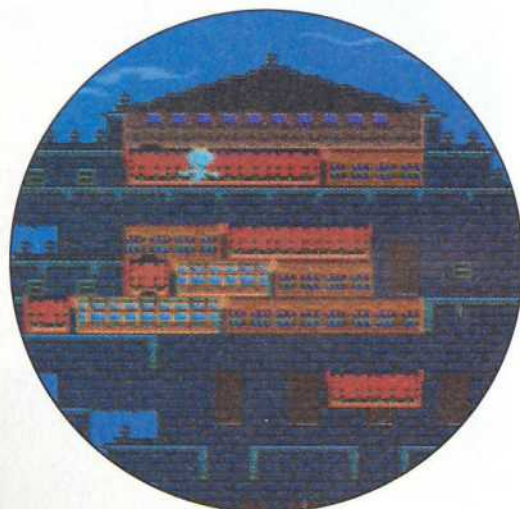
Nintendo mag das SNES zwar eiskalt fallengelassen haben, doch glücklicherweise versorgen Fremdhersteller wie Laguna die Fan-Gemeinde noch immer mit einigen wenigen SNES-Spielen.



Wenn Bananen zum Angriff blasen, heißt es auch für Vegetarier, ruhig Blut zu bewahren



In der Rolle des freundlichen Geistes Casper ist es Eure Aufgabe, Kat heil durch das riesige Spukschloß zu führen. Die besonderen Fähigkeiten eines untoten Wesens helfen Euch dabei



Auf dieser Übersichtskarte könnt Ihr stets Eure aktuelle Position im Schloß ablesen

Zugegeben, Casper ist wahrlich keine aktuelle Filmlizenz, aber immerhin verhilft uns der freundliche Geist zu einem neuen Jump&Run, das Eure grauen Zellen fordert. In der Gestalt von Casper müßt Ihr Euch durch ein riesiges Spukschloß kämpfen. Und als wäre das nicht schon schwierig genug, ist auch noch das kleine Mädchen Kat auf Euren Schutz angewiesen. Casper ist nämlich bei weitem nicht das einzige paranormale Wesen des Hauses. Fliegende Bücher und Äxte sowie Teller und verhexte Elchköpfe machen dem Titelhelden das Untotenleben schwer. Doch dieser weiß sich gut zur Wehr zu setzen, denn als Gespenst kann er sich in die unterschiedlichsten Gegenstände verwandeln. Sollte ihm beispielsweise ein fliegendes Buch oder Geschirr zu nahe kommen, morpht sich Casper kurzerhand in ein



CASPER, DER FREUNDLICHE GEIST IN SEINEM GRÖSSTEN ABENTEUER

▲ POSITIV! ▲

Interessante Morphing-Fähigkeiten und Knobeleinlagen

Insektennetz und fängt die nervigen Poltergeister ein. Als Lohn für die Mühe hinterlassen die Feinde kleine Lebensenergieeinheiten.

Ihr könnt das transparente Helden-sprite frei auf dem Bildschirm bewegen und ihn sogar durch einige Wände und Decken schweben lassen. Da Kat aber diese Fähigkeiten nicht besitzt, müßt Ihr durch einige

Knobeleinlagen Mittel und Wege finden, Eurer Freundin über Hindernisse hinwegzuhelfen. Auch dabei erweisen sich die Morphing-Qualitäten als nützlich. So federt ein weiches Kissen Kats Stürze aus höheren Etagen ab, und ein Seil läßt das Mädels sicher über Abgründe gelangen.

Seit unserem Preview in Ausgabe 3/97 hat sich grafisch leider nicht viel verändert. Weit und breit sind keine besonderen Effekte zu sehen, und die Charaktere sind nur mit den allernötigsten Animationsphasen ausgestattet worden. Einzig die drei bösen Onkel von Casper sorgen durch ihre witzigen Bewegungen ab und

an mal für kleine Lacher.

Auch die Musiker bei Natsume waren offenbar wenig motiviert, dem Spiel einen atmosphärischen Soundtrack zu verleihen. Langweilig und nervtötend schallen einige Musikflächen aus den Boxen, die wohl gruselig wirken sollen (tun sie aber nicht).

Die Grundidee, ein SNES-Spiel zu veröffentlichen ist zwar heutzutage sehr loblich, doch bevor Ihr mit Casper und Kat auf Geisterjagd geht, solltet Ihr Euch doch lieber mit älteren und besseren Genrevertretern vergnügen.

Christian Henning

▼ NEGATIV! ▼

Langweiliges Leveldesign und eine sehr mäßige Präsentation

Der Film mit Bill Pullman (Independence Day) und Christina Ricci (Addams Family) ist in jeder gut sortierten Videothek zu finden.



Gameplay

4+

Casper könnte ruhig einen Schritt schneller fliegen und etwas flotter auf die Steuerung ansprechen

Dauerspaß

4+

Durch die stark verbesserungsbedürftigen Spielelemente werdet Ihr schnell gelangweilt sein.

Grafik

4

Mittlerweile sollte jedem Programmierer klar sein, daß SNES-Spiele deutlich besser aussehen können.

Sound

4

Der Sound ist wirklich gruselerregend, allerdings auf eine andere Weise, als man es wohl gedacht hatte.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 18
Schwierigkeit 2 Stufen
Continues 5
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

4+

DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME

1 Spieler

Disney/T•HQ

ca. DM 70

Vor knapp elf Monaten lief Walt Disneys moderne Zeichentrickfassung der Geschichte um den Glöckner von Notre Dame in den Kinos. Der Film war sehr erfolgreich, und so wundert es kaum, daß es kurze Zeit später ein Videospiel gleichen Namens gibt.



Wenn Ihr beim Bowling dreimal hintereinander alle Pins mit einem Wurf umhaut, tanzen drei Damen Can Can für Euch. Ist zwar nett gemeint, reißt das Spiel aber auch nicht aus dem Sumpf



In Chiseler befinden sich neben abzutragenden Mauerstücken auch Kuchen. Meistens sind darin kleine, steinefressende Vögel versteckt, manchmal aber auch ein Glücksrad-Icon

Ein guter Name kann helfen, ein Spiel zu verkaufen, das wissen auch die Hersteller. Aus diesem Grunde wird gerne ein Spiel zu einem Erfolgsfilm produziert. Der Glöckner von Notre Dame überrascht dadurch, daß die Programmierer sich beim Spieldesign offensichtlich überhaupt nicht an der Filmvorlage ori-

entiert haben, bis auf den Namen haben Spiel und Film nichts gemeinsam. Die Umsetzung innovativer Spielideen kann allerdings kaum der Grund dafür gewesen sein, daß die Entwickler so stark vom Zeichentrick-Vorbild abdrifteten, denn auf dem Modul befinden sich lediglich fünf Mini-Versionen mehr oder weniger bekannter Oldies. Chiseler stellt eine Break-Out/Arkanoid-Variante dar.

Djali Bowling ist eine stark vereinfachte Bowling-Umsetzung, bei der es schwierig ist, nicht (!) die volle Punktzahl zu werfen – auch mal 'ne originelle Variante, nicht wahr? Bei Catch the Fool handelt es sich um einen Abklatsch der stark an das alte Game&Watch Fire erinnert (siehe Game&Watch Gallery, TOTAL! 6/97). Mittels Sprungtuch müssen aus dem Fenster hüpfende Dummköpfe (Sorry, aber so lautet die Übersetzung von Fool) gerettet werden. In Upsy Daisy schwebt Ihr an Luftballons über den Dächern von Paris und versucht, die Ballons eines Computer-

aus Earthworm Jim Pate. Leider mißlang der Versuch abzukupfern, da sich Upsy Daisy viel zu zäh und unpräzise steuern läßt. Das fünfte Spiel im Bunde ist das Picture Puzzle, eine Game-Boy-Version des klassischen Verschiebespiels. Zu guter Letzt kann auch noch am Glücksrad gedreht werden. Hierzu ist es nötig, in den anderen Spielen eine Drehberechtigung freizuspielen. Per Zufall dreht das Rad dann auf eines der fünf Games und stellt Euch eine Aufgabe (Gähn). Im Falle von Chisler beispielsweise: 'Schaffe Level Nummer sieben mit nur einem Ball'.

Was soll man nun von so einer Ansammlung alter Kamellen halten? Vor allen Dingen dann, wenn die Games alle eins gemeinsam haben: Sie sind zu einfach und langweilig. Ganz logisch: Gar nichts. Laßt Euch nicht von dem Namen des Spiels täuschen, warnt alle Eure Freunde, und kauft Euch für Euer Geld lieber die Game&Watch Gallery, wenn Ihr auf einfache Spielprinzipie steht.

Frederic Berg



Selbst die Puzzles sind in wenigen Sekunden lösbar, wie man an dem Timer erkennen kann

POSITIV!
Fünf verschiedene Spiele in einem, gute Sounduntermalung

NEGATIV!
Kein Funken Originalität, viel zu einfach, kein Bezug zwischen Film und Spiel

entiert haben, bis auf den Namen haben Spiel und Film nichts gemeinsam. Die Umsetzung innovativer Spielideen kann allerdings kaum der Grund dafür gewesen sein, daß die Entwickler so stark vom Zeichentrick-Vorbild abdrifteten, denn auf dem Modul befinden sich lediglich fünf Mini-Versionen mehr oder weniger bekannter Oldies. Chiseler stellt eine Break-Out/Arkanoid-Variante dar.



Gameplay 5-

Viel zu anspruchslos. Die Entscheidung, welches der fünf Spiele am schlechtesten ist, fällt schwer.

Dauerspaß 5-

Schon nach wenigen Minuten stellt sich die große Langeweile ein. Es fehlen die Herausforderungen.

Grafik 3-

Die Grafik ist nicht unansehnlich, besonders bemüht haben sich die Entwickler aber auch nicht gerade.

Sound 2-

Die Melodien sind sehr fröhlich und klanglich von hoher Qualität. Leider gibt es zu wenig Abwechslung.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 5 Mini-Spiele
Schwierigkeit 3 Stufen/leicht
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
5+

N64

1 Spieler

Ubi Soft/Human

ca. DM 170

Sonntag ist Formel-1-Tag. Alle zwei bis drei Wochen versammeln sich Millionen begeisterter Rennsport-Fans vor ihren Fernsehgeräten, um den Live-Übertragungen der Grand Prixs aus aller Welt zu folgen. Solltet Ihr

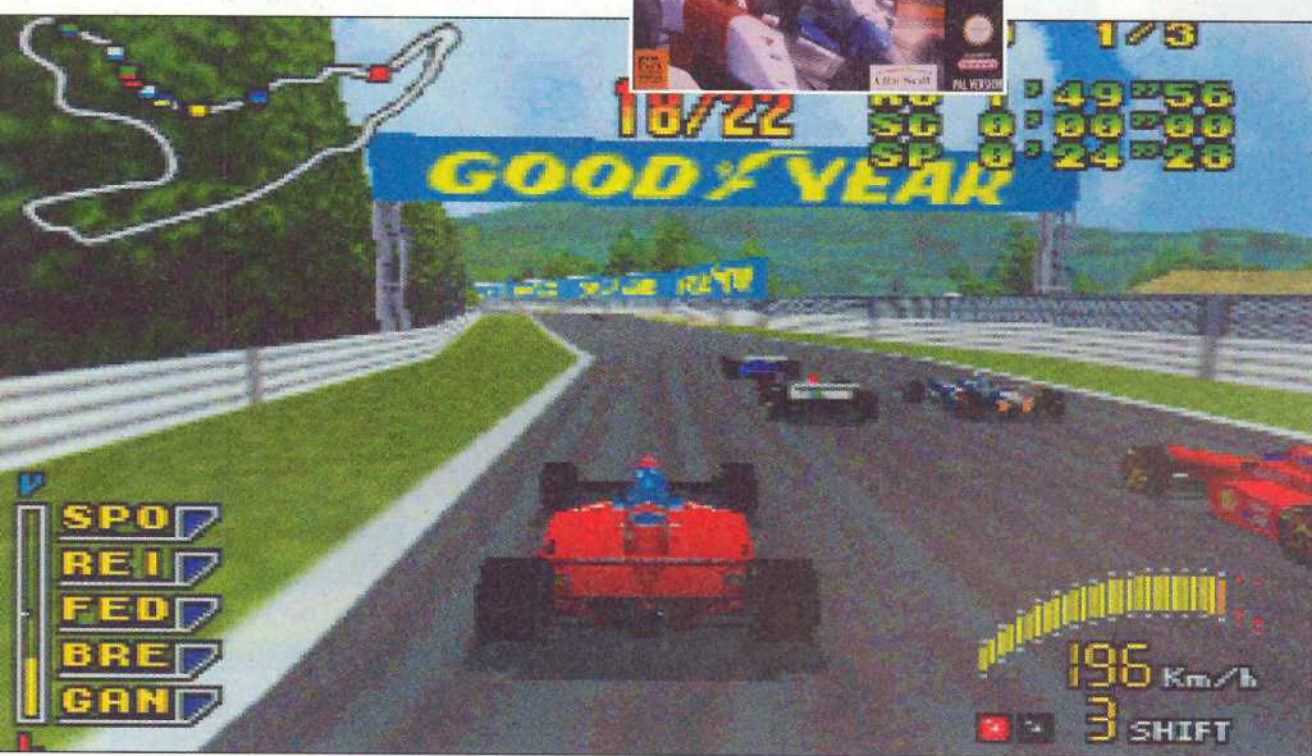
Wie Ihr bereits der vorigen TOTAL! entnehmen konntet, basiert *F1 Pole Position 64* auf dem nur in Japan erschienenen *Human Grand Prix*, das für den Release in Europa kräftig überarbeitet wurde. Vor allem die flüssigere und sauberere Grafik sowie die offizielle FIA-Lizenz fallen als Unterschiede sofort ins Auge. Ähnlich wie bei den *Pole Position*-Spielen für das SNES bekommt Ihr aber keine echte Formel-1-Simulation, sondern eher ein

nen an Eurem Wagen vornehmen. Wählt also Slicks oder Regenreifen, reguliert den Bremsdruck und die Aufhängung und bestimmt die Einstellung des Spoilers sowie die Treibstoffmenge. Was anfangs recht kompliziert wirkt, erweist sich schon bald als nützlich und äußerst übersichtlich. Nur wer seinen Wagen völlig

falsch einstellt, wird Schwierigkeiten bekommen, denn auch mit der Standardeinstellung können fast alle Kurse gemeistert werden. *F1 Pole Position 64* ist *Human Grand Prix* vor allem in der Spielbarkeit um eine Wagenlänge voraus, aber auch die Grafik wurde sichtbar aufpoliert. So bietet die PAL-Version gegenüber

dem NTSC-Original ein Vollbild sowie eine schnellere Spielgeschwindigkeit. Um einen stabilen Bildaufbau ohne Slow-Downs zu erreichen, wurde die Streckengrafik allerdings nur grob den Original-Kursen nachempfunden. Beispielsweise fallen die Kurven zu eckig aus, und die Bäume und Gebäude an der Rennbahn be-

F1 POLE



Arcade-Spiel mit einer unrealistischen, aber leicht beherrschbaren Steuerung geboten. Trotz dieser Einschränkung kommt die Rennstrategie nicht zu kurz. Vor jedem Grand Prix, sei es im verregneten Monaco, dem sonnigen Buenos Aires (die Wetterbedingungen entsprechen denen der Saison 1996) oder dem Hochgeschwindigkeitskurs in Hockenheim, solltet Ihr Modifikation-

Obwohl die Kurse nur grob den Original-Strecken nachempfunden sind, wurde die Charakteristik der einzelnen Grand Prixs erhalten



Auf dem Controller Pak können die Rundenrekorde von allen 16 Strecken gespeichert werden

POSITIV!
16 Strecken, zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten, deutsche Texte



Die Formel-1-Saison 1996

Aus Kostengründen entschied sich Ubi Soft dafür, nicht die Lizenz der aktuellen Formel-1-Saison, sondern die des vergangenen Jahres zu erwerben. Dadurch entgehen Euch die Silberpfeile von Mercedes Benz, die im Vorjahr noch in Rot-Weiß fuhren und natürlich Ralf Schumacher. Damon Hill saß 1996 noch im mächtigen Williams-Renault und ist deshalb ein starker Konkurrent im Spiel, während Heinz Harald Frentzen mit seinem Sauber kaum bei der Punktevergabe mitreden kann. Jaques Villeneuve werdet Ihr nicht zu Gesicht bekommen, weil der Kanadier unabhängig von der FIA vermarktet wird und im Spiel nur die Phantasiefigur Boullion auftaucht.

auch zu der Gruppe der Schumi- und Berger-Fans gehören, dürft Ihr die rennfreien Wochenenden demnächst mit dem ersten Formel-1-Spiel für das Nintendo⁶⁴ verbringen.



POSITION 64



stehen nur aus sehr wenigen, großflächigen Polygonen. Als besonders positiv ist die große Blicktiefe hervorzuheben. Wählt Ihr eine nicht zu flach angesetzte Kameraper-

KEINE FORMEL-1-SIMULATION, SONDERN EIN ARCADE-RENNSPIEL

spektive, könnt Ihr alle Kurven rechtzeitig erkennen und sauber durchfahren.

Aber auch während des Rennens sind nicht nur ein gutes Auge und schnelle Reflexe, sondern auch eine

NEGATIV!
Kein Mehrspieler-Modus, unrealistisches Handling, detailarme Grafik



Realitätsnähe wird nicht gerade groß geschrieben. Wer in einem echten Formel-1-Rennen mit 160 km/h durch die Boxengasse rast, hat für gewöhnlich mit einer empfindlichen Zeitstrafe zu rechnen

Deutliche Markierungen auf der Fahrbahn weisen auf die Boxeneinfahrt hin

Das nebelverhangene Monaco gehört mit seinem engen, schlecht einsehbaren Streckenverlauf zu den anspruchsvollsten Formel-1-Rennen der Saison

überlegte Boxenstrategie gefragt, sofern Ihr eine längere Renndistanz (bis zu 10 Runden) gewählt habt. Über ein Display informieren Euch die Mechaniker laufend über den Zustand Eures Wagens und rufen Euch (englische Sprachausgabe) bei Bedarf auch in die Box zurück. Dort könnt Ihr nachtanken, Reifen wechseln und kleinere Reparaturen ausführen lassen.

Solltet Ihr also Formel-1-Fans sein und Euch an dem arcade-typischen Handling der Boliden nicht stören, bekommt Ihr mit *F1 Pole Position 64* ein unterhaltsames Rennspiel mit den echten Formel-1-Stars (der Saison 1996) geboten. Technisch wird zwar lange nicht die Qualität der Nintendo-Produkte erreicht, aber die Spannung der Königsklasse des Motorsports entschädigt für vieles.

Marco Häntsch

Gameplay 2-

Es wird keine Rennsimulation, sondern ein Arcade-Spiel mit vielen Einstellungsmöglichkeiten geboten.

Dauerspaß 3

Leider fehlt ein Mehrspieler-Modus, aber die 16 Strecken bieten viel Abwechslung während einer Saison.

