

# TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO64

SUPER NINTENDO

GAME BOY

NES

## Specials

- Vergleichstest: Madden Football 64 vs. NFL Quarterback Club '98 (N64)
- Der Ton macht die Musik: Reportage über Sound in Videospielen
- Tips&Tricks-Special N64

## Tests & Infos

- Diddy Kong Racing (N64)
- San Francisco Rush (N64)
- Automobili Lamborghini 64 (N64)
- Donkey Kong Land 3 (GB)
- Arkanoid (SNES)



★ Weihnachts-Special ★  
**Was braucht der  
 Videospieler?**  
 - die besten Spiele  
 - Tips&Tricks  
 - großes Gewinnspiel

**DIDDY KONG  
 RACING**

*automobili*  
**Lamborghini**

*San Francisco*  
**RUSH**

DER TOTAL!-TÜV

**Rennspiele  
 im Test**

■ TESTS

■ INFOS

■ NEWS

■ TIPS&amp;TRICKS

X-PLAIN  
 VERLAG





# Playcom

Internet-eMail  
info@playcom.de

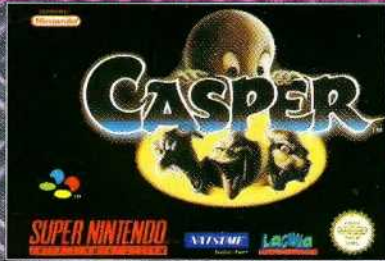
TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr  
Samstag 9.00-15.00 Uhr

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

Asterix & Obelix Cl. dt 74.99



Casper dt 109.99  
Cut Throat Island dt 59.99



Donkey Kong Count. 2 dt 119.00  
Donkey Kong Count. 3 dt 119.99  
Hebereke 2 dt 79.00  
Kid Clown Crazy Cha. dt 79.00  
Kirbys Ghost Trap dt 79.99



Lost Vikings 2 dt 69.99  
NHL Hockey 96 dt 109.00



NHL Hockey 97 dt 99.99



Oscar dt 69.99  
Power Ranger 2 dt 89.99  
Schlumpfe 2 dt 109.99  
Schlumpfe (dt. Text) dt 74.99  
Secret of Evermore dt 109.00  
Sim City 2000 dt 119.99  
Star Wars 2 (Empire) dt 89.00  
Terranigma dt 89.99  
Tim in Sonnentempel dt 109.00  
Tim in Tibet dt 89.99  
Toy Story dt 99.95  
Whizz dt 79.99

## Sonderangebote

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.

# Kostenlos!



6 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, Saturn und PSX. Spieltests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Aero the Akrobat 2 uk 49.00  
Beauty and the Beast dt 44.99  
Indiana Jones dt 44.99  
John Madden 95 dt 39.00  
Mr. Do! dt 44.99  
Power Pigg dt 49.99  
Revolution X dt 49.99  
Rise of the Robots dt 49.00

## Super NES-Zubehör

Cinch - Scart Adapt. dt 10.00  
Game Mage Mogeimodul dt 19.99  
Infrarot Joypad dt 39.99  
Joypad SN6 dt 24.99  
Multi Spieler Adapt. dt 39.99  
Verlängerung Joypad dt 15.00  
WWF Raw Video (VHS) dt 4.95

## GAME BOY

Donkey Kong Land 3 dt 64.99



Dschungelbuch dt 44.99  
Glöckner v. Notre D. dt 59.00  
Hercules dt 64.99  
Hugo dt 59.00  
Hugo 2 dt 59.00  
King of Fighters 95 dt 49.99  
Schlumpfe 2 dt 64.99  
Tetris Plus dt 44.99  
Tim in Tibet dt 59.00  
Waterworld dt 49.00

## Gameboy-Sonderangebote

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

## Gameboy-Zubehör

Energy Pack GB dt 29.00



Energy Pack Pocket dt 29.99

Game Boy Pocket dt 119.00

## NINTENDO 64

Blade & Barrel dt 139.00

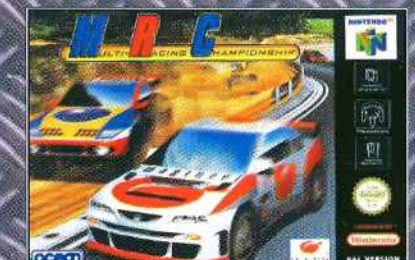


Blast Corps dt 114.00  
Bomber Man 64 dt 89.00  
Clayfighter 63 1/3 dt 139.99  
Dark Rift dt 134.99  
Diddy Kong Racing dt 89.00  
Extreme G dt 149.99  
F1 Pole Position dt 124.99  
Fifa Soccer 98 WM G. dt 129.99  
Fifa Soccer 64 dt 89.99

Int. Superstar Sq. 64 dt 129.99



James Bond 007 dt 149.99  
Lamborghini 64 dt 139.99  
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  
NBA Jam 64 dt 139.99  
NFL Quarterback C.98 dt 139.99  
Robotron X dt 149.99  
St. Andrews Golf dt 139.00  
Super Mario 64 dt 89.00  
Top Gear Rally dt 149.00  
Turok dt 129.99  
Wave Racer 64 dt 89.00  
Wayne Gretz. Hockey dt 129.00  
Wild Choppers dt 139.00

## Nintendo 64-Zubehör

Antennenweiche N64 dt 44.99  
Antennenkabel N64 dt 29.99  
Cinch Kabel N64 dt 14.99  
Game Buster dt 104.99  
Gamekiller dt 64.99  
Joypad N64 schwarz dt 54.99  
Joypad N64 rot dt 54.99  
Joypad Super SV-300 dt 54.99  
Joypad Plus SV-304 dt 54.99  
Joypad N64 SV-303 dt 44.99  
Joypad Nintendo 64 dt 54.00  
Lenkrad & Pedale De. dt 129.99  
Lenkrad incl. Pedale dt 119.99  
Memory Card N64 256K dt 29.99  
Memory Card 1 Meg dt 34.99  
Memory Card 4 Meg dt 69.99  
Nintendo 64 o. Spiel dt 299.00  
Rumble Pak LX4 dt 34.99



Rumble Pak dt 34.99  
S-Video Kabel N64 dt 19.99  
Scart Kabel N64 dt 19.99  
Universal Adaptor dt 39.99  
Verlängerung Joyp 64 dt 19.99

## Munich Software Center

Grillparzerstr. 42, 81675 München  
Theresienstr. 152, 80333 München  
Preise variieren

## Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich



## Nintendo gibt Fehler zu!

Haben wir Eure Aufmerksamkeit geweckt? Gut, denn diese Meldung muß man sich auf der Zunge zergehen lassen. Nintendo korrigiert die ohnehin schon überragende Verkaufserwartung für das Nintendo<sup>64</sup> nach oben. Zum N64-Start im Mai gingen die Großstheimer noch von 500.000 Geräten aus. Auf der Internationalen Funkausstellung verkündeten sie überraschend den Plan, am Jahresende 750.000 Konsolen an den Mann/die Frau gebracht zu haben.

Die neueste Prognose beläuft sich nun sogar auf sage und schreibe 850.000! Damit würde Nintendo fast mit Sony gleichziehen, deren Verkaufszahl für die PlayStation bei 1.000.000 liegt. Der feine Unterschied ist der, daß Sony (in 27 Monaten) diese Stückzahl an den Handel verkauft hat, Nintendo jedoch von 'echten Verkäufen' an Endverbraucher spricht – und das innerhalb von nur zehn Monaten.

Sega spielt im Rennen um die Gunst der Käufer übrigens schon lange keine Rolle mehr. Schätzungen zufolge liegt die Zahl der verkauften Saturn-Konsolen bei unter 100.000.

Wie viele N64 über den Ladentisch gehen, ist nicht ohne Bedeutung für die Nintendo-Fans. Denn je größer die Zielgruppe ist, desto mehr Spiele werden schließlich auf den Markt kommen. Die Menge der Spiele

sollte in Zukunft ohnehin kein Problem mehr sein, wenn man die Ankündigungen für die Nintendo Space World '97 betrachtet. Bislang war Big Ns alljährliche Hausmesse als Shoshinkai bekannt. Dieser Name bezog sich allerdings auf eine Handels- und Vertriebsorganisation, die von der japanischen Mutterfirma (NCL) aufgelöst wurde. Daraus resultiert nun natürlich ein anderer Titel für die Messe. Mehr Spiele führen leider erwiesenermaßen automatisch zu einer geringeren durchschnittlichen Qualität. Wer wissen will, in welche Games er sein Geld investieren kann, findet in unserer Weihnachts-Übersicht die passende Kaufberatung.

Ein weiterer Vorteil, den der Erfolg des N64 mit sich bringt, liegt mittelfristig in geringeren Preisen für Soft- und Hardware. Ob es vor Weihnachten kurzfristig noch einen Preiskampf wie zum Launch des N64 geben wird, läßt sich zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe noch nicht sagen. Sony legte bereits eine kleine Preisoffensive vor. Ob Nintendo darauf reagiert, bleibt abzuwarten.

Wir wünschen auf jeden Fall viel Spaß mit dieser Ausgabe, ein frohes Fest, einen guten Rutsch, immer eine handbreit Wasser untem Kiel und das richtige Spiel im Modulschacht – und natürlich Gesundheit!

Auf ein Wiedersehen im neuen Jahr.





## Kauftips und große Weihnachtsverlosung

Anlässlich des christlichen Festes der Liebe schenken sich in vielen Ländern dieser Erde Gläubige und Ungläubige nette Kleinigkeiten, tolle Krawatten, schicke Autos oder total geniale Konsolen und Spiele. Das Angebot ist groß, und so fällt die Wahl wie in jedem Jahr erneut schwer. Einige Tips und klärende Fakten sollen Euch (Kindern, Eltern, Weihnachtsmännern) bei der richtigen Kaufentscheidung unterstützen. Außerdem haben wir ein Best-of der N64-Tips&Tricks parat. Ganz nebenbei verlosen wir in Zusammenarbeit mit diversen Herstellern heiße Module, warme T-Shirts und allerhand schnuckelige Überraschungen. Umfangreiche Kaufberatung und Bescherung ab Seite

52



## Diddy Kong Racing

Nintendos großer Weihnachtstitel steht in diesem Monat ganz oben auf der Liste unserer Testkandidaten. Das Schwergewicht (satte 128 MBit) vereint Karts, Hovercrafts und putzige Flugzeuge in einem kunterbunten Rennspiel der niedlichen Art. Wenn sich Diddy Kong, Banjo, Conker und Konsorten gegen den bösen WizPig in die Pedalen schmeißen, dann muß sich Mario in seinem Kart warm anziehen. Ob die gelungene PAL-Anpassung von *Diddy Kong Racing* das artverwandte *Mario Kart 64* überrunden kann, klärt unser umfangreicher Rennspieltest ab Seite

20



## Mit Vollgas ins Rennen!

Im vergangenen Monat testeten wir *Extreme-g*, *Multi-Racing Championship* und *Top Gear Rally* für das N64. Um nun die Angebotspalette zu komplettieren, werfen wir für Euch einen scharfen Blick in *San Francisco Rush* und *Automobili Lamborghini*. Besonders interessant dabei ist, daß es sich bei *SFR* um einen Fun-Racer in Reinkultur handelt und *AL* mit seinen interaktiven Boxenstopps eher in Richtung realistische Rennspielsimulation tendiert. Mehr ab Seite

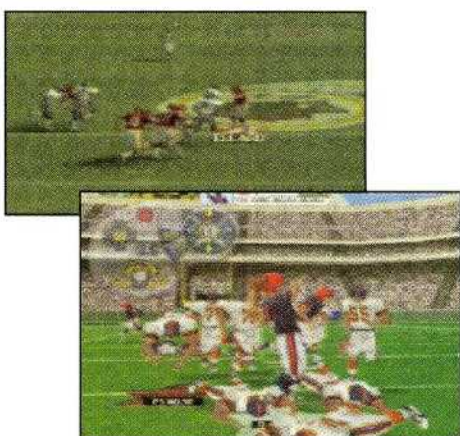
26

29

## Footballspiele im Vergleichstest

John-Madden-Spiele sind vielen Super-Nintendo- und auch Mega-Drive-Besitzern aus vergangenen Zeiten bekannt. Regelmäßige Updates hielten die Spieler auf dem laufenden. Auch *NFL Quarterback Club* genoß bereits einige Auffrischungen (SNES, GB). Nun stehen die neuen N64-Spiele gemeinsam auf dem Prüfstand. Touchdowns ab Seite

32



## SPECIALS

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| Anime & Manga .....                       | 46 |
| TOTAL!-Weihnachts-Special .....           | 52 |
| Vergleichstest - N64-Footballspiele ..... | 32 |

## NEWS

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| Game-Boy-Tamagotchi .....      | 10 |
| Midway-Spiele .....            | 11 |
| Nintendo Power .....           | 13 |
| Nintendo Space World '97 ..... | 6  |
| Super Off-Road Challenge ..... | 12 |

## AKTIONEN

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| Große TOTAL!-Quix-Aktion ..... | 38 |
|--------------------------------|----|

## WETTBEWERBE

|                                                                                                                                                                                              |       |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Anime & Manga .....                                                                                                                                                                          | 46/47 |
| Verlost werden unter anderem Modellbausätze ( <i>Ranma 1/2</i> und <i>Sailor Moon</i> ) sowie Poster ( <i>Dragon Ball Z</i> , <i>Sailor Moon</i> ) und einige Comics ( <i>Dragon Ball</i> ). |       |
| Weihnachts-Competition .....                                                                                                                                                                 | 52    |
| In Zusammenarbeit mit einigen Herstellerfirmen verlost TOTAL! einen ganzen Berg interessanter Spiele, T-Shirts, Caps und viele, viele Kleinigkeiten.                                         |       |
| Hugo-Gewinnaktion .....                                                                                                                                                                      | 52    |

## REPORTAGE

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Final-Fantasy-Classic-Report ..... | 48 |
| Sound in Videospielen .....        | 58 |

## TESTS

### NINTENDO<sup>64</sup>

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| Automobili Lamborghini .....   | 29 |
| Diddy Kong Racing .....        | 20 |
| Madden Football 64 .....       | 32 |
| NFL Quarterback Club '98 ..... | 32 |
| San Francisco Rush .....       | 26 |

### SNES

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Arkanoid .....                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 64 |
| Vielleicht kennt noch jemand die Zeitvertreiber <i>Breakout</i> , <i>Blockout</i> , <i>Blob</i> , <i>Star Blob</i> oder wie immer die vielen Varianten dieses uralten Spiels auch heißen mögen. Mit <i>Arkanoid</i> läßt Taito den zeitlosen Geschicklichkeits-Hit für das Super Nintendo wiederaufleben. Ob sich eine Investition lohnt, wie gut der kurzweilige Spaß für das SNES gelungen ist und ob sich das betagte Prinzip |    |



auch heute noch Freunde schaffen kann, zeigt Euch unser Test.

## GAME BOY

**Donkey Kong Land 3** .....36

## CLASSIC-TESTS

## SNES

**Alien 3** .....63

In der Rolle von Leutnant Ellen Ripley bekämpft Ihr die fiesen Xenomorphs.

## TIPS & TRICKS

**Action-Replay-Codes** .....70

Aufgrund mangelnder Einsendungen für unsere nach wie vor noch sehr beliebte Rubrik mußten wir leider dazu übergehen, die ARP-Codes direkt in die Shorties zu integrieren. Ab dieser Ausgabe findet Ihr die begehrten Parameter in einem speziellen Kasten. Natürlich werden wir aber auch weiterhin von Euch gesuchte Codes abdrucken, sobald sie uns in die Hände fallen. Außerdem steht das Action Replay für N64 an, womit für Nachschub gesorgt sein sollte.

**Helpline** .....74

**Shorties** .....66

**N64-T&T-Special** .....71

## 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** .....40

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 beantwortet werden. Dort könnt Ihr einen Teil der eingesandten Zeichnungen finden.

**News** .....6

**Poster: Automobili Lamborghini** .....42

**TOTAL!-Intern** .....44

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

**TOTAL!-Labor** .....45

Damit der Spaß in unserem Magazin nicht zu kurz kommt, könnt Ihr Euch auf der Labor-Seite entspannen.

**Vorschau/Impressum** .....82

## Tips & Tricks – das beste für Eure Nintendo-Konsolen

Dieser frostige Monat steht ganz im Zeichen der Tips & Tricks für Euer Nintendo<sup>64</sup>. Unter anderem findet Ihr zahlreiche Cheats, Paßwörter, Levelcodes usw. zu diversen N64-Titeln sowie Lösungen zu *Mischief Makers* und *GoldenEye 007*. Allen N64-Freunden bieten wir damit ein umfangreiches Best-of aller bislang abgedruckten Tips & Tricks für den 64-Bitter. Ab Seite

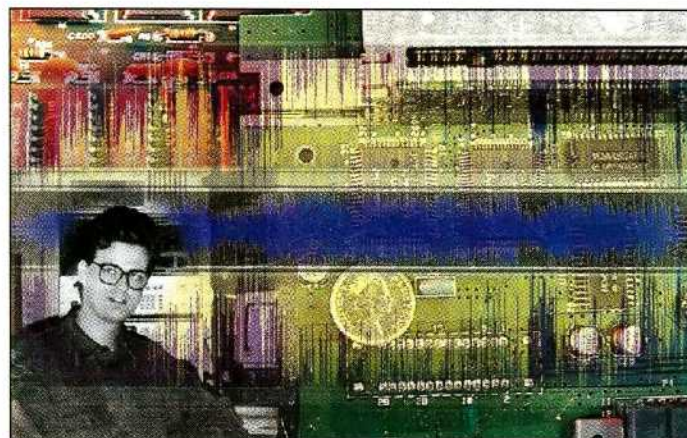
66



## Sound in Videospielen

Oft läuft es einem kalt den Rücken herunter, wenn die ersten Klänge eines Spiels ertönen. Es gibt aber auch Momente, in denen man verträumt vorm Schirm sitzt und sich von der akustischen Pracht überwältigen läßt. Unsere Special-Reportage hinterleuchtet die technischen Raffinessen und erzählt von den Anfängen des Sounds in Videospielen. Das Konzert beginnt auf Seite

58



## Anime & Manga

Fans haben sicherlich schon sehnsüchtig darauf gewartet: Endlich gibt es wieder Neuigkeiten aus der Kultecke. Neben interessanten Trends und einigen Tips erwartet Euch eine umfangreiche Verlosung. Wir verschenken Poster, Modellbausätze und – wie sollte es anders sein – natürlich auch ein paar heißbegehrte Comics der *Dragon Ball*-Serie. Anime- und Mangaspezialist Maris Feldmann entführt Euch in die Phantasiewelt.

46

## NES-Nostalgie

Unser Classic-Report beschäftigt sich mit der *Final Fantasy*-Serie für das gute alte NES. Wen das Rollenspielfieber gepackt hat, der sollte sich – falls nicht vorhanden – unbedingt einmal auf Flohmärkten umsehen. Dort kann man billig ein NES samt Importadapter kaufen und sich anschließend auf speziellen Videospielbörsen mit dem nötigen Konsolenfutter in Form von *FF*-Modulen ausstatten. Japanexperte Hirofumi Yamada berichtet ab Seite

48





### Nintendo Space World '97 Die ultimative Messe

Einmal im Jahr präsentiert Nintendo in Tokio eine eigene Messe. Dort bekommt die Öffentlichkeit all das gezeigt, was in den nächsten Wochen und Monaten erscheinen soll. In den letzten zwei Jahren enttäuschte die sogenannte Shoshinkai (heißt in Zukunft Nintendo Space World) jedoch, da es meist nur sehr kurze Videosequenzen von den angepriesenen Spielen zu sehen und wenig neue Fakten gab. In diesem Jahr verspricht dies anders zu werden, es wurden viele Titel als spielbare Versionen angekündigt.

#### Nintendo

Software-Entwicklungen aus dem Hause Nintendo werden erfahrungsgemäß besonders sorgfältig durchgeführt. Dadurch gab es in der Vergangenheit zwar immer wieder Verspätungen und auch in der Zukunft werden wir wohl von Terminverschiebungen nicht verschont bleiben, dafür entschädigt jedoch die Qualität der Spiele in der Regel für die zusätzlichen Wartezeiten. Mit vermeintlichen Spitzentiteln wie *Yoshi's Story*, *Zelda: The Ocarina of Time*, *Banjo and Kazooie's Great Adventure*, *Diddy Kong Racing* und



*Banjo and Kazooie's Adventure* erscheint voraussichtlich im März '98

*F-Zero X* (wie ihr sicher bemerkt habt, gibt es bei drei Titeln Namensänderungen) sollen dann auch gleich fünf absolute Spitzentitel als anspielbare Versionen präsentiert werden. Alles, was ihr über *Diddy Kong Racing* wissen müßt, steht bereits in dieser Aus-



*Diddy Kong Racing* (Test auf S. 20-25)

gabe (Seite 20-25). *Yoshi's Story* wurde in Japan noch einmal um neun Tage verschoben und soll dort nun endgültig am



21. Dezember erscheinen. Der Amerika- und Europa-Release wird nach wie vor Mitte Februar '98 erwartet. *Banjo und Kazooie* treffen gerade die letzten Vorbereitungen, um sich im März '98 weltweit auf Abenteuerreise in den heimischen N64 zu begeben. *Zelda: The Ocarina of Time* dürfte in Japan Anfang Januar und in der übrigen Welt gegen Ende April erscheinen. Miyamoto sprach davon, daß Link im Laufe des Spiels älter wird, sein Aussehen dementsprechend verändert und andere Fähigkeiten erlangt. Schwierig zu handhabende Waffen wie beispielsweise Pfeil und Bogen kann er erst im fortgeschrittenen Alter bedienen, als junger Spund steht ihm dafür unter anderem eine Steinschleu-



*F-Zero X* stellt im kommenden Jahr sicherlich ein weiteres Highlight dar

der zur Verfügung. Der Bumerang birgt übrigens auch Gefahren. Wird er nicht richtig wieder aufgefangen, kann Link sich verlet-



zen. Weiter erklärte Miyamoto, das Rumble Pak würde konsequent ausgenutzt und ergänzt unter Lachen „... wer lange spielt, bekommt einen tauben Arm.“ Es wird eine Menge verschiedener Kamera-Modi geben, wie z. B. die Möglichkeit, zwischen einer First-Person-Perspektive und einer Hinterkopf-Kamera umzuschalten. Auch *F-Zero X* nähert sich der Fertigstellung, das Grundgerüst ist fertig. Die Cart-ridge wurde bereits so programmiert, daß sie später auf das 64DD zurückgreifen kann. Vorgeesehen sind weitere Strecken sowie ein Strecken-Editor auf DD. Zur Zeit bekommt das Game den letzten Feinschliff, ob das Game allerdings auf der Messe spielbar sein wird steht noch nicht ganz



fest. Yoshio Hongo (Pressesprecher von NCL) meinte dazu: „Vielleicht wird es von *F-Zero X* nur Videosequenzen geben, da der Sound noch fehlt. Wir glauben, niemand kann ein Spiel genießen, das ohne Ton läuft.“ Nintendo wäre nicht Nintendo,

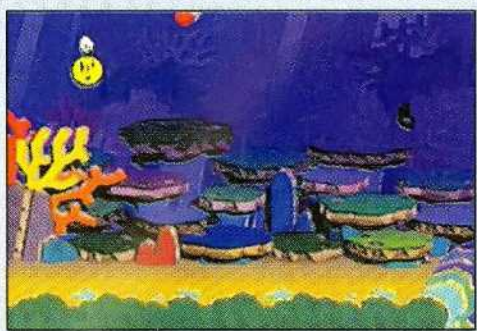


wenn es nicht wieder einige Überraschungen zu erwarten gäbe. *Vertical Edge Snowboarding* soll sich der beliebten In-Sportart auf eine extrem realistische Weise nähern. Laut Miyamoto handelt es sich um einen ähnlich realistischen und aufwendigen Titel wie *Wave Race 64*. Aufgrund der vielen Details wird es des-



*Yoshi's Story* sieht absolut schrill aus





Schon im Februar soll Yoshis neues Abenteuer auch in Europa erscheinen

halb auch unmöglich sein, einen Vierspieler-Modus zu integrieren, ein Fahrvergnügen zu zweit soll aber garantiert sein. Mit *NBA Courtside* möchte Big N auch für das N64 ein eigenes Basketballspiel veröffentlichen, Details sind noch nicht bekannt. Auf der letzt-



„Über den Wolken ...“ ist die Freiheit Miyamotos Gedanken wohl grenzenlos

jährigen Messe hieß es, es würde an einem 128-MBit-Spiel namens *Jungle Emperor Leo* (Kimba der Löwe) gewerkelt. Bisher ist nicht viel bekannt über das Spiel um den kleinen, weißen Löwen, es soll sich jedoch laut Nintendo um ein Adventure handeln, das das Genre neu definiert. Vermutlich wird es auch zu diesem Titel erste Bilder geben, denn jüngsten Aussagen zur Folge soll er bereits im März '98 erscheinen. Damit nicht genug, Nintendo kündigte an, mindestens drei verschiedene *Mario-Artist*-Varianten in Arbeit zu haben. Es ist noch nicht sicher, welche davon vorgestellt werden, die DD soll aber auf jeden Fall in einem Paket mit Maus ausgeliefert werden. Desweiteren wird es sicher einige Japan-only-Titel wie das Tamagotchi-artige *Pikachu Genki Dechu* (Pocket Monster 64) zu sehen geben. Ob in Tokio erste Eindrücke von *Super Mario RPG 2*, *Donkey Kong Country 64*, *Body Harvest*,



Es ist noch unklar, ob *Body Harvest* auf der Messe präsentiert wird

*Super Mario 64 2* oder auch *Cabbage* (ebenfalls ein Tamagotchi-ähnliches Spiel, das jedoch wesentlich weiter in der Simulation künstlichen Lebens gehen soll) aufgeschnappt werden können, ist derzeit leider noch vollkommen ungewiß. Eins ist je-



*Zelda: The Ocarina of Time* sieht bereits jetzt sehr stimmungsvoll aus



*Mother 3* wird in Japan sehnlicher erwartet als das N64-Zelda-Sequel

doch sicher, das 64DD wird endlich präsentiert, und zwar inklusive DD-Software, wie zum Beispiel das Rollenspiel *Mother 3*. Außerdem versprach Nintendo, nun endlich verbindliche Preise und Erscheinungstermine für den Hardware-Zusatz zu nennen.



Das ist ja Link, der arme Link muß offenbar zu Fuß durchs Gebirge kraxeln

## MYSTIC GAMES

Mo.-Fr. 11-19 Uhr Sa. 10-14 Uhr

## Der Experte für RPG'S

TEL:08192/10 11 FAX:08192/81 46

Mystic Games ° Fichtenweg 14 ° 86938 Schondorf a/A

**Secret of Mana 2 jap.**

**+ deutsche Lösung 199,-**

| SNES                   |      |       |
|------------------------|------|-------|
| Bahamut Lagoon(Square) | jap. | 169,- |
| Breath of Fire 1       | us.  | 189,- |
| Breath of Fire 2       | pal  | 129,- |
| Chronotrigger          | us.  | 159,- |
| Dragon Quest 6         | jap. | 199,- |
| Dragon Quest 3(Remake) | jap. | 219,- |
| Final Fantasy 2        | us.  | 189,- |
| Final Fantasy 3        | us.  | 199,- |
| Fire Emblem            | jap. | 169,- |
| Fire Emblem 2          | jap. | 189,- |
| Front Mission(Square)  | jap. | 139,- |
| Gun Hazard(Square)     | jap. | 139,- |
| Ogre Battle            | jap. | 169,- |
| Lufia Fortress of Doom | us.  | 189,- |
| Lufia 2                | pal  | 129,- |
| Rodra's Tresor(Square) | jap. | 199,- |
| Romancing Saga 3       | jap. | 169,- |
| Sailor Moon RPG        | jap. | 199,- |
| Secret of Mana 2       | jap. | 199,- |
| Star Ocean             | jap. | 199,- |

**Komplettlösungen bei Spiel-**

**bestellung gratis**

| Super Mario RPG        |      |       |  |
|------------------------|------|-------|--|
| Tactics Ogre           | jap. | 169,- |  |
| Tales of Phantasia     | jap. | 239,- |  |
| Terranigma-Lösungsbuch | dt.  | 89,-  |  |
| Treasure Hunter G      | jap. | 189,- |  |
| Nintendo 64            |      |       |  |
| Blast Corps            | us.  | 159,- |  |
| Extreme G              | us.  | 189,- |  |
| Golden Eye 007         | pal  | 159,- |  |
| Hexen                  | us.  | 139,- |  |
| Human Grand Prix       | jap. | 179,- |  |
| ISS 64                 | pal  | 139,- |  |
| Mario Kart 64          | us.  | 139,- |  |
| Mission Impossible     | us.  | 189,- |  |
| Starfox+Rumble Pack    | jap. | 149,- |  |
| Turok(uncutted)        | us.  | 129,- |  |
| Wargods                | us.  | 159,- |  |
| Wonder Project J2      | jap. | 179,- |  |

| Yuke Yuke Troublemakers jap. |         |       |
|------------------------------|---------|-------|
|                              |         | 179,- |
| Zubehör                      |         |       |
| Adapter                      | pal     | 59,-  |
| Joypad N64 farbig            | jap.    | 79,-  |
| Memory Card                  | pal     | 49,-  |
| Magazine                     |         |       |
| Gamefront (RPG)              | dt.     | 5,-   |
| Playstation                  |         |       |
| Abe's Odysee                 | dt.     | 99,-  |
| Arc the Lad                  | jap.    | 119,- |
| Arc the Lad 2                | jap.    | 149,- |
| Bushido Blade                | us.     | 129,- |
| Castlevania                  | us.     | 129,- |
| Final Fantasy 7              | dt.     | 119,- |
| Resident Evil D. C.          | Jap/us. | 129,- |

**Sailor Moon RPG jap.**

**+ englische Lösung 199,-**

| Saga Frontier(Square)                        |       |         |
|----------------------------------------------|-------|---------|
|                                              | jap.  | 149,-   |
| Suikoden                                     |       |         |
|                                              | pal   | 89,-    |
| Wild Arms                                    |       |         |
|                                              | us.   | 129,-   |
| Saturn                                       |       |         |
| Albert Odyssey                               | us.   | 129,-   |
| Dragonforce                                  | pal   | 89,-    |
| Shining the Holy Ark                         | pal   | 89,-    |
| The Story of Thor 2                          | pal   | 89,-    |
| Komplettlösungen bei SPIELBESTELLUNG GRATIS* |       |         |
| Arc the Lad                                  | dt.   | gratis* |
| Arc the Lad 2                                | dt.   | gratis* |
| Bahamut Lagoon                               | engl. | gratis* |
| Dragon Quest 6                               | engl. | gratis* |
| Final Fantasy 5                              | engl. | gratis* |
| Final Fantasy 7                              | engl. | gratis* |
| Suikoden                                     | engl. | gratis* |
| Wild Arms                                    | engl. | gratis* |

TEL:08192/10 11 FAX:08192/81 46

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten \* Versandkosten DM 10,-  
Ab DM 300,- Versandkosten frei \* Keine Haftung für Kompatibilität

Wir liefern auch in die Schweiz und Österreich  
Versandkostenpauschale für Österreich und Schweiz : 25.-- Dm



# TOTAL! NEU



## TOTAL! ist online!

Von nun an ist auch Euer Computer nicht mehr vor uns sicher. Unter der Internetadresse [www.X-plain.de](http://www.X-plain.de) findet Ihr die heißesten News, Charts, Previews, Tests, Reportagen, Tips & Tricks und noch vieles mehr. Damit Eure Telefonrechnung (bzw. die Eurer Eltern) nicht ins Unermeßliche steigt, haben wir auf den Internetseiten bewußt auf optischen Spielkram und Schickimicki verzichtet. Schaut mal rein und downloaded Euch, was Ihr braucht. See ya, unter [www.X-plain.de](http://www.X-plain.de) und zwar ab sofort!



## Zelda: The Ocarina of Time

### Der Rest der Welt

Mit Aero Gauge wird ASCII einen Cyber-Racer präsentieren, der sich mit Acclams Extreme-g und Nintendos F-Zero X messen muß. Asmik präsentiert das Wrestlingspiel Virtual Pro Wrestling, das im Westen von T•HQ



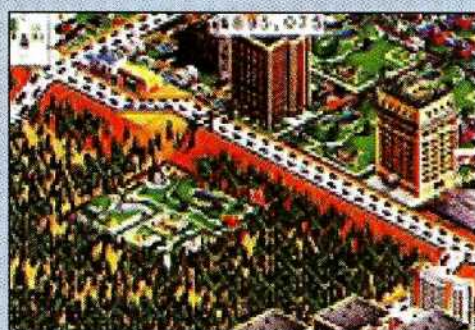
Aero Gauge (ASCII)

unter dem Namen WCW vs. NWO: World Tour herausgebracht wird. Lediglich in Japan wird vermutlich Athenas Pro Mah-Jong 64 erscheinen, das eben-



WCW vs. NWO: World Tour (T•HQ)

falls gezeigt werden soll. Atlus kommt mit der fast fertigen Version von Snobokids im Gepäck zur Messe. Das abgedrehte Snowboardspektakel soll viele verrückte Kurse für bis zu vier Spieler



Sim City 2000 (Imagineer)

gleichzeitig bieten. Imagineer zeigt möglicherweise eine spielbare N64-Version von Sim City 2000, mit Sicherheit aber Quest 64. Nur für Japan sind der zweite Teil von Pro of Baseball King sowie das neue Kiratto Kaiketsu vorgesehen (ein Detektivspiel,



Quest 64 (T•HQ)

das an das Brettspiel Cluedo erinnert). Mit Snow Speeder befindet sich ein weiteres Snowboard-Game im Programm. Freunde von Prügelspielen dürfen hingegen auf Fighters Destiny (ehemals Fighting Cup) gespannt sein, das aus dem gleichen Hause stammt. Auch Culture Brain hat ein viel-



Art of Fighting Twin (Culture Brain)

versprechendes Beat 'em Up in Arbeit, das den Namen Art of Fighting Twin trägt. Das Software-Haus Konami kann ebenfalls mit einem Prügelspiel aufwarten, G.A.S.P!! Fighters' NEXTeam ist allerdings nicht der einzige Titel im Programm. Sicher wird es Neuigkeiten zu Nagano Winter Olympics 64 geben, ebenso wie zu NBA in the Zone



G.A.S.P!! Fighters' NT (Konami)



Nagano Winter Olympics 64 (Konami)



Dracula 3D (Konami)

'98 und hoffentlich auch zu Dracula 3D und Hybrid Heaven. Seta programmiert schon seit einer Ewigkeit an der Helikoptersimulation Wild Choppers und dem Rennspiel Rev Limit. In Tokio



Wild Choppers (Seta)



Rev Limit (Seta)

werden voraussichtlich fast fertige Versionen der beiden Spiele präsentiert. Des weiteren sollen zwei bisher noch geheime Projekte vorgestellt werden.

Nachdem Hudson Soft mit Bomberman 64 ein gutes N64-Debüt hinlegte, sollen schon bald die Prügelspiele Dual Heroes und Shin Nihon Pro Wrestling folgen. Unter dem Titel Denryu Iralra Bou befindet sich außerdem ein völlig abgefahrenes Spiel in der Entwicklung, in dem Ihr einen klei-

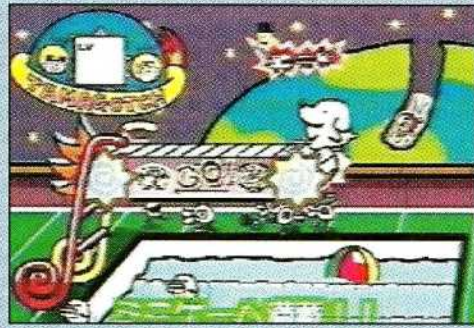


Denryu Iralra Bou (Hudson)





Bandais Tamagotchi World setzt auf Spielspaß, anstatt auf grafische Effekte



Harukanaru Augusta Masters '98 (T&E)

nen Metallstab steuert, der durch ein elektrisch geladenes Drahtlabyrinth gesteuert werden muß. Bandais Tamagotchi-Erfolg zieht seine Kreise, auf der Messe wird der japanische Spielwarenhersteller das Spiel *Tamagotchi World* für das N64 vorstellen. Es handelt sich allerdings nicht um eine



Aero Fighters Assault (Video System)

Variante des kleinen Originals, sondern um ein Mehrspieler-Game (ähnlich einem Gesellschaftsbrettspiel) das aus vielen unterhaltsamen Minispielen besteht. Abgesehen von diesem Titel, wird möglicherweise noch ein weiteres, bisher unbekanntes, Spiel vorgestellt. Banpresto möchte mit *Super Robot Spirits* das Prügelspielgenre bereichern. Bei diesem Titel treten riesige Mechs aus dem Gundam Universum gegeneinander an. Video Systems zeigt der Öffentlichkeit erstmals eine fertige, spielbare Version des von Paradigm programmierten *Sonic Wings Assault* (im Westen unter

dem Titel *Aero Fighters Assault* bekannt), bevor es wenige Tage später in die Regale der japanischen Geschäfte wandert. T&E entwickelte schon für GB, SNES und Virtual Boy gute Golfsimulationen. Mit *Harukanaru Augusta Masters '98* soll die Palette um ein N64-Golfspiel erweitert werden. Namco wird mit *Famista 64* ein Baseballspiel für Nintendos 64-Bitter präsentieren, das voraussichtlich allein dem japanischen Markt vorbehalten bleiben wird. Capcom macht weiterhin ein Geheimnis daraus, welche Spiele sich in der Entwicklung befinden (es wurde lediglich be-

kanntgegeben, daß an einer *Tetris*-Variante mit den Charakteren Mickey Mouse und Donald Duck und noch einigen anderen Spielen gearbeitet wird). Die *Street Fighter*-Erfinder wollen nicht auf der Messe ausstellen, da sich ihre Titel noch in einem zu frühen Stadium befinden.

Wie Ihr seht, gibt es trotzdem genügend heißen Stoff für eine atemberaubende Messe. Wir hoffen, daß die Firmen die von ihnen angekündigten Produkte auch tatsächlich vorführen und nicht allzu viele Titel von einem „Der Titel war doch noch nicht so weit“-Rückzieher betroffen sind. Im Gegenteil, wir hätten nichts dagegen, wenn uns die Anbieter mit der einen oder anderen Überraschung die Schuhe ausziehen würden. In diesem Sinne, atmet noch einmal kräftig durch, denn im kommenden Monat folgt ein ausführlicher Messerbericht mit den neuesten Fakten und Bildern.

## 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 | 109,95 |
| Bomberman*                | dt | 99,95  |
| Clayfighter 63 1/3        | dt | 139,95 |
| Dark Rift*                | dt | 99,95  |
| DiddyKongRacing*(Nov)     | dt | 139,95 |
| Extreme G                 | dt | 139,95 |
| F1 Poleposition           | dt | 119,95 |
| FIFA Soccer               | dt | 139,95 |
| Goemon 3D*                | da | 149,95 |
| Hexen                     | dt | 89,95  |
| Mario                     | dt | 89,95  |
| Mario Kart                | dt | 99,95  |
| Mischief Makers*          | dt | 129,95 |
| Multi Racing Champ.       | dt | 129,95 |
| NBA Hang Time             | dt | 129,95 |
| NFL Quarterback Club '98* | da | 129,95 |
| Pilotwings                | dt | 129,95 |
| Star Wars                 | dt | 139,95 |
| Top Gear Rally*           | dt | 119,95 |
| Int.Superstar Soccer      | dt | 119,95 |
| StarFox/Lylatwars         | dt | 139,95 |
| Top Gear Rally*           | e  | 119,95 |
| Turok (uncut)             | dt | 89,95  |
| Wave Race                 | dt | 129,95 |
| Wayne Gretzky's Hockey    | dt | 49,95  |
| Antennenkabel             |    |        |

|                           |    |       |
|---------------------------|----|-------|
| Memory Card Nint.orig.    | dt | 39,95 |
| Pad Nintendo orig- farbig |    | 59,95 |
| RumblePak Nintendo orig   |    | 39,95 |
| S-VHS Kabel               |    | 29,95 |

### SuperNintendo

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



99,95\*

|                           |     |        |
|---------------------------|-----|--------|
| NHL Hockey '97            | dt  | 99,95  |
| Punch Out                 | dt  | 109,95 |
| Secret of Evermore        | dt  | 119,95 |
| Secret of Mana            | dt  | 69,95  |
| Schlümpfe 1               | dt  | 129,95 |
| Schlümpfe 2 - reisen .... | dt  | 59,95  |
| Star Wars I               | dt  | 99,95  |
| Star Wars 2 + 3 jeweils   | pal | 69,95  |
| Star Trek Next Gen        | dt  | 69,95  |
| Super Streetfighter 2     | dt  | 89,95  |
| Tetris Attack             | dt  | 59,95  |
| Tetris&Dr Mario           | pal | 89,95  |
| Theme Park                | dt  | 109,95 |
| Worms                     | pal | 49,95  |
| WWF Wrestlemania Arc.     | dt  | 59,95  |
| Zelda 3                   |     |        |

### PlayStation

|               |    |        |
|---------------|----|--------|
| Pandemonium 2 | dt | 89,95  |
| Tomb Raider 2 | dt | 109,95 |



119,95



99,95\*

...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.

