

100% NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴ SUPER NINTENDO GAME BOY NES

Specials

- Reportagen: Wir über uns, Game&Watch, Space Station Silicon Valley, Earthworm Jim 3D

Tests & Previews

- Bomberman 64 (N64)
- Extreme-g (N64)
- Lamborghini 64 (N64)
- Mace: The Dark Age (N64)
- Mischief Makers (N64)
- Multi-Racing Championship (N64)
- San Francisco Rush (N64)
- Top Gear Rally (N64)
- Harvest Moon (SNES)
- Die Maus (Game Boy)

Riesenposter:
San Francisco Rush



CLAY



FIGHTER



LET'S GET READY TO CRUMBLE!



TESTS I N F O S TIPS & TRICKS



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 NINTENDO

Asterix & Obelix dt 119.99
Cut Throat Island dt 59.99



Donkey Kong Count. 3 dt 119.99
Donkey Kong Count. 2 dt 119.00
Hebereke 2 dt 79.00
Kid Clown Crazy Cha. dt 79.00
Kirbys Ghost Trap dt 79.99
NHL Hockey 97 dt 99.99
NHL Hockey 96 dt 109.00
Gscar dt 89.99
Power Ranger 2 dt 89.99
Schlumpfe (dt. Text) dt 109.00



Schlumpfe 2 dt 109.99
Secret of Evermore dt 109.00
Star Wars 2 (Empire) dt 89.00



Terranigma dt 89.99
Tim in Tibet dt 89.99
Tim im Sonnentempel dt 109.00



Toy Story dt 99.95
Whizz dt 79.99

Sonderangebote

Aero the Akrobat 2 uk 49.00



Beauty and the Beast 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, CDi, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Berichte und Spieltests. Lösungshefte sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

GAME BOY



Dschungelbuch dt 44.99
Glöckner v. Notre D. dt 59.00
Hugo dt 59.00
Hugo 2 dt 59.00
King of Fighters 95 dt 49.99
Schlumpfe 2 dt 69.00
Tim in Tibet dt 59.00
Waterworld dt 49.00

Sonderangebote

Daffy Duck Classic dt 39.00
Gremlins 2 Classic dt 39.00
Mario & Yoshi dt 39.00
NBA Jam dt 29.99
PGA European Golf dt 34.99
Space Invader (SGB) dt 39.99
Stargate dt 29.99
WWF King of Ring dt 29.99
Yoshi's Cookie uk 39.00

Zubehör

Energy Pack GB dt 29.00
Game Boy Pocket dt 119.00

NINTENDO 64

Blade & Barrel dt 139.00
Blast Corps dt 114.00
Bomber Man 64 dt 89.00
Clayfighter 63 1/3 dt 149.00
Diddy Kong Racing dt 89.00
Extreme G dt 149.99
F1 Grand Prix dt 149.99
Fifa Soccer 64 dt 89.99



Hexen dt 149.00

Int. Superstar Sp. 64 dt 139.00
James Bond 007 dt 149.99
Joust X dt 159.00
Lamborghini 64 dt 154.99



Lylat Wars dt 139.00
Mario Kart 64 dt 89.00
Mischief Makers dt 89.00
Multi Champ. Racing dt 139.99



NBA Hangtime dt 129.00
NFL Quarterback C. 98 dt 139.99
Robotron X dt 159.00
St. Andrews Golf dt 139.00
Super Mario 64 dt 89.00
Top Gear Rally dt 149.00
Turok dt 139.00
Wave Racer 64 dt 89.00



Wayne Gretzky Hockey dt 129.00
Wild Choppers dt 139.00

Zubehör

Antennenkabel N64 dt 39.99
Cinch Kabel N64 dt 14.99
Flight Force SV-366 dt 129.99
Gamekiller dt 84.99
Joypad Super SV-300 dt 54.99
Joypad Plus SV-304 dt 54.99
Joypad N64 SV-303 dt 44.99
Joypad N64 rot dt 54.99
Joypad Nintendo 64 dt 54.00
Joypad N64 schwarz dt 54.99
Joypad Shark SV-362 dt 64.99
Joystick SV-364 dt 89.99
Lenkrad N64 SV-380 dt 129.99
Lenkrad incl. Pedale dt 149.99
Mad Catz Joypad N64 dt 69.00
Memory Card 5 Meg dt 69.99
Memory Card 1 Meg dt 39.99
Memory Card N64 256K dt 29.99
Nintendo 64 o. Spiel dt 299.00
Rumble Pak dt 39.00
S-Video Kabel N64 dt 19.99
Scart Kabel N64 dt 24.99
S. Mario 64 Spielbox dt 24.00
Universal Adaptor dt 39.99
Verlängerung Joyp. 64 dt 19.99

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 Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

Grillpacherstr. 42, 81675 München
Theresienstr. 152, 80333 München

*Preise variieren

Don't Believe The Hype!

15 Jahre Computer- und Videospielzeitschriften in Deutschland bedeuten 15 Jahre Konkurrenz. Konkurrenz belebt bekanntlich das Geschäft, erzeugt aber auch Mißgunst und Neid. Vor allem zuzeiten von Amiga und ST, aber auch noch zu Beginn der 16-Bit-Ära gab es oftmals Kleinkriege der Zeitschriften untereinander, doch seit einigen Jahren beschränkt sich die Auseinandersetzung auf kleine, unauffällige Sticheleien. Abgesehen davon herrschte aber nicht nur lange Zeit Waffenstillstand, sondern sogar eine friedvolle Kollegialität. Branchenvertreter aus England oder den USA zeigten sich nicht selten überrascht, daß sich zwei Chefredakteure unterschiedlicher Magazine gleichzeitig in einem Raum aufhalten können, ohne daß man Angst um das Mobiliar sowie Leib und Leben unbeteiligter Statisten haben muß.

Warum wir das alles erzählen? Nun, dank unseres geschätzten Kollegen, seines Zeichens leitender Redakteur der N-Zone, hat die Konkurrenzsituation einen historischen Tiefpunkt auf der nach unten offenen Skala der Niveaulosigkeit erreicht. In Ausgabe 10/97 fand sich aus der Feder von besagtem Herrn eine 'Newsmeldung' unter der Überschrift „Konkurrenz bezieht Infos aus der N-Zone“. Diese legte offen, daß sich aus der N64-Releaseliste des genannten Magazins ein angeblich geplantes Prügelispiel namens *Nasty Zone* in einer Liste angekündigter Prügelispiele in der TOTAL! wiederfand. So weit, so richtig. Diesen Fehler gestehen wir natürlich ein, auch wenn dies äußerst peinlich ist.

Wie es dazu kommen konnte? Ganz einfach: Für das N64 sind so wenige Prügelispiele angekündigt, daß man, um einen kompletten Überblick zu vermitteln, auf sämtliche zur Verfügung stehenden Quellen zurückgreift, was auch andere Magazine miteinschließt. Dies ist kein unglaublicher und ungehöriger Vorgang, sondern Standard im Bereich des Journalismus und nennt sich Recherche. Zur Recherche gehört natürlich auch, daß man diese gut macht und Informationen generell auf ihre Plausibilität überprüft. Das ist in diesem Fall nicht geschehen, und wir geben zu,



bezüglich des genannten Artikels schlampig gearbeitet zu haben. Stellt dieser Fehler aber die Arbeit von viereinhalb Jahren TOTAL! in Frage? Sind deshalb alle Infos in TOTAL! anzuzweifeln? Wir denken nicht, denn Fehler passieren jedem, das ist nur menschlich, doch war dieser besonders unwahrscheinlich und peinlich.

Viel peinlicher erscheint uns allerdings das Verhalten des 'Anklägers' in dieser Angelegenheit. Dies soll keineswegs ein verzweifelter Versuch sein, den Fehler zu überspielen. Wir können jedoch nicht akzeptieren, daß in besagter 'Newsmeldung' nachweisbar gelogen wird, um aus einer Mücke einen Elefanten zu machen. Da heißt es doch

tatsächlich, dieses Spiel wurde im Heft versteckt, um den bekannten Verdacht zu bestätigen, daß wir schon immer abschreiben. Dies lassen wir uns nicht unterstellen, zumal jeder Leser in der Lage ist, anhand der entsprechenden Magazine diese Behauptung zu überprüfen und zu widerlegen. Die Frage, wie wir vier Jahre lang die TOTAL! füllen konnten, ohne aus seinem Blatt abzuschreiben, erübrigt sich wohl.

Eindeutig sind in diesem Zusammenhang auch die gleichlautenden Aussagen zweier Pressesprecher deutscher Videospielfirmen. Diese berichteten uns nämlich, wie besagter leitender Redakteur ihnen voller Schadenfreude erzählte, er habe erwartet, daß „vielleicht die 64 Power oder das N64-Magazin“ auf *Nasty Zone* hereinfallen würden, nicht aber, daß „die TOTAL! so dumm sein würde“.

Wir sind jedenfalls überaus erstaunt, welche überraschende Kreativität der Kollege entwickelt, wenn es darum geht, eigene Qualität und Kompetenz nachzuweisen, indem er versucht, andere in den Dreck zu ziehen. Wir werden uns auf jeden Fall nicht auf dieses Niveau herabbegeben und auf eine lang anhaltende Schlammschlacht einlassen. Wir betrachten unseren Fehler statt dessen mit einem lachenden und einem weinenden Auge, fragen uns aber vergeblich, was wir wohl früher einmal abgeschrieben haben sollen und wünschen Euch wie immer viel Spaß mit dieser „knallhart recherchierten“ Ausgabe.



TOTAL!

inhalt



S. 30 Extreme-g

Acclaim rast der Konkurrenz davon! Das von Probe Entertainment programmierte Rennspiel wurde von uns schon umfassend vorgestellt und errang in unserem Multi-Format-Magazin neXt Level (schon mal reingeschaut?) den Titel „Spiel des Monats“. Nun ist die Zeit reif für einen ausführlichen sechsseitigen Test. Mehr ab Seite 30



S. 20, 24, 28, 64 N64 – Rennspiel-Welle

Nach dem etwas stockenden Anfang rollt nun eine große Spieleflut auf die N64-Besitzer zu. Allen Genres voran steht zum Weihnachtsgeschäft ein sattes Paket an Rennspielen auf dem Plan. *Lamborghini 64*, *Multi-Racing Championship*, *San Francisco Rush* und *Top Gear Rally* sind neben *Extreme-g* die wichtigsten Titel, die wir in dieser Ausgabe testen oder vorstellen. Da ist für jeden Fan etwas dabei.



S. 38 Clayfighter 63 1/3

In Anlehnung an den Titel der Komödie *Die nackte Kanone 33 1/3* bietet sich ein vom Super Nintendo bekanntes Prügelspiel der lustigen Sorte an. In *Clayfighter 63 1/3* geht es nicht um ultrabrutale Fatalities (Gewalt ist eh out!), sondern um urkomische Knetfiguren, die sich mit allerhand kuriosen Moves gegenseitig aus der Form bringen. Kaputtflachen ab Seite 38

S. 62 Bomberman 64

Die Zeiten der öden Einspieler-Modi diverser Bomberman-Titel sind vorbei. Nun sprengt sich der explosive Zwerg durch höchst interessante 3D-Landschaften. Auch der Mehrspieler-Modus wurde optisch und inhaltlich überholt – doch wir wollen nicht zuviel verraten. Der Countdown beginnt auf Seite 62



SPECIALS

Wir über uns46
Wer mit dem Gedanken spielt, mit dem Testen von Videospielen sein täglich Brot zu verdienen, sollte erst einmal einen Blick in den aufreibenden TOTAL!-Alltag werfen, bevor er seine Zukunftsvision konkretisiert.

NEWS

Body Harvest6
Castlevania 3D8
Zelda 649
Fighting Cup10
NBA in the Zone '9710
Japan Spirits11
Aero Fighters Assault12
Lucas (Dolby-Surround-Emulator) .13
Nintendo-News13

AKTIONEN

Große TOTAL!-Quix-Aktion52
Turok-Competition13

REPORTAGEN

Die Game&Watch-Story50
Nicht nur für Historiker, sondern für jeden Nintendo-Fan interessant: ein Einblick in die Welt der etwas anderen Videospielekonsolen.

Earthworm Jim is back66
Space Station Silicon Valley26

Wir waren zu Besuch bei DMA Design in Schottland und haben den Entwicklern bei ihren Arbeiten an dem innovativen Spiel über die Schultern geschaut.

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Lamborghini 6424
San Francisco Rush20
Wetrix25

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Bomberman 6462
Chameleon Twist40
Clayfighter 63 1/338
Extreme-g30
Mace – The Dark Age48
Mischief Makers36
Multi-Racing Championship64
Top Gear Rally28



SNES

Harvest Moon

GAME BOY

Die Maus	56
Die Schlümpfe 3	58
Hercules	57
Hugo 2	54

CLASSIC-TESTS

SNES

Star Ocean

TIPS&TRICKS

Action-Replay-Codes	73
Helpline	74

Auch diesmal bekamen wir wieder so viele Zuschriften, daß die Helpline – Leser helfen Lesern auf drei Seiten erweitert werden mußte. Habt Ihr Fragen zu bestimmten Spielen, in denen Ihr nicht weiterkommt, so findet Ihr dort die Antworten.

Shorties	70
----------------	----

RUBRIKEN

Börse	78
-------------	----

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.

Editorial	3
Händlerregister	81
Heftshop	80
Leser-Charts	42

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

Leserpost	14
-----------------	----

Die unterhaltsame Rubrik, in der Eure Leserfragen zu aktuellen Themen rund um die Videospielbranche geklärt und beantwortet werden. Hier könnt Ihr auch einen Großteil der eingesandten Zeichnungen wiederfinden.

News	6
Poster: San Francisco Rush	
TOTAL!-Intern	44

Auf dieser Seite geben wir unsere persönlichen Meinungen zu aktuellen Spielen wieder.

Vorschau/Impressum	82
--------------------------	----

S. 46

Wir über uns

Euer Wunsch ist uns Befehl, und so gewähren wir Euch einen kleinen Einblick in unseren Verlags-Dungeon. Einen ganzen Tag lang hörte man Hilfeschreie wie „Nein, bitte kein Foto, ich mache auch zehn Seiten extra!“, „Oh nein, meine Frisur!“ oder „Verdammt, wo ist nur mein Gebiß abgeblieben!“. Doch niemand konnte sich dem schrecklichen Vollstrecker mit der Kamera entziehen. Das Gruselkabinett findet Ihr ab Seite 46



S. 36

Mischief Makers

Für Jump&Run-Freunde ist die Auswahl unter den N64-Titeln nicht schwer zu überblicken. *Mischief Makers* (in Japan *Yuke Yuke!! Troublemakers*) ist ein ziemlich durchgeknalltes, typisch japanisches Action-Jump&Run, das glücklicherweise den Weg nach Europa gefunden hat. Schüttelt Euch mit dem seltsamen Helden durch die abgefahrenen Level! Mehr ab Seite 36



S. 50

Game&Watch-Story

Wer kann sich heutzutage noch vorstellen, zirka 70 Märker für eine Einwegkonsole samt Minispielchen mit knapp zehn Animationsphasen hinzublättern? Der ehemalige Kult scheint ausgelutscht und wenig attraktiv, doch der Schein trügt gewaltig. Wir haben die besten G&W-Titel ausgemacht und stellen Euch einige Raritäten in Wort und Bild vor.



S. 66

Earthworm Jim 3D

Der Wurm wird erwachsen und präsentiert sich in Zukunft modebewußt in 3D. Verantwortlich ist nun nicht mehr David Perry (Shiny Entertainment), sondern die schottische Programmierschmiede VIS Interactive, die für frischen Wind sorgen soll. TOTAL! stellte die noch unbekannten Entwickler bereits vor, nun erfahrt Ihr mehr über das Spiel ab Seite 66



TOTAL! NEU

Body Harvest Die Körperfresser kommen



Das Leben könnte so wundervoll, so entspannt sein. Aber immer dann, wenn es am schönsten ist, platzt irgendeine Unannehmlichkeit mitten in die Idylle und verdirbt einem den ganzen Tag. In *Body Harvest* landen Außerirdische auf der Erde, um das zu ernten, was sie vor einigen tausend Jahren ausgesät haben – uns Menschen. Da Ihr jedoch nicht den dringenden Wunsch verspürt, die Hauptmahlzeit von irgend welchen Aliens zu werden, sagt Ihr ihnen den Kampf an.



In *Body Harvest* bekommt Ihr es mit riesigen, gefährlichen Gegnern zu tun. Nur ein geschicktes Vorgehen kann Euch und die Erde vor dem Untergang retten



Diese Mutanten sind zwar nicht so groß wie ihr Kollege auf dem oberen Bild, dennoch sind sie nicht minder gefährlich und zahlreich

de, sondern mit Schiffen, U-Booten und Flugzeugen auch zu Wasser und in der Luft statt.

Body Harvest scheint ein brandheißer Titel zu werden, dem es an Abwechslung und Innovationen nicht mangelt.

Diesmal sind es keine trottelligen Lemminge

Die bisher einmalig hohe Anzahl einsetzbarer Vehikel sorgt jedoch nicht nur für Abwechslung, sondern fordert von Euch auch ein ausgeklügeltes taktisches Vorgehen. Wenn es zu Konfrontationen kommt, gleicht *Body Harvest* mei-

stens jedoch eher einem waschechten Shoot 'em Up. Um der Komplexität des Titels noch eins draufzusetzen, gibt es an verschiedenen Stellen im Spiel sogar Rollenspielelemente, Kontakte zu anderen Lebewesen sind somit unentbehrlich.

Wer den Werdegang des N64 von Anfang an verfolgt hat, dem wird vermutlich aufgefallen sein, daß *Body Harvest* einer der angekündigten Konsolen-Launch-Titel war. Da das Spiel jedoch im Auftrag von Nintendo entwickelt wird, müssen sich die Entwickler von DMA Design immer wieder mit Big N über das Konzept verständigen und das Spiel einer Prüfung nach den Maßstäben des japanischen Videospielkonzerns unterziehen.

Leider hatten beide Parteien recht unterschiedliche Vorstellungen, wie das Spiel auszu-

sehen hat. Das Game wurde bereits dreimal fertiggestellt und nach der Endkontrolle in Japan zur Überarbeitung zurückgeschickt. Das erstmal empfand Nintendo den Titel nach Aussa-

In *Body Harvest* sollt Ihr laut Chefentwickler John White auf „... 70 verschiedene Fahrzeuge ...“ zurückgreifen können (in jedem Level stehen etwa 18 davon zur Verfügung), um den Aggressoren Widerstand zu leisten. Die Gegner wurden sehr abwechslungsreich gestaltet, von Riesenwespen bis hin zu Monsterkrebse machen Euch die furchterregendsten Kreaturen, die Ihr Euch nur vorstellen könnt

Wir sind noch nicht reif für die Ernte, verstanden?

(aber vermutlich gar nicht vorstellen wollt), die Hölle heiß. Ein Panzer ist für die Verteidigung sicher durchschlagskräftiger als ein Bagger, aber in der Not gebt Ihr Euch stellenweise sogar mit einfachen PKWs und Handfeuerwaffen zufrieden. Die Areale der fünf Level (jeder Level besteht aus 4 bis 5 Stages) sind sehr groß ausgefallen, und die darin geführten Kämpfe finden nicht nur zu Lan-





Zu Lande, zu Wasser und in der Luft, sie sind einfach überall

gen von DMA Designs Pressesprecher Brian Baglow als zu brutal, forderte eine Entschärfung und die Einbindung von mehr RPG-Elementen. Bei der zweiten Fassung beanstandete Big N dann, daß es nun zu viele RPG-Elemente gäbe, die Programmierer sollten wieder einige entfernen. Als dies geschehen war, zeigte sich der Auftraggeber prinzipiell zufrieden, verlangte jedoch noch

men Verspätung. Inzwischen sollen jedoch alle Unklarheiten beseitigt und der Titel im Januar fertig programmiert sein. Nachdem die Prüfungsabteilung von Nintendo dann ein letztes Mal einen Blick auf *Body Harvest* geworfen und ihr Okay gegeben hat, geht das Spiel in die Produktion und sollte dann im ersten Quartal veröffentlicht sein. Wir können es kaum erwarten.



Body Harvest bietet Euch eine gesunde Mischung aus Action, Strategie und RPG. Nach etlichen Verschiebungen sollte es Anfang '98 endlich soweit sein

die Ergänzung verschiedener Details (einige dieser Detailvorschläge stammten inzwischen sogar von Miyamoto). Da all die aufwendigen Änderungen von Version zu Version jedesmal etwa fünf Monate in Anspruch nahmen, kam es zwangsläufig zu einer extre-

ten, denn ein Probespiel in den Entwicklungsräumen von DMA Design hat bei uns die Sehnsucht nach diesem ausgefallenen Titel geweckt. Sobald es neue Fakten oder eine Testversion gibt, melden wir uns vom Erntedankfest der Außerirdischen Brut zurück. ■

USE OR LOSE



24.95*

Nintendo 64
Memory Cards
256 K • 6 Farben.
Test Megafun 10.'97:
super!

3 in 1

VRF1 X-Cellerator
Kompartibel zu N64,
Playstation & Saturn
Lenkrad mit Pedalen
Test Maniac 10.'97:
sehr gut

169.95*



1 MB N64
Memory Cards
4 x mehr Speicher
als Standard,
7 Farben.
Test Megafun
6.'97: **sehr gut**

49.95*



34.95*

RF-Unit N64
Adapter für
Antenneneingang

BLAZE

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

**TOTAL!
NEU**



Gumpei Yokoi ist tot



Am Samstag den 4.10.97 verstarb Gumpei Yokoi nach einem tragischen Autounfall. Ein leichter Auffahrunfall war der Grund dafür gewesen, daß Yokoi und ein Kollege auf dem Hokuriku Highway in Neagarimachi ihr Fahrzeug verließen, um nach dem Schaden zu sehen. Dabei wurden sie von einem vorbeifahrenden Wagen erfaßt. Sein Kollege kam mit einer gebrochenen Rippe davon, Gumpei Yokoi erlag zwei Stunden später im Krankenhaus seinen schweren Verletzungen.

Gumpei Yokoi war einer der ersten Erfinder und Tüftler im Hause Nintendo. Neben Spieledesigner Miyamoto ist er maßgeblich an dem heutigen Erfolg des Konzerns beteiligt gewesen. Von ihm stammen so erfolgreiche Erfindungen wie das erste Game&Watch, der Game Boy und der Game Boy pocket. Nachdem er im August letzten Jahres Nintendo aufgrund des geflopten Virtual Boys (ebenfalls eine Erfindung von ihm) verlassen mußte, gründete er seine eigene Firma und konzentrierte sich darauf, ein Tamagotchi-ähnliches Spiel für die Hosentasche zu entwickeln.

Castlevania 3D – zum Anbeißen gruselig

Projektleiter Takeo Yakushiji war bereits in der Vergangenheit an der Mitarbeit von vielen Konami-Erfolgstiteln beteiligt. In Spielen wie *The Legend of the Mystical Ninja*, *Parodius* und *Twin-Bee* zeichnet er zu einem großen Teil für das Charakter-Design verantwortlich. Kürzlich gab er in einem Interview erste Details und einige geplante Spielelemente bekannt.

Es soll möglich sein, zwischen vier verschiedenen Charakteren auszuwählen. Allerdings nur am Anfang, mitten im Spiel kann nicht gewechselt werden. Schneider Belmont, ein weiteres Mitglied der bekannten Vampirjägerfamilie stellt den ausgewogensten Spieler dar und wird wieder eine Peitsche als Hauptwaffe einsetzen. Cornell Reinhart dagegen bevorzugt den Schlagabtausch mit Händen und Füßen. Weiterhin besitzt er die Fähigkeit, sich



in einen Wolf zu verwandeln. Carrie Eastfield ist ein zwölf Jahre altes Mädchen, bei dem vierten Charakter handelt es sich um Kola, einen kräftigen Typen mit Kettensäge. Jede Figur hat ihre eigene Hintergrundstory und Endsequenzen. Das Ende wird zudem wesentlich von den eigenen Handlungen beeinflusst. Je nachdem, ob Ihr Euch allen Schwierigkeiten stellt und sie bewältigt, oder ob Ihr in problematischen Situationen lieber einen anderen, bequemeren Weg wählt, soll sich der Abspan der Euch erwartet, ändern.

Um sich inspirieren zu lassen, hat sich Yakushiji-san immer wieder



In Konamis kommendem Castlevania-Titel stehen Euch jede Menge ...



... aufregende Echtzeitkämpfe in 3D bevor. Haltet den Knoblauch bereit



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

bedeutende Vampirfilme wie *Dracula* oder *Interview mit einem Vampir* angeschaut. Daß diese Vorbereitung fruchtbar war, merkt man bereits an der kurzen Demoversion. *Castlevania 3D* besitzt eine sehr dichte Atmosphäre und berücksichtigt vampirgerecht die Tageszeit. Während der Nacht streuen viele Blutsauger durch die Gegend, um Eure Adern zu entleeren. Tagsüber seid Ihr dagegen relativ sicher, obwohl auch dann einige ihr Unwesen treiben, allerdings nur im Schatten. Wenn Ihr von einem Vampir



in einer überwiegend schattigen Region angegriffen werdet, könnt Ihr Euch wehren, indem Ihr ihn ins Licht zieht oder schubst, worauf er für immer zu Staub zerfällt. Die Grafik besticht bereits jetzt durch einen hohen Detailreichtum und beschert dem N64-Sequel der Erfolgsserie erstmalig eine 3D-Welt, in der Ihr Euch frei bewegen könnt. Doch auch soundtechnisch verspricht Konami nicht zu enttäuschen, große Teile der 128-MBit-Cartridge sind für die akustische Begleitung reserviert, die viele Sprachsamples beinhalten soll.

Yakushiji wollte zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht zuviel versprechen, hält es aber für sehr wahrscheinlich, daß eine spielbare Version von *Castlevania 3D* auf der diesjährigen Nintendo World '97 (ehemals Shoshinkai-Messe) gezeigt wird.

Die TOTAL!-Redaktion hofft, daß dem so ist, und kann es kaum erwarten, dort das erste Probespiel zu wagen. ■

Zelda 64 – Wann reitet Link endlich?



Bereits im letzten Monat konnten wir Euch Details zu der Storyline von *Zelda 64* (ist übrigens nach wie vor ein Arbeitstitel) berichten. Nintendo hatte sogar inzwischen bestätigt, daß das Spiel auf jeden Fall noch dieses Jahr in Japan erscheint. Inzwischen heißt es jedoch kleinlaut, daß ein Japan-Release Anfang '98 wohl doch wahrscheinlicher sei.

Zuckerbrot und Peitsche, um die von dieser Hiobsbotschaft enttäuschten Spieler wieder gnädig zu stimmen, veröffentlichte Nintendo zeitgleich mit

Bitte warten ...

dieser Meldung einige neue Screenshots, auf denen sehr schön zu sehen ist, wie Link auf seinem Pferd reitet. Das sich *Zelda 64* damit automatisch

auch in Amerika und Europa um einen weiteren Monat verschiebt, ist nicht unbedingt gesagt, denn es ist anzunehmen, daß die Übersetzungsarbeiten davon nicht betroffen sind. Die Verzögerung geschieht mit hoher Wahrscheinlichkeit aufgrund des letzten Feinschliffs, auf dessen gewissenhafte Ausführung Miyamoto-san stets allergrößten Wert legt.



Für ein Daumenkino reichen die Bilder zwar nicht, beeindruckend sind sie aber dennoch



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
Bomberman*(Nov) dt 99,95
DiddyKongRacing*(Nov) dt 99,95
F1 Poleposition* dt 149,95
FIFA Soccer dt 119,95
Goemon 3D* dt 139,95
Hexen da 149,95
Mario dt 89,95
Mario Kart dt 89,95
Mischief Makers* dt 99,95
Multi Racing Champ. dt 149,95
NBA Hang Time dt 129,95
Pilotwings dt 109,95
Star Wars dt 129,95
Int.Superstar Soccer dt 139,95
StarFox/Lylatwars dt 139,95
Top Gear Rally* e 129,95
Turok (uncut) dt 89,95
Wave Race dt 129,95
Wayne Gretzky's Hockey dt 49,95
Antennenkabel dt 39,95
Memory Card Nint.orig. dt 59,95
Pad Nintendo orig- farbig dt 49,95
RumblePak Nintendo orig* dt 29,95
S-VHS Kabel

SuperNintendo

Actraiser 2 dt 49,95
Arcanoid* dt 59,95
Asterix & Obelix pal 89,95
Bass Masters Classic dt 119,95
Big Sky Trooper dt 99,95
Casper dt 109,95
Claymates pal 59,95
Donald Duck Maui M... dt 129,95
Donkey Kong 1 dt 69,95
Donkey Kong 2 dt 119,95
Donkey Kong 3 pal 99,95
Dschungel Buch dt 69,95
Harvest Moon* dt 89,95
Intern.Sup. SoccerDeluxe dt 119,95
Kirby's Fun Pack dt 119,95
König der Löwen dt 69,95
Lucky Luke* dt 109,95
Lufia dt 109,95
Mario All Stars dt 59,95
Mario Kart dt 59,95
Mario World dt 59,95
NHL Hockey '97 dt 99,95
Pac Man 2 dt 99,95
Punch Out dt 109,95
Secret of Evermore dt 119,95



99,95*

Secret of Mana dt 119,95
Schlumpfe 1 dt 69,95
Schlumpfe 2 - reisen dt 129,95
Star Wars I dt 59,95
Star Wars 2 + 3 jeweils dt 99,95
Star Trek Next Gen pal 69,95
Super Streetfighter 2 dt 119,95
Terranigma dt 89,95
Tetris Attack dt 59,95
Tetris&Dr Mario pal 89,95
Theme Park dt 129,95
Toy Story dt 109,95
Worms dt 109,95
WWF Wrestlemania Arc. pal 49,95
Yoshi's Island dt 109,95
Zelda 3 dt 59,95

PlayStation

Tomb Raider 2* dt 109,95
Formel 1 '97 dt 109,95



149,95



jeweils 59,95

bunte GameBoy Poket 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 Zubehörteile. * Titel war bei
Anzeigenschluß noch nicht erhältlich!
Ab 400 DM Ratenkauf möglich.



139,95



99,95*

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.

TOTAL! NEU



Arkanoid für SNES



Wenige Minuten vor Redaktionsschluß gab Nintendo bekannt, daß Arkanoid für das Super Nintendo kurz vor seinem Release stünde. Wenn Ihr diese Ausgabe in den Händen haltet, sollte das Spiel demnach bereits in den Regalen der Händler stehen. Da wir keinen oberflächlichen Test dahinschludern wollten, müssen wir Euch in diesem Punkt auf die kommende Ausgabe vertragen. Bis dann ...

Rumble Pak und anderes

Laut Shigeru Miyamoto wird auf der Nintendo World '97 (ehemals Shoshinkai-Messe) ein weiteres, neues Rumble Pak präsentiert.



Weiterhin denkt Big N, für das N64-Spiel *Pikachu Genki Dechu* (eine Tamagotchi-Variante) über den Einsatz eines sogenannten Microphone Paks nach, das angeblich einfache, gesprochene Befehle registrieren kann.

Aero Fighters Assault

Fighting Cup – Besser als Nasty Zone?

Abgesehen von dem miserablen Sound, konnte Imaginiers N64-Debüt *King of Pro Baseball* überzeugen (vgl. TI 4/97). Neben einer Fortsetzung zu diesem Baseballspiel arbeitet der Entwickler derzeit an einem Prügelspiel namens *Fighting Cup*. Der bisherige Arbeitstitel *Struggle*

Hard wurde endgültig zu den Akten gelegt. Auf der Tokyo Game Show gab es eine 70-Prozent-Version zu sehen, die noch etwas undetailliert wirkte. Als besonderes Feature haben die Entwickler ein Turnier-Construction-Set integriert. Hier könnt Ihr verschiedene Parameter, wie die Größe des

Rings, die Stärke der Kämpfer oder aber auch ein bevorzugtes Punktesystem bestimmen. Wer mag, kann sämtliche Einstellungen dann sogar auf einem Controller Pak abspeichern, damit das von ihm ins Leben gerufene Turnier von einem Freund gespielt werden kann. ■



Es scheint, als hätte der Herr rechts eine ausgeprägte Vorliebe für Amerika



Insgesamt werden sich mindestens zehn Kämpfer ein Stelldichein geben



Angriffe aus der Luft waren in Prügelspielen schon immer sehr effektiv

NBA in the Zone '98 macht Fortschritte



Basketball und Fußball haben nicht viel gemeinsam, dennoch wird sich Konamis *NBA in the Zone '98* zumindest technisch an dem hauseigenen Meisterwerk *International Superstar Soccer 64* messen müssen. Das jüngste Demovideo sieht bereits ordentlich aus, die Bewegungen der Spieler wirken sehr realistisch. Über das Gameplay können noch keine Aussagen getroffen werden, aber nach der Tokioter Nintendo World '97 (ehemals Shoshinkai-Messe) wird dies sicher möglich sein. Dank einer Lizenz, glänzt das Spiel mit den offiziellen Vereinslogos und Spielern. *NBA in the Zone '98* soll inzwischen recht weit fortgeschritten sein und bereits Anfang '98 veröffentlicht werden. ■



Entweder, Ihr wachst bis Ihr zwei Meter groß seid, oder Ihr spielt N64



Japan Spirits – Anime und Manga

Ihr seid auf der Suche nach einem passenden Weihnachtsgeschenk für einen Anime-Fan? Ihr seid Anime-Fan und sucht nach dem passenden Geschenk-Tip für Mutter, Omas und Tanten? Kein Problem, denn während Deutschland nach wie vor ein weißer Fleck auf der Landkarte der japanophilen Freizeitgestaltung ist, zeigt der Import-Shop Japan Spirits ein Herz für Nippon-Freaks. Neben Import-Games und Animes umfaßt die Angebotspalette auch Hunderte von verschiedenen Model-Kits (Modellbausätzen) und auch fertig bemalte Figuren rund um



die Charaktere vorwiegend japanischer Zeichentrickfilme und Videospiele – von Dragon Ball und Dragon Quest bis hin zu Sailor Moon und Street Fighter, um nur die bekanntesten zu nennen.

Ganz billig ist dieses Vergnügen allerdings nicht (daher bestens als Geschenk geeignet): Los geht's bei 70 bis 80 DM, nach oben hin sind je nach Größe und Sammlerwert keine Grenzen gesetzt. Alle Interessierten können es Montags bis Freitags unter der Telefonnummer 0 78 02/9 10 80 versuchen.

PS: Sailor Moon-Spiele sind NICHT im Angebot vertreten. ■



Das Fachgeschäft Japan Spirits hat Figuren wie diese ständig im Angebot



GAMES ISLAND

Komplettpreisliste anfordern Laden:

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

Playstation

4-4-2 Soccer	89 DM
Ace Combat 2	89 DM
Agent Armstrong	89 DM
Command & Conquer 2 *	99 DM
Final Fantasy VII US	139 DM
Final Fantasy VII PAL	109 DM
Formel 1 '97	109 DM
Monster Trucks *	89 DM
Resident Evil DC	89 DM
Streetfighter EX Plus Alpha JAP	139 DM
Streetfighter EX Plus Alpha PAL*	89 DM
Time Crisis & GunCon JAP*	179 DM
Time Crisis & GunCon PAL	159 DM
V-Rally	89 DM
Vergessene Welt - Lost World	89 DM
Warcraft 2	89 DM
Wing Commander IV	89 DM

Warcraft II
& Maus
135 DM

Formel 1 97
& Analog JP
149 DM

Playstation
Platinum Serie
49 DM

Final Fantasy VII
109 DM incl.

Versandkosten

Bitte vorbestellen !!

Final Fantasy VII Hintbook US 35 DM

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

GAMES ISLAND

0621-5296265

GAMES ISLAND

Laden:

Schützenstraße 20
67061 Ludwigshafen

GAMES
ISLAND
Hauptstr. 5

67433 Neustadt/Wstr.

Nintendo 64

Grundgerät	299 DM
Blast Corps	109 DM
Extreme - G *	139 DM
International Superstar Soccer	139 DM
Lylat Wars - Starfox 64	139 DM
Mario 64	89 DM
Mario Kart 64	89 DM
Pilotwings 64	109 DM
Shadows of the Empire	129 DM
Turok - Dinosaur Hunter DV	129 DM
Turok - Dinosaur Hunter UK	129 DM
Wave Race	89 DM
Wayne Gretzky Hockey	139 DM

Wir führen auch:

Saturn, SNES, Gameboy

Händleranfragen
erwünscht !

Fax.: 0621-5296387

Spiel des Monats



Joypad PSX &
Memorycard
50 DM

Formel 1 97
109 DM
incl.
Versandkosten

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

Aero Fighters Assault – Flieg' nicht zu hoch ...

Die Macher von PilotWings 64 schicken Euch schon bald erneut in Luft

Mit PilotWings 64 gelang Paradigm Simulation ein grandioser Einstand als Entwickler für Videospiele. Ihr nächstes Spiel ist erneut eine Flugsimulation. Bei Aero Fighters Assault sollt Ihr allerdings keine Flugscheine machen, die Missionen sind



Anschnallen nicht vergessen, denn Pilot eines Kampffjets zu sein, ist nicht leicht. Die Gegner machen Euch an den unterschiedlichsten Orten das Leben zur Hölle

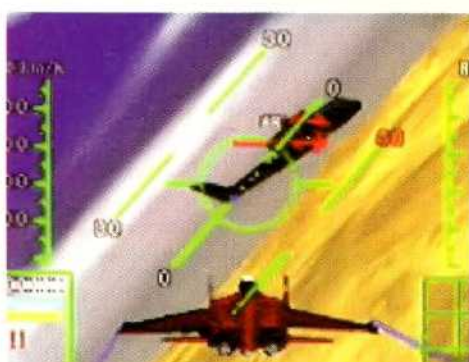


Festhalten. Gleich werdet auch Ihr zum Weitsprung abheben

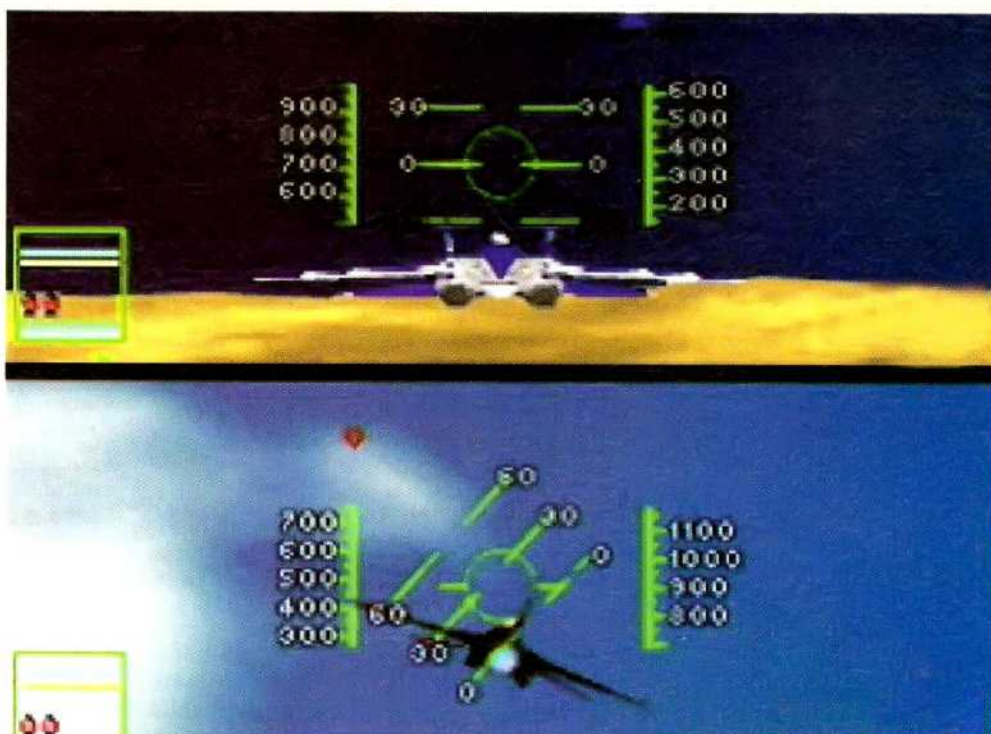
eher kriegerischer Natur. Im Cockpit verschiedener Kampfflugzeuge (z. B. F-14, F-15 oder A-10-Bomber) fliegt Ihr Missionen gegen feindliche Flieger. Inge-



Aero Fighters Assault ist im Gegensatz zu Paradigm Simulations Erstlingswerk PilotWings 64 ein Actiontitel, der eine Menge Strategie und Taktik erfordert



Action-Shoot-'em-Up wie etwa LylatWars, sondern um eine realistische Kampfflugzeugsimulation, die Euch taktisches und fliegerisches Können in hohem Maße abverlangt. Gegen Ende des Jahres erscheint das Spiel unter dem Namen Sonic Wings Assault in Japan. Amerika und Europa wer-



Der Zweispieler-Modus sieht bisher noch unspektakulär aus. Bis zum Release wollen die Entwickler jedoch daran herumfeilen und ihn mit Details versehen

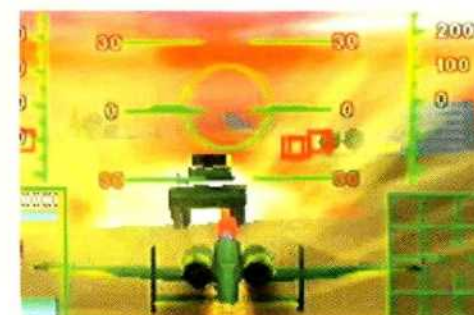
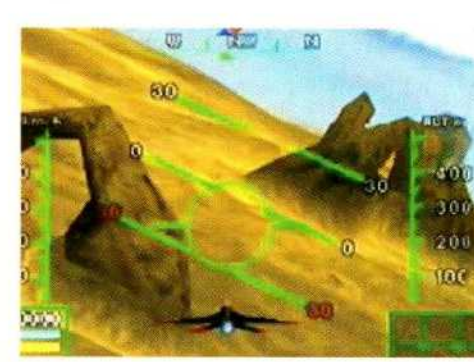
samt warten zehn Stages auf Euch, die jeweils aus mehreren Missionen bestehen. Es handelt sich bei Aero Fighters Assault nicht um ein dreidimensionales

den sich vermutlich noch bis Anfang '98 gedulden müssen, da die Konvertierung für den Westen ungewöhnlich aufwendig ist. In der japanischen Version wer-

den die Kämpfe nämlich über Tokio ausgetragen, stadtypische Bauten, wie der Tokyo Tower oder das Regierungsgebäude, sind klar wiederzuerkennen. Für den Westen sollen die Szenarios angepaßt werden, indem sich in der Stadt bekannte Gebäude



Die Luftkämpfe zwischen den Wolkenkratzern erfordern viel Geschick



wie etwa das Empire State Building wiederfinden lassen.

Das neueste Spiel von Paradigm bietet auch einen Zweispieler-Modus, in dem Ihr in einer Viererstaffel gegen die Viererstaffel eines Freundes fliegt. Eure jeweiligen drei Begleiter steuert in diesem Falle der Computer.

Paradigm Simulation hat in der Vergangenheit bereits für die amerikanische Air Force echte Simulatoren für die Ausbildung ihrer Rekruten programmiert. Bleibt zu hoffen, daß sich diese Erfahrungen positiv auf die Entwicklung von Aero Fighters Assault auswirken. ■

Lucas, kannst Du mich hören?

Der Kopfhörerspezialist Sennheiser präsentierte auf der IFA in Berlin eine absolute Weltneuheit, die auch für Freunde des gepflegten Videospiele interessant sein könnte. Das neue Produkt ist ein kleiner Kasten, vollgestopft mit Elektronik, der auf den Namen Lucas hört. Lucas ist ein kleiner, handlicher Dolby-Surround-Decoder, der neben dem herkömmlichen An-

schluß von Lautsprechern auch den Anschluß von zwei handelsüblichen (!) Kopfhörern zuläßt. Diese können aufgrund des von Lucas behandelten Signals ein Klangbild wiedergeben, welches dem Dolby-Surround-Sound entspricht. Auf der Messe konnten *Mario Kart 64* und *Super Mario 64* mit einem



angeschlossenem Lucas probegespielt werden. Dabei wurde schnell deutlich, daß sich die Position einer Geräuschquelle sehr gut orten läßt. Mit DM 499 ist das Gerät nicht gerade billig, dennoch werden wir in einer der nächsten Ausgaben Sennheisers Wunderwerk der Technik noch einmal ausführlicher für Euch unter die Lupe nehmen. ■

LylatWars-Wettbewerb Ab zum Astronautentraining

Die deutsche *Mario-Kart-64*-Meisterschaft ist erst seit wenigen Wochen vorüber, da ruft Nintendo bereits den *LylatWars*-Wettbewerb ins Leben. Seit dem 4. Oktober liegen bei Eurem Videospielhändler Teilnahmekarten bereit. Auf diese braucht Ihr lediglich Euer persönliches, möglichst cooles,



Statement zu *LylatWars* abgeben und die Karte dann bis spätestens 15. Oktober an Nintendo zu schicken. Eine Nintendo-interne Jury wählt dann die besten Sprücheklopfer aus. TOTAL! meint, Mitmachen lohnt sich, denn die Gewinne sind wirklich mehr als außergewöhnlich. Den ersten Sieger erwartet ein Flug in die USA. Dort

darf er/sie ein einwöchiges Astronautentraining in Huntsville, Alabama absolvieren. Die Plätze zwei bis fünf gewinnen jeweils einen Flug in einem Flugsimulator der Luftwaffe. Wer auf dem sechsten bis zehnten Platz landen konnte, erhält eine Original *LylatWars*-Fliegerjacke und die Plazierungen elf bis 111 gewinnen ein Commander Fox-McCloud-Abzeichen für ihre Jacke. Wir drücken allen Teilnehmern ganz fest die Daumen. ■

Nintendo senkt die Preise!

Jede Software-Firma, die ein Spiel für eine Nintendo-Konsole entwickeln möchte, braucht dazu die Erlaubnis, sprich die Lizenz von Big N. Alle Lizenznehmer (wie z. B. Konami, Acclaim oder Hudson) müssen die Module dann von Nintendo produzieren lassen und dem japanischen Videospielkonzern

abkaufen. Nun wurden die Modul-Ankaufpreise für N64-Entwickler um 20 bis 25 Prozent gesenkt. Dies gilt für alle neuen Spiele, die ab dem 15. Oktober ausgeliefert wurden. Es bleibt zu hoffen, daß die Lizenznehmer den Preisvorteil an die Käufer weiterleiten, denn dann dürften auch deren Spiele in Zukunft maxi-

mal DM 130 kosten. Laut Shigeru Ota, Geschäftsführer von NOE ist die Preissenkung nicht nur eine logische Folge des Nintendo⁶⁴-Booms, sondern auch „ein Ausdruck des Dankes an die Videospieler, die dafür gesorgt haben, daß sich das N64 schneller verkauft hat als jedes andere Videospielgerät zuvor“. ■

Jetzt gibt's auf die Ohren



Wer folgende Frage richtig beantwortet, kann einen von 50 (!) *Turok*-Soundtracks auf CD gewinnen!

Mit welchem Sportspiel sorgte Acclaim in punkto Grafik auf der E3 für erstaunte Gesichter?

- a) Madden 64
- b) Nasty Zone
- c) NFL Quarterback '97

Schickt die Lösung bis zum 1.12.97 an folgende Adresse:

X-plain Verlag
Stichwort: *Turok*-CD
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Acclaim und TOTAL! wünschen allen Teilnehmern viel Glück!

Einsendeschluß ist der 1.12.1997 (Poststempel).

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter der Firma Acclaim und des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen.