Grafik 2-

Aufgrund der reduzierten Details ist die Grafik sehr schnell und vermittelt ein gutes Formel-1-Feeling.

Sound 2

Dröhnende Motoren, quietschende Reifen und Funkkontakt mit der Box – mehr braucht ein F1-Spiel nicht.

TOTAL-CHECK

Genre Rennspiel
Level 16 Strecken
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues Controller Pak
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

N64

1-4 (simultan)

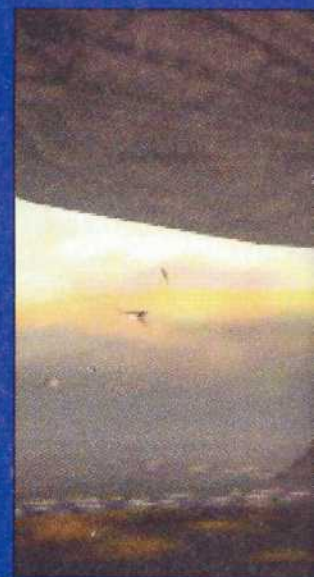
Nintendo

ca. DM 150 (Import)

Fox McCloud und sein tapferes Team machen sich erneut auf, den fiesen Andross zu besiegen



Bunte Laserblitze durchzucken das All. Etliche Raumschiffe liefern sich gnadenlose Zweikämpfe und schenken sich nichts. Der Weltraum lebt. Mit dem Erscheinen von LylatWars feiert einer der coolsten Videospielhelden nach dreijähriger Abwesenheit ein furioses Comeback. Sein Name: Fox McCloud.



Lylat

Nachdem wir Euch schon mit unseren Berichten in den Ausgaben 5-7/97 den Mund wäbrig machten und bei uns kaum noch ein Leserbrief ohne mindestens eine LylatWars-Frage eintrudelte, kann sich nun jeder geneigte Nintendo⁶⁴-Besitzer selbst von der Qualität dieses genialen Shoot 'em Ups und des phänomenalen, neuartigen Rumble Paks überzeugen.

Ein sichtlich besorgter General Pepper ruft das StarFox-Team unter der Leitung von Fox McCloud zu Hilfe. Diese lassen sich selbstverständlich nicht lange bitten und steigen sofort in ihre Arwings, um den Kampf gegen Andross, den Tyrannen der Ga-

▲ POSITIV! ▲

Kinoreifes Action-Abenteuer mit toller Story und spektakulären Levels

laxis, aufzunehmen. Zuerst müssen Andross' Handlanger von Corneria vertrieben werden, nachdem bereits die Hauptstadt von den Fieslingen in Schutt und Asche gelegt wurde. Doch um dem Bösen Einhalt gebieten zu können, müssen Fox und Co. quer durchs Weltall zur geheimen und stark gesicherten Basis von Andross vordringen.

Auf dem in drei Routen unterteilten



Grafikpower

Weg lauern unzählige Gefahren auf das Helden-Quartett. Während Ihr im SNES-Vorgänger, StarWing, noch jede einzelne Route, die sich in ihrem Schwierigkeitsgrad unterscheiden, anwählen konntet, hat sich Miyamoto etwas einfallen lassen, um die

Beim Gleitflug über das Wasser zieht der Arwing nicht nur Spuren, sondern spiegelt sich auch in der brillanten Oberfläche

Langzeitmotivation zu verlängern. Damit Ihr auf eine andere Route wechseln könnt, müßt Ihr in den Levels bestimmte Aufgaben lösen. Dabei helfen Euch die drei anderen Teammitglieder durch die über 600 Sprachsamples, deren deutsche

Übersetzung Ihr in einem kleinen Sichtfenster auf dem Schirm lesen könnt. Auch sonst sind die Aufgaben von Falco, Peppy und Slippy um einiges gewichtiger, als bloßen Be-

Sprachgenie



Nach der endgültigen Vernichtung des Endgegners ist das Abenteuer für Fox McCloud noch nicht beendet

Lylat Wars

Es ist erstaunlich, welche Mengen feindlicher Roboter, Drohnen, Raumschiffe, Festungen, Forts und Planeten das StarFox-Team im Alleingang vernichten muß. Alle Achtung, Jungs!



Um alle Geheimnisse von Lylat Wars zu lüften, reicht es nicht aus, das Spiel kurzerhand durchzuspielen. Die besten Scharfschützen werden beispielsweise mit Medaillen belohnt und erhalten Zugang zu einem geheimen Sound-Menü. Außerdem wartet ein knochenharter Expert/Modus darauf, freigespielt zu werden. Ein alternatives Titelbild und unterschiedliche Abspannbilder könnt Ihr Euch ebenfalls verdienen.



Zielsicher suchen die starken Doppellaser den Gegner und vernichten ihn



Das vibrierende Rumble Pak wird bei Lylat Wars gleich mitgeliefert. Demnächst soll es auch separat erhältlich sein und ca. 40 DM kosten. Zwei kleine AAA-Batterien (wie Ihr sie vom Game Boy pocket kennt) versorgen den Rüttler mit Energie für ca. zehn Stunden.

gleitschutz zu fliegen. Slippy kann zum Beispiel als einziger die Schwachpunkte der Endgegner analysieren, deren Energieanzeigen einblenden und Euch verraten, wo Ihr im Kampf hinzielen solltet.

Wie es sich für ein Spiel von Spiele-Guru Shigeru Miyamoto gehört, wur-

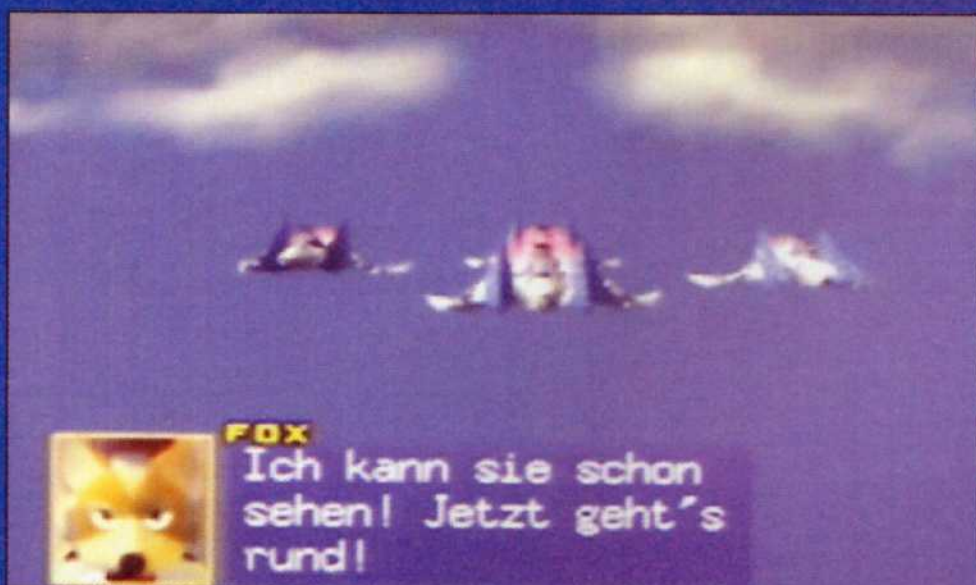
ÜBER 600 SPRACHSAMPLES, PHANTASTISCHE GRAFIK UND GENIALES GAMEPLAY

de bei der Konzeption des Shooters sehr auf eine filmreife Rahmenhandlung geachtet. In dieser Story werden unter anderem auch neue Charaktere vorgestellt. Zu den Guten gehört beispielsweise McClouds



Auch zu zweit könnt Ihr nur in einem Viertel des Bildschirms spielen, schade. Warum eigentlich?





Die Sprachausgabe ist zwar weiterhin Englisch, aber immerhin hat Nintendo die Bildschirmtex te komplett ins Deutsche übersetzt. In hektischen Situationen empfiehlt sich ein echter Copilot, der die (wichtigen) Nachrichten vorliest, während der Spieler sich um die Gegner kümmert.

Freundin Kat sowie der Hund Bill, dem Ihr in einem Independence Day-ähnlichen Level mit Eurem Geschwader zur Seite steht.

NEGATIV!
Belangloser Soundtrack,
keine deutsche
Sprachausgabe

Ein weiteres Highlight stellt natürlich der Vierspieler-Battle-Modus dar. Zunächst könnt Ihr Euch zwar nur in den Arwings untereinander messen, aber wenn Ihr den Story-Modus auf verschiedenen Schwierigkeitsgraden gelöst habt, dürft Ihr Euren Freunden

in Panzern und sogar zu Fuß, mit einer Panzerfaust auf der Schulter, zu Leibe rücken.

Wie nicht anders zu erwarten, wird bei Lylat Wars ein grafisches Effekfeuerwerk abgebrannt, daß die Chips rauchen. Ohne auch nur die geringsten Pixel zu zeigen, präsentieren sich die 1.5 Level in wunderschönen, detaillierten Landschaften. Wenn Euer Arwing zum Beispiel ganz dicht übers Wasser fliegt, schäumen die Wellen auf, und der Gleiter wirft eine Spiegelung auf die sich kräuselnde Oberfläche. Um die filmreife Präsentation abzurunden, dröhnen stillechte Soundeffekte aus den Lautsprechern, die Euch in eine wirk-



Der Mehrspielermodus ist nur Makulatur. Wahrer Spielspaß kommt leider nicht auf.



Schafft Ihr es, alle Beschleuniger in dem Asteroidenlevel zu erwischen, gelangt Ihr in eine gar sonderbare Dimension mit noch viel sonderbarer Grafik.

lich motiverende Atmosphäre versetzen. Leider findet sich beim Sound auch ein Manko des Spiels. Die Musik ist, obwohl von Urgestein Kenji Kondo komponiert, zu belanglos und nicht besonders abwechslungsreich. Mit Lylat Wars hat Miyamoto wieder einmal den Vogel abgeschossen. Er gab sich nicht damit zufrieden, nur ein tolles Ballerspiel zu entwickeln. Er gab dem Spiel durch unzählige Feinheiten und Gimmicks (nicht zuletzt dem Rumble Pak) seine ganz persönliche Note. Dadurch macht Lylat Wars seinem Vater alle Ehre und ist schon jetzt ein revolutionärer Klassiker.

Christian Henning

Das heroische Quintett

Fox McCloud

Der junge Fuchs ist der Anführer des StarFox-Teams und tritt damit in die Fußstapfen seines verschollenen Vaters James McCloud.

Peppy Hare

Peppy ist im wahrsten Sinne des Wortes ein alter Hase. Er überstand schon mit James McCloud zahlreiche Einsätze und war auch dabei, als dieser verschwand. Er hat Fox aufwachsen sehen und ist ihm ein enger Freund.

Falco Lombardi

Der arrogante Flattermann ist einer der besten Piloten von Corneria. Obwohl er für seine Teamkollegen meist nur abfällige Bemerkungen übrig hat, ist er ein loyaler Kämpfer, auf den Ihr zählen könnt.

Slippy Toad

Der junge Frosch muß noch viel Erfahrung im Umgang mit dem Arwing sammeln, das macht er aber durch seine Mechanikerkenntnisse schnell wieder wett. Auf ihn müßt Ihr besonders achten, da er für Andross' Schergen ein leichtes Ziel bietet.

ROB64

Der Roboter verfolgt Eure Einsätze vom Mutterschiff Great Fox und schickt Euch, wenn nötig, Versorgungsmaterial wie Energie und Bomben. Außerdem hält er Euch über den Status des Teams auf dem laufenden.

Gameplay

1

Das Weltraumabenteuer wurde nahezu perfekt in Szene gesetzt und ist ein Meilenstein des Genres.

Dauerspaß

1

Das Rumble Pak wertet den Dauerspaß auf, und durch die Geheimnisse kommt so schnell keine Langeweile auf.

Grafik

1

Phantasievolle Raumschiffe und farbenfrohe Landschaften ziehen den Spieler schnell in ihren Bann.

Sound

2+

Die Musik ist nicht so gut gelungen, dafür trumpft das Spiel mit vielen gehaltvollen Effekten und Sprache auf.

TOTALI-CHECK

Genre Shoot 'em Up
Level 15
Schwierigkeit mittel
Continues erspielbar
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

1



Shigeru Miyamoto, der Gottkaiser der Videospieldesigner, war die treibende Kraft hinter Lylat Wars. Sein Engagement merkt man in jeder Spielminute. Danke, Miyamoto-san!

TETRIS PLUS



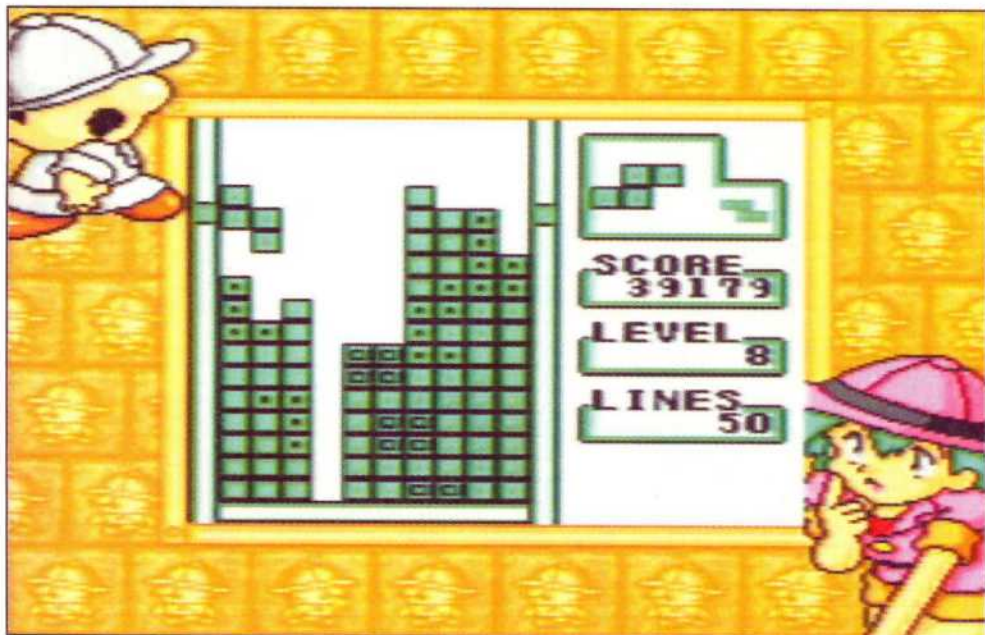
GB

1-2 (Link-Kabel)

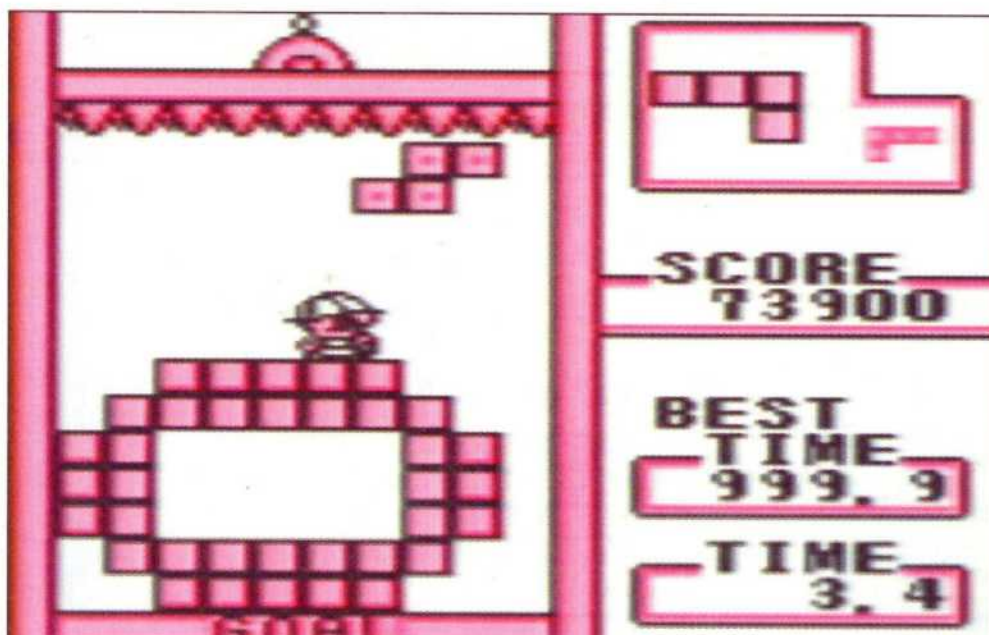
Nintendo

ca. DM 70

Tetris und kein Ende. Für kein anderes Videospielsystem gibt es mehr Umsetzungen der Spielidee von Alexej Patschitnow als für den Game Boy: Tetris Plus ist bereits das fünfte GB-Modul, das den berühmtesten Spielnamen der Welt trägt.



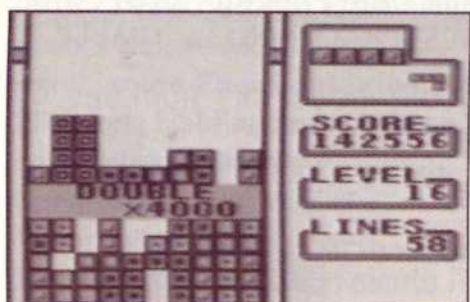
Bis auf den B-Modus bekommt Ihr bei Tetris Plus alle Spielmodi des Ur-Tetris geboten. Neu sind der Puzzle-Modus samt Editor-Funktion und der Batteriespeicher für erspielte Highscores



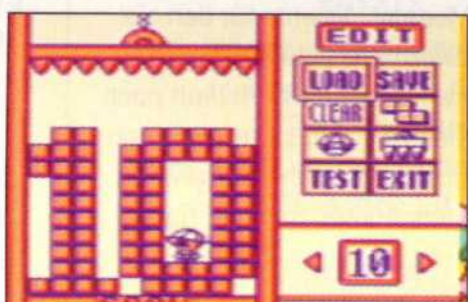
Auch wenn er ein wenig danach aussieht, der kleine Kerl, den Ihr im Puzzle-Modus heil aus dem Level führen müßt, ist nicht unser aller Mario, sondern ein Archäologe auf Schatzsuche

Schon wieder ein Tetris für den Game Boy. Nicht jeder wird dieser Meldung einen Jubelschrei folgen lassen. Doch bis heute ist die Schar der Klötzchen-Fans riesig, und nicht jeder war beim Ende der 80er Jahre grassierenden Tetris-Fieber live

einem teilweise mit Steinen verbauten Spielfeld aufzulösen, wurde durch einen neuen Puzzle-Modus ersetzt. In diesem Modus habt Ihr die Aufgabe, einem kleinen Männchen, das auf der obersten Steinreihe hin- und herläuft, einen Weg bis zum Spielfeld-



Als zusätzliche Hilfestellung wird auch der übernächste Stein oben rechts angezeigt



Mit dem Editor könnt Ihr zehn Level des Puzzle-Modus umgestalten und abspeichern

DER KULT-KLASSIKER MIT NEUEM PUZZLE-MODUS UND BATTERIESPEICHER

dabei. Wer sich also erst vor kurzem einen Game Boy zugelegt hat, darf nun auf eine Neuauflage des Klassikers zurückgreifen.