**030-627 09 154**  
Mo bis Sa von 9.30 - 20.00 Uhr  
Hermannstr.214-216, 12049 Berlin  
Im Kindl-Boulevard, U-Bhf Boddinstr.  
Parkplätze 1 Std kostenlos!  
Händleranfragen sind willkommen.



59,95



59,95



59,95



jeweils 109,95



## Tamagotchi - Die Invasion der Hilflosen

**S**chneller, bunter – besser? In einer Videospielepoche, in der die Devisen 3D, Polygone und Effekte lauten, sorgte in der jüngsten Vergangenheit eine kleine, primitive Spezies für eine Menge Aufruhr. *Tamagotchi*, die virtuellen Küken, verursachten erst in Japan und dann in der übrigen Welt einen unglaublichen Sturm auf die Spielwarenläden. Erfinder Bandai konnte die Nachfrage nicht befriedigen, viele andere Hersteller stellten Nachbauten her und verdienten mit am Geschäft mit den virtuellen Haustieren. Inzwischen trifft man sie überall an, im Zeitschriftenkiosk, an der Supermarktkasse, ja sogar beim Schuster wurden die Westentaschentierchen bereits zum Verkauf angeboten. In sämtlichen Schulklassen der Welt piept alle halbe Stunde aus irgendeiner Ecke ein hungriges, krankes, vollgemachtes oder spielwilliges Wesen. Wem nach der ersten Begeisterung die ständige Fürsorge inzwi-



Wenn Euer Schützling eingeschlafen ist, solltet Ihr das Licht löschen

schen etwas lästig geworden ist, wer aber gleichzeitig nicht auf ein virtuelles Pflege-Wesen verzichten möchte, für den könnte das *Tamagotchi*-Modul für Nintendos Game Boy genau das Richtige sein.

Der Vorteil in der GB-Variante liegt darin, daß Ihr das Gerät jederzeit ausschalten könnt, wenn

Ihr mal Eure Ruhe haben wollt. Das Modul speichert Euren aktuellen Spielstand, mit anderen Worten den Zustand Eures kleinen Schützlings, bzw. Eurer Schützlinge. Denn in der Nintendo-Version könnt Ihr drei Tierchen gleichzeitig aufziehen. Euch stehen die üblichen Funktionen zur Verfügung, die da wären: Füttern, Toilette säubern, Spielen, Medizin geben, Schlafen legen, Schimpfen und Loben. Im Gegensatz zum Original könnt Ihr auf Wunsch ein bißchen an der Uhr drehen, damit sich das Haustier schneller entwickelt. Konami beabsichtigt, das *Tamagotchi*-Modul rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft Mitte Dezember für ca. DM 50 zu veröffentlichen. Freunde der kleinen Quengelgeister könnten sich also am 24. Dezember mit der GB-Variante eine Freude machen lassen.



Vor Spielbeginn könnt Ihr zwischen sechs verschiedenen Eiern wählen, aus denen eigenwillige Kreaturen schlüpfen





## Midway ist nicht zu bremsen

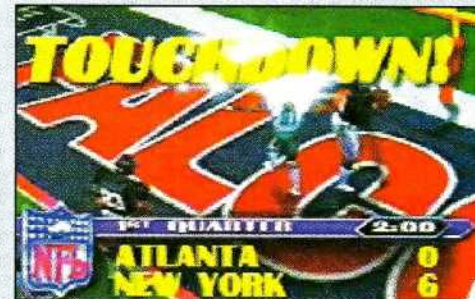


Twisted Edge Snowboarding ist eines von vier angekündigten Snowboard-Games

Mit *Cruis'n USA*, *Doom 64*, *Hexen*, *Mace – The Dark Age*, *MK Trilogy*, *NBA Hangtime*, *San Francisco Rush*, *Top Gear Rally*, *War Gods* und *Wayne Gretzky's 3D Hockey* hat Midway mehr N64-Titel veröffent-

licht als jeder andere Fremdhersteller. *MK Mythologies* und *Wayne Gretzky 2* werden noch im Dezember in Amerika, *Quake 64* und *Twisted Edge Snowboarding* dagegen bereits Anfang '98 erscheinen. Aber das scheint

den Herren von Midway noch nicht zu genügen, die nächsten Spiele sind bereits in Arbeit. *NFL Blitz* ist die Umsetzung des gleichnamigen Fun-Football-Auto-



NFL Blitz

maten, die sehr schnell und mit übertriebenen Moves ausgestattet sein soll, quasi das *NBA Jam* der Football-Spiele. *Super Off-Road Challenge* ist ebenfalls eine Arcade-Umsetzung. Es handelt sich um ein Monster-Truck-Rennen, bei

dem es ziemlich heiß hergeht. Diese beiden Titel sollen gegen Ende '98 erscheinen. Neben den Fortsetzungen *Mortal Kombat 4* und *Cruis'n World* wird vermutlich schon im Frühjahr des kommenden Jahres *Olympic Hockey '98* veröffentlicht, ein Eishockeyspiel, das viele verschiedene Mannschaften rund um den Globus bietet.



Super Off-Road Challenge

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



## 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

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!

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

Playstation  
Platinum Serie  
49 DM

Final Fantasy VII  
109 DM incl.

Versandkosten

Bitte vorbestellen !!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

0621-5296265

GAMES ISLAND

GAMES ISLAND



TOTAL!  
NEU

## Frisch gestrichen

Auf den N64-Ankündigungslisten finden sich mitunter Titel, die plötzlich wieder in der Versenkung verschwinden. Die Arbeiten an Optical's Prügelspiel *Dead Ahead* wurden zum Beispiel ebenso eingestellt wie die Entwicklungen an *Mindscapes Monster Dunk* (Basketballspiel) und *Midway/Ataris Area 51* (First-Person-Shooter). Das gleiche Schicksal ereilte das Actionspiel *Ultra Descent*. Auch Sierras Flugsimulation *Red Baron* und Spectrum/Holobytes ähnlich geartetes *Top Gun* wurden kommentarlos von den Releaselisten gestrichen. Kemcos Helikoptersimulation *Blade and Barrel* (auch als *Ultra Combat* bekannt) wurde zwar ebenfalls eingestellt, in dem neu angekündigten *Knife Edge* möchte Kemco jedoch einige bereits fertiggestellte Teile von *Blade and Barrel* mit einbauen. Ob *Mission: Impossible* jemals fertiggestellt wird, steht nach wie vor in den Sternen. Nachdem die Entwicklungsabteilung Ocean of America geschlossen wurde, übernahm Mutterfirma Infogrames das halbfertige Spiel und versucht nun die bestehenden Programmcodes zu komplettieren. Dies ist ein schwieriges Unterfangen, und die erneute Verschiebung auf „... irgendwann im zweiten Quartal '98“, lassen auch nicht gerade auf eine reibungslose Entwicklung schließen. Ähnliches gilt für Nintendo/Angel Studios Rennspiel *Buggie Boogie* und Game-Teks Shoot 'em Up *Robotech: Crystal Dreams*. Beide wurden auf unbestimmte Zeit verschoben, es wird jedoch gemunkelt, daß diese Titel gar nicht mehr erscheinen.

## Lobotomy – zurück zum Ursprung

Nachdem Paul Lange und Brian Anderson lange als Programmierer bei Nintendo of America beschäftigt waren, gründeten die beiden vor einigen Jahren eine eigene Firma. Unter dem Namen Lobotomy entwickelte sie mit ihrem Team einen 3D-Shooter namens *Exhumed* (in Amerika unter dem Namen *Powerslave* bekannt) für den Sega Saturn, der ein technisches Meisterwerk darstellt. Nach einer Umsetzung für Sonys PlayStation und den Saturn-Versionen von *Duke Nukem 3D* und *Quake*, stürzen die Programmierer sich nun mit voller Kraft auf erste Projekte für das N64. Bisher ist jedoch nur bekannt, daß es sich um eine Fortsetzung des ersten *Exhumed* handeln wird, die Nintendos 64-Bit-Hardware bestens ausreizen soll. Neben der First-Person-Perspektive soll es auch eine Sicht aus einer Überkopfkamera geben, bei der

man den Charakter Anhur ähnlich wie in *Super Mario 64* sehen kann. Dies ist auch nötig, denn laut Paul Lange wird es möglich sein, Zweikämpfe im Beat-'em-Up-Stil auszutragen. Ob es, wie schon im ersten Teil, Anhurs Aufgabe sein wird, den Son-

Lobotomy  
entwickelt  
für Nintendo

Software-Entwickler Lobotomy verhalf *Exhumed* zum Durchbruch. Der Titel zählt noch heute zu den besseren Spielen des First-Person-Shooter-Genres

nengott Ra aus den Fängen des Monsters Apep zu befreien, das in einer Unterwelt lebt, steht noch nicht fest. Auf jeden Fall wird sich das neue Abenteuer aber in verschiedenen Welten abspielen, zwischen denen Ihr hin und her pendeln müßt. Aktivitäten in der

einen Welt haben übrigens direkten Einfluß auf die andere Welt. Dies al-

les hört sich äußerst interessant an, dennoch sollte nach Aussagen von Lobotomy mit einer Veröffentlichung erst gegen Ende '98 gerechnet werden, da sich das Spiel derzeit noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase befindet.



In *Exhumed* dominierten Figuren aus der Ägyptischen Mythologie

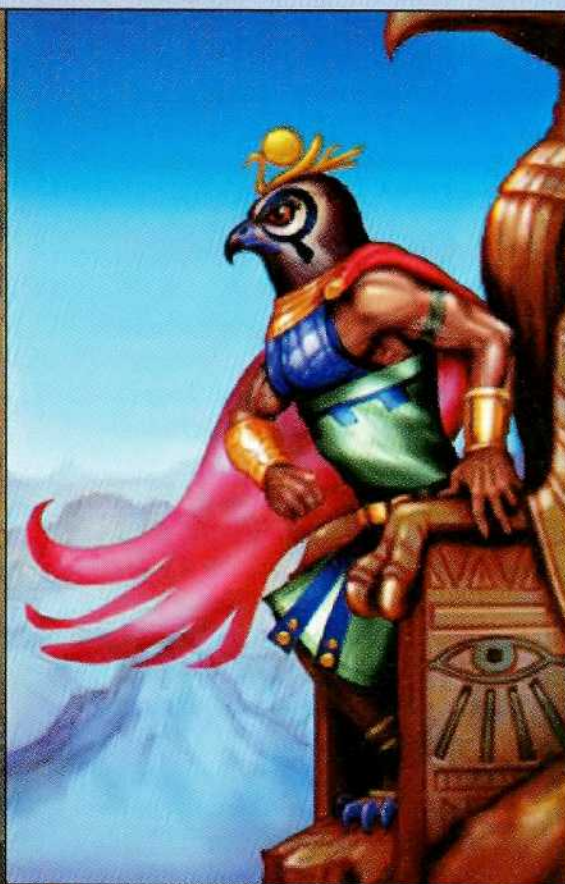




das neue Abenteuer aber in verschiedenen Welten abspielen, zwischen denen Ihr hin und her pendeln müßt. Aktivitäten in der einen Welt haben übrigens direkten Einfluß auf die andere Welt.

## Lobotomy entwickelt für Nintendo

Dies alles hört sich äußerst interessant an, dennoch sollte nach Aussagen von Lobotomy mit einer Veröffentlichung erst gegen Ende '98 gerechnet werden, da sich das Spiel derzeit noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase befindet.



In *Exhumed* dominierten Figuren aus der Ägyptischen Mythologie

## Nintendo Power - Einmal volltanken bitte



**J**apanische SNES-Spieler können nun Geld sparen, denn im Land der aufgehenden Sonne gibt es seit September leere SNES-Module mit einer Speicherkapazität von 32 MBit zu kaufen. Diese Blanko-Cartridges kosten 3980 Yen (ca. 60 DM) und können in einer Filiale der Lawson Shops (zweitgrößte Kaufhauskette Japans) mit Spielen beschrieben werden. Je nach Größe des Games passen ein bis fünf Titel auf das Modul. Ältere Spiele (die es schon als Modul-Version gab) schlagen mit 1000 Yen (ca.

15 DM), neu entwickelte Games mit 2000-4000 Yen (ca. 30-60 DM) zu Buche. Derzeit gibt es knapp 100 Titel für das Download-System, das den Namen Nintendo Power trägt. Bereits 1986 verkaufte Nintendo auf ähnliche Weise NES-Spiele. Damals gab es ein Diskettenlaufwerk für das NES. In über 10.000 japanischen Geschäften konnten sich die Kunden das gewünschte Spiel auf Diskette mit nach Hause nehmen. Es liegt durchaus im Bereich des Möglichen, daß Big N diese Verkaufspraktik auch beim kommenden 64DD anwenden wird, allerdings gibt es von Nintendo noch keine positiven oder negativen Äußerungen zu diesem Thema.



Die beschreibbaren Module haben eine Kapazität von 32 MBit und können somit ein bis fünf Spiele speichern







Katharina Swat aus Alpenrod ist erneut mit einem bemalten Briefumschlag dabei

## Frohes Fest!

Nach dem ganzen Trubel des vergangenen Monats können wir diesmal wieder zur Tagesordnung übergehen. Schließlich steht ja Weihnachten, das Fest der Liebe und des Konsum-Terrors auf dem Programm. Wenn Ihr diese Zeilen lest, werden Fred, Julian und Klaus – wenn alles planmäßig verlaufen ist – frisch aus Japan zurück sein und mit Sicherheit von F-Zero X, Yoshi's Story und Zelda 64 schwärmen sowie endlich konkrete Informationen über das 64DD im Gepäck haben. Doch diese Spiele sind zur Zeit noch Zukunftsmusik, deshalb konzentrieren wir uns in dieser TOTAL! auf das Hier und Heute, vor allem aber auf Eure Fragen, von denen wir auf den folgenden Seiten möglichst viele beantwortet haben. Sollte Eure Frage (oder Euer gemaltes Bild) diesmal nicht dabei sein, versucht es einfach noch mal. Wir können leider nicht alle Briefe auf den Leserpostseiten beantworten, geschweige denn, alle Bilder abdrucken.

Die Wario Land-Zeichnung in TOTAL! 11/97 auf Seite 15 stammt übrigens von Mario Geier (17) aus A-Liezen. Die Bildunterschrift war noch vom Vormonat – sorry!

(kdh)

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

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

Quix-Nr.  
01 65-3-2 22 22 13  
Stichwort: TOTAL!-Post  
get the message )

quixt uns was!

## Mehr Abwechslung

Also Diddy Kong Racing statt Banjo-Kazooie zum Weihnachtsfest ... Darüber war ich nicht sehr erfreut, denn DKR ist schoooooon wieder ein Rennspiel. Schade, denn viele N64-Besitzer dürsten bestimmt wie ich nach neuen, guten 3D-Jump&Runs. Nicht, daß ich DKR für ein schlechtes Spiel halte, aber ein bißchen Genre-Abwechslung würde wohl allen gut tun.

Wie ist Rare eigentlich gerade auf Diddy Kong als Hauptfigur für ihr Rennspiel gekommen?

(Eure Rollenspiel-Reportage war TOTAL! super.)

Michael Klitzsch, Tostedt

TOTAL! antwortet:

Nintendo hätte auch gerne mehr Genre-Abwechslung und zu Weihnachten Banjo-Kazooie (und weiterhin Mario Kart 64) verkauft. DKR ist – so gut es auch sein mag – ein Notnagel. Jump&Runs sind auf dem N64 derzeit wirklich sehr dünn gesät.

Diddy Kong wurde nicht von Nintendo designt, sondern von Rare. Deshalb liegt der Affe den Engländern besonders am Herzen.



Und da sagen manche Leute, Nintendo-Spiele seien uncool ... Michael Klitzsch (14) aus Tostedt beweist das Gegenteil

## Ich geb' mir die Kugel

1. Wird es eine Art Super Scope für das N64 geben?

2. Ist eine Umsetzung oder Fortsetzung von Probotector für's N64 geplant, oder werden in Zukunft nur noch 3D-Shooter (Turok, Hexen usw.) produziert?

3. Ich habe vor einiger Zeit Mega Man 4 (GB) für 29,95 DM gesehen. Da ich aber schon Teil 1 und 2 habe, bin ich mir nicht sicher, ob ich es mir zulegen sollte. Ich scheue mich vor zu großer Ähnlichkeit mit den anderen Teilen. Was könnt ihr mir in diesem Fall raten?

Martin Oswald, Sauerlach

TOTAL! antwortet:

1. Gerüchte sprechen von einem Light-



Noch ein Wiederholungstäter: Eduard Kasper (16) aus Altenkirchen steuerte schon häufiger Bilder als (kostenlosen) Wandschmuck für die TOTAL!-Redaktionsräume bei

gun-Adapter für das Pad, ähnlich dem Rumble Pak. Zur Nintendo Space World 97 werden wir sehen, ob etwas dran ist. Lassen wir uns überraschen.

2. Probotector scheint bei Konami nicht mehr hoch im Kurs zu stehen, die vorerst letzte Version (Contra – Legacy of War für PSX) hat Konami außer Haus programmieren lassen (von Appoloosa Software in Ungarn). Das Ergebnis war absolut mißlungen. Abgesehen davon setzt Konami derzeit ohnehin auf 3D – siehe Goemon 64 und Castlevania 64. Wenn es also eine weitere Version geben würde (was sehr unwahrscheinlich ist), dann bestimmt nicht in 2D.

3. Falls Du ein großer Mega-Man-Fan wärst, solltest Du zugreifen. Teil 4 ist (unwesentlich) besser als die ersten beiden. Wenn nicht, solltest Du es lieber bleiben lassen, denn großartig sind die Unterschiede, wie bei Capcom üblich, nicht.

## Prügel von Nintendo

1. Ihr habt doch einen gewissen Draht zu Shigeru Miyamoto. Könntet ihr ihn nicht einmal fragen, ob er nicht ein wirklich reales Fighting Game in die Mache schicken könnte?

2. Wißt ihr eigentlich, wo die PAL-Version von Cruis'n USA abgeblieben ist?

Conny, Wismar

TOTAL! antwortet:

1. Miyamoto hat kein Faible für Prügelspiele. LylatWars scheint das Äußerste zu sein, was der Meister in Richtung „Gewaltdarstellung auf dem Bildschirm“ verantworten kann.

2. Offenbar hatten Nintendo und Midway ein Einsehen und lassen das Spiel in den USA.

## Termin-Wirrwarr

Warum habt ihr eigentlich den Schwierigkeitsgrad bei Blast Corps auf „hoch“ eingestuft? Als so schwer habe ich das Spiel gar nicht empfunden, immerhin hat-

te ich nach gut einer Woche alle Runden gesehen und brauche jetzt nur noch die „Zeit-Goldmedaille“ aus Diamantensand. Aber nicht, daß ich das Spiel schlecht machen will! So weit, so gut. Jetzt zur Ausgabe 10/97.

Als ich den Rollenspielreport in eben jener Ausgabe regelrecht verschlang, wurde ich unliebsam aus der Welt der RPGs erweckt, und zwar durch folgenden Satz: „Anscheinend verlief auch die gesamte Entwicklung im Zeitplan, aber die Konkurrenz von Nintendo hat in den letzten Wochen ihre Bemühungen um Zelda 64 und Mother 3 weiter verstärkt, so daß der angepeilte Quest-Erscheinungstermin (Ende '97 in Japan) vermutlich erst nach dem der Nintendo-Spiele liegt.“

Na toll! Zwei Seiten vorher steht noch, daß Mother 3 auf dem 64DD kommt, das in Japan im März 1998 kommen soll (Zitat Seite 11). Weiterhin steht dort, daß es nach den Gesetzmäßigkeiten des Marktes in den USA Ende 1998 und bei uns 1999 so weit sein könnte. Passend steht im Kontrast dazu



Eric Täuscher aus Königssee verheimlicht uns hartnäckig sein Alter



wieder im Rollenspielreport: „Super Mario RPG 2 kommt sicherlich nicht vor Ende 1998 nach Deutschland. Bei dem ‚Mutterproblem‘ bedarf es meiner Meinung nach einer Aufklärung, beim zweiten Problem bitte ich euch einfach nur, Euch in der Redaktion auf Ende ’98 oder „irgendwann ’99“ zu einigen – zumindest vorläufig – und uns schon (z. B. durch Schule) genug Gebeutelten vor konfusen Rückschlüssen zu bewahren (Bsp.: „Juchhu, 64DD Ende ’97 als PAL-Version mit Mother 3, SM RPG 2 & Ogre Battle Saga ...“).

Tobias Selle, Iserlohn

#### TOTAL! antwortet:

Mit ‚Gold‘ hast Du Blast Corps lange nicht durchgespielt, denn dann stehen ja noch die Platin-Medallien auf dem Programm. Und die sind wirklich nur etwas für absolute Profis.

Mother 3 kommt ausschließlich für 64DD. Die Termin-Angaben bezüglich des 64DD und der Rollenspiele wechseln deshalb von Monat zu Monat (oder

#### 2D oder 3D?

1. Nur eine Frage: Kommt Secret of Mana 2 in Deutschland? Halt! Nicht schlagen, war bloß ein Witz.

Was meint ihr, werden für das N64 auch noch traditionelle Action-Adventures wie Terranigma oder Zelda III im gewohnten 2D-Look entwickelt, oder bleibt nun alles 3D? (Ich hoffe nicht!)

2. Was ist eigentlich Q-Sound?

3. Ich habe in einer Anzeige gerade Donkey Kong Land 3 gesehen. Was wißt ihr darüber?

4. In Ausgabe 10/95 (lang, lang ist’s her) steht auf Seite 7 unter dem Bild von einem grinsenden Typen geschrieben, daß ihr auch mal so blöd grinsen würdet, wenn ihr ein N64 hättet. Na, dann macht doch mal!

5. Was ist eigentlich mit dem Game Boy/Virtual Boy Nachfolger Atlantis geschehen? Gibt’s Neuigkeiten?

Jens Mattern, Lautersheim

#### TOTAL! antwortet:

1. Argh! ... mein Herz (böser Scherz)!



Dennis Schattauer (14) aus Göttingen hat offensichtlich schon die Dragon Ball-Comics von Carlsen entdeckt. Wir hätten zusätzlich noch ein paar Poster anzubieten (vgl. S. 47)

noch häufiger), weil es keine definitiven Ankündigungen gibt. Von Nintendo bekommt man entweder gar keine Angaben oder so erschöpfende wie „Die Spiele kommen, wenn sie fertig sind.“ Genaugenommen gibt es eigentlich nur einen Termin, und den auch nur für Japan: Das 64DD soll dort März ’98 kommen. Zur Nintendo Space World könnte sich das schon wieder ändern – vielleicht bringt Nintendo das 64DD und Mother 3 ja überraschend kurz nach der Messe heraus.

Ansonsten können wir nur die wahrscheinlichste aller Möglichkeiten nennen. Für Zelda 64 heißt dies: Im Westen nicht vor März/April ’98, und für das 64DD: in den USA frühestens in der zweiten Jahreshälfte ’98, in Deutschland gleichzeitig oder erst ’99.

3D wird derzeit als das Maß aller Dinge angesehen – vor allem in Amerika. 3D ist die einfachste Möglichkeit, sich von der 16-Bit-Generation zu unterscheiden. Am Beispiel von Mischief Makers sieht man ja, daß es 2D-Spiele heutzutage nicht leicht haben. Nicht selten las und hörte man Kommentare wie „Das sieht ja aus wie auf dem SNES“, was Unsinn ist. Und außerdem: Was wäre so schlimm daran, wenn etwas auf dem SNES auch möglich gewesen wäre?

2. Siehe Sound-Reportage ab S. 58.

3. Wir wissen darüber, daß es mal wieder kurzfristige Änderungen in den Veröffentlichungsterminen gab und das Spiel plötzlich in den Läden lag, während die von uns getesteten Spiele Die Maus und Die Schlümpfe 3 noch auf sich warten ließen.



Alexander Thondort (14) aus Wallendorf brachte Chun Li zu Papier, die trotz jahrelanger Straßenkämpfe immer noch eine erstaunlich gute Figur macht

4. Waren die Fotos der vergangenen Ausgabe nicht schon schlimm genug?

5. Der Game Boy ist dank der Pocket-Neuauflage wieder so erfolgreich, daß Nintendo den/einen Nachfolger nicht bringen muß und es dementsprechend auch nicht so schnell tun wird.

#### wipEout 64

Stimmt es, daß wipEout 64 in Arbeit ist? Ihr habt ja geschrieben, daß es Gerüchte über die Zusammenarbeit von Nintendo mit Psygnosis gibt, und einige haben schon über dieses Spiel geschrieben.

Es wäre unnötig, wenn dieses Spiel veröffentlicht würde, da Extreme-g gleichartig ist und wipEout 2097 (PSX) um Längen übertrifft.

Tobias Kurz, Plochingen

#### TOTAL! antwortet:

Ganz richtig, deshalb ist wipEout 64 auch nicht mehr als ein unbestätigtes Gerücht. Angeblich soll Psygnosis mit dem Gedanken gespielt haben, aber angesichts Extreme-g und F-Zero 64 würde es keinen Sinn machen, in einem Jahr noch ein ‚baugleiches‘ Spiel zu bringen. Wir halten eine N64-Version von Formel 1 für plausibler.

#### Man spricht Deutsch?!

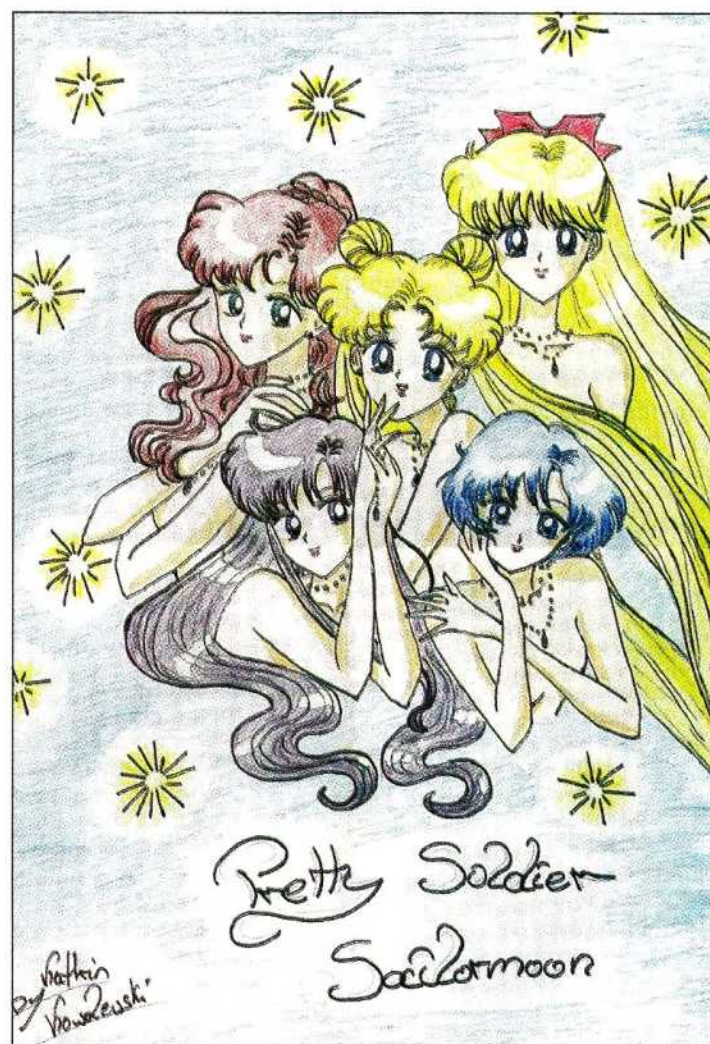
Wird Zelda 64 endlich mal deutsche Sprachausgabe bieten oder wird nur wieder Englisch (und optional Hyrulisch) gesprochen?

Rachid Altenkrich, Brandenburg

#### TOTAL! antwortet:

Diesbezüglich hüllt sich Nintendo in Schweigen – wie sollte es auch anders sein. Wir sind der Meinung: Zelda 64 muß deutsche Sprachausgabe haben, und bitte qualitativ hochwertige. Vielleicht gibt sich Nintendo, angespornt von der ständigen Kritik, diesmal richtig Mühe (LylatWars ohne PAL-Balken und Geschwindigkeitseinbußen war schon ein lobenswerter Schritt in die richtige Richtung.), läßt sich viel Zeit und bringt Zelda 64 in Deutschland als ‚großen Weihnachtstitel 1998‘. Aber wir wollen den Teufel hier nicht an die Wand malen.

Wir gehen allerdings davon aus, daß Nintendo erneut die Variante ‚deutsche Bildschirmtexte und englische Sprachausgabe‘ wählt.



Offensichtlich ist dem Sailor-Team während der ‚Mach auf‘-Sequenz ein kleines Malheur passiert. Kathrin Kowalewski (13) aus Iserlohn hat es freundlicherweise im Bild festgehalten



## Even more Zelda

1. Werden bei Zelda 64 alle Charaktere sprechen können, oder wird nur die Story erzählt?
2. Unterstützt Zelda 64 das Rumble Pak?

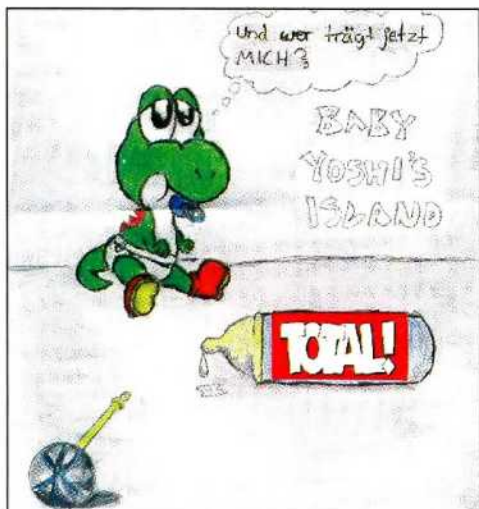
Michael Stark, ?

## TOTAL! antwortet:

1. Alle Charaktere, außer Link – damit sich der Spieler besser mit Link identifizieren kann und ihn nicht mit fremder Stimme sprechen hört.
2. Ja. Miyamoto machte vor kurzem mal wieder ein paar vage Andeutungen, z. B. daß man einige besondere Gegenstände, die nicht zur Lösung des Spiels notwendig sind, nur dank Rumble Pak finden kann, weil es anfängt zu rütteln, wenn man sich dem versteckten Objekt nähert. Ob diese Idee wirklich umgesetzt wird, hat er aber nicht definitiv zugesagt.

## Dauerspaß

1. So wie es aussieht, bezieht sich eure Dauerspaß-Wertung nur auf das erste Mal durchspielen. Denn Super Mario



Mann, ist der Baby-Yoshi niiiiedlich! Gezeichnet v. Paul Winkler (13), Düsseldorf

64 gibt ihr bei Dauerspaß eine 1. Das Spiel macht auch sehr viel Spaß, bis man alles herausgefunden hat. Dann gibt es kaum noch Reize oder Motivation, um sich das Spiel immer und immer wieder anzutun.

Demnach müßten Sportspiele, sofern sie gut sind, eigentlich die höchsten Werte in der Rubrik Dauerspaß bekommen. Denn da kann jedes Spiel anders ausgehen, andere Taktiken führen zum Erfolg oder zur Niederlage. Oder man versucht, Bestzeiten unbedingt zu schlagen.

2. Gibt es eigentlich schon mehr als ein Gerücht, daß Formel 1 '97 von Synthesis für das N64 rauskommt?

Ray Montana, Bleckede

## TOTAL! antwortet:

Wir wollen mal so sagen: Ein Sportspiel (z. B. Fußball) schaltest Du ein, spielst eine Partie und hast alles gesehen, was das Spiel zu bieten hat (22 Spieler, zwei Tore, einen Ball). Etwas wirklich Neues kommt nicht mehr dazu.

Oder, um das Thema ein wenig ernster anzugehen, denn die Frage ist ja absolut berechtigt: Die Dauerspaß-Wertung richtet sich danach, was im jeweiligen Genre möglich ist. Wenn man sich mit einem gut spielbaren, nicht unfair designten Jump&Run oder Actionspiel 40 Stunden lang beschäftigen kann, ist dies schon das höchste aller Gefühle. Mehr ist z. B. nur bei einem Super Mario Bros. 3 (NES) drin, aber auch nur deshalb, weil es keine Batterie zum Speichern von Spielständen hat und man immer wieder von vorn beginnen muß. Neue Bestzeiten kann man nach dem ersten Durchspielen bei SM 64 zwar nicht aufstellen (bzw. nur, wenn man mit einer Stoppuhr danebensitzt), aber neue Taktiken oder Techniken kann man sehr wohl entwickeln. Schon mal versucht, ohne die Kanone auf das Schloßdach zu gelangen (vgl. TOTAL! 2/97)?

## Bestseller gesucht

1. Welches ist das meistverkaufte Spiel für das SNES?
  2. Kommt Street Fighter EX plus Alpha auch für das N64?
  3. Warum habt ihr den Final Fantasy VII Schriftzug in eurem „Rollenspiele aus Fernost“-Report so verunstaltet? Ich weiß, daß es ein Konkurrenztitel ist, aber das könnte man doch auch anders kennzeichnen.
- Verzeiht mir das bißchen Kritik, aber das Leben ist ja nicht nur Sonnenschein. Macht weiter so und „im Namen des Mondes werde ich weiterhin eure Zeitschrift lesen!“

Martin Marchaj, Kusel

## TOTAL! antwortet:

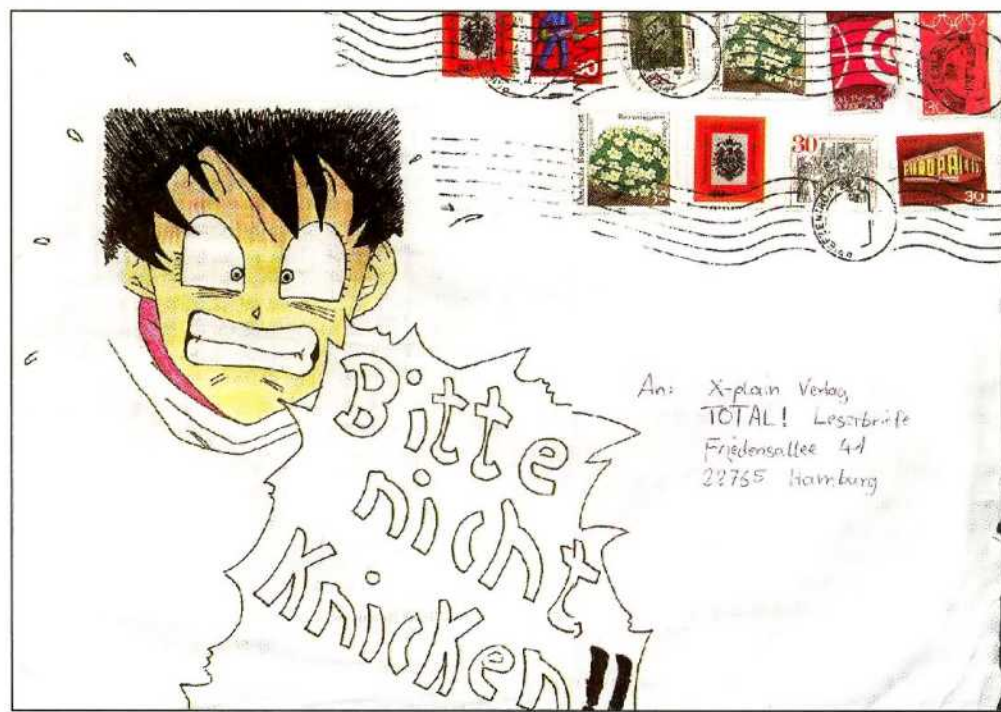
1. Wie üblich können wir nur sagen, daß es zu dieser Frage keine genauen Angaben seitens Nintendo gibt. Donkey Kong Country soll sich laut Rare weltweit 9,5 Millionen mal verkauft haben. Super Mario World dürfte diesen Wert allerdings überbieten, da das Spiel teilweise im Bundle zusammen mit dem SNES verkauft wurde.
  2. Ein 3D-Street Fighter ist gerüchlicherweise (!) in Arbeit. Nintendo Space World abwarten!
  3. Eine interessante Theorie, um die verpatzte Abbildung zu erklären. Der Regisseur Oliver Stone (JFK) hätte seine wahre Freude an dieser Verschwörungstheorie. Eigentlich handelt es sich dabei nur um einen (technischen) Darstellungsfehler aufgrund eines falschen Dateiformates. Es ist reiner Zufall, daß dies ausgerechnet bei einem ‚Konkurrenztitel‘ passierte.
- PS: Immer schön den Mondstein festhalten.

## Die Ellipse ist rund

1. Wie heißt der Grafikstil von Ecstati-ca (PC)? Kann das N64 den Grafikstil auch darstellen?



Karolina Lossa (11) aus Marl wollte zwar ursprünglich in die künstlerische Ecke, aber das Kirby-Kaleidoskop macht sich doch in der Leserpost auch ganz gut, oder etwa nicht?

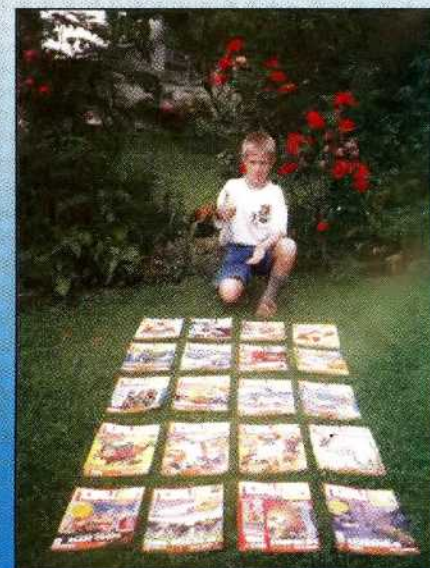


Benjamin Scabell aus Bremen hat nicht nur die Briefmarkensammlung seines Vaters geplündert (?), sondern mit seiner freundlichen Bitte auch Erfolg bei der Post

# TOTAL!

## LESERSPIEGEL

### Teil 43



Manuel S. Fritsch aus Groß-Umstadt gönnt seiner TOTAL!-Sammlung nicht nur einen Platz an der Sonne, sondern hat auch eines unserer Merchandising-Produkte erworben. (O.k., nun ist's aber mal genug mit dieser Tankstellenfirma. Oder, um auf Deine Frage zu antworten: Die Idee tauchte schon zu Zeiten der allerersten TOTAL!-Ausgaben auf. Wir wurden sogar einmal gefragt, ob wir was mit der Total-Werbung auf einigen Formel-1-Boliden der '96er Saison zu tun hätten! Die übrigen Fragen haben wir ja fast alle in dieser oder der vergangenen Ausgabe beantwortet.)



2. Wie testet ihr japanische Spiele?  
Christian Switański, CH-Davos

**TOTAL! antwortet:**

1. Natürlich hat der ‚Erfinder‘ des auf Ellipsen basierenden Grafikstils, Andrew Spencer, dem Kind auch einen (mehr oder weniger) wohlklingenden Namen verpaßt: Spheroid-Engine nennt sich die zugrunde liegende Technik. Sowohl beim N64 als auch bei den aktuellen PC-Grafikkarten wie 3Dfx ist das nicht möglich, da diese auf polygonaler (also eckiger) Basis arbeiten.  
2. Wir stecken das japanische Modul in den Modulschacht der japanischen Konsole, schalten ein und spielen drauflos. Sollten allzu viele Kana oder Kanji auf dem Bildschirm erscheinen, konsultieren wir einen Japanischkundigen unseres Vertrauens (sprich: Hiro).