Von Tina, Martina, Sonja, Viktoria und Martina erreichte uns dieser Brief

Mahlzeit!

Nach einem fröhlichen Holerö ist uns diesmal nicht zumute, da wir uns in erster Linie mit einem unangenehmen Thema beschäftigen müssen. Unangenehm weniger deswegen, weil uns ein peinlicher Fehler unterlaufen ist (wie in TOTAL! 10/97 ironisch angemerkt: Fehler kommen bei uns natürlich nieeeeeee vor ...), sondern weil in diesem Zusammenhang einige Punkte der Klärung bedürfen. Dadurch müssen die meisten Fragen bis zur kommenden Ausgabe unbeantwortet bleiben, doch Rede und Antwort zu einem öffentlichen Angriff zu stehen, ist uns wichtiger. Die meisten von Euch haben von dieser Sache gar nichts mitgekriegt, doch da ein Konkurrent versucht, unseren guten Ruf in Frage zu stellen, können wir dieses Thema nicht einfach so unter den Tisch fallen lassen.

Ob Euch nun die Nasty Zone-Geschichte beschäftigt oder nicht, schickt uns Eure Fragen, Anregungen, Meinungen und Kritik. Bilder und Zeichnungen (bitte nicht auf kariertem Papier) sind immer gern gesehen, notiert Euren Namen und möglichst Euer Alter auf der Rückseite. Auch wenn Ihr witzige Fotos von Euch publiziert sehen wollt, gilt wie immer folgende Adresse:

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

Quix-Nr.
01 65-3-2 22 22 13
Stichwort: TOTAL!-Post

get the message)

quixt uns was!

Die lieben Mitbewerber

Ich habe vor kurzem eure Zeitschrift abonniert, und ich muß sagen, bisher entspricht die TOTAL! all meinen Vorstellungen einer fachkundigen, sachlichen und informierenden Lektüre. Aber ab und zu kaufe ich mir nebenbei noch die eine oder andere Zeitschrift, die über alle Ereignisse des N64 berichten (so wie ihr). Auch heute habe ich mir so eine „Informationsquelle“ gekauft: die N-Zone. Abends habe ich sie in Ruhe durchgeblättert, wobei ich mit großem Entsetzen auf einen Artikel namens „Konkurrenz bezieht Infos aus N-Zone!“ gestoßen bin. In diesem Bericht ging es darum (wahrscheinlich habt ihr das Heft ja selbst!), daß die Zeitschrift TOTAL! Informationen aus dieser Zeitung entnehmen würde. Da ich die TOTAL! 9/97 selbst besitze, habe ich diese „Vorwürfe“ erst mal zur Kontrolle selbst überprüft. Ich muß sagen, die Redakteure der N-Zone haben das gefickt eingeschädelt. Dennoch denke ich, daß man euch deshalb keinen Vorwurf machen kann, da man verständlicherweise bei so vielen kommenden Spielen nicht jeden einzelnen Hersteller anrufen kann, um nachzufragen, wann und wo dies oder das Spiel erscheint, um den Überblick zu behalten. Ehrlich gesagt, finde ich es von der Redaktion der N-Zone total Sch... , daß sie andere Konkurrenten derart in den Dreck ziehen wollen. Meiner Meinung nach wollen diese „Möchtegern-Profis“ euch nur unterbuttern (sie versuchen's), indem sie euch Fallen stellen und somit beweisen, daß andere Nintendo-Schreiber diese Zeitschrift lesen. Natürlich sollen die Leser der N-Zone glauben, die TOTAL! würde nicht mehr so sachlich sein wie früher.

Jedenfalls bleibe ich trotzdem meiner TOTAL! treu, da ich bisher keine übermächtigen Zweifel gehabt hätte. Also, Leute, macht trotzdem weiter so, laßt euch nicht unterkriegen, druckt weiter so tolle Berichte und macht tolle Poster. Ich halte zu euch! Für mich seid ihr die Nr. 1 der Videospielmagazine!

Heiko Lutter, Mühlhausen

Da ich seit Mitte März (Adieu 100 DM) Besitzer eines N64 bin, habe ich seitdem alle Zeitschriften, in denen N64-Spiele vorkommen, gekauft. Nun, nach sechs Monaten und einer Menge Geld (von 3,90 bis 12,80 pro Heft) und viel gedrucktem Müll sind einige Hefte vom Altpapiercontainer verschont geblieben. Alle Hefte, die überlebten, haben eins gemeinsam: Es steht TOTAL! darauf. Ihr habt gute Reportagen, schreibt kein blablabla bei den Spieletests, und eure Tips und Tricks sind die besten.

J. Zander, Neustadt i. H.

Die heimliche Liebe zwischen eurem Mag und dem eines Hans Im-Saturn ist

MARIO KART



Björn Fuchs (15) aus Ochsenwerder bekommt, wie alle hier abgedruckten Zeichner, einen Trostpreis (TOTAL!-Shirt, Geschenk von Nintendo) im Mario Kart-Malwettbewerb

unter aufmerksamen Lesern ja inzwischen bekannt. Ich persönlich hatte ja für den Nasty-Zone-Schnitzer nur ein Schmunzeln übrig, nach dem Motto: Mal wieder Arbeit gespart. Aber es ist irgendwo TOTAL! abartig, so etwas dermaßen in der eigenen Zeitschrift auszuschlachten. „WIR sind die Größten! WIR sind die Besten. Alle anderen schreiben NUR von uns ab und sind überhaupt inkompetent, besonders die von der TOTAL!“ Daß sie damit die Glaubwürdigkeit in ihrer Tabelle untergraben haben, ist natürlich nicht von Bedeutung. Meint ihr nicht auch, daß das irgendwo einen Dämpfer verdient? Immerhin hat meines Wissens bisher jedes Mag die Tabugrenze akzeptiert und den Namen der Konkurrenz nicht durch den Dreck gezogen.

Susanne Buchta, Bentwisch

Erst möchte ich sagen, daß ihr die beste Videospielzeitschrift seid, die es gibt. Ich find's richtig gut, daß ihr auch noch über SNES, GB und NES berichtet (auch, wenn ich letzteres nicht habe). Ich habe zwar ein N64, bin auch zufrieden, aber ich finde diese ganzen N64-Zeitschriften Schrott. Ich meine, daß immer nur N64 etwas einseitig und langweilig ist.

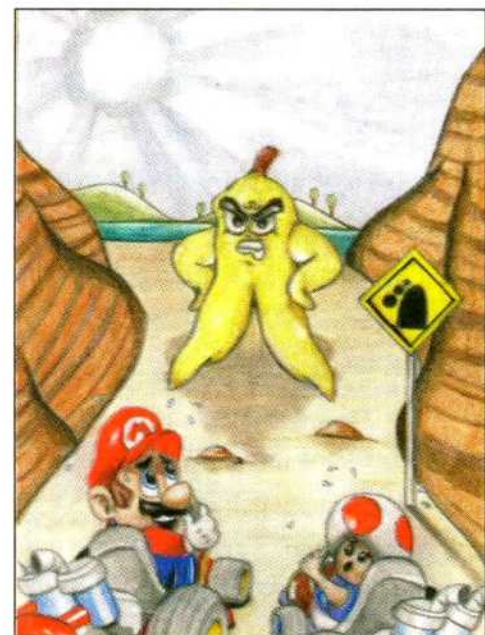
Jetzt zu was anderem. Ich habe vor kurzem bei einem Freund mal in die N-Zone geschaut, und was mußte ich da lesen, daß ihr aus dem Magazin Informationen nehmt. Die haben ein Spiel in eine Tabelle geschrieben, das es gar nicht gibt, um zu gucken, ob ein anderes Magazin Informationen von ihnen

nimmt. Leider seid ihr reingefallen. Die haben darüber eine ganze Seite berichtet. Aber eigentlich ist das egal, denn woher kennen wir denn z. B. die Sammelkarten, häh? Ich hoffe, daß euch so was nicht nochmal passiert. Ihr seid trotzdem immer noch die Besten, und ich bereue das Abo kein bißchen. Ihr seid TOTAL! cool.

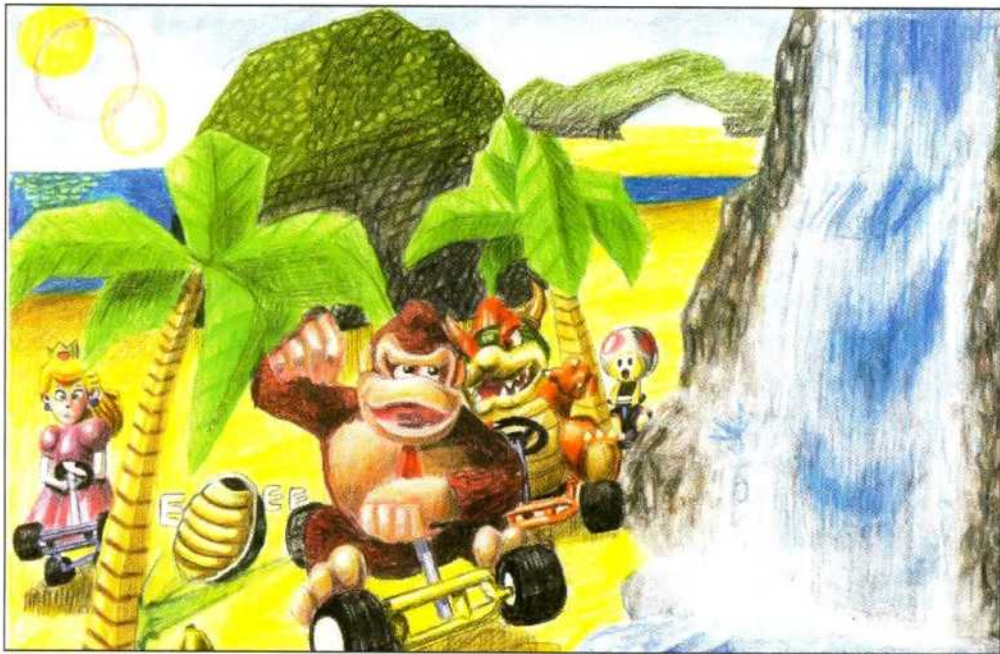
Udo

TOTAL! meint:

Fakt ist: Ja, die Info stammt aus besagter Quelle. Fakt ist auch, daß wir in der Vergangenheit unsere Fehler nie unter den Teppich gekehrt haben, sondern uns dafür entschuldigt haben – was nicht jeder von sich behaupten kann. Wir haben nie versucht, Euch Leserinnen und Leser für dumm zu verkaufen und uns als Halbgötter der Schreibmaschine aufzuspielen. Daß die



Ups, die Banane von Jürgen Bach aus Vettweiß ist wohl von der fieseren Sorte



Auch Felix Brinnich (13) machte beim TOTAL!-Wettbewerb mit, und bekommt für seine tolle Leistung ein T-Shirt sowie ein Überraschungsgeschenk von Nintendo

se Ehrlichkeit uns nicht gerade geschadet hat, meinen wir daran zu erkennen, daß wir trotz der drei neuen Mitbewerber seit der Veröffentlichung des N64 keine Leser verloren haben, sondern unsere Auflage sogar noch steigern konnten. Wir sind der Meinung, daß man durchaus erkennt, daß sich die TOTAL! durch ein hohes Maß an Qualität auszeichnet, und man merkt, daß hier eine kompetente Redaktion mit Spaß und Liebe zum Heft arbeitet. Da ist es absolut unnötig, in jedem Satz die Worte „exklusiv“ und „Weltpremiere“ zu benutzen – vor allem, wenn dies in den meisten Fällen nicht stimmt.

Doch zurück zu den Vorwürfen: Es wäre okay gewesen, wenn der leitende Redakteur der N-Zone sich auf die Tatsachen beschränkt hätte und die Hälfte seines Blattes dazu genutzt hätte, unseren peinlichen Faux pas lächerlich zu machen. So etwas ist in der Branche zwar noch nie vorgekommen und in halbwegs seriösen Magazinen unüblich, aber es steht ja jedem frei, das Niveau der Auseinandersetzung auf einen historischen Tiefstand herabzuziehen, den man selbst aus der Boulevardpresse nicht kennt. Es geht jedoch eindeutig zu weit, daß eben jener leitende Redakteur zu einer offensichtlichen Lüge greift; damit seinen Verdacht bestätigen zu wollen, wir hätten schon immer von ihm abgeschrieben (vgl. auch Editorial). Wer der Meinung ist, wir hätten jedermann bitter Unrecht getan, der sollte sich einmal die über 50 TOTAL!-Ausgaben durchlesen und diese mit dem halben Dutzend Ausgaben unseres geschätzten Mitbewerbers vergleichen.

Die Frage, in welchem Magazin gewöhnlich die besseren und zuverlässigeren Infos stehen, dürfte sich dann von selbst beantworten. Und wir glauben nicht, daß durch einen, zugegebenermaßen dummen und peinlichen Fehler, die Qualität von über vier Jahren in Frage gestellt wird.

Krieg?

Meint ihr nicht, ihr solltet eine Gegenoffensive starten?

Johannes Schartau, Krefeld

TOTAL! antwortet:

Natürlich, wir werden jetzt jeden Monat eine Doppelseite dafür opfern, die Fehler unseres geschätzten Kollegen offenzulegen und eine Schlamm Schlacht biblischen Ausmaßes führen. Nein, mal im Ernst, wir werden nichts dergleichen unternehmen, weil uns das einfach zu lächerlich ist. Im Gegensatz zu unserem Kollegen trauen wir unseren Leserinnen und Lesern durchaus zu, ihre eigenen Rückschlüsse zu ziehen. Außerdem haben wir es nicht nötig, Kompetenz dadurch vorzugaukeln, daß wir andere in der Öffentlichkeit schlecht machen. Wer zu solchen Mitteln greifen muß, zeigt nur, wessen Geistes Kind er ist. Wir sehen die Sache eher als Ansporn, unser Magazin immer noch besser zu machen, und betrachten das Ganze eher selbstironisch – wie man an einigen Stellen in dieser Ausgabe sehen kann.

Race for Fun

(...) Am Samstag fuhr Punkt 9 Uhr zur IFA. Mann, waren wir nervös. Nachdem wir einen Betreuer ausgequetscht hatten und erfuhren, daß über zehn neue N64-Spiele spielbar sein würden, wurden wir noch unruhiger. Nach langem Blah-Blah seitens der Betreuer kamen wir endlich in Halle 24 an – alles glänzte und leuchtete grellbunt. Ich lief zu den Spielen und konnte es kaum glauben: Forsaken – und es sah so genial wie auf euren Bildern aus. Ich drehte mich um und sah so viele Spiele, ich wußte gar nicht, wo ich anfangen sollte zu spielen. Doch dann sah ich es, es lachte mich förmlich an, das neue Spiel. Es war Diddy Kong Racing. Ich war ziemlich verblüfft, denn ich hatte noch nie etwas von diesem Spiel gesehen, gehört oder gelesen, auch auf der E3 war nichts davon zu entdecken,

oder? Was soll ich sagen, außer, daß es cool ist. Haben, haben, haben. Ja, ja, sagte ein Betreuer, wahrscheinlich ist es schon ab Herbst oder Winter erhältlich. Super!!! Ich beschreibe das Spiel jetzt nicht näher, denn das würde den Rahmen sprengen. Ich durfte außerdem Extreme-g spielen. Der Vierspieler-Modus hat mich nicht gerade vom Hocker gehauen. Das ist ja, als wenn man mit futuristischen Motorrädern im Lost Land rumdüst – der ganze Nebel. Dafür ist der Einspieler-Modus megagenial. Ich bin schon tierisch auf die nächste Aktion von Nintendo gespannt.

Arno Schatz, Bochum

TOTAL! antwortet: Jetzt hast Du also in Berlin erlebt, wie sich ein Redakteur jeden Morgen fühlt. Deinen vier DIN-A3-Seiten langen Brief (!!) konnten wir natürlich nicht komplett abdrucken. Vor allem die Kritik an PAL-Anpassungen und späten Veröffentlichungen haben wir in den vergangenen Monaten bereits ausführlich behandelt. Aber Deinen Kommentar zur Marketingstrategie wollen wir dennoch wiedergeben:

„Nintendo of Europe versucht krampfhaft, das Kinder-Image zu halten. Ich weiß nicht, was in Großostheim vorgeht, aber Marktforschung scheinen die nicht zu betreiben, sonst wüßten sie, daß z. B. Mario Kart 64 nicht hauptsächlich von Achtjährigen gespielt wird (und die Oma freut sich psychedelisch über die grellen Farben), nein, es reicht bis zu den 20jährigen Spielefreaks, die den Vierspieler-Modus ausnutzen. (...) Wir bekommen nie Veröffentlichungstermine bekanntgegeben. Es heißt immer nur 3. oder 4. Quartal. In Amerika ist das natürlich anders. Die Amerikaner brauchen auch keine Verschiebungen in letzter Minute hinnehmen, oder?“

Doch, müssen sie. In den USA und Japan gibt es mindestens genauso viele Terminverzögerungen wie bei uns – mit dem einzigen Unterschied, daß es ge-

naue Daten gibt, die dann nicht eingehalten werden. Womit Deine Aussage „Europa ist der Müllplatz der Videospielebranche“ (Wir haben es hiermit abgedruckt!) vielleicht doch ein wenig übertrieben ist. Dein Grußbild an die anderen Race-for-Fun-Teilnehmer konnten wir diesmal leider nicht mehr reinquetschen, aber die Grüße leiten wir gerne weiter.



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

PSX bevorzugt

1. Warum werden in Deutschland für das Nintendo⁶⁴ so viele First-Person-Shooter (Doom 64, Hexen 64 etc.) von der Bundesprüfstelle verboten, wenn sie für die Sony PSX frei verkäuflich sind?

2. Eine wichtige Bitte: Ein paar Tips & Tricks zum Spiel Blast Corps wären äußerst überfällig!

3. Außerdem wäre ein Bericht über sämtliche Importspiele-Adapter nicht schlecht.

S. Nielson und L. Mönnighoff, Bochum

TOTAL! antwortet:

1. Sind sie doch gar nicht. Welche denn? Hexen 64 ist übrigens nicht indiziert.

2. Sind sie, deshalb hatten wir die



Felix Brinnich (s.o.) malte gleich mehrere Bilder zum Mario Kart-Wettbewerb. Allerdings bleibt es bei einem Shirt und einem Geschenk, okay, Felix?

wichtigsten Tips auch schon in Ausgabe 6/97.

3. Wir können nicht alle Spiele auf sämtlichen Adaptern noch einmal komplett durchspielen. Manche Spiele scheinen z. B. problemlos zu funktionieren und stürzen dann erst später ab – so geschehen bei *Super Mario RPG* (SNES) auf einem Adapter, mit dem bis zum Endgegner der zweiten Welt alles einwandfrei lief. Außerdem kann es Unterschiede bei verschiedenen Baureihen der Konsole geben. Also lassen sich keine generellen Empfehlungen aussprechen. Aber vielleicht können uns TOTAL!-Leser ja ihre Erfahrungen mitteilen (welches Spiel in welcher Version mit welchem Adapter läuft, und wenn es Probleme gibt, welche)?! Das könnten wir dann zumindest abdrucken (Die Idee stammt übrigens von unserem Leser Thorsten Graf).

Spielstände ade

Ihr habt einmal davon berichtet, daß Euch die *PilotWings 64*-Spielstände gelöscht wurden. Ich dachte mir damals immer, daß das doch nicht so unheimlich schlimm wäre, aber jetzt denke ich anders. Deshalb wäre es sehr schön, wenn ihr diesen Brief abdrucken würdet, denn ich sehe diesen Brief als eine Warnung für alle Videospieler dort draußen an, die einen solchen Fehler nicht begehen möchten. Denn ich war so dumm und habe ein Japan-Modul in eine PAL-Konsole gesteckt und angemacht. Aber es hätte auch einen anderen Grund haben können, und damit kommen wir zu meinen Fragen: Kann es passieren, daß ein Spielstand von einem Spiel gelöscht wird, wenn es als PAL-Modul in einen Adapter gesteckt wird, um ein Japan-Spiel zu spielen?

Dennis Strillinger, Duisburg



Ob es mit Hilfe dieser ächzenden Schildkröte noch ein bißchen schneller geht? Timo Strodzik entwarf dieses brandneue, vierbeinige Extra für Mario Kart 64

TOTAL! antwortet:

1. Dies ist ein generelles Problem, wenn man Import-Spiele per Adapter betreibt. Es tritt nicht bei jedem Spiel auf, aber bei manchen – und dann auch nicht bei jedem Adapter. Dies ist auch der Grund,

weshalb wir in diesem Zusammenhang keine verbindlichen Empfehlungen aussprechen wollen. Händler, die Importspiele verkaufen, sollten da aber weiterhelfen können.

BPjS-Kommentar

Bezugnehmend auf das Vorwort ihrer Septemberausgabe, in dem es leider wieder einmal um das leidige Thema BPjS und Indizierung geht, muß ich meinem Unmut endlich auch einmal Luft machen. Mir ist natürlich klar, daß ihnen das Thema langsam auf die Nerven geht, aber wenn ich ehrlich sein soll,



Martin So. aus Dirmingen zeigt mit seinem Bild, wie Ihr in Mario Kart 64 ganz übel in Zugzwang geraten könnt

geht mir die Zensur der BPjS auf die Nerven. Es ist ja so, wird ein Spiel in Deutschland indiziert, so soll es ja für Jugendliche unter 18 Jahren nicht mehr frei zugänglich gemacht und beworben werden. Leider ist das aber so, daß solche Spiele dann auch für Erwachsene nicht mehr zu bekommen sind, soll heißen, daß diese Spiele komplett aus dem Sortiment genommen werden.

Ich persönlich wäre für eine Lösung, die sowohl den Spielern, als auch den Eltern und der BPjS zugute kommen würde. Als erstes sollte es Videospielmagazinen erlaubt sein, diese Spiele zu testen und diese Testergebnisse unverfälscht abdrucken zu dürfen, mit dem Vermerk 'Erst ab 18 Jahren freigegeben', oder 'Verkauf an Jugendliche unter 18 verboten'. Desweiteren sollten die gleichen Bemerkungen groß und deutlich auf den Packungen und den Etiketten

oder der CD vermerkt sein, so daß selbst unerfahrene Verkäufer dies sehen. Außerdem sollten Verkäufer, die solche Spiele an Minderjährige verkaufen, zur Verantwortung gezogen werden. Diese Freigabe auf Packungen

usw. sollte von der BPjS unvoreingenommen durchgeführt werden. Auch ihnen im Verlag geht diese ständige Indizierungsgeschichte sicher auf die Nerven, zumal auch sehr gute Spiele darunter leiden. Außerdem weiß ich nicht, was man als gewalttätiger betrachten soll, wenn ich einen Gegner verprügele (*Mortal Kombat*) oder ihn mit einem Sprung auf den Kopf töte (*Super Mario*). Beides ist eine Darstellung von Gewalt, nur mit dem Unterschied, daß z. B. *Mortal Kombat* diese Gewalt realistisch darstellt, und *Super Mario* diese Gewalt verniedlicht und ver-

harmlost. Aufgrund dessen möchte ich mit ihrer Hilfe einen Aufruf starten, damit Leser (Erwachsene), die ebenfalls so denken wie ich, der BPjS schreiben und ihre Meinung äußern – leider konnte ich nirgendwo die Adresse in Erfahrung bringen. Da sie aber einmal ein Interview mit der BPjS hat-

ten, hoffe ich, sie können mir da weiterhelfen und diesen Brief mit der Anschrift der BPjS abdrucken. Vielen scheint nicht klar zu sein, daß Videospiele schon lange nicht nur für Kinder gedacht sind, sondern daß es inzwischen eine auch wesentlich ältere Zielgruppe für bestimmte Spiele gibt.

Thomas Mülbradt, Weimar

TOTAL! antwortet:

Ein wichtiges Indizierungskriterium ist die Gewalt gegen Menschen, nicht die gegen Goombas und Koopas. Dies dürfte auch das Horror-Adventure *Resident Evil* (PSX) vor der Indizierung bewahrt haben, da dort in erster Linie Zombies 'abgeschlachtet' werden. Bei Shootern spielt übrigens die Ego-Perspektive eine große Rolle. Offensichtlich ist man bei der Prüfstelle der Ansicht, daß sich Spieler durch die First-Person-Perspektive eher mit der Handlung identifizieren als wenn eine handelnde, dritte Person auf dem Bildschirm zu sehen ist, wie zum Beispiel bei *Resident Evil* oder *Shadows of the Empire*. Einen Kommentar über den Sinn oder Unsinn dieser Interpretationsweise möchten wir uns an dieser Stelle verkneifen. Die Adresse der BPjS ist übrigens kein Geheimnis, schließlich ist es eine öffentliche Behörde. Sie lautet: Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, Kennedyallee 105-107, 53175 Bonn.

(Wir möchten verärgerte *Mortal Kombat*

Fans übrigens darauf hinweisen, daß unsachliche Zuschriften kaum den gewünschten Effekt haben werden – und Fatality-Listen kann man dort auch nicht anfordern.)

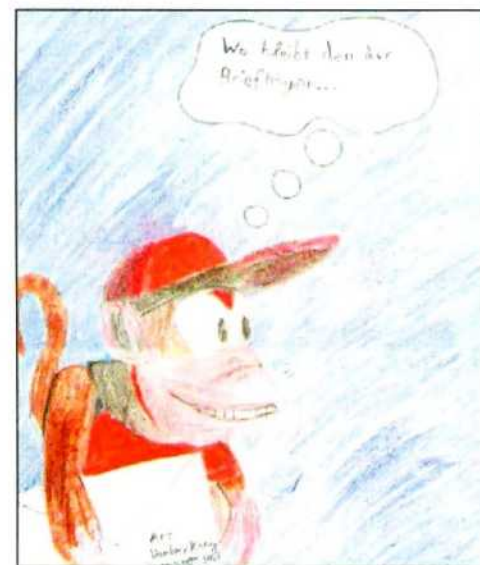
Wo ist Kirby?

1. In Ausgabe 8/97 habt ihr von Kirby 3 fürs SNES berichtet. Ist bekannt, wann es in Deutschland erscheint?
2. Wird es ein KirbyJump&Run für das N64 geben?
3. Hat Capcom bestätigt, daß es Mega Man X 64 überhaupt geben wird?
4. Was ist eure Lieblings-(Comedy-)Serie?
5. Ist einer von Euch Ärzte-Fan?

Karolina Lossa, Marl

TOTAL! antwortet:

1. Unsere Nachfrage bei Nintendo ergab: Frühestens Anfang 1998.
2. Seit fast zwei Jahren ist nun Kirby's Air Ride angekündigt. Wir haben bereits in TI 6/97 berichtet, daß das Spiel in ein 'normales' Kirby-Spiel umgewandelt werden soll.
3. Vor der Shoshinkai (bzw. Nintendo World '97; 21. bis 23.11.) wird es wohl keine offizielle Verlautbarung geben.
4. Eine Blitzumfrage in der Redaktion hat ergeben, daß *Die Simpsons* bei einer Wahlbeteiligung von 100 % mit 37,5 % auf Platz Nr. 1 liegt.
5. Ja, einer.



Sejat R. sorgt dafür, daß sich Diddy Kong als Briefträgerin nützlich macht

Rumble Corps

1. Warum ist *Blast Corps* in Deutschland ohne Rumble Pak erschienen? Würde die Version das Rumble Pak überhaupt unterstützen?
2. Da das 64DD sowieso ein Pflichtkauf für jeden Nintendo-Fan (und N64-Besitzer) wird, könnte Nintendo das Hardware-Zubehör auch weiter aufrüsten. Man könnte doch einen Soundchip einbauen, der den (Co-)Prozessor des N64 entlastet, so daß dann Spitzengrafik und Musik in CD-Qualität gleichzeitig und effektiver möglich wären.

Michael Gramzoll, Magdeburg

TOTAL! antwortet:

1. Weil *Blast Corps* das Rumble Pak, wie berichtet, nicht unterstützt. Ursprünglich war dies zwar angekündigt, weil dieses Feature auf den ersten Blick wie geschaffen für *Blast Corps* scheint. In der Testphase zeigte sich jedoch, daß das permanente Rumbeln eher nervig sein würde. Folglich hat Rare die Rumble-Pak-Unterstützung wieder gestrichen.
2. Technisch wäre das durchaus möglich, aber nicht sehr kostengünstig.

Wichtig ist, das 64DD so billig wie möglich zu produzieren, damit sich möglichst alle N64-Besitzer das Ding leisten können. Ein zusätzlicher Soundchip würde die Kosten für die Zusatz-Hardware erhöhen. Außerdem sind Spitzengrafik und Sound sehr wohl gleichzeitig möglich, wenn sich die Programmierer nicht so dämlich anstellen und die von SGI entwickelten Standard-Soundtreiber benutzen. Rare (*GoldenEye 007*, *Kl Gold*), Konami (*Ganbare Goemon*) und H2O (*Tetrisphere*) ha-



Die absolute Lieblingssendung von den beiden TOTAL!-Redakteuren Klaus Hartwig und Maris Feldmann wurde bisher leider noch nicht als Hauptpreis ermittelt

Sailor Moon

Unser Report über *Sailor Moon* hat, wie schon berichtet, eine Welle von Briefen ausgelöst. Bei den Fragen dreht es sich hauptsächlich darum, wo die Spiele zu haben sind, wo man die Kinofilme sehen kann und ob es die vierte und fünfte Staffel der TV-Serie auch geben wird. Zumindest ein *Sailor Moon*-Spiel ist als PAL-Import aus Frankreich erhältlich. Es soll sogar schon einmal in einigen Videotheken gesichtet worden sein. Wir können Euch aber z. Zt. keinen Händler nennen, der dieses (oder Japan-Importe) im Angebot hat.

Außerdem haben wir RTL 2 kontaktiert und in Erfahrung gebracht, daß *Sailor Moon* in Zukunft einen festen Sendeplatz um 15 Uhr bekommen soll. Sobald die ersten drei Staffeln (*Sailor Moon*, *Sailor Moon R* und *Sailor Moon S*; R und S werden nicht gesondert gekennzeichnet) gesendet wurden, werden alle Folgen noch einmal wiederholt. Danach werden möglicherweise auch *Sailor Moon Super S* und *Sailorstars* gesendet, aber das ist noch nicht 100%ig sicher. Aufgrund der hohen Einschaltquoten (laut RTL 2 über 40 % bei den 3 bis 13jährigen, immerhin noch 7 bis 8 % bei den 14 bis 49jährigen!) wird die Serie den Fans aber noch eine ganze Zeit erhalten bleiben.

Es soll in Deutschland auch kurze Zeit Puppen von Bandai gegeben haben, als die Serie im ZDF lief. Da *Sailor Moon* aber damals nicht sonderlich erfolgreich war, verschwanden diese seit kurzer Zeit wieder vom Markt. Es ist durchaus möglich, daß sich dies demnächst ändert. Außerdem findet Ihr in den News dieser TOTAL! einen interessanten Versand. RTL 2 kümmert sich zur Zeit um die Senderechte an den Kinofilmen, auch der Manga- und Anime-Spezialist A.C.O.G. plant, die Filme, falls möglich, bei uns ins Kino zu bringen.

Was den Wunsch nach einem Poster betrifft: Wir arbeiten dran. Wir können Euch übrigens keins der abgedruckten Bilder schicken (selbst wenn ihr Rückporto beilegt), da wir sie nur in digitaler Form vorliegen haben, nicht aber auf Papier. Zum Abschluß möchten wir noch das Ergebnis der Frage nach der beliebtesten *Sailor*-Kriegerin bekanntgeben: Amy/*Sailor Merkur* liegt ganz klar auf Platz 1 mit 31 %, gefolgt von Mars mit 24 %, Bunny mit 18, Jupiter mit 17 und Venus mit 10 %. Eine Stimme gab es sogar für *Sailor Pluto*!

PS: Die Frage nach Neptun und Uranus hat sich ja mit dem Beginn von *Sailor Moon S* Anfang Oktober erledigt, auch Saturn hat in dieser Staffel einen kleinen 'Gastauftritt'.

GEWINNER

aus
TOTAL! 9/97

Herzlichen Glückwunsch!

Street Fighter (A.C.O.G.) (richtige Antwort: Dhalsim)

10 Street Fighter-Videos

Erik Leukel, Hünstetten-Görsroth; Andreas Freymüller, Heidelberg; Manuel Dillinger, Hohenau; Richard Williams, CH-Winterthur; Christian Sonksen, Bredstedt; Klaus Zepf, Seitingen; Alexander Petreski, Köln-Bocklemünd; Jens Menzer, Seckach-Klingge; Jacqueline Klein, Schallodenbach; Andreas Böhrer, Rheinfelden

50 Street Fighter-Poster

Benjamin Becker, Düren; Benjamin Timm, Neu-Isenburg; Tony Cira, Bonn; Paul Winkler, Düsseldorf; André König, Korschenbroich; Torsten Seile, Köthen; Henning Franke, Hagenburg; Sören Renner, Schwerin; Tolo Josip, Karlsruhe; Heike Göllner, Kempten; Kim Makombe, CH-Rubigen/Bern; Sebastian Schmidt, Karlsruhe; Marco Massalski, Eisenberg; Peter Bunker, Rietberg; Dennis Pfahl, Essen; Sebastian Heilmann, Winnigen; Alexander Weis, Neuendorf am Speck; Roger Herrmann, Zepernick; Markus Vetter, Hagen; Steve Grawunder, Berlin; Sandro Turba, Ober-Roden; Philip Stöckel, Dortmund; Goran Vulovic, CH-Chur; Dominic Wirth, CH-Embrach; Jessica Prax, Niedernhausen; Yvonne Poslon, Lobbach; Andrea Mukle, Tremmen; Elisabeth Sinnewe, Offenbach/M.; Katrin u. Edith Unger, Wilhelmshaven; Sven Schimke, Essen; Martin Huber, Königsbrunn; Franz-Josef Holz, Stuttgart; Valentin Frühauf, Renchen; Don Le Qui, Leinefelde; Daniel Kindinger, Fürth-Ellenbach; Andreas Zeuner, Zierenberg; Steffen Baumgärtner, Treuchtlingen; Waldemar Nikolas, Renchen; Max Steffenhagen, Güstrow; Fadi El-Majzoub, Stuttgart; Alexander Jonas, Magdeburg; Brigitte Gärtner,

Celle; Marco Missins, Wildeshausen; Toni Niedzieba, Unna; Yvonne Gratzke, Gröbzig; Jasmin Kadric, Düsseldorf; Valentin Schneider, Bad Krozingen; Phillip Wagner, L-Bereldange; Manuel Torres, Schacht-Audorf

O.K. Corral (Ehapa)

Christel Scheurich, Leidersbach; Manuel S. Fritsch, Groß-Umstadt; Andreas Böhrer, Rheinfelden; Thomas Müller, Heising; Thomas Krieg, Stephanskirchen

E3-Videos (Freak's Shop)

Sascha Weisel, Bad Nauheim; Klaus Stengel, Nürnberg; Markus Wegener, Hamburg; Fred Blase, Zahna; Jens Jahnke, Herne; Sebastian Dillge, Mannheim; Niko Holz, Deverling; Alexander Koch, Wiehe; Robert Dörmeier, Northeim-Hillerse; Christian Schanz, Braunschweig; Jossip Ido, Karlsruhe; Mario Geier, A-Liezen; Roger Herrmann, Zepernick; Michael Hildebrand, Rheinbach; Christoph Lienert, CH-Willerzell; Jeremias Börner, Düsseldorf; Tom Leitner, Stuttgart; Sven Sommer, Berlin; Dietmar Scholz, Nürnberg; Christina Pfeil, Köln

E3-Videos (Next Generation) The Next Generation

Tobias Kienzler, Schonach; Willy M. Wenner, Mainbernheim; André Mucker, Vechta; İlhan Kocabiyik, Bad Waldsee; Andreas Böhrer, Rheinfelden; Michael Martin, CH-Luzern; Heiko Oertel, Weimar; Melanie Hellwig, Arneburg; Josefine Glaser, Ingerkingen; Manuel Dillinger, Hohenau; Sebastian Kalitzki, Düsseldorf; Lars Langbehn, Timmendorfer Strand; Günter Steffens, Berlin; Dennis Ott, Goch; Klaus Zepf, Seitingen; Nico Mattern, Neumünster; Matthias Herrendorf, Berlin; Benjamin Haarhaus, Tönisvorst; Klaus Stengel, Nürnberg; Manuela Dajcman, Ebersbach



Fabian Graf aus Schaffhausen in der Schweiz hat das große Los gezogen. Mit seiner Zeichnung zum Mario Kart-Wettbewerb sahnt er den Hauptgewinn ab

ben bewiesen, daß dies sehr wohl möglich ist. Wir planen übrigens einen Report über Sound in Videospielen, der diese Thematik behandeln wird.

Mehr MK 4

Ihr habt in dem Bericht über Mortal Kombat 4 (TI 9/97) zu wenig geschrieben und zu wenige Bilder gezeigt. Auch wenn es MK 4 jetzt nur als

ne Sache. Aber warum habt ihr die grottenschlechte Serie Sailor Moon mit zwei Seiten 'gewürdigt', während Kultklassiker wie Akira oder Fist of the North Star mit ein paar Zeilen bedient werden? Was ist mit Filmen wie Urotsukidōji, Ninja Scroll, Vampire Hunter D? Da können Sailor Moon und Ranma doch einpacken!

Stefan Schröder, Wardenburg



Eric Meyer (16) aus Ellenstedt landet mit seiner famosen Zeichnung zu Mario Kart 64 auf dem zweiten Platz. Herzlichen Glückwunsch, Eric!

Automaten gibt, würde ich sehr froh sein, wenn ihr einen umfangreichen Bericht darüber bringt.

Razvan Cirstian, Wuppertal

TOTAL! antwortet:

Äh, ja, MK 4-Bericht, genau! Wie war das doch noch mit der neuen BPS-Regelung und der Inhaltsgleichheit? Die Kurzmeldung war, weil wertfrei, die einzige noch mögliche Art der Berichterstattung und das letzte Überbleibsel des geplanten, größeren Reports.

Halt' den Mondstein fest

1. Lohnt sich die Anschaffung einer Surround-Anlage fürs N64?
2. Lohnt sich ein N64-50/60 Hz-Umbau?
3. Eure Anime/Manga-Rubrik ist eine fei-

TOTAL! antwortet:

1. Allein für die Nutzung mit dem N64 sicherlich nicht – die wenigen Surround-Spiele sind höchstens ein netter Nebeneffekt für Film-Freaks mit einer umfangreichen Bibliothek an Videos, Laserdisks oder (zukünftigen) DVDs.
2. Nein, da es keinen einwandfrei funktionierenden 50/60 Hz-Umbau gibt.
3. Klar, lustige Animes sind natürlich Schrott, genauso wie Komödien gegen Splatter-Filme und Super Mario 64 gegen indiziert oder beschlagnahmt einpacken können. Wie konnten wir (und Millionen andere) nur vergessen, daß Humor kindisch und damit schlecht ist? PS: Kult-Animes wie Akira tauchen deshalb nur am Rande auf, weil es dazu keine Videospiele gibt.

Fragen, die die Welt bewegen

1. Wie alt sind eure Tamagotchis schon geworden?
 2. Wieviel Euro wird eure Zeitschrift im Jahre 2000 kosten?
- Phil, Dortmund

TOTAL! antwortet:

1. Unser eines Redaktions-Tamagotchis brachte es im ersten Anlauf nur auf 14 – der Volontär, in dessen Obhut es am Wochenende von uns ging, muß nun zur Strafe bei Virgin arbeiten.
2. Meinst Du jetzt die Variante mit N64-Demo-Modul oder ohne?

PAL-Anpassung

Müßten Videofilme aus Amerika aufgrund des unterschiedlichen Fernsehstandards nicht auch PAL-angepaßt werden?

Dennis Dreger, Gelsenkirchen

TOTAL! antwortet:

Müssen sie, werden sie auch. Schließlich 'laufen' diese auch mit 60 Halbbildern pro Sekunde, also zehn mehr, als PAL-TVs darstellen können. Das Verfahren zur Anpassung ist extrem aufwendig (Bilder werden interpoliert usw.) und die entsprechenden Profi-Geräte sehr teuer, allerdings läuft die Konvertierung automatisch ab und kostet somit bei weitem nicht soviel Zeit wie die Umprogrammierung bei Spielen.

Technik-Treff

1. Das Nintendo⁶⁴ ist doch in der Lage, eine Auflösung von maximal 640 X 480 Bildpunkten darzustellen. Schön und gut, aber ich habe bis jetzt noch keinen Fernseher gesehen, der diese Auflösung zeigen kann. Also, welchen Nutzen hat diese dann?
2. Was genau ist HDTV?

Rudolf Hollermeier, Straubing

TOTAL! antwortet:

1. Wir wissen ja nicht, was Du bislang für Fernseher gesehen hast, aber: Horizontal kann ein Fernseher problemlos 640 Punkte pro Zeile darstellen, auch 480 Zeilen sollten eigentlich weder NTSC- noch PAL-Geräte (525 bzw. 625 Zeilen) überfordern.
2. High Definition Television ist eine Fernsehnorm, die wesentlich höhere Auflösungen ermöglicht (1280 x 800). Analog-Geräte gibt es seit einigen Jahren, doch aufgrund der immens hohen Preise und einiger technischer Probleme



Jonas Bissuper zeigt mit seinem Bild, was passieren kann, wenn man zu lange Mario Kart fährt

(hohe Bandbreite bei Übertragungen) hat sich HDTV bislang nicht durchsetzen können. Ende '98 soll allerdings digitales HDTV mit MPEG-2-Kompression auf den Markt kommen, das wegen der Bildwiederholungsfrequenz von 70 Hz auch für die Computer- und Internet-Lobby sehr interessant ist.

Kindgerecht

1. Wird Diddy Kong Racing in puncto Steuerung Mario Kart 64 übertreffen?
2. Ist Hybrid Heaven ein ernstzunehmender Gegner für Resident Evil 2?

Holger Reinhardt, Düsseldorf

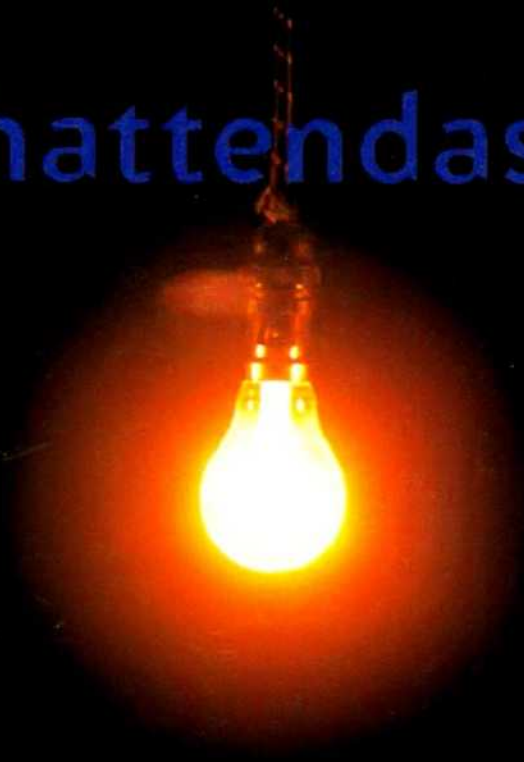
TOTAL! antwortet:

1. Das können wir noch nicht definitiv sagen, da wir diese Info noch nirgends abschreiben konnten (Vorsicht: Ironie!). Im Ernst: Dies läßt sich erst mit Sicherheit sagen, sobald das Spiel 100%ig fertig ist. Die Vorversion machte jedenfalls einen sehr guten Eindruck.
2. Ist Michael Schuhmacher ein ernstzunehmender Gegner für den 1. FC Kaiserslautern? So wie es aussieht, kann man Hybrid Heaven und Resident Evil 2 kaum vergleichen, auch wenn es so aussehen mag. Capcoms Werk ist an Spannung und Atmosphäre kaum zu übertreffen – das ist allerdings auch gar nicht Konamis Ziel. Bei Hybrid Heaven geht es eher um Interaktion und variantenreiches Gameplay – mit einer gehörigen Portion Strategie, Action, Geschicklichkeit und Rollenspiel-Elementen (!) bei den Kämpfen.



Michael Neumann (16) aus Schwarzheide brachte dieses nette Bild für den Wettbewerb zu Papier

Macht dem Schattendasein ein Ende!



SCHLUSS MIT DUNKEL,
JETZT WIRD ES **HELL!**

DER **EINZIGE** WEG, SICHER UND **SCHNELL** ALLES
NOTWENDIGE ZU ERFAHREN, GEHT ÜBER EIN **TOTAL!-ABO!**

TOTAL!

Abo-Club

z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23617 Stockelsdorf

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.

BLZ _____

Kontonr. _____

Geldinstitut _____

Unterschrift _____

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

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

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

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

Bitte keine Überweisung!

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

1-2 (simultan)

GT Interactive

ab November



EXKLUSIV

SAN FRANCISCO





Über das N64 bricht derzeit eine wahre Rennspiel-Flut herein. Welche Games davon zu gebrauchen sind und welche nicht, könnt Ihr in Videospielzeitschriften erfahren. Aber über die fetzigen Ami-Schlitten von San Francisco Rush könnt Ihr ausschließlich und exklusiv in TOTAL! lesen.

Ihr kennt sie alle, die amerikanischen Filme, in denen sich Mörder, Diebe und sonstiges Gesindel wilde Verfolgungsjagden mit den Cops liefern. Und eine Frage

bleibt immer offen: Wie zum Teufel halten die Autos das bloß aus? Da schießt beispielsweise ein tonnenschwerer Cadillac über einen Hügel, fliegt meterweit durch die

Luft, knallt auf harten Asphalt und fährt weiter, als wäre überhaupt nichts passiert. Tatsächlich können diese Frage dann wohl nur die Trickabteilung beim Film oder die amerikanischen Autohersteller beantworten.

Wie auch immer, solche Szenen sehen meist megacool aus, und das ist schließlich die Hauptsache. Wenn Ihr von diesen Crashes aber gar nicht genug bekommen könnt, dürfte San Francisco Rush fürs N64 genau auf Eurer Linie liegen.