Im Gegensatz zu Tetris 2, Tetris Blast und Tetris Attack orientiert sich Tetris Plus äußerst stark am Ur-Tetris. So ent-

boden freizuräumen. Dafür müßt Ihr einfach die im Weg befindlichen Steine durch das Bilden geschlossener Reihen verschwinden lassen, bis ein zwei Klötzchen breiter Durchschluß entstanden ist, durch den die Figur entkommen kann. Um die Spar-

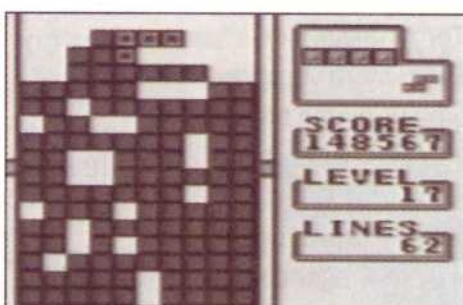


Der Puzzle-Modus bietet eine durchgehende Story, die Euch um die ganze Welt führt

nung zu steigern, nähert sich die mit Stacheln besetzte Spielfelddecke mit zunehmender Spieldauer dem Boden und droht das Männchen auf-

NEGATN!

Der neue Puzzle-Modus kann den bewährten B-Modus nicht ersetzen



Der Alptraum jedes Tetris-Spielers: viele kleine Lücken, die sich nicht schließen lassen

zuspießen. Unglücklicherweise bringt sich der Kleine gerne selbst in Gefahr, indem er den höchsten Punkt des Klötzchenberges erklimmt und ständig ziellos hin- und herrennt. Ihr müßt also immer ein Auge auf Euren Schützling werfen, während Ihr mit dem Einsortieren der Steine be-

schäftigt seid, und darauf achten, daß dieser der lebensbedrohlichen Decke nicht zu nahe kommt. In einem Edit-Modus habt Ihr zudem die Möglichkeit, zehn eigene Level des Puzzle-Modus zu gestalten und auf Batterie abzuspeichern.

Leider ist der neue Puzzle-Modus nicht ganz ausgereift, weil sich die zu rettende Figur oft sehr ungeschickt verhält und trotz freigeräumtem Ausgang den Freitot sucht. In diesem Punkt ist Tetris Plus dem Original-Tetris unterlegen. Größter Pluspunkt der neuen Variante ist der Batteriespeicher zum Verewigen der Highscores.

Marco Häntsch

POSTN!

Batteriespeicher für Highscores, Anzeige des übernächsten Steins

sprechen die Spielmodi Classic und VS denen des Originals, mit dem feinen Unterschied, daß Ihr als Hilfestellung nicht nur den nächsten, sondern auch den übernächsten herabfallenden Stein angezeigt bekommt. Der beliebte B-Modus, bei dem es darum geht, 25 Reihen auf



Im Puzzle-Modus gibt es nicht nur einen Zeitbonus, sondern auch Schätze zu finden

Gameplay

2+

Es ist vieles beim alten geblieben: simpel aber genial. Der Puzzle-Modus kann jedoch nicht voll überzeugen.

Dauerspaß

1

Dank Batteriespeicher macht die Jagd auf den Highscore noch mal soviel Spaß wie beim Original.

Grafik

3-

Netter SGB-Rahmen – im Puzzle-Modus ist das kleine Männchen aber nicht besonders gut zu erkennen.

Sound

3

Die russischen Melodien mußten moderneren Klängen weichen, deren Nervfaktor allerdings ähnlich hoch ist.

TOTALI-CHECK

Genre Strategie
Level 40
Schwierigkeit 4 Stufen
Continues Batteriespeicher
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

1-

Noch ist es nicht zu spät. Noch könnt Ihr am schönsten Event des Jahres teilnehmen. Schnappt Euch Euer Quix oder meldet Euch per Internet bei Quix, um am Wettbewerb „Gesicht 97“ teilzunehmen!



Quix auf der IFA '97

Auf der diesjährigen Internationalen Funkausstellung in Berlin wurde den Besuchern auf ca. 1200 qm in der Quix-Halle eine der größten Attraktionen geboten: die Quix MellowLounge. Das Konzept war einfach: Die Halle war in fünf Zonen unterteilt, in denen Quix zusammen mit anderen Veranstaltern neun Tage lang für Party und Unterhaltung pur sorgten.

In der Quix Clubbing Zone stand angesagte Musik auf dem Programm. Prominente DJs vom Berliner Szene-Sender KISS FM sorgten für die richtige Party-Stimmung. Im Angebot gab es unter anderem auch einen DJ-Wettbewerb, bei dem die Stimmabgabe auch über Quix erfolgen konnte. Freunde des Inline-Skatings durften sich in der Quix Skate Zone austoben. Internationale Rollerblade-Champions präsentierten dazu spektakuläre Darbietungen. Doch auch das Ausleihen von Skates war möglich, so daß jeder Besucher teilnehmen konnte.

Zur Erholung stand in der Quix MellowLounge die Ambient Zone bereit – eine Oase zum Entspannen und Kräftesammeln auf der größten Liegewelle der Welt. Trance-Musik half dabei, die nötige Ruhe zu finden und dem Messe-Streß zu entkommen. Den zentralen Punkt bildete die Quix City, in der sich die Besucher Quixe ausleihen durften, Messages per Terminal senden und Dates mit anderen Besuchern verabreden konnten. Dort war alles über den digitalen Nachrichtenüberbringer zu erfahren. Der absolute Knüller war aber die Quix Rhythm Zone. Das Plattenlabel BMG, der Musik-TV-Sender MTV und die Jugendzeitschrift BRAVO präsentierten populäre Dan-



Nachrichten per Terminal versenden – eines der interessantesten Angebote des Quix-City-Stands

ce- und Live-Acts am laufenden Band. Unter anderem wurden dort von den Scouts der „Berliner Models“ Talente für den aktuellen Wettbewerb „Gesicht 97“ gesucht. Dieser bundesweite Wettbewerb läuft noch bis Ende Oktober. Am 29.11. werden dann die Gewinner in einer großen Gala gewählt. Wer also noch teilnehmen möchte, hat die Möglichkeit, sich per Quix oder Internet (www.quix.de) zu melden. Es lohnt sich!

kontaktecke

Folgende Leser und Leserinnen suchen Kontakt zu videospielenden Gleichgesinnten. Quixt, schreibt oder ruft sie an.

marco; russo; sebastians
weg 22; 40231; Düsseldorf

richard johann; Auf der
Heide; pastorenbusch 8;
49661; cloppenburg

marcus; käsmeler; Linda-
cher weg 17A; 85659;
Forsten

Diese Nummer führt 0165

silvio; katzmann; yorkstr.
10; 09130; Chemnitz

johannes; schartau;
Verberger str. 14;
47800; Krefeld

Leonardo Aquino Mainzer
Landstr. 591 65933 Frankfurt

viktor; petrunkow; wint-
horststr. 22; 06114; Halle

yannick; poturck; hohlweg 5;
22340; Eckernförde

01654/2927807

suche Krefelder zum N64-
spielen mailbox 016542813589

virtual-boy spiele sucht
kontakt im Großraum HH Bürger
28J. quix-2981273

Achmet; merkert; ubertorstr.
20; 97828; Matzheidenfeld

Fabian; Martin; Am Zimmer-
platz 7; 69168; Wiesloch

Nick; Heinzel; wagener str.
5; 46395; Bocholt

9 87654

N64 spiele tips und tricks.
schnell anrufen unter
02871-183574





Dich ins Abenteuer: -3-222 22 14

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, **solte 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 14!

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 14!**

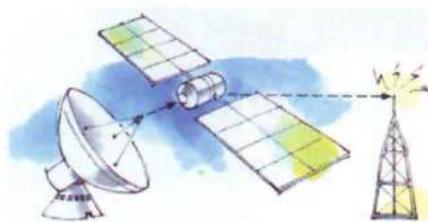


Modell: Quix News 5

**Gewinner aus TOTAL! 9/97:
Katrín Wenzel
aus Leverkusen**

Einsendeschluß ist der 27.10.97 (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:



N64**1-4 (simultan)****Nintendo/Rare****ca. DM 190 (US-Import)**

GOLDENEYE

Es ist allgemein bekannt, daß die gesamte TOTAL-Redaktion jede Form von Arbeit verabscheut und lieber

den ganzen Tag vor den Konsolen verbringt. In den meisten Fällen zwingen uns jedoch das schlechte Gewissen, unsere erwachsene Reife und nicht zuletzt der messerschleifende Chefredakteur sowie ein axtschwingender Verlagsleiter dazu, zwischendurch ein paar Artikel zu verfassen (Anm. d. Chefs: „Urlaubssperre!“). Aber eben nur meistens, denn als *GoldenEye 007* in unseren geheiligten Redaktionsräumen eintraf, waren die vor Nervosität beim Aufreißen zerfetzte Packung und ein bestimmtes „Nun mach doch endlich die Kiste an!“ lediglich die harmlosen Vorboten dessen, was sich in den nächsten Tagen abspielen sollte. Als das Spiel dann endlich lief, sorgte unsere bereits genannte erwachsene

POSTN!

**Abwechslungsreiche
Verbindung von Action und
Taktik, gute Mehspieler-Modi**

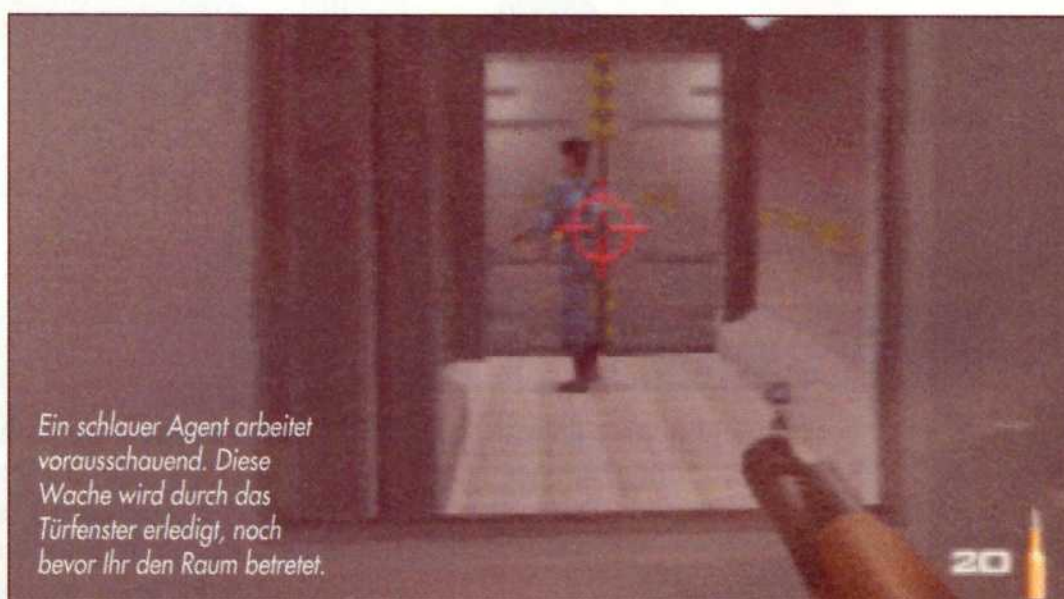
Reife dafür, daß wir etwas taten, was Erwachsenen auszeichnet: Wir trafen eine Entscheidung. Sie

war übrigens einstimmig und lautete: „Ich geh' hier nicht mehr weg, ich will *GoldenEye* spielen, gib mir das Pad!“ Da auch Chefredaktion und Verlagsleitung in diesen Kanon einstimmt, waren seitens der Vorgesetzten keine Geht-wieder-an-die-Arbeit-Maßnahmen in Form von körperlicher Gewalt zu erwarten. „Halt ...“, werden nun vielleicht die Aufmerksamen unter Euch rufen, „... wo bleibt denn Euer schlechtes Gewissen?“ – „Schweigt stille!“, lautet unsere Antwort, Ausnahmen bestätigen die Regel.

Warum wir Euch all das beichten? Nun, ehrlich währt am längsten, und bei *GoldenEye 007* handelt es sich, neben *Turok – Dinosaur Hunter*, nunmal um den besten Vertreter unter den



Die Wissenschaftler müßt Ihr befreien. Als Dank erhaltet Ihr manchmal nützliche Gegenstände



Ein schlauer Agent arbeitet vorausschauend. Diese Wache wird durch das Türfenster erledigt, noch bevor Ihr den Raum betretet.



Von einem stillen Örtchen kann in *GoldenEye 007* nicht die Rede sein



Der Schweiß steht Dir auf der Stirn, hinter der nächsten Ecke stehen die Wachen. Nervös nestelt Dein Zeigefinger am Abzug, als plötzlich der Alarm losgeht. Eine Überwachungskamera hat Dich entdeckt, von allen Seiten stürmen Söldner auf Dich zu. Eigentlich wäre ein Rückzug das klügste, doch Du brauchst den Schlüssel, der auf dem Tisch mitten im Raum liegt. Was sollst Du tun? Das Maschinengewehr benutzen, eine Handgranate werfen oder flüchten? Es liegt an Dir, entscheide Dich, und zwar schnell!



Ihr könnt gar nicht vorsichtig genug sein. An einigen Decken hängen Selbstschußanlagen, die Euren Geheimagentenkörper mit Vergnügen in ein Nudelsieb verwandeln

Wer hat an der Uhr gedreht?

Die Uhr ist ein Multitalent, sie dient Euch in allen Missionen als Optionsbildschirm. In diesem könnt Ihr nachschauen, was Eure Missionsziele sind, wie viele davon Ihr bereits erreicht habt, welche Waffen Ihr besitzt, die aktuelle Stage wenn nötig abbrechen und Grundeinstellungen vornehmen. Dazu zählen Standards wie das Justieren der Lautstärke von Musik- und Soundeffekten, aber auch einige Besonderheiten. Diese fangen an bei der Möglichkeit, eine automatische Zieleinrichtung wie bei *Shadows of the Empire* an- oder auszustellen, und gehen bis hin zur veränderbaren Bildschirmdarstellung.

007



First-Person-Shootern. Das beginnt schon bei der dichten Atmosphäre, ein Punkt der gerade in diesem Genre von sehr großer Bedeutung ist. Vom ersten Augenblick an, befindet Ihr Euch nicht nur in einem aufwendig gestalteten Umfeld, sondern mitten in der Filmvorlage. Jeder, der den Film aufmerksam gesehen hat, erkennt bauliche Begebenheiten, Szenarios und sogar Dialoge wieder. Mit Rares

NEGATIV!

Bis auf einige grafische Schwächen, gibt es nichts zu meckern

befördert habt, oder einen elektronischen Türöffner in Schutt und Asche legt, wodurch Ihr Euch ein Weiterkommen unmöglich macht. Ihr seht

bereits, bei *GoldenEye 007* kommt es nicht allein auf Geschick im Umgang mit Feuerwaffen an, auch taktisches Vorgehen und eine gesunde Portion Kombinationsgabe werden benötigt. Dabei sind die Missionsziele abhängig von dem gewählten Schwierigkeitsgrad. Während Ihr auf der niedrigsten Stufe in der ersten Stage (der Staudamm in Arkangelsk) lediglich die geeignete Stelle für den

Bungee-Sprung vom Damm ausfindig machen müßt, ist es in Stufe zwei außerdem Eure Aufgabe, alle Alarmknöpfe zu zerstören. In Stufe drei hingegen, ist es zusätzlich noch nötig, ein Modem zu installieren und die Datenübertragung



Gegner sind schließlich auch nur Menschen – mal ehrlich, wem juckt denn nicht ab und zu das Gesäß?

Das nenne ich gut erzogen! Dieser freundliche Söldner verzieht auch dann keine Mine, wenn ihm gerade das Schultergelenk explodiert

neuestem Meisterwerk taucht Ihr ein in die Welt der Spionage, Ihr seid James Bond und habt die „Lizenz zum Töten“.

Nutzt diese Lizenz, jedoch nicht ohne Köpfchen, denn sinnloses Geballer bringt Euch nicht immer weiter! Oftmals sorgen heftige Schußwechsel nämlich für zuviel Aufsehen, so daß ganze Heerscharen von Wachen geradezu angelockt werden. Noch schlimmer kommt es, wenn Ihr im Eifer des Gefechts eine Person erschießt, deren Hilfe Ihr noch braucht. Infolgedessen ist die jeweilige Mission gescheitert und muß noch einmal begonnen werden. Das gleiche gilt, falls Ihr einen Computer zerstört, bevor Ihr die nötigen Geheiminformationen aus ihm heraus-



Mit Handgranaten, Sprengminen, dem Raketenwerfer oder auch dem Entzünden von Munitionskisten könnt Ihr den Feinden das Abheben beibringen



in der gegnerischen Basis zu unterbrechen. Das Pikante an den Aufgaben ist, daß Ihr Euch selber darum kümmern müßt, wo und wie Ihr die Aufgaben zu lösen habt. Bei jedem

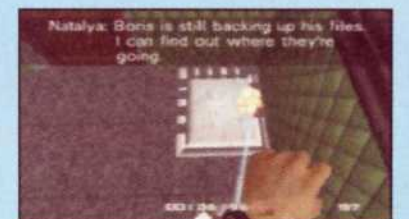


Die Steuerung

Ein interessantes Feature ist die Controller-Konfiguration, bei der Ihr die Art der Steuerung selbst bestimmen könnt. Bei der Standardeinstellung steuert Ihr James Bond über den Analogstick, wer möchte, kann jedoch auf eine Steuerung via C-Buttons à la *Turok* umstellen. Völlig neu ist die Variante, im Einspieler-Modus mit zwei Controllern zu spielen. In diesem Fall werden beide Pads am mittleren Griff gefaßt und sowohl die Lauf- als auch die Blickrichtungen per Analogstick gesteuert.



Missions-Briefing bekommt Ihr zwar eine kurze Erklärung zu Eurer Umgebung, Anweisungen über die Art der Aufgaben und Informationen über die Einsatzmöglichkeiten Eurer speziellen Ausrüstung (falls es eine gibt), nähere Details erfahrt Ihr jedoch nicht. Abgerundet wird jedes Briefing übrigens von den obligatorischen besten Wünschen Eurer Sekretärin Moneypenny, die seit dem ersten Bond-Streifen unsterblich in den Geheimagenten verliebt ist. Danach geht es los. Ihr kämpft Euch durch 20 abwechslungsreiche Level (auf der ersten Stufe nur 18, auf der zweiten nur 19), verhaltet Euch möglichst unauffällig und schaltet Widersacher fachgerecht aus, zur Not mit gezielten Handkantenschlägen. Wenn es nötig ist, müßt Ihr Euch sogar ergeben und gefangennehmen



Wenn Ihr die Starttaste drückt, wird das Spiel pausiert, und die Kamera zoomt elegant auf das Display Eurer Spezialuhr. Mit ihr könnt Ihr unter anderem Minen fernzünden oder per Laser Metal zum Schmelzen bringen. Einmal fungiert der Zeitanzeiger sogar als extra starker Magnet. Im Knast hockend, könnt Ihr so den Schlüssel für Eure Zellentür dazu bringen, vom Haken in Eure Hände zu fliegen

GOLDENEYE 007

Die Gegner wurden unglaublich aufwendig animiert und reagieren auf jede Eurer Aktionen. Wenn Ihr ohne Schalldämpfer schießt, kommen Wachen aus dem Nebenraum. Sind sie verletzt, so halten sie sich schmerzverzerrt die Wunden



lassen, um aus einer Konfrontation, die Ihr nicht gewinnen könnt, heil herauszukommen. In der folgenden Stage geht es dann darum, wieder zu fliehen. Ein anderes Mal gilt es, Geiseln zu befreien. Geschieht dieses nicht rechtzeitig, werden die Gefangenen exekutiert. Das leibliche Wohl anderer Personen ist besonders in den späteren Stages von Bedeutung. Wie auch im Film müßt Ihr im Spiel mehrfach die russische Programmiererin Natalya beschützen und heil aus einer Gefahrensituation geleiten.