**Oldies but Goldies**

1. Bitte behaltet auch weiterhin die **NES-Charts** bei, auch wenn sich fast nichts mehr tut. Ihr seid nun ‚mal das einzige Magazin, das die NES-Spiele noch ‚führt‘.  
2. Auf dem Atari VCS 2600 gab es mal das Spiel *Ms. Pac-Man*. Gibt es das auch auf dem SNES?  
3. Wie stehen die Chancen, daß *The Lost World (Jurassic Park 2)* und *Hercules* auf dem SNES veröffentlicht werden?

Roland Pohl, Igelstadt

**TOTAL! antwortet:**

1. O.k., machen wir.  
2. Ja, haben wir erst in TOTAL! 6/97 getestet. Allerdings ist *Ms. Pac-Man* kaum zu bekommen, da es nur in England (PAL-Import) erschienen ist.  
3. Schlecht. Keins der beiden Spiele ist für SNES angekündigt. Dabei erscheint *The Lost World* sogar noch für Mega Drive – übrigens laut offizieller Aussage Segas das letzte Spiel für den anderen 16-Bitter. Andererseits: Besonders gut ist das Spiel nicht, auch nicht die 32-Bit-Variante für PSX bzw. Saturn. Auch *Hercules*-Fans müssen mit der (miserablen) Game-Boy-Variante vorlieb nehmen.



EWJ erlebt dank der Cartoon-Serie ein Revival. Ohne Namen auf der Rückseite des Bildes bleibt der Künstler anonym



Martina Nistler (16) und Bianca Schneider (17) schickten nicht nur liebe Grüße aus Königsbrunn und Augsburg, sondern auch noch die Zeichnung des Monats. Holerö!

**Mario-Fanclub?**

1. Im Abspann von *Mario Kart 64* wird ein „*Super Mario Club*“ erwähnt. Habt ihr zufällig ein paar Informationen über ihn?  
2. Werden Spiele mit Vierspieler-Modus künftig immer ohne Hintergrundmusik auskommen müssen wie *Mario Kart 64*? Wenn ja, wäre das nicht gerade so toll.  
3. In einem PC-Magazin wird behauptet, daß *Turok für den PC* in grafischer Hinsicht deutlich besser ist als für das N64. Stimmt das? Ist das aus technischer Sicht überhaupt möglich?

Tobias Sünder, Niederhorbach

**TOTAL! antwortet:**

1. Bei besagtem ‚Club‘ handelt es sich um die interne Testabteilung von Nintendo Company Limited, also nicht um einen Verein von Fans.  
2. Die meisten aktuellen Konsolen sind gar nicht in der Lage, Aktion auf viergeteilten Bildschirmen darzustellen, oder die Programmierer geben sich nicht die Mühe, einen Vierspieler-Modus zu programmieren. Also ist es doch toll, daß überhaupt einer da ist. Daß dieser dann nicht so gut ist wie der Einspieler-Modus, ist doch wohl klar. Abgesehen davon: Die Programmierer von *Mario Kart 64*

haben sich nicht gerade mit Ruhm bekleckert und kein technisches Meisterwerk abgeliefert. Es ist also noch nicht aller Tage Abend.

3. Klar ist das möglich, schließlich kostet allein eine 3Dfx-Grafikkarte, die bei der PC-Umsetzung für die gute Optik sorgt, soviel wie eine komplette Nintendo-64-Konsole. Zusammen mit der Platine und dem ganzen Drum und Dran kostet ein leistungsfähiger PC vierstellige Summen – den nötigen Monitor noch nicht mitgerechnet.

Wir haben ja bereits vor einigen Monaten in der Leserpost das Thema diskutiert, daß PCs mit der nächsten oder übernächsten Hardware-Generation selbst das N64 in die Tasche stecken würden – zumindest, wenn es um die Grafik geht. Der Punkt ist mit 3Dfx erreicht. Allerdings hat diese Leistung auch ihren Preis. Abgesehen davon, daß die Auflösung höher ist (640 x 400 Pixel), gibt es übrigens zwischen beiden Versionen keine bahnbrechenden Unterschiede. Gleiches gilt übrigens auch für die PC-Umsetzung von *Star Wars: Shadows of the Empire*.

**Sternenfuchs**

Könnt ihr eine Komplettlösung zu *Lylat Wars* machen? Ich finde nicht alle Me-

daillen. Wie spielt man es am besten durch?

Sebastian Größchen, Bottrop

**TOTAL! antwortet:**

Na ja, was soll man da großartige Tips geben, außer, daß man genügend Gegner abschießen muß und möglichst oft den aufladbaren Laser benutzen sollte, da man damit Bonus-Hits kassiert. Man kann in der ersten Levelhälfte alle Bomben benutzen und in der zweiten dann ein Leben verlieren, um neue Bomben zu bekommen. Abgesehen davon ist eigentlich alles nur eine Sache der Reflexe, wie Jack Burton immer zu sagen pflegt (in *Big Trouble in Little China*).

**Sim City**

1. Wird *Sim City* (SNES) noch produziert?  
2. Wird es *Sim City* in absehbarer Zeit in der Super-Classic-Serie geben?  
3. Welcher Teil (das Original oder *Sim City 2000*) ist eurer Meinung nach besser (nicht komplexer)?

Jeffrey Jaworski, Dorfmark

**TOTAL! antwortet:**

1. Leider nicht. Einige Händler und Kaufhäuser müßten aber noch Restposten auf Lager haben.  
2. Laut Nintendo ist das nicht geplant.  
3. Teil 1, deshalb haben wir ihn auch besser bewertet. (Guter Trick, was?)

**Rüttelpacket**

1. Ich habe in Ausgabe 9/97 gelesen, daß es ein Rumble Pak namens *Shockwave* geben soll, das auch Spiele unterstützt, die nicht für das Rumble Pak entwickelt wurden. Wie soll das funktionieren?

2. Kann man mehrere Rumble Paks gleichzeitig benutzen, also z. B. bei *Lylat Wars* auch für Spieler 2, 3 und 4?

Tobias Zaft, Hamburg

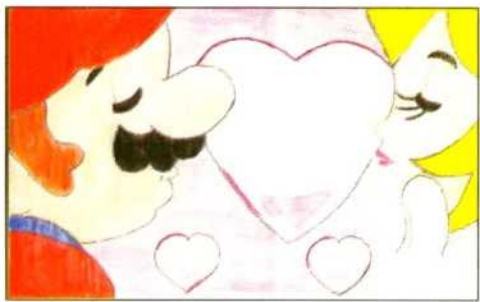
**TOTAL! antwortet:**

1. Per Ton wird ein Rütteln erzeugt, z. B. durch Baßfrequenzen. Nach einem vergleichbaren Prinzip arbeitet auch der



Link im neuen Design, von Michael Hildebrand (14) aus Rheinbach





Da glaubt man, den Klempner zu kennen, und dann so was! Hallo, Melanie (Wichmann aus Schenkenzell-Kaltbrunn), Grüße auch an Deine Schwester Jennifer und Eure zwölf (12 ??) Katzen

Aura Interactor. Das Shockwave gibt es allerdings immer noch nicht zu kaufen. Unser Testmuster verrichtete zwar seinerzeit anstandslos seinen Dienst, doch offenbar gibt es Probleme bei der Massenproduktion. Genaue Infos konnte uns der Hersteller nicht geben. Sobald das witzige Zubehör in den Läden liegt, werden wir es zur Sicherheit noch mal unter die Lupe nehmen.

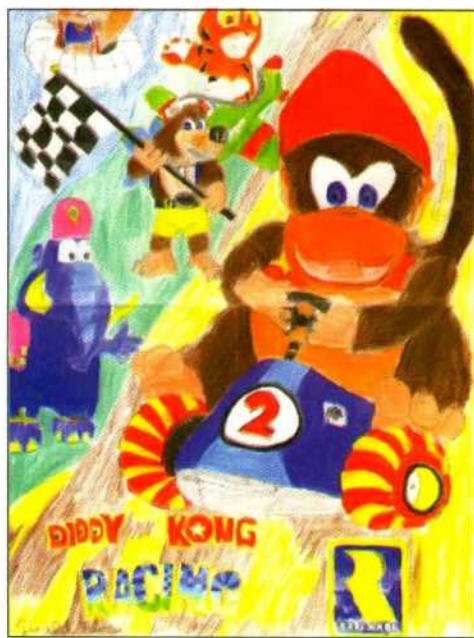
2. Ja. Die Hersteller von Batterien werden sich darüber freuen.

## Knapp 9 % fehlen noch

Auf der verzweifelten Suche nach dem ultimativen Mag bin ich schließlich bei der TOTAL! gelandet. Ihr habt die unglaubliche Leistung erbracht, mich zu über 90 % zufriedenzustellen. Aber mal ehrlich, müssen die Action-Replay-Codes wirklich sein? Doch das ist nicht der

Grund dieses Geschreibsels.

1. Wißt ihr eigentlich, daß ihr unheimliche Geizhalse seid? Schlagt doch mal die TOTAL! 4/97 Seite 78 auf! In der unteren rechten Ecke vegetiert da ein überaus interessanter Screenshot 'rum. Faszinierend, was es nicht alles für Turok-Cheats gibt – und sogar auf Deutsch, also kein US-Import oder so. Warum nur, frage ich mich, rückt ihr diese nicht endlich mal raus? Schon allein für den Warp-Campaigner würde euch die Leserschaft (ich allen voran) die Füße küssen – von „alle Schlüssel“ mal ganz zu schweigen.



Kaum war TI 10/97 draußen, schon hatten wir das erste DKR-Bild auf dem Tisch – von Gerald Farca (13) aus Augsburg

2. Wenn man sich ein Modul kauft (Turok) und dann eine (empfohlene, ausgezeichnete) Memory-Card dazu, die nach kurzer Zeit an Alzheimer leidet und bald darauf einen schweren Anfall von Tod hat, und wenn besagtes Ereignis nach Umtausch und Reklamation dreimal passiert, darf man dann davon ausgehen, daß das Spiel einen Zacken weg hat, oder ist jetzt prompt das Sechs-Monate-Garantie-Syndrom eingetreten?

Susanne Buchta, Bentwisch

## TOTAL! antwortet:

Uns ist bewußt, daß ARP-Codes zwangsläufig nicht für alle Leser nützlich sind. Doch laut unserer letzten Umfrage besteht genügend Interesse daran, um regelmäßig eine halbe bis eine Seite dafür zu „opfern“. Solange es noch kein funktionstüchtiges ARP-Modul für das N64 gibt, wird der Umfang allerdings aufgrund der wenigen neuen Spiele für Game Boy und SNES zurückgehen.

1. An uns soll's nicht liegen, denn den schwarzen Peter müssen wir in diesem Fall abgeben. Die Abbildung, die uns schon unzählige Anrufe und Briefe eingebracht hat (wir warten auf unsere Gewinnbeteiligung von Telecom und Post), ist jedoch das Resultat eines speziellen Spielstandes auf einem speziellen Controller Pak, das uns Iguana für die Komplettlösung zur Verfügung gestellt

hatte. Angeblich gibt es keinen Cheat, der denselben Effekt hat.

2. Uns sind zwar vereinzelte Probleme mit Controller Paks von Fremdherstellern (nicht von Nintendo) bekannt, doch von einem solchen Problem haben wir noch nichts gehört. Eine Ferndiagnose ist deshalb nicht möglich. Hast Du mal getestet, ob bei Freunden, Verwandten und Bekannten mit Deinem Modul/Deiner Speicherkarte (oder bei anderen Spielen) dasselbe Problem auftritt? Falls der Fehler am Modul liegt, was wir uns eigentlich nicht vorstellen können, solltest Du das bei Acclaim reklamieren. Vielleicht liegt der Fehler aber auch an der Schnittstelle des Joypads. Hast Du es mal mit einem anderen Controller versucht?

## Weniger ist mehr?!

Warum kommen für das N64 so viele Rennspiele heraus?

Eric Täuscher, Königsee

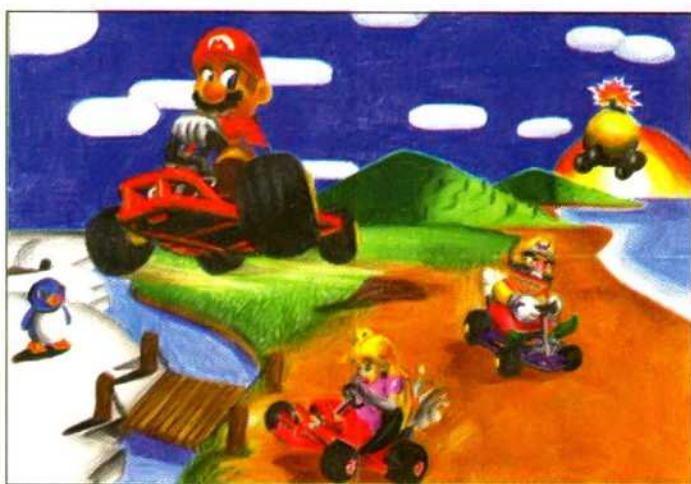
## TOTAL! antwortet:

Erstens werden auch für die 32-Bitter zur Zeit unzählige Rennspiele veröffentlicht, zweitens gab es zum Start des N64 nur sehr wenige, so daß offenbar viele Firmen gleichzeitig Handlungsbedarf verspürten. Unsere Meinung dazu ist (und damit wären wir wieder beim Thema des ersten Briefes): Ein wenig mehr Abwechslung könnte nicht schaden.

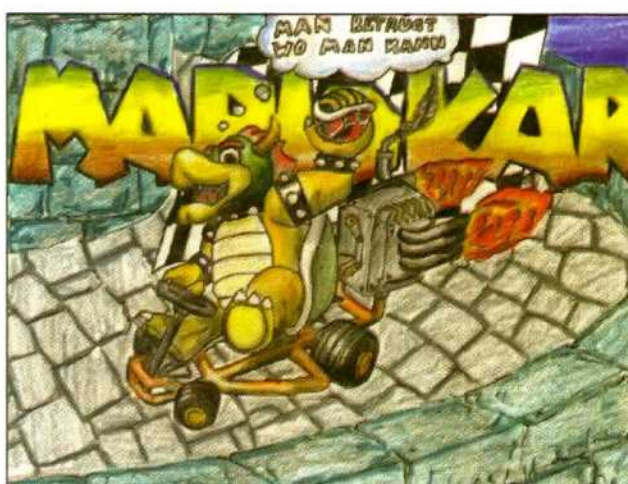
## Mario Kart 64-Malwettbewerb

Eigentlich hätten es ja alle Einsendungen für den Malwettbewerb verdient, in der TOTAL! abgedruckt zu werden. Bei knapp 500 Exponaten könnten wir damit jedoch bis zur Jahrtausendwende die Leserpostseiten (oder wahlweise ein komplettes Sonderheft) füllen. Eine kleinere Auswahl wollen wir an dieser Stelle jedoch

noch einmal präsentieren und darauf hinweisen, daß einige Trostpreise (exklusive TOTAL!- und Nintendo-T-Shirts) auf dem Weg sind. Den namenlosen Künstler (beziehungsweise die Künstlerin) der „Bunny beim MK 64-spielen“-Zeichnung (abgebildet auf Seite 17 der vergangenen Ausgabe) möchten wir bitten, sich per Leserbrief (oder -postkarte) bei uns zu melden.



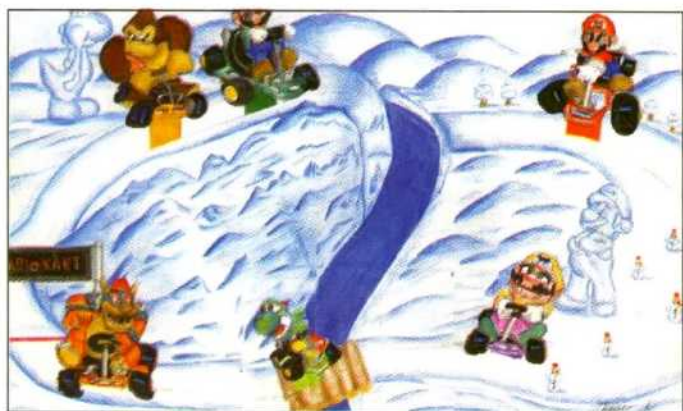
Manuel Hüsner (13) aus CH-Friedlisberg verdanken wir dieses schöne Bild. Wie hat Mario zu diesem Sprung angesetzt?



Philipp Petternel (14) aus A-Oberschützen legt dem Koopa-König ein fragwürdiges Motto in den Mund



Stefan Müller (14) aus Giershausen läßt die Kartfahrer tanzen. Fast mehr Chaos als in der TOTAL!-Redaktion ...



I. Kaiser aus Hallstadt bastelte ein geniales MK 64-Verschiebespiel. Auf der Rückseite ist eine Circuit-Strecke spielbar



„Mit einem Citroën wäre das nicht passiert!“, behauptet der Urheber des Bildes, Gerald Laner aus A-Volders



Von Michael Birlo (17) aus Mayen stammt dieses Werk. Sein Bruder (?) Manuel schickte uns ein ähnliches Motiv





# TOTAL! hat die Lösung!



MIT EINEM **TOTAL!-ABO** SEID IHR FRÜHER INFORMIERT, SPART GELD, ZEIT UND DEN WEG ZUM KIOSK. BRANDHEISSE INFOS ZU DEN NEUESTEN SPIELEN, TIPS, TRICKS UND JEDE MENGE LÖSUNGSHILFEN KOMMEN JEDEN MONAT DIREKT ZU EUCH NACH HAUSE.

**TOTAL!**  
Abo-Club

z. Hd. Frau Krüger  
Bahndamm 9  
23617 Stockelsdorf

**ABO • ABO • ABO • TOTAL! • ABO • ABO • ABO**

12/97

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 **Bank-abbuchung/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)







Gebt Ihr beim Überqueren eines Turbokfeldes kurz vom Gas, ist die Beschleunigung um einiges stärker



Das eiskalte Wasser in der Schneewelt ist nur für Kartfahrer gefährlich. Hovercrafts können ungehindert passieren



Habt Ihr alle Teile des magischen Amuletts gewonnen, müßt Ihr Euch dem Obergegner Wizzpig stellen



Auch der Vierspieler-Modus ist technisch einwandfrei und sehr gut spielbar

Was wäre Nintendo nur ohne Rare? Bereits für das NES entwickelten die Briten einige echte Klassiker (R.C. Pro-Am, Snake Rattle N Roll) und mit Donkey Kong Country brachten sie 1994 das erfolgreichste SNES-Spiel aller Zeiten auf den Markt. Auch im N64-Zeitalter sind Rare-Spiele eine Klasse für sich: Blast Corps und GoldenEye 007 wurden mit dem begehrten TOTAL!-Gütesiegel ausgezeichnet. Offenbar kann Diddy Kong Racing diese ruhmreiche Tradition fortsetzen, denn Rares Fun-Racer ist nicht nur irgendein Rennspiel, es ist der vielleicht abwechslungsreichste und unterhaltsamste Vertreter seines Genres überhaupt.

### Der Adventure-Modus

Um Euch das Besondere an DKR näherzubringen, wollen wir den Adventure-Modus Schritt für Schritt beschreiben, so daß Ihr einen genauen Einblick in den komplexen Spielablauf erhaltet. Denn

### DIE ENDGEGNER



# DIDDY KONG RACING

Nur drei Monate sind seit der ersten Ankündigung von Diddy Kong Racing vergangen, und mittlerweile ist das Modul bereits auf der ganzen Welt erhältlich – so was bringt nur Nintendo fertig. Daß der diesjährige Weihnachtstitel aber kein Schnellschuß, sondern selbst für Mario Kart 64 harte Konkurrenz ist, zeigt unser Test. Schnallt Euch an, startet die Motoren und stürzt Euch mit Diddy & Co. in das größte Rennspielabenteuer aller Zeiten!





**POSTIN!**  
Extrem abwechslungsreiches  
Gameplay,  
interessante Spielmodi

kissenfahrzeug umzusteigen. Mit dem Gefährt und dem Charakter Eurer Wahl (siehe Preview in TOTAL! 10/97) könnt Ihr dann das weite Areal erforschen. Durchquert Tunnel und Wasserfälle und sucht in den entlegensten Gebieten nach den versteckten goldenen Ballons! Habt Ihr mindestens einen Ballon gefunden, lohnt sich der Besuch der ersten Höhle, in der sich fünf Tore befinden. Hinter vier dieser Tore liegen die Rennstrecken der Dinosaurierwelt, die Ihr allerdings erst be-

fahren dürft, wenn Ihr die auf dem Portal angegebene Zahl von goldenen Ballons besitzt. (Jede Strecke, die Ihr so öffnet, wird übrigens auch im Race-Modus freigelegt.) Die Rennen der ersten Höhle werden noch alle mit dem Kart gefahren. Ihr könnt Euch also mit dem Sliden vertraut machen und lernen, die Extras und Turbopfelder richtig zu nutzen. Gelingt es Euch, den ersten Platz zu erkämpfen, erhaltet Ihr von Taj als Belohnung einen weiteren goldenen Ballon. Habt Ihr alle vier Rennen gewonnen, steht hinter dem fünften Tor die erste Konfrontation mit einem Endgegner bevor – Ihr müßt gegen ein ausgewachsenes Triceratops antreten. Versucht vor dem Urzeitvieh den Gipfel des Berges zu erreichen, wobei Ihr die Turbos und Raketen geschickt einsetzen und darauf achten müßt, nicht zermalmt zu werden! Habt Ihr den Saurier besiegt, müßt Ihr noch einmal auf die

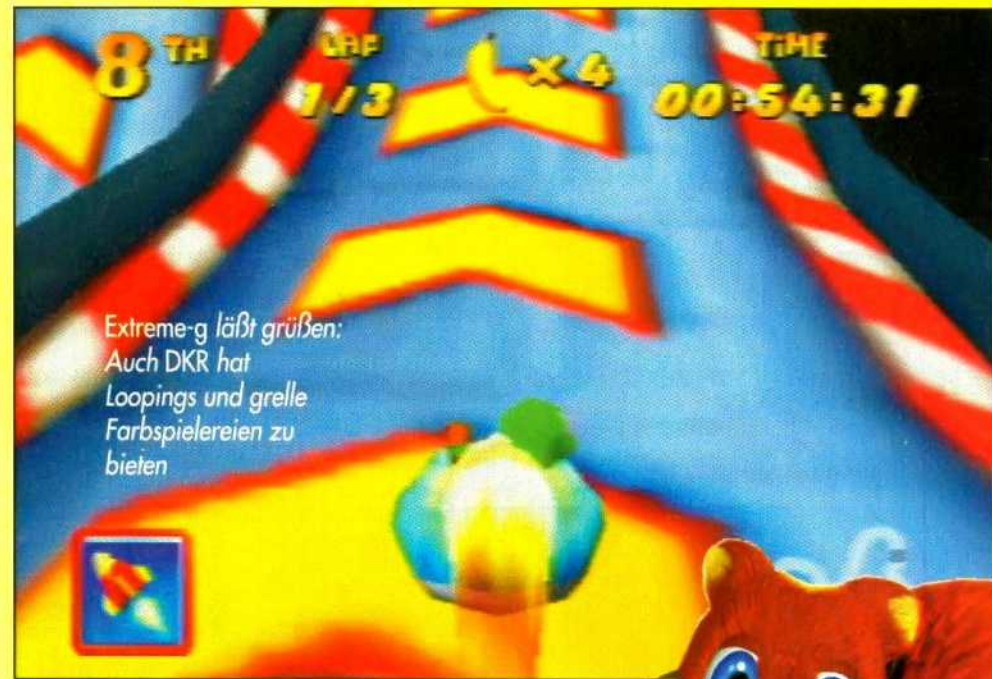
vier Rennpisten. Neben dem Gewinn des ersten Platzes, müßt Ihr nun auch acht auf der Strecke verstreute N64-Münzen einsammeln. Meistert Ihr auch diese Aufgabe, steht ein weiteres, nun aber deutlich schwierigeres Wettrennen gegen den Triceratops auf dem Programm. Erst

wenn Ihr auch dieses siegreich beendet habt, erhaltet Ihr ein Viertel eines magischen Amuletts. Die fehlenden drei Teile könnt Ihr in den an-



Als Endgegner erwarten Euch ein Triceratops, ein Walross, ein Krake, ein fliegender Drache und Wizpig, der Oberschurke

Nur im Ein- und Zweispieler-Modus gibt es Computergegner. Im Drei- und Vierspieler-Modus müßt Ihr ohne diese Konkurrenz auskommen



Paßt auf, daß Euch Wizpig nicht mit seinen Quadrat-latschen zermalmt!



Im Battle-Kurs der Ritterwelt geht es darum, schneller als seine Gegner zehn Bananen einzusammeln





## ZU LANDE, ZU WASSER UND IN DER LUFT

deren, auf der Oberwelt zu finden, in denen wieder je vier Rennstrecken und ein Endgegner auf Euch warten. In der Eiswelt fordert Euch ein riesiges Walross, in der Wasserwelt ein Kraken und in der Ritterwelt ein fliegender Drache heraus. Erst wenn Ihr diese alle besiegt habt, dürft Ihr dem Oberbösewicht Wizpig gegenübertreten. Habt Ihr ihn besiegt, ist



Eingeblendete Richtungspfeile erleichtern Euch die Orientierung auf den Rennstrecken. Dadurch finden sich auch Einsteiger schnell zurecht



Die Wizpig-Statue gewährt Euch Zugang zum Trophy-, die Uhr TT zum Time-Trial-Modus



das Spiel aber erst zu 60 Prozent durchgespielt.

### Extra-Aufgaben

In jeder Höhle der Oberwelt findet Ihr neben den vier Rennstrecken und dem Endgegner auch einen Battle-Kurs, in dem Ihr Euch mit drei Gegnern messen müßt, um eine Auszeichnung zu erhalten. In der Saurierwelt ist es Eure Aufgabe, mit dem

Flugzeug vier Eier aus einem Vulkankrater zu fischen und in Eurem Nest abzulegen. In der Ritterwelt sieht es ganz ähnlich aus: Ihr müßt möglichst schnell zehn Bananen einsammeln. Weniger friedlich geht es auf dem Wasser und in der Eiswelt zu, wo es wie bei Mario Kart 64 das Ziel ist, die Gegner abzuschießen.

In einem separaten Nebenraum

jeder Höhle ist eine Statue zu finden, die Zugang zum Trophy-Modus gewährt. Dabei müßt Ihr die vier Rennstrecken einer Höhle als Meisterschaft absolvieren und den Gesamtsieg davontragen, wofür Ihr einen Pokal erhaltet. Erst wenn Ihr alle vier Pokale gewonnen habt, dürft Ihr Wizpig in den Weltraum folgen und dort vier neue Rennstrecken erkunden und noch einmal gegen den Obermotz antreten. Scheinbar ziellos umherschreitend könnt Ihr in jeder Höhle die Uhr TT antreffen. Wenn Ihr sie anspricht, fordert sie Euch im Time-Trial-Modus zu einem Wettrennen heraus. Als Belohnung für den Sieg erhaltet Ihr einen Teil einer Uhr.

Last but not least möchte sich auch



Ähnlich wie Mario Kart 64 macht Diddy Kong Racing mit einigen Mitspielern gleich doppelt so viel Spaß. Im Dreispieler-Modus wird im vierten Bildschirm wahlweise eine Streckenkarte oder eine zusätzliche Kameraperspektive eingeblendet



## Cheats, Codes, Geheimnisse ...

Unter dem Menüpunkt Magic Codes könnt Ihr, ganz ähnlich wie bei Turok, Cheats eingeben, die einige neue Features im Spiel freilegen. Diese Codes könnt Ihr dem Abspann entnehmen, der erscheint, nachdem Ihr den letzten Endgegner besiegt habt. Ist es Euch gelungen, alle goldenen Ballons zu gewinnen, wird ein Mirror-Modus freigelegt, der den Titel Abenteuer 2 trägt. Mit dem Hahn Drumstick und der Uhr TT sind zudem noch zwei versteckte Fahrer zu erspielen.





Durch das Auf-sammeln von Bananen könnt Ihr die Höchstgeschwindigkeit Eures Fahrzeugs erhöhen

Taj ab und an mit Euch messen. Seine Rennstrecken sind in der Oberwelt durch rote Flaggen markiert. Gewinnt Ihr gegen den auf einem fliegenden Teppich antretenden Elefanten, erhaltet Ihr einen weiteren goldenen Ballon.

**NEGATIN!**  
Der bunte Grafikstil und die Musik sind sicher nicht jedermanns Geschmack.

sen sich präzise steuern und haben verschiedene Vor- und Nachteile. So ist das Luftkissenfahrzeug zwar geländetauglich und äußerst wendig, aber auch recht langsam. Die mit dem Flugzeug erreichbaren Abkürzungen sind manchmal so schmal, daß nur geübte Spieler einen Vorteil aus ihnen ziehen können und Kartfahrer werden abseits der befestigten Strecke gnadenlos ausgebremst. Gegen die aggressiv fahrende Computer-Konkurrenz hat man nur eine Chance, wenn man die Turbos und Extras (siehe Seite 24) richtig nutzt.

Eine weitere Stärke von DKR sind die Mehrspieler-Modi. Auch im Vierspieler-Modus ist die Grafik schnell und übersichtlich. Die vier Battle-Kurse sind ein zusätzlicher Anreiz und wesentlich unterhaltsamer als bei Mario Kart 64. So müßt Ihr nicht nur Jagd auf Eure Mitspieler machen, sondern könnt auch friedlich im Wettstreit gegeneinander Dinooier oder Bananen einsammeln – wer als erster zehn hat, gewinnt. Habt Ihr mal keine menschlichen Gegner zur Hand, übernimmt der Computer diese Rolle – noch ein Pluspunkt gegenüber MK 64. Einen weiteren beschreibt Lee Schuneman folgendermaßen: „Die Computer-Intelligenz bei DKR ist sehr weit entwickelt. Die Fahrer reagieren auf ihre Umgebung und das Verhalten der Konkurrenz. Sie sammeln gezielt Waffen, powern sie auf und verlassen auch die Ideallinie, um möglichst erfolgreich abzuschneiden.“

Besonders für Mario Kart 64-Fans scheint DKR das richtige Spiel zu sein. Ist MK 64 schon nach wenigen Tagen durchgespielt, so könnt Ihr Euch mit Diddy, Banjo & Co. auch im Einspieler-Modus garantiert wochenlang unterhalten. Durch die abwechslungsreichen Spielmodi kommen auch Rennspielern sonst eher abgeneigte N64-Besitzer auf ihre Kosten. DKR ist nicht zuletzt aufgrund seines günstigen Preises von 100 DM der ideale Wunsch zum Weihnachtsfest.

Marco Häntsch

### Das war aber noch lange nicht alles ...

Wie Ihr seht, bietet DKR viel zu entdecken und stundenlangen Spielspaß. Dies liegt auch nicht zuletzt an dem abwechslungsreichen Gameplay und der gelungenen Steuerung. Egal ob Kart, Flugzeug oder Hovercraft, alle Fahrzeuge las-



47 goldene Ballons, ein magisches Amulett, eine Taschenuhr, vier Trophäen und vier Schlüssel gilt es einzusammeln bzw. zu gewinnen, um das Abenteuer erfolgreich zu überstehen



Spektakulär: Der fünfte Spielabschnitt führt Euch in eine futuristische Weltraumkulisse. Nehmt Euch in acht vor angreifenden Raumschiffen und feindlichem Laserbeschuß!



Die vier Battle-Kurse könnt Ihr auch im Einspieler-Modus gegen drei Computergegner spielen

### Gameplay

1

Kein anderes Rennspiel bietet mehr Abwechslung. Die Steuerung und das Streckendesign sind gelungen.

### Dauerspaß

1

Drei verschiedene Fahrzeuge + 20 Rennstrecken + vier Battle-Kurse + sechs Endgegner = Spielspaß pur.

### Grafik

1-

Rare zeigt sich detailverliebt. Die Polygongrafik ist extrem aufwendig, aber auch kreischend bunt.

### Sound

2-

Bei der Musik bewies Rare wenig Geschmack. Die Sprachsamples und Soundeffekte sind ausgezeichnet.

### TOTAL-CHECK

Genre ..... Rennspiel  
Level ..... 20 + 6 + 4  
Schwierigkeit ..... hoch  
Continues ..... Batterie  
Speicherkapazität ..... 128 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**1**





# DIDDY KONG RACING



„Diddy Kong Racing ist ein Rennspiel-Adventure. Das Spielkonzept unterscheidet sich grundsätzlich von Mario Kart 64.“, sagt Lee Schuneman, Projektleiter bei Rare. Für all diejenigen, die unentschlossen sind, welches der beiden Spiele sie sich zulegen sollen, haben wir die wichtigsten Features beider Titel noch einmal gegenübergestellt. Auch MK 64-Fans können anhand dieses Vergleiches feststellen, ob sich für sie der Kauf von DKR lohnt.

## Diddy Kong Racing

## Mario Kart 64

### Die Grafik



Sicher ist nicht jeder vom grellbunten Grafikstil angetan, doch technisch hat DKR dem Nintendo-Produkt einiges voraus. Während die Japaner, um den typischen Mario-Stil beizubehalten, noch Sprites bei der Darstellung der Fahrer benutzten, erreicht Rare auch mit Polygonen eine ähnliche Wirkung. Das entlastet die Hardware und bringt Rechenzeit für die Darstellung der Strecken. Diese sind deutlich aufwendiger als bei MK 64 gestaltet und bieten unzählige Details, wie einen animierten Brontosaurier, mit Lasern angreifende Raumschiffe oder Loopings. Tatsächlich sind bei DKR auf jeder Strecke mehrere grafische Highlights zu finden, während diese bei MK 64 eher seltener sind. Es soll aber auch nicht verschwiegen werden, daß diese grafische Pracht mit einer etwas niedrigeren Spielgeschwindigkeit bezahlt wird, die angesichts des gehobenen Schwierigkeitsgrades allerdings angemessen scheint.

### Die Steuerung



Ein Faktor, der MK 64 zum absoluten Suchtspiel macht, ist die ausgefeilte Steuerung. Durch den aufladbaren Powerslide erschließt sich ein herrlich komplexes Gameplay mit heißen Positionskämpfen und gewagten Überholmanövern. Dieses Feature bietet DKR leider nicht. Zwar könnt Ihr mit dem Kart auch durch die Kurven sliden, dadurch aber keinen Geschwindigkeitsschub erzielen. MK 64-Fans müssen sich also umgewöhnen, aber DKR ist natürlich ein eigenständiges Spiel und hat neben Karts auch noch Flugzeuge und Luftkissenfahrzeuge zu bieten. Mit dem Flugzeug können Rollen und Loopings geflogen werden, das Hovercraft kann fast auf der Stelle drehen und reagiert sehr direkt auf alle Steuerungsbefehle. Ihr müßt Euch im Gegensatz zu MK 64 also nicht nur mit dem Handling eines Fahrzeugs, sondern gleich von dreien vertraut machen. Hinzu kommt die Auswirkung des Charakters auf das Fahrverhalten. Anders als bei MK 64 hat die Wahl des Fahrers starke Auswirkungen auf die Höchstgeschwindigkeit und das Kurvenverhalten. Ihr könnt daher bei der Wiederaufnahme eines Spielstandes auch eine neue Figur wählen, falls Ihr auf einem Kurs mal nicht weiterkommt.

### Das Extrawaffensystem



Wer bei Mario Kart 64 hinten liegt, dem wird geholfen. Er bekommt stärkere Extras, wie Blitze oder Turbos im Dreierpack, die ihm das Aufholen erleichtern. Einfluß darauf, welches Extras man bekommt, hat man allerdings nicht. Dies ist bei DKR ganz anders. Anhand der Farbe eines jeden Ballons könnt Ihr selbst entscheiden, welches Extra Ihr einsammeln wollt. In roten Ballons findet Ihr Raketen, in blauen Turbos, in gelben Schilden, in grünen





# S.

# MARIO KART 64



## Diddy Kong Racing

## Mario Kart 64



Minen und in regenbogenfarbenen Magneten. Jedes dieser Extras könnt Ihr durch mehrmaliges Einsammeln ausbauen. Nehmt Ihr beispielsweise drei gelbe Ballons hintereinander auf, erhaltet Ihr ein Schutzschild, das Euch nicht nur vor Angriffen schützt, sondern auch Gegner aus dem Weg räumen kann. Durch das Aufsammeln eines grünen Ballons bekommt Ihr Öl, mit dem Ihr Verfolger ins Rutschen bringen könnt. Sammelt Ihr noch einen grünen Ballon ein, ohne zwischendurch einen andersfarbigen zu berühren, erhaltet Ihr eine Mine und beim dritten eine Blase, die den Getroffenen einschließt und für längere Zeit aufhält. Durch dieses ausgefeilte Extrawaffensystem wird derjenige belohnt, der die Ballons mit Bedacht einsammelt und seine Extras nicht sinnlos verpulvert – ein taktisches Element, das *Mario Kart 64* fehlt.



## Der Motivationsfaktor



Das sicherlich größte Handicap von *MK 64* ist der niedrige Motivationsfaktor. Alle Strecken sind von Anfang an anwählbar, so daß es eigentlich keine Überraschungen gibt. In diesem Punkt gab sich Rare deutlich mehr Mühe, wie Ihr auch dem Testbericht entnehmen könnt. Ihr müßt jede einzelne Strecke freispielen, dürft Euch mit phantasievollen Endgegnern messen und müßt anspruchsvolle Aufgaben, wie das Einsammeln von Münzen oder das Auffinden von versteckten Schlüsseln für den Battle-Modus meistern. Ähnlich wie bei *Blast Corps* könnt Ihr zahlreiche Auszeichnungen gewinnen und immer neue Spielabschnitte freilegen.



## Die Features

### Diddy Kong Racing

### Mario Kart 64

Charaktere  
Rennstrecken  
Battle-Kurse  
Engegner  
Mirror-Modus  
Batterie  
speicherbarer Ghost  
Rumble-Pak-Unterstützung  
Menüführung  
PAL-Anpassung

8 + 2 versteckte  
20  
4 (1–4 Spieler)  
4 + 2mal Wizpig  
ja  
ja (drei Spielstände)  
ja (Controller Pak/103 Seiten)  
ja  
deutsch/englisch/französisch  
perfekt  
(keine Balken, kein Geschwindigkeitsverlust)

8  
16  
4 (2–4 Spieler)  
keine  
ja  
ja (ein Spielstand)  
ja (Controller Pak/121 Seiten)  
nein  
englisch  
mangelhaft  
(langsamer, Balken, technische Probleme im Vierspieler-Modus)

## Fazit

DKR ist *MK 64* in vielen, aber nicht allen Belangen überlegen. Grafik, Spielumfang und Motivationsfaktor sprechen eindeutig für das Rare-Produkt, doch in puncto Gameplay hat *MK 64* auch einige Vorzüge zu bieten. So ist die Kart-Steuerung komplexer und bietet ein größeres Lernpotential und das Design einiger Strecken (Royal Raceway, Mario Circuit, Dschungel) ist ge-

nial. Wer nun vor der Entscheidung steht, sich eines der beiden Spiele zulegen zu wollen, kann eigentlich keinen Fehler machen, denn beide sind ihr Geld auf jeden Fall wert. Für diejenigen, die hauptsächlich alleine spielen, ist *Diddy Kong Racing* aber die bessere Wahl, weil es viel mehr zu entdecken und interessantere Einspieler-Modi gibt.



# N64

1-2 (simultan)

GT Int./Midway

ca. DM 150



Das Leben ist ein ständiges Auf und Ab. Wieviel Spaß das machen kann, beweist San Francisco Rush. Mit diesem Modul bekommt Ihr ein Rennen der ganz anderen Art.