Von fetzigem Metal-Stereosound begleitet, könnt Ihr Euch in der hügeligen Landschaft von San Francisco mit zwölf verschiedenen Autos nach Herzenslust austoben. Unter den Gefährten befinden sich für Rennen untypische, grellbunt bemalte VW-Busse genauso wie schnittige Ami-Schlitten. Schon allein das kunterbunte Fahrzeugan-

gebot zeigt, daß die Entwicklerfirma Midway bei diesem Spiel größeren Wert auf Fun als auf eine möglichst reale Rennsimulation gelegt hat. Besonders deutlich wird dies jedoch, wenn Ihr die erste Runde durch die amerikanische Großstadt dreht. Man höre und staune: In der City gibt es mehrere Wege, ans Ziel zu gelangen. Es gibt zwar

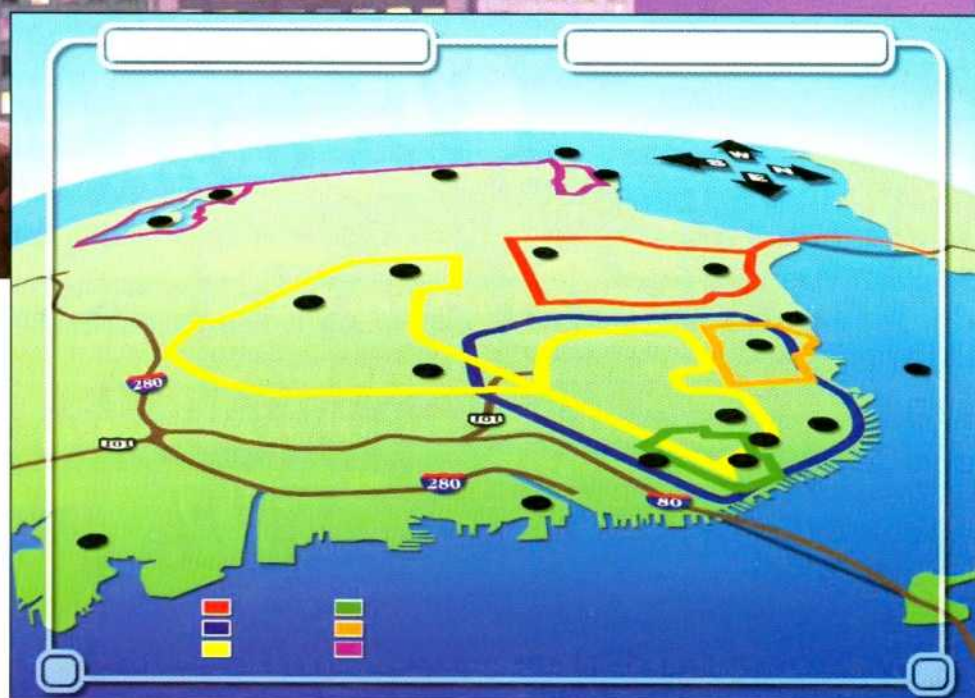
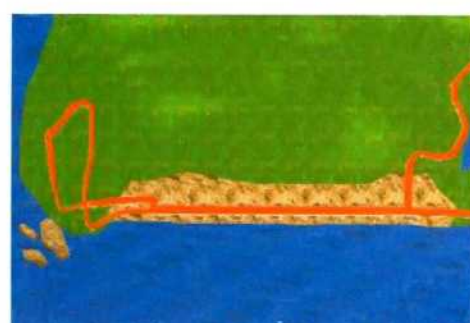
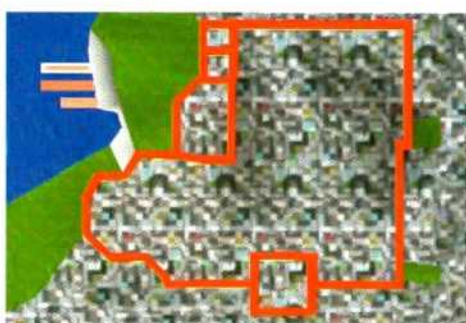
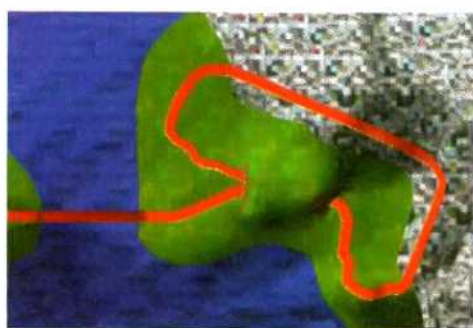
AMERIKANISCHE RENNACTION VON GT INTERACTIVE

keine völlige Bewegungsfreiheit, aber zahlreiche Abkürzungen und Streckenalternativen.

Natürlich gibt es auch bei diesem Spiel eine Zeitvorgabe, in der ein Kurs geschafft werden muß. Hauptsächlich liegt der Schwerpunkt jedoch auf Action. Irgendwie juckt es sogar richtig in den Fingern, möglichst weit über den nächsten Hügel zu fliegen oder einem anderen Fahrzeug mal richtig die Seite aufzureißen – zumal die Schäden an den Wagen sichtbar sind. Legt Ihr allerdings zu viele Crashes hin, löst sich Euer Gefährt in einer gigantischen Explosion auf – ganz so wie es in einem Actionfilm passiert. Aber auch in diesem Punkt greift bei San Francisco Rush der Fun-Faktor. Ihr könnt nämlich vor Rennbeginn einstellen, ob nach einer Explosion gleich ein neuer fahrbarer Untersatz erscheinen soll oder das Rennen beendet wird. Bei soviel Spaß am Fahren darf natürlich eines nicht fehlen: die



DIE STRASSEN VON SAN FRANCISCO



Diese Übersichtskarte zeigt Euch alle sechs Tracks auf einen Blick. Die Kurse sind frei anwählbar. Ob es einen weiteren versteckten geben wird, ist bisher noch streng geheim



Wer mag, kann natürlich auch die Abkürzung durch die Parkanlage nehmen



Klein, aber oho: Mit diesem flotten Käfer könnt Ihr ganz schön aufdrehen

Möglichkeit, ein zweites Pad anzuschließen. Sobald der Bildschirm horizontal unterteilt ist, könnt Ihr auch schon mit einem Kopf-an-Kopf-Rennen loslegen oder Euch im

BEI SAN FRANCISCO RUSH ÜBERWIEGT DER FUN-FAKTOR

Duo ein Gefecht mit den Computer-Gegnern liefern. Egal, wie Eure Entscheidung ausfällt, bei diesem Rennspiel wird es selten langweilig. Die detaillierte Gestaltung der Streckenumgebung ist daran natürlich nicht ganz unschuldig. Ständig wechselnde Häuserfassaden und Grünflächen erfreuen das Auge und sind ähnlich kunterbunt gestaltet wie die Fahrzeuge. Midway hat sich große Mühe gegeben, das Game möglichst luxuriös auszustatten. Neben dem eben genannten Feature lassen sich beispielsweise die Nebelverhältnisse in vier Stufen einstellen, die Kurse



Ups, das hat ordentlich Gummi gekostet, doch auf Reifenabnutzung oder sonstige Beschädigungen am Fahrzeug braucht Ihr bei San Francisco Rush wirklich nicht zu achten



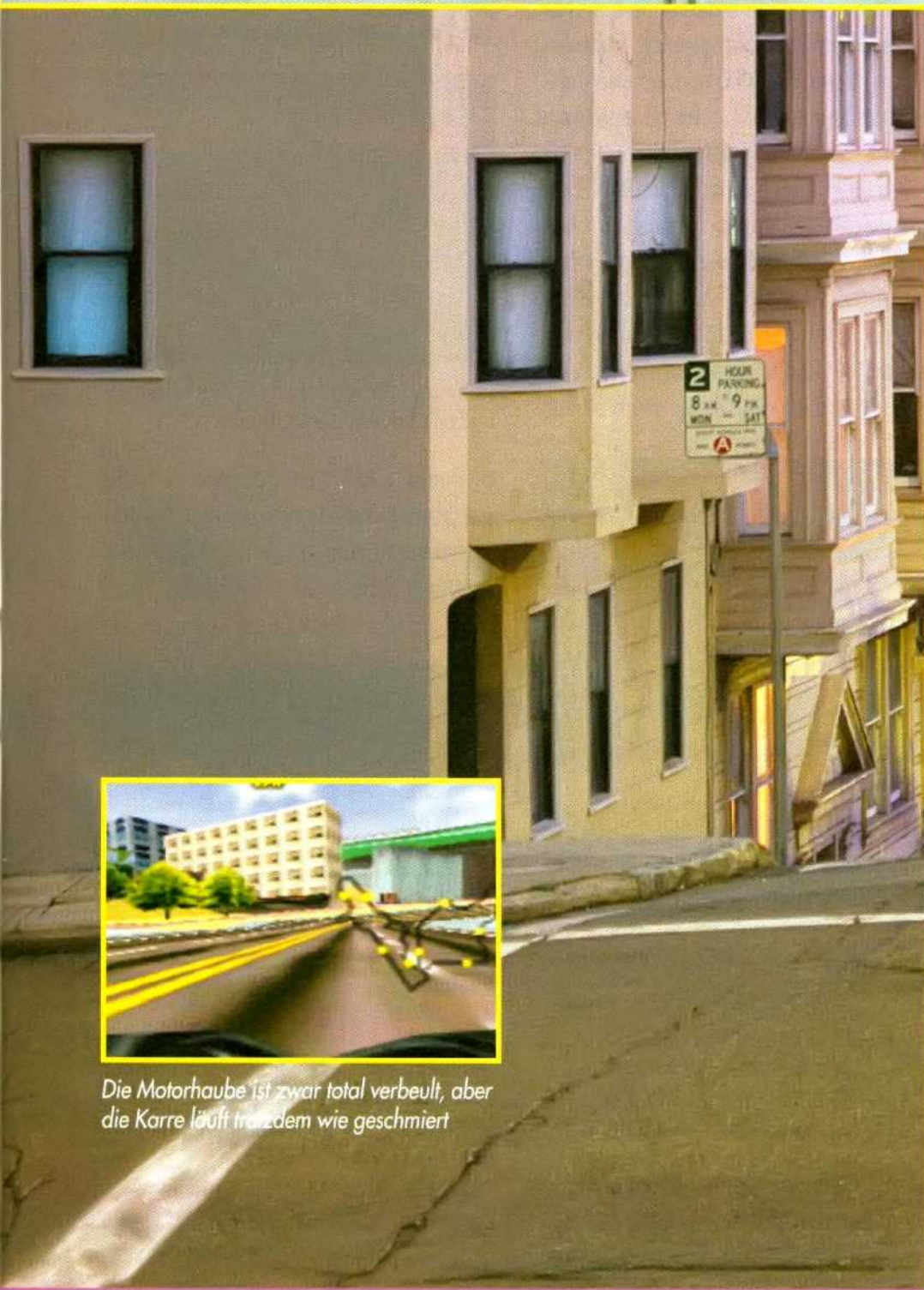
Ed Logg

Ed wars ...

Die Firma Midway hat *San Francisco Rush* für die USA hergestellt. Ursprünglich wurde das Game von Atari Games für Automat programmiert. Die spezielle Nintendo⁶⁴-Variante hat drei zusätzliche Strecken zu bieten. Für diese Version zeichnet der berühmte Spiele-Veteran Ed Logg verantwortlich, der sich mit Titeln wie *Asteroids* und *Centipede* bereits Anfang der Achtziger einen Namen machte. Noch vor Weihnachten soll von Atari Games, bzw. Midway außerdem das Prügelspiel *Mace - The Dark Age* auf den Markt kommen.



EIN PLUSPUNKT: DIE LUXURIÖSE AUSSTATTUNG



Die Motorhaube ist zwar total verbeult, aber die Karre läuft trotzdem wie geschmiert



Auf dieser langen Geraden stehen die Chancen für ein Überholmanöver natürlich bestens



Selbst dieses bunt bemalte Hippy-Auto kann springen wie ein junges Känguruh



Das Rennspiel von GT Interactive bietet insgesamt vier verschiedene Perspektiven

sind rückwärts oder spiegelverkehrt befahrbar, die Windstärke kann geregelt und auch die Intensität des Rumble Paks vorherbestimmt werden – um nur einige Einstellmöglichkeiten zu nennen. Was die Programmierer bis zum endgültigen Erscheinungstermin noch alles einbauen, bleibt wie immer abzuwarten.

Doch die Hoffnung auf ein gutes Rennspiel ist durchaus gegeben. Schließlich zeichnete die Firma Midway in der Vergangenheit für Automatenumsetzungen wie *Wayne Gretzky's 3D-Hockey* und *NBA Hang Time* verantwortlich. Ein weiterer sehr bekannter Titel stammt aus genannter Spiele schmiede, den wir an dieser Stelle allerdings nicht nennen dürfen, da er indiziert ist. Aber soviel sei verraten: Er fängt mit „m“ an und hört mit „t“ auf – na, fällt der Groschen? Wie auch immer, TOTAL! wird Euch auf jeden Fall auf dem laufenden halten, und sagen, ob es sich lohnt, die Motoren in *San Francisco Rush* heißlaufen zu lassen.

Sandra Alter



N64

1-4 (simultan)

Konami/Titus

November

Im Gegensatz zu vielen langfristigen Vorankündigungen zahlreicher anderer Hersteller hat Titus mit Lamborghini 64 einen Blitzstart hingelegt. Die fast fertige Version präsentierte Titus kürzlich. Wir haben für Euch ein paar Testrunden gedreht.

LAMBORGHINI 64

Mit acht verschiedenen Fahrzeugen können ein bis vier Spieler ab November auf sechs Strecken antreten. Ähnlich wie in *Cruis'n USA* könnt Ihr unter Umständen die Fahrzeuge aus dem computergesteuerten Straßenverkehr ebenfalls per Cheat anwählen. Zudem wird es verschiedene Wetterverhältnisse geben. Von Sonne über Regen und Schnee bis hin zu Nacht und Nebel soll alles vertreten sein. Was für das Wetter recht ist, ist für die Streckenverhältnisse billig. Dort gibt es nicht nur trockenen Asphalt, sondern auch Schlamm- und Sandstrecken. Ein weiteres Feature werden die Boxenstopps



In fünf verschiedenen Spielmodi könnt Ihr über die Strecken von Lamborghini fahren



Unter Umständen wird das Spiel in der fertigen Version Automobili Lamborghini heißen



Die Boxenstopps erlauben auch während des Rennens viele Einstellungen am Auto



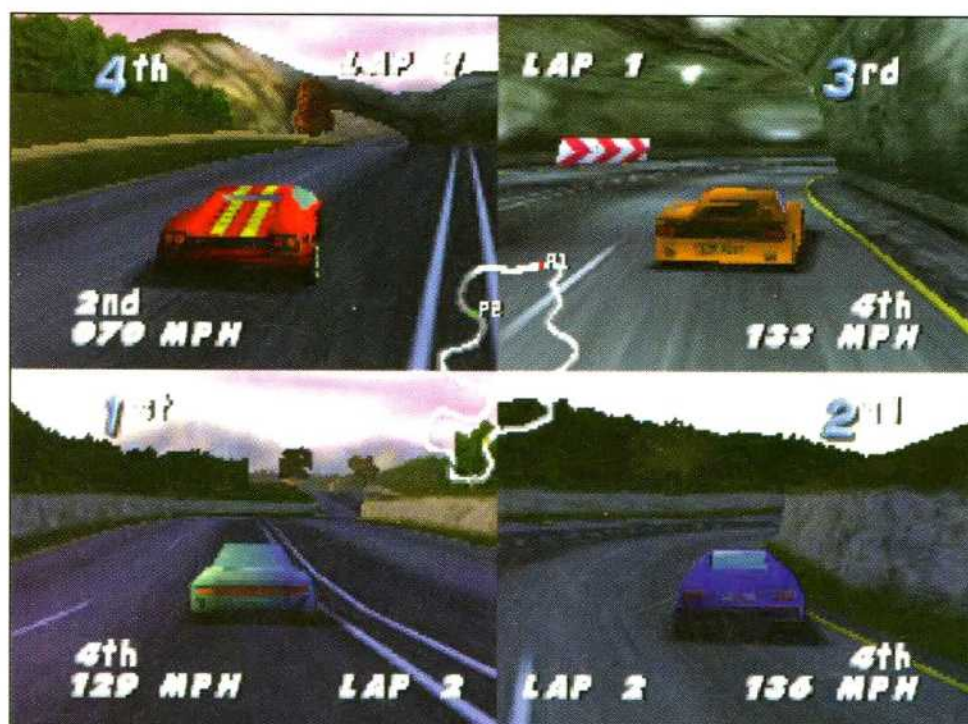
Lamborghini 64 wurde sehr liebevoll mit vielen Details ins richtige Licht gerückt



Halsbrecherische Sprünge und fiese Haarnadelkurven wollen gemeistert werden

sein, die auch während eines Rennens zahlreiche Fahrzeugabstimmungen zulassen. Damit trotz der vielen Arcade-Features ein Simulationseffekt vorhanden ist, wurden die acht Luxusportwagen mit den originalen Fahrzeugeigenschaften ausgestattet. Anwählbar sollen sein: Lamborghini Diablo, Lamborghini Countach, Ferrari Testarossa, Porsche 911, Bugatti LB

sowie drei weitere Bugatti-Modelle. Im Gespräch waren auch Porsche 959 und Ferrari F50. Damit Euch die Steuerung leicht von der Hand geht, setzt Titus auf den Analogstick. Die Steuerung zeigte sich bei den ersten Testrunden als ein wenig zu sensibel. Titus versprach aber eine Einstelloption für die Lenkung. Ganz besonderen Wert legt Titus bei der Programmierung



Der eingebaute Mehrspieler-Modus für bis zu vier Rennfahrer ist eines der Highlights aus dem Game und glänzt durch sehr detaillierte Grafiken, trotz enorm hoher Geschwindigkeit.



Im Zweispieler-Modus gibt es den vertikalen und den horizontalen Splitscreen

auf die exakten Fahrzeugeigenschaften, eine genaue Kollisionsabfrage und das Streckendesign, das mit zahlreichen Abzweigungen für ausreichende Abwechslung sorgen soll.

Erstaunlich ist die Zahl der Rennmodi, die Euch zur Verfügung stehen. Statt der üblichen drei will man bei *Lamborghini 64* mit fünf verschiedenen Spielmodi auftrumpfen. Championship, Time Trial, Arcade- und Tournament Modus sollen durch einen versteckten Modus ergänzt werden, über den Titus aus Konkurrenzgründen zur Zeit noch nichts verlauten lassen möchte.

Marcus Höfer

WETRIX

Wetrix – verbirgt sich hinter diesem Titel der x-te Tetris-Klone oder ein brauchbares Spiel fürs N64? Ein Date mit der Herstellerfirma Laguna in den TOTAL!-Redaktionsräumen zeigte, daß der Begriff „Wasserspiele“ auch anders als im herkömmlichen Sinne definierbar ist.

N64

1-4 Spieler (simultan)

Laguna

1. Quartal '98



Achtung! Einmal ausprobieren reicht bei Wetrix, um süchtig zu werden, aber das haben Games mit genial einfachen Spielprinzipien wohl alle gemeinsam



Zugegeben, ein Game mit dem Namen *Wetrix* muß etwas mit dem Spiel von Alexej Patschitnow zu tun haben – und hat es auch. Die verschieden geformten Klötze aus *Tetris* dienen als Spielelemente. Aber halt, Ihr solltet Euch jetzt nicht gelangweilt gähnend abwenden, sondern weiterlesen! Schon alleine die Tatsache, daß es in diesem Spiel um Wasser und *Tetris*-Klötze geht, dürfte Anlaß zur Neugierde geben.

Okay, hier also die Fakten: Ein dreidimensionales Quadrat schwebt frei im Raum. Vor einem psychedelisch animierten Hinter-

grund fallen von oben Klötze herab. Mit diesen müßt Ihr auf dem Quadrat eine Umrandung bauen, die nach einer Weile einer Gebirgskette in den Schweizer Alpen nicht unähnlich ist. Fehlt nur noch der schillernd blaue Gebirgssee, und der läßt auch nicht lange auf sich warten. Mal größere, mal kleinere Mengen Wasser fallen zusammen mit den Klötzen von oben herab. Ihr müßt nun darauf achten, daß möglichst jeder Tropfen des kostbaren Guts auf der Plattform bleibt bzw. in einem Krater untergebracht wird. Alles, was daneben geht, wird in einem Reagenzglas gesammelt.

Natürlich kann nicht unendlich viel Wasser auf der Ebene gehalten werden, deshalb kommt in *Wetrix* auch das Element Feuer hinzu.

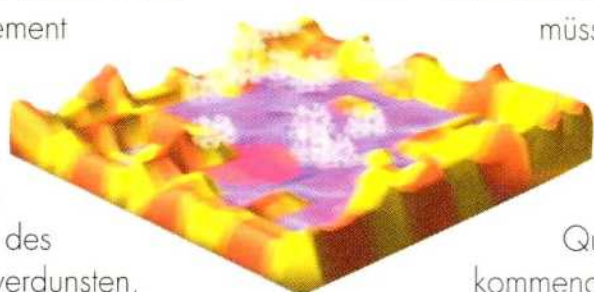
Richtig platziert, läßt ein glühender Ball eine große Menge des flüssigen Stoffs verdunsten, und der Pegel im Reagenzglas senkt sich wieder. Eiskubeln hingegen lassen die Wassermassen auf der Plattform für einige Zeit erstarren, so daß Ihr in aller Ruhe an einer stabilen Barriere weiterbauen könnt. Die braucht Ihr dringend, denn zwischen Klötzen, Eiskubeln und Feuerbällen finden sich auch hin und wieder Bomben, die große Löcher in Eure Seelandschaft reißen. Außerdem solltet Ihr auf Erdbeben vorbereitet sein, die Euer selbstgebautes Gebirge in der Höhe meist halbieren.

Schon beim Probespielen der Preview-Version zog *Wetrix* die TOTAL!-Redaktion in seinen Bann. Schon nach wenigen Spielen stellte sich heraus, daß der Suchtfaktor bei diesem Game enorm hoch ist. Leider mußte Jochen Färber von Laguna sein bisher einzi-

ges *Wetrix*-Modul wieder mit nach Frankfurt nehmen – der Kerl ist einfach unbestechlich! Und so

müssen wir uns genau so wie Ihr noch bis zum ersten Quartal des kommenden Jahres gedulden, bevor die Wasserspiele auf dem Nintendo⁶⁴ weitergehen können.

Sandra Alter



Vom Himmel fallende Extras werden in großen Graffiti-Buchstaben angekündigt



Genauere Infos über den Zweispieler-Modus gab es bisher leider noch nicht

Wetrix

Die Entwicklerfirma Ocean scheint es fertigzubringen, mit *Wetrix* ein genial einfaches Geschicklichkeits- und Denkspiel fürs N64 auf den Markt zu bringen. Noch dazu wird die Möglichkeit der dritten Dimension hervorragend genutzt. Der psychedelische Anstrich macht das Game grafisch sehr attraktiv. Allerdings fehlten bei der Preview-Version Musik und Soundeffekte bisher gänzlich – man darf also noch gespannt sein.

Wir waren in Schottland, dem Land, in dem die Männer Röcke tragen, um genau zu sein in Dundee, wo DMA Design außergewöhnliche Spiele entwickelt. Dort durften wir einen ersten Blick auf den aktuellen Stand der Entwicklungen werfen, den Programmierern Fragen stellen und einen echten schottischen Pub genießen.

Lost & Found

SPACE STATION SILICON VALLEY

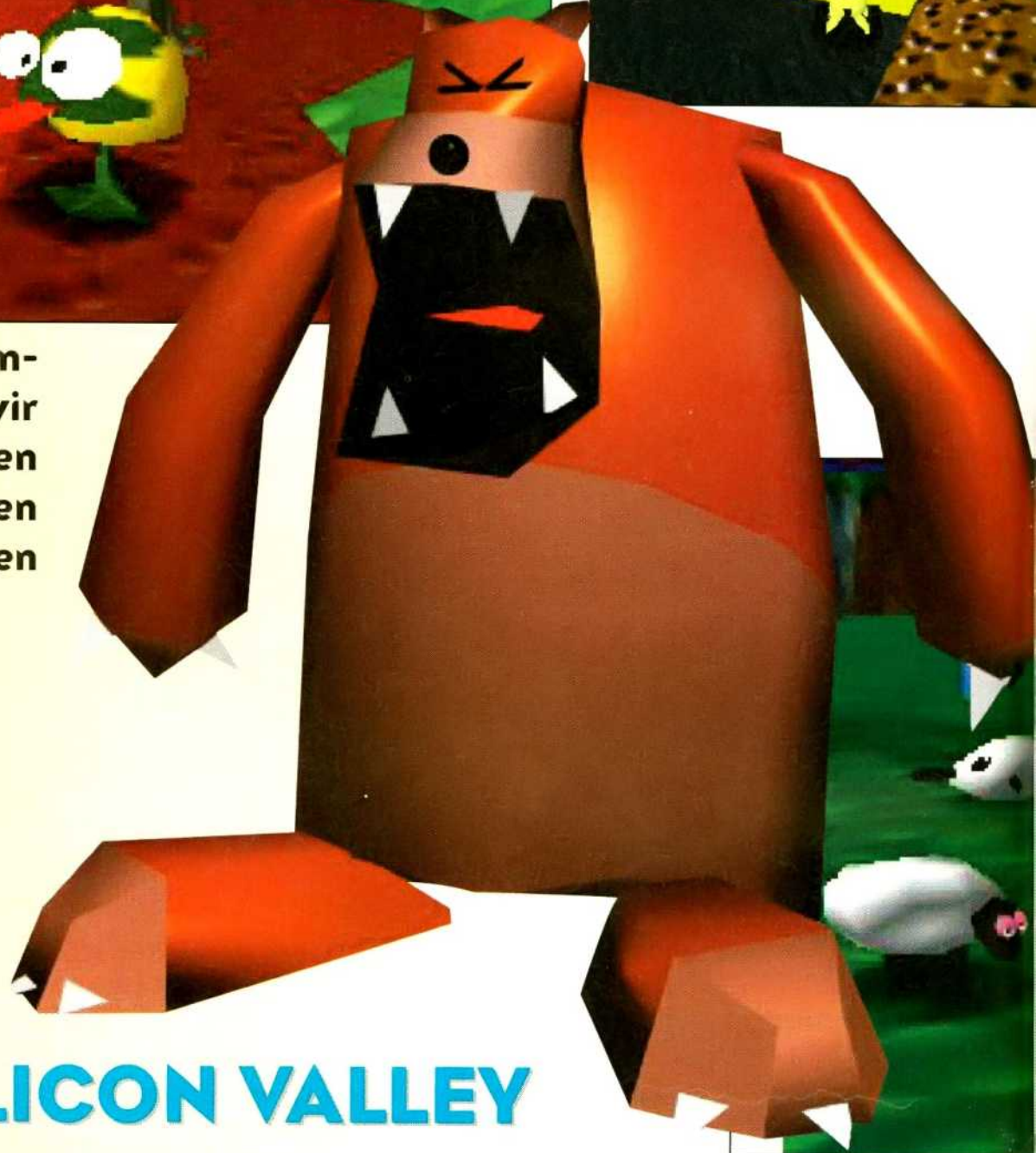
Wir schreiben das Jahr 3741. Im Spätsommer taucht plötzlich die Weltraumstation Silicon Valley irgendwo am Rande unseres Sonnensystems auf. Vor einigen Jahren war sie, neben einigen weiteren Raumstationen, eingerichtet worden, um dort Forschungen mit und über modernste Roboter zu betreiben. Silicon Valley verschwand plötzlich und wurde lange Zeit vermisst, nun ist sie wieder da. Was war geschehen, diese Frage gilt es zu klären. Ihr schlüpft in die Rolle von Oblong, einem kleinen Computerchip, der auf der Raumstation

TAUCHE EIN IN DIE GRAUSAME WELT EINES COMPUTERCHIPS

nach dem Rechten sehen soll. Als Chip seid Ihr ziemlich machtlos. Dafür könnt Ihr jedoch in stillstehende oder besiegte Roboter hineinklettern und die Kontrolle über diese übernehmen. Insgesamt gibt es knapp 60 verschiedene Roboter, die grundsätzlich Tieren nachempfunden sind (z. B. Schaf, Frosch, Affe). Diese Roboter besitzen individuelle Fähigkeiten, die über die Handlungsmöglichkeiten der animalischen Vorbilder hinausgehen (oder habt Ihr schon mal einen Eisbären mit Kettenantrieb und Kanonenrohr, einen flie-



Ein Frosch ohne Hals ist immer noch besser als ein Frosch im Hals. Dies gilt besonders dann, wenn er sich mit seiner Zunge nützlich machen kann, z. B. um Feinde zu attackieren



Wer Space Station Silikon Valley spielt, sollte sich auf komplexe Rätsel und abgefahrene Charaktere einstellen können



Der Bär ist eher langsam und behebzig, strotzt dafür aber nur so vor Kraft



genden Hund oder einen Pinguin auf Skiern gesehen?). In 33 riesigen Leveln müßt Ihr in die Gestalt der verschiedenen Tierroboter schlüpfen, Rätsel lösen und Probleme meistern. Optisch erinnert SV auf den ersten Blick an *Super Mario 64*. Chefentwickler Jamie Bryan hört diesen Vergleich jedoch überhaupt nicht gerne, da er befürchtet, es könne ein falscher Eindruck vom Spiel entstehen. „Silicon Valley ist grafisch und spielerisch völlig anders als *Super Mario 64*. Auch wenn ähnlich kräftige Farben benutzt wurden, und das Spiel einen Comic-Touch besitzt, wurde nicht dieser Niedlich-Stil angewendet. Die Charaktere sind optisch härter und gehen auch unfreundlicher miteinander um, indem sie beispielsweise aufeinander schießen. Es handelt sich nicht um ein reines Jump&Run, obwohl einige Elemente dieses Genres vorhanden sind. In erster Linie ist *Silicon Valley* ein Action/Strat-

SCHLÜPFE IN EINEN ABGEFAHRENNEN ROBOTERZOO

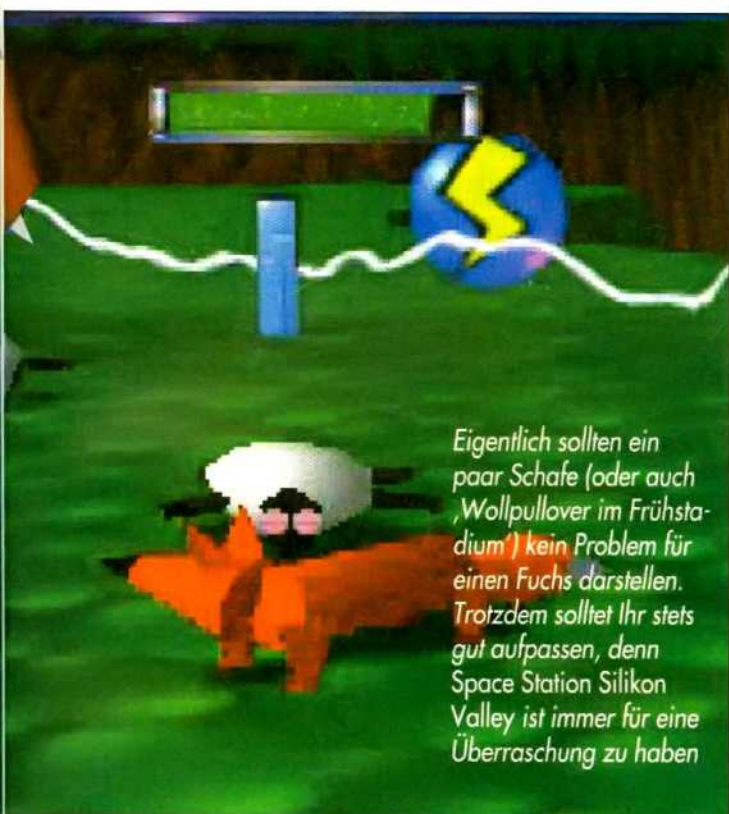
tegiespiel, das die grauen Zellen des Spielers rotieren läßt. Welches Tier ihn in welcher Situation im Spiel weiterbringen kann, ist nicht immer leicht zu erkennen, sorgt aber gleichzeitig dafür, daß das Game abwechslungsreich ist, da der Spieler umdenken muß und es somit nicht langweilig wird“.

Um der Langeweile bestmöglich vorzubeugen, gestalteten die Programmierer die unterschiedlichsten Szenarien. So müßt Ihr z. B. im Dschungel, in Eislandschaften, Wüstenleveln und Unterwassereinsätzen Euer Können unter Beweis stellen. Doch das Wasser ist nicht allein zum Tauchen da. Wenn Ihr es in einem Becken sammelt und gefrieren laßt, könnt Ihr den Eisblock als Stufe zu höher gelegenen Regionen benutzen. Desweiteren kann fließendes Wasser Sand fortspülen, wodurch dann verborgene Extras oder Bonusräume freigelegt werden können.

Am Anfang habt Ihr zunächst den Eindruck, es gäbe keine Menschenseele mehr auf Silicon Valley. Das gesamte Personal, vom Wachposten bis zum Wissenschaftler, scheint wie vom Erdboden verschluckt. Wenn Ihr jedoch eifrig sucht, so werdet Ihr in jedem einzelnen Level einen Gelehrten aufspüren und hilfreiche Hinweise von ihm erhalten können.

Grafisch gehört *Space Station Silicon Valley* zwar nicht zu den stärksten N64-Spielen, spielerisch deutet jedoch alles auf ein Highlight mit reichlich Abwechslung und Tiefgang hin. Das Spiel erinnert mit seinen vielen Rätseln und den austauschbaren Charakteren an *Blast Corps*. Wenn alles glattläuft, sollte das Game ab Mai 1998 weltweit erhältlich sein. Sobald wir etwas Neues erfahren, werden wir Euch selbstverständlich darüber informieren.

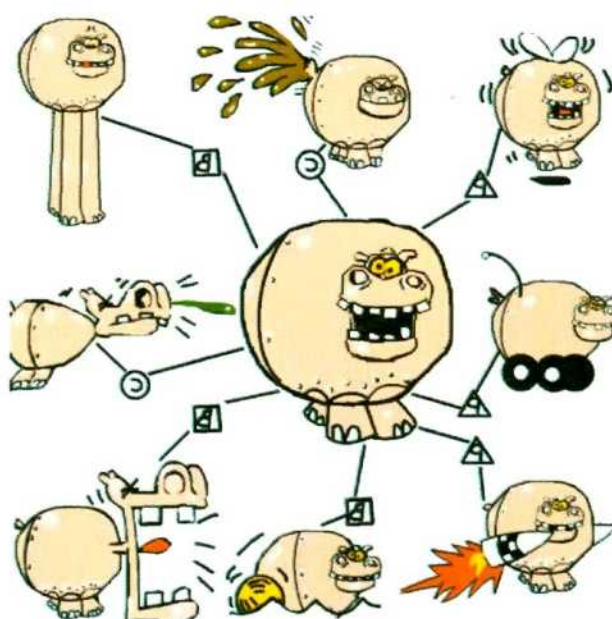
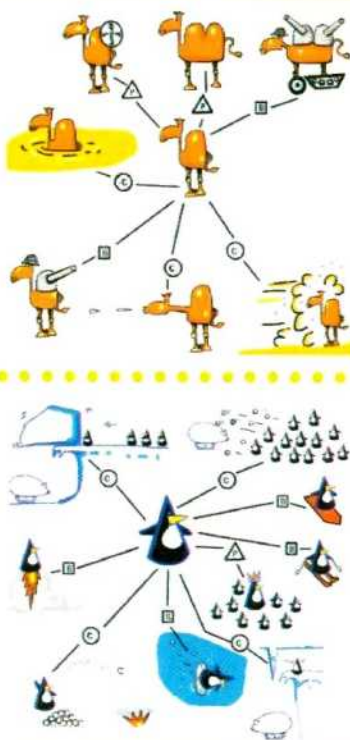
Frederic Berg



Eigentlich sollten ein paar Schafe (oder auch 'Wollpullover im Frühstadium') kein Problem für einen Fuchs darstellen. Trotzdem solltet Ihr stets gut aufpassen, denn *Space Station Silicon Valley* ist immer für eine Überraschung zu haben



Chefentwickler Jamie Bryan ist sehr froh darüber, „... daß der Auftraggeber BMG Interactive dem Team soviel Freiheit beim Design läßt ...“.



Für jeden der ca. 60 verschiedenen Charaktere wurde eine Skizze mit seinen individuellen Handlungsmöglichkeiten angefertigt



DMA Design besitzt ein eigenes Tonstudio, in dem sämtliche Soundtracks selbst komponiert werden



Schon während der Entwicklung wird das Spiel immer wieder auf Schwachstellen und Fehler untersucht

Auf den Spuren von DMA Design

Dem schottischen Software-Haus DMA Design gelang nach den sehr guten und beliebten *Shoot 'em Ups Menace* (1988, Amiga) und *Blood Money* (1989, Amiga und C64) mit *Lemmings* im Jahre 1991 der große Durchbruch. Allorts brach daraufhin Begeisterung aus. David Jones, Begründer von DMA Design, hatte höchstpersönlich die Idee zu diesem Spiel. Der Erfolg des ursprünglich für den Commodore Amiga entwickelten Titels war gewaltig. Es gab Konvertierungen für 21 Systeme, über 20 Millionen verkaufte Exemplare und sicher auch einige Millionen auf Jones Konto (er besitzt heute einen Fuhrpark mit zwölf Autos, in dem sich unter anderen vier Porsche, ein BMW und ein Lamborghini Diablo wohlfühlen). Nintendo war von DMA Designs Fähigkeiten derart überzeugt, daß sie der aufstrebenden Firma den Auftrag für die Entwicklung von *Unirally* (1995, SNES) gaben. Die Schotten erhielten als eines der ersten Teams N64-Entwicklungssysteme. Derzeit sind zwei Spiele für Nintendos neueste Konsole in Arbeit. Im Gegensatz zu *Space Station Silicon Valley* soll das Spiel *Body Harvest* (siehe News, S. 6-13), bereits Anfang '98 weltweit erscheinen.

Zu SNES-Zeiten stand der Titel Top Gear noch für Rennspiel-Action in Reinkultur. Die N64-Version der Boss Game Studios ist dagegen eine ausgewachsene Rallye-Simulation mit realistischem Fahrzeug-Handling und wechselnden Witterungsbedingungen.

TOP GEAR RALLY



Die fünf Kurse führen Euch durch die Wüste, den Dschungel, ein Gebirge und über eine Küstenstraße. Die letzte Strecke ist versteckt und in einem düsteren Industriegebiet angelegt



Fast die Hälfte der in dieser TOTAL! näher vorgestellten N64-Titel sind Rennspiele. Angesichts einer derart gewaltigen Konkurrenz hat es *Top Gear Rally* natürlich nicht ganz leicht, für Aufsehen zu sorgen. Denn weder futuristische Rennboliden noch teure Edelkarossen stehen zur Auswahl, sondern authentische Rallye-Wagen der Hersteller BMW, Ford, Nissan und Toyota. Die Modifikationsmöglichkeiten am Fahrzeug beschränken sich auf je drei verschiedene Reifentypen, Aufhängungsvarianten und Handling-Setups. Schnellere Fahrzeuge müßt Ihr erst durch Siege in der Meisterschaft freispielen. Auch drei der fünf Strecken stehen erst nach einigen gewonnenen Rennen offen. Die Meisterschaft ist in sieben Runden mit unterschiedlich vielen Rennen unterteilt. In der ersten müßt Ihr beispielsweise nur zweimal an den Start gehen, in der siebten dann achtmal, wobei die letzten drei Rennen im Mirror-Modus ausgetragen werden. Genau wie in echten Rallye-Meisterschaften erhaltet Ihr für gute Plazierungen Punkte, die Euch das Weiterkommen in die nächste Saison erlauben.

In den Meisterschaftsrennen tretet Ihr gegen 19 Konkurrenten an, wobei Ihr grundsätzlich von der letzten Position aus startet und drei Runden Zeit habt, um Euch an die Spitze des Feldes vorzukämpfen. Mehr oder weniger gut versteckte Abkürzungen,

POSTN!
Präzise sowie sehr komplexe Steuerung, saubere Optik

REALISTISCHE RALLYE-SIMULATION IN ANSPRECHENDER OPTIK

die teilweise durch Tunnel, über den Strand oder querfeldein führen, erleichtern Euch diese Aufgabe. Grundsätzlich genießt Ihr auf fast allen Strecken viel Bewegungsfreiheit und prallt beim Verlassen der Fahrbahn nicht ständig an irgendwelchen unsichtbaren Barrieren ab, sondern dürft auch Ausflüge ins Grüne wagen. Wer schon mal eine richtige Rallye verfolgt hat, weiß, daß geschicktes Driften der Schlüssel zum Erfolg ist. Indem Ihr rechtzeitig etwas Gas wegnimmt und das Steuer im richtigen Moment herumreißt, könnt Ihr jede Kurve elegant und zeitsparend passieren.



Karambolagen und Überschlüge hinterlassen Blebschäden an Eurem Fahrzeug



Viele der Kurven können ohne großen Geschwindigkeitsverlust durchdriftet werden



Vom Computer gesteuerte Konkurrenzfahrzeuge gibt es im Zweispieler-Modus nicht



Die Inboard-Kamera bietet einen Rückspiegel, der das Stören der Verfolger erleichtert



Schon mit wenig Übung gelingen, dank ausgereifter Analogsteuerung, die gewagtesten Fahrmanöver. Auch grafisch weiß Top Gear Rally auf den ersten Blick zu gefallen. Störende Nebeneffekte, wie man sie von vielen N64-Spielen kennt, gibt es nur auf Wunsch (Ihr habt die Wahl zwischen Sonnenschein, Regen, Nebel, Schnee und Dunkelheit). Schon der zweite Blick offenbart aber deutliche Mängel. So wird der scheinbar fehlerfreie Bildaufbau (es gibt kaum Clipping-Errors) durch ständige Slowdowns gestört. Sobald nur ein gegnerisches Fahrzeug im Bild auftaucht, fängt es an zu ruckeln, und die so wieso nicht sehr hohe Spielgeschwindigkeit reduziert sich auf ein fast unerträgliches Maß (im Zweispieler-Modus geht die CPU noch weiter in die Knie). Auch die schein-

bar gelungene Landschaftsgrafik entpuppt sich schnell als äußerst langweilig. Interessante Details abseits der Strecke gibt es kaum. Gebäude, Bäume oder Zuschauer sind selten, und recht lieblos und undetailliert gestaltet.

NEGATIV!
Häufige Slowdowns,
lahmer Zweispieler-Modus,
langweiliger Spielverlauf

So hinterläßt Top Gear Rally einen eher durchwachsenen Eindruck. Dank der gelungenen Steuerung haben die Rennen durchaus ihren Reiz. Insgesamt ist das Spielgeschehen aber relativ langweilig.

Marco Häntsch



Landschaftliche Sehenswürdigkeiten, wie diese Windmühle, gibt es leider viel zu wenige



Die Kreativen unter Euch dürfen die Wagen auch nach eigenen Vorstellungen bemalen



Leider stören technische Schwächen den Zweispieler-Modus: Der Bildausschnitt ist durch einen schwarzen Balken verkleinert, und die Kamera kommt in engen Passagen nicht immer hinterher

Es war einmal Top Gear

Insgesamt drei Top Gear-Spiele gibt es für das Super Nintendo. Der erste Teil erschien noch vor der ersten TOTAL! und wurde daher nie getestet. Er ist auf jeden Fall aber schwächer einzustufen als Top Gear 2, das in TOTAL! 1/94 mit einer 2- benotet wurde und unterschiedliche Witterungsbedingungen, über 60 Strecken sowie einen Zweispieler-Modus bietet. Top Gear 3000 ist der technisch schwächste Teil der Reihe (TOTAL!-Test 4/95; Note 3-), aber auch eines der wenigen SNES-Spiele mit einem Vierspieler-Modus.



Top Gear 2 gilt als bester der drei Teile, die für das Super Nintendo erschienen sind



Top Gear 3000 konnte vor zwei Jahren den hohen Erwartungen nicht gerecht werden

Muster: Game Castle, Hamburg,
Tel.: 0 40/390 50 61



Gameplay 2

Die Steuerung der Rallye-Wagen ist komplex, gut beherrschbar und bietet sehr viele Freiheiten.

Dauerspaß 3

Ein ausgefeiltes Belohnungssystem sorgt für Motivation, aber leider fehlt den Rennen die Spannung.

Grafik 3

Die schicke Optik wird durch Abstriche bei der Spielgeschwindigkeit erkauft – ein zweischneidiges Schwert.

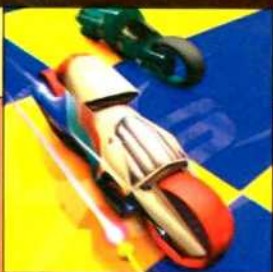
Sound 4

Unrealistische Soundeffekte und belanglose Hintergrundmelodien begleiten das Spiel – äußerst schwach.

TOTAL!-CHECK

Genre Rennspiel
Level 5 Strecken
Schwierigkeit mittel
Continues Controller Pak
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich ab November

FAZIT
3+



Wie wäre es mit einer Reise in die Zukunft, mit den schnellsten Fortbewegungsmitteln, die das N64 derzeit vorzuweisen hat? Extreme-g bietet eine solche spacig-coole Abfahrt, daß sich Euch der Magen umdreht.



EXTREME-G



Extrême-g, das fetzt! Wer im Besitz eines Nintendo⁶⁴ ist und auf futuristische Rennspiele steht, für den ist Probes neueste Inszenierung Pflicht. Der eine oder andere von Euch



dürfte auf der PlayStation schon mal Bekanntschaft mit wipEout 2097 gemacht haben. Dieses Game von Psygnosis bot für damalige Verhältnisse und 32 Bit geradezu unglaubliche Geschwindigkeiten, die Strecken gestalteten sich trickreich, und statt den üblichen Rennwagen wurden schnittige Gleiter eingesetzt. Wenn das wipEoutFieber erst



**Originell, phantasievoll,
rasend schnell und
spielerisch genial**

mal gepackt hatte, den ließ es so schnell nicht mehr los. Auch F-Zero von Nintendo für das SNES haben viele Spieler süchtigmachend erlebt.

Eine ähnliche Massenhysterie könnte Acclaims neuester Titel für das Nintendo⁶⁴ auslösen. Beim ersten Anspielen erinnert Extreme-g sofort an die beiden PlayStation- und SNES-Klassiker, ist aber weitaus mehr als ein billiger Abklatsch derselben. Der erste kleine Unterschied zeigt sich dann, wenn man die Fahrzeuge zu sehen bekommt. Statt mit Gleitern





Sehenswerte Effekte wie diesen bekommt Ihr in *Acclaims Meisterwerk* beim Gebrauch von Extrawaffen ständig serviert



wird mit spacig designten Bikes über die Pisten gerast. Acht dieser zweirädrigen, breitbereiften Gefährte stehen zu Beginn eines Rennens zur Wahl, die sich durch Handling, Waffe, Ge-

MIT SPACIG DESIGNTEN BIKES IN IRREM TEMPO ÜBER DIE PISTEN

schwindigkeit und Stärke des Schutzschildes voneinander unterscheiden. Der Abwechslung halber hat *Extreme-g* gleich acht verschiedene Renn-Modi (siehe Kasten) zu bieten, wobei XG

Heiße Action im Zweispieler-Modus ist vorprogrammiert



Abwechslungsreiche, detaillierte Szenarien sorgen ständig für ganz neue Sichtweisen

Im Dreispieler-Modus wird kein Pixel Platz verschent





Am unteren
Bildschirmrand
werden Euch
Schutzschild, Munition
und Tempo angezeigt



Hier geht's ins All,
könnte man meinen.
Aber es folgt ein völlig
abgedrehter Looping



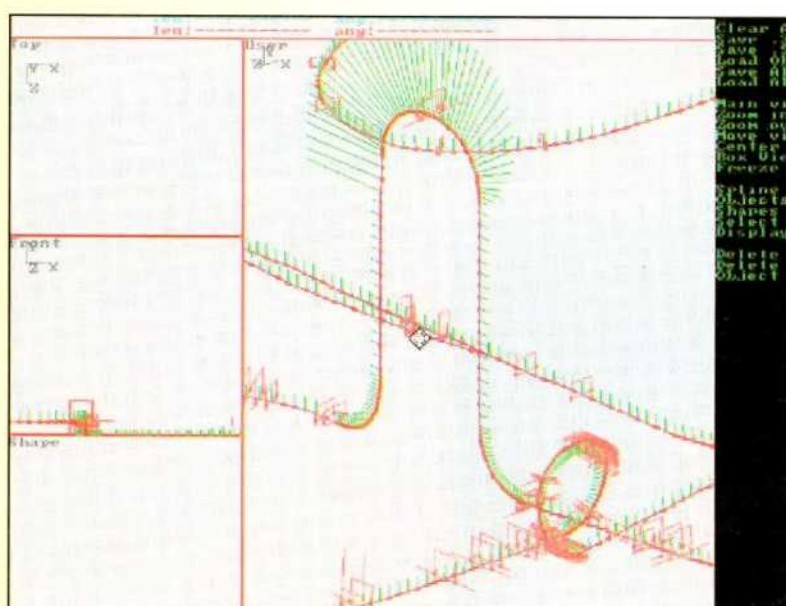
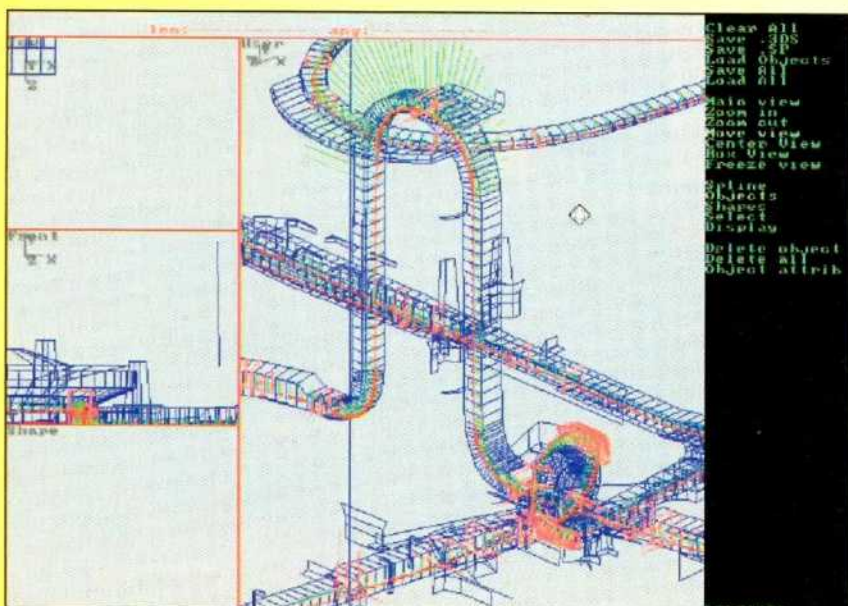
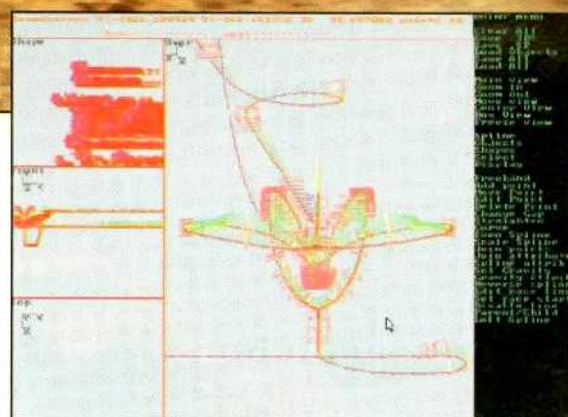
genießen könnt. Denn die Entwick-
lerfirma Probe hat eine bisher noch
nicht dagewesene Streckenführung
für den 64-Bitter inszeniert. Schräglä-
gen, Loopings, Steilkurven und zu
Korkenziehern gedrehte Tunnel win-
den und verzweigen sich in alle

NEGATIV!