Rare hat das Kunststück vollbracht, mit



BOND, FERTIGEN SIE EINE KOPIE DES GOLDENEN SCHLÜSSELS AN!



In GoldenEye 007 gibt es keine Heilings-Icons, dafür findet Ihr jedoch manchmal eine kugelsichere Weste, die Euch einige Schüsse mehr vertragen läßt



ihrem First-Person-Shooter-Debüt auf Anhieb einen absoluten Überflieger zu landen, der durch echte Innovationen gegenüber anderen Genrevertretern besticht. Die vielen Aufgaben sind ein stark motivierendes Element und lassen das Game nicht zu einer reinen Ballerorgie verkommen. Innovativ präsentiert sich das Waffenhandling. Ihr könnt Euch hinter Kisten und Ecken verstecken. Auf Knopfdruck kommt Ihr etwas aus der Deckung, feuert auf den Feind und

Wenn Ihr Euch nicht schnell genug um die Befreiung der Geiseln kümmert, werden diese von den Entführern exekutiert. Außerdem solltet Ihr trotz der Eile gut zielen, denn sonst erledigt Ihr die Geiseln selbst

verschwindet wieder hinter Eurer Schutzwand. Praktisch ist auch die Möglichkeit, per Tastendruck ein Zielkreuz einblenden zu können. Besonders mit dem Sniper-Gewehr ist diese Funktion eine phantastische Hilfe, weil das Gewehr mit einem Zielfernrohr ausgestattet ist. Dank des Zielfernrohrs könnt Ihr aus



Die Fahrt im Panzer sieht interessanter aus als sie tatsächlich ist. Mit der Kanone ist es nicht ganz einfach zu zielen, und da Ihr nicht in, sondern auf dem Panzer sitzt, seid Ihr verwundbar



Ihr solltet immer gut die Augen offenhalten, denn in manchen Leveln sind Geheimtüren versteckt. In der Bücherei fahren beispielsweise an einigen Stellen ganze Wände hoch



Na warte, mein Freund!

Auch im Mehrspieler-Modus haben Rares Programmierer ganze Arbeit geleistet. Der Grafikaufbau ist selbst bei vier Spielern noch erstaunlich flüssig. Es gibt insgesamt acht verschiedene Varianten, in denen zu zweit, zu dritt oder zu viert gegeneinander angetreten werden kann. Ihr habt die Wahl, ob jeder Schuß tödlich ist oder lediglich etwas Energie abziehen soll. Des weiteren gibt es einen Flaggen-Modus. Wer die Fahne trägt, kann sich nicht gegen Angriffe wehren, da er beide Hände zum Tragen braucht. Wer den Stoffetzen jedoch am längsten spazieren führt, hat am Ende gewonnen. Sehr



Leider sieht man manchmal trotz geschlossener Türen und Tore die Gegner dahinter lauern



Wenn Ihr die Bildschirmdarstellung 'Cinema' wählt, bekommt Ihr zwar einen breiteren Bildausschnitt, auf jedem 'normalen' Fernseher aber auch riesige Balken. Auf einem 16:9-Fernseher hingegen könnt Ihr das Spiel im vollen Breitbild genießen

sicherer Entfernung an Eure Gegner heranzoomen und diese ausschalten, bevor sie Euch entdecken und Alarm schlagen. Neben derartigen Besonderheiten gebührt auch den realistischen und vielseitigen Bewegungen der Gegner sowie den erspielbaren Cheats ein großes Lob. Hechtrollen, Humpeln aufgrund eines angeschossenen Beins und das schmerzhaft Schütteln einer verwundeten Hand sind nur einige Beispiele für die Detailfreudigkeit der Programmierer in puncto Animationen. An die Cheats gelangt Ihr nur, wenn Ihr bestimmte Missionen innerhalb eines Zeitlimits durchspielt (vgl. Tips&Tricks, S. 68-71), Codes eingeben könnt Ihr nicht. Durch diese Vorgehensweise bietet das Game einen langen Spielanreiz. Sämtliche erspielten Cheats und Level werden auf dem 96-MBit-Modul mit Rumble-Pak-Unterstützung automatisch abgespeichert, es können vier Spielstände angelegt werden.

GoldenEye 007 ist ebenso wie Turok – Dinosaur Hunter ein Muß für alle Genre-Fans. Die einzelnen Level sind zwar wesentlich kleiner als bei den Abenteuern des Indianers



Wie auch bei Turok – Dinosaur Hunter lösen sich die verblichenen in GoldenEye 007 nach einigen Sekunden in Luft auf. Ihr könnt dann deren Munition und die Waffen einsammeln



Liebe zum Detail: mit einem gezielten Schuß könnt Ihr Eurem Gegner sogar die Mütze von der Rübe fegen



ausgefallen, dafür gibt es jedoch eine größere Anzahl Stages. Den anspruchsvollen Jump&Run-Einlagen von Winnetous Kollegen stehen James Bonds teilweise sehr schwierige Missionsaufgaben gegenüber. Auch die Präsentation unterscheidet sich. Bei Turok verursachen die Waffen ein Feuerwerk an Effekten. Das Agenten-Modul gibt sich da bescheidener,

trumpft jedoch durch innovatives Waffenhandling auf. Auch die negativen Seiten halten sich die Waage. Bei Acclaims Shooter stapft Ihr teilweise durch kaum zu durchblickende Nebelschwaden, während von Rare Nebel nur selten und vergleichbar dezent eingesetzt wurden. Dafür gibt es jedoch einige Passagen, in denen die Grafik für einen

Sekundenbruchteil ruckelt, und manchmal seht Ihr Hände und Waffen der Gegner bereits durch geschlossene Türen hindurch. Im November erscheint GoldenEye 007 in Europa, aufgrund des strittigen Spielprinzips jedoch nicht in Deutschland. Um in den Genuß dieses Pflichttitels zu kommen, solltet Ihr Euch zeitig an einen Importhändler Eures Vertrauens wenden.

Frederic Berg

Gameplay

1

Sowohl das ausgezeichnete Leveldesign als auch die phantastische Steuerung lassen keine Wünsche offen.

Dauerspaß

1

Die Missionsziele, Actionsituationen und erspielbaren Cheats sorgen für immer neue Motivationsschübe

Grafik

2+

Abwechslungsreiche Szenarios, sehr schöne Animationen und feine (teils digitalisierte) Texturen.

Sound

1-

Die Musik ertönt fulminant und in guter Qualität. Die Soundeffekte klingen sehr realistisch.

TOTAL-CHECK

Genre First-Person-Shooter
Level 20
Schwierigkeit 3 Stufen/hoch
Continues Batterie
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich als Import

FAZIT
1



spaßig ist auch das Bilden von Teams. Zwei gegen zwei, drei gegen einen oder zwei gegen einen sind anwählbar. Je nach Modus können Voreinstellungen über die Spieldauer (5, 10 oder 20 Minuten, Ende nach 5, 10 oder 20 Ableben oder unendlich) und den Gesundheitszustand für jeden einzelnen Spieler getroffen werden. Als Charaktere stehen Euch alle wichtigen Personen aus dem Film zur Verfügung. Von Bond über Verteidigungsminister Mishkin bis hin zum Computerexperten Boris (es gibt sogar noch einige versteckte Figuren). Als Austragungsort könnt Ihr eines von sieben Szenarien wählen.

TIPS & TRICKS WANTED!

Ein Aufruf an alle Schummel-Experten

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 Schummereien, 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 und den Analogstick)
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! 9/97 heißen:

Matthes Förster, Berlin
Stefan Bee, CH-Oberriet
Markus Dietrich, CH-Gampelen

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

TIPS &

GoldenEye 007

Tetrisphere

Ghoul Patrol

NINTENDO 64

GoldenEye 007 (NTSC)

Die Arbeit eines Agenten im Auftrage ihrer Majestät ist hart und beschwerlich. Sogar die zahlreichen

Cheats, die im aktuellen Rare-Titel enthalten sind, müssen erst unter Mühen freigespielt werden. Für jeden Level gibt es ein Zeitlimit, das Ihr einhalten müßt, um in den Genuss der versteckten Features zu kommen.

Level	Zeitlimit	Skill Level	Belohnung
1	2 Min. 40 Sek.	Secret Agent	Paintball-Modus
2	2 Min. 5 Sek.	00 Agent	Unverwundbarkeit
3	5 Min. 0 Sek.	Agent	Donkey-Kong-Modus
4	3 Min. 30 Sek.	Secret Agent	Zwei Granatenwerfer
5	4 Min. 0 Sek.	00 Agent	Zwei Raketenwerfer
6	3 Min. 0 Sek.	Agent	Turbo-Modus
7	4 Min. 30 Sek.	Secret Agent	Kein Radar im Battle-Modus
8	4 Min. 15 Sek.	00 Agent	Mini-Bond
9	1 Min. 30 Sek.	Agent	Wurfmesser
10	3 Min. 15 Sek.	Secret Agent	Fast Animation
11	1 Min. 20 Sek.	00 Agent	Unsichtbarkeit
12	1 Min. 45 Sek.	Agent	Enemy Rockets
13	1 Min. 30 Sek.	Secret Agent	Slow Animation
14	5 Min. 25 Sek.	00 Agent	Silberne PP7
15	3 Min. 45 Sek.	Agent	Zwei Jagdmesser
16	10 Min. 0 Sek.	Secret Agent	Unendlich Munition
17	9 Min. 30 Sek.	00 Agent	Zwei RC P90
18	2 Min. 15 Sek.	Agent	Goldene PP7
19	9 Min. 0 Sek.	Secret Agent	Zwei Laser
20	6 Min. 0 Sek.	00 Agent	Alle Waffen

Paintball-Modus

Spielt Gotcha mit Euren Gegnern! Anstelle von Patronen könnt Ihr mit Farbkugeln schießen, die aber nicht nur bunte Flecken auf Wänden und Uniformen hinterlassen, sondern wie handelsübliche Munition auch Auswirkungen auf den Gesundheitszustand der Getroffenen haben.

Donkey-Kong-Modus

Euren Gegnern wächst nicht nur ein überdimensionaler Kopf, sie bekommen auch kräftigere und abnorm verlängerte Arme und bewegen sich in einer Weise fort, die stark an den berühmten Nintendo-Affen erinnert. Da verliert man doch

glatt die Lust, gegen den vertrauten Feind zu kämpfen.

Kein Radar im Battle-Modus

Deaktiviert Ihr den Radar, gewinnt der Mehrspieler-Modus zusätzlich an Spannung.

RC P90

Diese automatische Waffe ist außerordentlich durchschlagskräftig. Wer zwei von ihr besitzt, kann es mit einer ganzen Armee aufnehmen.

Goldene PP7

Mit der goldenen Waffe ist jeder einzelne Treffer tödlich.

TRICKS *Shorties*

Quix-Nr. 0165-3-222 22 13

Stichwort:
shorties

get the message)

quixt uns was!



Lucky Luke

Secret of Mana 2

Adventures of Lolo

Bionic Commando

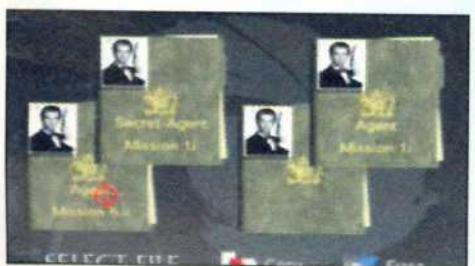
Lucky Luke



Im DK-Modus haben die Gegner nicht nur große Köpfe, sondern auch lange Arme



Mit diesen bunten Farbkugeln können Gegner aus dem Weg geräumt werden



007-Modus

Nachdem Ihr sämtliche Level inklusive der versteckten Aztec- und Egyptian-Stage im Schwierigkeitsgrad 007 Agent durchgespielt habt, wird der 007-Spiel-Modus freigelegt. Dieser Modus ist ein Level-Editor, in dem Ihr die Lebensenergie der Gegner, ihre Reaktionszeit sowie ihre Bewaffnung einstellen könnt.

Neue Waffen

In jedem Schwierigkeitsgrad erhaltet Ihr eine neue Waffe, wenn Ihr es schafft, den letzten Level durchzuspielen.

Skill Level

Agent
Secret Agent
00 Agent

Neue Waffe

Cougar Magnum
Moonraker Laser
Golden Gun

Tetrisphere (NTSC)

Kennt Ihr die Langzeitfolgen, die exzessives Tetris-Spielen nach sich zieht? Herabfallende Klötze, die einen bis in den Schlaf verfolgen und auch vor den süßesten Träumen nicht halt machen. Falls Ihr zu die-



sen leidgeprüften Spielern gehört, helfen nur ein paar mächtige Cheats, um den Leistungsdruck zu entschärfen.

Sämtliche Cheats müssen im New-Name-Screen eingegeben werden. Die speziellen, in den Klammern beschriebenen Symbole erreicht Ihr, indem Ihr L, C→ und C↓ gleichzeitig drückt. Beachtet, daß die Cheats nicht durch die Batterie abgespeichert werden und daher jedes mal wieder neu eingegeben werden müssen.

Das Paßwort (Saturn, Raumschiff, Rakete, Herz, Schädel) gewährt Euch Zugang zu allen Leveln sämtlicher Spiel-Modi.



Gebt als Namen LINES ein, und es wird ein versteckter Spielmodus freigelegt.

Der Name G(Alienkopf)AMEBOY öffnet im Audio-Screen neun neue Soundeffekte, die stark nach der alten Keksdose klingen.

Wollt Ihr einen Blick auf die Credits werfen, solltet Ihr einfach den Namen CREDITS eingeben.



Ghoul Patrol



Die Zombiejagd ist eröffnet. Mit diesen Levelcodes sind selbst die abgebrühtesten Untoten kein Hindernis mehr.

Level Code

Level 2 CP4V

Level 3 7LBR

Level 4 KVCY

Philippe Kopajtic, CH-Dübendorf

Lucky Luke

Wieder einmal haben wir Himmel und Hölle in Bewegung gesetzt, um Euch möglichst schnell die Levelcodes für die neuen Lucky-Luke-



Spiele präsentieren zu können. Schwierigkeitsstufe leicht:

Level	Code
Level 2	4 000 \$
	3 000 \$
	1 000 \$
	0 000 \$

Level 4	6 000 \$
	8 000 \$
	1 000 \$
	5 000 \$

Level 6	5 000 \$
	3 000 \$
	7 000 \$
	1 000 \$

Level 8	7 000 \$
	1 000 \$
	4 000 \$

Level 10	9 000 \$
	1 000 \$
	8 000 \$
	3 000 \$
	9 000 \$

Schwierigkeitsstufe schwer:

Level 4	1 000 \$
	9 000 \$
	5 000 \$
	7 000 \$

Level 7	0 000 \$
	6 000 \$
	3 000 \$
	9 000 \$

Level 10	4 000 \$
	5 000 \$
	2 000 \$

6 000 \$

Secret of Mana 2 (jap.)

Fortsetzung aus TOTAL! 9/97

Durch den Knall, den Ihr mit der Schattenmagie verursacht habt, wurde einiges in Bewegung gesetzt. Bevor Ihr die Schatztruhe, die Ihr im oberen Stockwerk über die Brücke erreicht, öffnen könnt, müßt Ihr den Endgegner besiegen. Wendet die Schattenmagie an und behaltet Eure Hitpoints immer im Auge, dann dürfte auch dieser Gegner kein Problem sein! Nehmt daraufhin die Truhe und fliegt mit Flammmy zu dem erschienenen glühenden Punkt im Südwesten! Laßt Euch westlich des Punktes auf der grünen





Ghoul Patrol

Lucky Luke

Secret of Mana 2

Adventures of Lolo

Bionic Commando

Fläche absetzen und geht nach Norden, bis Ihr zu einem Haus kommt! Dort könnt Ihr schlafen und abspeichern. Wenn Ihr am nächsten Morgen aufwacht, wird ein Dorf erschienen sein. Sprecht mit allen Bewohnern, kauft neue Ausrüstungsgegenstände und geht daraufhin zum Priester im Norden der Ortschaft! Nachdem Ihr mit ihm gesprochen habt, solltet Ihr wieder den Laden aufsuchen, in dem Ihr die Rüstung und die Mützen gekauft habt und Euch mit den zwei alten Bekannten am Thresen unterhalten, welche daraufhin verschwinden. Sprecht noch einmal mit allen Dorfbewohnern, schlaft und speichert ab, bevor Ihr den Ort Richtung Westen verlaßt! Fliegt nun mit Flammy zu den beiden Lichtern im Norden, und laßt Euch am unteren Licht absetzen! Geht nach Norden und wählt an der Kreuzung den linken Weg, dem Ihr folgen müßt, bis Ihr vor einer Höhle steht! Dort erwartet Euch der nächste Endgegner, dessen zwei Köpfe gegen die Steinmagie anfällig sind. Den nachwachsenden Kopf könnt Ihr ebenfalls mit Steinmagie und Powerattacken zerstören. Geht nun weiter nach oben, speichert an der goldenen Statue ab, und wendet



Euch nach rechts! Dort findet Ihr eine weitere Höhle und einen Ritter, der Euch angreift. Attackiert ihn ausschließlich mit dem Feuerschwert! Falls Ihr irgendeine Form der Magie anwendet, löscht er Euch mit sechs Magieangriffen hintereinander aus. Verlaßt zur Si-

cherheit wieder die Höhle und speichert ab, bevor Ihr tiefer in den Berg eindringt! Folgt dem rechts von Eurem letzten Kampfplatz abzweigenden Weg, und geht weiter nach oben, bis Ihr an eine Kreuzung kommt! Wählt den rechten Weg und geht die Wendeltreppe hoch, die Euch zum nächsten Endgegner führt, den Ihr mit der Steinmagie bekämpfen müßt! Lauft daraufhin zur Kreuzung zurück und schlägt den oberen Weg ein, der Euch zu einer grauen Statue führt, an der Ihr abspeichern könnt. Kehrt nun in den Raum zurück, in dem die Statue Euch den Weg versperrt hatte! Sie ist mittlerweile verschwunden. Der einzige freie Gang führt zum nächsten Endgegner, dem Maulwurf. Steinmagie, Blitze und das Donnerschwert sind Eure besten Freunde in die-



sem Kampf. Nach dem Kampf ist wiederum eine Statue verschwunden und ein neuer Durchgang geöffnet. Dort trifft Ihr auf eine Riesenkralbe, die besonders für Blitzmagie und Eure Powerkräfte anfällig ist. Speichert nun unbedingt ab und geht an die Stelle, wo die letzte noch verbliebene Statue Euch den Weg versperrt hatte! Nachdem die Brücke eingestürzt ist, werdet Ihr von drei Drachen attackiert, die Ihr wahlweise mit der Feuer- oder der Eismagie aus dem Weg räumen könnt. Sobald Ihr die Drachen be-

siegt hat, öffnet sich ein neuer Weg. Steigt die Wendeltreppe herab und speichert an der Statue ab! Passiert die zwei Statuen, und Ihr gelangt in einen Raum voller Gegner, die nach ihrer Vernichtung immer wieder auftauchen! Verlaßt nun



auf keinen Fall den Raum, sondern kämpft so lange, bis sich eine Barrikade öffnet! Der dort auf Euch wartende Endgegner ändert ständig seine Taktik und ist daher auch nicht mit einer einzigen Magie oder Waffe zu besiegen. Verlaßt nach dem Kampf den Raum und sprecht mit der Königin, woraufhin Ihr Euch in einem Schloß wiederfindet! Fliegt nun in die andere Dimension, zu dem letzten leuchtenden Punkt, wo Euch der finale Endgegner erwartet! Speichert an der goldenen Statue ab und lauft weiter, bis Ihr in eine Sackgasse kommt! Dort müßt Ihr alle Gegner besiegen, woraufhin sich ein Durchgang öffnet. Ihr steht nun direkt vor dem letzten Endgegner. Um gegen diesen eine Chance zu haben, solltet Ihr im Gepäck einen Auferstehungstrank, Schokolade, Honig, eine Walnuß und ein Radieschen haben. Auch

muß Eure Party zumindest den Erfahrungslevel 60 erreicht haben. In dem nun folgenden, ca. 45 Minuten anhaltenden Kampf müßt Ihr in erster Linie von der Steinmagie Gebrauch machen. Habt Ihr diese letzte Hürde gemeistert, erscheint eine Fee und bedankt sich bei Euch. Ihr habt das Abenteuer überstanden und seid echte Helden.