## SAN FRANCISCO



Auf Rasen, Kies und Sand verlieren die Fahrzeuge extrem an Geschwindigkeit

San Francisco vorbei. Beim Anblick der hügeligen Straßenführung verspürt Ihr plötzlich eine kaum zu bändigende Gier nach Geschwindigkeit. Ihr folgt spontan Eurer inneren

**MIT EINEM LAUTEN KNIRSCHEN VERABSCHIEDET SICH PAPAS FRONTSPOILER**

Tierischen Ärger und Hausarrest auf Lebenszeit wäre Euch sicher, wenn Ihr das mit dem Auto Eurer Eltern machen würdet. Stellt Euch mal vor: Zufällig kommt Ihr mit Papas frisch poliertem Prachtstück in

Stimme, die da sagt: Los, tritt das Gaspedal voll durch! Die Reifen von Daddys Wagen quietschen, Gummigeruch liegt in der Luft und schon jagt Ihr mit 210 Sachen über den nächsten Hügel hinweg. Ein



Was so ein Sportwagen alles fertigbringt, ist doch wirklich erstaunlich! Bilder dieser Art werden Euch bei den Rennen durch San Francisco und die nähere Umgebung des öfteren begegnen

flaves Gefühl im Magen deutet darauf hin, daß Ihr den Boden unter den Rädern verloren habt, und es dauert nur noch ein bis zwei Sekunden bis Ihr aufschlagt und sich Papas Frontspoiler mit einem lauten Knirschen verabschiedet.

In San Francisco Rush gibt es für Aktionen solcher Art

weder Schimpfe, noch Taschengeldkürzungen. Im Gegenteil, Ihr habt die Möglichkeit, Euch auf sechs Strecken (auch rückwärts und spiegelverkehrt befahrbar) gegen sieben Computer-Gegner Rumble

Pak-unterstützt nach Herzenslust auszutoben. Atari Games, die Entwickler dieses Spiels, haben sich nicht an den bei Rennspielen üblichen Rundkursen orientiert. Euch erwar-

ten vielmehr überraschend realistische Szenarien mit Kreuzungen, Straßensperren und Bussen als Hindernisse, die

für N64-Verhältnisse allesamt sehr detailliert dargestellt sind. Es ist anzuraten, die Areale genauestens zu erkunden, denn oft findet sich eine kleine Seitenstraße, die die Runde noch ein bißchen kürzer macht.

**▲ POSTIV! ▲**

Witzige Ideen, viele Auswahlmöglichkeiten, guter Sound



Dieses Game bietet Euch insgesamt vier verschiedene Perspektiven an



Ups, Vaters Auto hätte in diesem Fall wohl keine Außenspiegel mehr



Die Stärke der Nebel- und Windverhältnisse läßt sich in drei Stufen individuell einstellen



Drückt Ihr A und C gleichzeitig, wirkt dies wie eine angezogene Handbremse





Diese Karre hat schon einige Crashes hinter sich, wie Ihr an der zerbeulten Motorhaube deutlich erkennen könnt. Aber was soll's, was sie nicht umbringt ...

# RUSH

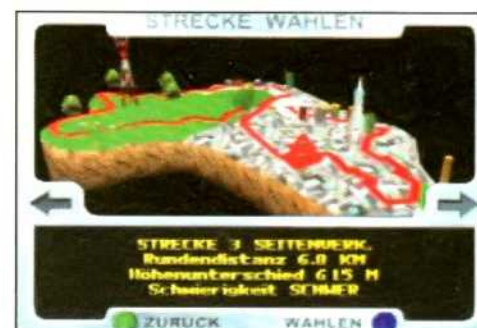


Diese Abkürzungen könnt Ihr beim Modus One Race, in dem die beste Rundenzeit zählt, genauso gut gebrauchen wie beim Circuit, der Meisterschaft. Vor dem Rennen könnt Ihr einstellen, wie viele Runden (bis zu acht) auf einem Kurs jeweils gefahren werden sollen. Weite Sprünge über die Hügel der US-Stadt sind dabei nicht nur er-

laubt, sondern sogar unvermeidlich. Kein Park, Hinterhof, Schaufenster oder sogar Hauskorridor wird verschont, wenn auch nur ein paar Zentimeter Abkürzung dabei herauspringen, zumal Ihr die Checkpoints innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits (vier Schwierigkeitsgrade sind anwählbar) passieren müßt, um eine Runde

zu schaffen. Dies ist allerdings auch die einzige Bedingung, um den nächsten Kurs fahren zu dürfen, die Platzierung ist vorerst gleichgültig, denn bei diesem Game zählt in erster Linie der Fun. Solltet Ihr es aber trotzdem schaffen, auf allen Kursen den ersten Rang zu belegen, wartet eine Überraschung auf Euch. Zuvor abgesperrte Straßenzüge werden freigegeben, die ohnehin schon großzügige Bewegungsfreiheit wird nochmals erweitert. Klar, daß

**ZUVOR ABGESPERRTE STRASSENZÜGE KÖNNEN FREIGESPIELT WERDEN**



Am Zweispieler-Modus werdet Ihr mit Sicherheit lange Spaß haben. Allerdings müßt Ihr Euch mit einem leichten Ruckeln (stört beim Spielen kaum) wohl oder übel abfinden. Zum Ausgleich dafür haben alle Strecken sehr viel Tiefe zu bieten, und das ist ja auch nicht das Schlechteste, gelle?





**SPIELHALLENERPROBT**  
Vor ca. einem Jahr tauchte *San Francisco Rush* erstmalig in den Spielhallen auf. Atari Games, ein Label der Firma Midway, sorgte für originalgetreue Umsetzung fürs Nintendo<sup>64</sup>, designte für die Heimkonsolen jedoch drei zusätzliche Strecken.



Wenn Ihr von der Strecke abgekommen seid oder Euch in den Straßen San Franciscos völlig verirrt habt, könnt Ihr Euch mit C↑ (Skip) wieder auf den richtigen Weg bringen lassen



Viele Wege führen ans Ziel. Wer die Areale genauestens untersucht, wird sicher immer noch einen Weg finden, der ein bißchen kürzer oder besser zu fahren ist als der vorherige

Ihr bei Geschwindigkeiten bis zu 260 km/h nicht jede Kurve kriegen könnt und es hin und wieder mal kracht, daß sich die Leitplanken biegen. Ist die Haube nach einem Crash unübersehbar verbeult, kein Problem, die Karre hält mit Sicherheit noch ein paar Kilometer durch. Sollte das gute Stück sogar ganz in Flammen aufgehen, sorgt der Pro-

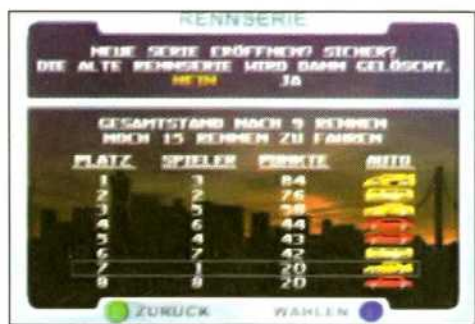
zessor in Sekundenschnelle für ein neues Gefährt, so daß die kurvenreiche Fun-Fahrt ohne großen Zeitverlust fortgesetzt werden kann. Ebenso wie die Rennen selbst, ist auch die Steuerung von *San Francisco Rush* nicht auf Realismus

### IM ZWEISPIELER-MODUS MÜSST IHR LEIDER EIN LEICHTES RUCKELN IN KAUF NEHMEN

ausgelegt. Nach kurzer Eingewöhnungszeit läßt es sich mit den Fahrzeugen bestens um die Kurven schlittern. Die Rennen lassen sich natürlich auch zu zweit in Angriff nehmen. Ihr könnt Euch in diesem Modus aussuchen, ob Ihr ein Kopf-an-Kopf-Rennen

oder einen Wettkampf gegen die Computer-Gegner fahren wollt. Wie Eure Wahl auch immer ausfallen mag, Euch erwarten streßfreie Hochgeschwindigkeits-Fahrten, die Spaß und Action bringen. Auf Dauer fehlt allerdings trotz der vielen Features der letzte Kick. Letztlich ist *San Francisco Rush* eben doch nur leichte Kost.

Sandra Alter



Eine weitere Strecke ist zusätzlich im Spiel versteckt. Wer sucht, der findet



*San Francisco Rush* bietet tatsächlich zahlreiche Einstellmöglichkeiten. Diesen Luxus hat nicht jedes Rennspiel vorzuweisen. Aber leider machen viele Optionen allein noch kein gutes Game



Die zehn zur Wahl stehenden Fahrzeuge lassen sich zigfach in ihren Farben verändern, so daß oft ein kunterbuntes Treiben auf den hügeligen Strecken entsteht. Auf dem rechten Bild ist sehr schön zu erkennen, wieviel Bewegungsfreiheit dieses Game letztlich zu bieten hat



## Gameplay 2-

Die einfache Handhabung und witzige Aufmachung garantiert Spielspaß ohne lange Vorübung.

## Dauerspaß 3+

Das Angebot von sechs Strecken ist etwas dürftig, aber der Zweispieler-Modus bietet Langzeitspaß.

## Grafik 3+

Für leichtes Ruckeln im Zweispieler-Modus gibt es in diesem Punkt ganz klar Abzüge.

## Sound 2

Neun Metal-Tracks in Stereo sind vorhanden. Es lohnt sich, die Musik über Boxen laufen zu lassen.

### TOTALI-CHECK

Genre ..... Rennspiel  
Level ..... 6 + 1 Strecken  
Schwierigkeit ..... 4 Stufen  
Continues .....  
Speicherkapazität ..... 64 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**3+**



# N64

1-4 (simultan)

Konami/Titus

ca. DM 150

Und noch ein Rennspiel  
fürs N64 ... Titus holt mit  
diesem Titel den  
Nachfolger von  
Lamborghini American  
Challenge (SNES, 1994)  
ins analoge  
Videospielzeitalter.

*automobili*  
**Lamborghini**

unterstützt  
RUMBLE PAK







Für das Super Nintendo gibt es eine ganze Reihe verschiedenster Rennspiele. *Exhaust Heat*, *Rock 'n' Roll Racing* und *Super Mario Kart* sowie auch das futuristische *F-Zero* begeisterten Tausende. Nintendo-64-Besitzer können sich ebenfalls nicht über eine zu kleine Auswahl in diesem feinen Genre beschweren, und das, obwohl die Konsole noch recht jung ist.

## ▲ POSITIV! ▲

Schöne Optik, technisch sauber programmiert, Drei- und Vierspieler-Modus

Unter den N64-Rennspielen finden sich derzeit nur zwei echte Perlen: *Mario Kart 64* und *Diddy Kong Racing* – beide von der niedlichen Sorte. Für Fans actionreicher Fun-Racer bietet sich das gelungene *Extreme-G* an. Realistische Genrevertreter, so zum Beispiel *Top Gear Rally*, dümpeln allerdings noch im Bereich der Mittelklasse herum, Highlights bekam man bislang nicht

zu Gesicht. Mit *Automobili Lamborghini*, vormals *Lamborghini 64*, setzt sich Titus zwischen zwei Stühle. Einerseits lassen die gestochenen scharfe, wirklichkeitsnahe



Wie ein Brett landen die breitbereiften Flitzer nach einem Sprung auf dem Asphalt

Grafik und das Spielthema (Sportwagen auf Landstraßen) ein realitätsbezogenes Game vermuten, andererseits spricht das Fahrverhalten sowie die bewußte Einsparung gewisser Extras (Rückspiegel, Rück-

wärtsgang, Handbremse etc.) eher für ein spaßorientiertes Rennspiel. Es ist aber weder das eine noch das andere.

Nachdem es offenbar Lizenzprobleme mit Bugatti, Ferrari und Porsche gab, mußte die Palette der anwählbaren Flitzer auf zwei 'Lambos' in jeweils drei möglichen Farben reduziert werden. Die versprochenen Konkurrenzfahrzeuge tauchen nur noch als Gegner auf. Geblieben sind hingegen die Boxen-



In der sechsten Runde (auf Position 4 liegend) an die Box zu fahren, kostet reichlich Plätze

nicht, denn die verlorenen Plätze und die fehlende Zeit sägen gewaltig an der Chance auf einen vorderen Platz.

In Sachen Spielmodi gibt's das Übliche zur Auswahl: Arcade mit Checkpoints, Championship über wahlweise 1-12 Kurse (2 x 6), Time Trial und Single Race sowie die Mehrspieler-Modi (s. Kasten). Ansonsten werden N64-like diverse



Vor- oder Nachteil, das sei einmal dahingestellt: Auffahrunfälle – und seien sie noch so heftig – hinterlassen keinen einzigen Kratzer und haben auch ansonsten kaum nennenswerte Folgen

## BOXENSTOPP

Um aufzutanken drückt Ihr schnell den Stick nach oben. Über den B-Button wechselt Ihr zum Reifentausch, bei dem Ihr den Stick mehrmals im Uhrzeigersinn drehen müßt. Danach geht's endlich weiter.



stopps (s. Kasten), doch leider ohne die Möglichkeit, differenzierte Fahrzeugeinstellungen vornehmen zu können. Auf allen sechs Landstraßenkursen dürfen

Pausen zum Auftanken und Reifenwechseln eingelegt werden. Je nach Einstellung der Rennlänge (3-30 Runden) kommt es früher oder später zu Benzinknappheit oder abgefahrenen Gummis. Praktisch sind die Stopps allerdings

## DIE OPTISCHEN FEINHEITEN ERFREUEN DAS AUGE

Extras wie eine Rumble-Pak-Unterstützung, der Anschluß eines Lenkrades und verschiedene Wetterverhältnisse geboten. Regen, Schnee,

Sandabschnitte und selbstverständlich auch eine ordentliche Portion Nebel sorgen für Abwechslung in den optisch sauberen Rennen. Es fällt jedoch (besonders auf den ersten Kurven) unangenehm auf, daß die Landschaften so derart aalglatt de-





Der Pfeil ist nicht etwa eine schicke Verzierung am Kühler, es handelt sich vielmehr um einen kurz angezeigten Richtungspfeil (abstellbar), dem aber keine große Bedeutung beizumessen ist

sigt sind, daß sie uninteressant wirken. Im Kampf mit den fünf Konkurrenten kann sich über eine längere Distanz somit durchaus Langeweile breit machen.

Kommen wir nun zum wesentlichen Element eines Rennspiels, zum Fahrverhalten bzw. zur Steuerung. Angekündigt wurde auch in diesem Punkt mehr als das endgültige Produkt halten kann. Zwar ist die Kollisionsabfrage exakt und die technische Umsetzung (Einspieler-Modus) durchaus im oberen Bereich anzusiedeln, doch mit der Realitätsnähe ist es nicht weit her. Unfälle und Kollisionen mit dem Streckenrand oder

anderen Elementen laufen nach Schema F ab, also ohne das Besondere des Einzelfalls zu berücksichtigen. Bleibende Schäden am Wagen dürft Ihr nicht erwarten, und die Landung nach einem Sprung gleicht der eines Sandsacks. Was

### ES GAB OFFENBAR LIZENZPROBLEME MIT BUGATTI, FERRARI UND PORSCHE

die Geschwindigkeit der Sportflitzer angeht, so steckt das Spiel hinter der Konkurrenz gewaltig zurück. Nach dem mühen Start hofft man noch auf Beschleunigungsprobleme, bevor man sich der ernüchternden Einsicht bewußt wird, daß dieses Rennspiel schlicht und einfach nur langsam ist. Vielleicht wäre diese Enttäuschung für den einen oder anderen noch verträglich, könnte wenigstens die Steuerbarkeit überzeugen. Doch AL ist weit ab von einer Spielspaß fördernden Lenkung. Bedingt durch die fehlende

### SPIELEREI

Das Pausenmenü bietet u. a. den Punkt 'VIEWER', der es Euch erlaubt, die Kamera bis zu einer gewissen Entfernung rund um das Auto zu bewegen. Der tiefere Sinn dieses Zoom-Spiels blieb uns allerdings verborgen.



### NEGATIV!

**Zu langsames Geschehen,  
öde Strecken, sehr wenig  
Rennfeeling**

Möglichkeit, über das Steuerkreuz zu navigieren, müssen sich auch Stick-Muffel mit der analogen Bedienbarkeit zurechtfinden – und die ist nicht komfortabel. Die Wagen reagieren übertrieben sensibel, schlagen sofort ein und rollen daher wie purzelnde Eier über den Untergrund. Manchmal erfordert das Wechselspiel von Rechts- und Linkskurven dermaßen wenig fahrerisches Können und Feeling für den Boliden, daß es nicht stört, wenn man einmal unkonzentriert aus dem



### MEHRSPIELER-MODI

Wahlweise stehen ein horizontal und ein vertikal geteilter Bildschirm für den Zweispieler-Modus zur Verfügung – beide laufen ohne Geschwindigkeitsverlust. Im Spiel zu dritt sind nur leichte Einschränkungen zu bemerken (keine Computer-Gegner). Der Modus für vier Spieler krankt hingegen an einer gnadenlosen Verlangsamung des Geschehens. Man kann beim Fahren der Renner im Vierspieler-Modus ohne zu übertreiben von Kriechen sprechen.



Grau in grau im Nebel. Wer sich in der Stadt verirrt, dreht eine Extrarunde

Fenster schaut. Man kommt zu dem Schluß: In diesem Rennspiel geht einfach nicht genug ab, das spektakuläre Element fehlt.

Normalerweise springt spätestens an dieser Stelle einer der Mehrspieler-Modi in die Bresche, um zu retten, was noch zu retten ist. Da allerdings im Zweispieler-Modus Langeweile vorherrscht und der Wettkampf zu dritt oder viert einer gemütlichen Kutschfahrt gleicht, kann AL auch in diesen Spielvarianten keinen Blumentopf gewinnen. Von den akustischen Darbietungen werden nur die wenigsten angetan sein. Monotone Technomusik – Techno an sich ist hier nicht der Kritikpunkt – und nähmaschinenartige Motoren Sounds vergällen jedem Spieler jegliche Freude.

Alles in allem muß sich Titus gefallen lassen, daß sie zwar ein optisch

ansprechendes, aber in puncto Spielspaß eher maves Produkt geschaffen haben. Und dabei sieht AL so gut aus: hohe Blicktiefe, Nebel nur als Wetterlage, kaum Blurringeffekte (scharfes Bild). Doch weder Fun-Racer-Fans noch Freunde von Rennsimulationen werden so recht auf ihre Kosten kommen.

Thomas Hellwig

### Gameplay 3-

Die schlechte Steuerung und der fehlende Spielspaß machen Automobili L zu einem Langweiler.

### Dauerspaß 4+

Aufgrund der sechs Kurse ist das Ziel bald erreicht und man hat wenig Grund, erneut zu starten.

### Grafik 2+

Die farbliche Tristesse mindert den ansonsten brillanten optischen Eindruck der detaillierten Grafik.

### Sound 3-

Die Musik ist reine Nervensache. Mit den monotonen Fahrgeräuschen überzeugt Titus keinen Rennspieler.

### TOTAL-CHECK

Genre ..... Rennspiel  
Level ..... 6 Strecken  
Schwierigkeit ..... niedrig  
Continues unendl. (Controller Pak)  
Speicherkapazität ..... 96 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**3-**



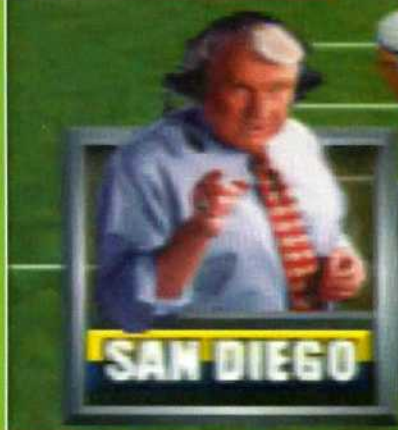
# N64

1-4 (simultan)

Electronic Arts

ca. DM 140

unterstützt  
DOUBLE PACK



A PUNT OF 48 YARDS BY D. BENNETT, RETURNED BY D. MEGGETT FOR A GAIN OF 15 YARDS.



Der ehemalige Profifootballtrainer John Madden hat dem Spiel nicht nur seinen Namen geliehen, er zeichnet auch verantwortlich für die statistische Einschätzung aller Spieler. Außerdem entwarf er die verschiedenen Angriffs- und Verteidigungsstrategien und spricht sämtliche Spielkommentare höchstpersönlich. John Madden ist eine Legende und genießt in den USA höchstes Ansehen

## MADDEN FOOTBALL 64

**Football, Eishockey, Baseball und Basketball, das sind die vier Sportarten, mit denen ein amerikanisches Kind aufwächst. Jüngst erschienen in den USA zwei Footballsimulationen, die auch in Europa veröffentlicht werden.**

Die Madden-Football-Serie begann im Jahre 1992 auf Segas Mega Drive. 1993 kamen auch SNES-Spieler erstmals in den Genuß eines Madden-Spiels. Wie es bei EA so üblich ist, folgen seit dem jedes Jahr neue Updates. In den letzten Jahren wurden auch die PlayStation und der Saturn bedient, dieses Jahr folgt nun erstmals auch eine entsprechende Version für das Nintendo<sup>64</sup>. Nach der FIFA 64-Schlappe (schlechtes Spiel, das Hals über Kopf vor ISS 64 veröffentlicht wurde, um überhaupt ein paar Exemplare verkaufen zu können), bleibt natürlich ein wenig



Auch mit einem Hechtsprung gelang es dem Abwehrspieler nicht, den ballführenden Spieler der gegnerischen Mannschaft zu stoppen. Dieser trabt nun ganz gelassen zum Touchdown



Im Fantasy-Draft-Modus können neue Spieler und Nachwuchstalente gekauft werden



Das Riesenpad (obwohl transparent) stört ab und zu die Sicht im ansonsten guten Replay



Alle zur Verfügung stehenden Spielzüge werden durch ein kleines Schema erklärt



Ob Schnee und Eis oder warmer Sonnenschein, die Spieler schenken sich nichts

die Angst, daß Madden Football 64 ebenso dahingepfuscht sein könnte wie das Fußball-Pendant. Diese Befürchtungen erreichten ihren Höhepunkt, als es plötzlich (wieder Hals über Kopf) hieß, das Spiel würde in drei Tagen veröffentlicht, einen ganzen Monat vor dem ursprünglich geplanten Termin und damit

**POSTIV!**  
Gute Spielbarkeit und Grafik, leicht zugängliche Steuerung

eine ganze Woche vor dem direkten Konkurrenten NFL Quarterback Club '98 von Acclaim. Allen Unkenrufen zum Trotz beweisen die Programmierer von Madden Football 64 jedoch, daß sie ihr Handwerk wirklich

gut beherrschen. Die künstliche Intelligenz der Spieler ist sehr gut gelungen, im Gegensatz zu früheren Titeln der Serie gibt es keine automatisch funktionierenden Spielzüge mehr. Ihr müßt zum Beispiel beim Paßspiel stets genau beobachten, welcher Fänger sich tatsächlich freilaufen hat. Habt Ihr ein paar mal hintereinander einen Spielzug erfolgreich ausgeführt, so stellt sich die Abwehr der Gegner darauf ein. Ein Laufspiel ist sehr schwierig auszuführen, der Computer reagiert meist



1-4 (simultan)

Acclaim

ca. DM 140



Für die Mitarbeit an NFL Quarterback Club '98 wurden gleich drei Experten rekrutiert. Adrian Murrell von den New York Jets stand im Motion Capturing-Studio für die Aufnahmen der Bewegungsabläufe zur Verfügung. Brett Favre von den Green Bay Packers arbeitete die Spielzüge und die Spielereinschätzungen aus und US-Sportreporter Marv Albert spricht die On-line-Kommentare

## NFL QUARTERBACK CLUB '98

sofort mit der richtigen Blitzabwehr und reißt den Ballführenden zu Boden. Die grafische Präsentation hat dabei einen gewaltigen Sprung gemacht. Im Gegensatz zu allen vorherigen Madden-Titeln werden die Spieler nun erstmals durch Polygone und nicht durch Sprites dargestellt. Das Game bekommt dadurch optisch einen sehr realistischen Touch. Alle Aktionen, wie etwa eine Ballübergabe, Würfe, Läufe und Sprünge wurden aufwendig animiert in Szene gesetzt.

Das größte Plus der Madden-Titel war stets die hervorragende Spielbarkeit. Auch das N64-Sequel bedient sich dem bekannten Schema. Die Spielzüge werden optisch klar dargestellt und per Button ausgewählt. Dank des Analogsticks können die Charaktere nun viel besser gesteuert werden, die Bewegungen sind fortan nicht mehr auf acht Richtungen beschränkt. Daraus ergeben sich mitunter spannende Hetzjagden, da der Flüchtige überraschende Haken schlagen und Zwischensprints einschlagen kann.

Bisher beschränkten sich die alljährlichen Neuerungen hauptsächlich auf das Update, Spielerstatistiken und die Aktualisierung der Liga-



mannschaften. Nun muß die N64-Version erstmals in der Geschichte der Serie zurückstecken, da Acclaim schlau genug war, sich die begehrte NFL-Lizenz exklusiv zu sichern. So finden sich zwar alle aktuellen Spieler mit ihren korrekten Namen und ihrer Qualitätseinschätzung durch den Namensgeber und Ex-Footballtrainer John Madden wieder, alle Trikots, Teamnamen und -logos durften dagegen nicht verwendet werden. Die Mannschaften werden nun ausnahmslos nach den

Städten benannt, in denen sie beheimatet sind (z. B. heißen die Patriots nun Foxboro).

Acclaim hat da gut Lachen, denn echte Fans wollen meist auch das richtige Vereins-Drumherum. Da EA

aber bekanntermaßen seit Jahren auch durch die Qualität der Madden-Serie die Nase vor allen anderen Footballsimula-

tionen vorn hatte, konnte sich Acclaim natürlich nicht allein auf die Lizenz verlassen. Kein geringerer Entwickler als Iguana wurde mit der Program-



Gute Spielbarkeit, überragende Grafik, spannende Szenario-Spiele



Nun wird es langsam Zeit zu passen, der Quarterback ist bereits in der eigenen Endzone. Gepaßt wird mit dem Button A, B, C-→ oder C-↓



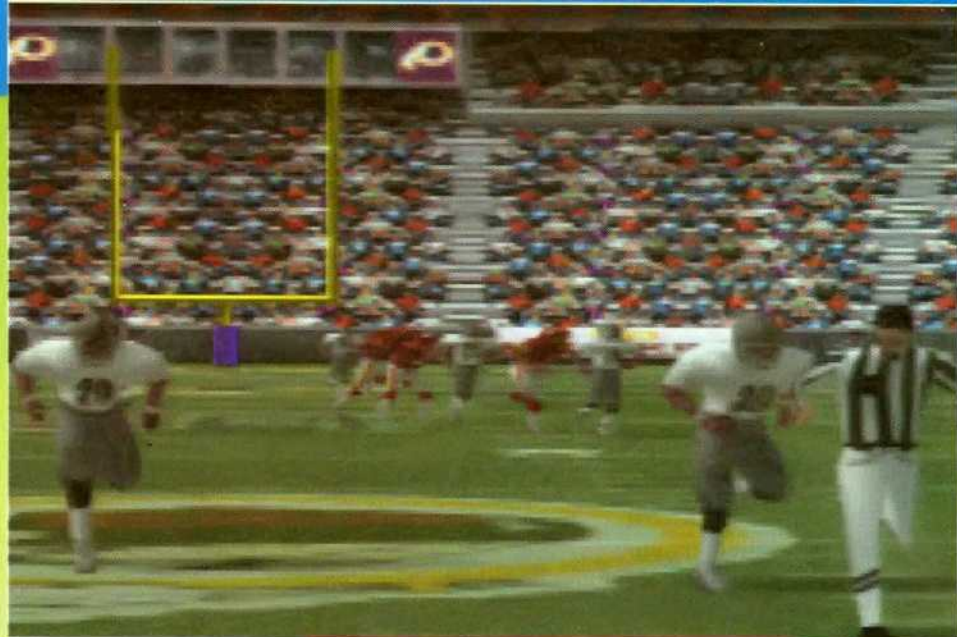
Die Replay-Funktion ist unglaublich komfortabel und detailliert. Bei kalten Temperaturen kann man sogar den Atemdampf der Spieler sehen



Wenn im Football eine Mannschaft gefoult wurde, so hat sie selber die Möglichkeit zu entscheiden, ob sie die Entscheidung des Schiedsrichters akzeptieren (accept) oder ablehnen (decline) möchte







## Im direkten Vergleich

MF 64 : NFL 64

|                         |                                                                                                                                                    |       |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| <b>Grafik:</b>          | Hier gibt es keine Diskussion, <i>NFL QC '98</i> zieht gnadenlos an <i>Madden Football 64</i> vorbei.                                              | 0 : 1 |
| <b>Sound:</b>           | Beide Spiele geben sich bescheiden, aber <i>Madden Football 64</i> ist insgesamt erträglicher.                                                     | 1 : 1 |
| <b>Steuerung:</b>       | <i>NFL QC '98</i> verlangt Euch mehr ab. Dafür läßt sich <i>Madden Football 64</i> auch von Anfängern gut spielen.                                 | 2 : 2 |
| <b>Spielmodi:</b>       | Acclaims Titel gibt sich in diesem Punkt komplexer und kann damit einen Punkt für sich verbuchen.                                                  | 2 : 3 |
| <b>Spielgestaltung:</b> | Beide Titel bieten eine ausgezeichnete Computerintelligenz. Bei <i>NFL QC '98</i> habt Ihr jedoch ein größeres Spektrum an Handlungsmöglichkeiten. | 2 : 4 |

Acclaim mausert sich. Nach den Highlights *Turok* und *Extreme-g* landet das Software-Haus mit *NFL Quarterback Club '98* den nächsten Superhit. Die gute Spielbarkeit, die Vielseitigkeit sowie eine ausgezeichnete Grafik verweisen *Madden Football 64* mit 4:2 auf den zweiten Platz. Dabei handelt es sich bei letzterem keinesfalls um einen schlechten Titel. EAs Game ist ein durchaus empfehlenswertes Game, insbesondere für Spieler, die nicht tief in die Materie eindringen, sondern nur mal eine Partie zwischendurch wagen wollen.



**Mäßiger Sound,  
Speicherstand benötigt  
123 Pages**

mierung von *NFL Quarterback Club '98* beauftragt. Im März sorgte das Software-Haus bereits mit *Turok* für Furore. Mit *NFL QC '98* schafften die Entwickler das Kunststück, erstmals einen aktuellen *Madden*-Release in die Schranken zu verweisen. Dies ist um so bemerkenswerter, da bereits

EAs Produkt ein ausgezeichnetes Spiel darstellt. Am offensichtlichsten wird eine erste Überlegenheit bei der Grafik. *NFL QC '98* ist das erste N64-Spiel, das komplett den hochauflösenden Grafikmodus (640 x 480 Pixel) verwendet. Die Darstellung wird dadurch wesentlich detaillierter, und da Iguana auch nicht an Animationen gespart hat, sieht Acclaims Football-Titel sogar

noch besser als das grafisch ebenfalls gute *Madden Football 64* aus. Eine Lizenz und eine atemberaubende Grafik allein machen aber noch lange kein gutes Game aus, deshalb haben wir die Spielbarkeit gründlich untersucht. Auch hier gibt sich *NFL QC '98* keine Blöße. Abgesehen davon, daß die Tastenbelegung leicht verschieden ist, ähnelt das Spielgeschehen den *Madden*-Titeln sehr stark. Der Aufbau des Auswahlménüs für den gewünschten Spielzug ist beispielsweise fast identisch. Es gibt in *NFL QC '98* jedoch insgesamt deutlich mehr verschiedene Spielzüge (Brett Favre von den Green Bay Packers hat diese ausgearbeitet) und auch die Handlungsmöglichkeiten für die gerade lenkbare Figur sind umfangreicher. Ein laufender Spieler kann sogar eine Hechtrolle machen und danach weiterlaufen. Ein Fänger muß per Knopfdruck im richtigen

Moment nach dem Ei greifen (bei *Madden* wird der Ball automatisch gefangen oder nicht). Durch die größere Aktionsvielfalt ist *NFL QC '98* nicht ganz so schnell zugänglich *Madden Football 64*, habt Ihr Euch allerdings erst einmal mit der Bedienung vertraut gemacht, läßt es sich vielseitiger spielen.

Dies gilt auch für die Spielmodi. Beide Games bieten Einzelmatches, eine ganze Saison und verschiedene Varianten, eine eigene Mannschaft zusammenzustellen (Spieler können gekauft oder selbst erstellt werden. Zum Abspeichern der Daten benötigen beide Games 123 Pages, d. h. ein komplettes Standard-Controller-Pak). *NFL QC '98* bietet jedoch zusätzlich die Möglichkeit, in eine von 50 historischen Partien einzugreifen oder selbst eine Spielsituation vorzugeben. Diese Option sorgt (wie auch die Szenarios in *ISS 64*) für schweißtreibende Partien und ist nicht zu unterschätzen.

Football-Freunde können sich auf zwei echte Highlights für ihr N64 freuen. Beide Spiele bieten eine gute Präsentation und eine ausgezeichnete Spielbarkeit. *Madden Football 64* ist in punkto Bedienung ein wenig unkomplizierter gehalten und insgesamt etwas schneller, weshalb es sich denjenigen empfiehlt, die auf rei-



**Noch mäßigerer Sound,  
Speicherstand benötigt  
123 Pages**

ne Dynamik stehen. Wer hingegen wirklich tief in die Welt des American Football eintauchen möchte, sollte zu dem vielseitigeren und anspruchsvolleren *NFL Quarterback Club '98* greifen.

Frederic Berg

### Gameplay 2+

Dank einfacher Steuerung und hoher Computerintelligenz kommt es schnell zu guten Spielszenen.

### Dauerspaß 2-

Der Saisonmodus und die selbsterstellten Mannschaften sorgen für einen lang anhaltenden Dauerspaß.

### Grafik 2+

Saubere Animationen und ein butterweiches Scrolling hinterlassen einen mehr als guten Eindruck.

### Sound 3

Die Soundkulisse ist nicht gerade berauschend. Wenig Sprachsamples, Fanchores und mittelmäßige Musik.

#### TOTALI-CHECK

Genre ..... Sport  
Level ..... 30 Mannschaften  
Schwierigkeit ..... hoch  
Continues ..... Controller Pak  
Speicherkapazität ..... 64 MBit  
Erhältlich ..... Ende Dezember

**FAZIT**  
**2**

### Gameplay 2+

Trotz der komplexen Steuerung läßt sich *NFL QC '98* nach einer kurzen Eingewöhnungsphase gut spielen.

### Dauerspaß 1-

Neben den üblichen Spielmodi wertet der Szenario-Modus das Spiel noch einmal zusätzlich auf.

### Grafik 1

Dank hochauflösender Grafik und Motion Capturing wird das Auge des Betrachters extrem verwöhnt.

### Sound 3-

Sowohl Soundeffekte als auch Musik klingen langweilig. Die Kommentare wiederholen sich sehr oft.

#### TOTALI-CHECK

Genre ..... Sport  
Level ..... 30 Mannschaften  
Schwierigkeit ..... hoch  
Continues ..... Controller Pak  
Speicherkapazität ..... 64 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

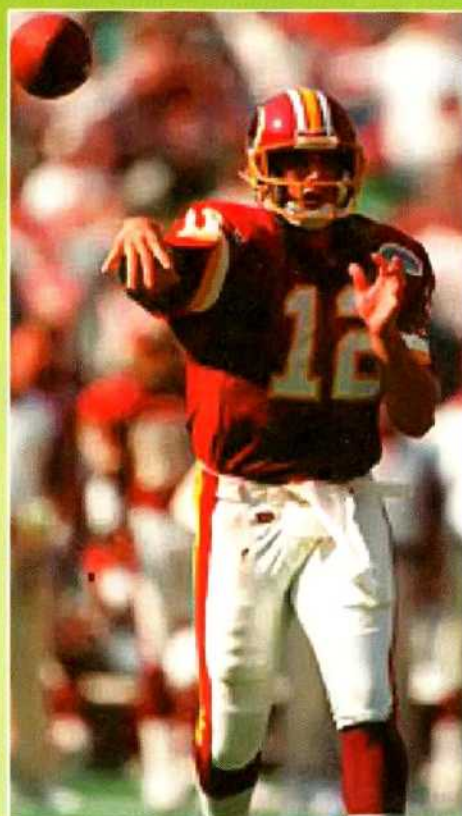
**FAZIT**  
**1-**



# DIE SPIELREGELN

**Auch in Europa wird Football zunehmend populärer, insgesamt führt der amerikanische Nationalsport in unseren Breitengraden jedoch weiterhin ein Schattendasein. Da mit Madden Football 64 und NFL Quarterback Club '98 demnächst auch bei uns zwei Games veröffentlicht werden, die sich dieser Sportart widmen, möchten wir Euch ergänzend zu den Tests, das Grundregelwerk einmal kurz erklären.**

Die Hauptaufgabe besteht darin, auf dem Spielfeld Raumgewinn zu erzielen, im Idealfall bis zur Endzone, dem Ende des Spielfelds. Die angreifende Mannschaft hat stets vier Versuche, um mindestens zehn Yards (ein Yard = 0,9144 Meter) Raum zu gewinnen. Gelingt dies, gibt es einen neuen ersten Versuch für weitere zehn Yards. Sollte es innerhalb der vier Versuche nicht geglückt sein zehn Yards zu überbrücken, erhält das andere Team das Recht auf vier Spielzüge mit dem gleichen Ziel. Gespielt werden



vier Quarter je 12 Minuten. Maßgebend für Raumgewinn oder Verlust von Raum ist stets, an welcher Stelle der ballführende Spieler gestoppt wird. Es reicht also nicht, den Football nach vorne zu werfen, er muß auch von einem Mitspieler gefangen werden. Pro Spielzug darf nur einmal nach vorne abgegeben werden, entweder als Wurf, Schuß oder direkte Abgabe. Dann heißt es, laufen was das Zeug hält, während die Mannschaftskameraden versuchen, den Läufer vor den Gegenspielern abzuschirmen. Gelingt es einer Mannschaft bis zur Endzone vorzudringen, so hat sie einen Touchdown geschafft und erhält dafür sechs Punkte. Nun hat die Mannschaft die Gelegenheit einen



Extrapunkt zu erzielen, indem sie den Ball von einer bestimmten Marke aus durch das Tor schießt (der Ball muß über der Querlatte durch die beiden Pfosten fliegen.) Zwei Extrapunkte bekommt das Team, wenn es statt eines Schusses einen zweiten 'Mini-Touchdown' ausführt. Nach einem Punktgewinn erhält stets der Gegner das Angriffsrecht. Sollte es unmöglich erscheinen, mit dem vierten Versuch die zehn Yards zu überbrücken, schießt die angreifende Truppe in der Regel den Ball so weit es geht in die gegnerische Hälfte, damit das andere Team nach dem Wechsel möglichst weit zurück geworfen wird. Sollte der Ball dabei ordnungsgemäß durch das Tor fliegen, so hat das Team ein sogenanntes Field Goal er-

zielt und erhält dafür drei Punkte. Um das Punktesammeln zu verhindern, muß die verteidigende Mannschaft den Ball oder die ballführende Person zu Fall bringen. Bestimmte Handlungen sind dabei jedoch verboten, wie zum Beispiel von hinten in die Beine springen (Clipping), am Helm ziehen (Face Mask) oder auch festhalten (Holding). Verliert der Läufer den Ball (Fumble) oder fängt ein Verteidiger einen Wurf ab (Interception), so darf ein Konter ausgeführt werden. Gelingt es der verteidigenden Mannschaft sogar den Quarterback (das ist der Spielmacher, der in der Regel die Pässe wirft) in die eigene Endzone zurückzudrängen und dort zu sacken (d.h. zu Fall zu bringen), erhält sie dafür zwei Punkte und bekommt gleichzeitig das Angriffsrecht. Diese Aktion nennt man Safety. Das Spiel wird durch einen neuen Anstoß (Kick Off) von der Mittellinie aus fortgesetzt.





**GB****1 Spieler****Nintendo/Rare****ca. DM 70**

*Dixie Kong ist zurück, doch diesmal hat sie ihrem Lover Diddy einen Korb (voller Bananen) gegeben und spielt lieber den Babysitter. Schließlich muß sie ein paar Mark verdienen, um sich das neueste Donkey Kong Land-Abenteuer kaufen zu können.*

# DONKEY KONG

Game-Boy-Besitzer haben es gut. Ihre Konsole gehört nicht nur zu den bestverkauften auf der ganzen Welt, es erscheinen auch regelmäßig neue Spiele. Durch die super populäre Pocket Monsters-Reihe in Japan bekommt der kleine graue (oder bunte) Kasten noch einen zusätzlichen Attraktivitätsschub. Da ist es natürlich kein Wunder, daß Rare ihre Fans nicht hängen läßt und nun den dritten Teil der Donkey Kong Land-Saga nachschiebt. Wer schon das Prequel, *Donkey Kong Land II*, gespielt hat, weiß was auf ihn zukommt.