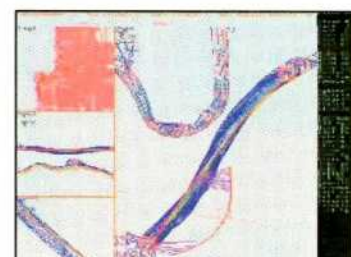
Geschwindigkeits-
verluste im Vierspieler-
Modus

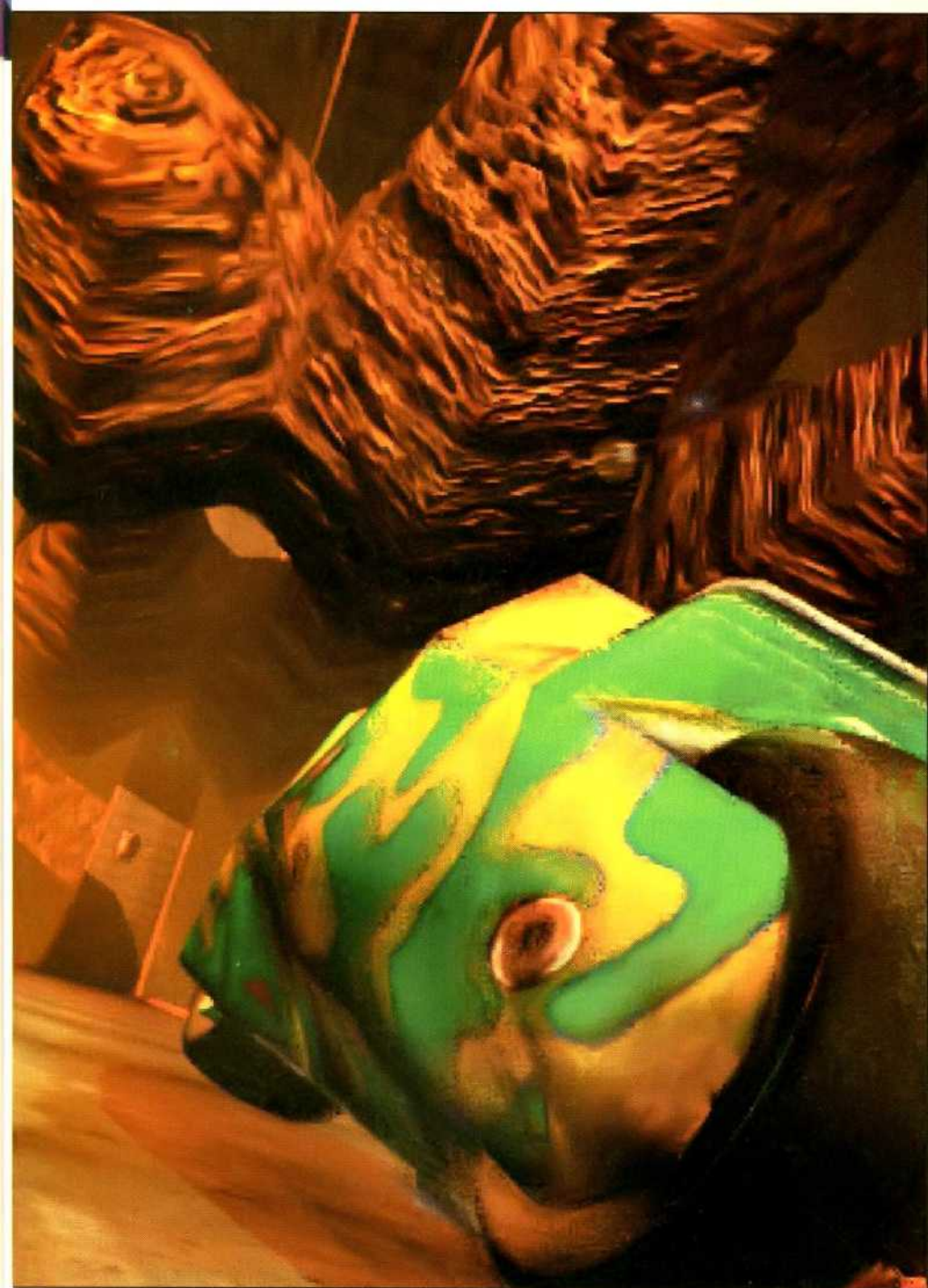
möglichen Richtungen des dreidi-
mensionalen Raumes. Hinzu kom-
men drei Geschwindigkeitsstufen,
von denen schon die erste ein leicht
flaues Gefühl in der Magengegend
aufkommen läßt.

Sicher ist es in den ersten Runden
schwierig genug, sich auf die tur-
bulente Streckenführung zu konzen-



Zahlen, Daten, Fakten:
Diese Drahtgitter-
modelle zeigen
praktisch die
Entstehungsgeschichte
des künftigen
Überfliegers Extreme-g





Die Pick Ups



Flame Exhaust: läßt das Bike kurzzeitig schneller werden



Homing Missiles: erwischen das vorausfahrende Fahrzeug



Invisibility: Unsichtbarkeit



Invulnerability Shield: Unverwundbarkeit



Ion Side Cannon: verhindert das Überholen anderer Bikes



Laser Limpet-Mines: verhindern beidseitig Überholvorgänge



Shield Recharge: lädt den Schutzschild auf



Phosphor Flare: blendet Mitstreiter



Standart Missiles: sorgen für mäßiges Ausbremsen



Morning Star: ein Morgenstern mit Zeitzunder



Mortar Rocket: läßt Bomben herunterprasseln



Multiple Needle Missiles: feuern eine Salve von kleinen, aber sehr wirksamen Raketen ab



Power Shield: drängt Gegner bei Berührung zur Seite



Proximity Mines: wird zur explodierenden Falle für Verfolger



Rear Firing Missile: hängt Verfolger ab



Static Pulse: stört den Kontrollschirm der anderen und entschärft deren Waffen



Tractor Beam: eine Harpune, die den Vordermann zurückzieht



Wally Warp: setzt Teleporter auf den Strecken

trieren, trotzdem solltet Ihr möglichst schnell eines der in grüne Nebelschwaden gepackten Extras (siehe Kasten) einsammeln, die über der Fahrbahn hängen. Zumeist verstecken sich dahinter überaus effektvolle Waffen, die einen Gegner zwar nie ganz von der Bahn fegen, ihn aber erheblich ausbremsen. Andere Pick Ups möbeln den Schutzschild auf, bewirken Unsichtbarkeit oder Unverwundbarkeit. Das innovativste Special auf der langen Liste ist jedoch mit Sicherheit der Warp. Mit diesem Wunderding lassen sich zwei Teleporter auf der Strecke setzen, die den Fahrer entweder einen Teil des Kurses überspringen lassen, oder ihn erheblich zurückwerfen.



EXTREME-G



Die coolen Effekte nehmen dem Fahrer manchmal komplett die Sicht auf die kurvenreich designten Strecken

So spektakulär wie dieses Extra zeigt sich auch die grafische Gestaltung. Das grellbunte futuristische Design gibt immer wieder Anlaß zum Staunen. Die rasante Fahrt erstreckt sich beispielsweise durch Tunnel, die aus Tierskeletten bestehen. Dann wieder wird die Rennstrecke von glühender blubbernder Lava umgeben, über einer anderen Bahn schweben Ufos.



Die Extrawaffen sind auf den Kursen durch Symbole dargestellt (siehe Kasten). Da hilft nur Auswendiglernen

Von Palmen gesäumter grauer Asphalt wechselt sich mit gewagt gemustertem Graffiti-Style ab, glühende Sonnen oder kalt leuchtende Monde tauchen am Firmament auf, während Ihr zusätzlich durch Steinschlag bei der anstrengenden Fahrt bombardiert werdet. Zusammen mit echtem

Light sourcing, Mipmapping und besagten furiosen Extras, hat Probe ein Spektakel erster Güte auf den TV-Screen gezaubert, untermalt wird dieses beinahe wahnsinnige Szenario von zehn selbstkomponierten Jungle-Soundtracks. Lohnenswert ist es auf jeden Fall,



Die Bikes



■ Name: Raze, Waffe: Laser Cannon, Shield: 90 %, sehr schnell und sensibel



■ Name: Rana, Waffe: Pulse Cannon, Shield: 95 %, sehr schnell, aber schwierig zu handhaben, für geübte Fahrer



■ Name: Khan, Waffe: Laser Cannon, Shield: 100 %, eignet sich bestens für Anfänger



■ Name: Grimace, Waffe: Pulse Cannon, Shield: 110 %, erreicht sehr schnell Hochgeschwindigkeit und eignet sich besonders gut für windige Strecken



■ Name: Jolt, Waffe: Excel Cannon, Shield: 115 %, mäßiges Handling, der Schutzschild ist mit der Geschwindigkeit gekoppelt

Modi

- XG (1-2 Spieler):** Ein oder zwei Spieler können sich in drei schwierigen Leveln beweisen. Im ersten Level müssen sich die Spieler für den zweiten, im zweiten für den dritten qualifizieren.
- Practice (1 Spieler):** Dient ausschließlich zu Übungszwecken, um das Fahren mit den Bikes zu trainieren.
- Time Trial (1 Spieler):** In diesem Modus gibt es keine gegnerischen Fahrzeuge auf der Strecke, die beste Rundenzeit zählt.
- Shoot 'em Up (1 Spieler):** Jeder Treffer beim Gegner zählt.
- Head to Head (2-4 Spieler):** Kopf-an-Kopf-Rennen ohne Computer-Gegner.
- Cup (2-16 Spieler):** Traditionelles Rennen, nur wer gut ist, kommt weiter.
- Battle Track (2-4 Spieler):** Auf vier verschiedenen Kursen können sich die Spieler gegenseitig aus dem Rennen schießen.
- Flag Game (2-4 Spieler):** Auf der Strecke erscheinen rote Flaggen. Wer die meisten innerhalb einer bestimmten Zeit einsammelt, gewinnt.



das grandiose Vergnügen mit jemandem zu teilen. Bis zu vier Spieler können simultan an einem Rennen teilnehmen. Empfehlenswert ist allerdings nur der Dreispieler-Modus. Bei einer viermaligen Unterteilung des Screens, wird es nicht nur sehr unübersichtlich, sondern es müssen auch Geschwindigkeitsverluste hingenommen werden. Obwohl zu Probes Ehre gesagt werden muß, daß seit der Preview-Version noch an

DIESES SPEKTAKEL SOLLTE MAN UNBEDINGT MIT JEMANDEM TEILEN

diesem Modus gearbeitet wurde. Dennoch geht in der Vierer-Variante zuviel Spiel Spaß verloren.

Ein dicker Bonus bei *Extreme-g* ist, daß ab zwei Spielern vier verschiedene Game-Varianten zur Verfügung stehen. Der Cup mit integrierten Computer-Gegnern funktioniert nach dem Arcade-Prinzip und bringt genauso viel Laune, wie ein Kopf-an-Kopf-Rennen, in dem die „künstlich Intelligenzen“ wegfallen. Im Battle Track stehen vier Arenen zur Verfügung, und es geht rein darum, den anderen mit Missiles, Minen



PlayStation-Besitzer wird bei dem Blick auf das 64-Bit-Game erblassen und sich den Kauf der Konkurrenz-Konsole ernsthaft durch den Kopf gehen lassen. Und eines ist schon jetzt felsenfest sicher: *Extreme-g* wird Spieler zu Tausenden an heimische TV-Screens fesseln.

Sandra Alter



■ Name: Maim, Waffe: Excel Cannon, Shield: 75 %, gute Beschleunigung, niedrige Spitzengeschwindigkeit, gutes Waffensystem, ideal zum Kämpfen



■ Name: Apollyon, Waffe: Pulse Cannon, Shield: 10 %, exzellentes Handling, aber niedrige Beschleunigung, ist immun gegen schlechte Streckenbedingungen



■ Name: Mooga, Waffe: Excel Cannon, Shield: 125 %, ein schweres Bike, eignet sich bestens zur Verteidigung, ist gut zu handeln, aber langsam

oder Lasern zu schaden – jeder Treffer bringt einen Punkt auf dem Konto. Schließlich bleibt noch das nicht minder interessante Flag Game, bei dem Ihr innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele rote Flaggen einsammeln müßt.

Probe hat bei der Programmierung wirklich ganze Arbeit geleistet und bewiesen, daß selbst die wildesten Phantasien eines Spielers umsetzbar sind. Ob dieser Titel auch das im nächsten Jahr erscheinende *F-Zero 64* von Nintendo schlagen kann, bleibt abzuwarten. Was *wipEout* angeht, so liegt *Extreme-g* um einige Längen vorn. So mancher

Gameplay

1-

Extreme-g ist das derzeit innovativste futuristische Rennspiel auf dem Markt.

Dauerspaß

1-

Aufgrund seines Abwechslungsreichtums bietet das Game Dauerspaß für Monate.

Grafik

2+

Originelle Farbzusammenstellungen und sehenswerte Effekte ergeben einen stimmigen Background.

Sound

1-

Zehn selbstkomponierte eingängige Techno-Tracks bilden die perfekte Begleitung zu diesem Spektakel.

TOTAL-CHECK

Genre Rennspiel
Level 12 + 1 Strecken
Schwierigkeit sehr hoch
Continues
Speicherkapazität Controller Pak
Erhältlich im Handel

FAZIT
1-

Zwei zusätzliche Bikes sind im Spiel versteckt, von einem weiteren bestens zu handhabenden Zweirad wird gemunkelt.

N64

1 Spieler

Nintendo/Treasure

ca. DM 120



Es muß nicht immer dreidimensional sein! Wer von dem ständigen 3D der N64-Spiele die Nase voll hat, nach einem klassischen 2D-Spiel sucht und nicht auf Yoshi's Story warten will, der wird bei Mischief Makers fündig. Der wohl skurrilste Vertreter in der Riege der N64-Spiele wird überraschenderweise von Nintendo höchstpersönlich in den deutschen Handel gebracht.

MISCHIEF MAKERS

Marina Liteyears ist ein „Ultra-InterGalactic-Cybot G“, geschaffen von Professor Theo. Bei einer Mission auf dem Planeten Clancer, der von den friedlichen Clancers bevölkert wird, fällt der Professor einer Entführung zum Opfer. Auf ihrer Rettungsmission gegen die Schergen des Bösen, angeführt von dem

Army-Commander Migen Senior, Air Force General Merco und dem Gorilla-General Taurus, wird sie unterstützt von dem Clancer Teran, dem Clamball Ms. Hint, einer Katze und anderen illustren Gestalten. Warum wir Euch diese hahnebüchene Story überhaupt erzählen? Ganz einfach: Wenn Ihr



General Taurus veranstaltet ein wahres Affentheater, wenn sein Roboter namens Sasquatch B zu Fall gebracht wird. Kein ungewöhnliches Verhalten für einen Gorilla



Wie kann man nur einen Gegner bezwingen, dem man ohne Waffen gegenübertritt?



Jetzt wird's psychedelisch: Treasure zündet ein wahres Feuerwerk an Spezialeffekten



Schrill, japanisch, durchgeknallt ... dies ist wahrlich kein langweiliges 08/15-Jump&Run



Vielleicht hätte der Frosch seine Zunge doch lieber da gelassen, wo sie hingehört

bis jetzt noch nicht kopfschüttelnd zur nächsten Seite umgeblättert habt, seid ihr bereit für *Mischief Makers*, eines der durchgeknalltesten Spiele unter der Sonne!

Bereits in TOTAL! 8/97 haben wir das Spiel unter dem Originaltitel *Yuke Yuke! Troublemakers* vorgestellt. Entwickelt wurde dieses Kleinod fernöstlicher Programmierkunst von Treasure und ist das erste

Projekt der ehemaligen Konami-Mannchen nach ihrem Exklusivvertrag mit Sega. Schon die Mega-Drive-Spiele überzeugten durch ihr unkonventionelles Design, und ganz offensichtlich



wird diese Tradition auf dem N64 fortgesetzt. Allein schon besagte Story, die erfreulicherweise nicht nach Schema F gestrickt ist (Bösewicht entführt Prinzessin, kleiner Junge faßt sich ein Herz, reißt zum strahlenden Helden und rettet ganz nebenbei noch die Welt), paßt perfekt zu dem Spiel. Ungewöhnlich für ein Action-Jump&Run ist vor allem, daß Marina keine Waffen zur Ver-



Von Level zu Level werden die Endgegner pompöser. Doch selbst der größte Kampfroter kann aus dem Gleichgewicht geschüttelt werden, wenn man im richtigen Moment zupackt



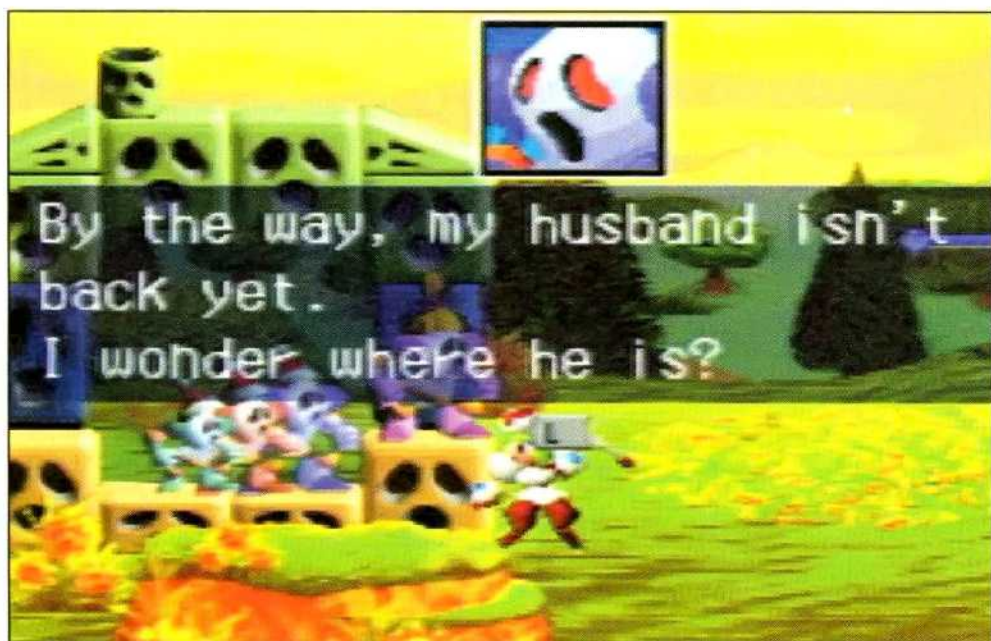
Mischief Makers läßt den Analogstick links liegen (bzw. in der Mitte des N64-Joypads) und unterstützt ausschließlich das digitale Steuerkreuz. Doch das tut der Steuerung keinen Abbruch



In einigen Leveln kann Marina auch Waffen aufnehmen und für kurze Zeit benutzen



Ob John Carpenters Darkstar für die Surfeinlage auf der Rakete Pate stand?



Man muß die englischen Bildschirmtexte nicht unbedingt verstehen, um Mischief Makers spielen zu können. Eine deutschsprachige Version wäre sicherlich erst 1998 fertig geworden

seltenen, goldenen Diamanten sind besonders begehrt, denn sie bestimmen die Länge des Abspanns am Ende des Spiels.

Doch dies ist nicht der einzige Vorteil der Greif-Funktion. Ihr könnt Freund, Feind oder unbeteiligte Statisten auch

schnappen und sie durch die Gegend schleudern, also als Wurfgeschöß mißbrauchen. Außerdem hat Marina noch eine Menge weiterer Moves, die in den abwechslungsreichen Leveln von großer Wichtigkeit sind. Vorrangig geht es darum, mit heiler Haut den Le-

velausgang zu erreichen. Dabei steht jedoch nicht allein die Geschicklichkeit im Vordergrund – es ist auch Grips gefragt, um die zahlreichen Puzzles zu lösen.

Die Jungs von Treasure sind in erster Linie für ihre hervorragende Pro-

grammierungsfähigkeit weltbekannt, doch auf den ersten Blick scheinen die 64-Bit des N64 brachzuliegen. Oftmals wird so-

gar behauptet, daß Mischief Makers ohne große Abstriche auch auf dem SNES möglich wäre. Dies ist jedoch ein Trugschluß, wie sich im

NEGATIV!

Einige Level sind zu kurz geraten, keine deutschen Bildschirmtexte

SHAKE, RATTLE AND ROLL



Da schlendert man nichts ahnend die Straße entlang, und plötzlich kommt so ein Ultra-Inter-Galactic-Cybot-G des Weges und schüttelt einem die Diamanten aus der Tasche. Sachen gibt's ...

DIE EINDRUCKSVOLLSTEN ENDGEGNER, DIE DIE VIDEOSPIELWELT JE GESEHEN HAT

Laufe des Spiels herausstellt. Kommen die ersten Levelbosse noch recht mickrig daher, greift Treasure später ganz tief in die Trickkiste und zaubert die eindrucksvollsten Endgegner auf den Bildschirm, die die Videospielwelt jemals gesehen hat. Vor allem die Tricks, mit denen man die gigantischen Battlemechs ohne Be-



Da brät' mir doch einer 'nen Storch. Der Ritt auf dem Strauß ist einfach absurd ...



Die Sportart 'Katzen mit Bällen aus Sumo-Ringen werfen' soll bald olympisch werden



In drei Leveln spielt Teran, der Michael Schuhmacher des Dreirades, die Hauptrolle

waffnung in die Knie zwingen kann, sind äußerst originell und witzig. Auch der Sound ist technisch einwandfrei und kann sich durchaus hören lassen. Die Art der Kompositionen sind zwar nicht jedermanns Sache, doch ein ungewöhnliches Spiel erfordert natürlich auch eine ungewöhnliche Musikuntermalung. Mischief Makers nimmt in der Reihe der N64-Spiele eine Sonderstellung ein. Wer sich von dem japanophilen Design abschrecken läßt, dem entgeht ein famoses Action-Jump&Run. Gebt Mischief Makers eine Chance!

Klaus-Dieter Hartwig

Gameplay 2+

Die Fähigkeit, alles und jeden zu greifen und festzuhalten, offenbart unzählige innovative Möglichkeiten.

Dauerspaß 2-

Die kurzen Level sind alle sehr schnell gemeistert, doch die Suche nach den Diamanten motiviert zusätzlich.

Grafik 2

Teilweise recht unspektakulär, doch bei den Endgegnern zeigt sich, was das N64 im 2D-Bereich kann.

Sound 2

Technisch einwandfreie Musikuntermalung und Soundeffekte runden die ungewöhnliche Präsentation ab.

TOTAL-CHECK

Genre Action-Jump&Run
Level 54
Schwierigkeit niedrig
Continues Batterie
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich Mitte November

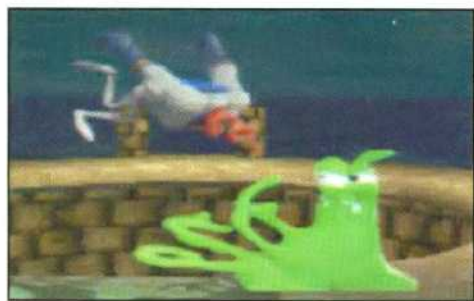
FAZIT
2

N64

1-2 (simultan)

Acclaim/Interplay

ca. DM 150



Patock, da fliegt die Rübe fast bis nach Tonga, doch Frosty kennt keine Gnade



CLAYFIGHTER



Hau Wok! Unsportlicherweise schreckt Kung-Pow, der Ex-Koch von Sumo Santa, selbst nicht vor dem Gebrauch seiner Küchenutensilien und seiner Eßstäbchen zurück



Sobald ein Kämpfer zu einer schmerzhaften Supercombo ansetzt, wird er von blauem Licht umgeben. Klares Signal für den Gegner: „Mach’ Dich vom Acker!“

Splash! Hier sind sie endlich. Die Matschbirnen am Prügelhorizont feiern nach einer langen Produktionszeit ein saftiges Comeback auf dem N63 1/3 äh N64.

Na, so was Dummes aber auch. Die Claymates hat es nach einem Flugzeugabsturz auf eine einsame Insel mit 14 Arenen verschlagen, auf der nicht nur andere Knetgummimännchen hausen, sondern auch ihr gemeinsamer Erzfeind Dr. Kiln. Jeder Clayfighter hat aus den unter-

schiedlichsten Gründen noch eine Rechnung mit dem Endgegner oder einem anderen Kämpfer offen. Bonker beispielsweise hat Taffy seinen Job geklaut, weshalb der Candyman jetzt natürlich mächtig wütend auf den Zirkusclown ist. Der rabiate T-Hopper war ein stinknormales Kaninchen,

▲ POSTN! ▲

Witschkeit kennt keine Grenzen, Clayfighter 63 1/3 foltert die Lachmuskeln



Earthworm Jim bleibt alten Gewohnheiten treu, da hat Boogerman nichts zu lachen



T-Hopper betätigt sich bei seinem Claytality zunächst als Copperfield, dann als Rambo



WWF-Stimme Michael Buffer konnte für ein „Let’s get ready to Crumble“ überredet werden



Jims Kopfpropellerattacke ist bei Leibe nicht von schlechten Eltern und leicht auszuführen

bis Dr. Kiln ihn mit bionischen Gliedern und Anabolika bearbeitete. Zu Beginn stehen Euch neun Kämpfer zur Auswahl. Die restlichen fünf (vgl. TI-Ausgaben 7 und 9/97) wollen erst noch mühsam in 2-Runden-Matches erspielt werden. Clayfighter 63 1/3 ist kein normales Prügelspiel und die Moves sind daher ebenfalls alles andere als normal. Earthworm Jim zückt schnell seine

rote Supervumme, der Blob morpht sich kurzerhand in eine Flasche, die er seinem Gegner über den Schädel zieht, während Buschmann Houn-gan sein Gummihuhn als Waffe einsetzt. Neben den üblichen drei Schlag- und Trittstärken hat jeder einige Specialmoves auf Lager, deren Verfügbarkeit in einem separaten Energiebalken angezeigt wird. Am Ende eines Kampfes hat der Sieger



Besonders gruselig geht es in Ickys Stage zu. Der Friedhof ist verhext, und im Inneren des Hauses lauern mehrere Poltergeister, die sich aber nicht in den Kampf einmischen

63 1/3



Bei jedem Schlag werden dem Getroffenen die Taschen geleert. Wundert Euch also nicht, wenn plötzlich eine Kuh aus Earthworm Jims Superanzug herausfliegt. In diesem Spiel ist das normal



Showdown in Dr. Kilns Labor. Leider hat EW Jim nicht an des Doktors Waffe gedacht

die Möglichkeit, sein Gegenüber durch eine geheime, besonders schwierige Tastenkombination mit einem Claytality (Achtung, Satire!) unter die Erde zu schicken. Bei all dem Trubel, der bei einem Kampf vorherrscht, versäumen es die abgedrehten Typen

nicht, sich gegenseitig auch mit Worten zu sticheln und zu trietzen. Clayfighter 63 1/3 ist strenggenommen ein 2D-Beat'em-Up, obwohl Ihr die Protagonisten mit den Schultertasten nach links und rechts in die Tiefe des Raumes ausweichen lassen könnt. Die phantasievoll gestalteten Stages enden nicht unbedingt in Sichtweite. Wie bei einer Saloonprügelei im Wilden Westen könnt Ihr Eure Feinde durch die Türen schmettern und findet Euch entweder in einem anderen Raum oder in freier Wildbahn wieder.

Witz und Klamauk dominiert das Treiben der abgedrehten Schlägertruppe, weshalb die Grafik selbst-

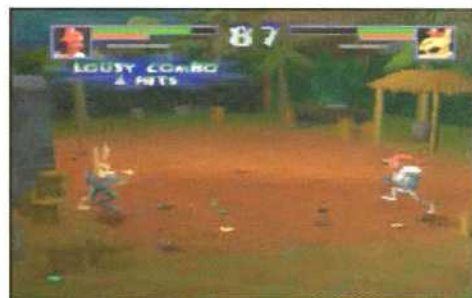
verständlich auf hohem Niveau liegen sollte. Jeder Kämpfer verfügt über etliche, lustige Animationsphasen, die

Euer Zwerchfell kitzeln. Im Vergleich zu der Vorversion, die wir uns vor einigen Ausgaben bereits anschauen durften, hat sich optisch noch eine

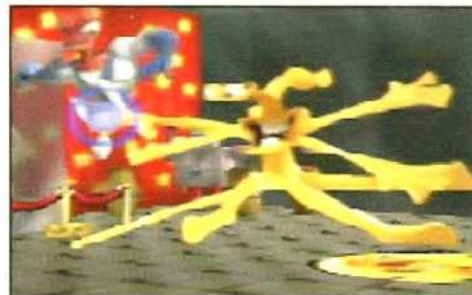
NEGATIV!

Durch den Klamauk-Overkill bleibt die Spieltiefe leider etwas auf der Strecke

Menge getan. Leider wirken die Hintergründe noch etwas trist und detailarm. Neben den bereits angesprochenen Kommentaren ertönt eine Palette lustiger Slapstick-Soundeffekte. Der Soundtrack ergänzt die Atmosphäre der einzelnen Level sehr gut, wenngleich einige Stücke etwas unspektakulär ausfallen.



Wenn sich die Gegner voneinander entfernen, zoomt die Kamera vom Geschehen weg



Wenn Candyman Taffy ausflippt, hilf nur noch in Deckung zu gehen



Achtung, Taffy! Bad Mr. Frosty setzt zu einem eisigen Specialmove an



Kung-Pow ist zwar ein schlechter Koch, doch seine Kampfkunst ist nicht zu unterschätzen



Bad Mr. Frosty ist nicht besonders flexibel, aber dafür hat er viele Muskeln

Mit Clayfighter 63 1/3 hat Interplay ein erfrischend witziges Prügelspiel abgeliefert, das sich vor seinesgleichen nicht verstecken muß. Die fünf unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade geben Einsteigern die Chance, einige witzige Kämpfe siegreich zu bestehen und können gleichzeitig auch Fortgeschrittene länger an die Konsole fesseln.

Christian Henning



Bereits seit Highlander wissen wir, daß es nur einen geben kann. Ob das EWJ stört?

Gameplay

2

Einige Specialmoves sind sehr einfach auszuführen, dafür sind die Claytalties zum Teil recht gemein.

Dauerspaß

2

Gag nach Gag wird bei Clayfighter verbraten. Doch nach dem x-ten Mal schmunzelt man nur noch drüber.

Grafik

2-

Die Kämpfer sehen trotz weniger Animationen fabelhaft aus, nur die Hintergründe sind etwas trist.

Sound

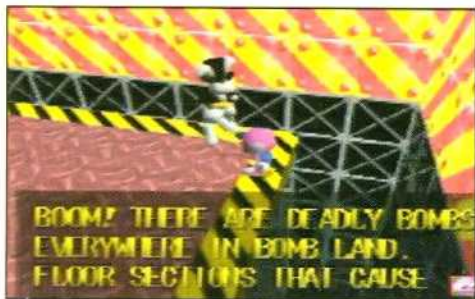
2

Musik ist eher Nebensache, da die Fighter ständig sabbeln. Schade, daß sie nur wenige Sprüche können.

TOTALI-CHECK

Genre Prügelspiel
Level 14 Kämpfer
Schwierigkeit 5 Stufen
Continues unendl.
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2



Erstaunlich, daß es in dem kunterbunten Treiben so viele gefährliche Dinge gibt ...



Vier gegen einen – das ist ja wohl voll fies! Doch der kleine Davy hat ja glücklicherweise seine lange Zunge, mit der er mehrere Fieslinge gleichzeitig unschädlich machen kann



Davy als das tapfere Schneiderlein: Fünf auf einen Streich, wer bietet mehr?

Es war einmal ein Chamäleon, das saß eines Tages auf einem Stein und verdrehte gelangweilt die Augen, bis plötzlich ein Hase in Eile an ihm vorbeirannte und in ein seltsames Licht sprang. Neugierig, wie das Chamäleon nunmal ist, folgte es dem Hasen und fand sich plötzlich in einer anderen Welt als Wesen mit Armen und Beinen wieder. So beginnt das Abenteuer von Davy, dem Helden von *Chameleon Twist*. Die menschlichen Züge sind sehr

praktisch, doch zum Glück hat er seine lange Zunge behalten, die er in so ziemlich jeder Lebenslage an-

POSITIV!

Eine flexible Zunge und interessante Ideen, Vierspieler-Modus

wendet. Er kann sein Geschmacksorgan kreuz und quer über den Bildschirm steuern und Feinde damit

schnappen. Diese sind aber nicht zum Verzehr gedacht, sondern wandeln sich in Geschosse gegen andere Bösewichter. Eine weitere praktische Anwendung hat sich Davy von Indiana Jones abgeschaut. Das Chamäleon kann seine Zunge um einen Pfahl wickeln und sich auf Plattformen ziehen oder über Abgründe hinweg schwingen. Letztere Zungenakrobatik solltet Ihr gut üben, denn die Level sind teilweise extrem puzzelartig. Während Ihr bei an-

deren Jump&Runs oft bloß drauf losrennen könnt, müßt Ihr Euch den nächsten Schritt in *Chameleon Twist*

NEGATIV!

Ungünstige Kameraperspektiven, die das Spiel unnötig erschweren

gut überlegen. Höher gelegene Passagen erreicht Davy, indem Ihr seine Zunge als Hochsprungstab zweck-

CHAMELEON TWIST



In der 'anderen Welt' warten auf das Chamäleon Davy massenweise feindlich gesinnte Lebewesen. Glücklicherweise besitzt das Tierchen seine extrem lange Zunge noch, mit der es Hindernisse dieser Art ohne große Probleme aus dem Weg räumen kann

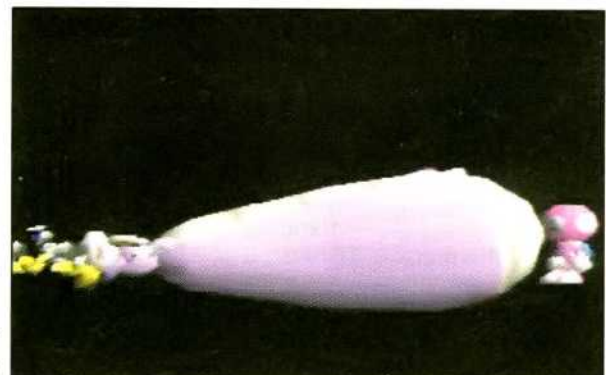


Bitte alles aufstellen! Noch wissen die Gegner nicht, daß dies kein Fototermin ist



Was nach einer Parade aussieht, wird schon bald in einem üblen Massaker enden

Zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft steht uns bloß ein einziger Jump&Run-Titel für das N64 ins Haus. Laguna schickt ein verwunschenes Chamäleon in ein kunterbuntes Wunderland. Kommt Ihr mit?



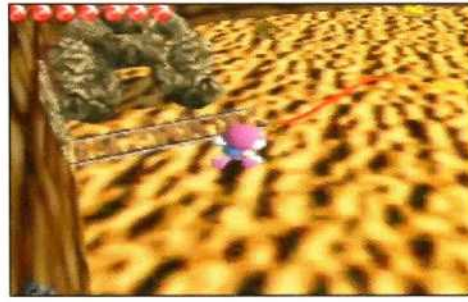
Den Formen und Farben in diesem Game sind keine Grenzen gesetzt, wie sich an diesem Endgegner erkennen läßt



Yeah! Dieser Endboß ist schon mal unterwegs in die Ewigen Jagdgründe



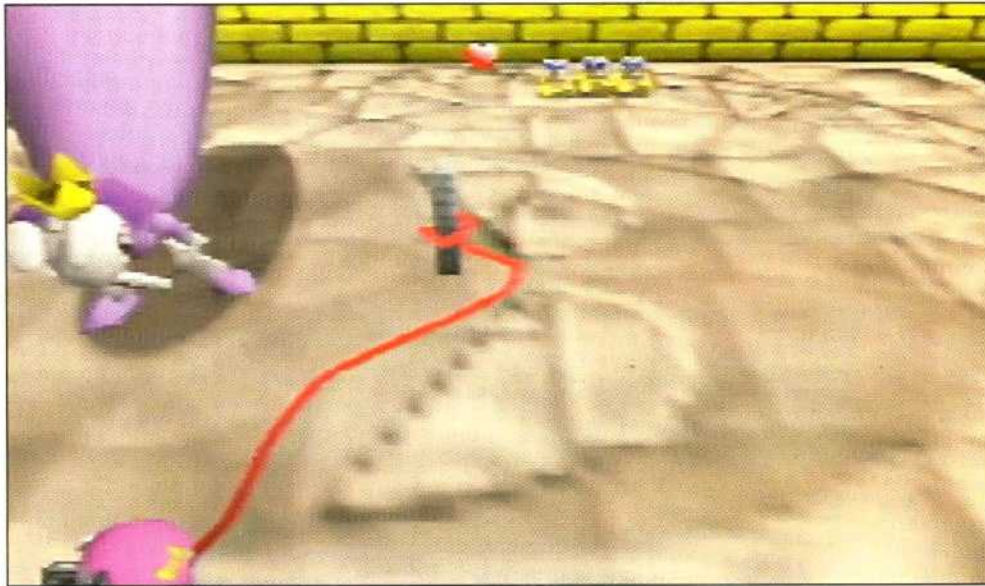
Was hier so lustig aussieht, ist ein ernstzunehmender Angriff auf das Leben des Helden



Bezüglich der Lokalisationen wird in Chameleon Twist viel Abwechslung geboten



Hier begegnet Euch eine ganz neue, aber auch gefährliche Ameisenart



Diesen Endgegner kann Davy ins Jenseits befördern, indem er ihn mit Schwung über seine Zunge stolpern läßt. Dies ist zwar eine ungewöhnliche, aber wirksame Methode

entfremdet. (Klingt schmerzhafter, als es ist.) Neben Davy könnt Ihr Euch vor Beginn des Spiels auch für einen seiner Freunde Linda, Jack und Fred (nein, nicht unserer) entscheiden. Die vier unterscheiden sich jedoch lediglich durch ihre Farben. Ob in der freien Wildbahn, in einer gigantischen Fabrik oder in einem überdimensionalen Ameisenbau: Das Spiel hält überall knifflige Überraschun-

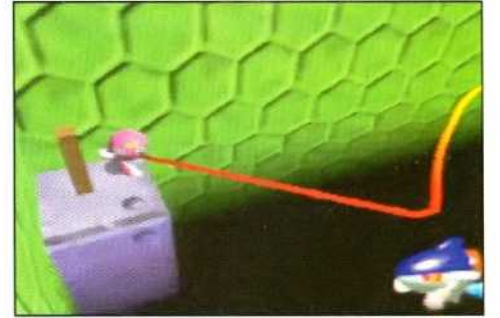
gen bereit. Am Ende der Level warten dicke Endgegner auf Euch, die allesamt ihre eigenen, speziellen Methoden haben, den kleinen Davy zu seinen Ahnen zu schicken. Die Level haben nicht nur böse Überraschungen in Form von Gegnern und Fallen auf Lager. Hier und da finden sich neben Energieherzen goldene Kronen, die Ihr unbedingt einsammeln solltet, da am Ende einer Stage Euer Punk-



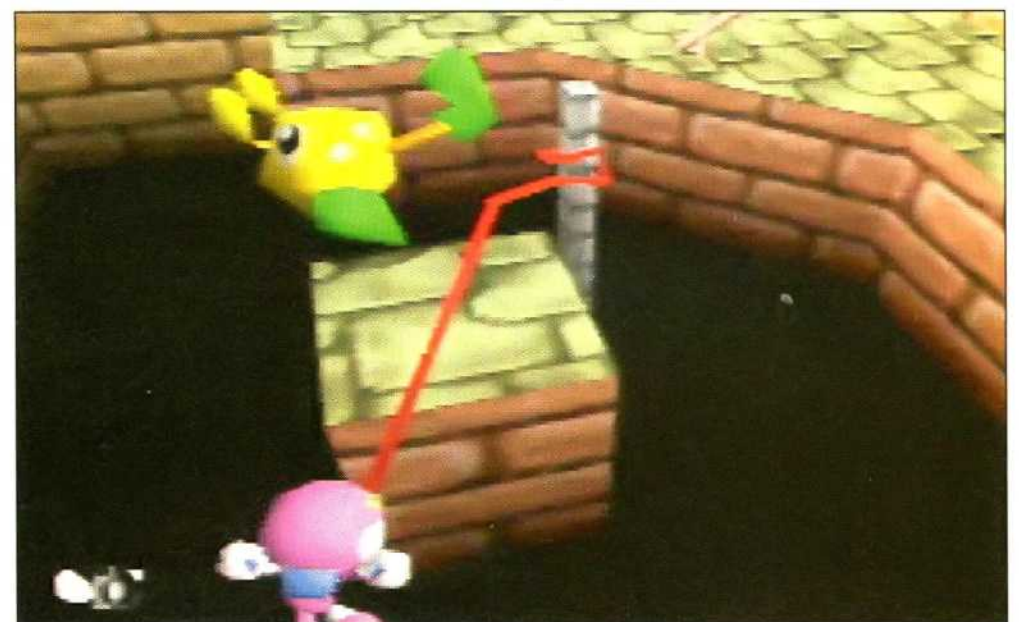
Es empfiehlt sich in jeder Stage möglichst viele Herzen und Kronen zu sammeln. Diese Extras bringen nämlich wertvolle Punkte, die Eurem Konto gutgeschrieben werden

testand addiert wird. Neben dem Story-Modus enthält das Modul einen Battle-Modus, in dem Ihr zu viert auf einem begrenzten Spielfeld versuchen müßt, die anderen Spieler von der Plattform zu schubsen. Dies ist zwar anfangs recht amüsant, kann aber auf Dauer nicht so sehr motivieren wie etwa eine Bomberman-Session.

Auf den ersten Blick erscheint Chameleon Twist wie eine Super Mario 64-Kopie, doch dem ist nicht so. Erstens könnt Ihr den Helden wie aus einer isometrischen Perspektive nur in vier Richtungen dirigieren, zweitens – und das ist ein großes Manko des



Herzlich willkommen in Legoland! Auch dort lauern viele tödliche Gefahren



Spiels – ist die Kameraperspektive sehr unflexibel und erschwert oftmals das Unterfangen. Mit den vier C-Buttons könnt Ihr lediglich den Bildausschnitt nach links und rechts drehen sowie heran- und wegzoomen. Wenn die Kamera besonders nah am Geschehen ist, kann es passieren, daß ein Polygon wegploppt oder man den Helden nicht sehen kann und so Entfernungen schwer einzuschätzen sind. Um das bunte Treiben auf dem Bildschirm auch akustisch zu untermalen, plätschern witzige Melodien daher, die man ebenso gut im Fahrstuhl hören könnte. Wäre die Kamera so brillant erdacht wie in Super Mario 64, wäre aus Chameleon Twist ein Toptitel geworden, denn das Abenteuer hat sehr interessante Ideen zu bieten. So reicht es zwar nicht für ein Gütesiegel, doch das sollte Euch nicht unbedingt vom Kauf abschrecken.

Christian Henning

Unfein, aber wirkungsvoll: Davy wirft seine Gegner mit der Zunge aus der Bahn

Gameplay 2-

Die Steuerung ist teilweise gewöhnungsbedürftig. Das Leveldesign wird von guten Ideen aufgewertet.

Dauerspaß 2

Es macht sehr viel Spaß, sich mit Hilfe von Davys langer Zunge durch die Level zu schlagen.

Grafik 3

Viel Liebe zum Detail wurde nicht vergeben, und die Kameraeinstellungen sind oft unpraktisch.

Sound 3

Musik und Soundeffekte sind nichtssagend. Legt lieber Eure Lieblings-CD beim Spielen ein!

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 5
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues Batterie
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

CHARTS

Hallo Ihr Lieben!

Schon wieder ist ein Monat vorbei. Man glaubt gar nicht wie die Zeit an einem vorbeirauscht. Wie dem auch sein ... In der N64-Liste hat sich etwas getan. Von Null auf sechs für *Blast Corps* ist nicht schlecht und auch *Lylat Wars* hat es endlich in die Charts geschafft. In den restlichen Listen tut sich außer den üblichen Bewegungen nicht viel. Wenn Ihr Eure Lieblingsspiele gut platziert sehen wollt, dann schickt uns Eure ganz persönlichen Charts (wenn Ihr wollt mit Spieletip und Photo). Wir freuen uns drauf!

PS: Gaspare Lombardo hält den neuen Rekord der längsten Liste mit ganzen 665 Titeln!

DER GEWINNER AUS TOTAL! 10/97:



Herzlichen Glückwunsch, **Alexander Tilgner** aus Hatten! Du bist der (hoffentlich) glückliche Gewinner des SuperNES-Moduls Mr. Nutz. Wir wünschen Dir viel Spaß mit diesem Spiel!