Ende

Maik Martin, Meerane

GAME BOY

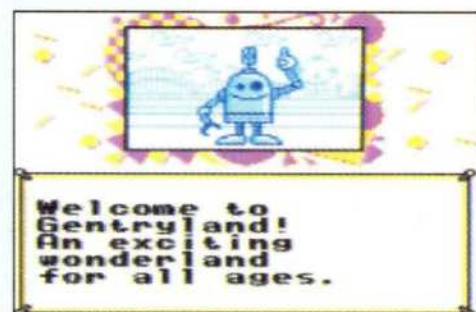
Adventures of Lolo

Lolo ist auf der Suche nach den verschwundenen Musiknoten. Wie jedes anständige Puzzlespiel bietet auch HALs GB-Modul ein üppiges Paßwortsystem, das wir Euch hiermit präsentieren wollen.



Dance & Music Land

Level	Part	Levelcode
1	7	N5MQØY
1	11	ZFNVSY
2	6	UQW2EA
2	11	T2FOQ7
3	3	TYNP1J
3	8	37D+8B
3	12	B6EJB
4	2	NGFHBB
4	7	MS37M8
4	11	YR4▲18
5	4	9ØET9Ø
5	9	8W2UGC
5	11	6BA9FK

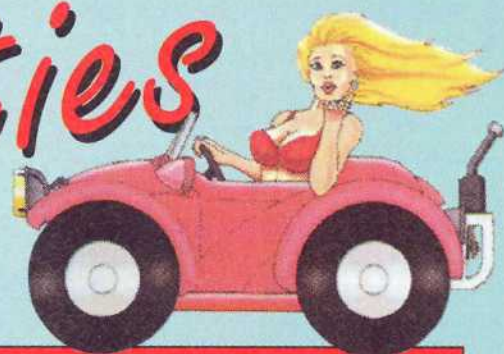


Gentryland

Level	Part	Levelcode
1	1	EQSB♥L
1	3	SL4QND
1	5	Q4THML

TRICKS

Shorties



Lucky Luke

Street Racer

Life Force

Probotector II

Tom & Jerry

Turtles 2

2 1 D2ZØ11
2 3 BHORY9
2 5 PCØ6X1

Level 2

	A	B	C	D	E	F
1	▲			●		●
2	■	●	■	▲		▲
3	▲	■	●	■	▲	■
4	▲	●		▲	●	■

3 1 CYJ1TD
3 3 ATVC9L
3 5 O♦K79D

Level 4

	A	B	C	D	E	F
1	▲	▲		■	■	
2	▲	■		■		■
3	▲	■	■	▲	▲	●
4	●	●		▲		▲

4 1 Z+QN59
4 3 APFEG1
4 5 ♦KSSG9

Level 5

	A	B	C	D	E	F
1		▲	■	■	■	■
2	■	■			●	▲
3		●	●	■		■
4		●			■	▲

5 1 Z6YOCL
5 3 X1N3BD
5 5 ♥GBURM

6 1 YEIPN2
6 3 WXU4N+
6 5 +CJF22

Level 7

	A	B	C	D	E	F
1	▲	▲	■		▲	▲
2	●	▲	▲	■		
3	▲	●	■		▲	●
4	●		▲	●		▲

7 1 HAPAYE
7 3 WXU4N+
7 5 TOQGAE

Level 8

	A	B	C	D	E	F
1		▲		■		■
2	■	■	▲		●	▲
3		■	▲	■		■
4		●	▲		■	▲

8 1 GM▲C++
8 3 E5LR92
8 5 SKA5L+

9 1 FIG1HM
9 3 DD9CGE
9 5 SX17WM

Level 9

	A	B	C	D	E	F
1	■				●	▲
2		▲	▲	■		●
3	■	▲	●	▲	▲	■
4	■	●	●	■		■

10 1 3U42C2
10 3 D▲DDS♥
10 5 BT5S73

Level 11

	A	B	C	D	E	F
1	▲	■	■		▲	▲
2	▲	●	▲	■		▲
3	●	▲	▲		▲	●
4	▲	▲	■	●		▲

Profi 2Q♥NNF
Hans-Peter Muff, CH-Luzern

Bionic Commando

Habt Ihr Probleme im Kampf gegen die übermächtige Doraizische Armee, oder fehlt Euch einfach die nötige Ausdauer eines Elite-Soldaten, so könnt Ihr auf diese Levelcodes im Capcom-typischen Diagrammschema zurückgreifen. Für die Level 3, 6, 10, 12, 15 und 16 gibt es leider keine Codes.

Level 1

	A	B	C	D	E	F
1					●	▲
2		▲	▲	●	■	●
3		▲	●	■		■
4		▲	●	▲	●	■

Level 13

	A	B	C	D	E	F
1		●	■	■		
2	▲	■		▲	▲	●
3	●	■	●		■	●
4		●		▲	■	▲

Level 14

	A	B	C	D	E	F
1	▲	●	▲		▲	■
2	▲		▲	■	▲	▲
3	■	▲	■	●	▲	●
4		▲	▲	●	●	●

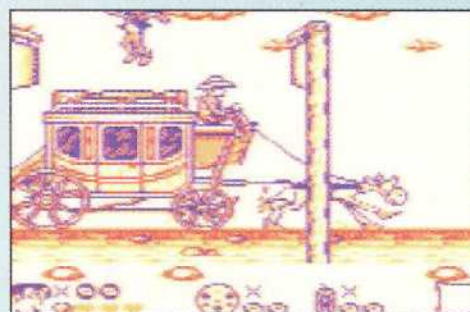
Level 17

	A	B	C	D	E	F
1	●	▲	●	▲	■	●
2	▲	■	●	■		●
3		■	●	●		▲
4	■		●	▲	■	■

Thomas Mülbradt, Weimar

Lucky Luke

Für das aktuelle Game-Boy-Abenteuer des weltbekannten Revolverhelden konnten wir bisher leider



nur einen einzigen Levelcode in Erfahrung bringen, der Euch aber hoffentlich weiterhelfen wird. Er lautet: Bärtiger Mann, Pferd, Lucky, Hund, Hund.

Street Racer

Trotz der harmlos erscheinenden Comicgrafik ist *Street Racer* auf dem Game Boy ein knochenhartes Rennspiel, in dem nur echte Könnern den Mega Cup erreichen oder alle TOTAL!-Leser, da sie nun die nötigen Levelcodes kennen.



Cup

Silber Cup

Gold Cup

Mega Cup

Regina Zuse, Leverkusen

Levelcode

JXPSVW

BEFQMR

HJACUY

CLASSIC CORNER

NES

Life Force

Satte 120 Leben spendiert Euch dieser Cheat. Pausiert das Spiel und gebt ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B, A ein!

Probotector II

Um das Spiel mit 30 Leben beginnen zu können, müßt Ihr im Titelbild so schnell wie möglich → ← ↓ ↑ A, B und Start eingeben. Für den Zweispieler-Modus lautet die Tastenkombination: → ← ↓ ↑ A, B, Select und Start.

Tom & Jerry

Wenn Ihr das Spiel mit 99 Leben startet wollt, müßt Ihr im Titelbildschirm möglichst schnell folgende Tastenkombination eingeben: → → ↑ ← ↑ → ↓ B, A Select, Start, Start.

Turtles 2

Mit dieser klassischen Levelanwahl gelangen die Turtles auch in die entlegensten Ecken des Spiels. Gebt im Titelbildschirm B, A, B, A ↑ ↓ B, A, ← → B, A, Start ein und sucht Euch einen Level nach Wunsch aus!



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 Sonnentempel
GB-Tests: Wave Race
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 4)

TOTAL! 6/97



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

TOTAL! 7/97



Specials: Anime und Manga (Captain Future), Japan-RPGs, NES-Report (Teil 1), Extreme-g,
N64-Tests: NBA Hang Time, Wayne Gretzky's 3D Hockey
SNES-Tests: Mohawk & H.Jack
T&T: War Gods, Turok – Levelkarten 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
SNES-Tests: Williams Arcade
T&T: Shadows of the Empire
Poster: Banjo-Kazooie

TOTAL! 9/97



Specials: Rennspiele: Extreme-g, F1 Pole Position 64, Multi-Racing Championship, SNES RPGs: Dragon Quest III, Final Fantasy V, Tamagotchi-Report
N64-Tests: Dark Rift, Hexen
SNES-Tests: Lucky Luke
GB-Test: Lucky Luke, Tim
Poster: LylatWars

TOTAL!-Special 3/96



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

TOTAL!-Special 1/97



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

TOTAL!-Special 3/97



Die zweite Ausgabe des **64fan magazin** bietet über 20 N64-Spiele im Test und zahlreiche News und Previews, von Banjo-Kazooie bis Zelda 64. Die Reportage „Auf dem Prüfstand“ sagt, welches N64-Spiel die Hardware bislang am besten ausnutzt. Mit Hexen-Riesenposter

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

☐ 9/97 DM 6,80

☐ 10/96 DM 6,80

☐ Sonderhefte

☐ 12/96 DM 6,80

☐ 3/96 DM 5,80

☐ 1/97 DM 6,80

☐ 1/97 DM 5,80

☐ 2/97 DM 6,80

☐ 3/97 DM 3,90

☐ 3/97 DM 6,80

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

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

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

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

☐ bar anbei

Bitte keine Überweisung!

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

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

ADRESSE:
 AVC Heft-Shop, Postfach
 012 08, 23613 Stockelsdorf

TOTAL!

TIPS & TRICKS

Action-Replay-Codes

Lufia Lufia Lufia Lufia Lufia Lufia Lufia Lufia

SUPERNES

Lufia

Die folgenden Codes müssen einzeln eingegeben werden, da sonst der höhere Code den niedrigeren überschreibt und dieser somit nicht aktiviert werden kann. Die Codes sollten erst eingeschaltet werden, wenn man ein gespeichertes Spiel geladen hat, da sonst das Spiel abstürzt. Habt Ihr einen Code aktiviert, verwandeln sich alle Läden in einer Stadt in den Laden, den man aktiviert hat. Um das Spiel speichern zu können, müßt Ihr das ARP vorher ausschalten.

Zauberladen

7E00 3002	Taia
7E00 3004	Tarika
7E00 3013	Minias
7E00 300A	Tanbel
7E00 300D	Clamento
7E00 3017	Alea
7E00 302A	Danubia
7E00 301E	Kumarbi
7E00 302E	Arturia
7E00 3032	Portravia
7E00 3034	Elfenhain
7E00 3038	Durinea

Glasbläserei

7E00 300E	Clamento
-----------	----------

Tee und Säfte

7E00 3039	Durinea
7E00 3021	Kythos
7E00 3005	Tarika
7E00 3018	Schicksalsinsel
7E00 301A	Gruberia
7E00 3026	Alea
7E00 3027	Kumarbi

Pfandleihe

7E00 3025	Schicksalsinsel
-----------	-----------------

Waren, Waffen und Rüstungen

7E00 3001	Taia
7E00 3003	Tarika
7E00 3012	Minias
7E00 300C	Clamento
7E00 3008	Lunaria
7E00 3016	Alea
7E00 301D	Kumarbi

7E00 3019	Gruberia
7E00 3029	Auralio
7E00 302D	Arturia
7E00 3031	Portravia
7E00 3033	Elfenhain
7E00 3037	Durinea
7E00 303D	Kirvan
7E00 303C	Aquataria

Chip und Warenladen

7E00 3028	Schicksalsinsel
7E00 303E	Kirvan

Warenladen

7E00 300B	Tanbel
7E00 3010	Pandoria
7E00 3015	Rusalka
7E00 3020	Kythos
7E00 302C	Danubia
7E00 3030	Triesta
7E00 3024	Portravia
7E00 30336	Baleara
7E00 303B	Chadda
7E00 301C	Narcysus

Waffen und Rüstungen

7E00 3009	Tanbel
7E00 300F	Pandoria
7E00 3014	Rusalka
7E00 301F	Kythos
7E00 302B	Danubia
7E00 302F	Triesta
7E00 3035	Baleara
7E00 303A	Chadda
7E00 301B	Narcysus

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 abzufragen. 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 Andy Grieb aus Gotha

7E0B 1114	Speddysaft
7E0B 1115	Psychosaft
7E0B 1116	Mutschub

Gegenstände

7E0B 112B	Dracheneier
7E0B 112D	Gotteshand (Ahnenhöhle)

Die besten Waffen

7E0B 116D	Zenitschwert (für Maxim, Guy und Dekar)
7E0B 116E	Polschwert (für Selan und Tia)

Die besten Rüstungen

7E0B 11DF	Zirkonkutte (für Maxim, Guy und Dekar)
-----------	--

7E0B 116E	Zirkonpanzer (für Selan)
7E0B 11E1	Listrüstung (für Tia)

Waffen

7E00 3022	Schicksalsinsel
-----------	-----------------

Rüstungen

7E00 3023	Schicksalsinsel
-----------	-----------------

Unendlich Energie

7E0B BFF	für Maxim
7E0D 3BFF	für Guy
7E0E B7FF	für Tia
7E0C 7DFF	für Selan
7E0F 75FF	für Dekar

Level 99

7E0B BB63	für Maxim
7E0D 3763	für Guy
7E0E B363	für Tia
7E0C 7963	für Selan
7E0F 7163	für Dekar

Die folgenden Codes sind einzeln einzugeben und können dann jederzeit eingeschaltet werden. Der Gegenstand ist dann fast am Ende des Inventars zu finden. Der Gegenstand muß an eine andere Position bewegt und abgespeichert werden, da ein anderer Code das alte Objekt sonst überschreiben würde.

Die wichtigsten Tränke

7E0B 1109	Heilsirup
7E0B 1111	Lebenssaft
7E0B 1112	Zaubersaft
7E0B 1113	Kraftsaft

Schatzsucher

Der folgenden Code funktioniert nur, wenn Ihr Eure Pfeile an der zweiten Stelle im Inventar habt. Der Code kann jederzeit eingeschaltet werden und nützt Euch erst etwas, wenn Ihr Feuerpfeile besitzt, weil die Pfeile für immer verloren gehen, wenn sie gleich am Anfang überschrieben werden. Da aber die Feuerpfeile die normalen Pfeile ablösen, benötigt man die alten natürlich nicht mehr, und Ihr könntet diese dann später durch den Schatzsucher ersetzen.

7E0A 8FA6	Schatzsucher
-----------	--------------

Spielstände löschen

Der folgende Sondercode muß einzeln eingegeben und, sobald das Nintendo-Logo erscheint, aktiviert werden. Nachdem der Vorspann abgebrochen wurde, fragt das Spiel, ob die gespeicherten Spielstände gelöscht werden sollen.

7E00 3006	alle Spielstände werden gelöscht
-----------	----------------------------------

Helpline

TIPS &

Castlevania X – Vampire's Kiss

DKC 3 – Dixie Kong's Double Trouble

Donkey Kong Land

Final

Hey, Ihr seid wirklich TOTAL! gut!

Wir möchten uns an dieser Stelle einmal recht herzlich bei allen Teilnehmern bedanken, die sich seit Einführung unserer Helpline-Rubrik die Mühe machten, anderen Lesern mit ihren detailliert beschriebenen und häufig sehr umfangreichen Lösungen unter die Arme zu greifen. Die Beteiligung ist stets sehr hoch, und Ihr habt dafür ein dickes Lob verdient. Auch im Namen derer, denen geholfen werden konnte, verleihen wir Euch die ‚Lizenz zum Helfen‘, die Euch Eure guten Taten bescheinigen soll. Dank an alle!

FRAGEN

Castlevania X – Vampire's Kiss (SNES)

Benjamin Lorenz aus Hagen forscht nach Annette und Maria, die er einfach nicht finden kann. Wo sind sie bloß?

DKC 3 – Dixie Kong's Double Trouble (SNES)

Jonas Schatz aus Berlin hat ein Problem im Level ‚Springende Spinnen‘ (Welt 2). Trotz unserer mehrteiligen Komplettlösung (ab Ausgabe 2/97) findet er das Katapultfaß nicht, das ihn zur DK-Münze befördern soll. Wo steckt denn das verflixte Faß?

Donkey Kong Land (GB)

Daniela Hanke aus Berlin (Hallo, mal wieder dabei?) fragt sich und uns, ob vielleicht noch jemand Codes oder Cheats zu diesem Spiel auf Lager hat.

Wir können Dir als erste Hilfe folgendes anbieten: Du kannst die Wolkenwelt 3.5 abkürzen, indem Du gleich zu Beginn des Levels mit Donkey Kong oder Diddy ins Kanonenfaß springst. Von dort geht es direkt auf die Beförderungsplattform. Wenn sie herunterfährt, springst Du nach links in die Herzen. Daraufhin ist der Level sofort geschafft.

Natürlich würden wir uns freuen, wenn jemand trotzdem noch Codes oder Cheats auftreiben könnte.