Rasante Jump&Run-Action im modernen Rendergewand ist die Quintessenz des dritten Teils. Als Hintergrundstory dient ein Wettbewerb, bei dem es darum geht, die sagenumwobene verlorene Welt zu finden. Natürlich machen sich alle auf, um daran teilzunehmen. Donkey und Diddy Kong sind gleich als erste verschwunden. Ruck, zuck findet sich Dixie Kong allein mit dem Affenbaby Kiddy Kong, und dabei



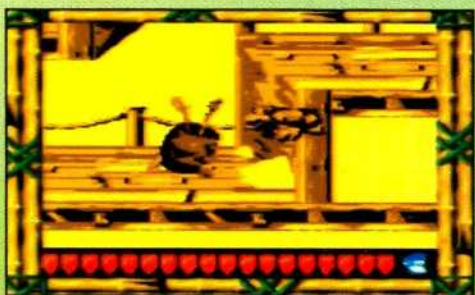
würde sie doch auch gerne beim großen Wettrennen mitmachen. Es kommt, wie es kommen muß: Wie in der SNES-Version (die bei diesem Modul als grobe Vorlage diente) steuert Ihr Dixie und den juvenilen Kiddy durch 36 Level. Allerdings erscheinen nicht mehr beide Affen gleichzeitig auf dem Schirm (sonst wäre kaum noch etwas zu er-

kennen). Zum Wechseln muß man die Select-Taste drücken, sofern der Partner überhaupt schon gefunden ist. Leider entfällt dadurch die Möglichkeit, Dixie von Kiddy werfen zu lassen. Aber zum Glück ist das einer der wenigen Nachteile der GB-Variante. So gibt es in *DKL III* wieder viele Freunde, die den beiden Primaten bei ihrer Suche helfen.

Der freundliche Schwertfisch Enguarde ist genauso mit von der Partie wie die netzschießende Spinne Squitter und der quirlige Papagei Squaks. Neu in der lustigen Truppe ist Ellie, das süße Elefantenbaby. Dieses possierliche Tierchen kann (wir kennen das ja alle aus dem Fernsehen) Wasser ansaugen und damit den bösen Kremplings eine

**POSTIV!**

Gelungene Umsetzung des SNES-Vorbildes, durchdachtes Jump&Run



Die Spinne Squitter kann mit ihrem Netz Feinde abschießen und Plattformen bauen. So gelangt man dann an bisher unerreichbare Orte – wer weiß, was dort noch alles versteckt ist?







# LAND III

gehörige Dusche verpassen. In den teilweise sehr ausgedehnten Leveln gilt es, knifflige Jump&Run-Passagen zu überwinden, Unmengen von Gegnern auf den Kopf zu springen und, wie es sich für einen Donkey Kong-Titel gehört, auch zahllose versteckte Extras zu finden. Neben den üblichen Bananen und Kong-Buchstaben warten drei Arten von Münzen und Extraleben-Ballons auf den glücklichen Finder.

Um das Spiel komplett durchzuzocken, müßt Ihr etliche Stunden investieren. Das Leveldesign ist gewohnt gut. Unterwasserpässagen, Kletterseile, bewegliche Plattformen und dabei jede Menge versteckte

## NEGATIV!

**Zu schnelles Scrolling für den GB-Schirm, teilweise unübersichtliche Hintergrundgrafik**

Wege gehören genauso zum bananengelben Modul wie die unterschiedlichsten Tonnen. Ein ganzes Dutzend dieser Fässer hilft Euch bei der Bewältigung der Level. Ob sich nun der Partner darin befindet oder Euch der Flüssigkeitsbehälter in einen Bonuslevel schießt, nützlich sind sie immer.

Gegen die große Armada von Kremlingen und ihre hinterhältigen Helfer können Dixie und Kiddy ihren Sprung einsetzen oder die Widerlinge mit der Spezialattacke (Haardreher bzw. Rolle) ausschalten.

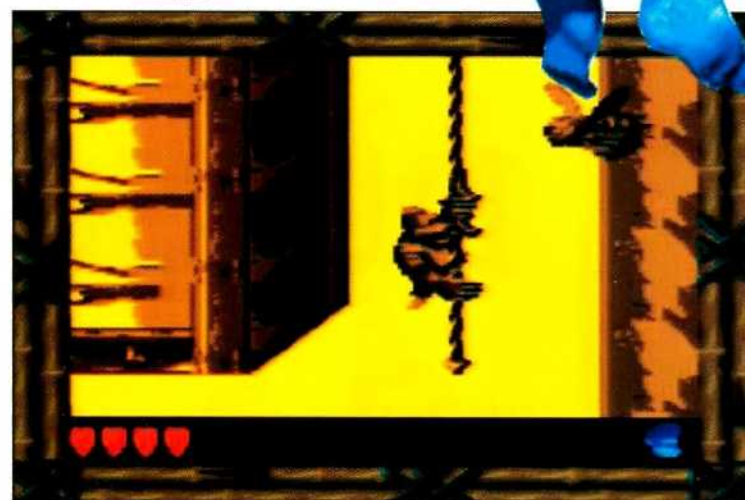
Wie schon in DKL I und II werden auch im dritten Teil die heruntergerechneten Grafiken der SNES-Ver-



Bei Oma Wrinkley könnt Ihr den Spielstand sichern lassen, wenn die Pause zu Ende geht



Bei DKL III gibt es zwei Landkarten: die große Oberweltkarte und für jeden Abschnitt eine detaillierte Map, auf der Ihr Euren Wunschlevel wählt

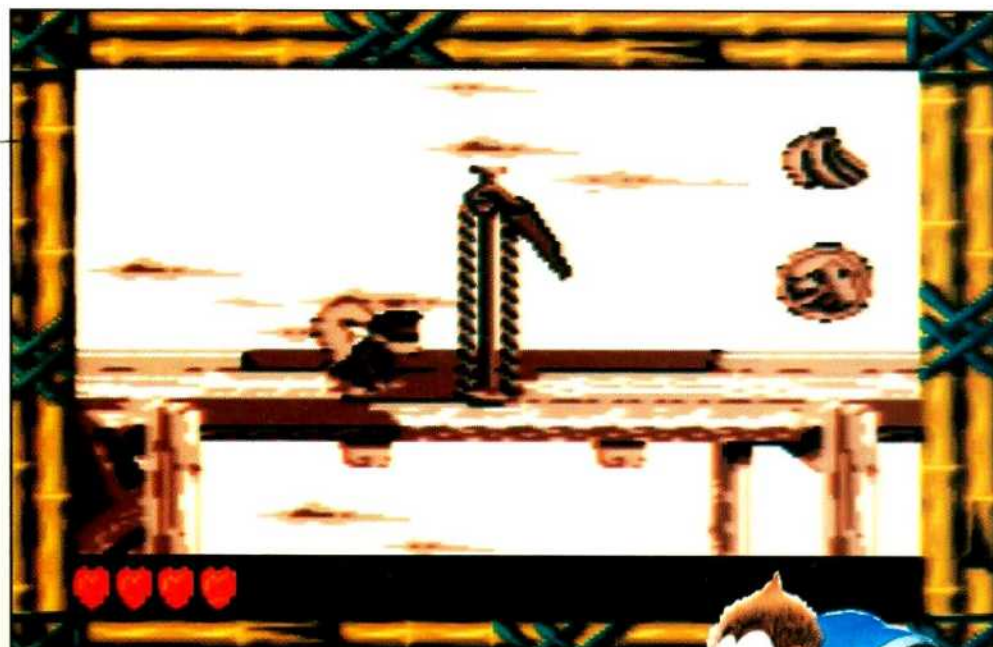


Seilklettern gehört natürlich zu den Hauptdisziplinen eines Primaten. Kiddy demonstriert der Biene gerade seine Fähigkeiten

sion benutzt. Einerseits sieht das Spiel dadurch phantastisch aus, andererseits ist die Detailfülle etwas zu hoch für den kleinen Bildschirm. Denn der träge Game-Boy-Bildschirm kommt nicht ganz mit dem schnellen Scrolling mit. Es ist schwierig, die Gegner rechtzeitig zu erkennen, wenn man durch die Level rauscht. Da kommt ein Super GB gelegen, schon allein, weil Ihr dann nicht in schwarz-weiß, sondern mit ein paar levelangepaßten Farben und einem bunten Rahmen spielen dürft. Auf den drei Speicherplätzen können sogar Eure Freunde (oder Eltern) einen eigenen Spielstand absichern.

Für Jump&Run-Fans auf Reisen ist dieses Modul ein Muß. Bis alle Extras gefunden sind, kann man wochenlang mit dem Schulbus fahren.

Maris Feldmann



Am Ende jedes Levels müßt Ihr eine Flagge hissen. Manchmal sind dahinter jedoch noch Extras versteckt



## Gameplay 2+

Die Steuerung ist o. k., aber die Affen könnten über mehr Möglichkeiten verfügen. Viele tolle Extratiere.

## Dauerspaß 1-

Durch die zahlreichen versteckten Extras ist man motiviert, das Modul immer wieder anzuspüren.

## Grafik 2

Tolle Rendergrafik, die aber für den GB zu schnell scrollt. Gute Farbunterstützung auf dem Super GB.

## Sound 2+

Nette unterhaltsame Melodien, die stark an die Vorgänger erinnern, dudeln aus den Mini-Lautsprechern.

## TOTAL!-CHECK

Genre ..... Jump&Run  
Level ..... 36  
Schwierigkeit ..... leicht  
Continues ..... Batterie  
Speicherkapazität ..... 4 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**2+**



Quix-Nr. 01 65-3-2 22 22 13

Stichwort:

Kontaktecke

get the message )

quixt uns was!

quix

# Diese Nummer führt

# 01 65

Alle Jahre wieder stellen sich die Fragen: „Was schenke ich meinen Liebsten zu Weihnachten?“, und „Was lasse ich mir schenken?“ Eine praktische und schöne Geschenkidee hat die Miniruf GmbH auf Lager: ein Quix-Gerät. Seit einigen Ausgaben wird in der TOTAL! über den Empfänger berichtet. Immer wieder erreichen uns Briefe und Anrufe mit der Bitte, das Quix-Gerät noch einmal detailliert zu erklären. Deshalb beantworten wir an dieser Stelle die von Euch am häufigsten gestellten Fragen.

## Wie kann ich eine Nachricht an einen quix-empfänger senden?

- per Operator ohne Partner-Paket  
Einfach 01 65-6 + Quix-Nummer wählen. Ein Operator (Mitarbeiter des Quix Call Centers) meldet sich im Namen des Quix-Besitzers. Anschließend die Textbotschaft durchgeben – der Operator sendet sie dann direkt an den Quix-Empfänger weiter, Kosten: 2,40 DM pro Nachricht.
- per Operator mit Partner-Paket  
Handling wie oben. Unterschied: die Vorwahl lautet 01 65-3 und die Botschaft kostet nur 1,20 \* bzw. 0,96 DM\*\*.
- per Sprachcomputer  
Für Zahlennachrichten (via Spracheingabe oder Tonwahl) oder Sprachbotschaften (Vorwahl: 01 65-4).  
Kosten 1,20\* bzw. 0,96 DM\*\*.
- per PC + Modem  
Mit der Quix-Software „Quix It“ über MAC

oder PC (kostenloser Download im Internet unter [www.quix.de](http://www.quix.de)).

Kosten: 1,20\* bzw. 0,96 DM\*\*.

- per T-Online

PC und Modem einschalten, \*Quix-Nr. eingeben, der Rest wird erklärt.

- via Internet

Derzeit im kostenlosen Testbetrieb unter [www.quix.de](http://www.quix.de) oder direkt per E-Mail.

- per Telefon direkt

Um eins von zwei Tonsignalen zu senden einfach 01 65-1 plus Quix-Nummer plus die Ziffer ,1' oder ,2' wählen,  
Kosten: 0,24 DM.

\* montags bis freitags, 9 bis 18 Uhr

\*\* in der übrigen Zeit und an bundeseinheitlich gesetzlichen Feiertagen

## Wie wird eine Nachricht an einen quix-empfänger weitergeleitet?

Alle Quix-Botschaften landen in der Quix-Zentrale in Hannover. Von dort werden sie über eine Bodenstation an den Eutelsat-Satelliten geschickt, gehen von dort zurück zur Erde auf die jeweiligen Basisstationen und werden schließlich an den Quix-Empfänger gesendet. Das Ganze dauert nur wenige Sekunden.

Der Gewinner eines  
quix-Gerätes aus  
TOTAL! 10/97:  
cristian schmidt  
54329 konz



Modell: Quix News 1



Modell: Quix News 3



Modell: Quix News 4



aktion

38

TOTAL! 12/97







# Dich ins Abenteuer:

# -3-2 22 22 13

**competition**

**welche quix-empfänger gibt es, und was kosten sie?**

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.



Modell: Quix News 5

*Einsendeschluß ist der 29.12.97 (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!*

| Quix-Empfänger | Beschreibung                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | unverb. empf. Verkaufspreis                    |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| Quix News 1    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2-zeiliges Display</li> <li>• speichert 26 Nachrichten</li> <li>• Infodienst: dpa-Schlagzeilen</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                    | DM 149,-                                       |
| Quix News 2    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1-zeiliges Display mit Scrollfunktion</li> <li>• speichert 15 Nachrichten</li> <li>• Infodienst: dpa-Schlagzeilen</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                 | DM 179,-                                       |
| Quix News 3    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2-zeiliges Display</li> <li>• speichert 16 Nachrichten</li> <li>• Infodienst: dpa-Schlagzeilen</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                    | DM 299,-                                       |
| Quix News 4    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 5-zeiliges Display</li> <li>• speichert 99 persönliche und 48 Infodienst-Nachrichten</li> <li>• Infodienst: dpa-Schlagzeilen</li> <li>• mit Organizerfunktion</li> </ul>                                                                                                                                                                     | DM 399,-                                       |
| Quix News 5    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1-zeiliges Display mit Scrollfunktion</li> <li>• speichert 20 Nachrichten</li> <li>• Infodienste:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. dpa-Schlagzeilen</li> <li>2. DSF-Sport-Infos</li> </ol> </li> </ul>                                                                                                  | DM 99,-                                        |
| BRAVO Quix     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1-zeiliges Display mit Scrollfunktion</li> <li>• speichert 20 Nachrichten</li> <li>• Infodienste:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. BRAVO-News</li> <li>2. DSF-Sport-Infos</li> </ol> </li> </ul>                                                                                                        | DM 99,-                                        |
| Quix Ultra     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4-zeiliges Display</li> <li>• speichert 40 Nachrichten und 16 Infodienst-Nachrichten je Infodienst</li> <li>• Infodienste:                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. dpa-Schlagzeilen</li> <li>2. DSF-Sport-Infos</li> <li>3. Wetter-Infos von meteo consult</li> <li>4. EBF Börsen-Infos</li> </ol> </li> </ul> | DM 199,-<br>(voraussichtlich ab November 1997) |





Einen wunderschönen, kuschligen TOTAL!-Tag! Skandal! So etwas hat es schon seit Monaten (ach, was red' ich, seit Jahren) nicht mehr gegeben. Super Mario Kart wurde von seinem fest abonnierten Spitzenplatz gestoßen. Und auch sonst hat sich einiges in den Charts getan (na gut, außer beim Game Boy). Wenn Euch die Plazierungen Eures Lieblingsspiels nicht gefallen, hilft nur eines: Schickt uns Eure Chartliste – jede Stimme zählt! Als kleinen Anreiz haben wir erstmals ein N64-Spiel als Gewinn ausgelobt. Neben Euren Spielereisen freuen wir uns auch über Kritik, Anregungen, Vorschläge, Zeichnungen, Fotos und was Euch sonst noch so einfällt. Bis bald und noch 'nen tollen Tag bzw. Monat!

## DER GEWINNER AUS TOTAL! 11/97:



Herzlichen Glückwunsch, **Christian Rode** aus Rottweil! Du bist der glückliche Gewinner des SuperNES-Moduls *Great Circus Mystery*. Wir wünschen Dir viel Spaß mit diesem Spiel!

## N64

|           |                                          |            |  |
|-----------|------------------------------------------|------------|--|
| <b>1</b>  | <b>MARIO KART 64</b>                     | VORMONAT   |  |
|           | Rennspiel • Note 1- • Test 6/97          | Index: 9,0 |  |
| <b>2</b>  | <b>SUPER MARIO 64</b>                    | VORMONAT   |  |
|           | Jump&Run • Note 1 • Test 3/97            | Index: 8,6 |  |
| <b>3</b>  | <b>TUROK – DINOSAUR HUNTER</b>           | VORMONAT   |  |
|           | F.P.Shooter • Note 1 • Test 3/97         | Index: 7,1 |  |
| <b>4</b>  | <b>INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64</b> | VORMONAT   |  |
|           | Sport • Note 1 • Test 5/97               | Index: 5,6 |  |
| <b>5</b>  | <b>WAVE RACE 64</b>                      | VORMONAT   |  |
|           | Rennspiel • Note 1- • Test 4/97          | Index: 4,8 |  |
| <b>6</b>  | <b>LYLATWARS</b>                         | VORMONAT   |  |
|           | Shoot 'em Up • Note 1 • Test 10/97       | Index: 3,9 |  |
| <b>7</b>  | <b>BLAST CORPS</b>                       | VORMONAT   |  |
|           | Action/Strat. • Note 2+ • Test 8/97      | Index: 2,8 |  |
| <b>8</b>  | <b>STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE</b>  | VORMONAT   |  |
|           | Action • Note 2 • Test 3/97              | Index: 2,7 |  |
| <b>9</b>  | <b>PILOTWINGS 64</b>                     | VORMONAT   |  |
|           | Flugsimulator • Note 2+ • Test 3/97      | Index: 2,6 |  |
| <b>10</b> | <b>INDIZIERTES SPIEL (Rare)</b>          | VORMONAT   |  |
|           |                                          | Index: 1,2 |  |

## SNES

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

### TOTAL! Aufruf

Wenn Ihr uns Listen für die Lesercharts schickt, wäre es sehr nett, wenn Ihr jeweils so viele Spiele nennen würdet, wie im Heft in der entsprechenden Tabelle erscheinen (N64, SNES und Special je zehn, GB und NES je fünf), so werden Eure Stimmen optimal gewertet – müßt Ihr aber nicht! Nun zum Special-Aufruf. Damit alle Leser wissen, welche Sportspiele richtig gut sind, bitten wir Euch, uns für die Ausgabe 2/98 eine Liste mit den besten Sportgames zu schicken. Vielen Dank für Eure Aufmerksamkeit und bis bald!

### Redaktionstip

#### GoldenEye 007 (N64)

Der momentan beste Ego-Shooter hat nicht nur einen übercoolsten Solomodus, sondern bietet auch genau die richtige Feierabendunterhaltung für vier Freunde (oder Feinde). Die PAL-Importe (für alle deutschen Konsolen) gibt's im Fachhandel und in den großen Kaufhäusern.



F. P. Shooter • Note 1 • Test 10/97



# GB

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

# NES

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

## Spielletip von Christian Ott aus Donzdorf International Superstar Soccer Deluxe (SNES)



Dieses Spiel ist das absolute Muß für jeden Sport- und Fußballfan. ISSD holt alles aus der Konsole raus und läßt es zu einem Fußballfest verschmelzen. (Vorsicht, geschmolzene SNES-Konsolen frieren auch im Winter nicht wieder zusammen! Anm. d. Red.). Konami hat sich mit diesem Spiel selbst übertroffen.

In der Special-Liste finden sich Abertausende verspielter Stunden, denn diese zehn Titel wurden von Euch zu den meist gespielten Games gewählt. Wer lang anhaltenden Spielspaß sucht, wird hier mit Sicherheit fündig.

## Special

- 1 SECRET OF MANA (SNES)**  
 Act./Adv. • Note 1- • Test 12/93  
 Index: 3,6
- 2 SUPER MARIO KART (SNES)**  
 Rennspiel • Note 1 • Test 10/93  
 Index: 1,8
- 3 SUPER MARIO 64 (N64)**  
 Jump&Run • Note 1 • Test 3/97  
 Index: 1,8
- 4 ZELDA III (SNES)**  
 Act./Adv. • Note 1 • Test 8/94  
 Index: 1,7
- 5 FINAL FANTASY III (SNES)**  
 Rollenspiel • Note 1 • Test 5/97  
 Index: 1,3
- 6 TETRIS (GB)**  
 Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97  
 Index: 1,3
- 7 DKC 3 – DIXIE K. D. T. (SNES)**  
 Jump&Run • Note 1- • Test 12/96  
 Index: 1,0
- 8 TUROK – DINOSAUR H. (N64)**  
 F.P.Shooter • Note 1 • Test 3/97  
 Index: 0,9
- 9 ISS DELUXE (SNES)**  
 Sport • Note 1 • Test 11/95  
 Index: 0,8
- 10 DONKEY KONG C. (SNES)**  
 Jump&Run • Note 1- • Test 1/95  
 Index: 0,8

## GEWINNEN MIT TOTAL!

Diesmal verlosen wir NBA Hang Time (N64)



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

Einsendeschluß ist der 29.12.97 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen wünschen wir viel Glück!

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



**TOTAL!**



*automobili*  
**Lamborghini**

Automobili Lamborghini © Titus/Konami







## Mahlzeit, hier ist das Haus vom Ni-ko-la-us!

Um bei uns etwas geschenkt zu bekommen (wir verlosen in diesem Monat einen Haufen interessanter Preise), müßt Ihr Eure Stiefelchen nicht putzen. Es reicht schon aus, wenn Ihr uns eine Postkarte schickt. Auf solch einer Karte könntet Ihr dann auch gleich Eure individuellen Charts, vielleicht einen Spieltip und sogar noch ein paar liebe Grüße unterbringen – das ist aber selbstverständlich kein Muß. Wir freuen uns auch so über Eure rege Teilnahme. Was jeder einzelne der TOTAL!-Redaktion ganz persönlich zu den Spiele-Neuheiten zu sagen hat, könnt Ihr hier lesen. Viel Spaß!

Unsere persönliche Meinung zu:

Diddy Kong Racing (N64)  
Seite 20-25

San Francisco Rush (N64)  
Seite 26/27

Automobili Lamborghini (N64)  
Seite 28/29

Arkanoid (SNES)  
Seite 34/35

Donkey Kong Land 3 (Game Boy)  
Seite 36/37

Klaus



Bevorzugte Genre:  
Action- und Rollenspiele  
Derzeitiges Lieblingsspiel:  
Mischief Makers (N64)

DKR bietet die neuen Elemente, die ich mir für Mario Kart 64 gewünscht hätte. Ein Mix der beiden Spiele wäre ideal. Vielleicht bringt Nintendo ja überraschend Diddy Kart 64 vor Weihnachten ...

Eine Menge guter Ansätze sind vorhanden, z. B. die vielen 'versteckten' Abkürzungen, der Zweispiel-Modus mit Gegnern usw. Das Ganze krankt jedoch an dem recht lahmen Gameplay.

Ähnlich wie bei SFR fehlt Lamborghini der rechte Pepp. Dabei ist die Technik sehr ordentlich und die Grafik erfreulicherweise nicht so unscharf und verwaschen wie bei den meisten N64-Games.

Ein Klassiker, den ich schon auf dem Commodore Amiga oft und gerne gespielt habe. Heute kann mich Arkanoid allerdings nicht mehr nützlich vor den Bildschirm fesseln.

Mit DKL 3 hat Rare ein kleines programmiertechnisches Meisterwerk abgeliefert. Weniger wäre in diesem Fall jedoch mehr gewesen, da die Grafik häufig 'überladen' und schwierig zu erkennen ist.

Thomas



Bevorzugte Genre:  
Renn- und Prügelspiele  
Derzeitiges Lieblingsspiel:  
Alien 3 (SNES)

Das Spiel ist sehr, sehr umfangreich und trotz Super Mario Kart und Mario Kart 64 nicht langweilig, denn DKR bietet neue Spielelemente (das Fliegen etc.) und sehr viel Fun im Mehrspieler-Modus.

Vollgas, ein Hügel in Sicht, der Sprung, die Landung ... San Francisco, 12 Uhr mittags, die Frisur sitzt, dank Dreiwochen-Taft. Im Ernst: SFR ist ein unterhaltsamer Fun-Racer für Fans rasanter Action.

„Lahme Gurke“ paßt wie die Faust aufs Auge, um nicht zu sagen wie dieses Modul in den Modulschacht. Die ganze Pracht der Grafik nützt nichts, wenn das Gameplay träge am Boden schleift.

Den Oldie Breakout habe ich auf etlichen (Heim-) Computern und Konsolen gedaddelt. 1996 verbrachte ich Stunden mit der Macintosh-Variante, und nun ist das SNES die tragende Plattform ...

Das fixe Scrolling ist sehr anstrengend für die Augen. Natürlich ist das ein Spielspaß hemmendes Manko, und so kann ich mich nicht so recht an diesem Modul erfreuen – trotz der guten Umsetzung.

Maris



Bevorzugte Genre:  
Prügel-, Renn- und Strategiespiele  
Derzeitiges Lieblingsspiel:  
GoldenEye 007 (N64)

„Mammi, bringst Du mir was mit? 'N Abenteuer und was zum Fahren und was für vier Spieler?“ „Aber das sind doch drei Wünsche auf einmal. Das geht aber nicht, Kind!“ Geht doch: Nimm DKR!

Hm, meine Meinung ist etwas ambivalent. Eigentlich ist das Game zu unprofessionell und unausgegoren, aber wenn man die Strecken erst einmal kennt, kann man wirklich ganz nett 'abheizen'.

Im Gegensatz zu San Francisco Rush, das mit der Zeit an Spielspaß gewinnt, wird Lambo immer langweiliger. Es sieht zwar verdammt gut aus, aber das reicht nicht für ein ordentliches Racing-Game.

Klasse! Eine hervorragende Umsetzung des Klassikers, der mich schon am Amiga so manche Nacht gekostet hat. Drei Zweispiel-Modi sorgen noch zusätzlich für ausreichend Teamspäß.

Ach, was soll ich sagen?! Jump&Runs sind nicht meine Lieblingsspiele, schon gar nicht auf dem Game Boy. Der eignet sich einfach nicht für Scroller. Im Prinzip ist das Game aber ordentlich.

Sandra



Bevorzugte Genre:  
Jump&Run und Shoot 'em Up  
Derzeitiges Lieblingsspiel:  
Extreme-g (N64)

Da kommt Freude auf. Diddy Kong Racing macht genauso viel Laune wie Mario Kart 64, unterscheidet sich spielerisch aber deutlich von Nintendo's Rennen. Danke, Rare!

In San Francisco Rush geht's ab wie in einem Actionfilm. Coole Strecken und abgedrehte Autos bringen echt 'ne Menge Spaß – auch wenn es bei diesem Game mit Realismus nicht weit her ist.

Sicher ist Automobili Lamborghini ein annehmbares Rennspiel. Fun-Games wie Mario Kart 64, Diddy Kong Racing oder auch San Francisco Rush mag ich allerdings lieber.

Dieser Klassiker gehört in jede gute Spielesammlung. Der Zweispiel-Modus hat Maris und mich so begeistert, daß Klaus ernste Maßnahmen ergreifen mußte.

Auf meiner Keksdose läuft während meiner Freizeit ausschließlich Tetris. Da kann auch Donkey Kong Land 3 nicht die Bohne dran ändern. Hoch lebe Alexej Patschitnow!

Marco



Bevorzugte Genre:  
Sport- und Actionspiele  
Derzeitiges Lieblingsspiel:  
Diddy Kong Racing (N64)

Auch wer sich bei Rennspielen sonst schnell langweilt, wird an DKR seine Freude haben: Harte Endgegner, spannende Mehrspieler-Modi und ein geniales Extrawaffensystem – was will man mehr?

Nichts gegen Fun-Racer, aber ohne eine vernünftige Steuerung verpufft die Faszination des Genres. Eigentlich schade, denn das Streckendesign ist wirklich einfallsreich und bietet ungeahnte Freiheiten.

Ein Rennspiel unter vielen – grafisch gelungen, aber spielerisch nicht das Gelbe vom Ei. Von dem vollmundig angekündigten Rennsporterlebnis ist leider nicht allzuviel übriggeblieben.

Breakout in jeder Form und Farbe gehörte jahrelang zu meinen Lieblingsspielen. Die SNES-Variante ist eine der besten überhaupt und läßt den Klassiker von gestern in neuem Glanz erstrahlen.

Irgendwie ist Donkey Kong in schwarzweiß nicht ganz das Wahre. Das Spiel lebt nun einmal von seiner aufwendigen Grafik und diese erweist sich auf dem Game Boy eher als hinderlich.

Die Wertungserklärung:

★★★★★  
TOTAL! genial!  
Mehr davon!

★★★★  
Gutes und interessantes Spiel!

★★★  
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★  
Lahme Gurke! Brauche ich nicht.

★  
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Neulich in Hamburg  
Altona vorne rechts

Schon gehört? Erwin hat sich ein Giga128 vorbeestellt. Ja, tatsächlich! Der hat 128 Mark angezahlt und einen DIN-A3-Beleg bekommen, der ihm garantiert, daß er die Konsole im Laden abholen kann, wenn am Erstverkaufstag noch welche da sein sollten. Wann das Superteil erscheint? Laut Aussage des Herstellers schon vor Weihnachten 1999. Allerdings gibt es noch technische Probleme bei der Umsetzung der Sonderbauteile für das Gerät. Zum Beispiel ist an

der Frontseite nicht mehr genügend Platz für den achten Padanschluß. Außerdem gibt es Unstimmigkeiten bezüglich des Rumble Paks, das in die Konsole gesteckt wird. Auch das neue DMS-System (Doppelter Modulsteckplatz) ist noch nicht vollends ausgereift. Was die 128 MBit starke Konsole kosten wird? In Fachkreisen spricht man von zirka 950 bis 959 DM einschließlich der neuen RPIMCA-Controller (Rumble-Pak-Infrarot-Memory-Card-Analog-Controller). Und die Spiele? Vorerst produziert nur der Hersteller der Konsole (möchte noch nicht ge-

nannt werden) einige Spiele für das leistungsstarke System. Es sind geplant: Pilot-Wingman 128 (Copilotensimulation), Luigi Lost in the Sky Race 128 (Fahrradrennspiel), Mega Depp Q12 (Jump&Loose), Trötis (Musikspiel), Dunky King Counter – Dimitris Osterfest (Kirmes-Funspiel), Secret of Hanna (Ehedrama), X 128 (digitales Kreuzworträtsel), HyperBass (Schlagzeugsimulation) und schließlich CallMe by my Name (Anrufbeantworterspiel) sowie The RedBull Baron (Flugsimulation). So, Ihr könnt Euch wieder hinlegen ...



Neues aus dem

**TOTAL! Labor!**

- Ein Kunde ist kein König -



**Hallo, liebe Gemeinde!**

**Diesmal beschäftigen wir uns mit dem einzigen Thema, das uns, Euch, den Papst, die kolumbianische Regierung, Elvis, Kommissar Rex, Scooter und Lieschen Müller wirklich interessiert: die tollste Konsole der Welt und wie man sich am besten schlau macht.**

Arglos schlendert Fridolin Kunde durch ein Kaufhaus seines Vertrauens und sucht sich nach freundlicher, eingängiger und kompetenter Beratung die Konsole seiner Wahl aus. Kunde: „Guten Tag, ich möchte gerne eine Videospielekonsole kaufen. Können Sie mir ein gutes Gerät empfehlen?“ Verkäufer: „Dafür bin ich nicht zuständig, frag mal bei meinem Kollegen nach!“ Kunde: „Entschuldigen Sie bitte, ich ...“ Der Kollege: „Tut mir Leid, hab' jetzt keine Zeit ...“ Ratlos steht Fridolin Kunde zwischen vollgestopften Regalen. In Augenhöhe drängen sich übertrieben bunte Verpackungen auf, die Dinge versprechen, durch die man zum glücklichsten Menschen der Welt werden könnte, wenn sie nicht höllisch gelogen wären und endlos lange Lügenbeine hätten.

Das Angebot ist verlockend, der Duft frisch aus der Fabrik herbeigeschaffter Plastikkonsolen steigt Fridolin in die Nase. Seine Ungeduld wächst. Von wem soll er sich denn nur beraten lassen? Er kann doch nicht einfach irgendeine Konsole kaufen, nur weil sie hübsch aussieht und mit Spielen von CD gefüttert wird.

Am Ende des Gangs sticht ihm ein fettes Preisschild ins Auge. Aua! „Mensch, toll, das Gerät soll im Sonderangebot nur 89,90 DM kosten, und es gibt dafür weit mehr als 500 Spiele“, flüstert er vor sich hin. „Gesehen – gekauft!“, denkt sich Fridolin und hält Ausschau nach einer freien Kasse. „Du willst dir doch nicht diese alte Krücke kaufen?!“, raunt ihn ein älterer Mann an. „Hast du etwa noch nichts vom neuen Giga128 gehört? Das ist die megacoolste Konsole der Welt. Da gibt es Spiele, die haben unglaubliche Effekte, so etwas hast du noch nicht erlebt!“ Fridolin: „Ja, in echt? Was kostet die denn?“ „So ca. 950 Mark, aber das muß man

schon investieren, wenn man technisch auf dem neuesten Stand sein will. Außerdem, hast du schon mal erlebt, daß deine Muskeln angewachsen sind, wenn du ein Extra aufgenommen hast?!“ Fridolin schüttelt ungläubig den Kopf. „Siehst du, das gibt's nur beim Giga128! Da kriegst du sogar braune Haut und mächtig Durst, wenn du den Wüstenlevel zu lange spielst!“ Etwas Tolleres hat Fridolin noch nie gehört. Sein Mund steht offen, seine Knie kreisen und er weiß, daß er dieses Wunderwerk unbedingt haben muß – jetzt.

Nach vier langen Monaten und zirka 100 Stunden Rasenmähen steht Fridolin erneut unheimlich breit grinsend im Kaufhaus. Er hat den Karton mit dem Giga128 bereits unterm Arm, als ihn der ältere Mann wieder anspricht: „Dich kenn' ich doch, du willst dir doch nicht etwa diesen Schrott kaufen?!“ Das versteht Fridolin nun wirklich nicht: „Wieso, die ist doch toll!“ „Quatsch, die ist doch völlig überholt! Hast du denn noch nichts vom neuen PowerDisk256 gehört? Das ist der absolute Knaller.“ „Wieso, was kann die Konsole denn?“ Das hätte er besser nicht gefragt. Über eine Stunde lang erzählt ihm der Mann jedes noch so kleine technische Detail, alle Vorzüge des neuen Ego-Controllers mit Gefühls-Steuerung und sämtliche Neuheiten in den Spielen, die alle mindestens 2048 MBit stark sind. Mit dem Ding kann man angeblich sogar staubsaugen und Brötchen backen.

Fridolin ist total von den Socken, woher weiß der Kerl das nur alles? Spinnt der, oder hat er vielleicht einen Informanten beim Hersteller? Doch als sich der Typ auf den Weg macht, blitzt eine Zeitschrift aus seiner Tasche. Fridolin kann gerade noch den Titel erkennen: SCHRskrRRw! Ups, jetzt ist die Schreibmaschine kaputt ...

# SPIELE 3000

MEGA-SPIELE zu Einführungspreisen

## NINTENDO 64

Grundgerät  
deutsche Version  
**299.- DM**

Control Pad  
original (rot, gelb,  
grün, blau, schwarz  
oder grau)  
**49.90 DM**

Antennen-  
kabel original  
**46.- DM**

Madcatz-Lenkrad  
neu mit Rumble-Effekt,  
Pedalen, Memory-  
Card-Schacht  
**139.- DM**

Memory-  
Card 0,25  
MEG orig. **33.- DM**

1 MEG (rot, gelb,  
grün, blau,  
schwarz oder  
grau) **36.- DM**

Hyper Pak (Rumble  
Pak, mit integrierter  
Memory Card 256KB)  
**44.90 DM**

Super Pad 64 Pl.  
(Dauerfeuer,  
Zeitlupe)  
**52.90 DM**

Unsere Spiele  
sind für Deutschland  
vorgesehen -  
also keine Probleme!

Versand per Nachnahme  
DM 6.90 Porto zzgl. Nachnahmegebühr • Vorkasse (Euro-  
schecks) DM 4.50 • ab DM 250.- (ohne Hardware) porto-  
frei • Vorbestellservice: für noch nicht lieferbare Spiele!  
Wenn nicht alles auf Lager, wird portofrei nachgeliefert.

**Tel 07021-976860**  
**Fax 07021-976861**

Unsere ausführliche Preisliste gegen frankierten  
(DM 2.20) und adressierten Rückumschlag.  
SPIELE 3000 · Schieferweg 21 · 73275 Ohmden

BLAST CORPS 109.-

BOMBER MAN 64 88.-

CHAMELEON TWIST 127.-

CLAYFIGHTER 63 1/3 129.-

DARK RIFT 132.-

DIDDY KONG RACING 88.-

EXTREME G 132.-

FI POLE POSITION (GRAND PRIX FI) 127.-

INT. SUPERSTAR SOCCER 64 127.-

LAMBORGHINI 64 127.-

Lylat Wars (Starfox 64) incl Rumble Pak 129.-

Mario Kart 64 88.-

Mischief Makers 88.-

MULTI RACING CHAMPIONSHIP 133.-

NAGANO OLYMPICS 136.-

NBA Hang Time 125.-

NBA IN THE ZONE 136.-

NFL QUARTERBACK CLUB 98 125.-

PILOTWINGS 64 109.-

Star Wars 129.-

Super Mario 64 88.-

Super Mario 64 Spieleberater 24.80

Top Gear Rally 127.-

Turok Dinosaur Hunter 125.-

Waverace 64 88.-

Wayne Gretzky 3d (Ice) Hockey 128.-

WCW Wrestling 138.-





# Anime & Manga

## Seid begrüßt, Ihr Freunde japanischer Zeichenkunst!

**D**a in der Hansestadt die mega brutale Perperoni-Grippe-Welle grassierte, blieb uns leider nur noch wenig Zeit für die angenehmen Seiten des Lebens, weswegen es in den vorherigen Ausgaben auch keinen Anime & Manga-Teil gab. Doch die jüngsten Ereignisse reißen einfach nach dieser Rubrik. So hat zum einen der Carlsen-Verlag nicht nur die immens erfolgreiche Manga-Serie *Dragon Ball* ins Deutsche übertragen, sondern sogar

die original japanische Druck- (und somit Lese-)weise übernommen. Hoffentlich kommen auch andere Mangas in diesem Format. Zum anderen haben wir für Euch klasse Gewinne „geschnorrt“, die nun möglichst schnell ihren Besitzer wechseln sollen.

Für die kommende Ausgabe überlegen wir uns wieder etwas Hübsches, und natürlich sind auch Eure Vorschläge jederzeit willkommen.

Maris Feldmann



So wie oben angegeben, ist die Lesereihenfolge einer Doppelseite. Und die Japaner machen das ständig ...

# DRAGON BALL

Endlich! Nach 13 langen Jahren erscheint die beliebteste Manga-Serie nun auch bei uns. Mit der Geschichte um die magischen 'Dragon Balls' schuf Akira Toriyama eine der erfolgreichsten Comic-Lizenzen. Neben den schon erwähnten Mangas gibt es auch Animes, Videospiele und Puppen sowie die komplette Merchandising-Palette (Bettwäsche, Zahnbürsten, Frühstücksflocken etc.) – siehe auch TOTAL! 3/97. Der Carlson-Verlag hat sich nun (nach z. B. Akira) einmal mehr um die deutsche Manga-Szene verdient gemacht, indem er die lustigen Geschichten in unsere Buchhandlungen brachte. Bemerkenswert ist dabei das original Leseformat (von rechts nach links und von hinten nach vorn), der günstige Preis (9,95 DM) und die gelungene Übersetzung von Jürgen Seebeck und seiner japanischen Frau. Endlich ein Projekt, das von hinten bis vorne durchdacht wurde und zielgruppengerecht vermarktet wird. Bei dem angemessenen Preis kann sich jeder Leser leicht selbst ein Bild machen und einfach mal den ersten Band lesen. Ihr werdet nicht enttäuscht sein. Falls Ihr zu Beginn noch Probleme mit der Lesart habt, seid beruhigt, das gibt sich

mit der Zeit! Außerdem ist es Eurer Denkfähigkeit sehr zuträglich, wenn so einfache Dinge wie Bücherlesen einmal ganz anders funktionieren – da müssen die kleinen grauen Zellen mal wieder etwas arbeiten.