N64

1 MARIO KART 64

Rennspiel • Note 1- • Test 6/97

VORMONAT 2
Index: 15,2



2 SUPER MARIO 64

Jump&Run • Note 1 • Test 3/97

VORMONAT 1
Index: 12,3



3 WAVE RACE 64

Rennspiel • Note 1- • Test 4/97

VORMONAT 4
Index: 8,8



4 TUROK – DINOSAUR HUNTER

F.P.Shooter • Note 1 • Test 3/97

VORMONAT 3
Index: 8,7



5 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Sport • Note 1 • Test 5/97

VORMONAT ●
Index: 7,4



6 BLAST CORPS

Action/Strat. • Note 2+ • Test 8/97

VORMONAT ●
Index: 5,6



7 PILOTWINGS 64

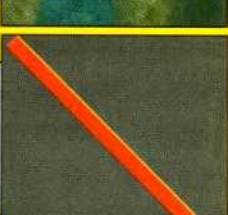
Flugsimulator • Note 2+ • Test 3/97

VORMONAT 6
Index: 4,8



8 INDIZIERTES SPIEL (Rare)

VORMONAT ●
Index: 4,0



9 STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

Action • Note 2 • Test 3/97

VORMONAT 7
Index: 3,5



10 LYLATWARS

Shoot 'em Up • Note 1 • Test 10/97

VORMONAT ●
Index: 2,9



SNES

1 SUPER MARIO KART

Rennspiel • Note 1 • Test 10/93

VORMONAT ●
Index: 7,6



2 SECRET OF MANA

Act./Adv. • Note 1- • Test 12/93

VORMONAT 3
Index: 7,4



3 ZELDA III – A LINK TO THE PAST

Act./Adv. • Note 1 • Test 8/94

VORMONAT 4
Index: 4,3



4 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Sport • Note 1 • Test 11/95

VORMONAT 6
Index: 3,8



5 YOSHI'S ISLAND – S. MARIO WORLD 2

Jump&Run • Note 1+ • Test 10/95

VORMONAT 2
Index: 3,6



6 DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE

Jump&Run • Note 1- • Test 12/96

VORMONAT 5
Index: 3,3



7 TERRANIGMA

Adventure • Note 2+ • Test 1/97

VORMONAT 8
Index: 2,8



8 LUFIA

Rollenspiel • Note 1- • Test 2/97

VORMONAT 10
Index: 2,7



9 SECRET OF EVERMORE

Act./Adv. • Note 2 • Test 2/96

VORMONAT ●
Index: 2,7



10 DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST

Jump&Run • Note 1- • Test 1/96

VORMONAT 7
Index: 2,6



TOTAL! Aufruf

In der kommenden Ausgabe erfahrt Ihr welche Games von Euch immer noch (und am längsten) gespielt werden. Für die 1/98 wollen wir von Euch wissen, welche Jump&Runs Ihr empfehlen würdet. Schickt eine kleine Liste mit den normalen Charts an die übliche Adresse. Sehr interessant sind die Special-Charts in dieser Ausgabe. Wer hätte gedacht, daß die DKC-Titel so hoch in der Liste stehen? Wenn auf dem N64 später auch solche Meilensteine erscheinen, werden wir alle noch viel Spaß haben. Bis bald!

Redaktionstip

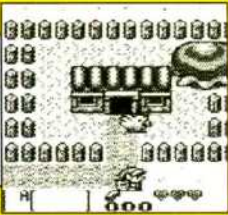
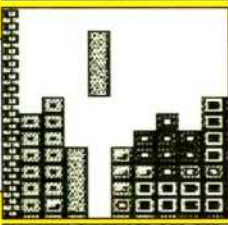
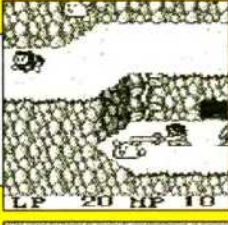
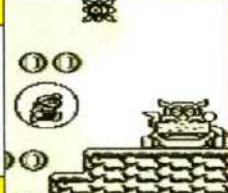
Plok (SNES)

Dieses wunderschöne Jump&Run wird oft verkannt und taucht sogar in „schlechtesten Spiel“-Listen auf, dabei ist Plok wirklich unterhaltsam, gut steuerbar und hat tolle Musik. Einziger Nachteil ist die fehlende Speichermöglichkeit. Wenn Ihr Jump&Runs mögt und Plok seht, greift zu!

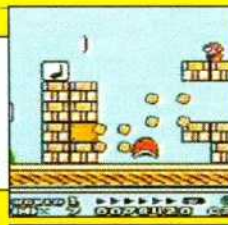


Jump&Run • Note 2+ • Test 12/96

GB

1	ZELDA IV – LINK'S AWAKENING	VORMONAT ●	Index: 10,9	
2	TETRIS	VORMONAT ●	Index: 6,1	
3	MYSTIC QUEST	VORMONAT ▲ 4	Index: 5,5	
4	SUPER MARIO LAND 3 – WARIO LAND	VORMONAT ▼ 3	Index: 2,9	
5	SUPER MARIO LAND 2	VORMONAT ●	Index: 2,8	

NES

1	SUPER MARIO BROS. 3	VORMONAT ●	Index: 4,3	
2	THE LEGEND OF ZELDA	VORMONAT ●	Index: 4,0	
3	SUPER MARIO BROS.	VORMONAT ●	Index: 2,3	
4	METROID	NEU!	Index: 2,0	
5	ZELDA II – THE ADVENTURE OF LINK	NEU!	Index: 1,9	

Spieletip von Benjamin Schneider aus Maßbach Blast Corps (N64)



Mein Lieblingsspiel ist *Blast Corps*, weil es so eine gewisse Panik verbreitet, wenn man noch nicht alle Häuser aus dem Weg geräumt hat und plötzlich der Atomtransporter kommt. Dann versucht man immer, sich wahnsinnig zu beeilen. Das macht Spaß. *Blast Corps* hat zwar nicht so eine gute Grafik, aber sonst ist es in Ordnung. Dieses Spiel müßt Ihr einfach spielen!

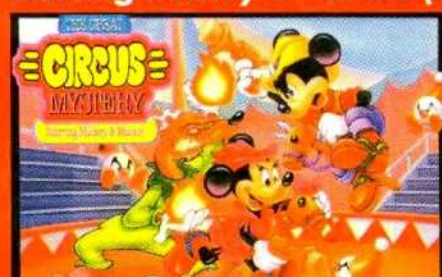
Auf unsere Frage, welche Spiele Euch in grafischer Hinsicht am meisten beeindruckt haben, kam gleich ein ganzer Schwall von Antworten. Über dreißig Spiele wurden von Euch genannt. Hier sind nun die zehn bestplatzierten. Wie erwartet, finden sich auch einige SNES-Perlen darunter.

Special

1	TUOK – DINOSAUR HUNTER (N64)	F.P.Shooter • Note 1 • Test 3/97	Index: 6,5	
2	SUPER MARIO 64 (N64)	Jump&Run • Note 1 • Test 3/97	Index: 6,4	
3	DKC 3 – DIXIE KONG'S D. T. (SNES)	Jump&Run • Note 1 • Test 12/96	Index: 3,0	
4	INT. SUPERSTAR SOCCER 64 (N64)	Sport • Note 1 • Test 2/97	Index: 3,0	
5	DONKEY KONG COUNTRY (SNES)	Jump&Run • Note 1 • Test 1/95	Index: 2,9	
6	WAVE RACE 64 (N64)	Rennspiel • Note 1 • Test 4/97	Index: 2,7	
7	MARIO KART 64 (N64)	Rennspiel • Note 1 • Test 6/97	Index: 2,1	
8	BLAST CORPS (N64)	Act./Strat. • Note 2+ • Test 8/97	Index: 1,8	
9	LYLATWARS (N64)	Shoot 'em Up • Note 1 • Test 10/97	Index: 1,6	
10	LUFIA (SNES)	Rollenspiel • Note 1 • Test 2/97	Index: 1,3	

GEWINNEN MIT TOTAL!

Diesen Monat verlosen wir *The Great Circus Mystery starring Mickey & Minnie (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 1.12.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Hallo, auf der Nordhalbkugel!

Es heißt, das Super Nintendo wäre tot, und der Vormarsch des N64 würde alles überschatten. Daß dem nicht so ist, zeigt unsere Helpline und die vielen Bitten, mehr Tips & Tricks zu SNES-Spielen zu veröffentlichen. Es ist zwar Fakt, daß kaum noch SNES-Titel produziert werden, doch gespielt wird mit dem weitverbreiteten 16-Bitter nach wie vor noch sehr viel. In diesem Monat stehen allerdings zahlreiche N64-Neulinge auf dem Plan, die ja auch viele von Euch interessieren. Auf dieser Seite bekommt ihr einen Eindruck von unseren ganz persönlichen Einschätzungen über die aktuellen Spiele. Viel Spaß beim Lesen!

Unsere persönliche Meinung zu:	Extreme-g (N64) Seite 36-39	Die Maus (Game Boy) Seite 56/57	Bombberman 64 (N64) Seite 62/63	Clayfighter 63 1/3 (N64) Seite 68/69	Nasty Zone (N64) Seite 93
Klaus  Bevorzugte Genre: Action- und Rollenspiele Derzeitiges Lieblingsspiel: Game&Watch Gallery (GB)	 Extreme-g ist ohne Zweifel eines der rasantesten Rennspiele unserer Zeit. Mit (mindestens) zwölf Strecken und den Bonus-Motorrädern bietet Acclaim eine ganze Menge Spiel fürs Geld.	 Ich war nie ein Freund der <i>Sendung mit der Maus</i> . Wenigstens wird einem bei dem Spiel nicht erzählt, wie Teppiche gekloppt oder Perücken geflochten werden, das ist auf jeden Fall ein Vorteil.	 Der Solo-Modus wurde enorm verbessert, schön und gut. Aber wichtiger ist nun einmal der Battle-Modus, und der ist viel zu chaotisch ausgefallen – von Taktik keine Spur.	 Die verrückten Moves und die witzige Sprachausgabe sind total abgefahren. Mit Prüglern habe ich zwar nicht viel am Hut, aber dieses lebt wenigstens nicht allein von den üblichen Brutalo-Effekten.	 Ich war überrascht, daß HAIP nach den C64-Katastrophen <i>Kängurudi</i> , <i>Son of Kängurudi</i> und <i>Soldier</i> (kennt die noch jemand?) wieder aus der Versenkung aufgetaucht ist. Das Comeback der Dekade!
Thomas  Bevorzugte Genre: Prügel- und Rennspiele Derzeitiges Lieblingsspiel: GoldenEye 007 (N64)	 Die genial designten Motorräder sausen über die Pisten wie Raketen. Das macht zwar Spaß, fordert aber nicht sonderlich viel fahrerisches Können. Insgesamt ist mir die Darstellung etwas zu bunt.	 Die Maus ist ein netter Zeitvertreib, der allerdings lustiger hätte ausfallen können. Die <i>Sendung mit der Maus</i> gefällt mir wesentlich besser, denn daher weiß ich, wie Borsten in einen Pinsel kommen.	 Bombberman ist tot, es lebe Bombberman! Ich vermisse zwar das strategische Element der SNES-Versionen im aktuellen Mehrspieler-Modus, bin aber vom Story-Modus überaus beeindruckt.	 O. k., die Knetmännchen sind extrem witzig animiert, aber warum ist die Grafik so furchtbar kontrastarm, ja, geradezu düster? Leider geht eine Menge Fun dadurch verloren. Schade eigentlich ...	 Für mich ist das größte Manko dieses Prügelspiels, daß es nur einen einzigen Kämpfer gibt, der nicht einmal anständige Moves hat und zudem intervallmäßig Lebensenergie verliert.
Marco  Bevorzugte Genre: Action- und Sportspiele Derzeitiges Lieblingsspiel: LylatWars (N64)	 Schneller muß kein Videospield sein. Mit fast hypnotischer Wirkung rasen Polygone und grellbunte Texturen am Auge des Betrachters vorbei. Wer dabei nicht hellwach ist, hat keine Chance.	 Es wurde aber auch langsam Zeit, daß jemand den Beliebtheitsgrad von Maus und Elefant erkennt und dem Traumpaar des WDR ein Videospiel widmet – nicht nur für Fans der <i>Sendung</i> interessant.	 Bombberman verändert im Laufe der Jahre immer mehr sein Gesicht. Mit der N64-Version hat es beinahe den Wechsel ins Lager der Action-Adventures abgeschlossen – gelungener 64-Bit-Einstand.	 Irgendwie hatte ich mir vom N64-Debüt der kultigen Kämpferriege viel mehr versprochen. Spielerisch hat sich gegenüber den SNES-Versionen kaum etwas verändert – eher langweilig als lustig.	 Was wäre unsere Welt nur ohne die Produkte von HAIP? Glücklicher? Friedlicher? Lebenswerter? Nasty Zone bringt auf jeden Fall Farbe ins Spiel: Hänschen Klein im Blutausch.
Maris  Bevorzugte Genre: Prügel-, Renn- und Rollenspiele Derzeitiges Lieblingsspiel: GoldenEye 007 (N64)	 Extreme-g ist mit Sicherheit ein erstklassiges futuristisches Motorradrennspiel. Die Engine ist verdammt schnell, und alles ist bunt und toll und laut, aber irgendwie fehlt das gewisse Etwas.	 Nicht nur für die Jüngsten ist <i>Die Maus</i> ein unterhaltsames und lehrreiches Spiel, denn Maus und Elefant können die Rätsel nur im Team lösen. Die Aufmachung erinnert an das Game <i>Monster Max</i> .	 Bombberman 64 ist zwar durch die echte Dreidimensionalität ein ganz anderes Spiel als die früheren Bombermänner, macht aber trotzdem ganz viel Spaß. Besonders der Solo-Modus ist gelungen.	 Nach dem mißglückten zweiten Teil erscheint mit C 63 1/3 eine würdige Fortsetzung des Spaßprüglers. Tolle Animationen, Unmengen an Sprachausgabe und zahllose Stages bringen viel Kurzweil.	 Klasse! Für mich als Genrefan gibt es momentan kein besseres Spiel. Jede Nacht lieg' ich wach und versuche, den Move auswendig zu lernen oder überleg' mir eine Combo. Believe the HAIP!
Christian  Bevorzugte Genre: Miyamoto-Spiele Derzeitiges Lieblingsspiel: GoldenEye 007 (N64)	 Schnell, schneller, Extreme-g! Die Strecken sausen rasanter am Auge vorbei als Speedy Gonzales zu seinen besten Zeiten. Weiter so, Acclaim!	 „Los Spieliano kómt pretty good de magnifique avec la Mausó y Elephantunski ... Das war multikulti“	 Als ich vor vielen, vielen Jahren zum ersten Mal Bombberman spielte, habe ich nicht im Traum daran gedacht, einmal soviel Spaß bei der 3D-Variante des Klassikers zu haben.	 Clayfighter 63 1/3, das ist ein erfrischend anderes Prügelspiel. Darin werden die Genreverwandten reihenweise durch den Kakao gezogen, daß es eine wahre Freude ist.	 Respekt! Wie kommt HAIP bloß auf solche brillanten Ideen? Nie hat es mehr Spaß bereitet, unter die Gürtellinie zu schlagen, auch auf die Gefahr hin, sich in der Öffentlichkeit lächerlich zu machen.
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

Im Auftrag der Kultusminister wurde kürzlich eine Studie über den „zunehmenden Verlust grundlegender Fähigkeiten einzelner Personen innerhalb der Gesellschaft“ erstellt. Das Ergebnis ist besonders im Detail erschreckend:

- 45 % der Befragten können keine Schleife mehr binden, da sie seit Ewigkeiten Turnschuhe mit Klettverschluß tragen.
- 79 % leiden an akuter Unterarmmuskelschwäche, weil sie ihre Frühstücksbrote jahrelang mit weicher Margarine strichen, nicht wie Arnold mit kühl-schrankfrischer Butter.
- 97 % aller Sekretärinnen verweigern die Arbeit an herkömmlichen Schreibmaschinen, da sie nicht blind arbeiten könnten („Das Ding hat ja gar keinen Bildschirm!“).
- 99,9 % aller Schüler haben extreme Schwierigkeiten, Entschuldigungen zu fälschen, da sie die (alte) Rechtschreibung, wie sie ihre Eltern kennen, nicht beherrschen.

- Niemand kann mehr in den Urlaub fahren, da jeden Moment der Euro eingeführt werden könnte und man dann mit einer wertlosen Währung im Ausland festsäße.
- 56 % aller Videospieler haben Probleme bei der Eheschließung, weil sie sich in Chun-Li, Cammy, Lara Croft, Kyoko Date, Sailor Mars, Sailor Venus, Zelda, Prinzessin Toadstool oder Samus Aran verliebt haben.



Total abgefahren!



Tomb Raider II starring
Lara Croft (Eidos, PSX)



Next-Generation-Rollen-
spiele (N64, PSX, SAT)



Resident Evil 2
(Capcom, 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 SPIELE-ENTWICKLUNGEN UND ARCADE-NEWS VERMITTELN EINEN AUSBLICK AUF DIE HIGHLIGHTS VON MORGEN – UND DAS ALLES ZU EINEM PREIS VON NUR 5,90 DM.



EIN TAG IM X-plain Verlag GmbH Redaktionen TOTAL! neXt Level

Ihr habt es so gewollt! In zahlreichen Leserbriefen wurde der Ruf nach TOTAL!-Internas laut. Euer Wunsch war uns Befehl – hier also das (erschreckende) Ergebnis ...



Klaus (Le Chef)
Chefredakteur



Sandra (Sandriña)
stellv. Chefredakteurin



Thomas (Akido)
stellv. Chefredakteur



Christian (Der Captain)
Volontär



Marco (Don)
Redakteur



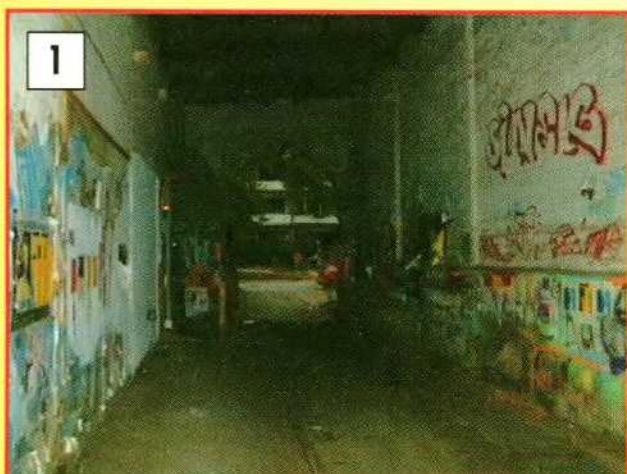
Maris (Slim Jim)
Redakteur



Frederic (das Fred)
Volontär



Marcus (E)
Online-Reur



Durch diese hohle Gasse werden sie kommen ... Der Vorhof zum Allerheiligsten liegt im tiefsten Altona verborgen



Rosinante, die ewig blubbernde Kaffeemaschine, hat schon so manches Leben gerettet



Der Kühlschrank enthält nur gesunde Sachen, deshalb ist er auch noch voll



10.00 Uhr, 10.30 Uhr, bald wird dieses Treppenhaus von spielwütigen Redakteuren gestürmt



Erst nach Tagen bemerkt die Chefredaktion, daß Maris verdächtig still ist



11.00 Uhr, 11.30 Uhr und immer noch keine Redakteur-Sprites zu sehen ... Wenn das mal keinen Ärger gibt!



Das Foto im Hintergrund dient lediglich zur Auffrischung der Motivation



Der Job beginnt mit einer Ansprache des Meisters: „Leute, wir haben ein Heft zu produzieren!“



„Unzählige“ Spiele verschiedenster Konsolen ruhen hier in friedlicher Koexistenz



Die Arbeit schlaucht! Kreatives Schaffen fordert Energie und ausgeschlafene Fachkräfte, die konzentriert bei der Sache sind



Klaus und Marco testen ein Spiel bis zur Besinnungslosigkeit und machen gleichzeitig Bilder



Diese „Schlechte-Texte-Schutzbrille“ ermöglicht streßfreies Arbeiten und schafft überspringende gute Laune

2.
OG



Sebastian (Schröder)
Volontär

Hirofumi (Hiro)
Freier Mitarbeiter

Britta (Brida)
Grafikleitung

Nicole (nie Kohle)
Grafikerin

Hanno (nicht Hans-Norbert)
Grafiker

Brigitta (Hun Ahau)
Redaktionsassistentz

Torsten (Meister)
Verlagsleiter



13



14



15

Recherche in „zuverlässigen Quellen“ ist das A und O in unserem Job. Auf dem rechten Bild seht Ihr, wie unsere technisch weit fortgeschrittene Videospielmagazin-Produktionsmaschine (TOTALomat) binnen Sekunden knallharte Fakten verarbeitet



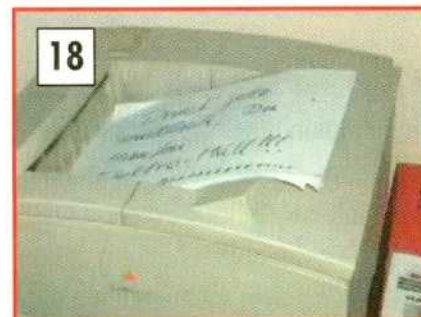
17

Maaahlzeit! Nasty-Huhn räumt den Magen auf. Ausgepumpt wird später



19

„Le Chef“ telefonierte häufig mit Presse-sprechern. „Sie glauben doch nicht etwa, uns mit diesen albernem Werbege-schenken bestechen zu können!“



18

Ein Drucker, der nicht zügig druckt, steht oft im Mittelpunkt schärfster Kritik



21

Die Telefonitis grassiert besonders im Chefredaktionsbüro. „Wo bleibt das Spiel denn nur?“



16

Schaffe, schaffe, Seiten bauen! Vor kraftvollen Power Macs sitzen zarte Grafikerinnen mit ihren schnellen Fingerchen



20

Ein gut sortierter Schreibtisch ist Grundlage einer gut sortierten Arbeit. Hier werfen wir mal einen Blick auf Sandras Platz(hirsch)



22

4.00 Uhr morgens, die Kontaktlinsen trocknen aus, doch die Frisur ist geschützt



23

Achtung, der Chef kommt! Jeder nimmt hastig eine Arbeitshaltung ein oder verdrückt sich aufs Klo



24

Hoch moderne Lagerhaltung: Riesige Gabelstapler verstauen die Heftberge

Auf Wiedersehen! Das war nur ein kleiner Einblick in das Spieleparadies in Hamburg-Altona hinten links. Weder Hühner noch sonst irgend welche Lebewesen (außer den Mitwirkenden) wurden für dieses Special in irgendeiner Art und Weise gebeutelt. – Ever TOTAL!-Team



Im Trainingsmodus dürft Ihr eine grinsende Holzpuppe (mit Kick-me-Schild) verkloppen



Mit War Gods und Dark Rift begann die 3D-Fighter-Epoche für das N64 nicht gerade glorreich. Einige weitere Kandidaten wie Culture Brains Art of Fighting Twin oder HAIPs chancenloses Nasty Zone stehen schon in den Startlöchern. Wir haben das jüngst in den USA erschienene Mace: The Dark Age einem Test unterzogen.

Midways neuestes Spiel ist eine exzellente Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten. Es entführt Euch ins Mittelalter. Dort müßt Ihr gegen den grausamen Magier Asmodeus antreten, der sich die Erde untertan machen möchte. Asmodeus ist im Besitz des Mace of Tanis (ein heiliges Zepter), das ihm übernatürliche Kräfte verleiht. Euer Ziel ist es, den Magier zu besiegen, das Mace in Eure Gewalt zu bringen und damit die Unterjochung der Erde zu verhindern.

Zehn verschiedene Charaktere stehen im Spiel zur Auswahl bereit, die allesamt über einschlägige Nahkampf Erfahrung verfügen. Koyasha

beispielsweise ist eine Meisterin des Ninjutsu, der erblindete Mönch Xiao Long hat sein Kung Fu seit frühester Kindheit derart perfektioniert, daß er auch ohne Augenlicht stets die Position seines Gegners kennt. Der namenlose Henker brachte sich aus Liebe zu seinem Job diverse Tötungsarten selbst bei. Wie bei Prügelspielen so üblich, müßt Ihr mit dem von Euch gewählten Charakter zunächst die Mitbewerber besiegen, bevor Ihr schließlich im Finale dem Endgegner den Garaus machen könnt. Wem zehn Kämpfer nicht genügen, der kann beruhigt werden, es sind noch sieben weitere im Spiel versteckt (der kurioseste ist



Sämtliche Schläge, Tritte und Special-Moves werden von aufwendigen Effekten begleitet



In Midways Mace: The Dark Age sind tatsächlich Hühner als Extrakämpfer versteckt



MACE: THE



Nicht alle Kämpfer sind menschlicher Natur. Hellknight ist langsam, haut aber kräftig zu



Die meist sehr brutalen Executions erinnern stark an eine indizierte Beat-'em-Up-Serie

ein Huhn namens Pojo. Ja, Ihr habt richtig gelesen, ein Huhn!) Wie es sich für eine zünftige mittelalterliche Rauferei gehört, ziehen die Fighter natürlich mit verschiedenen Argumentationsverstärkern in die Schlacht. Vom Langstock (Bo) über eine Streitaxt bis hin zum Samurai-schwert (Katana) reichen die Waffen. Um auch den Ansprüchen eines guten Beat 'em Ups gerecht zu werden, verfügt natürlich jeder Charakter über seine individuellen Moves, Combos

und Special-Moves. Freunde sinnloser Gewalt können auch Finish-Moves einsetzen, die diesmal allerdings Executions heißen. Im Gegensatz zu anderen Prüglern kommt Midways neuestes Game mit vier

Tasten aus und läßt sich trotzdem ordentlich spielen. Drei Tasten sind für leichter Schlag, harter Schlag und Tritt zuständig, die vierte läßt Euren Charakter eine Ausweichbewegung ausführen. Welche vier Buttons Ihr benutzen wollt, könnt Ihr in den Optionen selbst einstellen. Geblockt wird durch Lenken nach hinten. Viele Genrekollegen wirkten zwar dreidimensional, beschränkten die möglichen Bewegungen jedoch auf zwei Dimensionen. Bei Mace: The Dark Age könnt Ihr da-

gegen problemlos in die Tiefe des Raumes hineingehen. Um die Kämpfe interessanter zu gestalten, machten sich die Programmierer außerdem die Mühe, die Szenarios sehr abwechslungsreich

POSTN!
Die dritte Dimension wird gut einbezogen, saubere Grafik



Jeder Fighter hat eine ganz persönliche Wurftechnik im Repertoire. Der Executioner (Henker) ist eindeutig für's Grobe, er packt sich seinen Gegner und wirft ihn quer durch den Raum

DARK AGE



Gegenstände, wie dieser Blumenbottich, können aufgenommen und geworfen werden

zu designen. Es gibt Treppenstufen, so daß eine Figur plötzlich höher oder niedriger steht als ihr Gegenüber. In einigen Stages könnt Ihr in einem angrenzenden See oder einem Wasserbecken weiterkämpfen. In anderen Szenarien befinden sich Lava- und Säurebäder. Wenn Ihr Euch in diesen aufhaltet, schrumpft Eure Energie langsam dahin. Im Keller des Henkers stehen einige Folterinstrumente, wie zum Beispiel ein Todespendel und sich drehende Tonnen mit riesigen Zacken daran. Wenn Ihr diese berührt, geht das ebenfalls auf Kosten Eurer Kraftreserven, achtet also nicht nur auf den jeweiligen Gegner. Grafisch kann Mace: The Dark Age nur als gelungen bezeichnet wer-

den. Die Animationen wirken aufwendiger als bei Dark Rift, obwohl die Kämpfer in Mace: The Dark Age sogar wesentlich detaillierter sind. Auch eine stark verschwommene Darstellung, wie sie in War Gods vorherrscht, ist in diesem Spiel nicht auszumachen. Soundtechnisch bietet das Game eine realistische Geräuschkulisse inklusive Sprachsamples, sowie diverse, etwas eigenwillige Songs. Da es für jede Stage allerdings einen eigenen gibt, sollte für jeden etwas dabei sein. Die Kombatanen können sowohl mit dem Analogstick, als auch mit dem Steuerkreuz gelenkt werden, wobei sich die letztere Methode im Test als besser spielbar erwies, da viele Moves ein kurzes, schnelles Antippen der Steuerung erfordern. Hat man sich im Trainingsmodus erst einmal mit den verschiedenen Techniken vertraut gemacht, gehen diese auch im Wettkampf recht locker von der Hand. Mace: The Dark Age ist ein gutes Prüfgelenspiel, das Euch länger beschäftigen wird, denn die Gegner machen

▼ **NEGATIV!** ▼

Etwas langsam, für Anfänger sehr schwierig

DIE SCHÜTZENDE HAND



Es ist und bleibt ein leidiges Thema. Aufgrund der gegebenen Indizierungsgefahr wird Mace: The Dark Age vermutlich nicht offiziell in Deutschland erscheinen. Wer an dem Spiel interessiert ist, muß sich also wieder einmal die im Dezember erscheinende PAL-Version über einen Importhändler bestellen (In Österreich und der Schweiz liegen der Packung deutsche Anleitungen bei). Wer nicht so lange warten möchte und einen 60-Hz-tauglichen Fernseher sowie einen gängigen Importadapter besitzt, kann bereits jetzt die US-Fassung käuflich erwerben.

es einem auch auf dem niedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade nicht gerade leicht. Insgesamt bietet Midways jüngster Release zwar nicht die gleiche Spieltiefe wie die vielen Titel aus Capcoms berühmter Straßenkämpfer-Serie, als 3D-Prüfgelenspiel für das Nintendo⁶⁴ kann er sich jedoch eindeutig vor der Konkurrenz platzieren.

Frederic Berg



Nach jedem Kampf präsentiert sich der Gewinner in seiner individuellen Siegerpose



In einigen Stages könnt Ihr Euch sogar ins Wasser begeben und dort weiterkämpfen, ...



... aber seid schön vorsichtig, denn manchmal steht das Wasser auch unter Starkstrom



Erst ein gekonnter Block, dann folgt ein gezielter und schmerzhafter Stich

Gameplay 2

Die Charaktere und gut ausführbare Moves wissen zu gefallen. Ein bißchen schneller könnte das Spiel sein.

Dauerspaß 2

Sieben versteckte Kämpfer, einige Executions sowie der knackige Schwierigkeitsgrad motivieren lange.

Grafik 3

Die detaillierten Kämpfer sind gut animiert, und die Hintergründe wurden aufwendig gestaltet.

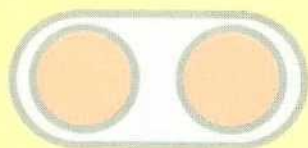
Sound 2-

Filmreife Hau-drauf-Geräusche, gewöhnungsbedürftige, aber technisch saubere Songs und Sprachsamples.

TOTAL-CHECK

Genre Prüfgelenspiel
Level 10 + 6 Kämpfer
Schwierigkeit hoch
Continues unendlich
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich als US-Import

FAZIT
2



Ein echtes Sammlerstück:
Donkey Kong Jr. mit farbigem
Panorama-Screen



Ende der siebziger Jahre fiel der Preis für Flüssigkristallanzeigen (LCDs) dank moderner Produktionsverfahren enorm. Uhren, Taschenrechner und Meßgeräte aller Art kamen mit Digitalbildschirmen auf den Markt und verkauften sich prächtig. Auch die Spielzeugindustrie entdeckte die neue Technologie für sich. Im Hause Nintendo kam der jüngst verstorbene Gumpi Yokoi auf die Idee, tragbare Videospiele auf der Basis von LCD-Bildschirmen zu entwickeln ...

DIE GAME&WATCH-STORY



Auch Zelda gibt es als
G&W-Spiel. Mit zwei
Bildschirmen, aber ohne
knifflige Rätsel



Mario Bros. im Multi-Screen-Format hat nicht sehr viel mit dem NES-Klassiker gemein. Auf dem linken der beiden Bildschirme könnt Ihr Luigi, auf dem rechten seinen Bruder Mario steuern

Game&Watch-Klassiker für den Game Boy



Wer kostengünstig einen Blick auf die G&W-Klassiker werfen möchte, kann auf die Game Boy Gallery (Test in TOTAL! 5/95) mit Titeln wie Ball und Flagman oder auf die kürzlich erschiene-



ne Game&Watch Gallery (Test in TOTAL! 6/97) zurückgreifen. Demnächst erscheint auch die Game&Watch Gallery 2 mit den Spielen Chef, Helmet, Donkey Kong, Parachute und Vermin.

In heutiger Zeit, da es praktisch kein Kind mehr gibt, das noch nie einen Game Boy in Händen gehalten hat, wirken die Game&Watch-Spiele wie ein Gruß aus längst vergangenen Tagen. Durch die in den LC-Displays vorgegebenen Grafiken (wer einmal kräftig auf den Bildschirm drückt, kann sämtliche möglichen Anzeigen wie die Animationsphasen der Spielfigur und der Gegner gleichzeitig sehen) war es unmöglich, auf einem G&W-Gerät mehrere Spiele unterzubringen, die unterschiedliche Grafiksätze benötigen. Auch die Cartridge-Technologie, die das Auswechseln von Spielen ermöglicht, wurde dadurch ausgeschlossen. Wer auf ein Spiel keine Lust mehr hatte, mußte

1000 – ein Schicksal das neuerdings auch Bandais Tamagotchi widerfährt. Das Geheimnis des Erfolges liegt in den simplen, aber fesselnden Spielen, die teilweise auf populären Nintendo-Automaten basieren. So wurde beispielsweise das Gameplay der Donkey-Kong- und Mario-Spiele so vereinfacht, daß sie auch als Game&Watch-Titel noch einen Teil ihrer Faszination bewahrten. Aber nicht nur die Spielideen, auch die Gestaltung der Geräte ist abwechslungsreich. So gibt es G&W-Spiele mit ein oder zwei Bildschirmen (Multi-Screen), Panorama-Displays und abnehmbaren Bedienteilen für Zweispieler-Sessions (Micro Vs.). Donkey Kong und Popeye designte Shigeru Miyamoto sogar persönlich.



In Mario's Cement Factory müßt Ihr dafür sorgen, daß die Zementsilos nicht überlaufen



Acht verschiedene G&W-Spiele sind Donkey Kong gewidmet. Hier Donkey Kong Jr.

sich für den Preis von ca. 70 DM ein neues Gerät kaufen. Trotz dieser technischen Handicaps wurde die G&W-Reihe ein Riesenerfolg und verkaufte sich millionenfach. Auch andere Firmen wie Casio, Coleco und Mattel brachten ähnliche Produkte auf den Markt. Zwischen 1980 und 1989 veröffentlichte Nintendo ca. 58 verschiedene Game&Watch-Geräte, die Plagiate und Kopien anderer Hersteller summieren sich auf über

Andere empfehlenswerte Titel sind Fire, Climber, Donkey Kong Jr., Oil Panic, Parachute, Mario's Cement Factory und Super Mario Bros. In deutschen Kaufhäusern sind die Game&Watch-Spiele leider nicht mehr zu finden. Mehr Glück könntet Ihr in Österreich, England oder den USA haben. Auch auf Flohmärkten tauchen immer wieder einige Raritäten auf, die allerdings häufig zu Sammlerpreisen angeboten werden.

Marco Häntsch

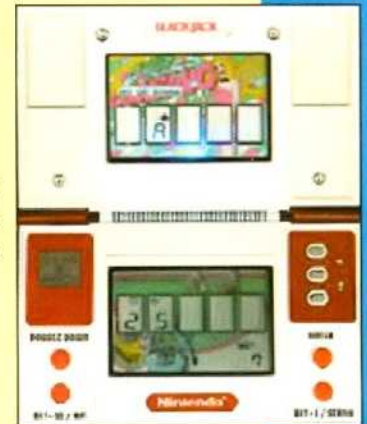
Alle Game&Watch-Spiele auf einen Blick

Titel	Edition	Nummer	Datum
Ball	Silver	AC-01	4 / 80
Ballon Fight	New Wide Screen	BF-107	3 / 88
Ballon Fight	Crystal Screen	BF-803	11 / 86
Blackjack	Multi Screen	BJ-60	2 / 85
Bombsweeper	Multi Screen	BD-62	6 / 87
Boxing / Punch Out	Micro Vs.	BX-301	7 / 84
Chef	Wide Screen	FP-24	9 / 81
Climber	New Wide Screen	DR-106	3 / 88
Climber	Crystal Screen	DR-802	7 / 86
Crabgrab	Super Color	UD-202	2 / 84
Donkey Kong	Multi Screen	DK-52	6 / 82
Donkey Kong 2	Multi Screen	JR-55	3 / 83
Donkey Kong 3	Micro Vs.	AK-302	8 / 84
Donkey Kong Circus	Panorama	MK-96	9 / 84
Donkey Kong Hockey	Micro Vs.	HK-303	11 / 84
Donkey Kong Jr.	Tabletop	CJ-71	4 / 82
Donkey Kong Jr.	Panorama	CJ-93	10 / 83
Donkey Kong Jr.	New Wide Screen	DJ-101	10 / 82
Egg	Wide Screen	EG-26	10 / 81
Fire	Silver	RC-04	6 / 80
Fire	Wide Screen	FR-27	12 / 81
Fire Attack	Wide Screen	ID-29	3 / 82
Flagman	Silver	FL-02	6 / 80
Goldcliff	Multi Screen	MV-64	10 / 88
Greenhouse	Multi Screen	GH-54	12 / 82
Helmet	Gold	CN-07	2 / 81
Judge	Silver	IP-05	10 / 80
Lifeboat	Multi Screen	TC-58	10 / 83
Lion	Gold	LN-08	4 / 81
Manhole	Gold	MH-06	1 / 81
Manhole	New Wide Screen	NH-103	8 / 83
Mario Bros.	Multi Screen	MW-56	3 / 83
Mario's Bombs Away	Panorama	PB-94	11 / 83
Mario's Cement Factory	Tabletop	CM-72	4 / 83
Mario's Cement Factory	New Wide Screen	ML-102	6 / 83
Mickey & Donald	Multi Screen	DM-53	11 / 82
Mickey Mouse	Wide Screen	MC-25	10 / 81
Mickey Mouse	Panorama	DC-95	2 / 84
Octopus	Wide Screen	OC-22	7 / 81
Oil Panic	Multi Screen	OP-51	5 / 82
Parachute	Wide Screen	PR-21	6 / 81
Popeye	Wide Screen	PP-23	8 / 81
Popeye	Tabletop	PG-74	8 / 83
Popeye	Panorama	PG-92	8 / 83
Pinball	Multi Screen	PB-59	12 / 83
Rainshower	Multi Screen	LP-57	8 / 83
Safebuster	Multi Screen	JB-63	1 / 88
Snoopy	Tabletop	SM-73	7 / 83
Snoopy	Panorama	SM-91	8 / 83
Snoopy Tennis	Wide Screen	SP-30	4 / 82
Spitball Sparky	Super Color	BU-201	2 / 84
Squish	Multi Screen	MG-61	4 / 86
Super Mario Bros.	New Wide Screen	YM-105	3 / 88
Super Mario Bros.	Crystal Screen	YM-801	6 / 86
Tropical Fish	New Wide Screen	TF-104	7 / 85
Turtle Bridge	Wide Screen	TL 28	2 / 82
Vermin	Silver	MT-03	7 / 80
Zelda	Multi Screen	ZL-65	8 / 89



In Snoopy Tennis könnt Ihr Euch ein Match mit Charly Brown liefern

Nicht sonderlich originell: Black Jack für unterwegs



Donkey Kong 3 mit zwei abnehmbaren Bedienteilen



Popeye hat Shigeru Miyamoto höchstpersönlich designt

In Fire müßt Ihr mit einem Sprungtuch Menschen aus einem brennenden Haus retten



Fallschirmspringer warten auf ihre Rettung in Parachute

Betätigt Euch als Umweltschützer und fangt das auslaufende Öl auf. Oil Panic als Multi-Screen-Spiel





modell: quix news 4



Diese Nummer führt

01 65

Es ist doch immer wieder erstaunlich, wie schnell so ein Jahr vergeht. Es macht quasi

„Peng!“ und schon steht Weihnachten vor der Tür. Das Gute daran ist, daß man sich um diese Zeit etwas wünschen darf. Mutti, Papa, Oma, Opa, Tante, Onkel und der Rest der Verwandtschaft sind ganz wild darauf zu erfahren, was Ihr Euch zu Weihnachten wünscht. Das ist richtig klasse, oder? Klar, daß auf Euren Wunschzetteln Videospiele, Konsolen oder Zubehör meist ganz oben stehen.

Aber wie wäre es denn mal mit einem Quix? Wie Ihr ja mittlerweile sicher wißt, übermittelt Euch das kleine, handliche Wunderding nicht nur Musikcharts und News über Eure Lieblingsstars, sondern auch ganz persönliche Nachrichten von Euren Freunden. Seid Ihr also gerade draußen unterwegs, können Euch Freunde problemlos erreichen, um eine Einladung zum *LylatWars*-Spielen auszusprechen. Auch kleine Liebesbotschaften wie „Ich mag Dich sehr!“ kommen über Quix sehr gut bei den Mädels an.

Doch wie macht man seiner Verwandtschaft klar, daß es wichtig ist, ein Quix-Gerät unter den Weihnachtsbaum zu legen? TOTAL! hat zu diesem Zweck die besten Erklärungen zusammengestellt: „Papa, so kannst du mir immer sagen, wann ich nach Hause kommen soll!“ „Onkel, wenn du mal wieder Lust auf 'ne Runde Fußball hast, quix mich einfach an.“ „Oma, das ist super! Du kannst mir quixen, was ich für dich einkaufen soll.“ „Mutti, wenn du später von der Arbeit

kommst, kannst du mir eine Nachricht schicken.“

„Tante, natürlich komme ich sonntags gern auf ein Stück Kuchen vorbei – wenn du mich anquixt.“

„Opa, so kannst du beim Einkaufen nie mehr die Zeitung vergessen. Quix mich an, und ich bring sie mit.“

Sicher fallen Euch noch mehr solcher Argumente ein, denn Ihr kennt Eure Familie wohl am allerbesten. Also, wir drücken Euch natürlich fest die Daumen, daß die Erklärungen was nützen. Ansonsten seid Ihr auch in dieser Ausgabe wieder herzlich eingeladen, uns Eure ganz persönliche Kontaktanzeige zu quixen. Oder vielleicht findet Ihr ja eine der schon abgedruckten Anzeigen besonders nett und schließt so mit einem TOTAL!-Leser eine richtig tolle Freundschaft ...

kontaktecke

Hier findet Ihr Kontaktwünsche von TOTAL!-Lesern. Leider haben die meisten von Euch nicht dazugeschrieben, welche Art von Kontakt Ihr sucht. Aber sicher ist davon auszugehen, daß diejenigen, die nur ihre Adressen angegeben haben Kontakt zu anderen Spielern suchen, um den ein oder anderen witzigen Spieleabend in Angriff nehmen zu können. Deshalb nochmal zur Erinnerung: Bitte gebt bei Euren Anzeigen immer entweder Adresse, Telefonnummer oder Quix-Nummer sowie den Grund Eurer Anzeige an. Eure Kontaktwünsche könnt Ihr unter der Telefonnummer 01 65-3-2 22 22 13 aufgeben.

suche krefelder zum N64-spielen, mailbox
01 65/42 81 35 89

Leonardo Aquino, Mainzer Landstr. 591, 65933 Frankfurt

Viktor Petrunkow, Wirthorstr. 22, 06114 Halle

Yannick Deturek, Hohlweg 5, 22340 Eckernförde

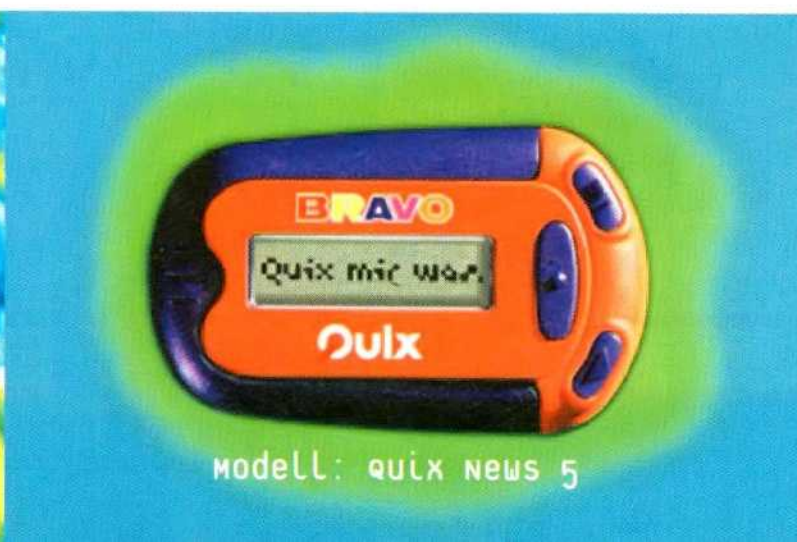
virtual-boy-spieler sucht kontakt im Großraum HH, Birger, 28 J.,
quix 2 98 12 73

suche tricks für Fußballsoccer, Marco Russo, Sebastiansweg 22, 40231 Düsseldorf

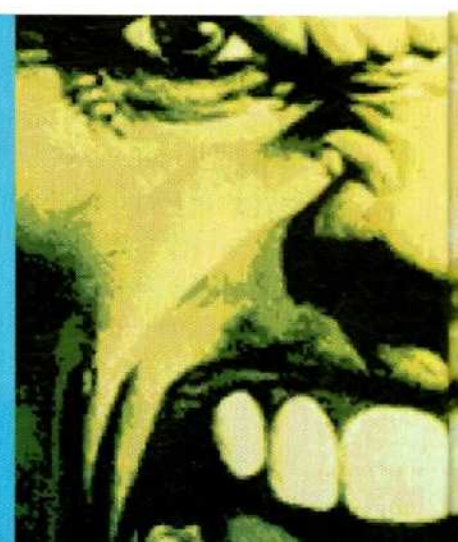
Silvio Katzmann, Yorckstr. 10, 09130 Chemnitz

quix mich mal an 01 65-6-3 06 45 49

kontakt: Alter (27) N64-Fan aus Hamburg-Altona sucht spielsüchtige
01 77/3 20 60 81



modell: quix news 5





modell: quix news 1



Dich ins Abenteuer: -3- 2 22 22 13

Wie wird eine Textnachricht verschickt?

Eine Quix-Nachricht kann wahlweise per Telefon über den Quix-Auftragsdienst oder den PC via Modem versendet werden. Das dazugehörige Programm, Quix-it, gibt es als Freeware im Internet (<http://www.quix.de>). Unabhängig davon, welche Möglichkeit Ihr wählt, **sollte Euer Kontaktwunsch Wohnort, Lieblingsspiel, Quix- oder Telefonnummer enthalten.** Dabei ist zu beachten, daß eine Nachricht die Länge von 80 Zeichen oder 15 Ziffern nicht überschreiten darf, außerdem ist das Stichwort „Kontaktecke“ anzugeben. Für alle übrigen Rubriken wie Leserbriefe oder Helpline findet Ihr die Stichworte auf den entsprechenden Seiten. Bitte habt Verständnis dafür, daß wir nur im Heft auf die Nachrichten reagieren können.