Final Fantasy III (SNES)

Ralf Matthai aus Salzgitter sucht nun schon seit einem Jahr ein paar Espers in diesem beliebten Spiel. Die Espers sind Alexander, Crusader, Maudin und Ragnarok. Außerdem kommt er nicht in den Dungeon of Dreams in Castle Doma in der World of Ruins. Hilfe von erfahrenen Spielern könnte die lange Suche endlich beenden, habt Ihr Lösungen?

Von einem/r Unbekannten (denn im Brief stand kein Absender) – wir nennen ihn oder sie deshalb mal Phoenix – stammen folgende Fragen zu FF III, die ausnahmsweise trotzdem berücksichtigt werden: Wo und wann finde ich den Esper Phoenix? Wo finde ich Locke? Wie komme ich in der World of Ruins in den Ebot's Rock?

Lufia (SNES)

Fadi El-Majzoub aus Stuttgart sucht das Kapselmonster Dulan. Des weiteren interessiert ihn, wie er die Mauer im Drachenberg aufsprengen kann, ohne daß sie sich nach ein paar Schritten wieder schließt. (Anscheinend ist dies ein weitverbreitetes Problem, denn wir bekamen zahlreiche Zuschriften mit eben dieser Frage.)

Ein ähnliches Problem beschäftigt Kathrin Jardejewski aus Werdohl.

Sie kommt im Drachenberg bei Chadda nicht weiter. Dort, wo das Gras mit Feuerpfeilen bekämpft werden muß, steckt sie in der Mitte fest. Oben und unten wächst ihr das Gras über den Kopf, und sie kann nicht schnell genug schießen, um das Kraut zu bändigen. So kurz vorm Ziel soll nun alles vorbei sein? Nein! Wer rettet Kathrin aus der vertrackten Situation?



Mario Kart 64 (N64)

Benjamin Hilgers aus Mönchengladbach würde es freuen, wenn wir die diversen Abkürzungen in Mario Kart 64 erklären könnten. Wie Ihr vielleicht in der Ausgabe 9/97 gesehen habt, haben wir bereits ein paar wichtige Abkürzungen aufgezeigt. Sollte großes Interesse an einem entsprechenden Special bzw. einer mehrteiligen Lösung bestehen, werden wir Eurem Wunsch nachgehen und ein paar Extrarunden für Euch drehen, damit alle Tips ans Tageslicht kommen.

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

Nintendo⁶⁴

Eine allgemeine Frage zum N64 und der Memory-Card kam von Alexander Riegler aus Wien: „Wenn man ein N64-Spiel startet und dabei Start auf dem Controller gedrückt hält, erscheint ein Speichermenü. Kann ich dieses Menü auch anders erreichen?“

Die Lösung: Nein, es gibt nur diesen Weg und den auch nur, wenn es sich um ein Memory-Card-kompatibles Spiel handelt. Deshalb sieht auch jedes Speichermenü anders aus, denn es wird vom Modul selbst und nicht etwa wie bei der Sony PlayStation direkt von der Konsole ausgegeben.

Operation Logic Bomb (SNES)

Klaus Kollhoff aus Menslage/Borg scheint ein Sammler zu sein. Viel-

TRICKS

Helpline

Fantasy III Lufia Mario Kart 64 Operation Logic Bomb Die Schlümpfe Tim in Tibet Zelda IV

leicht hat er das Modul aus den besseren Tagen des Super Nintendos aber auch auf dem Flohmarkt abgestaubt. Jedenfalls sucht er nun nach Paßwörtern, Level- und Action-Replay-Codes. Übrigens sind auch wir gespannt, ob Ihr in diesem Fall helfen könnt.

Die Schlümpfe (SNES)

Jeffrey Janorski aus Dorfmark bittet um Paßwörter für dieses betagte Spiel, bei dem er bislang „total versagt“.

Vielleicht helfen Dir auch die Levelcodes, die wir hier abdrucken. Leider konnten wir keine Paßwörter für z. B. unendlich Energie oder Continues auftreiben, doch eventuell kann Dir ein anderer Leser damit dienen. Vorab also schon einmal die Codes:

Legende:

B = Brillenschlumpf
M = Muskelschlumpf
P = Papa Schlumpf
S = Schlumpfine
T = Tortenschlumpf
Ü = Überraschungsschlumpf

Level	Code
Der See	BSTÜ
Die Grotte	PÜBT
Schlitterfahrt	MTPS

Star Trek – Deep Space Nine – Crossroads of Time (SNES)

Daniel Muck aus Rüsselsheim möchte wissen, wie er die Kühlungslecks auf Deck 4 unschädlich machen kann. Wie und wo kann er das Technische Laser-Schweißgerät benutzen. Außerdem weiß er nicht, ob es noch weitere Gegenstände in Level 9 gibt. Gefunden hat er bislang die Phaser Typ 1 und 2, das Hypospray, das P.A.D.D. und das Technische Laser-Schweißgerät. Wer kann ihm helfen? (PS: Ja, es gibt mindestens einen begeisterten Star Trek-Fan unter uns, nämlich Christian, der sein Heim mit beinahe unzähligen Videokassetten voller (Original-)Versionen der Star Trek-Serien schmückt.)

Star Wars: Shadows of the Empire (N64)

Andreas op den Winkel aus dem schönen Ahlhorn hat sich erst vor kurzem den Genremix aus dem All ins heimische Wohnzimmer geholt. Nun interessieren ihn natürlich Cheats für unendlich Energie und Munition sowie alle Waffen. Eine Levelanwahl wäre auch ganz ge-nehm. (Übrigens: In Ausgabe 8/97 findet Ihr einen Trick, mit dem Ihr unter anderem einen AT-ST im ersten Level steuern könnt.)

Street Fighter Alpha 2 (SNES)

Alexander Riegler aus Wien schimpft über die „schlampige Anleitung“ und fragt sich, wie er Akumas Raging Demon auslösen kann. Nun sind die kampferprobten Street Fighter unter Euch gefordert ...



Tim in Tibet (SNES)

Stephan Böhm (34) aus Frankfurt schreibt, er habe im vergangenen Jahr aus Spaß an der Freud das „Spielzeug Nintendo“ ausprobiert und würde nun immer noch spielen. Und das ist auch gar nicht weiter verwunderlich, denn daß eine so gute Konsole wie das Super Nintendo zusammen mit einem interessanten Spiel auch Jahrgänge jenseits der magischen 30 total in seinen Bann ziehen kann, beweist unter anderem unsere Leserschaft. Nicht selten erhalten wir sogar Briefe von Spielern, die älter sind als das älteste Videospiel ...

Aber nun zur Frage von Stephan bezüglich einiger Hilfen. Unser Archiv spuckte folgende Tips & Tricks zu *Tim in Tibet* aus:

Levelcodes

Code 1	315
Code 2	907
Code 3	623

Über Cheats und ARP-Codes von Euch wären wir und Stephan ebenfalls hochgradig entzückt. Könnt Ihr damit dienen?

Yoshi's Island (SNES)

Notruf! Anja Klose aus Zwickau benötigt Eure Hilfe und Unterstützung. Sie hätte gerne die in TOTAL! (Ausgabe 10/95, 11/95 und 1/96) erschienene Komplettlösung. Leider sind diese Ausgaben in unserem ehemaligen Verlag erstellt worden und dürfen somit nicht mehr von uns vertrieben werden. Vielleicht erbarmt sich ja ein netter Sammler, der Anja Einblick in die gewünschten Seiten gewährt. Mit Deinem Einverständnis, Anja, würden wir dann Deine Adresse weiterleiten, damit man sich arrangieren kann. Toi, toi, toi!

Zelda IV (GB)

Yves Korolnik aus dem fernen Zürich hat ein kleines Problem in diesem Spiel, das nun schon so lange und von so vielen begeisterten Anhängern gespielt wird, daß wir wahrscheinlich eine weitere Note erfinden müßten, wenn wir den Dauerspaßfaktor erneut bewerten wollten. Im Dungeon 2 kommt Yves nicht an den großen Schlüssel heran. Der Fundort ist ihm zwar bekannt, doch erscheint das Utensil einfach nicht. Vielleicht ist es aber auch der falsche Raum, in dem Yves den Schlüssel vermutet. Wer mag ihm helfen?



Antworten

DKC 3 – Dixie Kong's Double Trouble (SNES)

Martina Brandstädter, Ausgabe 8/97:

Auf die Frage von Martina, ob sich ein Bananenvogel in der verlorenen Welt befindet und wo er zu finden ist, weiß Oliver Biba Rat: Es gibt dort leider keinen Vogel, doch mit

seiner Auflistung der Fundorte kannst Du, Martina, sogar alle 15 Flattermänner bekommen, falls Dir noch welche fehlen.

1. Fahrt mit dem Boot von Funky Kongs Bootsverleih aus zur Küste des Bounty Beachs! Dort liegt eine versteckte Höhle, in der ein Vogel zu finden ist.

2. Schlagt Bashes Bestzeit in der flotten Fluß-Flitzerei, damit er wütend wird und mit seinen Pranken ein Erdbeben verursacht! Dadurch verkeilt sich ein Baumstamm auf dem Fluß so, daß dieser überquert werden kann. Auf der anderen Seite (etwas weiter unten) findet Ihr dann eine versteckte Höhle samt Bananenvogel.

3. Fahrt mit dem Hoovercraft an den Strand links von Bazars Laden! Das dritte Federvieh übergibt Euch Barnacle im Tausch gegen eine Muschel, die Ihr Bazaar abkaufen müßt.

4. Sucht Blizzards Hütte auf! Von dort aus führt der richtige Weg nach links zu einer weiteren Höhle.

5. Blizzard schenkt Euch etwas zum Geburtstag, das Ihr Blue übergeben sollt. Dafür

erhaltet Ihr eine Bowlingkugel, die

Ihr zu Bazooka bringt, damit dieser

Euch auf die fliegende Insel schießt. Dort gibt's

einen Vogel.

6. Geht zu Bazaar und kauft eine Muschel, die Ihr Barnacle überbringt, woraufhin Euch dieser einen fruchtigen Vogel schenkt.

7. Von Barnacles Häuschen aus wandert Ihr nach oben, unter einer Brücke hindurch, schwimmt zur Bucht und entdeckt dort mit Sicherheit eine knuffige Höhle.

8. Wenn Ihr bei Blue seid, solltet Ihr nach Norden gegen die Felswand schwimmen, denn da ist eine Höhle versteckt.

9. Kauft bei Bazaar einen Spiegel für 50 Bärenmünzen! Gebt diesen nun Barter, der Euch dafür einen Schraubenschlüssel in die Hand drückt! Mit diesem Werkzeug kann

Helpline

Lufia

Zelda III

Theme park

76

Knallhart

recherchiert



Formel 1 '97
(Psygnosis, PlayStation)



Fighting Force
(Core Design, PSX & SAT)



Crash Bandicoot 2
(Sony, PlayStation)

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

NINTENDO⁶⁴, SONY PLAYSTATION UND SEGA SATURN: ALLE AKTUELLEN INFORMATIONEN ZU DEN NEXT-GENERATION-KONSOLEN GIBT ES MONATLICH IN neXt Level. NEWS, PREVIEWS, TESTS, TIPS UND TRICKS SIND NATÜRLICH FESTER BESTANDTEIL JEDER AUSGABE. INTERVIEWS MIT PROGRAMMIERERN UND GAME-DESIGNERN, REPORTAGEN ÜBER AKTUELLE SPIELENTWICKLUNGEN UND ARCADE-NEWS VERMITTELN EINEN AUSBlick AUF DIE HIGHLIGHTS VON MORGEN – UND DAS ALLES ZU EINEM PREIS VON NUR 5,90 DM.



SNES

VERKAUFE

SNES mit 2 Pads und Super Game Boy für DM 100 mit 4 Spielen (DKC 3, ISS, Mario Kart und Theme Park) für DM 250, verkaufe Spiele auch einzeln, Preise zwischen DM 20 und DM 60, Tel.: 02381-70376, Martin



Verkaufe Super-NES, 2 Joypads und 12 Spiele, u. a. DKC 3, SMW 1 + 2, Secret of Mana, Theme Park, Lost Vikings, F-Zero und Super Game Boy mit 9 Spielen, ruft an, Tel.: 08123-2046, André Stephani

Verkaufe SNES + Action Replay + Donkey Kong 1, 2, 3, Actraiser, Castlevania, Demon's Crest, Alien 3, Warlock, Mario All-Stars, Earthworm Jim + Super Metroid für nur DM 600, Tel.: 06172-450413, Andreas

SNES Busts Loose, Addams Family, Populous, Goof Troop, Joe & Mac, Super Ghouls 'n' Ghosts, Super Pinball etc., Tel.: 069-237020, ab 18 Uhr, Yasmin

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

SNES mit 2 Pads und 9 Spielen, z. B. Zelda III, S. Turrican 2, SMW 1 + 2, Bomberman 2, ISSD usw., alles 100 % in Ordnung, für DM 300, Tel.: 0711-886376, Thomas

Verkaufe Super Adventure Island 2 DM 35, Super Mario Kart DM 30, WWF Arcade Game DM 40, Blackhawk DM 30, suche für N64 Turok, International Superstar Soccer, zahle je DM 80, Tel.: 04361-1238, Heinz



Portofrei! Hurricanes, SMW, je DM 22, Sparkster, Rise of the Robots, Double Dragon 5, je DM 33, Syndi-

cate DM 40, Zelda + Spieleberater, Illusion of Time, je DM 62, Kirby's Ghost Trap DM 67, Tel.: 06023-970045, Michael

SNES + 2 Pads + Super Mario Kart + Illusion of Time + Super Mario Land + The Mask + Looney Tunes Basketball + 90 Minutes + 1 Joystick für nur DM 250, Tel.: 0711-568156, Roman

Verkaufe SNES mit 2 Spielen (Secret of Mana, DKC + Spieleberater), alles wie neu, mit Verpackung u. Anleitung, komplett für DM 220, Tel.: 02681-7401, Misoslaw

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

Donkey Kong Country 2, Earthworm Jim 2, Secret of Evermore wegen Fehlkauf nur angespielt, mit neuwertiger Anleitung u. Verpackung für je DM 50, RR-Racing für DM 60, Tel.: 0841-75506, ab 18 Uhr, Fedor

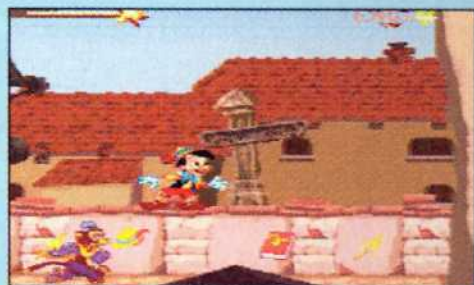
Verkaufe SNES DM 150, DKC 3, Superman, Dragon - The Bruce Lee Story, Power Rangers Movie, Illusion of Time, Asterix & Obelix und Super Street Fighter DM 80, Tel.: 039384-27328, Sebastian

Verkaufe Mega Man X (o. Anl.) DM 40, Super Metroid DM 60, FIFA 96 DM 60, suche Final Fantasy 2, Breath of Fire und Lufia (us), tausche auch, Tel.: 09662-1787, Thomas

SNES-Cheatheft mit Cheats, Codes usw. zu über 130 Spielen DM 15, NN + DM 6, DIN-A5-Heft, Christian Dahl, Auf den Sandbergen 5, 21337 Lüneburg

Verkaufe SNES + Secret of Mana, Jurassic Park 1, DM 150 VB, Tel.: 0212-336415, Mathias

Spiele für SNES: SMW 2, Yoshi's Island für DM 60, Super Punch-Out für DM 50, NBA Live '96 für DM 50, Dino Dini's Soccer für DM 40, Tel.: 040-7111848, erst ab 15 Uhr, Thomas



SNES + Super Game Boy + 8 Spiele DM 350, SGB-Adapter DM 50, Game Boy + 6 Spiele DM 199, SNES-Spiele DM 40-65, Pinocchio, Secret of Evermore DM 65, GB-Spiele DM 25-40, Pocahontas, Jungle Strike DM 40, Tel.: 07631-13875, Frank

SNES-Konsole mit 2 Pads (1 x AS-CII) + Verl.kabel + US-Adapter für DM 100, verkaufe für Nintendo⁶⁴ Turok Dm 90, Star Wars: SoFE DM 90, Tel.: 08821-57648, Chris

Yoshi's Island, Rock 'n' Roll Racing je DM 40, König der Löwen, The Secret Mission, je DM 30, Mr. Nutz, Super Mario All-Stars je DM 20, Tel.: 0721-882899, Maximilian

Verkaufe Super R-Type, Mystic Quest Legend und Secret of Mana für je DM 50, Tel.: 06355-3274, Stephan

Bombenangebot! Verkaufe Spiele für SNES und N64 und PSX, großes RPG-Angebot, habe neuere und ältere SNES-Titel, ruft bitte an unter Tel.: 02161-665632, 16-21 Uhr, Pierre

SNES + 2 Pads + Super Game Boy + 17 Spiele (SoM, SMW 2, Breath of Fire, Terranigma, Mega Man X, Shadowrun usw.) + Orig.Verp. und Anleitung, nicht älter als 2 Jahre, für DM 1000, Tel.: 02861-1760, Marc

Verkaufe SNES-Spiele, Pac-Man 2, Bubsy, Cool Spot, Tiny Toons, Krusty's S. Fun House, The Flintstones und Street Fighter 2, Preis je Spiel DM 54, Tel.: 08725-910011, Klaus

SNES + 2 Controller + Action-Replay 3 + SGB + 12 Spiele (Mario Kart World + Secret of Mana + S. Metroid + S. Street Fighter + Yoshi's Island + Zelda 3 + DKC 3 usw.) + 6 Spieleberater, zus. DM 650, Tel.: 089-7607647, Martin

10 SNES-Spiele zu verkaufen, wie z. B. Donkey Kong Country 3, Secret of Mana, Secret of Evermore, NBA live '95 usw. + 3 Pads für DM 300 (NP: DM 1300), Tel.: 0771-62899, Stephan



SMW DM 40, SMW 2 DM 50, Aladdin DM 25, S. Mario Kart DM 40, ISS Deluxe DM 80, Prince of Persia DM 40, Turtles in Time DM 40, Nigel Mansell's World Championship DM 50, FIFA '96 DM 40, Super Castlevania 4 DM 50, suche Secret of Mana 2, Tel.: 05144-1454, Marco

Lufia mit Berater, Secret of Evermore je DM 90, Prince of Persia DM 60, alles kompl. und orig.verpackt, frei Haus per NN, Tel.: 040-515985, ab 19 Uhr, Thomas

Verkaufe ISSD DM 60, NBA Jam DM 30, für PC (CD-Rom) Teamchef, Sens. World of Soccer à DM 40 (zzgl. Versand u. NN), suche für NES Metroid (mit Verp. u. Anleitung!), biete DM 20, Tel.: 09433-1774, Martin

Verkaufe 17 SNES-Spiele, wie SM All-Stars, StarWing, DKC 3 usw. für DM 725, auch einzeln, Tel.: 03671-641186, Sylvio

Topangebot! Konsole + 2 Joypads + 5-Spieler-Verteiler, + 21 Spiele für nur DM 500, Spiele auch einzeln zu verk., ab DM 10 bis DM 30, überwiegend