Einige Schreiben erreichten uns in den vergangenen Wochen mit der Frage, ob RTL 2 nach dem Erfolg von *Sailor Moon* nicht auch die Ausstrahlung der *Dragon Ball Z*-Animes plane. Unsere Anfrage ergab, daß man sich schon einmal mit dem Gedanken getragen habe, es aber ein Problem mit den Kampfszenen der Serie gäbe. Genauer gesagt, hat nicht RTL 2 selbst dieses Problem, sondern der Fernsehsender sieht sich mit den Beschwerden von Eltern und sogenannten Jugendschützern konfrontiert, denen die Gewalt in *Sailor Moon* zu weit geht – man mag es kaum für möglich halten! In Anbetracht dieser traurigen Tatsache wollen die Verantwortlichen bei RTL 2 vorerst Abstand von *Dragon Ball Z* nehmen. Sehr Schade, aber aufgrund der bedauerlichen Situation in diesem unserem Lande ist eine solche Vorsichtsmaßnahme durchaus nachvollziehbar.



### Carlsen-Dragon-Ball-Competition

Der Carlsen Verlag spendiert freundlicherweise 15 Exemplare des ersten *Dragon Ball*-Bandes. Um in den Besitz eines dieser feinen Büchlein zu gelangen, müßt Ihr uns lediglich davon überzeugen, daß Ihr den Gewinn auch wirklich haben wollt.

Schickt Eure Karte (oder Brief) bis zum 29.12.97 an:

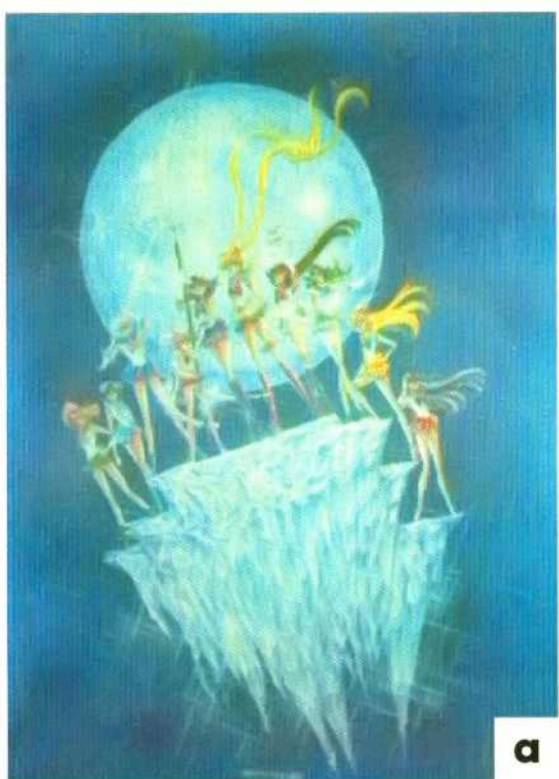
**X-plain Verlag, Stichwort: Carlsen, Friedensallee 41, 22765 Hamburg**

Bei allen Verlosungen gelten die üblichen Bestimmungen: Mitarbeiter der betreffenden Firmen und des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.







Die Sailor Moon-Lithografien sind ca. 50 mal 70 cm (Querformat) bzw. 70 mal 100 cm (Hochformat) groß und kosten bei A.C.O.G. 24,80 bzw. 49,80 DM. Unter den Tel.-Nummern 02 661/94 94 70 und 94 94 71 könnt Ihr Infos zu diesen und anderen Anime-Artikeln erfragen

a



d

Die Dragon Ball Z-Bilder sind ca. 35 mal 50 cm groß und kosten bei A.C.O.G. 14,80 DM



e



f



h

So Goku besticht durch seine außergewöhnliche Frisur und sein mega-cooles Auftreten. Mit ein bißchen Glück könnt Ihr Euch bald eines der Bilder ins Zimmer hängen



### A.C.O.G.-Sailor-Moon-Dragon-Ball-Z-Competition

Der Anime-Spezialist A.C.O.G. hat uns einige nette Preise zur Verfügung gestellt, die wir an dieser Stelle verlosen wollen. Drei große SM-Lithos, je fünf kleine SM-Lithos und je fünf DBZ-Bilder im Gesamtwert von über 1000 DM könnt Ihr bei uns gewinnen. Schreibt bitte den Buchstaben des gewünschten Bildes auf eine Teilnahmekarte und schickt sie bis zum 29.12.97 an:

**X-plain Verlag**  
**Stichwort: A.C.O.G.**  
**Friedensallee 41**  
**22765 Hamburg**

Viel Glück ...  
 PS: Wir freuen uns natürlich über liebevoll gestaltete Karten!



g



i



k



m



### Japan-Spirits-Competition

Japan Spirits (Tel.: 078 02/910 80, 10.00–16.00 Uhr und 072 27/984 12, 17.00–20.00 Uhr) handelt nicht nur mit gebrauchten und neuen Videospielen, sondern hat auch ein reichhaltiges Sortiment an japanischem Krimskrams, u. a. diese hübschen Modellbausätze (genau, die beiden Mädels).

Japan Spirits verlost davon fünf Stück. Sailor Mars, Shampoo (Ranma 1/2), Alita (Battle Angel), Pai (3x3 Eyey) und Urd (Ah! My Goddess).

Bitte gebt Eure Wunschfigur an und schickt eine Postkarte an:

**X-plain Verlag,**  
**Stichwort: Japan Spirits,**  
**Friedensallee 41,**  
**22765 Hamburg**

Die Bausätze sind ca. 30 cm groß, müssen selbst zusammengebaut und bemalt werden und kosten ab 80 DM aufwärts. Bereits fertige Modelle können bis zu 500 DM kosten





# FINAL FANTASY

## EIN MYTHOS WIRD GEBOREN



Hironobu Sakaguchi ist bis heute die treibende Kraft hinter den Final Fantasy-Projekten

Vor zehn Jahren war Squaresoft noch eine weitgehend unbekannte Softwarefirma. Unter dem Label DOG (Disc Original Group) brachten die Japaner damals Spiele wie *J.J.* und *Deep Dungeon* für das Famicom (NES) auf den Markt, die sich nur mäßig verkauften. Auch Squares erstes Rollenspielprojekt ging nach hinten los. Anstelle eines komplexen RPGs mit mehreren Hauptcharakteren, entpuppte sich *King's Knight* als verkapttes Actionspiel minderer Qualität mit einem extrem hohen Schwierigkeitsgrad. Square stand danach praktisch mit dem Rücken zur Wand. Sollte das kommende Projekt nicht den erhofften wirtschaftlichen Erfolg bringen, hätte man Konkurs anmelden müssen. Trotz dieser Bür-

de entschloß man sich, wiederum ein Rollenspiel zu entwickeln. In Japan grassierte damals, durch *Dragon Quest* ausgelöst, ein wahres RPG-Fieber. Die Spieler verlangten nach neuen Spielen, und genau in diesen Boom hinein veröffentlichte Square am 19. Dezember 1987 *Final Fantasy* für das Famicom. Es war ein Volltreffer und verkaufte sich insgesamt 600.000mal. Sakaguchi-san, Leiter des FF-Projekts, erklärt den Erfolg heute so: „Wir wollten ein Spiel herausbringen, das wir auch selber gerne spielen würden. Im Laufe der Entwicklungsarbeiten wurde es uns immer unwichtiger, wie gut sich dieses Produkt verkaufen ließe. Wir wollten es aber später keinesfalls bereuen, nicht das Bestmögliche gegeben zu haben.“

Trotz harter Konkurrenz durch die *Dragon Quest*-Serie, von der zum damaligen Zeitpunkt bereits der dritte Teil erschienen war, konnte sich *Final Fantasy* durchsetzen. Nicht nur grafisch, sondern vor allem in den Bereichen Gameplay und Story konnten die Enix-Produkte nicht mithalten. Bis heute ist die *Final Fantasy*-Reihe die Nummer eins unter den Konsolen-RPGs, was sich erst dieses Jahr mit weltweit ca. vier Millionen verkauften Exemplaren des siebten Teils für die PlayStation bestätigte. Wie die NES-Bestseller von damals aussehen und welche Besonderheiten sie zu bieten haben, könnt Ihr auf den folgenden Seiten erfahren.

Hirofumi Yamada  
und Marco Häntsch



# FINAL FANTASY I

## Trostlose Finsternis ...

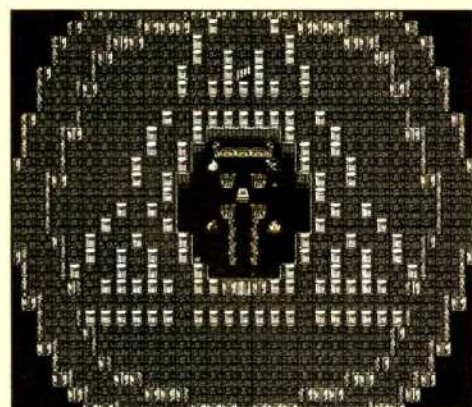
Die Welt ist erfüllt von trostloser Finsternis. Kein Wind weht, Pflanzen verdorren, die Natur ist nicht mehr im Gleichgewicht. Die Menschen sind verzweifelt und haben nur eine Hoffnung: Eine Prophezeiung, die besagt, daß vier junge Krieger des Lichts kommen und der Dunkelheit ein Ende bereiten werden. Inmitten

ten (Feuer, Wasser, Erde und Luft) bewacht, die aus ihnen ihre Kraft ziehen und die Natur zerstören. Ihr müßt also mit den Kristallkugeln die Ordnung in der Welt wiederherstellen und Euch dann dem haßerfüllten Garland entgegenstellen. Bis es dazu kommt heißt es viele Abenteuer zu überstehen. Die Helden müssen der Hexe Matoya helfen, die Stadt Pravoka von den Piraten befreien und einen Elfenprinzen erwecken. Ihre Reise führt sie u. a. durch Wüsten, Eishöhlen und in den Schlund eines Vulkans.



Die Krieger des Lichtes haben soeben die Stadt Pravoka von den Piraten befreit

dieser düsteren Kulisse erhaltet Ihr vom König von Coneria (die Stadt der Träume) den Befehl, seine Tochter Sara aus der Gewalt von Garland zu retten. Aus sechs Charakteren (Krieger, Dieb, Ninja, schwarzer, roter und weißer Magier) müßt Ihr



Eine schwierige Aufgabe in fast jedem FF-Spiel: der letzte, meist riesige Dungeon

eine vierköpfige Party zusammenstellen und gegen den schwarzen Ritter zu Felde ziehen. Habt Ihr Sara befreit, läßt der König als Dank eine Brücke errichten, die Coneria mit dem Kontinent verbindet. Nun ist es Eure Aufgabe, Euch auf die Suche nach den vier Kristallkugeln zu machen, um die Welt von der Dunkelheit zu befreien. Die Kugeln werden von den Dämonen der vier Elementen



Schon im ersten Teil der Final Fantasy-Serie kann Eure Party mit dem Luftschiff reisen



FF I wurde als einziges der NES-Titel außerhalb Japans (in den USA) veröffentlicht

## Info



Viele Spielelemente und Leit-motive der FF-Serie haben ihren Ursprung im ersten Teil. Beispielsweise spielen die Kristalle der vier Elemente auch im dritten, vierten und fünften Teil der Reihe eine wichtige Rolle. Auch das Luftschiff, das in jedem Final-Fantasy-Spiel zu finden ist, wurde bereits eingeführt. Einige der wunderschönen, von Nobuo Uematsu komponierten, Musikstücke sind in variierten Fassungen in fast allen FF-Spielen zu finden. 1990 erschien Final Fantasy in den USA und verkaufte sich dort noch besser als in Japan. Seit 1994 ist in Japan zudem ein Modul mit dem ersten und dem zweiten Teil der Serie erhältlich.



Aus insgesamt sechs Charakteren könnt Ihr Euch eine vierköpfige Party zusammenstellen



# FINAL FANTASY



## FINAL FANTASY II



### In einer fernen Welt ...

Der seit langer Zeit bestehende Frieden in Phin nimmt ein jähes Ende, als der Kaiser von Paramicia Kreaturen der Hölle beschwört, um die Welt Herrschaft zu erringen. Mit einer scheinbar unbesiegbaren Dämonenarmee verbreitet er Terror und Schrecken. Auch der Widerstandsarmee des Königreichs von Phin bleibt nicht anderes übrig, als sich in ein abgelegenes Dorf zurückzuziehen. Die drei jugendlichen Helden Frioniel, Maria und Guy verloren

|  |        |          |        |
|--|--------|----------|--------|
|  | ムールアドレ | HP 30/30 | MP 5/5 |
|  | スドどここ  | HP 20/20 | MP 5/5 |
|  | みつかりす  | HP 40/40 | MP 5/5 |

アイテム まほう そうび ステータス セーブ

Zu den drei Helden gesellt sich während des Spiels immer ein anderer vierter Charakter

bei dem Angriff der Monster ihre Eltern, konnten aber entkommen. Der König von Phin ist krank und schwach. Er kann sein Reich nicht verteidigen, seine Tochter Hilda hat alle Regierungsgeschäfte übernommen. Also schließen sich die drei Waisen zusammen, um das Paramicia-Imperium zu zerschlagen. Unterschiedliche Charaktere (wie beispielsweise Dragonheart, der Bruder von Maria) unterstützen während der Spiels das Heldentrio, das sich letztendlich dem Höllenfürsten persönlich entgegenstellen muß.



|  |        |          |      |
|--|--------|----------|------|
|  | さい おねが | HP 30/30 | MP 5 |
|  | くろき    | HP 20/20 | MP 5 |
|  | さい おねが | HP 40/40 | MP 5 |
|  | いしす    | HP 30/30 | MP 5 |

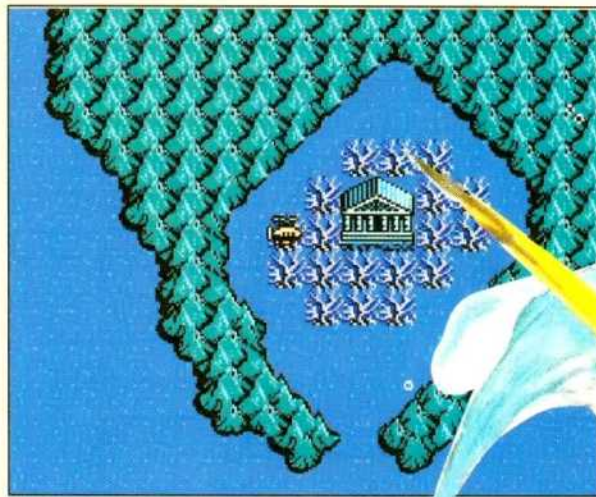
### Info



Der im Dezember 1988 erschienene zweite Teil zeichnet sich durch eine verbesserte Grafik und ein revolutionäres Gameplay aus. Square schaffte den Begriff der Erfahrungspunkte ab und führte ein sogenanntes Fertigungssystem ein. Dabei entwickeln sich die Charaktere entsprechend ihres Kampfverhaltens und ihrer Erfolge. So erhöhen sich beispielsweise die Werte für Schwert und Kraft, wenn eine Figur häufig mit dem Schwert kämpft. Leider funktioniert dieses auf dem Papier so originelle System in der Praxis nicht ganz so gut. Die Partymitglieder entwickeln sich zu langsam, so daß man zum Ende des Spiels kaum eine Chance gegen die immer stärker werdenden Monster hat. Man wird somit gezwungen, unnötig viele Kämpfe zu führen, um die Party zu stärken. Besonders der letzte, extrem große Dungeon, in dem es keine Speicherpunkte gibt, erweist sich als eine fast unlösbare Aufgabe. Ein weiterer Schwachpunkt des Fertigkeitssystems ist die Schwierigkeit, ausgewogene Charaktere zu entwickeln. (In verbesserter Form fand dieses System Anwendung in der Romancing-Saga-Reihe für das SNES.) Trotz einiger Kritikpunkte ist FF II ein gelungenes RPG. Nicht zuletzt deshalb, weil die gefiederten Chocobos ihren ersten Auftritt haben.

FF II erschien nur in Japan und wurde dort 800.000mal verkauft. Das in den USA erhältliche gleichnamige Spiel für das SNES ist eigentlich Final Fantasy IV.





## FINAL FANTASY III

### Dunkle Mächte bedrohen die Welt ...

Ein schweres Erdbeben erschüttert das abgelegene Dorf Uru und reißt tiefe Spalten in den Boden. Vier Jugendliche untersuchen eine der so entstandenen Höhlen und werden dabei von Monstern überrascht. Es kommt zum Kampf und die Helden stoßen immer weiter in das Höhlen-

system vor. Dabei treffen sie auf den Kristall der Luft, der zu ihnen spricht. Er erzählt ihnen, daß die Welt von einer dunklen Macht bedroht wird und die Kraft der vier Kristalle der Elemente nötig ist, um sie zu bekämpfen. Die Heranwachsenden sind die Ausgewählten, die diese Aufgabe erfüllen müssen. Also ziehen sie in die Welt hinaus, um die drei anderen Kri-

stalle zu finden. Eine Meerjungfrau führt sie auf die Fährte des Wasserkristalls. Den Feuerkristall müssen sie sich von einem Salamander erkämpfen. Bevor die Party im Besitz aller Kristalle ist, stehen noch Kämpfe gegen eine Riesenschildkröte, einen Kraken, eine Seeschlange, eine Medusa und vielen anderen Kreaturen auf dem Programm.

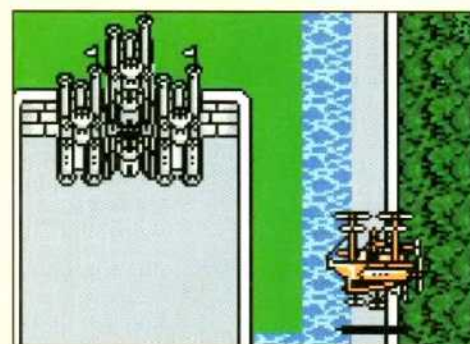
### Info



*FF III bietet erstmals die Möglichkeit der freien Berufswahl, die auch bei FF V zum Einsatz kommt. Jedemal, wenn die Helden zu einem Kristall gelangen, können sie ihren Beruf wechseln und erhalten dadurch andere Spezialfähigkeiten. An vielen Stellen des Spiels ist es notwendig, die verschiedenen Fähigkeiten der ca. 22 Berufsgruppen (z. B. Dieb, Ninja, Jäger oder Barde) richtig einzusetzen, um weiterzukommen. So können Fallen umgangen und Kämpfe zum eigenen Vorteil entschieden werden. Eine weitere Neuerung bei FF III ist die zweite Chocobo-Rasse, die nicht als Reittier, sondern zum Aufbewahren von Items genutzt werden kann. Auch FF III hat das Manko eines viel zu schwierigen letzten Dungeons, der ganz ohne Speicherpunkte auskommt. An diesem sind bereits ganze Heerscharen von Videospielern verzweifelt. FF III erschien nur in Japan und verkaufte sich insgesamt 1,4 millionenmal. Das in den USA erhältliche FF III für das SNES ist eigentlich der sechste Teil der Serie.*



Gespräche mit Dorfbewohnern helfen an vielen Stellen weiter



Mit dem Luftschiff können auch die abgelegensten Gebiete erreicht werden



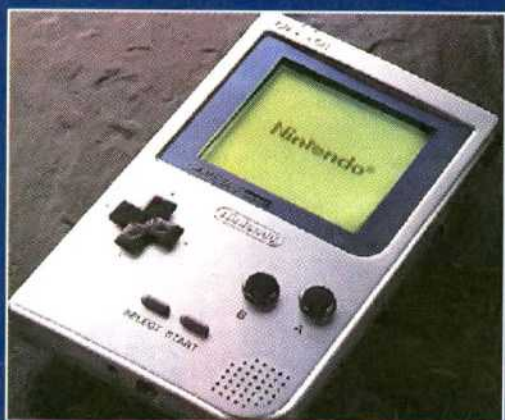


## Weihnachtszeit – Geschenkezeit

Während sich unsere Eltern noch über ein paar Nüsse und Südfrüchte zum Christfest gefreut haben, müssen es heutzutage (neben Designerklamotten) schon eine Konsole oder zumindest ein paar Spiele dafür sein. Am besten wäre sogar gleich die Kohle, dann muß man sich nicht über den mäßigen Geschmack der Erziehungsberechtigten aufregen und kann kaufen, was man will. Doch auch mit dem Geld in der Tasche ist die Auswahl groß und das Risiko immens, einen Fehlkauf zu landen. Damit dies nicht passiert, haben wir für alle Neu- und Altleser die besten Spiele und das beste Zubehör zusammengestellt. So müßt Ihr nicht erst alle alten Hefte durchblättern. Solltet Ihr zur Gruppe der Schenker gehören (Eltern, Großeltern oder Geschwister) hilft Euch diese Aufstellung natürlich ebenfalls, enttäuschte Gesichter unterm Tannenbaum zu vermeiden.

Eine Auswahl dieser Produkte verlosen wir übrigens (mit Unterstützung der freundlichen Sponsoren) im Anschluß an diese Seiten.

Was immer auch im Endeffekt auf dem Gabentisch liegt, mit Nintendo seid Ihr auf der sicheren Seite, denn die Großstheimer haben erst kürzlich die erwarteten Verkäufe bis zum Jahresende nach oben korrigiert. Ganze 850.000 N64 sollen bis dahin in den Kinderzimmern stehen.



Immer noch ein gutes Geschenk: der Game Boy, jetzt auch als kleinere Pocket-Variante, die je nach Händler zwischen 100 und 130 DM kostet. Für Nintendos tragbare Konsole gibt es hunderte Spiele in fast jedem Genre. Gerade die Puzzlespiele sind oft sehr unterhaltsam und kurzweilig, aber es gibt auch hervorragende Jump&Runs,

### GAME BOY POCKET

Renn- und Sportspiele sowie phantastische Rollenspiele und Adventures. Für jeden Spieler finden sich etliche gute Games für Preise zwischen 50 und 70 DM. Besonders interessant ist der GB für Leute, die häufiger unterwegs sind. Sei es nun auf dem Weg zur Schule oder Arbeit oder längere Bahn- und Auto-Reisen, ein GB überbrückt so manche langweilige Stunde. Für den verwöhnten Spieler existiert auch allerlei Zubehör. Angefangen von Netzteilen über Link-Kabel (für Mehrspieler-spiele) bis hin zu Lampen und Lupen reicht die Palette.

#### Turok – Dinosaur Hunter

F. P. Shooter

1

Acclaim

150 DM

3/97

1



Der erste First Person Shooter fürs N64 hat auch nach GoldenEye 007 noch eine Daseinsberechtigung. In dem knallharten Game taucht Ihr in längst versunkene Welten und kämpft gegen Dinosaurier und Roboter.

#### GoldenEye 007

F. P. Shooter

1-4 (simultan)

Nintendo

170 DM

10/97

1



Vergeßt die indizierten Spiele! 007 ist deutlich besser. Sowohl der Einzspieler-Modus mit seinen kniffligen Missionen als auch der phantastische Mehrspieler-Modus können über Wochen begeistern. Allerdings ist das Modul nur als PAL-Import im Fachhandel oder Kaufhaus erhältlich.

#### Tetrisphere

Puzzlespiel

1-8 (2 simultan)

Nintendo

100 DM

10/97

-



Frei nach dem schon fast klassischen Tetris-Prinzip könnt Ihr alleine oder zu zweit dem Puzzlewahn fröhnen. Schon nach kurzer Zeit zieht Euch Tetrisphere in seinen Bann und mental in den Screen. Dieses Spiel ist momentan leider nur als US-Import erhältlich.

## Super Nintendo Entertainment System



O bwohl für das (leicht betagte) 16-Bit-System kaum noch neue Software erscheint, ist das SNES immer noch ein ganz heißer und mit ca. 180 DM auch recht günstiger Tip. Für keine andere Konsole sind so viele hervorragende Spiele erschienen wie für Nintendos zweite Konsole. Außerdem bekommt man viele Games schon recht günstig im Kaufhaus (50 bis 120 DM) oder auf dem Flohmarkt (ab 20 DM). Natürlich ist die Grafik nicht so gut wie die des N64, dafür ist der Spielspaß vieler Module bislang unerreicht. Wer einmal Zelda III, Super Mario Kart, Yoshi's Island oder Super Metroid gespielt hat, braucht keine goudgeschadete 64-Bit-Polygongrafik mehr.





Es sind zwar noch nicht viele Spiele für das N64 erschienen, aber Nintendos „Qualität statt Quantität“-Maxime scheint aufzugehen, denn ein Dutzend Games sind herausragend gut und sollten eigentlich jedem Videospieler zusagen. Unsere Empfehlungen für den Cabentisch lauten:

**Titel** LylatWars  
**Genre** Shoot 'em Up  
**1**  
**Hersteller** Nintendo  
**Preis** 150 DM (inkl. Rumble Pak)  
**Note** 10/97  
**Ausgabe** 1



Die N64-Version des SNES-Klassikers StarWing trägt unverkennbar Miyamotos Handschrift. Das Leveldesign ist einzigartig, und die geniale Steuerung gewinnt durch das Rumble Pak ungemein.

**Titel** Super Mario 64  
**Genre** Jump&Run  
**1**  
**Hersteller** Nintendo  
**Preis** 100 DM  
**Note** 3/97  
**Ausgabe** 1



Der schnauzbärtige Held der besten Jump&Run-Reihe erobert die dritte Dimension. Erst nach diesem Pflichtspiel wißt Ihr, was ein N64-Game zu leisten vermag. Bislang erreicht kein J&R Marios Klasse.

**Titel** PilotWings 64  
**Genre** Flugsimulation  
**1**  
**Hersteller** Nintendo  
**Preis** 130 DM  
**Note** 3/97  
**Ausgabe** 2+



Keine Action-Simulation, sondern ein perfekt steuerbarer Flugsimulator für Hanglider, Gyrocop-ter, Raketenrucksack und andere exotische Fluggeräte, mit ungemein realistischem Fluggefühl.

**Titel** Blast Corps  
**Genre** Action/Strategie  
**1**  
**Hersteller** Nintendo/Rare  
**Preis** 130 DM  
**Note** 8/97  
**Ausgabe** 2+



Ein Atomtransporter macht sich selbstständig, und Ihr müßt (mit allen möglichen Fahrzeugen und Robotern) den Weg durch komplette Städte freiräumen. Viele versteckte Extras werten die Action-Orgie zusätzlich auf.

**Titel** Bomberman 64  
**Genre** Action  
**1-4 (simultan)**  
**Hersteller** Hudson Soft  
**Preis** 100 DM  
**Note** 11/97  
**Ausgabe** 2



Im Bombenhagel der N64-Spiele „explodiert“ die neueste Variante der Bomberman-Reihe einmal ganz anders. Der Story-Modus erstrahlt gelungen in 3D, die Mehrspieler-Modi bauen allerdings ab.

**Titel** International Superstar Soccer 64  
**Genre** Sport  
**1-4 (simultan)**  
**Hersteller** Konami  
**Preis** 150 DM  
**Note** 5/97  
**Ausgabe** 1



ISS 64 ist die mit Abstand beste Fußballsimulation. Wenn Ihr Freude an diesem Sport habt, könnt Ihr allein oder bis zu viert die genialsten Partien austragen und werdet nie mehr Langeweile verspüren.

Leider sind nicht alle Spiele in Deutschland erhältlich. Manche haben den weiten Weg über den großen Teich noch nicht geschafft, andere haben schon unangenehme Erfahrungen mit der BPJS gemacht – oder wollen diesen von vornherein aus dem Weg gehen. In letzterem Fall gibt es die Spiele als PAL-Import bei den Fachhändlern oder sogar in den großen Kaufhäusern. Sollte ein Spiel in Europa noch gar nicht erschienen sein, müßt Ihr einen Importhändler kontaktieren und 150 bis 200 DM für Euer Wunschspiel auf den Tisch legen. Schlecht sieht es momentan noch mit Rollen- und Strategiespielen aus. Diese werden erst in den nächsten Monaten erscheinen. Und auch bei den Prügelspielen gibt es noch keine herausragend guten Games.



**Titel** Wave Race 64  
**Genre** Rennspiel  
**1-2 (simultan)**  
**Hersteller** Nintendo  
**Preis** 100 DM  
**Note** 4/97  
**1-**



Nintendo hat mit Wave Race 64 einen Meilenstein der Rennspielgeschichte programmiert. Realistisches Jetskifahren auf perfekt berechneten Wellen machen dieses Modul zum Fahrspaß-Knüller.

**Titel** Diddy Kong Racing  
**Genre** Rennspiel  
**1-4 (simultan)**  
**Hersteller** Nintendo  
**Preis** 100 DM  
**Note** 12/97  
**1**



Beschämend für Nintendo, aber der bessere Kart-Fun-Racer kommt von Rare. Alleine spielt Ihr wochenlang die unzähligen Strecken frei, um sie dann später mit bis zu drei Freunden monatelang weiter zu zocken.

**Titel** Extreme-g  
**Genre** Rennspiel  
**1-4 (simultan)**  
**Hersteller** Acclaim  
**Preis** 150 DM  
**Note** 11/97  
**1-**



Ihr sucht ein Rennspiel, das nicht niedlich ist, superschnell und am besten mit Motorrädern? Kein Problem! Extreme-g gibt den ultimativen Geschwindigkeitskick und ist dabei sogar zu dritt noch gut spielbar.

**Titel** Mario Kart 64  
**Genre** Rennspiel  
**1-4 (simultan)**  
**Hersteller** Nintendo  
**Preis** 100 DM  
**Note** 6/97  
**1-**



MK 64 erreicht nicht ganz die Klasse, die sein Vorgänger für das SNES innehatte, kann aber trotzdem bis zu vier Spieler hervorragend unterhalten. Mit der Zeit erschließen sich die Feinheiten der genialen Steuerung.

## In Deutschland erhältliche Spiele

| Titel               | Note | Titel                                              | Note |
|---------------------|------|----------------------------------------------------|------|
| Blast Corps         | 2+   | Star Wars - S.o.t.E.                               | 2    |
| Bomberman 64        | 2    | Super Mario 64                                     | 1    |
| Chameleon Twist     | 2-   | Top Gear Rally                                     | 3+   |
| Clayfighter 63 1/3  | 2    | Turok - D. Hunter                                  | 1    |
| Dark Rift           | 3    | Wave Race 64                                       | 1-   |
| Diddy Kong Racing   | 1    | W. G. 3D Hockey                                    | 2    |
| Extreme-g           | 1-   |                                                    |      |
| F1 Pole Position    | 2-   | Als Import erhältliche und empfehlenswerte Spiele: |      |
| FIFA 64             | 3    |                                                    |      |
| Hexen               | 3+   | Goemon                                             | -    |
| ISS 64              | 1    | GoldenEye 007                                      | 1    |
| Lamborghini         | 3-   | Mace: The dark Age                                 | 2    |
| LylatWars           | 1    | Tetrisphere                                        | -    |
| Mario Kart 64       | 1-   |                                                    |      |
| Mischief Makers     | 2    | Indizierte Spiele:                                 |      |
| Multi-Racing Champ. | 2-   |                                                    |      |
| NBA Hang Time       | 2-   | Doom 64                                            |      |
| NFL OBack Club      | 2+   | Killer Instinkt Gold                               |      |
| PilotWings 64       | 2+   | Mortal Kombat Trilogy                              |      |
| San Fran Rush       | 3+   |                                                    |      |

### Controller Paks

Da insbesondere die Drittanbieter-Spiele nur selten über eine Batterie verfügen, ist der Kauf einer Memory-Card zwingend notwendig, will man seine Spielstände absichern. Ihr habt hierbei eine große Auswahl zwischen den Originalkarten und zahlreichen Modellen von Fremdanbietern. Die letztgenannten sind häufig zwar etwas teurer als die Karten von Big N, bieten dafür aber deutlich mehr Speicherplatz.



Bezeichnung Memory Card Plus  
Hersteller InterAct  
Preis 50 DM

### Controller

Mindestens einen zweiten Controller solltet Ihr immer parat haben, falls ein Freund mal zufällig vorbei kommt und Ihr zusammen spielen wollt. Besser wären jedoch insgesamt vier Pads, da es mittlerweile eine Menge guter Vierspieler-Games gibt. Wem das zu teuer ist, der kann ja auch seine Stammspieler zum Kauf eines eigenen Pads verpflichten. Wir empfehlen die Original-Controller von Nintendo (in sechs verschiedenen Farben), da deren Qualität unerreichbar ist. Wenn Ihr jedoch Wert auf Zusatzfunktionen wie Dauerfeuer oder Slow-Motion legt oder ein Board braucht, müßt Ihr zu einem der Mitbewerbergeräte greifen - auf jeden Fall vorher probieren.



Bezeichnung Controller  
Hersteller Nintendo  
Preis 60 DM



Bezeichnung Arcade Shark  
Hersteller InterAct  
Preis 100 DM



Bezeichnung Fun Pad 64 Plus  
Hersteller InterAct  
Preis 60 DM



Bezeichnung Mega Memory  
Hersteller Dataflash  
Preis 80 DM



Bezeichnung Controller Pak  
Hersteller Nintendo  
Preis 35 DM





Bezeichnung **Rumble Pak**  
Hersteller **Nintendo**  
Preis **40 DM**



Bezeichnung **LX4 Tremor Pak**  
Hersteller **Gamester**  
Preis **30 DM**



Bezeichnung **Hyper Pak**  
Hersteller **nYko**  
Preis **50 DM**

## Rumble Pak

Dieses unscheinbare Gerät bringt Euer Pad zum Vibrieren und verleiht so einem Spiel (bei ordentlicher Programmierung) einen zusätzlichen realistischen Effekt. Mittlerweile unterstützen schon viele Spiele dieses neckische Zubehör. Auch beim Rumble Pak besteht die Wahl zwischen dem Original-Nintendo-Gerät (das jetzt auch ohne LylatWars erhältlich ist) und verschiedenen Nachbauten. Diese graben mit so eindrucksvollen Features wie eingebauten Controller-Paks und stärkerem Rütteln (mit und ohne Batterien) Big Ns Rumbler das Wasser ab.



Bezeichnung **64-RGB**  
Hersteller **GT-elektronik**  
Preis **80 DM**

Bezeichnung **RGB-Umbau**  
Hersteller **diverse**  
Preis **100 DM**

## RGB-Umbau

Wer von Euch einen Fernseher mit RGB-Eingang besitzt, ein Blick in die Bedienungsanleitung hilft hier weiter, möchte vielleicht auch das damit mögliche, sehr viel schärfere und farbigere Bild des N64 genießen. Leider verzichtete Nintendo auf den Einbau solch eines RGB-Ausganges, wodurch nun zahlreiche Händler Geld mit Umbauten verdienen. Je nach Herkunft der Konsole (NTSC oder PAL) wird das Signal von der Platine 'abgegriffen', oder die Techniker löten einen speziellen Chip auf die Platine, der das Signal erzeugt, was eigentlich Big N schon hätte machen sollen. Dadurch verliert Ihr natürlich jegliche Garantieansprüche. Wer sich diesem Risiko nicht aussetzen möchte, greift zum RGB-Kabel (64-RGB), das aus dem vorhandenen S-VHS-Signal des N64 ein RGB-Signal berechnet und dabei ein erstaunlich gutes Bild liefert.

## Import-Adapter

So manches Japan- und USA-Spiel erscheint bei uns sehr viel später oder gar nicht. Da ist es kein Wunder, das viele Spieler lieber gleich auf das Original zurückgreifen wollen. Mit einem Adapter funktioniert das auch bei manchen Spielen. Leider aber nicht bei allen, da Nintendo ständig neue Sicherheitschips entwickelt und die Adapterhersteller dem hinterherhinken. Ihr solltet also immer checken, ob Euer Wunschspiel auch mit dem fraglichen Adapter läuft oder ob Ihr einen PAL-Import des Spieles bekommen könnt.



Bezeichnung **SFX<sup>64</sup>**  
Hersteller **Blaze**  
Preis **40 DM**

Bezeichnung **Universal-Adapter**  
Hersteller **GT-elektronik**  
Preis **50 DM**

## Mad Catz Steering Wheel

Bei der Fülle an Rennspielen für das N64 ist es nicht verwunderlich, daß es auch Lenkräder gibt. Für Jump&Runs ist so ein Steuergerät natürlich vollkommen ungeeignet und bei Flugsimulationen muß es ebenfalls passen (da man nicht nach oben oder unten lenken kann) aber für Autorennen bringt das Lenkrad realistisches Fahren ins Wohnzimmer. Allerdings solltet Ihr vorher testen, ob Ihr mit der Steuerung gut zurechtkommt.



Bezeichnung **Steering Wheel**  
Hersteller **Mad Catz**  
Preis **150 DM**

## High-End-Zubehör: Sennheiser Lucas

Was hat man vom schönsten Spielsound, wenn's dem bösen Nachbarn (oder Vater) nicht gefällt? Abhilfe schafft in diesem Fall ein nettes 'Spielzeug' der Firma Sennheiser. Die Kopfhörerspezialisten haben einen tragbaren Dolby-Surround-Prozessor entwickelt, der mit handelsüblichen Lautsprechern echten Raumklang simuliert. Für 500 DM könnt Ihr zu Hause die volle akustische Dreidimensionalität so mancher Games (und Kinofilme) erleben, ohne daß Eure Mitbewohner auf Euch sauer werden.



Bezeichnung **Lucas**  
Hersteller **Sennheiser**  
Preis **500 DM**

## Verlängerungskabel

Während japanische Wohnzimmer eher klein geraten sind, treffen wir in unseren Breiten häufig auf riesige Gemeinschaftszimmer. Um in diesem Fall den angemessenen Abstand zum Projektionsfernseher zu wahren, empfehlen sich Joypad-Kabelverlängerungen. So könnt Ihr noch in fünf Metern Entfernung vom N64 gemütlich spielen.



Bezeichnung **Joypad-Kabel**  
Hersteller **diverse**  
Preis **20-30 DM**



# DIE GROSSZÜGIGEN

## x-mas-competition

„Hallo, liebe Kinder! Wart Ihr auch alle brav?“ Solche, oder ähnlich dumme Fragen kann sich ja wohl auch nur der Weihnachtsmann einfallen lassen, wenn's ums Geschenke verteilen geht. Aber was soll's, Schwamm drüber! Um von TOTAL! ein tolles Weihnachtspaket zu bekommen, müßt Ihr **drei der untenstehenden Fragen richtig beantworten**, die Euer Hirn bis aufs Äußerste fordern. Die hochintelligente TOTAL!-Redaktion hat alle Register gezogen, um es Euch so schwer wie möglich zu machen. Doch genug der langen Vorrede, um eines der Überraschungspäckchen (z. B. bestehend aus einem N64-Modul, einem T-Shirt und einem Aufsteller) zu gewinnen, macht Euch ans Werk und schickt schnell eine ausreichend frankierte Postkarte an:

**TOTAL!**

„Ich will Kühe!“  
Friedensallee 41  
22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 29.12.97 (Poststempel).  
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.  
Mitarbeiter des X-plain Verlages und der teilnehmenden Firmen sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen.  
Allen anderen viel Glück!



5 FI Pole Position (N64)



10 Extreme-g-Soundtrack-CDs  
10 x 6 Bike Sticker  
5 Clayfighter (N64)  
5 Aufsteller (Extreme-g)  
10 Turok-Soundtrack-CDs



1. Wieviele Flippersimulationen gibt es fürs N64 und wie heißen sie?

- a) eine: Flipper, mein bester Freund
- b) eine: Flip, der Grashüpfer
- c) keine

2. Welchen Durchmesser hat das Loch, das ein mit 95 KN geworfener Golfball aus fünf Meter Entfernung in einem MAC-Monitor schlägt?