Eure Wünsche quixt uns bitte unter folgender Nummer:
01 65-3-2 22 22 13!

competition

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

**TOTAL!,
Stichwort: „Ich will gewinnen!“,
Friedensallee 41,
22765 Hamburg,**

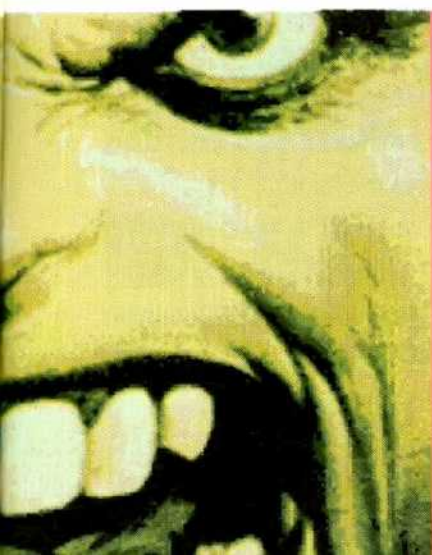
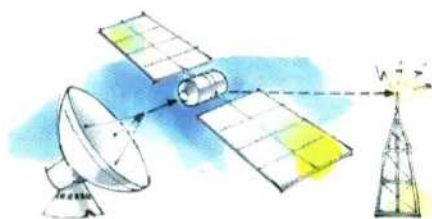
oder quixt uns unter der Nummer
01 65-3-2 22 22 13.



**Gewinner aus TOTAL! 9/97:
Birger Breedveld,
Schanzenberg 32 a,
23843 Bad Oldesloe**

Einsendeschluß ist der 1.12.97 (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:



modell: quix news 3



TOTAL! 11/97

53

aktion



HUGO 2



Der Wald-Level im neuen Hugo-Spiel ist besonders knifflig, da Ihr fast pixelgenau abspringen und landen müßt. Aber wie heißt es immer so schön, Übung macht den Meister

Interaktiv ist das Stichwort für die Fernsehshow, die viele von Euch nur zu gut kennen. In *Hugo* dient das Telefon als Joystick, eine hübsche Moderatorin gibt Euch Hilfestellungen, während Ihr einen kleinen Kobold live über den Fernsehbildschirm steuert. Statt der bei Videospielen üblichen Punkte gibt's bei *Hugo* echte Preise zu gewinnen. Wer es schafft, unter der Telefonnummer von Kabel 1 ein Freizeichen zu bekommen, kann Hexana zeigen, wo der Hammer hängt.

Bei einer so hohen Erfolgsquote im TV, ist es kaum mehr verwunderlich, daß es *Hugo* auch als Videospiel für zu Hause gibt. Ob auf PC, Amiga oder schieß mich tot, das Game läuft auf beinahe allen Systemen. Da darf die Game-Boy-Version natürlich nicht fehlen. Viele von Euch steu-

ern den spitzohrigen Gnom auch schon längst über den Bildschirm der handlichen Keksdose. Damit es aber nicht langweilig wird, sorgt die Firma Laguna mit *Hugo 2* nun endlich für eine Fortsetzung des Actionspiels. Das Modul bietet vier originale Level, in denen Ihr zeigen könnt, was in Euch steckt. Wer das Spiel mit dem knollennasigen Männchen noch

nicht kennt, sollte vielleicht erstmal mit dem Schwierigkeitsgrad leicht beginnen, um sich dann über mittel auf schwer hochzuarbeiten. Denn in *Hugo* ist ausschließlich Reaktionsvermögen gefragt und das kann sich jeder antrainieren.

Den Job der hübschen Moderatorin samt ihrer Ansage übernehmen auf dem Game Boy deutsche Bildschirmtexte, die Euch über die je-

Immer wieder samstags, in den späten Morgenstunden, treibt ein Kobold auf den Fernsehschirmen sein Unwesen. Oder besser gesagt: Ihr könnt Euer Unwesen mit ihm treiben ...



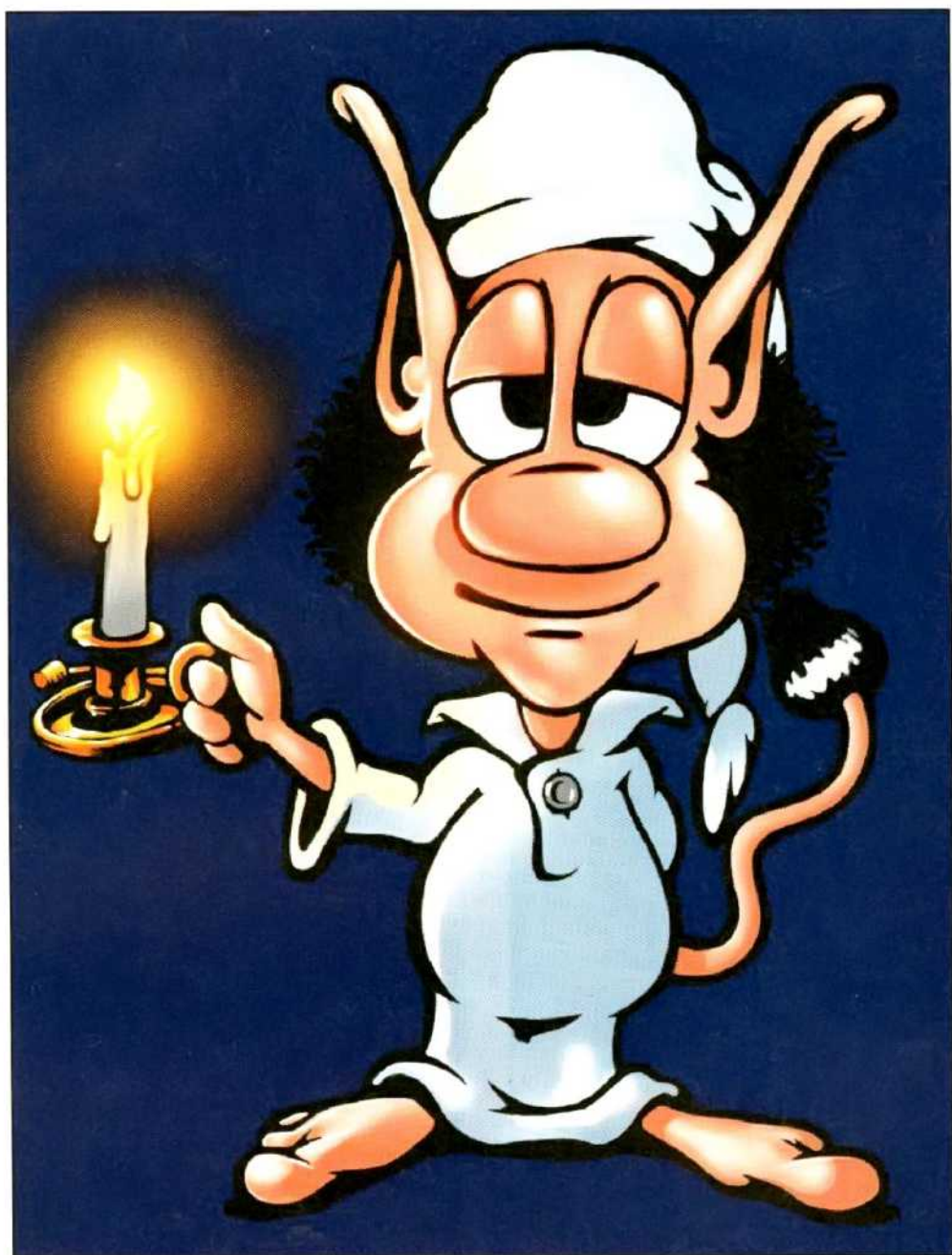
weilige Aufgabenstellung aufklärt. Zugegeben, eine nette Moderatorin mit ihrer Ansage macht mehr her, aber man kann schließlich nicht alles haben. Ein Zufallsprinzip wählt unter den vier Leveln einen aus, und schon geht es beispielsweise im dreidimensionalen Snowboard-Level ab durch die Mitte. Je nach Schwierigkeitsgrad müßt Ihr eine bestimmte Anzahl an Goldsäcken einsammeln

und dabei heranrollenden Schneekugeln ausweichen. Um zu einem erfolgreichen Abschluß zu kommen, müßt Ihr außerdem per Zielfernrohr einem Schneemann Bälle an den Kopf schießen. Es erwartet Euch also eine echt winterliche Gaudi.

Ganz anders sieht es in dem Level aus, der im Stil eines Jump&Runs in den Wald führt. Bärenfallen lauern dort geradezu darauf, Hugo zwi-

POSTIV!

Fans kommen voll auf ihre Kosten, witzige Charaktere, originalgetreu



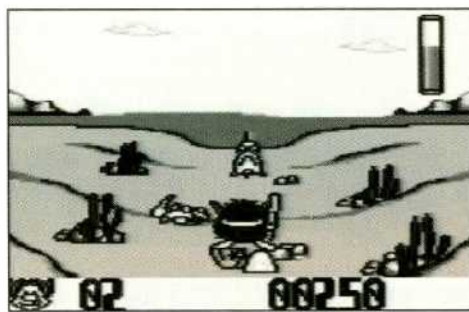
schen schweren Eisenzacken zu zermalmen. Auch muß der Gnom auf allzu bewegliches Geäst achtgeben und so manchen Sprung über heranrollende Gesteinsbrocken vollführen. Die Steuerung in diesem Spielabschnitt ist allerdings sehr gewöhnungsbedürftig. Es wird schon einige Zeit dauern, bis Ihr den Bogen raus habt, Hugo geschickt von links nach rechts hüpfen zu lassen, ohne daß die Goldsäcke auf der Strecke bleiben. Um besagte Goldsäcke geht es selbstverständlich auch im 3D-Tauch-

▼ NEGATIV! ▼
Teilweise schlechte Steuerung, die Level sind zu kurz und nicht gerade zahlreich

level. Abtauchen, vor Fischen und Krebsen mal links, mal rechts auf der Hut sein und sich wundern: Algen in Kakteenform? Normalerweise gibt es so etwas nur im Wilden Westen, aber bei Hugo eben auch unter Wasser. Richtig schwierig wird es dann, wenn Ihr zu der Feststellung kommt, daß Kobolde keine Kiemen haben und Hugo infolgedessen zum Luftholen gezwungen ist. Das geht nur in der Bildmitte, und die hat ein besonders dicker und bössartiger Fisch zu seinem Revier erklärt. Das Schuppentier un-



Neben den üblichen Ausweichmanövern nach links und rechts, könnt Ihr dafür sorgen, daß der Kobold sich duckt oder springt



Die Plattformen kommen und gehen, deshalb müßt Ihr Hugo in Bewegung halten

ternimmt alles Erdenkliche dafür, daß Hugo nur unter erschwerten Bedingungen an den dringend benötigten sauren Stoff gelangen kann.

HUGO IST IDEAL FÜR DIE PAUSE ZWISCHENDURCH

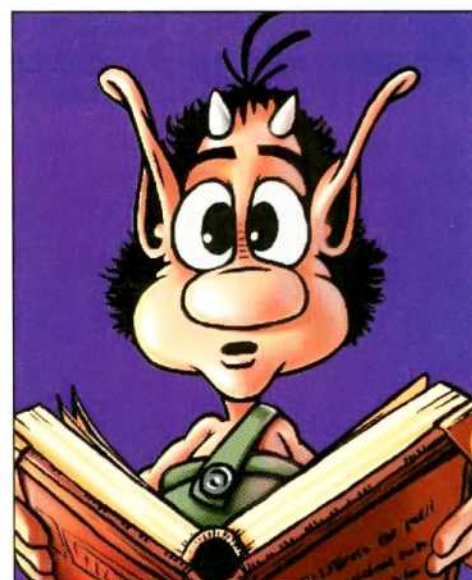
Last but not least widmet Ihr Euch einer Adrenalin-fördernden Goldsuche in einer Eishöhle. Dieser Ort ist in drei Ebenen aufgeteilt, auf denen Ihr nach links, rechts, oben und unten hüpfen müßt. Dort lautet das Motto: Bloß in



Im Snowboard-Level können Schneebälle für Hugo lebensgefährlich werden

Bewegung bleiben, sonst trifft Euch ein Schneeball und das Spiel beginnt von vorn. Wer als Meister aus diesen vier Leveln hervorgeht, der wird mit einem bis dahin streng geheimen fünften belohnt.

Für Game-Boy-Verhältnisse bietet Hugo ein gut gemachtes Spiel. Die Animationen sind flüssig, die Szenarien originalgetreu dargestellt und die Spielfigur hat eine ausreichende Größe. Doch eine Warnung sei Euch zu Hugo mit auf den Weg gegeben: Dieses Spiel ist nur etwas für echte Fans oder die Pause zwischendurch. Fünf Level in



dieser Größenordnung sind für ein Game recht mager – wer Hugo nicht ohnehin schon mag, dem ist dies eventuell zu wenig. Doch den riesigen Scharen an Hugo-Fans sei es natürlich vergönnt, in Jubelgeschrei über das neueste Spiel mit ihrem Liebling auszubrechen. In diesem Sinne: Hexana, wir kriegen Dich!

Sandra Alter



Gameplay 2

Es ist ausschließlich sehr gute Reaktion gefragt, Üben ist bei diesem Game-Boy-Spiel das A und O.

Dauerspaß 3+

Einige Level mehr sind in diesem Game der Abwechslung halber sehr wünschenswert.

Grafik 2

Selbst auf der Keksdose kommt Hugo dem TV-Original sehr nahe, die Charaktere sind witzig gestaltet.

Sound 3

Für den Game Boy ist diese Musik zwar nicht schlecht, aber auch nicht richtig gut – das Übliche eben.

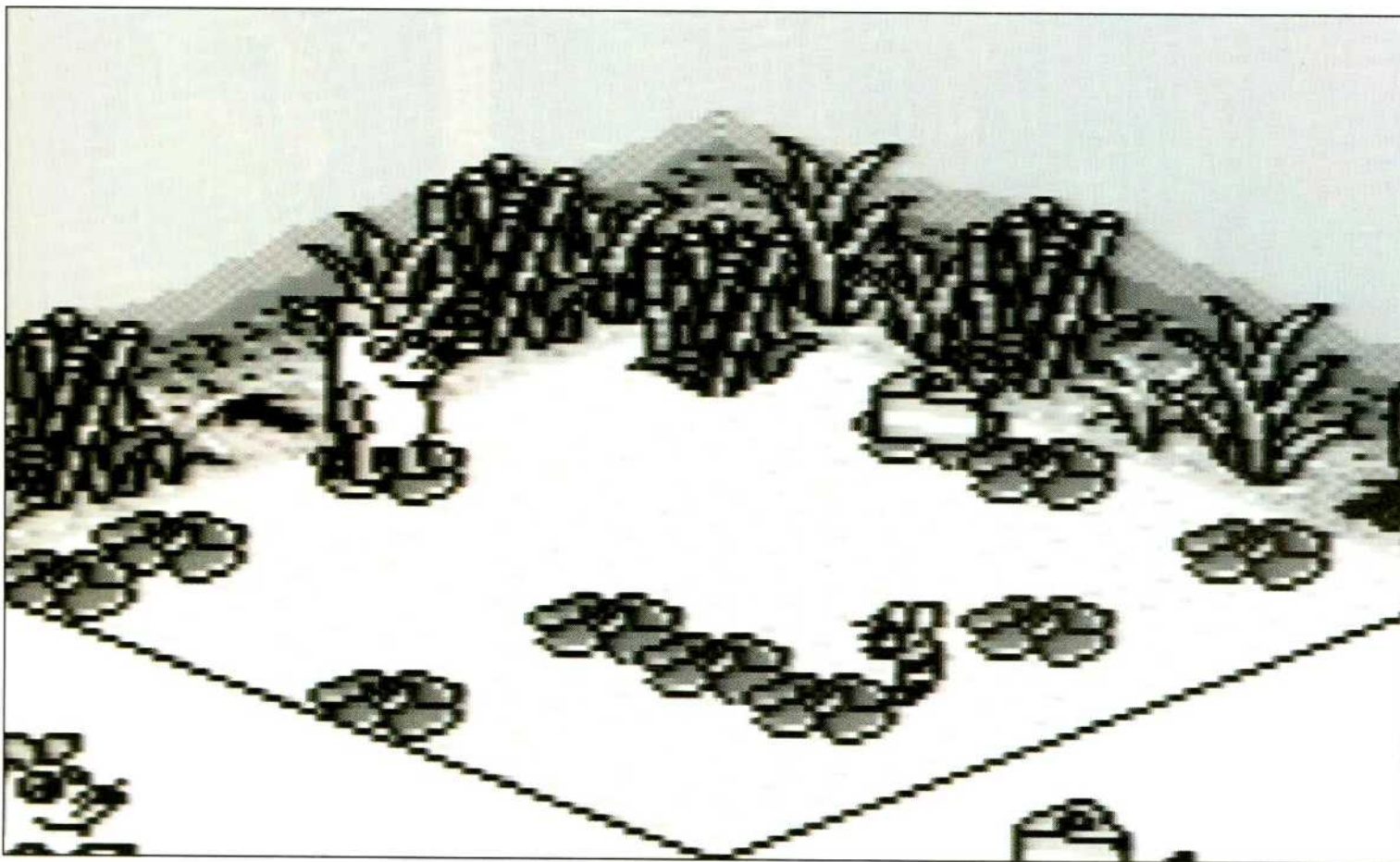
TOTAL! CHECK

Genre Action
Level 4 + 1
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues 4
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

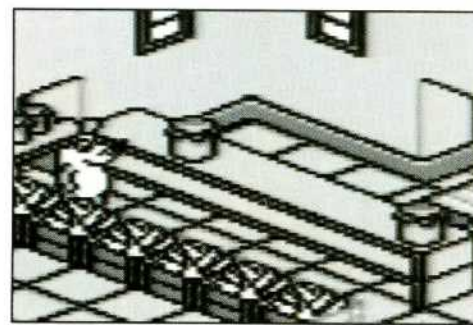
FAZIT
2-

DIE MAUS

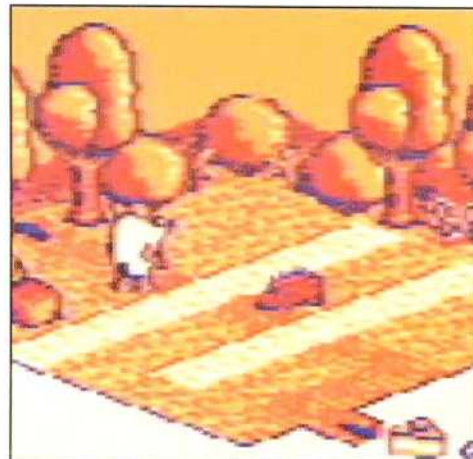
Hier kommt die Maus! Selbstverständlich hat sie den kleinen blauen Elefanten mitgebracht und gibt auf dem Game Boy ihr Debüt in einem Adventure.



In vielen Situationen müßt Ihr Euch ganz schön was einfallen lassen, um die Maus beispielsweise an der gefährlichen Biene zum Tortenstück gelangen zu lassen. Einige Abstände zwischen den Seerosen sind zu groß, als daß das Nagetier mal eben 'rüberspringen' kann



Marmeladengläser fallen vom Regal und werden zu einem gefährlichen Scherbenhaufen



In diesem Bild hat die Maus keine größeren Probleme. Aber wie gelangt der Elefant über den oberen durchgehenden Fluß?

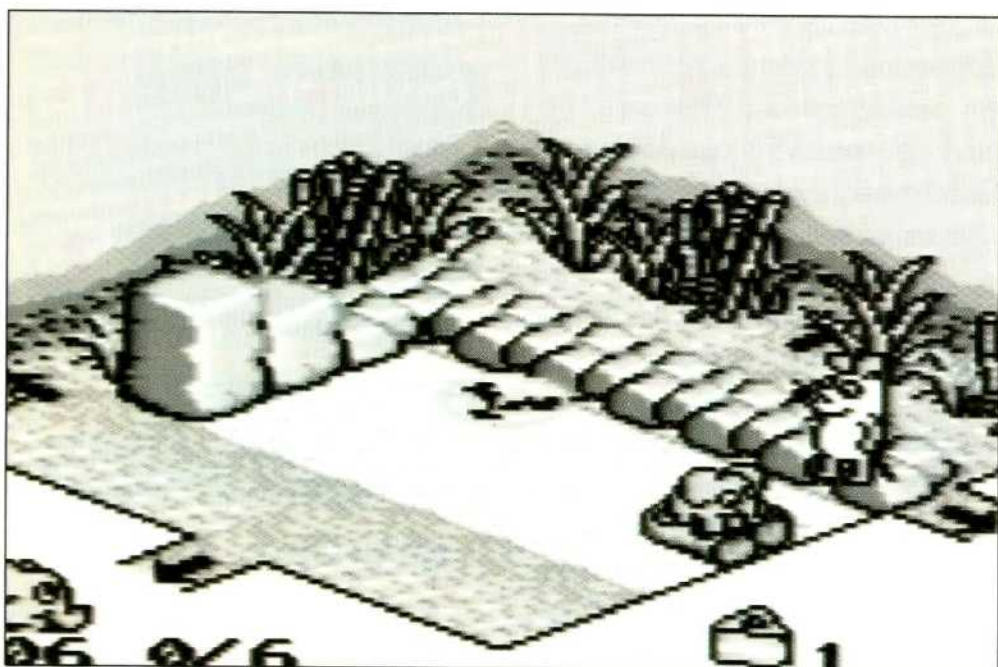
Na, das wurde ja auch langsam Zeit! Seit 25 Jahren klärt *Die Sendung mit der Maus* über die Herstellung von Bleistiften auf und erzählt, wie ein Haarnetz seinen Weg von den südamerikanischen Baumwollplantagen bis auf Omis Kopf findet. Frei nach der Devise „Besser spät als nie“ hat Infogrames im Auftrag des WDR nun die erste Pixelversion für den Game Boy fertig-

gestellt. Doch keine Angst, *Die Maus* kommt uns weder als streng pädagogisches Machwerk öffentlich-rechtlicher Moralapostel, noch als blutrünstiges Prügelspiel mit digitalisierten Kampfzügen und afrikanischen Elefantenbullen daher.

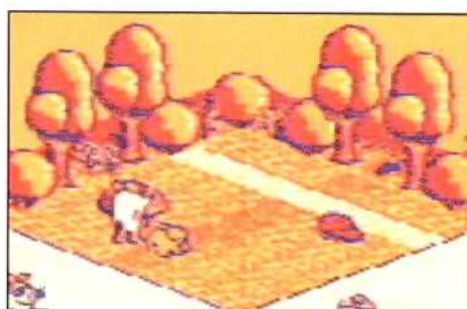
Die Level werden in isometrischer Perspektive gezeigt und ohne zu scrollen Bild für Bild abgehandelt. Ihr könnt jederzeit zwischen der Maus

und dem Elefanten hin- und herschalten, und beide haben besondere Eigenschaften. Während die große Maus viel weiter springt als ihr untersetzter Kumpel, kann dieser Gegenstände wie Steine oder Kisten bewegen. Auf diese Weise entsteht ein originelles, wenn auch von der Idee her nicht ganz neues Adventure (Wer erinnert sich noch an *Monster Max*?).

Neben den Hindernissen der Landschaft, wie beispielsweise Flüsse und Dornenbüsche, setzen auch Igel und andere Lebewesen alles daran, das dynamische Duo um ihre 15 Leben zu erleichtern. Da sich die Sprites schlecht steuern lassen, sieht man



Obwohl der blaue Elefant sehr klein ist, hat er es faustdick hinter seinen riesigen Ohren. Da er nicht sehr weit springen kann, überquert er diesen Fluß kurzerhand mit einem Floß

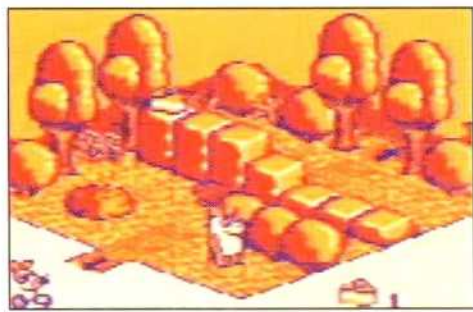


Die Igel sind verflucht angriffslustig. Hütet Euch vor ihnen, da sie zum Teil sehr schnell sind

POSTN!
Ideal für langweilige
Busfahrten und zum Ent-
spannen, vier Sprachen

den Game-Over-Bildschirm schneller als einem lieb ist. Erfreulicherweise dürft Ihr eine Paßwortfunktion nutzen, um zu einem späteren Zeitpunkt wieder kurzerhand ins Spiel einsteigen zu können.

Optisch ist *Die Maus* nichts Revolutionäres, immerhin sind die Hintergründe hübsch gezeichnet, ohne überladen und damit unübersichtlich zu wirken. Doch die Animationsphasen der Sprites sind an einer Hand abzuzählen. Die Soundkulisse hätte man anstelle der fröhlichen Dodelmusik mit der Original-Melodie



der Serie aufpeppen können. Ein Zweispieler-Modus wäre wünschenswert gewesen.

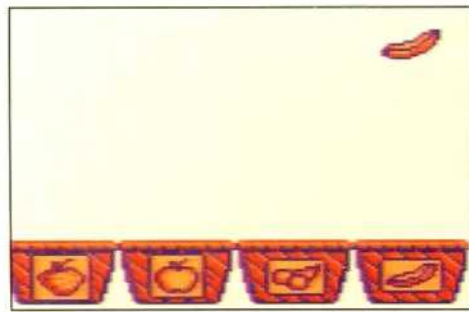


Unterm Strich ist *Die Maus* ein kurzweiliges Programm für die jungen Fans der Serie. Dementsprechend niedrig ist auch der Schwierigkeitsgrad der ersten Level, von dem sich Strategiebegeisterte nicht abschrecken lassen sollten. Ihnen würde trotz der genannten Mankos ein gutes Spiel entgehen.

Christian Henning



Ganze Generationen wurden von der *Sendung mit der Maus* mit ihren Lach- und Sachgeschichten großgezogen. Neben der *Sesamstraße* ist der WDR-Sprößling die beliebteste Kindersendung im Deutschen Fernsehen. Im vorigen Jahr widmete Stefan Raab seinem orangefarbenen Idol einen Rap-Song.



Nach dem zweiten Level müßt Ihr Früchte in Körbe legen, um Punkte zu gewinnen

ERKUNDET MIT DER MAUS UND DEM ELEFANTEN DIE ISOMETRISCHEN LEVEL



Die Maus kann nicht unter die Mauer kriechen und muß einen anderen Weg suchen

Gameplay 2

Die Maus hat kaum neue Spielelemente, kann aber aufgrund der durchdachten Level überzeugen.

Dauerspaß 2

Einen Suchtfaktor hat das Game zwar nicht gerade, aber Dauerspaß ist in jedem Fall genügend vorhanden.

Grafik 2

Die isometrische Perspektive ist sehr übersichtlich, und erleichtern somit das knifflige Abenteuer.

Sound 3

Schade, daß die Titelmelodie der Serie nicht ertönt. Die bestehenden Dundeilen sind nur ein schwacher Trost.

TOTAL!-CHECK		FAZIT
Genre	Adventure	
Level	5	2-
Schwierigkeit	2 Stufen	
Continues	Paßwörter	
Speicherkapazität	1 MBit	
Erhältlich	im Handel	



GB

1 Spieler

TH•Q

ca. DM 70

HERCULES

Aufruhr im alten Griechenland! Die Tzatziki-Vorräte gehen zur Neige, und weil keine Lakritzschnecken mehr übrig sind, gibt es auch keinen Ouzo mehr. Aber was noch viel schlimmer ist, Disneys Hercules gibt es jetzt als Game-Boy-Spiel!

Das Leben kann manchmal echt hart sein. Da sitzt man an seinem Schreibtisch, denkt an nichts Böses, und plötzlich trudelt ein Spiel wie *Hercules* in der Redaktion ein. Nach der *Glöckner von Notre Dame*-Pleite in der vergangenen Ausgabe quält uns jetzt der muskulöse Held der griechischen Mythologie in einer lieblosen Umsetzung des gleichnamigen Disney-Films. Ihr steuert das digitale Abbild des Titelhelden durch langatmige Level und dürft abwechselnd auf riesige Skorpione oder Libellen einprügeln. Gelegentlich stellen sich Euch auch bewaffnete Schlangen, Skelette und andere Monster in den Weg. Da der Weg zum letzten Endgegner doch ein bißchen zu weit ist, um ihn nur auf Ledersandalen zu bestreiten, dürft Ihr einen Teil der Strecke mit dem geflügelten Pferd Pegasus zurücklegen.

auf hin, daß der Original-Soundtrack im Spiel verwendet wird. Nun, wenn Rückschlüsse erlaubt sind, stehen Disneys Chancen bei der nächsten Oscar-Verleihung ziemlich schlecht.

Hercules ist ein typisches Beispiel dafür, wie sich Software-Firmen mit einer zugkräftigen Filmlicenz auf die Schnelle ein paar Drachmen dazuverdienen wollen. Haltet Euch bloß fern von diesem wirklich unterirdischen Spiel!

Christian Henning



Hercules hat ungewöhnlich viele Aktionen auf dem Kasten, leider ist die Steuerung aber derart unpraktisch, daß sich der Energiebalken des Helden besonders in der Experimentierphase schnell verringert. Von den wunderschönen Zeichnungen des Disney-Films bleibt nicht mehr als ein unansehnlicher Pixelhaufen übrig. Daß es auch anders (besser) geht, beweist *Die Schlümpfe 3*. Sobald Ihr den Game Boy einschaltet, weist Euch ein Infotext dar-

Gameplay 5

Selten zuvor gab es in einem Game Boy-Spiel derart uninspirierte Level, durch die Ihr Euch quälen müßt.

Dauerspaß 5

Weder von Dauer, noch von Spaß kann bei *Hercules* die Rede sein, stattdessen bloß Langeweile.

Grafik 5

Immerhin sind die potthäßlichen Sprites einigermaßen ansehnlich animiert.

Sound 5+

Hey, wer quält denn da die Katze? Zum Glück könnt Ihr die Musik im Optionsmenü abschalten.

TOTAL!-CHECK		FAZIT
Genre	Jump&Run	
Level	9	5
Schwierigkeit	mittel	
Continues	Paßwörter	
Speicherkapazität	2 MBit	
Erhältlich	im Handel	



Neues aus Schlumpfenhausen: Infogrames, ihres Zeichens erste Adresse für die Umsetzung französischer Comics, hat erneut ein Jump&Run entwickelt, in dem Peyos Schlumpfbande auftritt.



DIE SCHLÜMPFE 3

Okay, Gargamel ist der Unsympath schlechthin, aber eines muß man ihm lassen: Um den Schlümpfen an den Kragen zu gehen, läßt sich der haßerfüllte Hexenmeister einiges einfallen. In Infogrames' jüngstem Jump&Run werden die Schlümpfe in ihren Alpträumen gefangen. Nun ist es an Euch, den Bläulingen aus der Pat-sche zu helfen. Doch das ist kein leichtes Unterfangen, wenn beispielsweise der Tortenschlumpf von herumhüpfenden Erdbeeren, haus-hohen Sahnetorten und spießwütigen Kuchengabeln träumt, die Euerem Heldenschlumpf an die Energieleiste wollen.

Die weiteren Level versprechen Abwechslung. Ihr müßt unter anderem in einen tiefen Brunnen hinabtauchen oder in einer flotten Autoscroller-Stage ein Kaninchen sicher ins Ziel reiten. Die im Spiel überwiegenden Jump&Run-Ab-



Jaja, daß am 31.12. Wüstenrot-Tag ist, hat sich wohl schon bis nach Schlumpfhäusen herumgesprochen, sonst wäre dieser Schlumpf nicht so schnell unterwegs, oder?

Comicumsetzungen der Franzosen machten vor allem durch den sehr hohen Schwierigkeitsgrad von sich reden, doch *Die Schlümpfe 3* bilden glücklicherweise eine Ausnahme. Zwar ist dieses Abenteuer nicht ganz einfach, aber zumin-



dest sind die Level fair designt, und mit Extraleben und Paßwörtern wird dem Spieler äußerst viel Komfort geboten.

Wer sich an eine Comic-Lizenz heranwagt, muß sich natürlich einen Vergleich mit dem Original gefallen lassen. Auch diese Prüfung schafft Infogrames dank phan-

tasievoller Hintergründe und hübscher Sprites mit Bravour. Während des Spiels werden Eure Gehörgänge nicht nur mit der Originalmelodie verwöhnt, auch zahlreiche Soundeffekte untermalen das märchenhafte Abenteuer.

Die Schlümpfe 3 ist ein rundum gelungenes Jump&Run, das dank deutscher Bildschirmtexte seine interessante Story auch jüngeren

NEGATN!

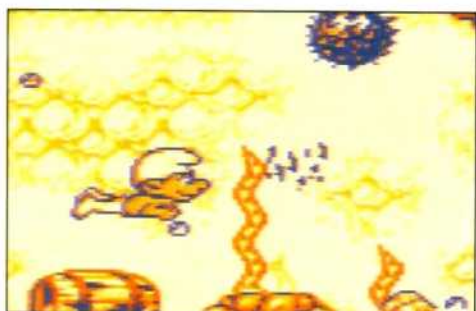
Manchmal etwas chaotisch, spärliches Optionsmenü, keine SGB-Unterstützung



Dieses lange Seil benötigt Ihr, um in den Brunnen hinabklettern zu können

Spielern erzählen kann. Ihr werdet stets vor neue Aufgaben gestellt und dürft Euch in der Welt der Schlümpfe so richtig austoben. Bravo, Infogrames!

Christian Henning



Euer Heldenschlumpf ist zwar ein guter Taucher, aber achtet auf seine Luftanzeige!



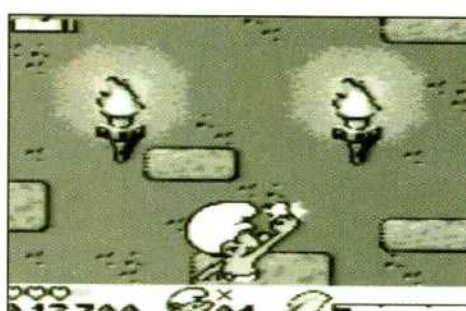
Diese Schildkröte dient Euch als Lift an die Oberfläche. Hütet Euch vor den Dornen!



GARGAMEL HAT SEIN ZIEL FAST ERREICHT, WENN DER HELDENSCHLUMPF NICHTS DAGEGEN UNTERNIMMT



In diesem Bonuslevel müßt Ihr so viele herabfallende Geschenke wie möglich zerhauen



Kleine Turnübungen helfen dem Schlumpf, auf höhere Ebenen zu gelangen

POSTN!

Gute Steuerung, abwechslungsreiche Level, deutsche Bildschirmtexte

schnitte sind sehr stark von *Super Mario Bros.* inspiriert, was nicht allein an den in der Luft hängenden Items liegt. In den Präsenten sind neben Bonuspunkten häufig Bomben versteckt, deren Berührung Ihr tunlichst vermeiden solltet. Statt dessen solltet Ihr lieber Blätter einsammeln, denn die lassen den Schlumpf höher und weiter springen.

Bei solch einem Jump&Run ist eine gute Steuerung unerlässlich, und zum Glück enttäuscht uns Infogrames dabei nicht. Die bisherigen

Gameplay 2+

Die Idee, während des Spielens die Sprungfähigkeit zu steigern, ist klasse und wurde sehr gut umgesetzt.

Dauerspaß 2+

Auf solch ein Modul haben Jump&Run-Fans lange warten müssen. Holt es Euch, bevor es ein anderer tut!

Grafik 2

Peyos Zeichenstil wurde gut adaptiert, das Scrolling ist sanft, und Grafikfehler sind höchst selten.

Sound 2

Lalalalalala... Die Musik der Zeichentrickserie kommt gut 'rüber, auch die anderen Stücke sind gelungen.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 16
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+



1 Spieler

Enix

ca. DM 200

SNES
CLASSICS

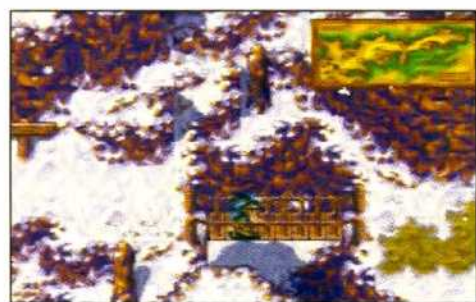
Ständig neue Lokalitäten
und Jahreszeiten bringen
Abwechslung ins Spiel

STAR OCEAN

Unsere Rollenspiel-Reportagen der letzten Monate stießen auf große Resonanz, und zahlreiche Leserbriefे forderten mehr. Daher stellt TOTAL! Euch diesmal ein RPG-Highlight von Enix vor.

Irgendwo im Universum, weit von der Erde entfernt, existiert ein Planet mit dem Namen Roque. Auf diesem Planeten hat sich auf mysteriöse Art und Weise ein Virus eingeschlichen, der die Infizierten versteinern läßt. Die Planetarier müssen dem üblen Treiben hilflos zusehen, denn sie kennen kein Gegenmittel. Doch es geschehen auch fern von der Erde Zeichen und Wunder, und so landen eines Tages zwei Erdlinge auf Roque, die von einem Heilkrut wissen, das der Krankheit entgegenwirkt. Während der Suche nach dem Gewächs wird plötzlich ein Anschlag auf den Planeten Roque verübt, und die Suchenden sind gezwungen, einen Kampf auf Leben und Tod auszufechten – soweit zur Vorgeschichte. *Star Ocean* war die krönende Ab-

Enix, den Schöpfern der *Dragon Quest*-Serie, alle Ehre macht. Eine lobenswerte Besonderheit an diesem Spiel ist das Titellied, denn es ist äußerst schwierig, einen Song in dieser Länge auf einer SNES-Cartridge unterzubringen. Lediglich Namco hat eine solche Bestleistung bei *Tales of Fantasia* abgeliefert. Auch der Sound in den Kampfszenen in Form von Schmerz- und Kampfschreien spricht für hohe Programmierkunst. Im Vorspann erzählt ein Sprecher die Geschichte des Games in englischer Sprache – ermöglicht wird dies durch die für ein SNES-Modul riesige Speicherkapazität von 48 MB. Ähnlich wie die hervorragende Sprachausgabe gestaltet sich auch das eigentliche Game. So beeinflussen Entscheidungen des Spielers



Über sieben Brücken mußt Du gehen. Nicht immer, aber immer öfter

schlußarbeit der Firma Enix am Ende der SNES-Ära. Das Game glänzt weniger durch Originalität als durch Qualität. Enix hat im Grunde die be-



sten Elemente aus den Meisterwerken *Dragon Quest*, *Final Fantasy* und *Romancing SaGa* in *Star Ocean* zusammengefaßt. Das Ergebnis ist ein wirklich faszinierendes Spiel, das



Der Virus greift um sich. Ein Teil der Planetarier steht versteinert in der Gegend herum

den gesamten Ablauf, was ein weiterer Hinweis darauf ist, daß bei *Star Ocean* hervorragende Programmierarbeit geleistet wurde. Doch nicht immer wird Fleiß belohnt, und es ist

HERVORRAGENDE ARBEIT WIRD NICHT IMMER BELOHNT

jammerschade, daß sich das Game kaum verkauft hat. Sicher hat dies seine Ursache größtenteils im ungünstigen Erscheinungsdatum, da in '96 viele Verbraucher auf neue Konsolen umgestiegen sind. Wie bei allen anderen Enix-Rollenspielen ist es auch bei *Star Ocean*



Autsch, diese rechte
Gerade hat leider gegessen!



Ein Stadtbummel gibt
Aufschluß über die
Geschehnisse auf Roque



nicht zu erwarten, daß eine englischsprachige Version produziert wird. Allein deshalb nicht, weil der Marktanteil des SNES immer geringer wird und den Herstellern somit ein Verlustgeschäft sicher wäre. Bedauerlich, aber nicht unabänderlich, denn immerhin bleibt Euch noch die Möglichkeit, Japanisch zu lernen. Ja, schon gut, war nur ein Scherz ...
Hirofumi Yamada/Sandra Alter

Muster: Mystic Games, Tel.: (0 81 92) 10 11

Gameplay 2+

Star Ocean bietet zwar keine Innovationen, aber dafür die gewohnte Enix-Qualität.

Dauerspaß 1-

Die spannende Story fesselt Sprachkundige von der ersten bis zur letzten Minute.

Grafik 2+

An *Final Fantasy* reicht *Star Ocean* zwar nicht heran, ist aber für ein Rollenspiel gut in Szene gesetzt.

Sound 1

Was die Programmierer in Bezug auf Musik und Soundeffekte geleistet haben, ist spitzenklasse.

TOTAL!-CHECK

Genre Rollenspiel
Level
Schwierigkeit mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 48 MBit
Erhältlich seit 1996

FAZIT
1-

Die Tage werden kürzer, und für unsereins beginnt die schöne Videospielezeit im geheizten Zimmer. Der arme Landwirt hingegen muß nun die Ernte einbringen und kann nur hoffen, daß er sein Vieh heil über den Winter bringt.

Mit Harvest Moon könnt Ihr beides verbinden: Spielen und Bauer sein.

HARVEST MOON



Ab und an braucht der brave Landwirt etwas Entspannung. Da ist es besonders schön, einfach die Angel ins Wasser zu halten und darauf zu warten, daß die Fischlein anbeißen



Dieses riesige Gelände könnt Ihr im Laufe der Zeit roden und Eurem Hof einverleiben. Allerdings bleibt dann neben der Feldarbeit kaum noch Zeit für die schönen Dinge des Lebens

Rollenspiele stehen bei den meisten Lesern hoch im Kurs, wie Ihr auch leicht durch einen Blick in die Charts (S. 42 f.) feststellen könnt. Wie gut, daß für die RPG-Plattform, das ehrwürdige SNES, nun noch ein ganz spezielles Rollenspiel erscheint. *Harvest Moon* vereint nämlich typische RPG-Elemente mit den Vorzügen einer ordentlichen Simulation. Eure Aufgabe ist es, einen Bauernhof zweieinhalb Jahre lang zu bewirtschaften und erfolgreich zu

führen. Angefangen bei einfacher (oder besser knochenharter) Feldarbeit (pflügen, säen, jäten und ernten) über die Aufzucht und Pflege von Kühen und Hühnern, bis hin zur Suche nach einer Ehefrau erstreckt sich das Pensum der täglichen Arbeit. Zu Beginn verfügt der Protagonist nur über wenig Geld, und das Gemüse muß einige Wochen wachsen, bis man es ernten und verkaufen kann. Doch zum Glück könnt Ihr auf dem nahe gelegenen Berg wilde Früchte

sammeln oder in den Höhlen nach Heilkräutern suchen, das bringt auch Geld. Je nach Jahreszeit kauft Ihr

MIT HARVEST MOON KÖNNT IHR DAS LANDEBEN GENIESSEN

dann im Dorf die geeigneten Samen (Kartoffeln, Tomaten, Weizen oder andere Feldfrüchte) und bestellt Eure Felder. Tägliches Gießen ist

bei den meisten Pflanzen Pflicht, außer natürlich, wenn es regnet. Der Wetterbericht im Fernsehen klärt Euch rechtzeitig über das morgige Wetter auf. Allerdings solltet Ihr die Arbeit gut einteilen, da der Bauer nur eine gewisse Menge Arbeitsenergie zur Verfügung hat. Ist diese aufgebraucht, muß er Nahrung zu sich nehmen oder sich z. B. durch ein Bad in der Heilquelle wieder erfrischen. Der aktuelle Erschöpfungsgrad zeigt sich in der Animation des Landwirts. Die





einzelnen Bewegungsphasen (der Personen und Tiere) sowie die Hintergründe sind sehr liebevoll und detailreich gezeichnet. Nur bei Regen ist alles grau und verwaschen – genau wie im echten Leben.

Habt Ihr genügend Gewinn erwirtschaftet, könnt Ihr auch Tiere kaufen. Doch damit die Kühe fleißig Milch geben, braucht Ihr genügend Heu und müßt sie streicheln und umhegen, sonst wird die Kuh leicht zum Pflegefall. Die Hühner verlangen zwar nicht nach soviel Aufmerksamkeit, aber genügend Futter wollen sie trotzdem immer haben. Je größer der Hof wird, desto mehr

POSTIN!

Interessante Mischung aus RPG und Simulation, deutsche Bildschirmtex

Arbeit fällt an, da wäre es schon praktisch, eine Hilfe zu haben. Leider findet sich nicht so schnell eine junge Frau, die auf einem Bauernhof leben möchte. Um die Gunst einer der vielen Damen zu erlangen, solltet Ihr der Holden Geschenke machen und Euch ausgiebig mit ihr unterhalten. So was zieht sich über Monate hin. Außerdem müßt Ihr Euer Wohnhaus vergrößern, damit die zukünftige Bäuerin Platz findet. Eine gute Gelegenheit zum Flirten sind die regel-

NEGATIN!

Ein Arbeitstag ist recht schnell vorbei

mäßigen Feste im Dorf. Dort sind alle Einwohner beisammen und fliegende Händler bieten schicke (aber teure) Geschenke feil.

Im Laufe der Zeit bekommt Ihr auch neues, besseres Arbeitsgerät, das Euch eine Menge Zeit erspart. So pflügt der Turbopflug gleich eine ganze Reihe auf einmal, und der Sprinkler kann neun Felder in einem Rutsch gießen. Dadurch verbraucht der kleine Bauer deutlich weniger Arbeitsenergie.

Wenn Ihr Euch für (realistische) Simulationen interessiert und mal den Ernst des Landlebens kennenlernen wollt, ist *Harvest Moon* genau das richtige. Das Bestellen der Felder, die Pflege der Tiere, die Erkundung der Gegend und die Unterhaltungen mit den Menschen bereiten sehr viel Kurzweil. Endlich kann man einmal Landwirt sein, ohne selber aufs Feld zu müssen.

Maris Feldmann



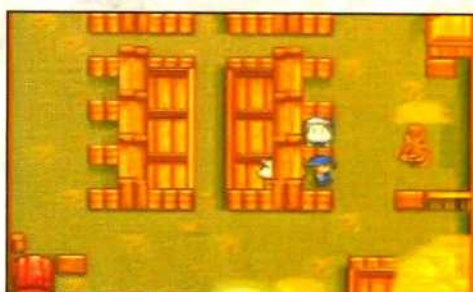
Holzhacken und Steineklopfen ist nicht nur Gefängnisinsassen vorbehalten



Nur wer immer fleißig gießt, kann später die Früchte seiner harten Arbeit ernten



Sind die winzigen Küken nicht süß? Bauer Piepenbrink kümmert sich um die Kleinen



Die Kühe müssen täglich gemolken werden, damit die Milch Geld in die Kasse bringt



Der Weg ins Dorf ist nicht lang, und ein Besuch lohnt sich eigentlich immer. Vielleicht kauft Ihr ein paar neue Samen oder Werkzeuge, oder Ihr unterhaltet Euch mit den Mädels des Dorfes



Auf den kleinen Bauern warten verschiedene Typen von Mädchen. Für jeden ist was dabei



Gameplay 2+

Guter Mix aus Bauernhofsimulation und RPG. Die Steuerung ist einfach und logisch.

Dauerspaß 1-

Wenn man einmal angefangen hat, den Hof zu bewirtschaften, kann man kaum noch aufhören.

Grafik 2

Typische Rollenspielgrafik mit detailreichen Hintergründen und putzigen Animationen.

Sound 2-

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

TOTAL!-CHECK

Genre Strategie
Level mittel
Schwierigkeit mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

N64

1-4 (simultan)

Nintendo

ca. DM 170

Bombberman, der sich seit eh und je auf Nintendo-Konsolen tummelt, hat nur darauf gewartet, endlich auch mal eine 64-Bit-Bombe zu zünden. Nun hat er die Chance bekommen und einen völlig neuen Story-Modus dazu.

BOMBERMAN 64



Mit den Feinden in der Lava-Welt ist nicht gut Kirschen essen. Ein kleiner plötzlich auftauchender Schatten kündigt die herabfallenden Bomben des Endgegners an. Da ist Reaktion gefragt



Insgesamt sechs Welten mit drei Abschnitten inklusive schlechtgelaunter Zwischen- bzw. Endgegner erwarten Euch im Einzelspieler-Modus. Die Reihenfolge, in der man eine Welt durchspielt, ist frei wählbar.