Sport- und Rollenspiele, Tel.: 0171-2068074, ab 17 Uhr, Mike

Verkaufe SNES-Sammlung, RPGs u. div. Spiele für SAT, PSX, Mega Drive, tausche auch gegen SAT u. PSX, suche RPG: Lagoon, Brandish, Mario RPG (SNES) u. Hintbook Brian Lord u. a., ab 19 Uhr, Tel.: 03332-412451, Frank Berger



Verkaufe Terranigma mit Spieleberater DM 80, Illusion of Time inkl. Spieleberater DM 60, Tel.: 0581-98218, Thomas

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

SNES mit zwei Controller Pads und acht Spielen (u. a. Samurai Shodown) und Universal-Adapter! Alles für DM 200, bin ab 17 Uhr erreichbar, Tel.: 08282-5274, Rolf

Wow! Verkaufe SNES + 4 Controller, 1 Adapter, 14 Spiele, wie z. B. Terranigma usw. + Action Replay 3 für lausige DM 790, Tel.: 08171-90358, Jens van Dijk

SNES + 1 Pad + Top-Kampfspiele für DM 200, Games z. B. Super Mario Kart DM 40, Unirally DM 30, Super Street Fighter DM 30, Programmpad DM 40, N64 Star Wars DM 90, Tel.: 05733-7194, Marlon

Verkaufe SNES + 2 Pads + 9 Spiele, z. B. Super Street Fighter II, StarWing, Zelda III, zus. für DM 690, Tel.: 035933-30066, fragt nach Alex



SNES mit 2 Pads und 8 Spielen (SSF II, Alien 3 ...) für DM 299, Tel.: 02131-544294, nach 15 Uhr, Pawlos

Verkaufe SNES, ca. 50 Spiele ab DM 25, suche Game-Boy-Spiele und PlayStation-Spiele, alles anbieten, Tel.: 030-4032714, Andreas

Portofrei: Chrono Trigger DM 127, Kirby's Ghost Trap DM 67, Rise of the Robots, Double Dragon 5 je DM 33, Hurricanes, SMW (OV) je DM 22, Tetris, Dr. Mario DM 57, Top-Secret-Spieleberater DM 27, Tel.: 06023-970045, Michael

Verkaufe SNES mit 1 Pad und Super Game Boy für SNES und folgende Spiele: Championship Soccer, Super Soccer, S. Tennis, Turtles T. Fighters + versch. Game-Boy-Spiele, zus. DM 350, Tel.: 036481-52561, Andy

Suche the 7th Saga, Final Fantasy II, New Horizons, Earthbound, Breath of Fire I, Tel.: 03445-200840, Uwe

Suche Final Fantasy 3 (us) mit Spieleberater + Adapter, tausche gegen Terranigma (dt) mit Spieleberater (dt) + F-Zero, Tel.: 0202-736335, Tobias

Wanted! Neuheiten (auch kompl. Sammlungen + Konsolen) für SNES, GB, N64 + Sony PSX, Ihr erreicht mich unter Tel.: 0641-970424, Kirsten

Suche Lufia & The Fortress of Doom (us), biete bis DM 70, Tel.: 0631-43720, Hermann

Suche Super Metroid mit Spieleberater, tausche gegen Super Mario Kart und Donkey Kong Country 3 oder gegen Sim City 2000, Tel.: 08341-12767, Alexander

Suche Breath of Fire 1, dringend, ohne Adapter, 76437 Rastatt, Tel.: 07222-52246, Patrick

Verkaufe SNES-Sammlung, RPGs u. div. Spiele für SAT, PSX, Mega Drive, tausche auch gegen SAT u. PSX, suche RPG: Lagoon, Brandish, Mario RPG (SNES) u. Hintbook Brian Lord u. a., ab 19 Uhr, Tel.: 03332-412451, Frank Berger

Suche dringend Mega Man X3 und Sailormoon, zahle jeden Preis!!!, Tel.:



0202-730891, ab 16 Uhr, Alexander
Suche Rampart, Mega-Lo-Mania, Sim
Ant, Shadowrun, Syndicate, Zelda,
Lost Vikings, King Arthur's World,
Populous I und II, Utopia, Power-
monger, Knights of the Round, nur PAL,
Tel.: 06431-3553, Jan

TAUSCHE

Tausche und verkaufe SNES-Spiele, habe PAL und US-Spiele, Tel.: 06441-24263, ab 10 Uhr, nach Scott fragen

Verkaufe Super Ghouls 'n Ghosts DM 30 und Mega Man DM 70 (beides SNES), Tel.: 03302-220374, Christian

Tausche FF 3 (SNES), Lufia 2 (SNES), Mystic Quest (GB), FF 2 (GB), Spieleberater Top Secret, nur gegen Rollenspiele und nur Berlin, Tel.: 030-6021566, Hanni

Habe Secret of Evermore, Terranigma, Yoshi's Island, Super Soccer und Mario Kart, tausche gegen Illusion of Time, Lufia 1 oder 2, Secret of Mana oder Zelda, Tel.: 08531-7729, verlangt nach Ramon

Tausche Cool Spot und Plok gegen DKC 2, evtl. mit Spieleberater, kaufe auch DKC 2 für DM 60 bis DM 70, Tel.: 0991-6125, Julian

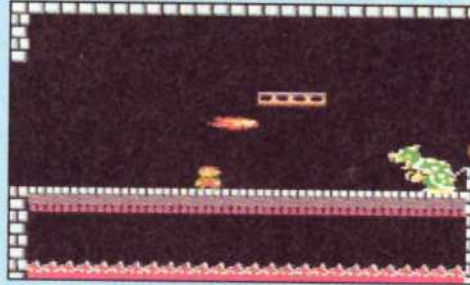
Tausche Mega Man X2 gegen Sailormoon, Donald in Maui Mallard gegen Street Fighter Alpha 2 und noch Super Mario All-Stars gegen DKC 2, Tel.: 0721-515924, Georg

NES

VERKAUFE

Verkaufe NES mit Tiny Toons Adventures 2, Super Mario Brothers 1 + 2 und The Flintstones für DM 109, Tel.: 08725-910011, Klaus

Verkaufe NES mit 11 Spielen, 2 Pads, z. B. Super Mario 1, Tennis usw., Tel.: 033439-82511, werktags ab 14 Uhr, Christian



Daffy Duck DM 15, Crash Dummies DM 15, Tiny Toons: Wild & Wacky Sports DM 15, oder alle Spiele zus. DM 45, Tel.: 05331-68884, Stephan

Verkaufe 16 Spiele mit Game Boy und Lupe für gute DM 220!!! (NP DM 550!), z. B. DKL 2, Mega Man 5, Zelda IV, Mystic Quest, Tel.: 0731-618431, Wei

SUCHE

Suche GB mit Spielesammlung, suche auch aktuelle Titel, Spielesammlung für N64, SNES + Sony PSX, ruft einfach an unter Tel.: 0641-970496, Monika

GAME BOY

VERKAUFE

N64-Cheatheft mit Cheats, Codes, Tips usw. zu ca. 20 Spielen DM 15, NN + DM 6, inkl. Mario 64 120-Sterne-Lösung, Christian Dahl, Auf den Sandbergen 5, 21337 Lüneburg

Verkaufe Turok (dt) für DM 100, PilotWings 64 (dt) für DM 90, Tel.: 02131-518879, Martin

Turok und Wave Race, 2 Pads u. 1 Controller Pak, kaufe billigen Game Boy (pocket) mti Spielen und Zubehör, Tel.: 07432-13103, ab 18 Uhr anrufen, Magnus Schuler

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

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

Verkaufe verschiedene N64-Games, Wave Race 64 für DM 70, Turok für DM 100 und Star Wars für DM 90, Tel.: 06404-62324 od. 918915, fragt nach Fabian

Verkaufe N64-Spiele, Speicher, Adapter, Kabel und Rumble Paks zu günstigen Preisen, Tausch möglich, Tel./Fax: 030-3312204, Jürgen

Verkaufe Turok (ungeschnittene engl. Fassung) DM 70, Mario Kart 64 DM 65, FIFA Soccer DM 65, Wave Race DM 50, Super Mario 64 DM 50, Tel.: 04121-73802, Elmshorn, Matthias

Achtung! Wir nehmen keine veränderten oder ältere Gratis-Börsen-Formulare an. Jede Anzeige kostet fünf Mark. Schickt bitte ausschließlich Geldscheine oder Verrechnungsschecks! Die Redaktion behält sich vor, den Anzeigentext inhaltlich (Es dürfen keine indizierten oder beschlagnahmten Titel enthalten sein.) und sinngemäß (bei rechtlichen Unklarheiten) entsprechend zu korrigieren. Unleserliche Spieletitel sowie dubiose (Gratis-)Angebote und zweideutige Textpassagen fliegen ersatzlos raus.

BÖRSEN-FORMULAR

NUR 5 DM

NAME _____

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ Super Nintendo
☐ NES
☐ Game Boy

Bitte in Druckschrift und mit Leerzeichen schreiben!

[illegible]

Eine Kleinanzeige (maximal sieben Zeilen mit je 25 Anschlägen) **kostet fünf Mark**. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. TOTAL vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. **Die Adresse oder Telefonnummer samt Name muß im Anzeigentext stehen.**

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!

Verkaufe N64-Spiel Star Wars: Shadows of the Empire (dt.) für DM 80 oder tausche gegen andere N64-Spiele, Vu The-Ha, Hauptstr. 21, 37345 Weilrode

Achtung! N64-Cheathefte mit Cheats, Codes und Tricks für nur DM 10 (mit Porto) + SM 64-Komplettlösung und Extra, DM 10 (inkl. Porto) an: Jan Liesk, Altnauerstr. 25, 03205 Calau

Verkaufe FIFA 64, noch original-verpackt für DM 80, Tel.: 06404-4371, Michael

Verkaufe Turok – Dinosaur Hunter, UK-Version für DM 100, Tel.: 05401-41867, ab 15 Uhr, Jan-Hendrik

Verkaufe PilotWings und Wave Race, je DM 80, tausche auch diese Spiele, suche Lylat Wars, Extreme-g, F1 Pole Position und Memory Card, Tel.: 09405-6315, Stefan



SUCHE

Suche (fast) alles für N64, SNES, GB + PSX: Neuheiten, Konsolen, Zubehör + Spielesammlungen usw., einfach melden unter Tel.: 0641-970424, Kirsten

N64-Club sucht Mitglieder, fordert Infos und aktuelles Clubheft gegen DM 2 Rückporto an beim Universum Club, Lindenweg 14, 25709 Marne

TAUSCHE

Tausche Super Mario 64 plus Zahlung gegen Wayne Gretzky's 3D-Hockey oder NBA Hang Time 64 oder verkaufe Mario 64 für DM 60, Tel.: 06021-560706, ab 17 Uhr, Frank



HARDWARE

SUCHE

Suche N64, PSX, Saturn, SNES, Jaguar, NES, GB + andere Konsolen, für alle Konsolen auch Spiele, tausche nur und teste vorher, suche bevorzugt japanische und amerikanische Spiele, Tel.: 06074-99934, Thilo

SONSTIGES

VERKAUFE

PSX-Spiele, Battle Station DM 65, Battle Arena Toshinden DM 30, Chronicles of the Sword mit Lösungsheft DM 65, Air Combat DM 25, Time Commando DM 50, Destruction Derby DM 25, GB und Spiele, Tel.: 0451-24011, Mike



Über 1200 Lösungen + Moves für SNES, N64, PC, PSX + Saturn, Gratisliste bei: Christian Dahl, Auf den Sandbergen 5, 21337 Lüneburg

Suche und **Verkaufe** Spiele, besonders RPGs für alle Nintendo-Systeme und andere Konsolen, ruft an unter Tel.: 08678-8852 oder 08678-1086, ab 18 Uhr, Stefan

Verkaufe ältere Ausgaben der Zeitschriften TOTAL! und ClubNintendo Magazin (Jahrgänge 1993–1996), Christian Schulze, Postfach 16, 16348 Bogensee

Verkaufe Atari Jaguar mit 2 Controllern und den Spielen Cybermorph und Tempest für DM 159, Tel.: 08725-910011, Klaus

Verkaufe 2 Videospielsysteme mit mehreren integrierten Spielen, nähere Informationen unter Tel.: 08725-910011, Klaus

Secret of Mana 2-Soundtrack (3 CDs, fast neu, Original von Squaresoft mit Anleitung), Preis nach Vereinbarung, Tel.: 089-3232702, Florian

Aktuelle Liste indizierter Spiele Stand: August 1997

Anlässlich der Änderung des § 18 GjS gelten ab dem 01.08.1997 neue Bestimmungen bei der Indizierung von Computer- und Videospielen. Ab sofort werden Spiele, die inhaltsgleich mit bereits indizierten Titeln sind, automatisch in die Liste indizierter Spiele aufgenommen. Dies betrifft beispielsweise Doom64 und Mortal Kombat Trilogy, deren PC- bzw. PSX-Versionen schon indiziert sind. Inwieweit diese Regelung auch bei Fortsetzungen wie z. B. Killer Instinct Gold Anwendung findet, ist bisher nicht eindeutig geklärt. Solange diese unsichere Rechtslage besteht, halten wir von der Berichterstattung und der Erwähnung betreffender Titel in der Börse Abstand. Sämtliche Versionen der unten aufgeführten Spiele gelten von nun an als indiziert.

Area 51
Black Belt
Cannon Fodder
Chaos Engine
Dark Forces
Die Hard Arcade
Die Hard Trilogy
Doom
Doom II
Duke Nukem 3D
Final Doom
Flying Shark
Golden Axe
Green Beret
Killer Instinct
Killing Time
Lethal Enforcers
Lethal Enforcers II
Loaded
Mad Dog McCree
Mercs
Mortal Kombat
Mortal Kombat II
Mortal Kombat 3
Mortal Kombat Trilogy
Projekt Overkill
Quake
Rambo III
Re-Loaded
Shadow Dancer
Super Double Dragon
Total Carnage
Virtua Cop
Wolfenstein 3D
Zero Tolerance

Lübeck

An- & Verkauf von Videospielen

A.B. GAMES

Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa 12-18 Uhr

Andreas Bender



- Sega
- Sony
- Nintendo

andere Systeme auf Anfrage

A.B. Games
Moislinger Allee 40 a
23588 Lübeck
Nur Versand!
Händleranfragen erwünscht!
0 45 1 - 8 71 75 55

Würzburg

THEO KRANZ GAMES

VERSAND & LÄDEN

SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
PC

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

LADEN & VERSAND
TEL: 0931-571601
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

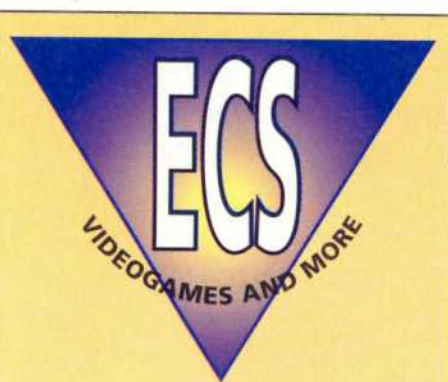
LADEN PASSAU:
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

Hamburg

Osnabrück

München

COMPUTER KUDAR



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
CD-i
Nintendo
GAME BOY
GAME GEAR
SEGA
IBM - PC
CD-ROM

0541-
66016
66017

NATURER STR. 20
49076 OSNABRÜCK
Fax.: 0541-66015

Video und Computerspiele



Video-
und
Computer-
spiele

Orleansstr. 63
nh. Ostbahnhof
81667 München

Tel.: 089 - 480 29 13
Fax: 089-488 07 4

Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 2273
Telefax 04321 / 2331

NINTENDO 64

NINTENDO 64 komplett dt DM299,00
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
CONTR. Verlängerungskabel dt DM 19,95
GAMEBUSTER -NEU- dt DM 89,00
RUMBLE PAK m. Batterien dt DM 39,00
Spieleberater S. Mario 64 dt DM 24,80
Blast Corps kpl. dt DM 109,00
Clayfighter 63 1/3* dt DM 139,00
Extreme G dt DM 139,00
Int. Superstar Soccer 64 kpl. dt DM 129,95
Lylat Wars+Rumble Pak kpl. dt DM 129,00
Multi Racing Championship* dt DM 129,00
NBA Hang Time dt DM 129,00
NFL Quarterback Club dt DM 139,00
Pilotwings 64 kpl. dt DM 99,95
Star Wars: Shadows of... dt DM 109,95
Super Mario 64 kpl. dt DM 89,00
Super Mario KART 64 dt DM 89,00
Turok -uncut- pal. dt DM 139,95
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 109,95
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
Atlantis (2 CD's)* kpl. dt. DM 99,00
CROC dt. DM 89,00
Dragon Force* dt. DM 89,00
Formular Karts dt. DM 89,00
Last Bronx* dt. DM 89,00
Resident Evil dt. DM 99,00
Sega Touring Car* dt. DM 99,00
Warcraft 2 kpl. dt. DM 89,00
Worldwide Soccer '98* dt. DM 94,00

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. + Demo CD DM 289,00
Agent Armstrong dt. DM 84,00
Command & Conquer 2 kpl. dt. DM 99,00
Deathtrap Dungeon* kpl. dt. DM 89,00
Discworld 2 kpl. dt. DM 98,00
Fighting Force* dt. DM 99,00
Formel 1 '97* dt. DM 99,00
Jurassic Park Vergess. Welt dt. DM 88,00
Lifeforce TENKA dt. DM 94,00
MDK dt. DM 98,00
Monster Truck* dt. DM 98,00
Nascar Racing '98 dt. DM 89,00
NHL Breakaway '98 dt. DM 89,00
Nuclear Strike kpl. dt. DM 89,00
Oddw. Abe's Oddysee kpl. dt. DM 89,00
Panzer General 2 dt. DM 89,00
Pandemonium 2 kpl. dt. DM 84,00
Resident Evil DC+Demo T.2 dt. DM 89,00
Syndicate Wars kpl. dt. DM 88,00
Tomb Raider 2 kpl. dt. DM 99,00
V - Rally kpl. dt. DM 84,00
Warcraft 2 kpl. dt. DM 89,00
Wargods dt. DM 89,00
Wing Commander 4 kpl. dt. DM 84,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 5,95
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Vorbestellungen für *Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme.
Besonderer Versand für Index-Spiele auf Anfrage.
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

Ankauf von gebrauchten Spielen

Ankauf von gebrauchten Spielen

BERLIN UFO GAMES

Ladenverkauf & Versand

Nintendo 64 . Playstation . Saturn . SNES . 3DO
GB / GG / MD / MCD etc.

Sie wollen JP und US spielen?

Kein Problem wir bauen Ihre Playstation um.