- a) durch das Loch passen keine Messer
- b) einen Meter
- c) so groß wie ein Golfball ist

3. Was passiert mit Volontären, die ihre Abgabe um mehr als zwei Tage überziehen?

- a) sie werden geschält, bis sie rot sind
- b) sie werden zu Dumpingpreisen anderen Magazinen angeboten
- c) sie werden verlost

4. Was kann man, muß man aber nicht?

- a) Abwarten und Tee trinken
- b) Tee trinken, während man abwartet
- c) Tee abtrinken

5. Welche Firma hat Extreme-g entwickelt?

- a) Levis
- b) Probe
- c) Ferrero

6. Wann kam der Game Boy auf den Markt?

- a) im Mesolithikum
- b) im Mittelalter
- c) 1990

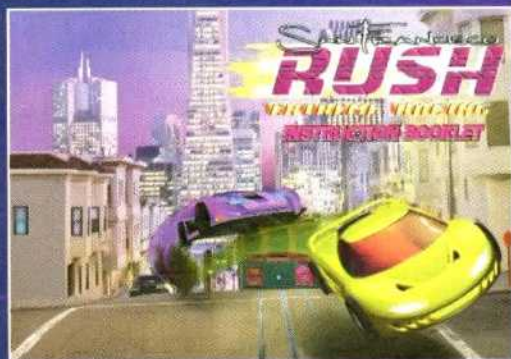
7. Wer tanzte 1948 mit Miss Amerika während der Sonnenfinsternis Flamenco?

- a) der Bär
- b) keiner
- c) hab ich vergessen



ST Interactive  
Expect the unexpected

5 San Francisco Rush (N64)



**Test 'N Take**  
Computer- & Videospiele

Tel.: 0 30/ 46 40 44 11

1 Turok - Dinosaur Hunter (N64)

1 International Superstar Soccer 64 (N64)

**THEO KRANZ VERSAND**

Tel.: 09 31/3 54 52 22

1 NBA Hangtime (N64)

1 International Superstar Soccer 64 (N64)

2 Pocket Max (Tamagotchi-Hund)  
2 Rexi (Tamagotchi-Hund)

COMPUTER KUDAK

Tel.: 0 43 21/2 27 37

3 Super Mario 64 (N64)



Das Fred

3 ultimative Combat-Shock-Fan-Sets, bestehend aus:  
2 Combat Shock CD „Musik“ und „Hinein, Hindurch & Darüberhinaus“

1 LP „Hauptsache Peter“  
1 Combat-Shock-T-Shirt, Motiv: „Auf die Knie“

**GT ELEKTRONIK**  
Theodor-Heuss-Strasse, D-79539 Lörrach

Tel.: 00 41-61/4 01 41 71

3 vierfache Memory Cards

5 Import-Adapter (N64)

5 Rumble Paks mit Flash Light (N64)

3 RGB-Kabel (N64)

**M. Kluge** Tel.: 0 40/25 88 42

1 Game Boy pocket

1 International Superstar Soccer 64 (N64)

1 Super Nintendo

und von **TOTAL!** gibt's:  
5 Jahres-Abos **TOTAL!**  
20 exklusive **TOTAL!**-T-Shirts



**KONAMI**

1 Star Wars: Return of the Jedi

1 NBA Hang Time

1 Atari Greatest Arcade Hits

1 Turtles in Time

1 Street Racer



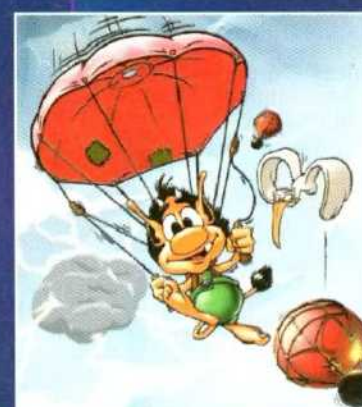
**LacVla**

3 Multi-Racing Championship (N64)

3 Chameleon Twist (N64)

5 Hugo 2 (GB)

10 Hugo-T-Shirts

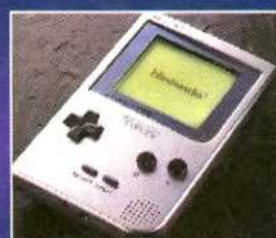


**Nintendo**

2 Tetris Attack (GB)

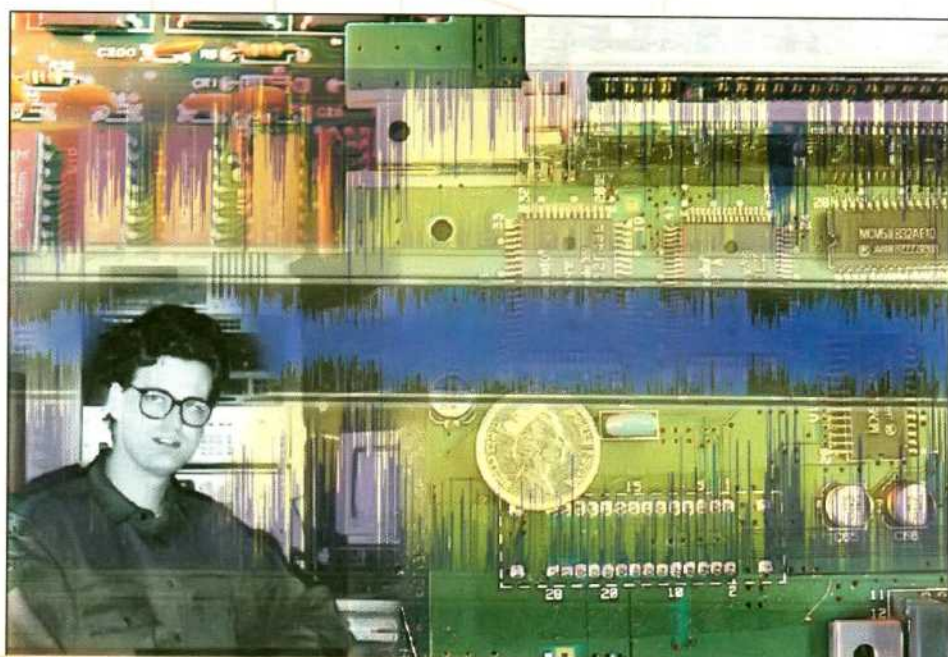
2 König der Löwen (SNES)

2 LylatWars (N64)





**Videospiele reizen alle Sinne, doch während alle Welt von betörenden Grafikorgien voller Bewegungsfreiheit in 3D und perfekter Steuerung dank Analog-Joysticks schwärmt, geht der Sound durchs eine Ohr hinein und schneller als man denkt wieder hinaus. Ist der Ton das Stiefkind der Spiele-Freaks oder wirklich der Entwicklung hinterher? TOTAL! hörte genauer hin und verfolgte den Weg des Schalls zurück bis zu seinem Ursprung: dem Soundchip. Dabei machen wir vor keinen Systemgrenzen halt, sondern behandeln auch PlayStation und Saturn und damit die individuellen Vor- und Nachteile von CD und Modul.**



## SOUNDWELTEN DEM GUTEN TO

**N**intendo ist immer für eine Kontroverse gut. Größter Stein des Anstoßes beim N64 ist allerdings nicht wie zu guten alten SNES-Zeiten eine lahme CPU, sondern, und das ganz Nintendo-untypisch, der Sound des 64-Bit-Stars. Von schlechten Soundfähigkeiten sprechen die einen, von unfähigen Programmierern meckern die anderen. In einem Punkt sind sich aber alle einig: Ganz trivial ist es nicht, dem N64 Töne zu entlocken. Doch bevor wir die Problematik der neuesten

Generation von Töne-Spuckern genauer untersuchen, sei erst mal ein Blick zurück erlaubt...

Schon der erste Spielautomat, Pong aus dem Jahre 1972, besaß so etwas wie Ton – allerdings kam man damals über ein simples ‚Ping‘ nicht



**Schon der erste Spielautomat, Pong, besaß so etwas wie Ton**

hinaus. Erst das VCS 2600 von Atari brachte 1977 einen etwas komplexeren Klangerzeuger ins Spiel, den Pokey Chip. Pokeys verrichteten ihre Dienste bis Mitte der 80er Jahre in Ataris Automaten, Heimcomputern und Videospielen, ein wahrhaft revolutionärer Chip also. Die Sounderzeugung in den Frühzeiten der Spiele funktionierte innerhalb der Chips noch nach analogen Prinzipien: Wellen wurden erzeugt und durch kleväre Programmierung so manipuliert, daß sogar Musik möglich wurde. Unverzichtbar neben den überlicherweise zwei bis drei Klangstimmen war der ‚Rauschgenerator‘, ein Teil des Chips, der auf Rauschen basierende Geräusche erzeugen konnte. Wozu? Explosionen und simple Soundeffekte waren

damit besser zu machen, als mit den harmonischen Klängen der anderen Stimmen.

Im Heimbereich sollte dann 1983 Commodore mit dem SID-Chip im C64-Heimcomputer für eine Soundrevolution sorgen: Zwar war man von digitalen Samples noch weit entfernt, der analoge SID war aber so leistungsfähig, daß er mit damaligen Synthesizern konkurrieren konnte und einige Synth-Hersteller sogar SIDs in ihren Geräten als zusätzliche Klangerzeuger verwendeten. Synthesizerprofis und Spielautomatenfirmen verwendeten von Mitte der 80er Jahre an als Grundlage meist Yamaha-Chips, deren analoges FM-Verfahren (Frequenz-Modulation) bis heute in PC-Soundkarten und fast allen Spielautomaten des letzten Jahrzehnts eine Rolle spielte.

An der Konsolen-Front hielt sich Nintendo in den 80er Jahren mit dem NES noch an einen relativ simplen Analogchip, während Sega im Master System (in Japan nur als Zusatzmodul) die bis heute andauern-





# Fand die digitale Revolution bei den Heimcomputern schon 1985 mit dem Amiga statt, öffnete Nintendo den Videospielern erst 1990 mit dem SNES die Ohren



der mit Dancefloor- und Techno-Größen wie The Prodigy, Chemical Brothers und Leftfield dem aktuellen Trend um einige Monate zuvorkam.

Doch auch mit fröhlich im Hintergrund dudelnden CD-Songs fehlt zumindest ein interaktives Element – die Soundeffekte. Dafür spendierte Sony der PlayStation einen großen Bruder des SNES-Soundchips mit 24 statt acht Stimmen und satten 512 Kilobyte Speicher. Was selbst für sehr realistische Sounds und reichlich Sprachsamples, die interaktiv vom Spiel abgerufen werden, mehr als genug ist.

Sega – klassisch Yamaha-lastig – vergriff sich beim Saturn etwas. Zwar besitzt auch dieser 32-Bit-Bolid 512 KByte Speicher für seinen Soundchip, doch arbeitet dieser ohne ADPCM-Kompression. De fac-

## UND KLANGDIMENSIONEN: N ZUM SPIEL AUF DER SPUR

de Liebe zu Yamaha und FM-Klang pflegte. Fand die digitale Revolution bei den Heimcomputern schon 1985 mit dem Commodore Amiga statt, (Vier-Stimmen-Stereo, 8-Bit-Samples), öffnete Nintendo erst mit dem SNES 1990 Videospielern die Ohren: Sony hatte für Big N, basierend auf der digitalen Sample-Technik, einen achtstimmigen 16-Bit-Soundchip mit brilliantem Klang entworfen.

Samples sind nichts anderes als genaue digitale Aufnahmen realer Sounds: Mit Mikrophon und Sampler ausgerüstet können sich Tontechniker Bibliotheken von Instrumenten, Geräuschen und Klängen sehr einfach anlegen. Um Samples zu verfremden, braucht man nur einen Computer und geeignete Software – Schluß mit dem Programmieren analoger Wellenformen. Doch Samples haben einen Haken: Sie sind extreme Speicherfresser. Daher bot schon die SNES-Hardware das ADPCM Kompressionsverfahren. Ohne Performance-Verluste werden damit Samples um das Vierfache kürzer, doch

leider auch etwas dumpfer. Daraus (und durch den knapp bemessenen Soundspeicher von 64 Kilobyte!) resultiert der etwas dumpfe Klang des SNES. Doch die wenigen Nachteile beiseite, trumpfte das SNES im Soundbereich gegen den Rivalen Mega Drive gewaltig auf, benutzte Sega doch noch Yamahas FM-Sound und eine einzelne, kratzige 8-Bit-Sample-Stimme.

Beste Beispiele für clevere Nutzung der acht Stimmen des SNES sind orchestrale Meisterwerke wie *Actraiser* und *Super Probotector* sowie natürlich Konamis Soundmagier Innovationen in *Super Castlevania IV* und *Axelay*. Doch der geübte Musiker/Programmierer kitzelte auch aus dem Mega Drive mehr als nur langweiligen FM-Standardklang – Fans werden sich noch an *The Revenge of Shinobi*, die *Thunder Force*-Spiele, *Earthworm Jim* und *Mega Turrican* erinnern.

Das SNES war denn auch etwas einfacher zu vertonen, als das Mega Drive und die vor ihm erschienene

Heerschar der analogen Tonerzeuger, doch Begrenzungen der Stimmen und vor allem des Speicherplatzes erforderten in der 16-Bit-Ära noch immer programmiererfahrene und speziell begabte Techniker statt reinen Musikern an den Mischpulten. All dies sollte sich plötzlich mit dem Medium der Zukunft ändern. Die CD kam (1987 schon auf NECs PC-Engine, dann auf Segas Flop,



## Die CD kam mit den 32-Bitern als neues, billiges Medium ins Spiel

dem Mega-CD) mit den 32-Bitern als neues, billiges Medium ins Spiel. Namco bewies auf der PlayStation mit *Ridge Racer*, daß echte CD-Musik, professionell abgemischt, Spielen eine ganz neue Klangdimension verleihen kann, Sega tat dasselbe mit *Virtua Fighter* auf dem Saturn. Neue Maßstäbe setzte auch Psygnosis mit dem *wipEout* (2097)-Soundtrack,

to stehen einem PSX-User also zwei Megabyte (ADPCM = 1:4) Speicher für Samples gegenüber den 512 Kilobyte des Saturn zur Verfügung. Zwar kann der Saturn 32 Stimmen wiedergeben und hat zusätzlich FM-Klänge durch den Yamaha-Ursprung, doch hatte Sega ganz einfach die absolute Dominanz der Samples und deren Wichtigkeit ein weiteres Mal verschlafen

(man sollte meinen, daß man aus 16-Bit-Tagen hätte schlau werden müssen). Außerdem hat der Saturn noch einen weiteren, entscheidenden Nachteil gegenüber der PlayStation: Beide können natürlich problemlos ganz normale Audio-CD-Stücke wiedergeben, doch auf eine CD passen in diesem Format nur maximal 70 Minuten. Da nun die Grafik (Film-



sequenzen!) und der Programmteil schon etliche Minuten klauen, bleibt oft nicht genügend Platz für zahlreiche Soundtracks. Größtes Problem der CD-Systeme ist zudem das Laden von Daten, denn das ist unmöglich, wenn die CD Musik abspielt. Squares *Final Fantasy VII* bietet z. B. aufgrund der Grafikfülle keine einzige CD-Musik, sondern nutzt von der ersten bis zur letzten Note allein den Soundchip der PlayStation. Der Umfang des Spiels (drei CDs) spielt dabei keine Rolle.

Ein weiterer Nachteil wird bei der Frage deutlich, wieviel Interaktivität denn CD-Musik bieten kann, deutlich. Außer an und aus keine, denn kurz-



## Das N64 besitzt keinen Soundchip und auch keinen Soundspeicher

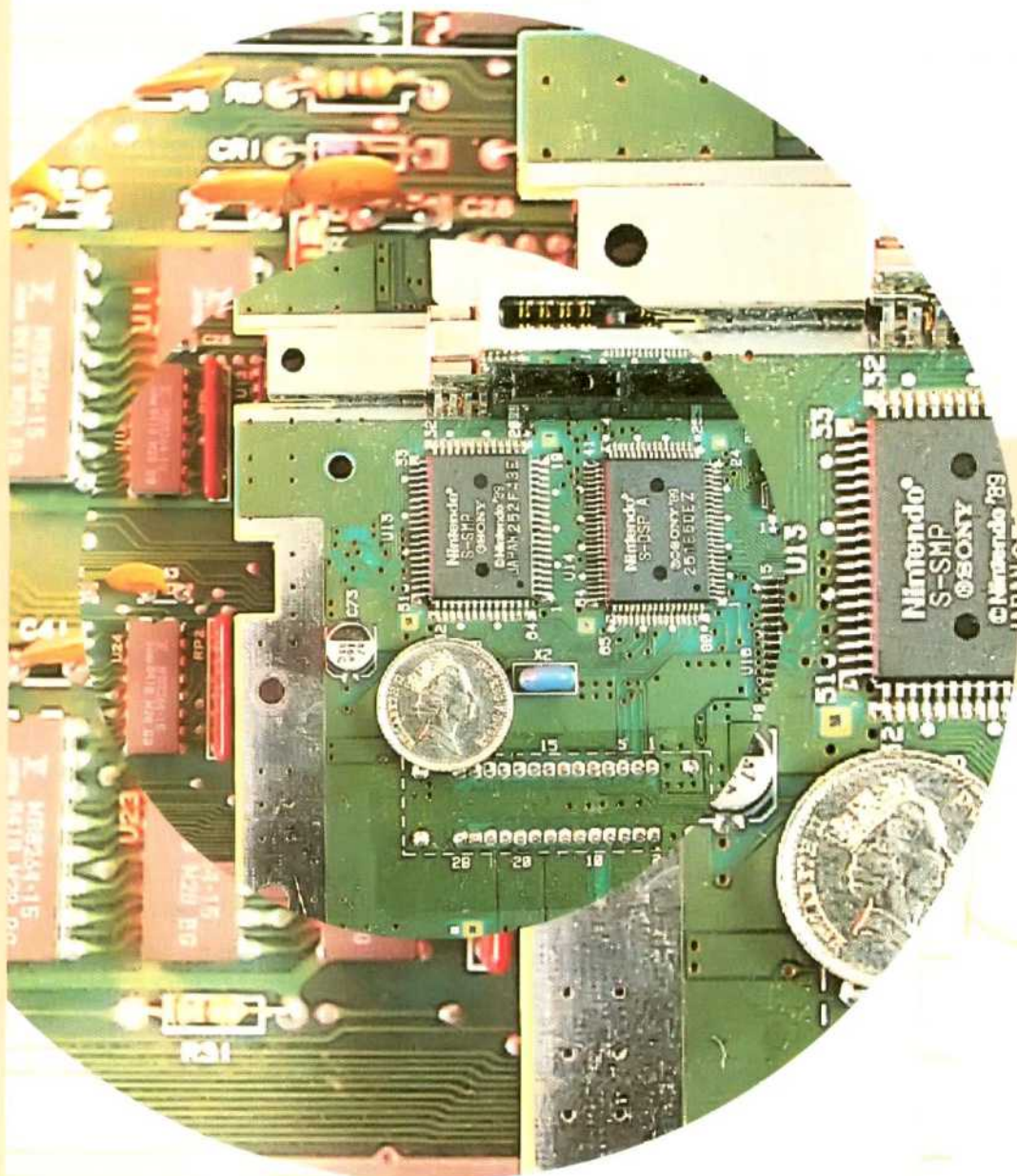


sen im Prinzip nichts anderes, als eine Grafik aufzubereiten und darzustellen. Warum also nicht dafür den Grafik-Coprozessor nutzen? Gesagt, getan, und mittels eines sogenannten Sound-Microcodes, der gegen den Grafik-Microcode mehrere 100mal pro Bild ausgetauscht wird, ist der RSP-Coprozessor plötzlich auch für den guten Ton verantwortlich.

Logische Konsequenz der Sparsamkeit ist aber natürlich, daß jede Samplestimme zu Lasten der Grafikleistung des N64 geht. Und da Spie-

Fremdwort ist. Um hier Abhilfe zu schaffen, bekommt jeder N64-Entwickler als Starthilfe ein festes Set von Instrumentensamples und ein Programm, das Midi-Musik mit diesen Instrumenten abspielt. Doch Midi ist ein Profistandard, der von vielen Stimmen und sehr umfangreichen Samples und Synthesizern lebt und ganz und gar nicht für die Begrenzungen des N64 geschaffen ist.

Ergebnis: Bis auf wenige Ausnahmen (Rare-Spiele, *Tetrisphere*, *Super Mario 64*, Konamis *ISS 64*) sind die Musiken schrecklich künstlich und primitiv. Zu den Qualitätsmängeln kommt noch hinzu, daß so gut wie niemand die interaktiven Möglichkeiten nutzt. Da das N64 keine begrenzte Stimmenanzahl hat und jegliche Musik vom Chip erzeugt wird, wäre das Ein- und Ausblenden von Stimmen und das sanfte Überblenden von Musiken sehr einfach. Sehr viel größer sind sogar die Soundmöglichkeiten durch den direkten Zugriff auf das Modul, denn dabei sind keine Grenzen durch den Speicher des Soundchips oder durch Lade-



fristige Übergänge zwischen Musiken sowie das Ausblenden von einzelnen Instrumenten um Stimmungen zu schaffen und Geschwindigkeitswechsel sind unmöglich. Sind Spiele also zugunsten des besseren Klangs um die Interaktivität der Musik beraubt worden? Hat, auf der anderen Seite, diese Möglichkeiten je ein Spiel in den Zeiten der Chip-Musik genutzt?

Genau an diesem Punkt kommt ein Phänomen ins Spiel: das Nintendo<sup>64</sup>, die wohl ungewöhnlichste Sounderscheinung unter der Konso-

len-Sonne. Gleich vorweg: Das N64 besitzt gar keinen Soundchip und auch keinen Soundspeicher. Wie bitte? Stumme Spiele kann selbst Nintendo nicht wollen. Nintendo will allerdings Herstellungskosten sparen, und jeder eingesparte Chip senkt die Produktionskosten der Maschine immens. Um den Techno-Overkill der 64 Bit und der extrem fixen CPU zu ermöglichen, ersannen SGLs N64-Designer einen einfachen Trick. ADPCM-komprimierte Samples abzuspielen und zu mischen, ist im Reich der digitalen Nullen und Ein-

## RAUMKLANG DER NATUR

le seit jeher sehr von Optik leben, werden den N64-Musikern von ihren Grafikkollegen sowenig wie nur irgend möglich Stimmen zugestanden. Zu diesem Problem kommt noch hinzu, daß wegen der CD-Konsolen heutzutage technisch meist unerfahrene, pure Musiker bei den Entwicklern arbeiten, die nur den Weg vom Studio auf die CD kennen, und für die selber Samples zu erstellen ein



Sehr viel

größer sind die Soundmöglichkeiten durch den direkten Zugriff auf das Modul, denn dabei sind keine Grenzen durch Ladezeiten gesetzt



In Japan es gibt zu allen erfolgreichen Spielen (z. B. der gesamten Final Fantasy-Reihe) eigene Audio-CDs. Teils mit den Originalmusiken, teils mit Orchestereinspielungen



zeiten gesetzt. Einzige Nutznießer dieser Möglichkeiten sind bisher *Super Mario 64*, das genau die oben erwähnten interaktiven Effekte benutzt, und *ISS 64*, das immens viel Sprache ohne Zeitverzögerung aus dem Modul abspielt.

Fazit der Soundgeschichte der Videospiele: Wird an jeder anderen Ecke des Mediums von Interaktivität gesprochen und Full-Motion-Video als der Teufel benannt, macht sich um die Möglichkeiten des Sounds in dieser Richtung niemand richtige

## Raumklangdimensionen – der Natur auf der Spur

Was im Kino schon seit den 40er Jahren (allerdings erst in diesem Jahrzehnt für „jederman“) Einzug hält, findet bei Videospielen nur allzu selten Gehör. Man sollte meinen, daß die Heim-Kino-Revolution um Dolby Surround auch und gerade den interaktiven Spielen auf dem heimischen Bildschirm eine ganz neue Dimension

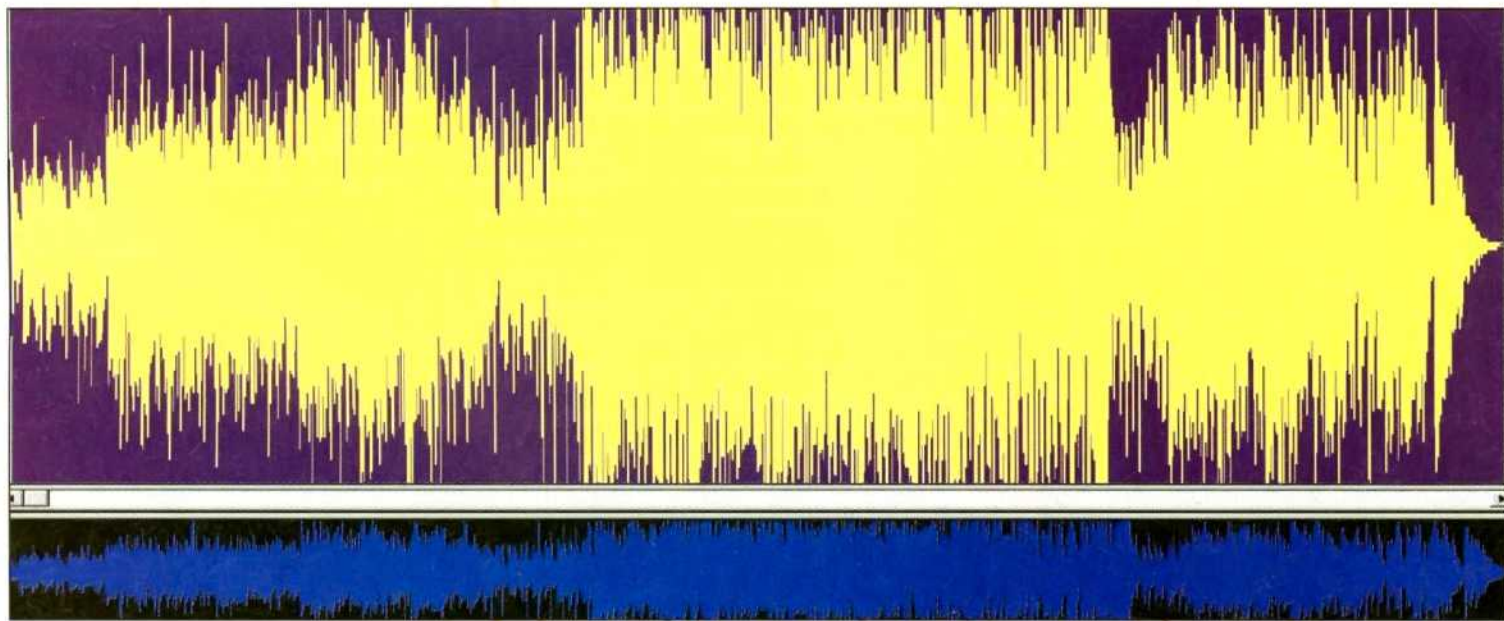
beim Abmischen lediglich das Drehen am richtigen Knopf.

Noch viel einfacher gestalten sich bei den meisten Konsolen seit dem SNES Soundeffekte im hinteren Kanal: Der Programmierer kann bei *Super Nintendo*, *PlayStation*, *Saturn* und *Nintendo 64* ganz einfach durch den Soundchip bzw. Soundtreiber Phasenverschiebung erzeugen lassen – und schon huschen die Schüsse von hinten nach vorne durch den Raum. Auf einer genaueren Kontrolle der phasenverschobenen Anteile eines

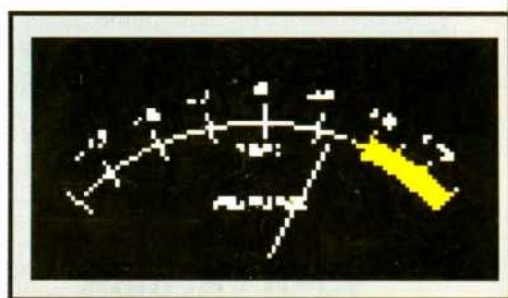
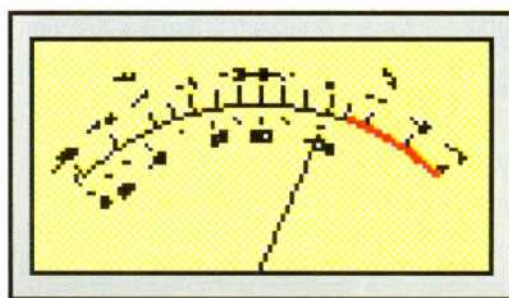
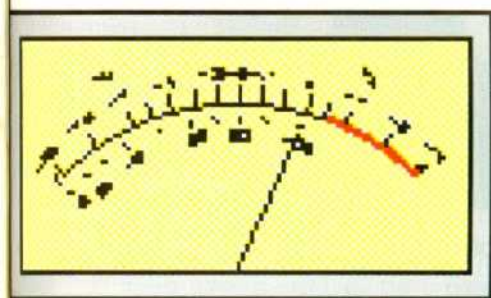
muß genau zwischen den zwei Stereolautsprechern sitzen. Von Echtzeit-Erzeugung kann dabei keine Rede sein, man ist auf CD-Aufnahmen angewiesen.

Gewollt oder ungewollt setzen einige Vertreter der Spielezunft die Phasenverschiebung von Tönen für sehr beeindruckende Klangerlebnisse, vor allem über Dolby-Surround-Anlagen, ein. Aktuellste Vertreter sind für das *Nintendo 64* *Super Mario 64*, *ISS 64* und *GoldenEye 007*. Ob z. B. Nintendos Mannen bewußt auf Surround schießen, sei angesichts der fehlenden Surround-Logos dahingestellt, verdächtig ist aber schon, daß gerade in *Super Mario 64* (wie auch in den SNES-Perlen *F-Zero*, *Super Metroid* etc.) sehr gezielt Effekte von ‚hinten‘ kommen.

Gerade wegen der problematischen Rechtslage (niemand will an Dolby-Lizenzen zahlen) wird auf der einen Seite Surround oft als verschwiegene Hobby der Soundkünstler praktiziert, auf der anderen Seite trauen sich die meisten Uneingeweihten nicht an das Thema heran, weil die Materie



# DIMENSIONEN – AUF DER SPUR



DEFINITION STRIP

Gedanken. Man hechelt im Tonbereich dem großen Vorbild Hollywood sinnlos hinterher, ohne jedoch je ein Spiel wie einen Film vertonen zu können. Das größte Potential in Sachen Innovation besitzt zur Zeit das *N64*, doch selbst Nintendo scheint von der eigenen Maschine überfordert zu sein und nutzt eben dieses Potential nicht aus. Kein Wunder, daß viele Spieler den einfachen Weg der CD als beste aller Möglichkeiten empfinden. Doch Hoffnung besteht – man höre nur auf *Super Mario 64*. Vielleicht steht die interaktive HiFi-Revolution nach über 20 Jahren Videospiele endlich vor der Tür.

verleiht, doch Beispiele dafür sind mehr als rar gesät. Ob nun die Lizenzforderungen von Dolby überhöht oder der durchschnittliche Spielesounddesigner zu faul ist – eins ist sicher, Dolby Surround ist keine Kunst: Das populärste Raumklangverfahren beruht darauf, daß alle Tonsignale, die im Stereoklang ‚phasenverschoben‘, also akustisch ‚andersrum‘, sind, vom Surround-Decoder erkannt und in die hinteren Kanäle gejagt werden. Diese Phasenverschiebung ist heutzutage für jeden halbwegs professionell ausgerüsteten Musiker und Soundmischer kein Problem mehr und erfordert

Tons beruhen auch die diversen Zweikanal-Raumklangs Simulationen. Populärster Vertreter ist die Q-Sound-Technologie, die unter anderem Capcom seit Jahren mehr schlecht als recht einsetzt. Trick all dieser Verfahren (Roland Sound System, Sensurround etc.) ist der Effekt, daß das Gehör phasenverschobene Töne als diffus, also nicht im Raum ortbar empfindet. Mischt man dies geschickt mit genauen, ortbaren Stereoinformationen derselben Töne, entsteht der Eindruck, als käme der Sound von den Seiten oder gar von hinten – auch ohne aufwendige Zusatzboxen. Haken an der Sache: Man

schlecht dokumentiert ist. Auch für die Zukunft des räumlichen Spiels sieht es nicht gerade rosig aus, denn mit simplen Phasenverschiebungen ist angesichts des an allen Fronten (Kino, DVD, HDTV etc.) aufkommenden Dolby Digital (echte sechs Digitalkanäle), das natürlich patentiert ist, auf Dauer Schluß. Es sei denn, eine der Konsolen der nächsten Generation bietet das Dolby-Klangverfahren von vornherein unter der Haube an. Schön wär's, denn wer mal neben 3D-Bildern 3D-Töne erlebt hat, möchte sie nicht mehr missen.

Julian Eggebrecht



# Wer komponiert sie eigentlich, die Musiken in den Videospielen?

## CHRIS HÜLSBECK

Deutschlands bekanntester Spiele-Musikus startete 1986 in jungen Jahren auf dem Commodore-64-Com-



puter durch, wurde als Factor 5s Hausmusiker mit seinen *Turrican*-Soundtracks auf dem Amiga-Computer berühmt und sprang dann mit Klassikern wie *Super Turrican 1* und *2*, *Mega Turrican* und *Tunnel B1* in



*Turrican* (in den verschiedensten Erscheinungsformen) verhalf sowohl Chris Hülsbeck als auch Factor 5 zum verdienten Durchbruch

dem NES für Enix und verließ die Firma nach dem Mega-Hit *Dragon Quest IV*. In Japan führte die Videospielbegeisterung dazu, daß Koshiro in den frühen 90er Jahren dank einiger Soundtrack-CDs Star-Status besaß. Doch der scheint der Kreativität leider nicht einträglich gewesen zu sein. Sein letztes bekanntes Werk war *Story of Thor* für den Saturn.

## TIM FOLLIN

Der englische Soundbarde wurde erstmals in den späten 80er Jahren durch die Commodore-64-Hits (*Bi-*



## NOBUO UEMATSU

Squares Komponist Nobuo Uematsu erlangte Berühmtheit durch seine 'Vertonung' der *Final Fantasy*-Serie.



*Final Fantasy VI* konnte als *Final Fantasy III* auch westliche Spieler(ohren) begeistern

Während Musik in Videospielen oftmals unbeachtet bleibt, sind seine Werke mehr als nur atmosphärisches Beiwerk und aus keinem FF-Teil mehr wegzudenken. Das geht inzwischen so weit, daß er bei *Final Fantasy VII* nach Producer und Game-Director an dritter Stelle der Credits genannt wird – noch vor Hauptprogrammierer und Grafikdesigner. Kennern der

und III. Bei *Lylat Wars* hat er sich allerdings im guten Ton vergriffen. Seine Werke sind meist nicht besonders spektakulär, doch dafür sehr eingängig. Die *Super Mario Bros.*-Musik hat jeder Besitzer des Spiels wohl auch noch heute im Ohr. Besonders stolz ist er darauf, daß ihm Paul McCartney dieses bei einem Treffen vorsummte (!). Ungewöhn-



Der berühmteste Klempner der Welt wäre ohne Herrn Kondo nur halb so cool

lich sind auch seine Instrumentierungen wie z. B. das Ragtime-Stück in *SM World* oder die Banjoklänge in *SM 64*. Seiner Meinung nach sind interaktive Musiken die Zukunft, die sich gemäß der Handlungen eines Spielhelden oder sogar dessen Emotionen verändern.

## SOUNDGURUS UND MUSIKMAGIER EIN LEBEN FÜR DIE NOTEN

die Welt der Konsolen. Zur Zeit arbeitet Chris an mehreren Nintendo-64-Projekten, dessen spezielle (und eingeschränkte) Soundmöglichkeiten eine besondere Herausforderung sind. Solltet Ihr an CD-Soundtracks seiner Werke interessiert sein, ruft unter folgender Nummer an: 061 03/92 90 50

## YUZO KOSHIRO

Ein Stern am 16-Bit-Konsolenhimmel, der mit den brillanten Werken *Actraiser* (SNES), *Super Adventure Is-*



*Actraiser* gilt als gelungene Mischung aus Action-Jump&Run und Strategiespiel

land (SNES), *Super Shinobi* (MD) und *Streets of Rage* (MD) für Fans unvergeßlich wurde, danach aber durch viele unterdurchschnittliche Vertonungen enttäuschte. Yuozo startete seine Karriere in den 80er Jahren auf

*onic Commando*, *LED Storm*, *Ghouls 'n' Ghosts* bekannt. Mit genialen Musiken für seine Firma Software Creations setzte er dann auf Amiga, NES (*Solstice*), vor allem aber auf dem Super Nintendo mit *Equinox*, *Plok*, *Rock 'n' Roll Racing*, *Spider-Man* und *Super Off-Road* Maßstäbe, die leider meist von den Spielen nicht gerade erfüllt wurden. Follin zerstritt sich vor einigen Jahren mit seinen Partnern und verließ Software Creations, was den Nintendo-Gewaltigen offenbar entging, denn Software Creations erhielt den Zuschlag als Entwickler für das offizielle N64-Soundsystem, das bis heute nicht fertig ist. Schon vor Jahren äußerte er den Wunsch, Soundtracks für Filme zu komponieren. Sein Verbleib ist momentan leider unbekannt.



*Rock 'n' Roll Racing* bietet fetzigen Rock und hitzige Autoschlachten für bis zu vier Spieler

Rollenspielklassiker fällt allerdings auf, daß Uematsu-san einige seiner Kompositionen seit dem ersten Teil nur leicht variiert immer wieder verwendet.

Sämtliche Soundtracks wurden auch als Audio-CDs veröffentlicht. FF VI z. B. gibt es sowohl in einer Variante mit den original SNES-Musiken als auch eine Einspielung des Mailänder Staatsorchesters (!).

## KOJI KONDO

Weltweit kennen Hunderte Millionen Spieler seine Kompositionen, doch nur sehr wenige auch seinen



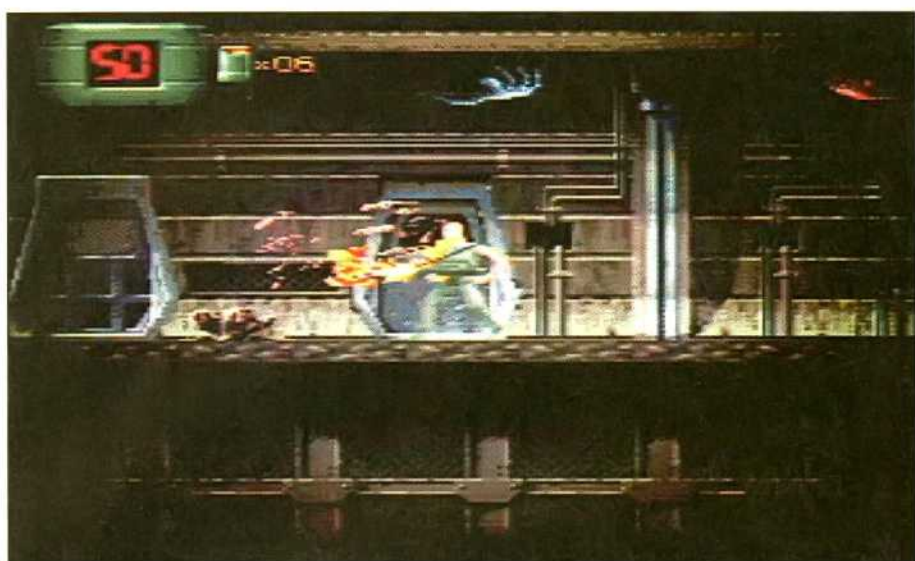
Namen. Koji Kondo sorgt seit 1984 für den guten Ton in den meisten Nintendo-Spielen, z. B. *Super Mario Bros. 1-3*, *SM World*, *SM All-Stars*, *SM 64*, *Yoshi's Island* und *Zelda I*

## ROB HUBBARD



Videospielern ist der Engländer weitestgehend unbekannt, doch unter C64-Veteranen ist sein Name Legende. Über 300 Musiken hat er in den 80er Jahren geschrieben (für diverse 8- und 16-Bit-Computer), z. B. für *Commando*, *Knuckle Busters*, *Sonix* oder *Thing on a Spring*. Kurioserweise kann man den Erfolg einiger Spiele sogar einzig und allein auf seinen Soundtrack zurückführen – an Titel wie *Crazy Comets* und *The Last V8* könnte sich sonst sicherlich niemand erinnern. Ende der 80er siedelte er in die USA über und steht seitdem bei EA unter Vertrag. Leider kümmert er sich in jüngster Zeit in erster Linie um die technische Seite der Sounds, z. B. um die Entwicklung von Tools oder neuer Audiostandards für Multimedia-Hardware. Auch für Rob liegt die Zukunft bei den interaktiven Musiken.