Es begann Ende der 80er Jahre, als klein Bombberman auf dem MSX-Computer 'explodierte' und der geliebte Mehrspieler-Modus zum Erfolg ansetzte. Seither kennen Game-Boy-, NES- und Super-Nintendo-Besitzer den Spaß, der sich im Kampf um Extras und eine freie Nische im Bombenhagel bietet. Selbst die ehemals nicht zu unterschätzende 16-Bit-Konkurrenz, das Mega Drive, hatte diverse Versionen des Hudson-Spiels im Angebot, und die standen den Nintendo-Pendants (zumindest was den strategischen Reiz angeht) in nichts nach.

Nun, zirka anderthalb Jahre nach Super Bombberman 4 (SNES), steigt der niedliche Sprengmeister ins Polygon-Abenteuer der 64-Bit-Klasse ein. Hudsonsoft hat sich erfolgreich daran gemacht, den vormals 'müden' Einzelspieler-Modus aufzufrischen und es trotz der massiven Veränderungen geschafft, Bombberman nicht zu einem allkönnenden Superhelden verkommen zu lassen. Die neue, in Stufen (per C-Buttons) verstellbare Perspektive von schräg oben läßt zwar die Allroundfähigkeiten eines N64-Marios vermuten, doch dem ist nicht so. Der Bombenleger ist weitaus 'bodenständiger' als es den Anschein macht. So kann er beispielsweise nach wie vor nicht springen, sich nicht ducken und auch nicht fliegen oder wild um sich ballern. Für den Spielablauf in den 18 neuen 3D-Umgebungen bedeutet das nicht etwa den Verlust des taktischen Elements der Vorgänger. Ganz im Gegenteil, durch seine eingeschränkte Handlungsfähigkeit gilt es nun, ganz besonders gut auf Kleinigkeiten zu achten, die das explosive Kerlchen auf seinem Weg zum Levelausgang unterstützen könnten. Wo und wie ein Abschnitt bewältigt wird, müßt Ihr selbst herausfinden. Steinblöcke verschieben, Fahrstühle in die Höhe



Bombermans friedliche Heimat wird von dieser gefährlichen fliegenden Festung bedroht

sprengen, Brücken aktivieren und Schleusen öffnen, das sind, neben dem Kampf gegen seine Feinde, die Hauptaufgaben in den Levels.

Natürlich kann sich der kleine Helmtträger durch das Aufsprengen von Kisten auch diesmal wieder mit Extras

versorgen. Items zum Legen

mehrerer Bomben nach-

einander, für größere

Reichweite der nun

kreisförmig explo-

dierenden

Bomben, und

weitere, be-

reits bekannte

Verstärkun-

gen könnt Ihr

aufsammeln.

Von Beginn an

ist es möglich,

eine Bombe herum-

zutragen und sie so-

gar aufzublähen und

so zu einer Superbombe zu machen.

Damit lassen sich dann besonders wi-

derspenstige Bösewichter beseitigen

oder auch Mauern sowie andere

Hindernisse wegräumen. Ihr müßt

dann nur noch darauf achten, daß Ihr

Euch nicht selbst in die Luft jagt,

POSTN!

Interessante 3D-Story- und
Mehrspieler-Modi,
gelungenes Leveldesign

Gegner berührt oder zum Beispiel in die Lava der Feuerwelt fällt.

Im Mehrspieler-Modus hat sich ebenfalls einiges getan. Aus der Vogelperspektive schaut Ihr auf meist quadratische Spielfelder mit mehreren Ebenen. Diese Ebenen werden über



Die Gegner greifen nicht direkt an, ihre Intelligenz gleicht der eines Fernlenkroboters



Extras en masse: Einfach die Bombe ins Fenster schmeißen, schon regnet es Leckereien



In Zweiertteams kämpfen die Explosionsexperten um Diamanten und den Sieg

Leitern erreicht. Doch ein Fehltritt kann schnell zum Absturz führen. Etwas chaotisch wird das Spielgeschehen durch die Tatsache, daß Ihr den kreisförmigen Explosionsherden zu allen Seiten und nicht wie früher nur in die vier Himmelsrichtungen ausweichen dürft. Alle sechs Szenarien unterscheiden sich deutlich voneinander und bieten sogar noch überraschende Wandlungen, wenn sich die ablaufende Zeit dem Ende neigt (Hurry!). So schieben sich zum Beispiel die Mauern einer Arena langsam zusammen. Richtig interessant wird das Spiel mit Freunden erst dann, wenn einer der verschiedenen Team-Modi eingestellt ist. Die neue räumliche Bewegungsfreiheit macht besonders den Story-Modus, der in der Vergangenheit eher im Hintergrund stand, nun zu einem weit packenderen Ereignis. Auch

NEGATIV!

Die Kämpfe in den Arenen sind etwas chaotisch, Feinde teils zu lasch

optisch hat Bombermans Welt an Attraktivität gewonnen. Das 3D-Ambiente steht ihm gut zu Gesicht, und

ER LEGT BOMBEN ÜBERALL UND WARTET AUF DEN MEGAKNALL

steuern läßt sich der Luntenzünder ebenfalls sehr gut. Manchmal gibt es leichte Probleme beim Aufnehmen einer Bombe, doch ansonsten gibt es in Sachen Bedienbarkeit keine negativen Punkte zu vermelden. Hier und da könnten sich die Feinde etwas aggressiver verhalten und zahlreicher auftreten. Die großen und

geschickten Endgegner (in jedem dritten Abschnitt einer Welt) geben dem Kleinen jedoch reichlich zu tun. Erfreulicherweise hat man von der nervigen musikalischen Begleitung der SNES-Fassungen abgelassen und endlich verträgliche Stücke unterlegt. Mehr Intensität hätten die Soundeffekte vertragen. Alles in allem erstrahlt Bomberman in neuem Glanz. 64-Bit-gerecht lockt nun nicht mehr nur der Mehrspieler-Modus, sondern auch der mit Räteleinlagen gespickte Story-Modus. Freunde zünftiger Explosionen und alle, die erstmals Interesse am bombigen Spektakel um den Sprengmeister verspüren, sollten ruhig zu mehreren ein paar Testspiele wagen. Bomberman 64 erscheint im Dezember, und es gibt außer der leicht verwaschenen Grafik kaum Negatives zu berichten.

Thomas Hellwig



Mehr als Extras einsammeln und wild Bomben legen kann man nicht machen, ...



Mehr als Extras einsammeln und wild Bomben legen kann man nicht machen, ...



... da der strategische Aspekt aufgrund der 3D-Darstellung weitestgehend entfällt



Schwimmen ist doch eigentlich Sache der Fische, könnte sich Bomberman gedacht haben



Schwimmen ist doch eigentlich Sache der Fische, könnte sich Bomberman gedacht haben



Eines der kleineren Rätsel des Spiels: Zuerst schiebt Ihr eine Bombe unter den Stein, dann stellt Ihr Euch schnell darauf und wartet, bis das Ding explodiert und Euch nach oben befördert

Gameplay 2

Bomberman läßt sich bequem steuern. Die Welten sind abwechslungsreich, die Arenen eher langweilig.

Dauerspaß 2

Im Freundeskreis macht's am meisten Spaß, aber auch alleine hält die Motivation recht lange vor.

Grafik 2-

Die 4 Kilobyte Speicherplatz für Texturen erlauben keine Wunder – farblich und thematisch aber gut.

Sound 2-

Das Drumherum wurde etwas vernachlässigt, aber die Musikstücke sind besser als bei den Vorgängern.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 18
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues Batterie
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich ab Dezember

FAZIT

2

N64

1-2 (simultan)

Laguna/Genki

ca. DM 150



Um auf den Strecken bestehen zu können, ist eine optimale Anpassung Eures Fahrzeugs an die Bodenverhältnisse der von Euch gewählten Route erforderlich. Doch zuvor solltet Ihr Euch grob den richtigen Fahrzeugtyp auswählen. Die Auswahl reicht vom Sportwagen bis zum Off-Road Jeep

MULTI-RACING CHAMPIONSHIP



Mario Kart 64 ist ein klasse Fun Raser, Diddy Kong Racing könnte ihn sogar noch überbieten. Wave Race 64 bietet realistischen Wassersport wie kein anderes Spiel.

Extreme-g sorgt für einen bisher einmaligen Geschwindigkeitsrausch. Langsam gelangen immer mehr Rennspiele in die Verkaufsregale und buhlen um die Gunst der Käufer. Multi-Racing Championship ist einer der derzeit vielversprechendsten Titel.



Wer zu oft bremst, hat keine Chance, aus dem Rennen als Sieger hervorzugehen. Nur wer gefühlvoll um die Kurven driftet, hält den Wagen auf der maximalen Geschwindigkeit



Dieser Bonsai-Splitscreen unterfordert die N64-Hardware stark. Schade, daß die Programmierer sich so wenig Mühe gaben, denn der Zweispieler-Modus fährt sich eigentlich gut

Cruis'n USA war das erste Autorennspiel für das Nintendo⁶⁴, das den Versuch startete, mit einer möglichst realistischen Grafik zu beeindrucken. Leider ist der Versuch jedoch fehlgeschlagen, nicht nur, weil die Grafik mit einigen Macken zu kämpfen hatte, sondern in erster Linie, weil das Game spielerisch ein Griff ins Klo war (Gott sei Dank wurde Cruis'n USA bisher nicht in Europa veröffentlicht).

Multi-Racing Championship kann da wesentlich mehr überzeugen. Der von Genki programmierte Titel hat zwar nur drei verschiedene Strecken (bzw. sechs, wenn man die gespiegelten Varianten als vollwertige Strecken bezeichnen möchte), dafür verfügt er aber über ein wesentlich besseres Gameplay. Die Fahrzeuge lassen sich in MRC hervorragend steuern. Sie sprechen allesamt sehr gut auf den geringsten Ausschlag des Analogsticks an, wodurch sich das Gefährt punktgenau durch lang-



Bei der PAL-Fassung von Multi-Racing Championship wurde zwar eine ordentliche Geschwindigkeitsanpassung vorgenommen, die PAL-Balken wurden unverständlicherweise jedoch nicht entfernt. Nach dem Zieleinlauf, könnt Ihr Euch das Rennen noch einmal im Replay anschauen



gezogene Kurven dirigieren läßt. Wer den Stick ruckartig bewegt und dabei sogar noch kurzzeitig die Bremse durchtritt, driftet mit seinem Schlitten um Haarnadelkurven wie in einem Actionfilm. Hier liegt die große Stärke von MRC, Ihr könnt Euch auch noch nach Wochen um einige hundertstel Sekunden verbesser-



Um optimale Voraussetzungen zu schaffen, können verschiedene Voreinstellungen ausgeführt werden. Jede Veränderung an der Bereifung, den Stoßdämpfern, dem Spoiler oder irgendeinem anderen manipulierbarem Fahrzeugdetail wirkt sich unmittelbar auf das Fahrverhalten aus. Das gleiche gilt für den Bodenbelag,



je nachdem, ob Ihr auf dem Asphalt oder beispielsweise einer Sandpiste fahrt, reagiert Euer Vehikel anders. Dies allein ist nichts Neues, der entscheidende Punkt, durch den sich MRC von anderen Rennspielen unterscheidet, ist die Tatsache, daß Ihr an verschiedenen Abzweigungen selbst entscheiden könnt, auf wel-



Immer wenn es dunkel wird (wie z. B. im Tunnel), schaltet sich automatisch Euer Licht ein. Dieses Feature ist aber eher kosmetischer Natur, denn man sieht auch ohne genug



Hinter diesem Wasserfall verbirgt sich eine Abkürzung, die Ihr nicht versäumen solltet



In der Cockpitperspektive wird ein Rückspiegel eingeblendet (allerdings nicht im Zweispieler-Modus), der sehr hilfreich beim Abblocken der überholungswilligen Gegner ist

cher Art von Bodenbelag Ihr dahinrasen wollt. Um die Strecken kennenzulernen, bietet sich der Trainings-Modus an. In diesem könnt Ihr ohne Zeitlimit fleißig Eure Runden drehen. Habt Ihr Euch mit den Individualitäten der einzelnen Strecken vertraut gemacht, seid Ihr reif für den Meisterschafts-Modus,

in dem Ihr nicht gegen das gesamte Feld, sondern jeweils gegen einen von zwei Computer-Gegnern antretet. Wenn es Euch gelingt diese auf allen Kursen zu besiegen, erweitert sich Euer Fuhrpark um deren beiden Wagentypen von zehn auf zwölf Fahrzeuge. Leider ist der Schwierigkeitsgrad insgesamt zu niedrig ausgefallen, weshalb schon nach wenigen Stunden alle Wettkämpfe erfolgreich gemeistert werden. Von da an kann eigentlich nur noch der Zeitfahren-Modus motivieren. Die Programmierer haben sogar daran gedacht, einen Ghost-Fahrer zu integrieren, der Euer bestes Rennen repräsentiert. Wie schon bei Mario Kart 64, sorgt der Ghost für zusätzlichen Ansporn und läßt sich auf einem Controller Pak abspeichern. Ein Speicherplatz benötigt 45 Pages und bietet zudem noch Platz für Eure persönlichen Bestzeiten und Fahrzeugkonfigurationen. Er-

LASST EUCH VOM RUMBLE PAK TÜCHTIG DURCHRÜTTELN

Die Entwickler unterfordern das Nintendo⁶⁴ aber nicht nur in diesem Punkt, auch im Einspieler-Modus hätten sie mehr aus Nintendos Next-Generation-Konsole herausholen müssen. Die Grafik bietet leider recht undetaillierte Texturen und wirkt insgesamt etwas verschwommen. Hinzu kommt, daß der Horizont beinahe ständig in Nebelschwaden getaucht ist. Die Soundeffekte klingen langweilig und die Musik ist nahezu unerträglich. Summa summarum stellt Multi-Racing Championship ein gutes Rennspiel dar, das spielerisch eine Menge hergibt. Das Fahrverhalten und die Steuerung sind sehr sorgfältig ausgearbeitet worden, und auch das Streckendesign kann sich sehen lassen. MRC ist für alle Freunde des Rennspielgenres eine gute Wahl.

Frederic Berg



Anhand dieser Übersichtskarten könnt Ihr sehr gut erkennen, wie die drei Strecken verlaufen. Die grünen Abschnitte stellen die asphaltierten Straßen, die roten das unwegsame Gelände dar. Entscheidet selbst, welche für Euch die optimale Route ist, und richtet das Tuning Eures Wagens danach aus!

NEGATIV!

Die Grafik wirkt verschwommen, sehr mäßiger Sound, zu einfach

us, in dem Ihr gegen zehn gegnerische Fahrer antretet. Konntet Ihr auf allen drei Strecken die Ziellinie als Erster überqueren, stehen die Strecken auch in spiegelverkehrter Version zur Verfügung. Zusätzlich läßt sich fortan ein weiterer Modus auf dem Auswahlbildschirm anwählen. Es handelt sich um den sogenannten Rennen-

Gameplay

2+

Viele Abzweigungen werten das ohnehin gute Level-design zusätzlich auf. Die Steuerung ist sehr präzise.

Dauerspaß

3

MRC bringt eine Menge Spaß. Aufgrund des niedrigen Schwierigkeitsgrades sinkt die Motivation jedoch rasch.

Grafik

3

Grafisch ist auf dem N64 deutlich mehr möglich als dieses Mittelmaß, besonders im Zweispieler-Modus.

Sound

4-

Die Soundeffekte langweilen, und die musikalische Untermalung schreit danach, abgestellt zu werden.

TOTAL-CHECK

Genre Rennspiel
Level 3 Strecken
Schwierigkeit niedrig
Continues unendlich
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

Der zweite Teil unserer Earthworm Jim 3D-Reportage (Teil eins findet Ihr in TOTAL! 9/97) gewährt Euch erstmals Einblick in das abgedrehte Spieldesign von Jims erstem N64-Abenteuer. Wir verraten Euch schon jetzt, auf welche verrückten Ideen die Programmierer gekommen sind und warum ausgerechnet VIS Interactive mit der Entwicklung des Titels betraut wurde.



Jim auf den Spuren von Mario. Sein erstes Abenteuer in einer 3D-Welt ist mit zahlreichen Gags gespickt

EARTHWORM JIM



Achtung vor Bowlingkugeln und umstürzenden Kegeln, die einen Wurm ohne weiteres plattmachen können!



Auch David Perry und andere Mitarbeiter von Shiny Entertainment steuerten einige Ideen zu Earthworm Jim 3D bei

Fast ein Jahr ist es nun her, als VIS Entertainment von Interplay den Auftrag bekam, ein Earthworm-Jim-Spiel für das N64 zu programmieren. Damals spielten die Schotten noch wie gebannt *Super Mario 64* und waren hellauf begeistert, ein ähnlich konzipiertes Spiel entwickeln zu dürfen. Nachdem sie sich voller Elan in die Arbeit gestürzt hatten, wurde ihnen allerdings klar, daß *EWJ 3D* ganz anders aussehen mußte als Miyamotos Meisterwerk. Nicht nur der Cartoon-typische Grafikstil, auch das gagreiche Gameplay, das Earthworm Jims SNES- und GB-Abenteuer auszeichnet, verlangt nach völlig neuen Ideen in der dreidimensionalen Spielgestaltung. Erwartet also kein *Super Mario 64*-Plagiat, sondern etwas ganz Neues! Die abgedrehte Hintergrundgeschichte klingt äußerst vielversprechend: Tief berührt durch die schmerzhaft Kollision mit einer fliegenden Kuh, irrt Jim durch seine eigenen Gehirnwindungen, um beschädigte Nervenzellen zu reparieren. Dabei reist er durch sechs Zonen



seines Geistes, welcher zugegebenermaßen nicht einer der hellsten unserer Zeit ist. Mit dieser Grundidee im Rücken können die Programmierer ihrer Phantasie freien Lauf lassen – und das tun sie natürlich auch.

DIE GEFÜHLSWELT EINES KRIECHERS

Jeder Level repräsentiert einen Teil von Jims Charakter: Angst, Glücksgefühl, Phantasie, Aggres-



Auf der Rakete sitzend könnt Ihr Euch völlig frei und pfeilschnell durch die riesigen 3D-Welten bewegen

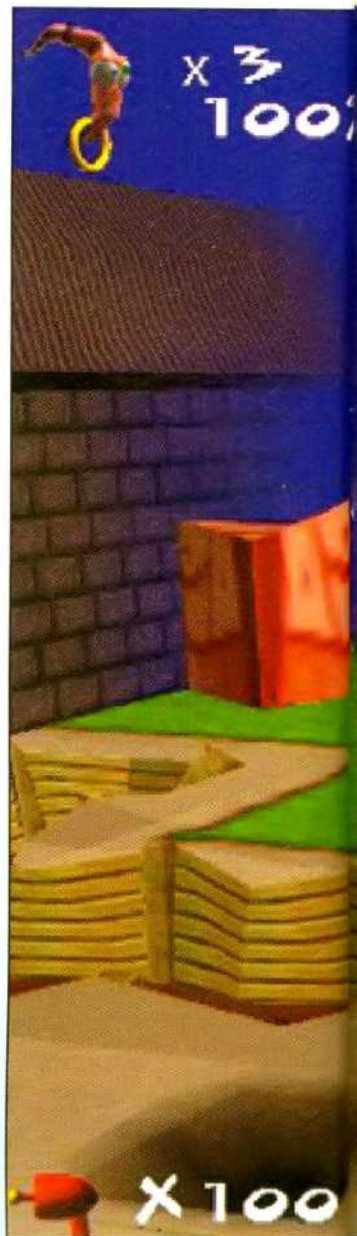
sion, Physis und Kindheitserinnerungen. Der Angst-Level basiert auf Jims Erinnerungen an Horrorfilme, die er einmal gesehen hat. Die Kulisse ist ein gespenstischer Wald, angefüllt mit Monstern, lebenden Bäumen, Fallen und den fürchterlichsten Kreaturen, die ein Wurm sich nur vorstellen kann. Noch ungewöhnlicher ist der Phantasie-Level gestaltet. Jims tiefster Wunsch ist es nämlich, ein Sheriff im Wilden Westen zu sein. Doch die Arbeit eines Gesetzeshüters ist anstrengender als gedacht. Anstatt in einem verschlafenen Nest, muß Jim auf den bevölkerten Straßen einer boomenden Stadt des Mittelwestens

IS BACK!



In einem der Bonuslevel muß Jim auf einer fettigen Wurstscheibe einen Berg heruntergleiten – dank präziser Analogsteuerung ein Riesenspaß





für Recht und Ordnung sorgen. Wahre Glücksgefühle überkommen Jim dagegen beim Anblick von Fast Food. Leider haben sich seine fettigen Träume aufgrund übermäßigen Cholesteringusses in ein haarsträubendes Szenario aus Snacks und anderen ungesunden Zwischenmahlzeiten verwandelt. Inwieweit ein wirbelloses Kriechtier über Körpergefühl verfügt, läßt sich kaum erahnen. Auch der Spielabschnitt, der sich mit Jims Physis beschäftigt, gibt darüber nur verschlüsselt Auskunft. Er führt unseren Helden in die Küche der Götter, wo er einigen abscheulichen, häuslichen Pflichten nachkommen muß, um Zeus und seine Kumpane zu erfreuen. Der ganze Level ist der griechischen Architektur nachempfunden und voller Tempel, die der Hausarbeit geweiht sind. Die größten Gefahren erwarten Jim allerdings in der Stage, die seinen eigenen Aggressionen gewidmet ist. Trostloser Schauplatz ist eine unfruchtbare, von Kriegsunruhen verwüstete Farm, auf

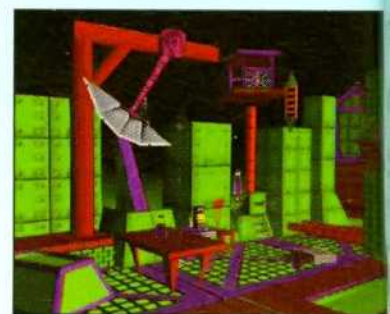
der Gewalt die Lösung für alle Probleme ist. Einer der vielen Höhepunkte des Spiels wird der Kindheits-Level sein. Er führt Jim auf einen Rummelplatz, den er noch aus glücklichen Ferientagen kennt. Dort haben sich durch ein Atomkraftwerk in der Nähe mittlerweile einige Dinge verändert ...

RAKETEN, SCHWEINE UND RIESIGE WAFFEN

Das klingt doch ganz schön abgedreht, oder? Zusätzliche Abwechslung soll durch eingestreute Special-Stages erreicht werden. Wer erinnert sich nicht noch an EWJ 2, wo Jim mit Hilfe eines Riesen-Marshmallows aus dem Fenster geworfene

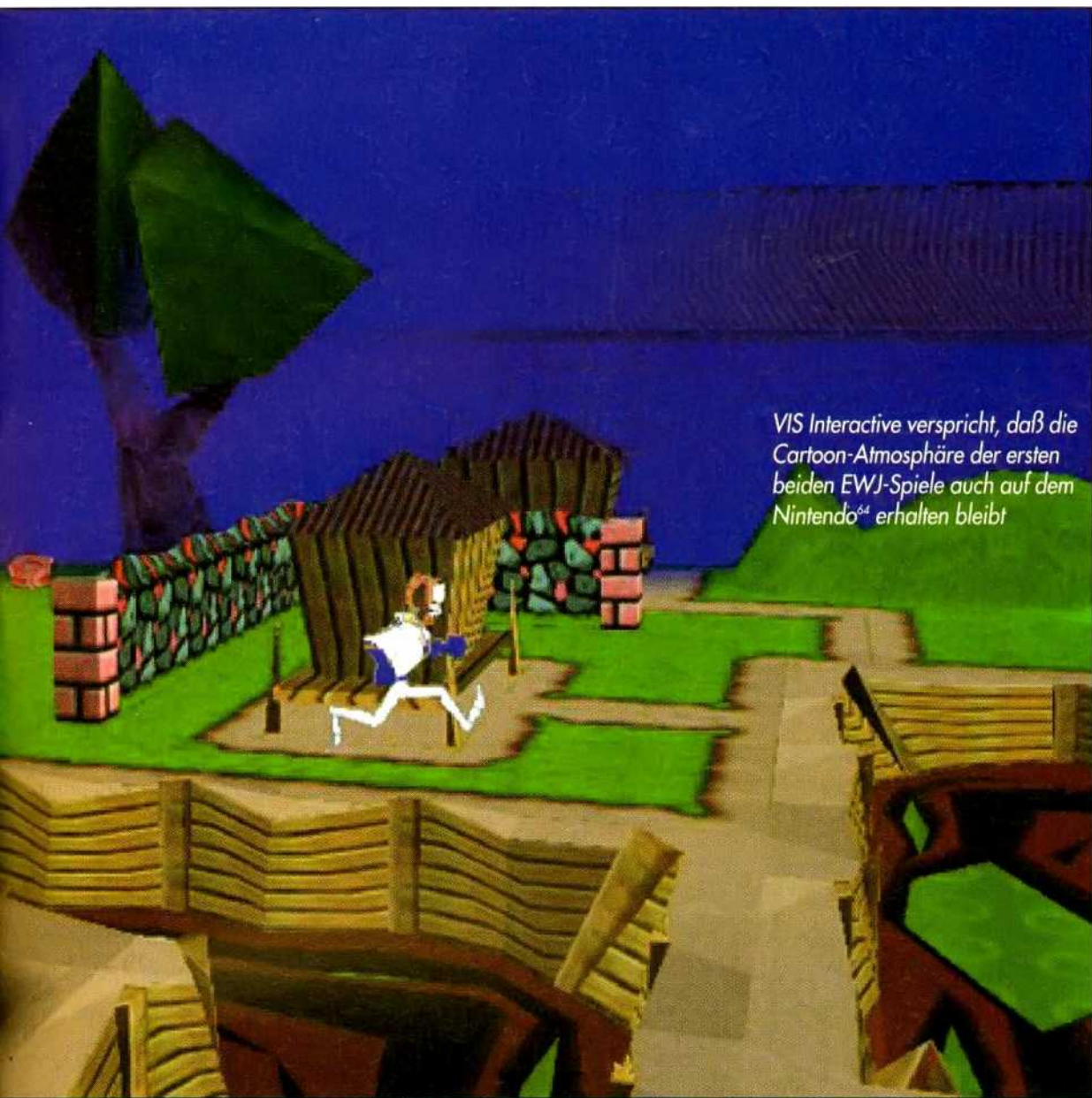


Nach Aussage von VIS Interactive besitzt EWJ 3D einen entscheidenden Vorteil gegenüber Super Mario 64: die vielen Waffen



Jim, aber auch die meisten seiner Gegner sind mit einer Outline versehen, so daß sie, obwohl sie aus Polygonen und Texturen gestaltet sind, wie Zeichentrickfiguren aussehen





VIS Interactive verspricht, daß die Cartoon-Atmosphäre der ersten beiden EWJ-Spiele auch auf dem Nintendo⁶⁴ erhalten bleibt



In dieser Küche stimmt etwas nicht: Riesige Toaster, fliegende Brotscheiben und alte Damen mit Gehhilfen irritieren Jim



Sich seinen innersten Ängsten zu stellen, ist nicht jedermanns Sache: Jim ergreift die Flucht



In diesem Level begegnet Jim Zeus und anderen griechischen Göttern, die ihm das Leben schwer machen

Puppies retten muß? Verglichen mit dem, was Euch in EWJ 3D erwartet, ist das reiner Kinderkram. So könnt Ihr beispielsweise auf einer Rakete sitzend durch die riesigen Level rasen oder auf einem Schwein reiten. Abstruse Szenen, die sich dank feinfühligster Analogsteuerung ausgezeichnet spielen lassen. Ähnlich wie Mario reagiert auch Jim präzise auf jede Bewegung des Analogsticks, schleicht auf Zehenspitzen, läuft oder schlendert gemütlich durch seine 3D-Welten. Natürlich kann

er auch springen und seinen Kopf als eine Peitsche benutzen. Und was wäre Jim ohne seine Waffen? In seinem N64-Abenteuer stehen sie ihm sogar in vier Größen zur Auswahl: „groß“, „größer“, „unglaublich riesig“ und „einfach lächerlich“. Genau das Richtige, um mit den seltsamen Kreaturen, die sich Euch entgegenstellen, fertig zu werden.

AUF DEN BLICKWINKEL KOMMT ES AN

Bisher litten die meisten 3D-Spiele unter dem Problem der optimalen Kameraperspektive. In Super Mario 64 könnt Ihr den Blickwinkel bei Bedarf nach Euren eigenen Vorstellungen verändern, was zwar hilfreich, aber nicht unbedingt komfortabel ist. Die VIS-Entwickler glauben, dieses Problem besser gelöst zu haben. Durch eine ausgeklügelte Kameraführung wird während des gesamten Spiels vermieden, daß Euch irgendein Element der 3D-Kulisse den Blick auf Jim ver-



Wieso VIS Interactive?



Sicherlich werden sich viele von Euch fragen, warum Jims erstes N64-Abenteuer nicht von Shiny Entertainment,

sondern von einem völlig unbekannten, schottischen Programmiererteam entwickelt wird. Nun, wie es scheint, ist für David Perry und sein Team die Zeit der Regenwurm-Jump&Runs erst einmal vorbei. Kein Freund endloser Fortsetzungen, bekundete David, kein gesteigertes Interesse an einem weiteren EWJ-Spiel zu haben. So mußte sich Interplay also nach jemand anderen umsehen, der den berühmten Wurm in die dritte Dimension führt. Man entschloß sich, eine junge Firma mit diesem wichtigen Projekt zu betrauen und ihr somit die



Chance zu bieten, sich einen guten Namen zu machen. Im Gegensatz zu einem renommierten Entwicklerteam, das EWJ 3D möglicherweise als eine Auftragsarbeit



von vielen lieblos runterprogrammiert hätte, darf sich nun der Newcomer VIS Entertainment mit dem beliebtesten Kriechtier der Videospielwelt beschäftigen und zeigen, was sie so auf dem Kasten haben.

sperrt. Zur Zeit arbeiten die Programmierer gerade an einer Zoom-Funktion, die es Euch erlaubt, das Spielgeschehen direkt durch die Augen des Wurms zu verfolgen. Offensichtlich hat das VIS-Team viel Spaß bei der Gestaltung von EWJ 3D. Durch einige grafische Tricks (alle Figuren sind beispielsweise mit einer Outline versehen) versuchen sie, den Cartoon-Stil des Originals in die Polygonwelt zu übertragen und mit zahlreichen spielerischen Ideen zu verbinden. Bis zur Fertigstellung des Spiels im April kommenden Jahres wollen die Programmierer noch viele neue Features in das Spiel einbauen. Ihr dürft also schon einmal gespannt sein.

Marco Häntschi



TIPS & TRICKS WANTED!

Mitmachen lohnt sich!

Wie immer sind wir auf Eure Hilfe bei den Tips&Tricks angewiesen. Zu praktisch allen Spielen für Nintendo-Konsolen können wir nützliche, aber auch kuriose Schummeleien, Tips, Cheats, Paßwörter, Levelcodes, SpecialMoves 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 sehnstchtig 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! 10/97 heißen:
Regina Zuse, Leverkusen
Thomas Mülbradt, Weimar
Hans-Peter Muff, CH-Luzern

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



TIPS &

Blast Corps

LylatWars

Mischief

NINTENDO 64

Blast Corps

Einer der schwierigsten Level dieses Spiels ist der Austernhafen. Er verlangt Euch nicht nur den perfekten Umgang mit verschiedenen Fahrzeugen, sondern auch einige Denkarbeit ab. Wir haben daher den Weg, den Ihr hinter Euch zu bringen habt, Punkt für Punkt genauestens beschrieben, so daß Ihr vor lauter grübeln nicht allzusehr in Zeitdruck geratet.

Der Austernhafen

1. Um Zeit zu sparen, solltet Ihr am Anfang des Levels nicht das (störrische) Motorrad benutzen, um die Container abzuschleppen, sondern so schnell wie möglich das Plateau zu Fuß über die kleine Rampe verlassen. Umgeht die Container, die den Weg versperren und benutzt den Bulldozer, um alle Kisten zu zerstören!

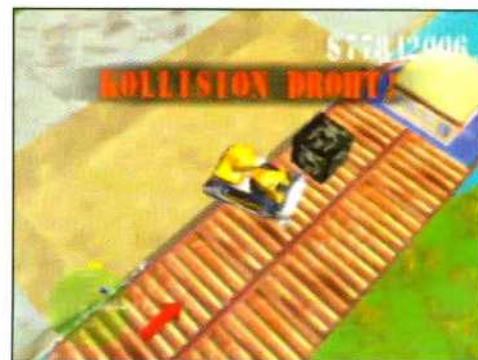
2. Fahrt nun zum Kran und beladet ihn mit einer TNT-Kiste! Mit dieser müßt Ihr den mittleren der sieben Container auf der Brücke wegsprengen, die den engen Durchgang versperren. Trefft Ihr genau die Mitte des Hindernisses, verschwinden alle Kisten, und Ihr könnt mit dem Bulldozer passieren.



3. Die Löcher im Boden müßt Ihr mit den herumliegenden Quadern füllen. Achtung! Benutzt den ersten verdrehten Stein, um das Loch oben rechts zu schließen, das zu einem Kai führt! Dort findet Ihr zwei weitere verdrehte Blöcke, mit denen Ihr die zwei Löcher auf dem Weg des herannahenden Transporters schließen könnt.



4. Laßt den Bulldozer auf dem ersten Schiff stehen und bringt zuerst das dritte und dann das zweite Schiff in die richtigen Positionen! Nun müßt Ihr mit dem ersten Schiff ganz nach links fahren und das TNT mit dem Bulldozer auf das Schiff laden. Den Sprengstoff benötigt Ihr, um das letzte Gebäude aus dem Weg zu räumen. Das TNT könnt Ihr später dazu benutzen, das Hindernis im dritten Kanal zu sprengen. Mit dem Schiff könnt Ihr dann zum Wissenschaftler fahren.



LylatWars

Ein Blick auf die Sternenkarte von LylatWars verrät, daß es in diesem Spiel zahlreiche Level gibt, die man nicht so ohne weiteres erreichen kann. In der Regel müßt Ihr bestimmte Leistungen erbringen oder ungewöhnliche Wege fliegen, um in diese Stages zu gelangen.

Von Corneria in den Sector Y
 Zunächst müßt Ihr Falco unbedingt vor den Angriffen der Feinde beschützen, indem Ihr seine Verfolger vom Himmel holt. Nachdem



TRICKS *Shorties*

Quix-Nr. 0165-3-222 22 13
Stichwort:
shorties
get the message)

quixt uns was!



Makers Mr. Do Pinocchio Biker Mice from Mars Dennis F-Zero

Euch dies gelungen ist, müßt Ihr durch die sieben Steinbögen fliegen, die zur Hälfte aus dem Wasser ragen. Nun folgt Ihr Falco automatisch durch einen Wasserfall hindurch zu einem anderen (aus *StarWing* bekannten) Endgegner. Wenn Ihr ihn besiegt habt, landet Ihr direkt in Sektor Y.

Von Meteo nach Katina

Am Ende dieses Levels könnt Ihr sieben blaue Ringe entdecken. Jedemal, wenn einer dieser Ringe durchflogen wird, vollführt Euer Arwing eine Rolle und beschleunigt ein wenig. Wenn Ihr alle Ringe durchflogen habt, erreicht Euer Raumschiff Lichtgeschwindigkeit und katapultiert sich in einen psychedelischen Bonuslevel, indem Ihr u. a. auf Raumschiffformationen im Originalstil des guten alten Automaten-Klassikers *Galaga* treffen werdet.



Von Fortuna nach Solar

In diesem Level müßt Ihr das Star-Wolf-Team innerhalb des vorgegebenen Zeitlimits besiegen, damit Ihr die Abzweigung nach Solar bereisen könnt.

Von Sektor X in den Sektor Z
Wählt an der Abzweigung den linken Weg! Nachdem Ihr die vier grauen Tore aufgeschossen und durchflogen habt, gelangt Ihr wie-

derum in einen farbenprächtigen Bonuslevel, der Euch schließlich in den Sektor Z führt.

Von Sektor X nach Macbeth

Wenn Ihr den Endboss schnell genug besiegt, gelangt Ihr nach Macbeth. Ansonsten verabreicht dieser Eurem Teamkameraden Slippy eine Backpfeife, die ihn auf den Planeten Titania befördert, und Ihr müßt Euch dorthin begeben, um den angeschlagenen Slippy zu befreien.

Von Sektor Y nach Aquas Ocean

In diesem Level befindet sich der Eingang zu dem U-Boot-Level Aquas. In diesen könnt Ihr erst gelangen, wenn Eure Anzeige mindestens 100 Abschüsse anzeigt.



Von Katina nach Solar

Ähnlich wie auf Fortuna, müßt Ihr Euch auch auf Katina sehr beeilen. Zerstört unbedingt das Mutterschiff, bevor die Zeit abgelaufen ist!



Von Macbeth zur Area 6

Es befinden sich acht Schalter in diesem Level. Sie sind an verschiedenen Pfeilern angebracht und müssen beschossen werden, damit sie von rot auf grün umschalten. Ist Euch dies gelungen, braucht Ihr nur noch die Schalterbox für die Weiche unter Beschuß zu nehmen. Wart Ihr auch dabei erfolgreich, wird die Weiche den Weg zu der rechten Schienenstrecke freigeben. Für diese Vorgehensweise erhaltet Ihr 50 Bonuspunkte und fliegt direkt zur Area 6.



Von Zoness in den Sektor Z

Um von dieser Stage direkt in den Sektor Z zu gelangen, müßt Ihr alle Scheinwerfer zerschießen.

Von Sektor Z zur Area 6

Sechs Raketen sind darauf aus, mit Eurem Mutterschiff Great Fox Bekanntschaft zu machen. Um in diesem Level nicht den normalen Ausgang zu nehmen, ist es nötig, alle sechs Raketen abzuschießen.

Auszeichnungen

Damit Ihr mit einer besonderen Auszeichnung versehen werdet, müssen in jedem Level eine Mindestanzahl von Feinden abgeschossen werden und alle drei Teamkameraden am Ende überlebt haben. Nachstehend könnt Ihr ablesen, wie viele Feinde im jeweiligen Level dran glauben müssen, wenn Ihr eine Medaille erhalten wollt. Habt Ihr alle Medaillen erspielt, werdet Ihr mit einem Sound-Menü, neuen Waffen für den Mehrspieler-Modus (Panzer, Bazooka) und dem Expert-Modus belohnt. Gelingt es Euch auch im Expert-Modus alle Auszeichnungen zu erlangen, erscheint ein brandneues Titelbild.

Corneria	150
Mete	200
Fortuna	50
Sektor X	150
Titania	150
Bolse	150
Sektor Y	150
Kalina	150
Solar	100
Macbeth	150
Aquas	150
Zoness	250
Sektor Z	100
Area 6	300
Venom	200

Mischief Makers

In jedem Level von *Mischief Makers* könnt Ihr einen goldenen Edelstein finden. Während des Spiels nützen Euch diese Kostbarkeiten nichts, aber je mehr Edelsteine Ihr besitzt, um so mehr bekommt Ihr vom Abspann zu sehen. Hier die Fundorte für die Steine in den ersten beiden Welten.

Level 1-1

Der goldene Diamant ist in der Statue versteckt. Zerstört sie mit einer Bombe oder werft einen Clancer dagegen!

Level 1-2

Mit einem gezielten Slider Jump ist der Diamant bequem zu erreichen.

Level 1-3

Greift Euch in der zweiten Levelhälfte den gelben Clanball! Schüttert ihn, sobald Ihr über den roten Blöcken seid, und die Bombe legt einen Stern frei, der Euch zum Diamanten teleportiert!



Level 1-4

Ihr findet den gesuchten Diamanten über dem Ring aus stacheligen Kugeln. Er liegt auf einer Plattform in luftiger Höhe.



Level 1-5



Benutzt die Sprungfeder rechts, um auf das 'Dach' des Gebäudes zu gelangen! Greift Euch nun aus der Röhre eine Bombe und zerstört damit die roten Blöcke auf der rechten Seite! Nachdem Ihr den 'Ehemann' einmal geschüttelt habt, erscheint der Diamant.

Level 1-6

Ihr müßt den Bomben werfenden Clancer auf der dritten Pyramide greifen und schütteln.



Level 1-7

Greift den Boss am Kopf und schüttelt ihn kräftig!

Level 1-8



Den Diamanten erhaltet Ihr automatisch, wenn Eure beiden Partner den Kampf heil überstehen. Sobald einer zu oft getroffen wird und anfängt zu weinen, ist die Chance vertan.

Level 1-9

Zerstört die beiden roten Wände vor dem Diamanten mit ein paar Bomben!

Level 1-10

Springt ab der Mitte des Levels über die oberen Plattformen zurück nach links!

Level 2-1



Der Diamant liegt auf dem Weg. Selbst wenn Ihr beim Einsammeln in die Lava fällt, behaltet Ihr ihn.

Level 2-2

Ihr müßt am Zielstern vorbeilaufen und über die roten explodierenden Blöcke nach oben springen.

Level 2-3



Folgt nach dem Exit-Stern dem Diamantpfeil nach rechts! Benutzt dabei den Slider Jump und den rechten C-Button!

Level 2-4



Nach dem ersten Teleporter-Stern müßt Ihr nach links zum weißen Clanball zurückeilen und ihn schütteln. Dadurch erscheint kurz vor dem Ziel ein Diamant.

Level 2-5

Ihr findet den Diamanten am rechten Rand des Levels.

Level 2-6

Greift den Kopf der Biene und schüt-



telt sie! Der Diamant erscheint erst nach mehreren Versuchen.

Level 2-7

Ihr müßt am rechten Ende des Levels am Exit-Stern vorbei und dann weiter nach oben springen.

Level 2-8

Haltet Euch rechts und schwebt durch das Loch in der Wand!

Level 2-9



Springt von der Sprungfeder ab und schüttelt den Clancer mit dem Blümchenhut! Dann müßt Ihr schnell zurück auf die Feder.

Level 2-10

Ihr müßt am Zielstern vorbei bis nach ganz oben klettern und dort durch die Lücke in der linken Wand in den Schacht springen.

Level 2-11

Blockt alle Angriffe des Endgegners ab! Der Diamant erscheint nur, wenn Ihr nicht ein einziges Mal getroffen werdet.

SUPERNES

Mr. Do

Das schöne an alten Arcade-Klassikern ist, daß sie vieles zum Entdecken und so einige Überraschungen bieten.

99 Leben

Wenn Ihr das Spiel mit 99 Leben starten wollt, müßt Ihr, während das Universal-Logo eingeblendet ist, so lange wiederholt **←** drücken, bis ein Piepton ertönt.

Levelanwahl

Vollzieht Ihr die oben genannte Prozedur mit **↓**, erscheint im Haupt-

menü eine Levelanwahl. Mit **←** und **→** könnt Ihr dann die Stage auswählen.



Mr. Du

Nützlich ist dieser Cheat wahrscheinlich nicht, aber wenn Ihr während der Einblendung des Universal-Logos, **↑** betätigt, bis ein Piepton zu vernehmen ist, verwandelt sich der Mr. Do-Schriftzug in „Mr. Du“.

Ludwig Ziebart, Theres/Obertheres



Pinocchio

Solltet Ihr mit der widerspenstigen Marionette Probleme haben, können wir Euch mit einer Levelanwahl sowie 50 Extraleben weiterhelfen.



50 Leben

Wollt Ihr Pinocchios Abenteuer mit 50 Leben beginnen, müßt Ihr im Hauptmenü folgende Tastenkombination eingeben: B, **↑**, B, B, L und Y.

Levelanwahl

Gebt im Hauptmenü L, **↑**, X, **↑**, R, Y und Start ein, und es erscheint ein äußerst hilfreiches Levelauswahlmenü!

Ludwig Ziebart, Theres/Obertheres

TRICKS

Action-Replay-Codes



Secret of Mana

Sim City

Stunt Race FX

Tim in Tibet

Blast Corps

Lylat Wars

Biker Mice from Mars ARP III

7E17 CEO1	unendl. Nitros
7E17 CEO2	unendl. Snickers
7E17 CEO3	unendl. Totenköpfe
7E17 CEO4	unendl. Uhren
7E17 CEO5	unendl. Boni

Dennis

7E00 480F	unendl. Energie
7E00 0C24	unendl. Zeit
7E18 4309	unendl. Leben

F-Zero

7E00 530X	Streckenwahl, X = 0-8
7E0B 2109	Höchstgeschwindigkeit ab Start
7E00 CA0B	unendl. Energie
7E0C F301	unendl. Turbos

Indiana Jones - Greatest Adventures

7E00 CD23	Supersprung
-----------	-------------



Kick-Off 3

7E0F B891	Player 1 ist Anco United
7E0F B878	Player 1 ist Steven Babes
7E0F B87A	Player 1 ist Pauls Nuts
7E0F B87B	Player 1 ist Eddys Angels
7E0F B87C	Player 1 ist Mad Meazzas
7E0F B87D	Player 1 ist Babe Sequel
7E0F B87E	Player 1 ist Jungle Crew
7E0F B87F	Player 1 ist Johns Red Sox
7E0F B879	Player 1 ist Below Zero
7EDF BA91	Player 2 ist Anco United
7EDF BA78	Player 2 ist Steven Babes

7EDF BA7A	Player 2 ist Pauls Nuts
7EDF BA7B	Player 2 ist Eddys Angels
7EDF BA7C	Player 2 ist Mad Meazzas
7EDF BA7D	Player 2 ist Babe Sequel
7EDF BA7E	Player 2 ist Jungle Crew
7EDF BA7F	Player 2 ist Johns Red Sox
7EDF BA79	Player 2 ist Below Zero

Lost Vikings II ARP III

7E10 3907	unendl. Energie für den ersten Wikinger
7E10 3B07	unendl. Energie für den zweiten Wikinger
7E10 3D07	unendl. Energie für den dritten Wikinger

NBA Live '96

7E45 9600	Player 2 bzw. der Computer kann keine Time Outs nehmen
7E45 BA00	Player 1 kann keine Time Outs nehmen

7E45 BA07	unendl. Time Outs für Player 1
7E45 5607	unendl. Time Outs für Player 2 bzw. den Computer

Pitfall - The Mayhem Adventure

7E00 AC03	unendl. explodierende Steine
7E00 AA03	unendl. Steine für die Schleuder
7E00 C003	unendl. Leben
7E10 C196	unendl. Energie
7E00 A863	unendl. Leben im Original-Pitfall
7E02 5301	Supersprung
7E02 1E0X	Levelwahl, X = 0-8
7E00 AC01	unendl. Bumerangs
7E00 A820	unendl. Waffen

Secret of Mana

7EE1 E663	Junge schlägt 999 Punkte
7EE3 E663	Mädchen schlägt 999 Punkte
7EE5 E663	Koboldin schlägt 999 Punkte

7EE1 ED00	Junge ist sofort schlagbereit
7EE3 ED00	Mädchen ist sofort schlagbereit
7EE5 ED00	Koboldin ist sofort schlagbereit
7EE1 D163	Waffen des Jungen werden sofort aufgestuft
7EE3 D163	Waffen des Mädchens werden sofort aufgestuft
7EE5 D163	Waffen der Koboldin werden sofort aufgestuft
7EE3 D263	Magie des Mädchens wird sofort aufgestuft
7EE5 D263	Magie der Koboldin wird sofort aufgestuft

Sim City

7E0B 9E4D	unendl. Geld
7E0B 94ED	nach kurzer Zeit Megametropole

Stunt Race FX

02DA BF03	große Räder und Augen
02DD E589	Perspektiven ändern sich
02DD E299	in jeder Kurve sieht man das Auto von oben

Terranigma

7E0B BFF5	unendl. Energie für Maxim
-----------	---------------------------

Tim in Tibet ARP III

7E05 CB02	unendl. Leben
7E05 C904	unendl. Energie



Hallo, Action-Replay-Fans!