Nintendo 64

Blast Corps* 109,00
Clayfighter* 139,00
Fifa 64 89,00
Goenem* 139,00
Int. Super (DELUXE) 139,00
Gold 139,00
Lylat Wars (Star Fox)* 129,00
Mario Kart 89,00
NBA Hang Time* 129,00
Pilotwings (Ausl. Anleitung) 99,00
Star Wars 129,00
Mario 64 89,00
Turok (engl. pal) 135,00
Wave Race 89,00
Antennenkabel (Nachbau) 39,00
Memory Card (Nachbau) 39,00
Memory Card 5 MB 79,00
Joypad + Farbig 53,50
Grundgerät 299,00

Play Station

Battle Arena Toshiden 2 89,00
Carnage Heart 79,00
Cheesy 79,00
Crash Bandicoot 95,00
Destruction Derby 2 89,00
Discworld 2* 89,00
Dungeon Keeper* 89,00
Edumed 79,00
Extreme Games 2 79,00
Formel 1 95,00
Formula 1 97* 109,00
Kings Field 79,00
Starwinder 59,00
Legacy of Kain 79,00

Lifeforce Tenka 89,00
Lost World-Jurassic Park* 89,00
Magic - The Gathering* 79,00
Mass Destruction* 89,00
Mega Man X3 79,00
Monopoly* 89,00
Monster Trucks* 89,00
Moto Racer* 89,00
NBA in the Zone 2 89,00
Need for Speed 2 89,00
NHL Hockey 97 79,00
Odd World* 89,00
Panzer General 2 79,00
Platinum 45,00
Rage Racer 89,00
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
Warcraft 2 79,00
Wing Commander IV 89,00
Wipe out 2097 89,00
Game Buster 79,00
Scat Kabel (Fire) 19,00
Link Kabel (Fire) 25,00
Soul Blade 89,00
Umbaichip 19,00
Alps Pad 89,00
Analog Joypad 59,00
Antennen Kabel 29,00
Memory Card (als Block Nachbau) 29,00
Memory Card (720) 89,00

Micro Mashines V3 89,00
Virtual Pool 79,00
Sony Grundgerät 299,00
Sony Umbau 39,00

Saturn

Bombberman 89,00
Daytona 2 89,00
Fighters Megamix 89,00
Manx TT 89,00
Shining the Holy Ark 89,00

SNES

Acme Animation Factory 59,00
Breath of fire 2 109,00
Casper* 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 (engl. Anleitung) 99,00
Toy Story 109,00
US chrono Trigger 129,00

3DO

Death Keep 59,00
Gex 59,00
Hell 59,00
Out of this World 59,00
Road Rash 59,00
Syndicate 59,00
Theme Park 59,00
Wing Commander 3 59,00

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

Vorankündigungen
Auch Importe im Angebot
Händleranfragen erwünscht

München

GAME BOY 3DO JAGUAR CD I PC CD ROM SATURN

**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



Extreme-g (N64)



Multi-Racing Championship (N64)



Top Gear Rally (N64)

Die Rennspielflut kommt!

Rosige Zeiten für Rennspiel-Fans. Was in dieser Ausgabe mit *Diddy Kong Racing* und *F1 Pole Position 64* begann, setzt sich in der kommenden TOTAL! fort. Euch erwarten Tests von Acclaims heißerwarteten *Extreme-g* sowie von *Multi-Racing Championship*, das über Laguna nach Deutschland kommt. Außerdem wird Kemcos *Top Gear Rally* näher vorgestellt. Egal, ob futuristische Bikes oder realitätsnahe Rennwagen, für Freunde des digitalen Geschwindigkeitsrausches wird garantiert etwas dabei sein.



Silicon Valley (N64)



Mischief Makers (N64)

Fremde Welten auf dem N64

Aus den Programmierstuben der *Lemmings*-Erfinder erwartet Euch mit *Silicon Valley* eines der ungewöhnlichsten Spielkonzepte unserer Zeit. In der Rolle eines Mikrochips könnt Ihr die Kontrolle über verschiedene Androiden gelangen und mit deren besonderen Fähigkeiten Aufgaben lösen. Spielerisch nicht ganz so innovativ, dafür aber grafisch nicht minder exotisch präsentiert sich *Treasures Mischief Makers*, ein Action-Jump&Run der besonderen Art. Mehr Informationen zu beiden Spielen findet Ihr in der TOTAL! 11/97.

Da steckt der Wurm drin

Sie sind aus Lehm gemacht und etwas weich in der Birne, aber Interplays Clayfighter feiern demnächst ihr N64-Debüt, und wenn Ihr wissen wollt, wie sich Earthworm Jim inmitten der ausgeflippten Kämpferriege schlägt, solltet Ihr auf keinen Fall den Test von *Clayfighter 63 1/3* verpassen. Wer noch mehr über den Soloauftritt von David Perrys Kult-Wurm erfahren möchte, bekommt im zweiten Teil unserer *Earthworm Jim 3D*-Reportage alle wichtigen Fakten geboten.



Earthworm Jim 3D (N64)



Clayfighter 63 1/3 (N64)



Die Schlümpfe 3 (GB)



Hugo 2 (GB)



Die Maus (GB)

Der Game Boy lebt!

Während das Super Nintendo immer mehr an Boden verliert, werden für den Game Boy weiterhin munter neue Spiele produziert. Besonders Infogrames zeigt sich engagiert und bringt demnächst ein drittes Schlümpfe-Spiel sowie ein Jump&Run, das sich um die *Sendung mit der Maus* dreht, heraus. Fans der Hugo-Spielshow dürfen sich zudem über den zweiten GB-Auftritt des kleinen Kobolds freuen. Alle drei Titel werden in der kommenden TOTAL! vorgestellt.

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh) (VISdP)
stellv. Chefredaktion: Sandra Alter (san), Thomas Hellwig (th)

Redaktion: Frederic Berg (fb), Marco Häntschi (mc), Christian Henning (ch), Marcus Höfer (hö), Maris Feldmann (mf)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafikleitung: Britta Jakobsen
Grafik: Nicole Bischof, Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Heine Vogt
Textkorrektur: Friedegund Bürger
Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremilza Verlagsvertretung, Behringstraße 28 a, 22765 Hamburg
Tel.: 040/39 92 32 10, Fax: 040/39 92 32 99
Anzeigenleitung: Michael Gremilza (VISdP)

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag GmbH, Friedensallee 41, 22765 Hamburg,
Tel.: 040/39 88 37-0, Fax: 040/39 50 43

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lübeck
Tel.: 04 51/490 41 58, Fax: 04 51/490 42 03

Titel: Diddy Kong Racing © Rare/Nintendo, Bomberman 64 © Hudson Soft/Nintendo



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.



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Super NES

Asterix & Obelix	dt	119.99
Big Bad Bee Fighter	dt	129.00
Bombberman 3	dt	89.99
Cut Throat Island	dt	59.99
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00



Donkey Kong Count. 3	dt	129.00
Dschungelbuch	dt	74.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	109.99
Häberek 2	dt	79.00
Int. 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
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
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00



Schlümpfe 2	dt	109.99
Secret of Evermore	dt	109.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	89.00
Terranigma	dt	109.00
Tim im Sonnentempel	dt	109.00
Tim in Tibet	dt	89.99
Toy Story	dt	119.00
Whizz	dt	79.99

SNES-Sonderangebote

Aero the Akrobat 2	uk	49.00
--------------------	----	-------



Beauty and the Beast	dt	44.99
Beavis and Butthead	dt	39.00
Hungry Dinosaurs	dt	49.00
Incanation	dt	44.99
Indiana Jones	dt	44.99
John Madden 95	dt	39.00
Mr. Do!	dt	44.99

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, CBI, Video, CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Power Piggs	dt	49.99
Revolution X	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00
Stargate	dt	39.00

Super NES-Zubehör

Cinch - Scart Adapt	dt	10.00
Game Mage Mogelmodul	dt	69.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Multi Spieler Adapt	dt	39.99
Scart-RGB Kabel SNES	dt	19.99
Tecno 516 Joystick	dt	19.00
Tecno 517 Joypad	dt	28.00
Top-Fighter Joystick	dt	69.99
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	9.00

Gameboy



Asterix & Obelix	dt	59.00
Casper	dt	59.00
Donkey Kong (SGB)CI.	dt	44.99
Dr. Mario	dt	49.00
Dschungelbuch	dt	44.99
Earth Worm Jim	dt	49.00
Glückner v. Notre D.	dt	59.00
Hugo	dt	59.00
Hugo 2	dt	59.00
King of Fighters 95	dt	49.99
König der Löwen	dt	44.99

Matthias Sammer Soc.	dt	54.99
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Schlümpfe 2	dt	69.00
Spy vs. Spy	dt	59.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00

Waterworld

Gameboy-Sonderangebote

Batman Classic	dt	39.00
Return of the Joker	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 (Judgeme)	dt	29.99
WWF King of Ring	dt	29.99
Yoshi's Cookie	uk	39.00

Gameboy-Zubehör

Energy Pack GB	dt	29.00
Game Boy Pocket	dt	119.00

Nintendo 64

Blade & Barrel	dt	139.00
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
Lylat Wars	dt	139.00
Multi Champ Racing	dt	129.00
NBA Hangtime	dt	129.00
NBA Jam 64	dt	149.00



Mario Kart 64	dt	89.00
Pilot Wings 64	dt	109.00
Reverse Limit	dt	139.00
Robotec	dt	149.00
Robotron X	dt	159.00
St. Andrews Golf	dt	139.00
Star Wars - Sha.o.E	dt	129.00
Starfox 64	us	209.00
Super Mario 64	dt	89.00



Turok	dt	139.00
Turok	uk	139.00
Wargods	dt	149.00
Wave Racer 64	dt	89.00
Wayne Gretz. Hockey	dt	129.00
Wild Choppers	dt	139.00

Nintendo 64-Zubehör

Antennenkabel N64	dt	39.99
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Flight Force SV-366	dt	129.99
Gamekiller	dt	64.99
Joypad N64 SV-303	dt	44.99
Joypad Plus SV-304	dt	54.99
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Joypad N64 rot	dt	54.99
Joypad Shark SV-362	dt	64.99
Joypad N64 Grün	dt	54.99
Joypad Super SV-300	dt	54.99
Joypad N64 gelb	dt	54.99
Joypad Nintendo 64	dt	54.00
Joypad N64 blau	dt	54.99
Joystick SV-364	dt	89.99
Lenkrad N64 SV-380	dt	129.99
Lenkrad incl. Pedale	dt	119.99
Mad Catz Joypad N64	dt	69.00
Memory Card 1 Meg	dt	39.99
Memory Card N64 256K	dt	29.99
Memory Card 5 Meg	dt	69.99



Nintendo 64 o. Spiel	dt	299.00
S-Video Kabel N64	dt	19.99
Scart Kabel N64	dt	24.99
S. Mario 64 Spielbera.	dt	24.00
Universal Adaptor	dt	39.99



Verlängerung Joyp. 64	dt	19.99
-----------------------	----	-------

Munich Software Center

Grillparzerstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München
Preise variieren

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 unser Playcom Magazin 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 20,- Versandkosten.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

THEO KRANZ VERSAND

& LÄDEN

Laden/Versand
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

WWW.LOGON.DE/KRANZ

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

0180 5211844

0931 / 35 45 222



NINTENDO⁶⁴

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

299,-

NINTENDO 64

- ANTENNENKABEL 39,-
- ANTENNENKABEL ORIG. 49,-
- CONTROL PAD - ORIGINAL 54,-
- VERSCHIEDENE FARBEN:
- ROT GRÜN BLAU GELB SCHWARZ GRAU 99,-
- GAME BUSTER 69,-
- GAME KILLER - SCHUMMELMODUL 149,-
- LENKRAD MAD CATZ NEW VERS. 149,-
- INKL. RUMBLE-FUNKTION
- MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. 34,-
- MEMORY CARD 1 MEG 39,-

- MEMORY CARD 5 MEG 79,-
- RUMBLE PAK (OKT) 34,-
- BLAST CORPS 119,-
- BOMBERMAN 64 (NOV) 119,-
- CLAYFIGHTER 63 1/3 (OKT) 144,-
- DIDDY KONG RACING (NOV) 119,-
- EXTREME G (NOV) 144,-
- F1-POLE POSITION 64 (OKT) 144,-
- GOEMON (NOV) 149,-
- HEXEN 64 (SEPT) 144,-
- LAMBORGHINI 64 (OKT) 149,-
- LYLAT WARS (STARFOX 64) (OKT) 139,-
- MIT RUMBLE PAK
- MADDEN 64 144,-
- MARIO KART 64 89,-
- MISCHIEF MAKERS (OKT) 119,-
- MULTI RACING CHAMP. (OKT) 139,-
- NBA HANG TIME 129,-

- NFL QUARTERBACK CLUB 98 (NO) 139,-
- PILOTWINGS 64 109,-
- STAR WARS 129,-
- SUPER MARIO 64 89,-
- SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER 24,80
- TOP GEAR RALLY (NOV) 149,-
- WAVERACE 64 99,-
- W. GRETZKY'S 3D HOCKEY (SEPT) 129,-
- WCW WRESTLING (OKT) 149,-

ANGEBOTE DES MONATS

- INT. SUPERSTAR SOCCER 64 139,-
- TUROC DINOSAUR HUNTER 119,-

SUPER NINTENDO

- ARCANOID (OKT) 89,-
- CASPER 109,-
- HEBEREKES POPOITTO 19,-
- KIRBY'S DREAM COURSE 49,-
- KIRBY'S GHOST TRAP 49,-
- LAMBORGHINI (OKT) 99,-
- LOST VIKINGS 2 69,-
- LUCKY LUKE 119,-
- LUFIA MIT SPIELEBERATER 109,-
- NBA HANGTIME 139,-

TAMAGOTCHI

- BANDAI - ORIGINAL 39,-
- POCKET MAX - DT. (HUND) 39,-
- REXI - DT. (HUND) 29,-
- TAMAGOTCHI FAN-SET 29,95
- TAMAGOTCHI FAN-STICKERBUCH 14,95
- TAMAGOTCHI FAN-TAGEBUCH 14,95
- TAMAGOTCHI POSTKARTENBUCH 9,95

- SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT 119,-
- SIM CITY 2000 129,-
- SUPER MARIO WORLD - CLASSICS 64,-
- SUPER STREET FIGHTER 2 CLASSICS 74,-
- TIM - DER SONNENTEMPEL 114,-
- TOY STORY 109,-

SONDERAKTION



GAME BOY

- GAME BOY POCKET 109,-
- GAME BOY POCKET COL. ED 109,-
- (ROT,GRÜN,GELB,BLAU,TRANSPARENT)
- BATTERY PACK 19,-
- LINK-KABEL 19,-
- DONKEY KONG LAND 3 (OKT) 64,-
- DSCHUNGELBUCH - CLASSICS 44,-
- GLÖCKNER V. NOTRE DAME 69,-
- HERCULES (NOV) 69,-
- LUCKY LUKE 64,-
- MOLE MANIA 44,-
- MEGA MAN 4 39,-
- STAR WARS 44,-
- SUPERMAN (OKT) 64,-
- TETRIS PLUS (SEPT) 49,-
- TIM - DER SONNENTEMPEL 69,-
- WWF SUPERSTARS 3 64,-

AUSTRIA EXPRESS BESTELL-HOTLINE

TEL: 0049

85 17 37 77

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

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.



Multi Racing Champ. 139,-



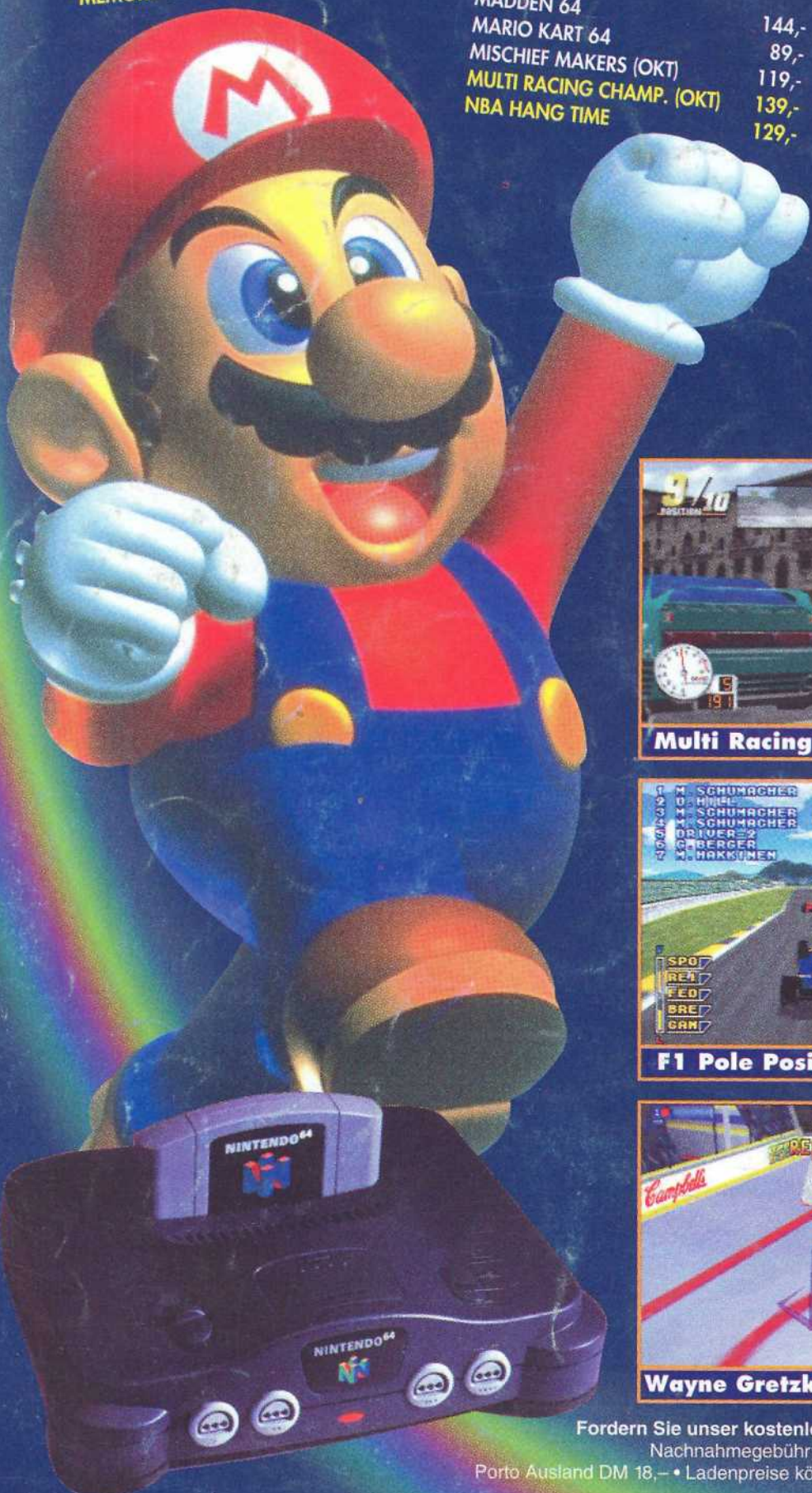
F1 Pole Position 64 144,-



Wayne Gretzky Hockey 129,-



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



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

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an.Versand per NN DM 6,40 zzgl. Nachnahmegebühr; bei Vork (nur Eurochecks) DM 4,-; Versand und Laden; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 18,- • Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602.