Die auf dieser Seite abgedruckten Parameter funktionieren nur in Verbindung mit einem Action-Replay-Modul (Version 1, 2 oder 3). Wer daheim Action-Replay-Codes für unsere Rubrik herausgefunden hat, wem Parameter für seine Lieblingsspiele fehlen oder wer bestimmte Codes aus älteren (nicht mehr verfügbaren) Ausgaben sucht, der meldet sich bitte schriftlich bei uns. Wir werden versuchen, sie für Euch aufzutreiben und schnellstmöglich abzdrukken. An dieser Stelle noch ein kleiner Hinweis: Die Parameter für das ARP I und das ARP III sind extra gekennzeichnet, demnach gelten alle anderen ARP-Codes automatisch für das ARP II.

Unsere Adresse lautet:

X-plain Verlag
TOTAL! ARP-Codes
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Danke an Andy Grieb, Günther Unterwandling

Hallo, Freunde!

Wie Ihr sicherlich schon gemerkt habt, haben wir den Umfang der Helpline kurzerhand auf drei Seiten ausgedehnt. Eure überaus rege Beteiligung an dieser Rubrik macht das notwendig, und trotzdem kann es sein, daß noch einige Fragen oder Antworten erst in der kommenden Ausgabe veröffentlicht werden können. Wir bitten deshalb um Verständnis und etwas Geduld. Danke!

Fragen

Actraiser (SNES)

Ines Schwäbisch aus Roßlau hat große Probleme in diesem zugegeben etwas schwierigen Spiel. Leider schafft sie es nicht, an dem Baumgesicht, das die Monster fallenläßt und auch schießt, vorbeizukommen. Auf die nächsthöhere Ebene kann sie mit der Figur unglücklicherweise nicht springen, da die Entfernung zu groß ist. Wie geht es denn nur weiter?

Breath of Fire I (SNES)

Isolde (Adresse stand nicht im Brief) möchte gerne wissen, wo sie den Dr. Warp, der in der Itemliste erwähnt wird, finden kann und wozu man ihn benutzt. Außerdem sucht sie den Schatz auf dem Meeresgrund, von dem einer der Maulwürfe in Gramor spricht. Und schließlich fragt sie sich, wie sie die beiden Türen in dem Gebäude westlich von Gant (liegt südlich von Nabal) öffnen kann. Vielleicht könnt Ihr Isolde unterstützen und ein paar Antworten schicken ...

Breath of Fire II (SNES)

Von Ines Schwäbisch aus Roßlau kam folgender Hilferuf: „Ich weiß nicht, wie es weitergehen soll, nachdem Spar (der letzte der Party) dazugekommen ist. In der Stadt, wo der Zirkus ist, reden die Leute nicht mit mir (das

heißt, sie verstehen mich nicht). Und die Stellen, an die ich mit dem Wall hinkomme, helfen mir nicht weiter. Entweder gibt es dort nichts zu tun, oder ich kann gar nicht rein.“ Mit etwas Glück kann Ines schon in der kommenden Ausgabe geholfen werden, vorausgesetzt, einer der vielen, vielen Rollenspielfans da draußen schreibt oder faxt uns noch vor dem 5. November einen Lösungsvorschlag. Das wäre echt nett!

Equinox (SNES)

Carina Strini aus dem fernen Wien steckt in der letzten Burg auf der letzten Insel fest. Es gibt jeweils zwei unsichtbare Barrieren und keinen anderen Weg. Falls sich jemand in diesem betagten Spiel auskennt, so möge er/sie sich bitte schriftlich bei uns melden.

Final Fantasy III (SNES)

Stefan Schröder aus Wardenburg kommt nicht gegen den fiesen Endgegner im Fanatics' Tower an. Denn trotz des Wall Rings schlägt der Böse mit einem Ultima zu und vernichtet die gesamte Party. 6000 Hitpoints zu sammeln, ist ja schließlich auch nicht jedermanns Sache. Also, wie besiegt man den Unhold am besten?

Wir haben es folgendermaßen ‚gepackt‘: Du benötigst den Spell, Life 3. Falls Du diesen Zauberspruch noch nicht hast, mußt Du zuvor rechtzeitig einen Esper ‚equippen‘ und dann benutzen, damit der Spell gelehrt wird.

Nun sucht Stefan noch nach dem Drachen auf der Triangle Island bzw. irgendwo in einem Wald nordwestlich von ‚the veldt‘.

Hier auch gleich die Antwort: Gemeint ist der Brachosaurus, der ganz weit nördlich in dem Wald zu finden ist, der die Form eines Drachenkopfes hat.

Ein Brachosaurus gibt sehr, sehr viele Erfahrungspunkte, wenn

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

man ihn besiegt (Experience-Egg benutzen). Er ist also perfekt dazu geeignet, die Level der Partymitglieder zu erhöhen.

Kirby's Fun Pak (SNES)

Marcus Dohn aus Lachendorf beschäftigt sich mit ‚The Arena‘ aus diesem Spiel und hat es auch durchgespielt. Dadurch ist ein neues Soundmenü erschienen, in dem die Lieder 56, 59 und 60 aufgeführt sind. Allerdings weiß Marcus nicht, an welcher Stelle im Spiel diese Stücke zu hören sind. Er fragt sich auch, ob man bei Milkyway Wish es einen anderen Abspann sehen kann und auf diese Weise vielleicht in einen Extralevel gelangt. Es wäre schön, wenn sich jemand mit diesen Problemen bzw. Fragen auskennt und helfen kann.

Lufia (SNES, amerikanische Version: Lufia 2 – Rise of the Sinistrals)

Phillip Siegemund aus Oelde ist im Drachenberg bei der Frau mit dem ‚schwierigsten Rätsel des Spiels‘ angelangt und kann es einfach nicht lösen. Wie man die Blöcke bewegt, ist nun die Frage. Falls es noch eine andere Möglichkeit gibt, freut sich Phillip aber sicherlich auch. In der Ahnenhöhle scheitert er regelmäßig und möchte nun wissen, wie viele Stockwerke es gibt. Bitte schreibt uns!

Mario Hoering aus Parchim steckt ebenfalls bei Lufia, aber im Final Floor der Ancient Cave fest. Seiner Meinung nach handelt es sich um einen Computerfehler, denn nach vier Stunden Tüftelei mußte er enttäuscht aufgeben und die Höhle verlassen. Kennt jemand den rich-



TRICKS

Helpline

Mario Kart 64

Might & Magic II

Star Trek: Generations

Star Trek Deep Space

Nine T2

tigen Weg, gibt es tatsächlich die Möglichkeit, daß das Programm fehlerhaft ist, oder liegt die Lösung im Detail versteckt, so daß es vielleicht einen kniffligen Trick gibt? Außerdem möchte Mario noch wissen, wie er an das achte Dragon-Egg kommt, denn mit Bomben klappt es bislang nicht. Zum Schluß stellt sich noch die Frage, wozu die Iris-Items gut sind und wie viele es davon eigentlich gibt.

Mario Kart 64 (N64)

Olaf Hahne aus Berlin spielt gerade Mario Kart 64 und hat auch schon die Cups in der 150ccm-Klasse geschafft. Anschließend gibt es eine Melodie zu hören, die es ihm sehr angetan hat. Neben der Möglichkeit, das Stück per Mikrofon auf Kassette aufzunehmen oder den Abspann auf Video aufzuzeichnen, interessiert ihn, ob es einen Cheat zur direkten Anwahl der Musiken im Spiel gibt.

Might & Magic II (SNES)

Daniela Hanke aus Berlin hilft nicht nur intensiv mit, sie hat auch selbst eine kleine Bitte: Sie kennt zwar schon alle gelben, grünen und roten Codes sowie die dazugehörigen Regeln, konnte die Codes bislang aber nicht übersetzen. Wer mag ihr da unter die Arme greifen (hey, das kitzelt!)?

Star Trek: Generations – Beyond the Nexus (GB)

Michael Mrose aus Dessau hat uns einen Brief mit einem simplen Anliegen geschrieben: „Könnt ihr mir bitte die Paßwörter zu diesem Spiel geben?“ Klar, können wir das, machen wir aber nicht (nein, war nur ein kleiner Scherz!). Hier sind die Levelcodes:

Level	Code
1	HARRIMAN
2	DEMORA
3	SOREN
4	VERIDIAN
5	OGAWA
6	FARRAGUT

Star Trek Deep Space Nine – Crossroads of Time (SNES)

Heiner Sternbach aus Recklinghausen ist an Cheats und Levelcodes für dieses Spiel interessiert. Da wir die beste, superschnellste und furchtbar umfangreiche Datenbank besitzen (Anm. d. Chefredaktion: Maßlos übertreiben ist einmal pro Monat erlaubt), ist es uns möglich, Heiner sofort zu helfen. Nachstehend listen wir die Levelcodes auf, in Sachen Cheats müssen wir allerdings passen und auf Unterstützung aus dem Volk warten.

Mission	Code
2	NUHHOM
3	SEPLOS
4	YOSMIS
5	VANDAQ
6	BIQPUM
7	DISYIB
8	NUDJIB
9	VESDUJ
10	YOTHOM
Abspann	QUVMOH

Super Metroid (SNES)

Stefan Schröder aus Wardenburg weiß aus dem Spieleberater, daß es im Sektor Norfair 15 Missile-Packs zu finden gibt. Die Karte im Berater zeigt allerdings nur 14 der begehrten Munitionspäckchen. Wo sind die restlichen fünf Raketen versteckt?

T2 – Judgement Day (SNES)

Marcel Eckardt aus Gera kämpft sich mit dem Stahlmonster durch die Level. Im dritten Spielabschnitt, direkt nach der Motorradflucht vor den Harley-Rockern, ist dann aber im Haus von John Connor Schluß. Marcel kommt nicht an das dritte Future Object heran. Es befindet sich im Obergeschoß des Hauses neben einer Leiter, und man kann es aus einem Raum darunter sehen. Der Zugang ist aber versteckt. Obendrein fehlt Marcel auch noch die Photographic ID von John, die sich ebenfalls im Haus befinden soll. Des weiteren fragt er nach Cheats für

zum Beispiel Unverwundbarkeit für den Terminator.

Hilfe in Form von Cheats konnten wir beim besten Willen nicht auftreiben, und auch die Frage nach dem richtigen Weg im Haus können wir nur an Euch, speziell an die T2-Experten, weitergeben.

Noch eine Frage von Björn Möbus aus Frankfurt (Oder): „Wie komme ich im ersten Level an eines der Beförderungsmittel heran?“

WeaponLord (SNES)

Von Tim Jödicke aus Worms kommt eine Anfrage zum Barrenkampf um Korr, Zorn, Bane, Divada und Kollegen. Sie beschäftigt sich mit dem größten Manko des ansonsten sehr anständigen Prüglers, nämlich mit der Anzahl der Kämpfer, denn sieben ist wirklich nicht viel. Also, gibt es irgendwelche Paßwörter oder Cheats, durch die man versteckte Fighter aufrufen kann, oder ist keine weitere Fi-

gur im Spiel vorhanden? Schön wären auch Cheats, die irgendwelche Vorgaben in den Optionen verändern oder vielleicht sogar die Bewaffnung der Barbaren tauschen läßt. Infos bitte per berittenem Kurier ans Barbaren-Hauptquartier in Hamburg Altona, Friedensallee 41 schicken!

Yuke Yuke!! Troublemakers (SNES)

Anita Steinbrecher (31) aus Schrecksbach schreibt, daß ihr noch drei oder mehr goldene Diamanten fehlen. Bislang hat sie inklusive der Abspanne 54 der 55 Level gesehen und 49 Diamanten erspielt. Sie sucht nach den Klunkern aus den Levels 2-11, 3-12 und 5-6. Außerdem weiß sie nicht, wie sie an den edlen Stein des Zauberers im Abspann des Levels 1-1 kommen kann. Und schließlich fragt sie sich, wie man die roten Steine in Level 1-2, zweiter Abschnitt, zerstören soll. Nun solltet Ihr so nett sein und uns schreiben.

Antworten

Aladdin (SNES)

Cynthia Waltzing, Ausgabe 9/97: Hier folgen die gesuchten Paßwörter von Günter Scherer:

Level	Paßwort
2	Dschinni, Abu, Aladdin, Sultan
3	Dschafar, Abu, Jasmin, Dschinni
4	Dschinni, Dschafar, Aladdin, Abu
5	Abu, Aladdin, Dschinni, Jasmin
Bonus	Jasmin, Dschafar, Sultan, Jasmin
6	Dschafar, Jasmin, Aladdin, Dschafar
7	Aladdin, Jasmin, Abu, Sultan



Helpline TIPS & TRICKS

DKC 3 – Dixie Kong's Double Trouble Lufia

Star Wars: Shadows of the Empire

Tim in Tibet

Von Hermann Schulz kommt zusätzlich noch eine schicke Level-anwahl: Ruft das Optionsmenü auf und drückt auf dem zweiten Pad: L, R, Start, Select, X, Y, A, B! Die Level wählt Ihr, in dem Ihr L gedrückt haltet und das Steuerkreuz nach oben oder unten bewegt. Die einzelnen Abschnitte könnt Ihr aussuchen, wenn Ihr L gedrückt haltet und das Steuerkreuz nach rechts oder links bewegt.

DKC 3 – Dixie Kong's Double Trouble (SNES)

Jonas Schatz, Ausgabe 10/97:

Wo hat sich bloß das verflixte Katapultfaß versteckt? Aus Berlin kommt Hilfe von einer unserer attraktivsten Helpline-Leserinnen, Daniela Hanke: Am Speicherfaß in Welt 2 (Springende Spinnen) angelangt, führt der Weg weiter nach rechts und dann ein Stückchen hoch. Dort ignoriert man den Ausgang links und nimmt statt dessen den Partner auf die Schulter und springt auf die rote Spinne, die sich nach oben bewegt. Oben angekommen, springt man nach links hoch und wirft den Partner in diese Richtung. So gelangt man auf eine höhere Plattform und kann sich dort die DK-Münze holen.

Lufia (SNES)

Fadi El-Majzoub, Ausgabe 10/97:

Daniela Hanke kennt sich aus: Um das Kapselmonster Dulan zu finden, müßt Ihr bereits das U-Boot haben und bei Pandoria damit auf Tauchstation gehen. Bewegt Euch nach rechts, dort findet Ihr das Ungetüm! Die Mauer im Drachenberg sprengt Ihr am besten so: Stellt Euch direkt vor die brüchige Wand, legt dort eine Bombe ab, geht einen Schritt nach rechts und einen nach unten, legt wieder eine Bombe und geht zwei Schritte nach links! Dort legt Ihr noch eine Bombe und geht nun einen Schritt nach oben und einen nach rechts, um erneut eine

abzulegen. Dann geht Ihr einen weiteren Schritt nach rechts und platziert eine Bombe, nun nach links zum Ablegen und gleich noch einmal nach links, um die letzte Sprengladung zu legen. Nach dieser etwas umständlichen Prozedur sollte sich die Mauer öffnen.

Kathrin Jardejewski, Ausgabe 10/97 und Michael Buntkirchen, Ausgabe 9/97 (beide hatten dasselbe Problem):

Auch hier weiß Daniela die Lösung: Das Gras in der Drachenburg, Raum 15, wächst nach, sobald man sich bewegt. Wer viel herumläuft, hat keine Chance gegen das nachwachsende Grün anzukommen. Eine normale Drehung gilt bereits als Bewegung wie ein Schritt. Haltet also die R-Taste gedrückt und dreht Euch dann, so gilt die Drehung auf dem Fleck nicht als Bewegung! Die Gräser wachsen in dieser Reihenfolge:

5	11	3/9
2/10	1	6/13
4	8/12	7

Star Wars: Shadows of the Empire (N64)

Günter Unterwandling, Ausgabe 9/97:

Jörg Klöckner hat uns die Fundorte der zehn Challenge Points im Level Xisor's Palace verraten.

1. Im ersten großen Raum, in dem sich verschiedene 'Gegner' (z. B. Selbstschußanlagen, Laserkugeln etc.) befinden, ist auch ein Schalter versteckt, den Ihr betätigen müßt. Dadurch öffnen sich zwei Türen: Eine gibt den weiteren Weg frei, die andere Tür befindet sich gegenüber dem Schalter. Laßt am besten rückwärts in diesen Geheimraum, da sich die Tür recht schnell wieder schließt! In dem Raum liegt der CP 1.

2. Im ersten Lift, auf den Ihr stoßt, befindet sich ein Schalter, der den Lift nach oben fahren läßt. Benutzt

diese Vorrichtung nicht, sondern fliegt mit dem Jetpack hoch! Oben ist ein weiterer Schalter, der den Lift eine Etage tiefer befördert. Dort findet Ihr den CP 2.

3. Ihr müßt von der zweiten Brücke springen und den Weg nach rechts einschlagen. Ganz hinten rechts ist ein kleiner Raum auf einer Anhöhe versteckt. Erledigt den Stormtrooper, und nehmt Euch den CP 3!

4. Nachdem Ihr CP 3 eingesammelt habt, geht es mit einem Lift nach oben in einen Raum weiter. Dort betätigt Ihr einen Schalter, um die rechte Tür zu öffnen. Der CP 4 ist jedoch auf der linken Seite versteckt. Fliegt mit dem Jetpack nach links oben zum CP 4!

5. CP 5 ist unter dem mittleren der drei Zahnräder versteckt. Es läuft langsamer als die anderen, so daß Ihr Euch in den Raum darunter fallen lassen könnt.

6. Neben CP 5 befindet sich ein Full-Health-Item. Ladet Euch voll auf und öffnet die Geheimtür! Der folgende Gang führt in einen großen Raum, in dem CP 6 in der Luft schwebt und per Jetpack erreicht werden kann.

7. Wenn Ihr das zweite Mal auf Zahnräder trifft, könnt Ihr ebenfalls in der Mitte nach unten jetten, um Euch CP 7 zu holen.

8. In dem Raum, in dem Ihr an der mittleren Säule drei Bomben aktivieren müßt, gibt es im ersten Stock eine Kammer. Darin befindet sich der achte Challenge Point.

9. Dort wo Ihr den CP 8 gefunden habt, steht eine Säule, die eine kleine Nische hat, in der sich CP 9

befindet.

10. Wenn Ihr alle Bomben aktiviert und den Gang bis zum großen Raum mit der dritten Brücke erreicht habt, müßt Ihr mit dem Jetpack auf die Brücke fliegen. Eine Richtung führt zum Endgegner, die andere zu einer Geheimtür, hinter der sich der Challenge Point 10 verbirgt.

Street Fighter Alpha 2 (SNES)

Alexander Riegel, Ausgabe 10/97:

Den Raising-Demon-Move von Akuma (nur auf Level 3) löst man folgendermaßen aus: leichter Punch, harter Punch, rechts, leichter Kick, harter Punch.

Tim in Tibet (SNES)

Stephan Böhm, Ausgabe 10/97:

Stephan kann sich bei Daniela Hanke bedanken, denn sie hat ARP-Codes für ihn herausgefunden, die Ihr auf unserer Action-Replay-Seite findet.

Zelda IV (GB)

Yves Korolnik, Ausgabe 10/97:

Yves suchte nach einem Weg, im zweiten Dungeon an den großen Schlüssel zu kommen, der einfach nicht erscheinen will. Von einem Unbekannten, nennen wir ihn Link, und von Daniela Hanke (unbestritten die Königin der Helpline in diesem Monat) kam Rat: Der Schlüssel befindet sich in dem Raum mit der Steintafel. Dort müßt Ihr zunächst den feindlichen Hasen befreien, indem die Steine beiseite geschoben werden. Dann könnt Ihr ihn mit der Vase bewerfen, danach die Fledermaus und schließlich den Skelettritter erledigen, damit das begehrte Stück in einer Truhe erscheint.



**JETZT AM
KIOSK!**

Die TOTAL!en N64-Infos

Mit
**Riesenposter:
Hexen 64**

Videospiele-Sonderheft 3/97

64fan
magazin

DM 3,90

**neu
DM 3,90**

**Riesen-Poster:
HEXEN
64**

Gigantisch:
Über 20
N64-Spiele
im Test

Prüfstand:
Wer nutzt die
Nintendo-Chips
am besten?

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

Exklusiv-Test: GOLDENEYE 007



**nur
3,90
DM!**

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

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



SNES

VERKAUFE

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

Verkaufe Earthworm Jim DM 30, Pitfall DM 30, Parodius DM 30, Yoshi's Island + Spieleber. DM 60, DKC 2 DM 60, tausche Turok (N64) gegen Mario Kart 64 oder Blast Corps, call Tel.: 06402-9791, Sascha



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

Verkaufe SNES mit 5 Spielen, wie NHL '97, Int. Superstar Soccer Deluxe, Secret of Mana, StarWing, Illusion of Time + Super Game Boy für DM 400, Tel.: 0375-671678, Daniel

Star Wars 1-3, Batman 2 + 3, Metroid, Asterix & Obelix, Aladdin, RPGs: Chrono Trigger, FF 3, SoE, Zelda, SoM + 2 Pads + Multiadapter, Terranigma, Tel.: 08071-51383, ab 19 Uhr, Michael

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

SNES, 2 Pads, Action Replay 1 u. 2 + 4er Adapter DM 200 (VB), 14 Spiele (z. B. Super Mario Kart, Yoshi's Island, E. V. O. usw.), je DM 40-60 (VB), Tel.: 089-968385, ab 18.30, Christian

Verkaufe SNES-Hardware und Zubehör, Preis nach Verhandlung, Tel.: 038459-30685, täglich ab 19 Uhr, Holger

Alien 3 DM 40, Castlevania DM 50, ISSD DM 60, ISS DM 40, Act-raiser 2 DM 30, The Lost Vikings DM

30, DKC DM 30, Super Metroid DM 40, Plok DM 10, Super Game Boy DM 30, S. Street Fighter DM 25, Tel.: 0201-281802, Dieter

Chrono Trigger DM 70, Final Fantasy 2 + 3 je DM 60, Brain Lord DM 50, Paladin's Quest DM 50, alle Import USA, Tel.: 03685-707227, nach 17 Uhr, Lutz

SNES-Konsole + Pads + 25 Spiele (z. B. Zelda, Illusion of Time, Secret of Mana) günstig abzugeben, auch einzeln, auch GB-Spiele, kostenlose Liste anfordern unter Tel.: 089-879023, Andy

SNES wie neu, mit 2 Joypads + 14 Spielen und NES mit 4 Joypads + 1 Joystick + 15 Spielen, alles für insg. DM 700 (verkaufe auch einzeln), Tel.: 0203-476512, Konstantin

Verkaufe Magic Boy, Punch-Out, Mega Man X, Zero, Pop 'n Twinbee, Space Ace, alle Spiele für DM 50 und Originalverpackung und Anleitung, Tel.: 04554-2671, von 14-18 Uhr, nach Benjamin fragen

SNES Power-Paket mit Konsole + 2 Joypads + 1 ASCII-Pad + 4 Spiele, z. B. Yoshi's Island, Secret of Evermore, StarWing + Mario Paint mit Maus + Super Game Boy DM 300, div. Spiele je DM 50, Tel.: 06291-2569, Kevin

Verkaufe Mario Kart DM 35, Donald in Maui Mallard DM 50, NBA Jam DM 30, S. Adventure Island 2 DM 35, suche Lufia und Super Mario RPG, Tel.: 04361-1238, Heinz

Verkaufe SNES mit Secret of Evermore, Secret of Mana, Terranigma, Illusion of Time, Breath of Fire II, Punch-Out, Preis DM 350, verkaufe auch einzeln, Tel.: 035243-30194, Jirko

Verkaufe/Tausche 16 Spiele, z. B. Final Fight II us., Phalanx jp., Probotector, StarWing, Earthworm Jim, Royal Rumble, Off Road, F-Zero, Mario World, Pirates of Dark Water, Judge Dredd, kompl. TOTALI-Sammlung, Tel.: 02501-58613, Jörg

Verkaufe 100 SNES-Spiele, z. B. FF 3, FIFA, 3D-Shooter, Lost World, Terranigma, Lufia usw., kaufe auch N64-Spiele, Tel.: 04832-7301, nur von 20-21 Uhr anrufen, Keith

Action Replay 3 dt., S. Game Boy us., Brawl Brothers us., Contra us., Cool Spot us., Cybernator us., Darius Twin us., Jaki Chrush jp., Earth Def. Force us., Jungle Book us., Legend us., Pop 'n Twinbee jp., R-Type jp., Spriggan Powered jp., S. Ghouls 'n' Ghosts us., S. Nova us., S. Turrican us., Thunder Spirits us., nur Wochenende, Tel.: 06172-25451, Heiko

SNES + 1 Pad + 7 Spiele (u. a. Mickey Mania, Aladdin) für DM 220, verkaufe auch 4 Spiele für GB für DM 70, nur Region Berlin, Tel.: 030-6512270, ab 15 Uhr, Sven

6 Spiele: StarWing, Ghouls Patrol (je DM 30), Turtles TF, Batman Forever, Jurassic Park, WeaponLord (je DM

35), alle zus. DM 150, Tel.: 02236-43892, werktags 15-20 Uhr, Jörg
Komplettes SNES mit Zubehör u. 30 Spielen, z. B. DK 1-3, Secret of Mana, Mario Paint, Demon's Crest, Blackhawk, Zelda, nur zusammen DM 900, Tel.: 0951-73358, ab 20 Uhr, Tanja

Verkaufe SNES mit 2 Pads + Super Game Boy + 8 Spiele, Preis DM 350, Tel.: 08284-8135, 15-20 Uhr, Waldemar

Verkaufe SNES u. GB-Spiele, z. B. SNES: DKC 2 + 3, SMW 2, SSF 2, Fatal Fury 2 u. Special, Pinocchio u. v. m., GB: WWF Raw, Paper Boy, DKL, Zelda, Schlümpfe, SF 2 u. v. m., Tel./Fax: 02553-6959, F. Grötzner

Donkey Kong Country 3 DM 80, WWF Raw + Video DM 45, Street Racer DM 35, N64: Blast Corps + Turok für je DM 100, Metroid II für Game Boy DM 15, alles mit Anleitung + Verp., Tel.: 0491-74103, Imko

SNES mit 1 Pad, Super Game Boy + 5 Spiele, F-Zero, Yoshi's Island, Super Mario World, S. Mario All-Stars, FP DM 300, Tel.: 07763-1659, Marc

Verkaufe Star Trek, Zelda, Illusion of Time, Kawasaki, alles mit Anleitung, Tel.: 04941-65460, Natascha

Tecmo Secret of the Stars DM 50, Blackhawk DM 50, Super Adventure Island II DM 40, Big Sky DM 40, Gods DM 40, Merlin DM 50, King Arthur DM 50, alles zus. DM 280, Tel.: 03991-167401, Anneliese

Verkaufe günstig GB- und SNES-Spiele (z. B. NHL '95, Kirby's Block Ball usw.), Tel.: 07722-5243, Marc

Chrono Trigger, Ghouls Patrol, ISSD, Mechwarrior 3050, Stunt Race FX, Bomberman 3, Star Wars 2, Lost Vikings 1, Shadowrun, Lufia 2 u. a., TOTALI 7/93, 4/94, Mario-Special-Band, Tribal Tap, US-Adapter, Tel.: 0841-77213, Roland

SUCHE

Suche für SNES Sailormoon R + Sailormoon S + Sailormoon: Another Story + Panik in Nokayoshi Land (alle mit Anleitung), tausche gegen SF Alpha 2, Lagoon usw., Tel.: 06755-1853, Ulrich

Suche the 7th Saga, Final Fantasy II, New Horizons, Earthbound, Breath of Fire I, Tel.: 03445-200840, Uwe

Suche Spieleberater von Secret of Mana, biete DM 15, Tel.: 033704-61640, Volker Milde

Suche immer Spiele für SNES, NES, GB, z. B. Might & Magic II, Addams Family Values, alle mit dt. Anl. und einen GB für DM 50, Liste an Annika Framke, Am Nußberger Pfad 2, 50827 Köln

Dringend gesucht: Neuheiten + Konsolen + kompl. Sammlungen + Zubehör für SNES, N64, NES, GB + Sony PSX, meldet Euch bitte unter Tel.:

0641-970424, Kirsten
SOS! Suche megadringend Secret of Mana 2! Bin bereit, sehr gut zu zahlen, Tel.: 0234-702402, Nadja
Suche Breath of Fire I und Sailormoon, bitte um schriftliche Nachricht und Zusendung per Nachnahme, Kai Friesdorf, Regengasse 2, 50171 Kerpen

Suche The 7th Saga 1 u. 2, SoM 2, Breath of Fire 1 u. 2, FF 3, Chrono Trigger, ARP 2 u. 3, kaufe oder tausche gegen 2 SNES-Spiele + DM 50, Tel.: 08741-91149, Matthias

Suche Chrono-Trigger-Lösung Teil 1 (aus TOTALI 2/96), Tel.: 040-7246077 od. Fax: 040-7246086, Ortwin

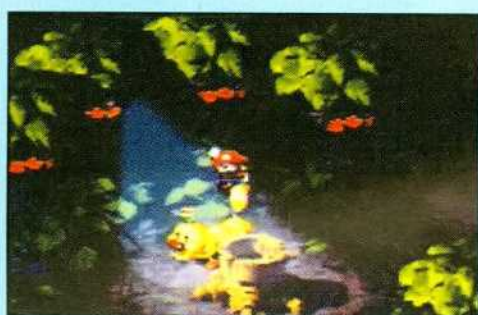
Suche superdringend alle Sailormoon-Spiele für SNES und Game Boy, wer kann mir helfen? Es ist sehr wichtig! Ruft an, Tel.: 04481-1736, Mo-Sa, ab 18 Uhr, Alex

Star Wars, Teil 1, mit Verpackung und Anleitung, zahle DM 30, Tel.: 02562-22419, ab 15 Uhr, Stefan

Secret of the Stars, FF 2, S. Mario RPG, MM 2 + 3, Robotrek, Mystic Quest, the 7th Saga, Earthbound, Urban Strike, New Horizons, Super Game Boy, Tel.: 06131-509582, ab 18 Uhr, Peter

Suche dringend FF 3! Zahle (fast) jeden Preis, Tel.: 07142-44737, ab 16 Uhr, außer Do., Tina

Suche Jurassic Park 1, zahle maximal DM 50, muß einwandfrei sein, ist sehr dringend! Tel.: 02303-953127, ab 13 Uhr, Steffen Baumgardt



TAUSCHE

Biete Secret of Mana, Secret of Evermore, DK 2, suche Lufia, Illusion of Time, DK 1 od. DK 3, verkaufe Kirby's Funpak, Yoshi's Island je DM 40, Mega Man X, Mario Paint, Mystic Quest u. a. je DM 20, ruft an! Tel.: 03521-454619, Roland

NES

VERKAUFE

Verkaufe NES mit Vierspieler-Adapter u. 4 Controllern für DM 150 sowie 15 Spiele, z. B. Faxanadu, Duck Tails, Kid Icarus u. a. je für DM 30, alles zusammen für DM 300, Tel.: 07258-7099, René

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 M. M.
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. M. 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
Autogrammkarte: Shigeru Miyamoto

TOTAL! 2/97



Specials: Super Mario 64 (Teil 7), Mario Kart 64 (Teil 1), Killer Instinct Gold, Star Wars: Shadows of the Empire
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 (T. 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 Last Vikings II
GB-Tests: Male 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! 10/97



Specials: Große Reportage: Rollenspiele für N64 und 64DD (Mother 3, Quest 64, Zelda 64)
N64-News: Diddy Kong Racing
N64-Tests: F1 Pole Position 64, GoldenEye 007, LylatWars
GB-Test: Tetris Plus
T&T: GoldenEye, Lucky Luke, Mana 2
Poster: Bomberman 64

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 Super Nintendo. 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 | ☐ 10/97 DM 6,80 |
| ☐ 12/96 DM 6,80 | ☐ Sonderhefte |
| ☐ 1/97 DM 6,80 | ☐ 3/96 DM 5,80 |
| ☐ 2/97 DM 6,80 | ☐ 1/97 DM 5,80 |
| ☐ 3/97 DM 6,80 | ☐ 3/97 DM 3,90 |

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).

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

Achtung! Bitte vergißt die Versandkosten nicht!
(Inland DM5,-/Ausland DM12,-)
Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

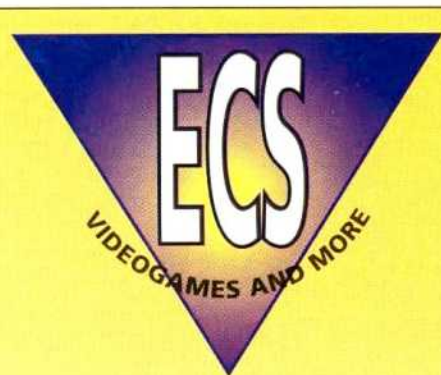
☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung
(Kartenummer bitte nicht vergessen!)

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!

TOTAL!

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

ADRESSE:
AVC Heft-Shop
Postfach 012 08
23613 Stockelsdorf



Stellinger Weg 9 (Nähe
U-Bahnhof Osterstr.)
20255 Hamburg
Tel.: (040) 40 91 79

Nintendo⁶⁴

Sega Saturn

Sony PlayStation

Neo•Geo CD

3DO

SNES

PC-CD-ROM

Zubehör

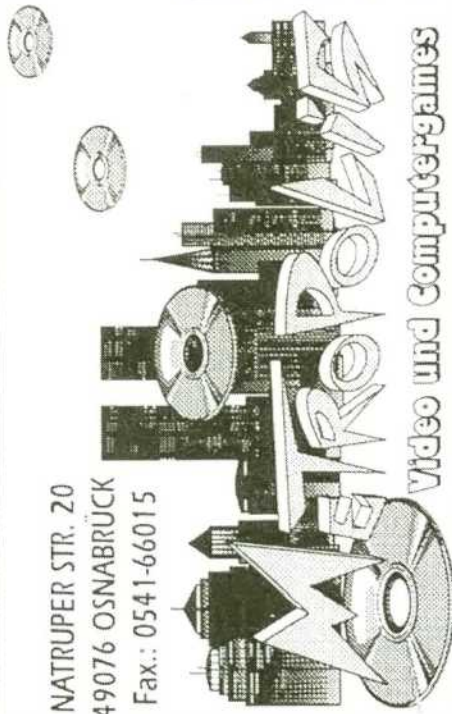
Kabelspezialanfertigungen

Express-Umbau

Animes • Mangas

Importspiele & Zeitschriften

AN & VERKAUF VON
GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN
PHILIPS
Nintendo
GAME BOY
GAME GEAR
SEGA
IBM - PC
CD-ROM
0541-
66016
66017



NATURSTR. 20
49076 OSNABRÜCK
Fax.: 0541-66015

Video und Computergames

GAME BOY 3DO JAGUAR CD IPO CD
PLAYSTATION 3DO JAGUAR CD IPO CD
MEGA DRIVE GAME BOY 3DO JAGUAR CD IPO CD
PLAYSTATION 3DO JAGUAR CD IPO CD

Munich
Software
Center
... wer sonst!

Grillparzerstr. 42
81675 München
Tel.: 089-470 21 22

Häberlstr. 26
80337 München
Tel.: 089-53 41 15

Theresienstr. 152
80333 München
Tel.: 089-52 27 87

In Zusammenarbeit mit Playcom

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

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
Exhumed	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

SNES

Life Force	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	89,00
Wing Commander IV	89,00
Wipe out 2097	89,00
Game Buster	79,00
Scart Kabel (Fire)	19,00
Link Kabel (Fire)	25,00
Soul Blade	89,00
Umbauchip	19,00
Alps Pad	89,00
Analog Joypad	59,00
Antennen Kabel	29,00
MemoryCard (is Block Nachbau)	29,00
MemoryCard (720)	89,00

Micro Mashines V3	89,00
Virtual Pool	79,00
Sony Grundgerät	289,00
Sony Umbau	39,00

Saturn

Bomberman	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

* Vorankündigungen
Auch Importe im Angebot
Händleranfragen erwünscht

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



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

NINTENDO 64

NINTENDO 64 komplett dt	DM299,00
ANTENNENWEICHEN SET dt	DM 39,00
CONTROLLER -grau- dt	DM 54,00
CONTROLLER -farbig- dt	DM 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	DM 19,95
GAMEBUSTER Schummelmod. dt	DM 98,00
RUMBLE PAK+Memory+Batt. dt	DM 44,00
Spieleberater S. Mario 64 dt	DM 24,80
Blast Corps kpl. dt	DM109,00
Bomber Man 64 dt	DM119,00
Clayfighter 63 1/3 dt	DM139,95
Dark Rift* dt	DM139,00
Diddi Kong Racing* dt	DM119,00
Extreme G dt	DM139,95
F1 Pole Position* dt	DM144,00
GASP!! Fighters dt	DM139,95
Goemon dt	DM139,00
Hexen 64 dt	DM134,00
Int. Superstar Soccer 64 kpl. dt	DM129,95
Lamborghini dt	DM144,00
Lylat Wars+Rumble Pak kpl. dt	DM129,00
Mischief Makers* dt	DM119,00
Multi Racing Championship dt	DM139,95
NFL Quarterback Club 98 dt	DM139,00
Pilotwings 64 kpl. dt	DM 99,95
San Francisco Rush* dt	DM134,00
Star Wars: Shadows of... dt	DM109,95
Super Mario 64 kpl. dt	DM 89,00
Super Mario KART 64 dt	DM 89,00
Top Gear Rally dt	DM144,00
Turok -uncut- pal. dt	DM139,95
Waverace 64 kpl. dt	DM 89,00
WCW Wrestling dt	DM149,00

SUPER NINTENDO

Arcanoid dt	DM 89,00
Lufia + Sp.berater kpl. dt	DM104,00
Lucky Luke kpl. dt	DM109,00

SEGA SATURN

Saturn kpl. + Tomb Raider dt.	DM339,95
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	DM279,95
Command&Conquer 2 kpl. dt.	DM 99,00
Deathtrap Dungeon* kpl. dt.	DM 89,00
Fighting Force* dt.	DM 99,00
Final Fantasy 7 dt.	DM104,95
Formel 1 '97 dt.	DM 99,00
G-Police dt.	DM 99,95
Monster Truck dt.	DM 98,00
Nascar Racing '98 dt.	DM 89,95
NHL Breakaway '98 dt.	DM 89,00
Pandemonium 2 kpl. dt.	DM 84,00
Resident Evil DC+Demo T.2 dt.	DM 89,00
Tomb Raider 2 kpl. dt.	DM 99,00
V - Rally kpl. dt.	DM 84,00
Warcraft 2 kpl. dt.	DM 89,00
Z dt.	DM 79,95

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

Erwin
kommt ins Alter bald,
da will er einen Wagen halt.
Doch steigt er in 'ne Kiste ein,
braucht er auch einen Führerschein.
Gar teuer sind die Stunden sehr,
wo kriegt er nur die Übung her?
„Ganz einfach“, denkt sich Erwin nun,
„das kann ich auch zu Hause tun.“
Dann schnappt er sich das Pad allein
und fährt nach San Francisco rein.
Den Vater hört man später klagen,
„dem kauf' ich aber keinen Wagen,
denn sein Fahrstil ist so schlecht!“
Da gibt ihm auch die Mutter Recht.

Nun, echte Fahrstunden können Euch die neuen N64-Rennspiele, *Lamborghini 64* und *San Francisco Rush* zwar auch nicht bieten, aber dafür ist der Spaß am Fahren enorm hoch. Die entsprechenden Tests findet Ihr in der **TOTAL! 12/97**, die am **5.12.97** bei Eurem Zeitschriftenhändler ausliegt.



Race-Sensation

Die Überraschung war perfekt, als Nintendo bekannt gab, daß *Banjo-Kazooie* in diesem Jahr nicht mehr erscheinen würde, dafür aber *Diddy Kong Racing* aus dem Ärmel zog. Mit Tiptop, Krash, Pipsy und Bumper wurden nagelneue Charaktere geschaffen. Statt ausschließlich mit Karts, wird in Rares neuem Rennspiel auch mit Luftkissenfahrzeugen und Propellerflugzeugen um die Wette gefahren und geflogen. Für Abwechslung sorgt neben dem Race- ein Adventure-Modus. TOTAL! wird den Weihnachtshit bis aufs kleinste Detail durchleuchten.



Nasty Zone – Mega-Hype um Totgeburt

Selten zuvor wurde um ein Spiel soviel Wirbel gemacht, von dem kaum jemand auch nur einen Pixel zu Gesicht bekommen hat. Wie immer haben wir knallhart recherchiert und präsentieren Euch an dieser Stelle exklusiv die ersten Bilder von *Nasty Zone*, die leider nur wenig Hoffnung auf einen brauchbaren Titel aufkommen lassen. Im Interesse aller ehrlichen N64-Besitzer haben wir dem Entwickler-team daher nahegelegt, die Arbeiten an dem Projekt einzustellen und sich einer sinnvolleren Beschäftigung zuzuwenden.



Nasty Zone (N64)



... noch mehr Rasantes

Klassewagen vom Edelsten warten in *Lamborghini 64* auf Euch. Doch das Game lockt nicht einzig und allein mit Luxus-Karosserien, sondern war als Preview-Version schon hervorragend spielbar. Ob das Endprodukt den Erwartungen entspricht, wird der Test zeigen. Bei *San Francisco Rush* dagegen liegt der Schwerpunkt auf Action und Fun. TOTAL! wird mehr als nur ein paar Runden auf den Straßen von San Francisco für Euch drehen.



Lamborghini 64 (N64)



San Francisco Rush (N64)

Der Mythos

Rollenspieler auf der ganzen Welt spielen und verehren sie: Die *Final Fantasy*-Games. Grund genug, die Entstehungsgeschichte der Wunderwerke unter die Lupe zu nehmen. In der kommenden TOTAL! erfahrt Ihr alle Daten, Fakten und Hintergründe über das RPG-Heiligtum.



Final Fantasy II (SNES)



Final Fantasy V (SNES)

Da lacht der Game Boy

Einen Höhenflug auf dem Game Boy verspricht das angekündigte *Donkey Kong Land 3*. Der Vorgänger war schließlich mit Abstand das beste Jump&Run für die Keksdose. Wird sich Nintendo mit dem dritten Teil selbst übertreffen? TOTAL! hat die Batterien für den ultimativen Test schon bereitgelegt.



TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh) (ViSdP)
stellv. Chefredaktion: Sandra Alter (san), Thomas Hellwig (th)

Redaktion: Frederic Berg (fb), Marco Häntsch (mc), Christian Henning (ch), Marcus Höfer (hō), Maris Feldmann (mf)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Hirofumi Yamada
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Art Direction: Britta Jakobsen
Grafik: Nicole Bischof, Hanno Meier
Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremliza Verlagsvertretung, Behringstraße 28 a, 22765 Hamburg
Tel.: 0 40/39 92 32 10, Fax: 0 40/39 92 32 99
Anzeigenleitung: Michael Gremliza (ViSdP)

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag GmbH, Friedensallee 41, 22765 Hamburg
Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 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: Clay Fighter 63 1/3 © Acclaim/Interplay, Hugo 2 © Laguna

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.

Nicht vergessen!

TOTAL!

5. Dezember 1997

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

THEO KRANZ VERSAND

Laden / Versand
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

WWW.LOGON.DE/KRANZ

& LÄDEN

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

0180 5211844

0931 / 35 45 222



NINTENDO 64

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
- CONTROL PAD - TRIDENT PRO 59,-
- GAME BUSTER 109,-
- GAME KILLER - SCHUMMELMODUL 69,-
- 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 34,-
- BLAST CORPS 114,-
- BOMBERMAN 64 (NOV) 89,-
- CHAMÄLEON TWIST (NOV) 134,-
- CLAYFIGHTER 63 1/3 144,-
- DARK RIFT (NOV) 134,-
- DIDDY KONG RACING (NOV) 89,-
- EXTREME G (NOV) 144,-
- F1-POLE POSITION 64 149,-
- FIFA 98 WM QUALIFIKAT. (DEZ) 134,-
- G.A.S.P. (NOV) 149,-
- GOEMON (NOV) 149,-
- HEXEN 64 144,-
- INT. SUPERSTAR SOCCER 64 129,-
- LAMBORGHINI 64 149,-

- LYLAT WARS (STARFOX 64) 139,-
- MIT RUMBLE PAK 144,-
- MADDEN 64 (DEZ) 89,-
- MARIO KART 64 89,-
- MISCHIEF MAKERS (NOV) 139,-
- MULTI RACING CHAMP. (OKT) 129,-
- NBA HANG TIME 139,-
- NFL QUARTERBACK CLUB98 (NOV) 109,-
- PILOTWINGS 64 129,-
- SAN FRANCISCO RUSH (NOV) 129,-
- STAR WARS 89,-
- SUPER MARIO 64 24,80
- SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER 149,-
- TOP GEAR RALLY (NOV) 129,-
- TUROK DINOSAUR HUNTER 89,-
- WAVE RACE 64 129,-
- W. GRETZKY'S 3D HOCKEY (SEPT) 149,-
- WCW WRESTLING 149,-

SUPER NINTENDO

- ARCANOID 89,-
- CASPER 109,-
- HARVEST MOON (NOV) 99,-
- HEBEREKES POPOITTO 19,-
- KIRBY'S DREAM COURSE 49,-
- KIRBY'S GHOST TRAP 49,-
- LAMBORGHINI 99,-

TAMAGOTCHI

- BANDAI - ORIGINAL 39,-
- POCKET MAX - DT. (HUND) 39,-
- REXI - DT. (HUND) 29,-

LOST VIKINGS 2

- LUCKY LUKE 69,-
- LUFIA MIT SPIELEBERATER 119,-
- SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT 109,-
- SIM CITY 2000 119,-
- SUPER MARIO WORLD - CLASSICS 129,-
- TOY STORY 64,-

SONDERAKTION



GAME BOY

- GAME BOY POCKET 129,-
- GAME BOY POCKET COL. ED. 109,-
- (ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSPARENT)
- BATTERY PACK 19,-
- DONKEY KONG LAND 3 64,-
- DSCHUNGELBUCH - CLASSICS 44,-
- GLÖCKNER V. NOTRE DAME 69,-
- HERCULES (NOV) 69,-
- LUCKY LUKE 64,-
- STAR WARS 44,-
- SUPERMAN (OKT) 64,-
- TETRIS PLUS 49,-
- WWF SUPERSTARS 3 64,-

PLAYSTATION

- PLAYSTATION VALUE PACK 323,-
- COMMAND&CONQUER 2 (NOV) 99,-
- G-POLICE 99,-
- FINAL FANTASY VII (NOV) 109,-
- FORMEL 1 '97 109,-
- TOMB RAIDER 2 (NOV) 99,-

AUSTRIA EXPRESS BESTELL-HOTLINE

TEL: 0049

85 17 37 77

UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 ÖS

VERSANDK. 6,90 DM ZZGL NN-GEBÜHR

SCHELL, SCHNELLER THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.



Lylat Wars 139,-



Diddy Kong Racing 119,-



Extreme G 144,-



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

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.

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

Ready to
Rumble



LYLATWARS™

Mit deutschem Bildschirmtext

Action nicht nur sehen, sondern auch fühlen. Das erste Spiel mit Rumble Pak. Jetzt kannst Du die mächtigen Andross. Rette das Lylat-Sonnensystem vor dem Untergang. Zeig, was Du drauf hast! Lylatwars™. Ein virtuelles Abenteuer mit atemberaubender Technik. Für 1 bis 4 Spieler.

Exklusiv für Nintendo® 64.

RUMBLE PAK™



The New Dimension of Fun

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1997 Nintendo Co., Ltd.