Leutnant Ellen Ripley verteidigt sich selbst von Leitern in alle Richtungen, und das auch noch sehr effektiv



1 Spieler

Acclaim

ca. DM 50-70

# ALIEN 3

Seit jeher übt die Idee der außerirdischen Lebensformen eine unglaubliche Faszination auf uns Menschen aus. Allen voran galt das Interesse besonders dem Xenomorph, das Kultstatus erreichte.

Genau vor 53 Ausgaben erblickte die TOTAL! das Licht der Welt. Damals war die SNES-Welt noch in Ordnung; Neuerscheinungen überschwemmten den Markt. Häufig waren Hollywoodstreifen die direkte Vorlage für Actionspiele aller Couleur. Mit Alien 3 wurde der Wunsch vieler

sehr große, labyrinthartige Level streift. Dabei stehen verschiedene Missionsziele zur Auswahl. Mal müssen Schweißarbeiten in einem alienverseuchten Komplex erledigt oder die Brut des Bösen in Form von Eiern vernichtet werden, ein anderes Mal ist die mutige Kämpferin auf der Suche nach Gefangenen. In den Missionen trifft sie auf unzählige Xenomorphs unterschiedlichen Alters. Die kleinen Facehugger lauern überall, große und kleine Aliens lassen sich von den Wänden fallen oder springen urplötzlich aus der Deckung hervor. Dank ihres Maschinengewehrs, der Granat- und Flammenwerfer und dem unerlässlichen Schweißgerät kann sich die



Über schmale Tunnelsysteme erreicht Ellen neue Abschnitte in den riesigen Leveln



Zu Beginn dürft Ihr eines von mehreren Missionszielen wählen. Unter anderem müßt Ihr alle Eier zerstören, bestimmte Türen versperren, Terminals aktivieren oder einfach 'nur' überleben

▲ **POSTIV!** ▲

Packende Atmosphäre, reichlich Action, gutes Design, Paßwortfunktion

Science-fiction-Fans endlich wahr: Einmal in der Rolle von Leutnant Ellen Ripley gegen die blutrünstigen Ungeheuer antreten.

Da die Story des dritten Films bei weitem nicht so actionlastig ist, wie die der effektstrotzenden Vorgänger, verknüpfte man bei Probe mehrere Elemente der einzelnen Teile. Herausgekommen ist dabei ein packendes Action-Jump&Run, in dem die unerschrockene Ripley nach der Landung auf dem Gefängnisplaneten 'Fury' 161 – ganz entgegen der Filmvorlage – bis an die Zähne bewaffnet durch sechs

▼ **NEGATIV!** ▼

Keine Continues, manchmal zu schwierig, Sprungverhalten nicht optimal

Heldin zumindest so lange schadlos halten, bis ihr die Argumente ausgeht. Selbstverständlich gibt es hier und da Munitionspäckchen, durch die sie sich über Wasser halten kann. Nur stehenbleiben darf sie

nicht, denn dann rollt eine schier unaufröhrliche Welle der säurespukenden Tierchen heran.

Alien 3 vermittelt eine hochgradig explosive Atmosphäre, in der die Soundeffekte und die Schreie der Aliens durch Mark und Bein gehen. Sowohl die musikalische Untermalung als auch das gelungene Level-design dramatisieren zusätzlich.

Nach nunmehr viereinhalb Jahren hat das kultige Spektakel kaum an Reiz eingebüßt, lediglich die fehlenden Continues mindern den Dauerspaß. Interessierte sollten sich auf Flohmärkten nach dem Genre-Highlight umschauen. Ganz nebenbei: Sigourney Weaver ließ sich erweichen, auch im vierten Teil wieder die Hauptrolle zu übernehmen. Der Film kommt '98 in unsere Kinos.

Thomas Hellwig



Die Programmierer von Probe Entertainment ließen sich für die Benutzung der verschiedenen Waffen etwas einfallen. Über die Buttons Y, X und A wählt Ihr sie direkt an, über die L- und R-Tasten schaltet Ihr sie durch, um den Munitionsvorrat zu prüfen

## Gameplay 2+

Ellen steuert sich nahezu perfekt. Die Missionen sind schwierig, aber unglaublich spannend inszeniert.

## Dauerspaß 2-

Die Level sind zwar sehr groß, doch die fehlenden Continues frustrieren. Positiv ist die Paßwortfunktion.

## Grafik 2+

Scrolling, Animationen, Levelaufbau und Effekte verschmelzen zu einem rundum gelungenen Spiel.

## Sound 2+

Im Gegensatz zu manchen Konkurrenten sind die Soundeffekte und Musiken allererste Sahne.

## TOTALI-CHECK

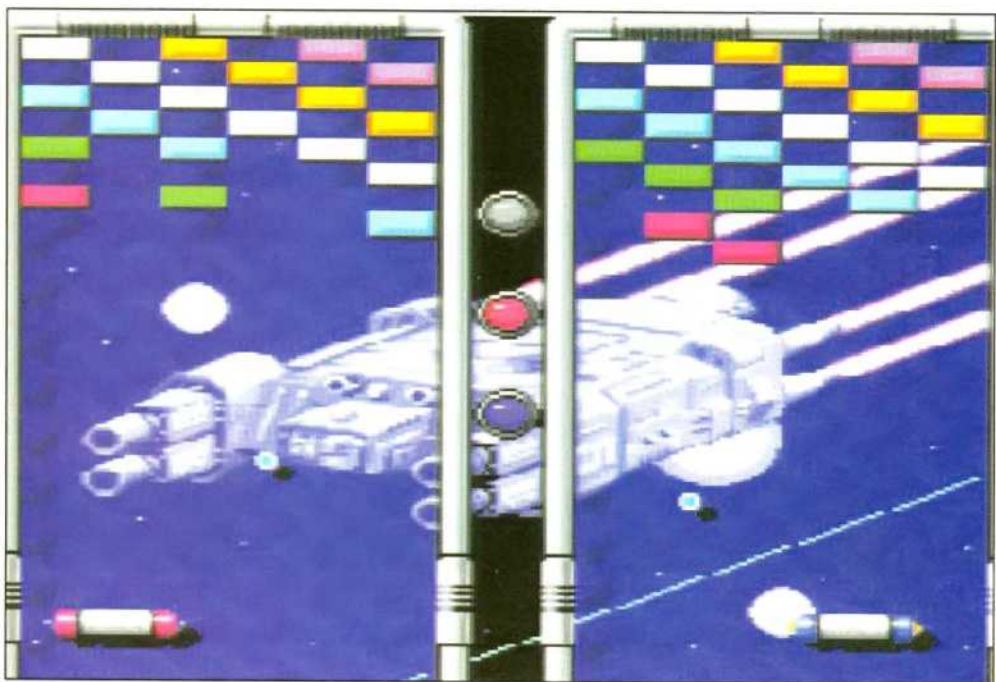
Genre ..... Action/Jump&Run  
Level ..... 6 (große)  
Schwierigkeit ..... hoch  
Continues ..... Paßwörter  
Speicherkapazität ..... 16 MBit  
Erhältlich ..... seit Mitte '93

**FAZIT**  
**2+**

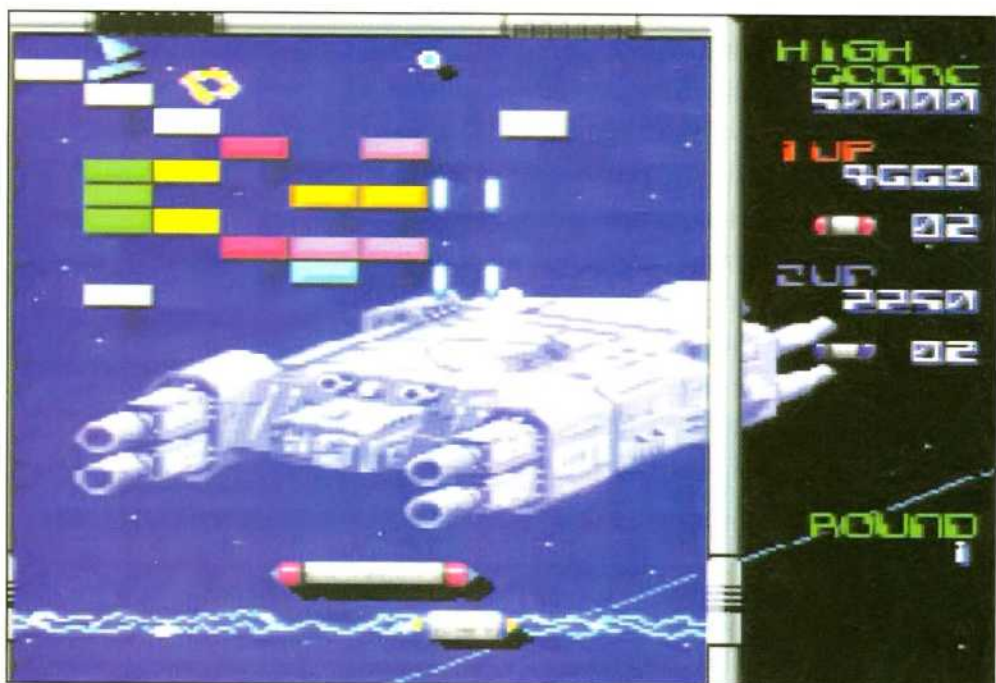


# ARKANOID

**Das SNES lebt! Der neueste Beweis hierfür ist die Umsetzung eines absoluten Spielhallenklassikers und Ablegers von Pong, der Urmutter aller Spiele. Viel Vergnügen mit Arkanoid!**



Im Zweispieler-Modus werden drei verschiedene Spielarten angeboten. Dieses Bild zeigt die Splitscreen-Variante, in der die farbigen Lämpchen in der Mitte die Siege anzeigen.



Arkanoid im Teamwork macht richtig Laune. Von Level zu Level verändert sich die Position der Schläger, so daß beide Spieler die gleichen Chancen haben.

Das Erscheinen von *Arkanoid* wirft in der TOTAL!-Redaktion eine altbekannte Frage auf: Sind die Programmierer und Erfinder von einfachen und gleichzeitig genialen Spielprinzipien eigentlich alle tot oder zumindest schon in Pension? Gut, es mag an der ständig steigenden Bit-Zahl neuer Konsolen liegen, daß sich alle Spielehersteller darauf konzentrieren, noch das letzte Bit für tolle Grafikeffekte auszunutzen. Schade daran ist nur, daß die wirk-



verführte sogar diejenigen zum Spielen, die eigentlich nichts mit Video- oder Computerspielen am Hut hatten.

Aber was soll's, nichts ist unabänderlich, und bis die Spieleerfinder ihre Hirnströme wieder dahingehend lenken, daß weniger auch mehr sein kann, ergötzen wir uns eben an Klassikern wie

*Arkanoid*. Die Auf-

gabenstellung beschränkt sich lediglich auf das Abschießen von Bausteinen unterschiedlicher Farben mit einem Ball, das nach dem Prinzip eines Flippers funktioniert. Doch statt der vom Flipper bekannten zwei, gibt es bei *Arkanoid* nur ein Paddel. Das ist auch nicht schräg angeordnet, sondern waagrecht, und nach links und rechts beweglich, um so den Ball daran zu hindern, aus dem Spielfeld zu verschwinden. Hinter so manchem Baustein verstecken sich hilfreiche Extras (siehe Kasten), die auf dem Weg durch die 33 Level samt ihrer



**Gute Umsetzung des Automaten, Edit-Modus, Spielspaß pur**

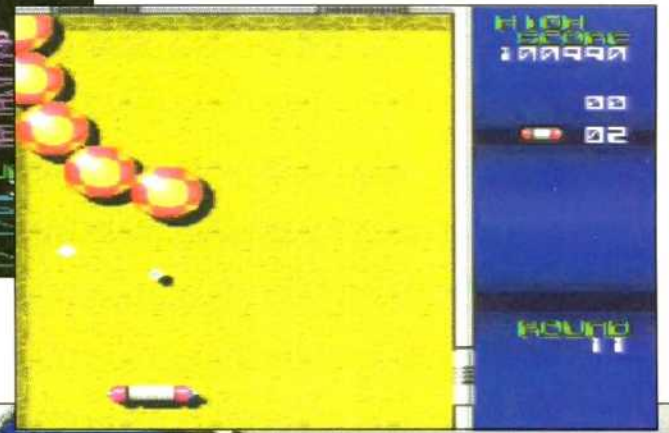
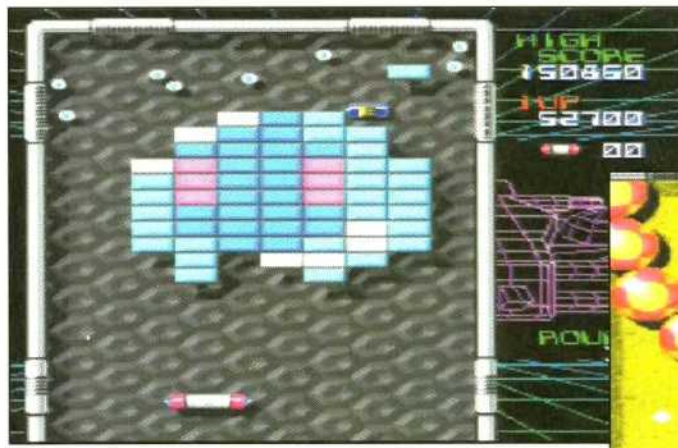
lich guten und simplen Spielideen dabei auf der Strecke zu bleiben scheinen. Das letzte Meisterwerk dieser Art liegt immerhin schon ein gutes Jahrzehnt zurück und wurde von Alexej Patschitnow abgeliefert. *Tetris* begeisterte die Massen und

## Vor 24 Jahren ...

Seinen Ursprung hat das Spiel in *Pong*. Eine Uraltkonsole, die auf dem TV schwarz-weiße Darstellungen lieferte. 1974 kam der erste Automat (*Breakout*) mit diesem Prinzip in die Spielhallen, der vom Videospielveteranen Nolan Bushnell, dem Gründer von Atari, designt wurde. Mitte der Achtziger wurde *Arkanoid* schließlich für bekannte Systeme wie C64 und Amiga programmiert.







drei Endgegner geradezu unentbehrlich sind. Die Endbosse sind nicht zu unterschätzen. Mal habt Ihr es mit einem wütenden Wurm zu

**NEGATIN!**  
Zuwenig Level,  
spärlicher bis gar kein  
Sound

tun, der gnadenlos auf Ever Paddel ballert, dann wieder taucht ein hochroter Kopf auf, aus dessen Mund und Augen Laser heraus-schießen. Je nachdem, welchen der drei Schwierigkeitsgrade Ihr wählt, kann es mitunter ganz schön haarig

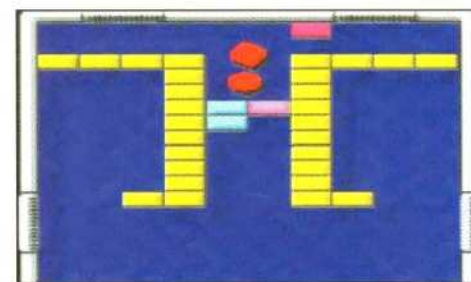
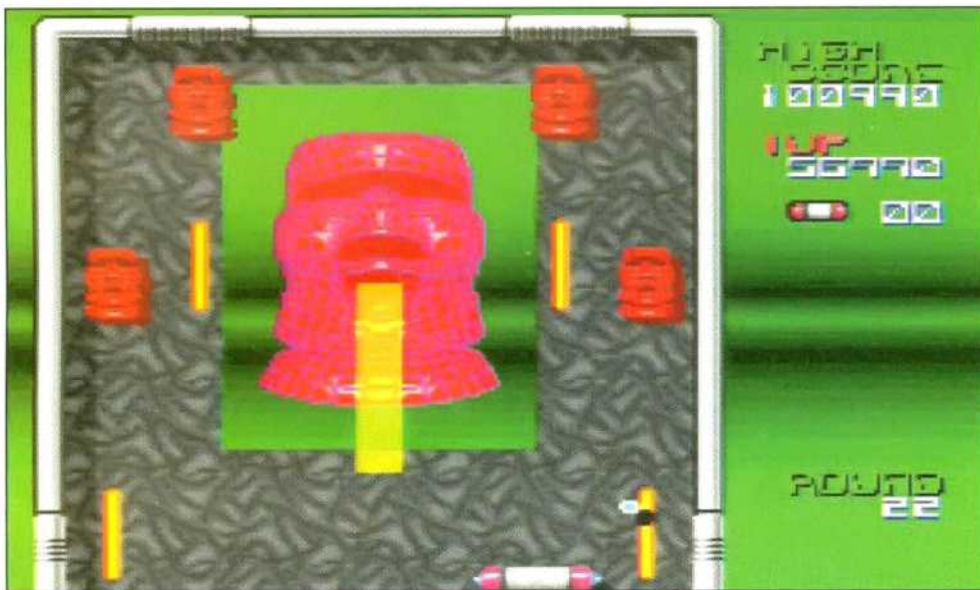
werden. Grafisch gibt es an Arkanoid absolut nichts auszusetzen. Interaktive Hintergründe, Farbverläufe und flüssige Animationen sorgen für ungetrübten Spielspaß. Wenn Ihr lieber zu zweit spielen wollt, stehen sogar drei Varianten zur Verfügung: nacheinander, miteinander oder nebeneinander. Besonders lobenswert an Arkanoid ist der Edit-Modus, mit dem Ihr selbst neue Level bauen könnt. Außerdem ist dieses Game eines der wenigen, die eine Mausunterstützung anbieten. Klassischer Spielspaß mit vielen Features – das Gütesiegel hat sich dieses Spiel wohlverdient.

Sandra Alter

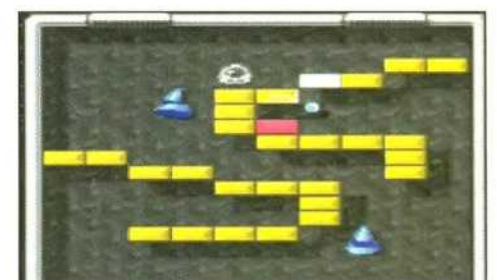
Muster: Game Castle, Tel.: 040/390 50 61



Bei diesem Endgegner kommt der Mode-7-Effekt zum tragen, so daß sich das Spielfeld einmal um die eigene Achse dreht. Aufpassen! Die Steuerung ist anschließend seitenverkehrt



Goldene Klötze lassen sich gar nicht auflösen, silberne brauchen drei Treffer



Hin und wieder erscheinen Teleporter auf der Bildfläche, die wie Seifenblasen aussehen

## Die Extras:

- S** ist ein fieses Extra, es neutralisiert alle eingesammelten Goodies
- T** bildet einen Schutzwall, der den Ball einmalig rettet
- M** der Ball bekommt enorme Durchschlagskraft, zerstört mehrere Steine hintereinander
- L** stattet das Paddel mit Lasern aus, so daß Steine mühelos zerstört werden können
- G** hält den Ball fest, damit Ihr in Ruhe eine taktisch kluge Position zum Abschuß suchen könnt
- E** macht das Paddel größer, ein zweites „E“ verdoppelt den Effekt
- D** bringt sofort acht Bälle auf den Schirm
- B** erzeugt ein Warp-Tor, durch das Ihr in den nächsten Level entwischen könnt
- P** gibt ein wertvolles Extraleben

## Gameplay 2+

Arkanoid bietet ein klassisches Spielprinzip, an dem es technisch nichts auszusetzen gibt.

## Dauerspaß 1-

Im Grunde läßt sich dieses Spiel ebenso wie Tetris immer wieder mal zwischendurch genießen.

## Grafik 2

Gute Animationen und imposante Darstellungen der Endgegner werden Euch beeindrucken.

## Sound 3

Der Sound entspricht der Originalversion, aber schon damals hätte man mehr daraus machen können.

## TOTAL!-CHECK

Genre ..... Action  
Level ..... 33  
Schwierigkeit ..... 3 Stufen  
Continues ..... unendlich  
Speicherkapazität ..... 8 MBit  
Erhältlich ..... im Handel

**FAZIT**  
**2+**



# TIPS & TRICKS WANTED!

## Grüße an alle Hobby-Agenten und Profi-Schummler!

Wie immer sind wir auf Eure Hilfe bei den Tips&Tricks angewiesen. Zu praktisch allen Spielen für Nintendo-Konsolen können wir nützliche, aber auch kuriose Schummeleien, Tips, Cheats, Paßwörter, Levelcodes, Special-Moves und was sonst noch so in diese Rubrik paßt gebrauchen! Am besten ist es, wenn Ihr eine Schreibmaschine oder einen Computer benutzt, wenn Ihr uns Eure Beiträge zuschickt. So können eher Mißverständnisse beim Übertragen ins Heft (alles schon dagewesen) vermieden werden. Wir erwarten sehnsüchtig Eure Post! Schreibt an die untenstehende Adresse! Wir suchen T&T zu Game-Boy-, NES-, Super-Nintendo-, Virtual-Boy- und Nintendo<sup>64</sup>-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! 11/97 heißen:**

**Ludwig Ziebart, Theres/Obertheres  
Günter Unterwandling, A-Millstatt/Kärnten  
Andy Grieb (Bitte melde Dich bei uns!)**

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

# TIPS &

GoldenEye 007

Mischief makers

## NINTENDO 64

### GoldenEye 007

In den letzten Wochen klingelten bei uns die Telefone heiß. Am anderen Ende der Leitung bombardierten uns Hobby-Geheimagenten mit unzähligen Fragen zu Rares neuestem Knüller *GoldenEye 007*. Durch Hilferufe wie „Was muß ich in Level XYZ tun, wo finde ich die Waffe Trallala“ sahen wir uns veranlaßt, Euch mit Rat und Tat in der aktuellen TOTAL! zur Seite zu stehen. Denn leider können wir am Telefon aus Zeitgründen grundsätzlich keine Tips geben. Falls Ihr Fragen habt, solltet Ihr Euch bitte schriftlich an die Helpline wenden.

### Grundsätzliches:

Wie in vielen anderen First Person Shootern ist es sehr wichtig, gut 'strafen' zu können. 'Strafen' ist der englische Begriff für Seitwärtsgehen (könnt Ihr in der Standardeinstellung mit C← und C→ ausführen) und hat nichts mit Bestrafen zu tun. Ihr solltet Euch mit dieser Art der Fortbewegung vertraut machen, weil Ihr auf diese Weise hervorragend Eure Deckung verlassen, einen Raum durchqueren und gleichzeitig schießen könnt.

Durch die Knöpfe C←, C→ und C↓, in Verbindung mit dem R-Button, habt Ihr bekanntermaßen die Möglichkeit, aus einer sicheren Position heraus hervorzuschauen, um das Feuer zu eröffnen und Euch hinterher wieder in Sicherheit zu begeben. Auch diese Methode ist sehr hilfreich. Wenn Ihr einem offenen Schußwechsel ausgeliefert seid und Euch nicht in Deckung begeben könnt oder wollt, solltet Ihr mit Dauerfeuer um den Gegner herumlaufen, indem Ihr gleichzeitig nach links oder rechts 'straft' und mit dem Analogstick ein wenig nach vorne lenkt. Prinzipiell sollten wilde Schußwechsel aber vermieden werden. Am besten Ihr schaltet die Gegner, Alarmanlagen und Überwachungskameras dezent, mit we-

nigen Schüssen und Schalldämpfer aus. Solltet Ihr einen neuen, Euch unbekannten Raum betreten, ist es empfehlenswert, vorher noch einmal durchzuladen. Ihr könnt nie wissen, wie viele Gegner Euch hinter der nächsten Tür erwarten.

### Mission 1: Arkangelsk Teil 1: The Dam



Das Sniper Rifle befindet sich auf dem ersten Wachturm. Es ist eine große Hilfe, um Gegner aus der Entfernung zu erledigen. In diesem Level befinden sich vier Alarmanlagen: die erste in dem Hof, in dem der LKW endgültig hält, die anderen drei in den Wachtürmen auf dem Damm. Das Modem müßt Ihr am Bildschirm bei den Kisten, rechts hinter dem ersten Gitter anbringen. Der Computerraum liegt im Damm. Geht in einem der Wachtürme, am besten gleich in dem ersten, die Treppe abwärts und haltet Euch links, nachdem Ihr den einen Gegner auf der rechten Seite ausgeschaltet habt. Am Ende des Ganges befindet sich hinter einer Metalltür, die mal offen und mal geschlossen ist, der gesuchte Raum. Um den Level zu verlassen, müßt Ihr oben, in der Mitte des Dammes die kleine Treppe hinaufgehen und Euch dann hinunterstürzen.

### Mission 1: Arkangelsk Teil 2: Facility

Unter der ersten Treppe befindet



# TRICKS *Shorties*

Quix-Nr. 0165-3-222 22 13

Stichwort:

shorties

get the message )

quixt uns was!

quix

Clayfighter 63 1/3

Extreme-g

Mace: The Dark Age

Das Dschungelbuch

sich eine Tür. Hinter ihr befindet sich ein Gang, in dem eine Wache steht. Diese Wache hat die Keycard zu der Tür, die der ersten Treppe gegenüberliegt. In diesem Raum befindet sich ein Schaltpult, das die Sicherheitstür für einen Augenblick öffnet – beeilt Euch (raus aus dem Raum und dreimal links, einmal rechts abbiegen). Dr. Doak befindet sich immer in einem anderen Labor, wenn Ihr Pech habt, müßt Ihr alle absuchen. Vorsicht in dem Sicherheitsraum, der rechts der Gabelung liegt. Verlaßt ihn spätestens gemeinsam mit dem letzten Wissenschaftler, da Ihr selber keine Keycard besitzt und nach einiger Zeit Giftgas ausströmt! Folgt den Gängen durch die andere Sicherheitstür, bis ihr Agent 006 trefft! Nun müßt Ihr nur noch die fünf Minen an den Tanks anbringen. Zündet sie aus sicherer Entfernung und



verlaßt den Raum über das Fließband oder die benachbarte Tür!

## Mission 1: Arkangelsk Teil 3: Runway

Nachdem Ihr das Lager verlassen habt, müßt Ihr das erste Gebäude auf der linken Seite betreten, um



den Zündschlüssel zu ergattern. Die Batterie und die Geschütze können nur mit dem Panzer erledigt werden, er befindet sich links hinter dem Lager.

## Mission 2: Severnaya Teil 1: Surface



Geht den Hauptweg bis zum Ende durch und biegt dann rechts ab, bis Ihr an eine Hütte gelangt! Betretet diese und erschießt die Soldaten, um an einen Schlüssel zu gelangen! Geht nun zurück in Richtung Levelanfang, die letzte Hütte auf der rechten Seite läßt sich mit dem Schlüssel öffnen. Dort findet Ihr den Safeschlüssel. Im ersten Stockwerk der Radarstation befindet sich der Kommunikationscomputer. Schaltet ihn mit B aus (zerschießt ihn auf keinen Fall!!) Links hinter der Radarstation befinden sich zwei Hütten. In der linken könnt Ihr die Pläne aus dem Safe holen. Nachdem Ihr die Hütte verlassen habt, solltet Ihr Euch wieder in Richtung Radarstation begeben und links daran vorbeilaufen. Haltet Euch immer schön links, direkt am Wald und Ihr gelangt direkt zum Lüftungsschacht. Zerschießt die Schlösser und springt hinein!



## Mission 2: Severnaya Teil 2: Bunker

Diskretion ist in diesem Level das Wichtigste, ein frühzeitig ausgelöster Alarm verhindert meist den positiven Abschluß der Mission. Die Kameras sind leicht zu entdecken, schalte sie unbedingt schnell aus! Erledigt alle Wachen, damit sie Euch nicht in den Rücken fallen können und arbeitet möglichst nur mit Schalldämpfer. Eine der Wachen hat den Schlüssel zum Computerraum, befreit auch diesen von Gegnern, bevor Ihr den Raum mit Boris betretet. Auch die Kopie des GoldenEye Keys und das Foto von dem riesigen Screen solltet Ihr gemacht haben, bevor Ihr Euch von Boris in den Computerraum geleiten

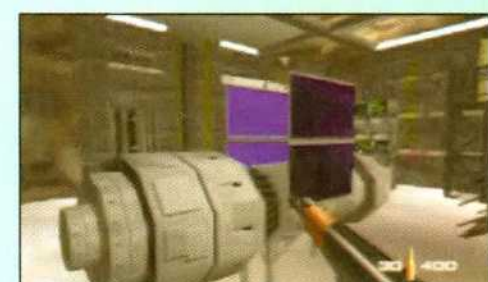


laßt. Denn wenn er den Rechner aktiviert, löst er gleichzeitig einen Alarm aus und Ihr hättet es wesentlich schwieriger, in Ruhe zu fotografieren oder das Duplikat anzufertigen. Zieht Euch die benötigten Daten mit dem Datathief, bevor die Spezialeinheiten hereinstürmen und kämpft Euch dann zu dem Gang auf der anderen Seite der Halle durch. Am Ende des Ganges warten einige Gegner auf Euch. Benutzt den C-Button zum Zielen, um sie oberhalb der kleinen Treppe zu erledigen!

## Mission 3: Kirghizstan Teil 1: Launch Silo

Eigentlich erklärt sich dieser Level von allein. Lauft konsequent die Gänge ab, sammelt alles ein (die

Keycards sind immer in dem Raum, in dem sie auch eingesetzt werden müssen, die Schaltkreise meistens gleich daneben). Das DAT befindet sich im dritten, der Satellit im vierten Raum. Auf Ourumov müßt Ihr zulaufen, damit er die Flucht er-



greift. Vergeßt nicht, in den Tankräumen (dort wo die Wissenschaftler und die Computer stehen, den Plastiksprengstoff anzubringen.

## Mission 4: Monte Carlo Teil 1: Fregate

Wenn Ihr Euch einem Geiselnnehmer von hinten nähert, nehmt Euch etwas Zeit, um genau zu zielen. Andernfalls gefährdet Ihr die Geiseln. Eine der Bomben befindet sich in der oberen Etage des Maschinenraums hinten rechts, die andere auf einem Computer auf der Brücke. Den Hubschrauber findet Ihr am Heck der Fregatte. Verlaßt den Level über dasselbe Schnellboot, auf dem Ihr gestartet seid.







Asterix & Obelix

Death and Return of Superman

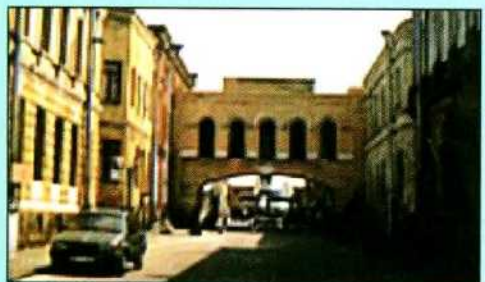
Prince of Persia



Hier seht Ihr, wie einige Szenen aus dem GoldenEye-Film im Spiel wiederauftauchen

In der kommenden TOTAL! folgt der zweite Teil unserer Komplettlösung. Bis dahin solltet Ihr ruhig auf eigene Faust die Herausforderung der schwierigeren Level suchen – es lohnt sich.

Wer den Spielfilm *GoldenEye* gesehen hat, wird sicher bemerkt haben, wie dicht die Atmosphäre im N64-Titel gestrickt wurde und vielleicht sogar ein paar Szenen wiedererkannt haben. Wie detailgetreu die Programmierer gearbeitet haben, wollen wir Euch anhand einiger Beispiele zeigen.



Auf der Basis der Filmsets wurden am Computer die 3D-Level von GE 007 nachgebaut

## Mischief Makers

Nachdem wir Euch in der vergangenen TOTAL! bereits verraten haben, wie Ihr an die goldenen Diamanten der ersten beiden Welten gelangen könnt, folgen nun die Tips für die Welten drei und vier. Welt fünf folgt in der kommenden Ausgabe.

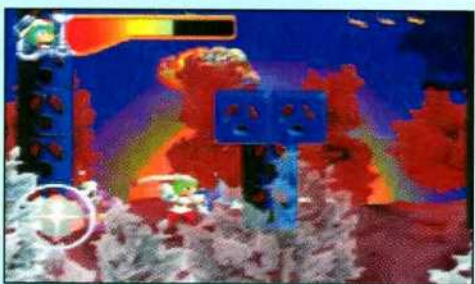
### Level 3.1



Sammelt sechs blaue Diamanten in dem 'Eimer' (Clanpot) und schüttelt diesen. Sie verwandeln sich darauf in einen grünen Diamanten. Wiederholt diesen Vorgang in der zweiten Levelhälfte. Schüttelt die beiden grünen, und ein goldener Diamant entsteht. Um die rote Wand zu durchbrechen, müßt ihr vier Granaten zu einer Clanbombe zusammenschütteln.

### Level 3.2

Unter dem ersten 'UFO' steht ein grauer Clancer, aus dem Ihr den Diamanten herausschütteln könnt. Ihr müßt sehr schnell sein, um den Kerl zu erwischen, da er nach wenigen Sekunden von einer Bombe dahingerafft wird.



### Level 3.3

Fliegt nach dem Exit-Stern auf der Rakete in die Richtung, die der Diamant-Pfeil weist!

### Level 3.4

Der goldene Diamant hängt über der Clancer-Liane in der Luft. Der Turbo-Boost hilft Euch weiter.



### Level 3.5

Im zweiten Levelabschnitt liegt ein Clanpot umgeben von einer roten Wand. Zieht rechts am weißen Clanball und fangt die herabfallende Bombe auf. Stellt Euch dann über den Eimer und werft die Bombe. Greift Euch den Behälter und springt schnell wieder nach rechts auf die rettende Plattform. Schüttelt es, und die drei Jetpack-Clancer



verwandeln sich in einen großen. Mit diesem könnt Ihr zum Diamanten oben in der Mitte des Levels fliegen.

### Level 3.6

Greift den Wolf am Kopf und schüttelt ihn kräftig durch! Meistens springen einige blaue Diamanten dabei heraus. Versucht es öfters – irgendwann ist auch ein goldener Diamant dabei.

### Level 3.7

Schnappt Euch die Sprungfeder und springt vom Stern aus über die Stachelbälle nach links oben!

### Level 3.8

Fangt den Laserstrahl von Lunars Waffe auf (eventuell mehrmals versuchen)!



### Level 3.9

Am Ende des Level sind zwei seilpringende Clancers. Springt ein paar Runden mit (ca. 20 mal), und der goldene Diamant erscheint.



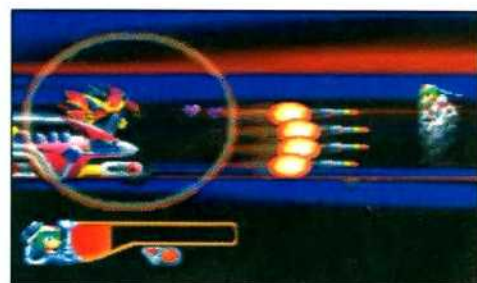
### Level 3.10

Ihr müßt den 100-Meter-Sprint in unter 11 Sekunden schaffen. Der Start ist dabei besonders wichtig.

### Level 3.11

Ihr müßt die Katze besiegen, ohne getroffen zu werden und ohne die Linie zu übertreten.

### Level 3.12



Besiegt den Boss, ohne ein einziges Mal getroffen zu werden! Übung macht den Meister. Als kleiner Tip: Schüttelt während der ersten zwei Angriffsphasen die Raketen, um ihre Sprengkraft zu erhöhen. Selbiges funktioniert auch in Phase vier mit der Waffe.

### Level 4.1

Der Diamant liegt auf dem Weg. Der Stern daneben teleportiert Euch hin. Falls Euch der Stein dabei überholt, nutzt am Levelende den Stern, der Euch zum Anfang zurückteleportiert. Den Diamanten behaltet Ihr im zweiten Durchgang.



# TRICKS

Secret of Mana

Tim in Tibet

GoldenEye 007

Mischief Makers



## Level 4.2

Greift den Frosch an der Zunge und schleudert ihn auf den Boden. Mit ein wenig Glück springt dabei der Diamant heraus (Mehrere Versuche!).

## Level 4.3

Besiegt die sieben Mini-Bosse und vergeßt nicht, die zurückverwandten Kinder zu greifen und zu schütteln, bevor (!) Ihr Euch mit ihnen unterhaltet.

## Level 4.4

Die Warp-Sterne führen Euch zum Diamanten. Fast jeder Teleporter bietet mehrere Ziel-Varianten – gekennzeichnet durch die blinkenden Sterne. Ihr werdet zu dem teleportiert, der gerade aufleuchtet. Trefft die richtige Wahl, und Ihr landet schließlich beim goldenen Diamanten.



## Level 4.5

Das Objekt Eurer Begierde ist hinter einem der Blöcke unter Euren Füßen versteckt. Wartet, bis die Bomben den betreffenden Block zerstört haben, und sammelt den Diamanten im Fallen ein.

## Level 4.6

Positioniert Marina links oder rechts vor der Wand. Wartet, bis Taros Euch mit einem Faustschlag attackiert. Greift seine Faust, und schleudert ihn gegen die Wand. Dadurch überläßt er Euch freundlicherweise den Diamanten.



## Level 4.7

Am Fuße des dritten Fahrstuhls sind rechts zwei Ghost-Clancers und drei Statuen. Zerstört die Statuen mit einer Bombe.



## Level 4.8

Der Diamant kurz vor dem König ist kaum zu übersehen. Ihr dürft den letzten Sprung nicht mit zuviel Schwung nehmen, sonst segelt Ihr über das Juwel hinweg.

## Level 4.9

Wenn der Maulwurf auf dem Rücken liegt, müßt Ihr auf seinem Bauch herumspringen. Das ist zwar nicht sehr nett, aber was tut man nicht alles für einen goldenen Diamanten. Wie auch in den Levels 3.6 und 4.2 hängt es vom Zufall ab, welcher Edelstein dabei erscheint.

## Level 4.10

Schüttelt den Clancer in der Nähe von Punkt G4. Als kleine Hilfestellung hier noch eine Liste mit den Teleporterverbindungen (G = Grün, R = Rot).

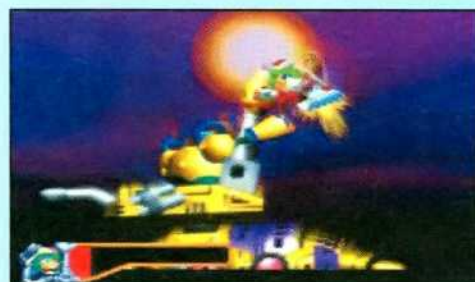


|    |    |
|----|----|
| G1 | G2 |
| G2 | G1 |
| G3 | R4 |
| G4 | R4 |
| G5 | R1 |
| G6 | R3 |
| G7 | R2 |
| G8 | R8 |
| R1 | R6 |
| R2 | G4 |
| R3 | G2 |

|    |      |
|----|------|
| R4 | G6   |
| R5 | G3   |
| R6 | G2   |
| R7 | G8   |
| R8 | Exit |

## Level 4.11

Wie bei den Endgegnern üblich, dürft Ihr nicht einmal getroffen werden. In der ersten Angriffsphase könnt Ihr die Felsbrocken zurückschleudern. Es gibt jedoch auch eine schnellere Methode: Greift die Kanone, sobald sie beginnt,



Energie für einen Schuß aufzuladen. Stellt sie nun durch mehrmaliges C↑-drücken senkrecht. Ward Ihr schnell genug, trifft der Schuß den Panzer.

In der zweiten Phase müßt Ihr den Fuß des Walkers greifen und mit C→ nach hinten ziehen. Drückt dann C↑ und dann sofort C↓.

## Clayfighter 63 1/3

Solltet Ihr Euch fragen, wie Ihr an die Charaktere hinter den Fragezeichen im Kämpferauswahl-Screen kommt, können wir Euch weiterhelfen. Gebt einfach folgende Tastenkombinationen ein und es stehen Euch drei neue Kämpfer zur Verfügung.

**Boogerman:** L gedrückt halten und ↑, →, ↓, ←, →, ← eingeben.

**Dr. Kiln:** L gedrückt halten und B, C←, C↑, C→, C↓ und A eingeben.

**Sumo Santa:** L gedrückt halten und A, C↓, C→, C↑, C←, B eingeben.

## Geheimes Optionsmenü

Haltet im Charakterauswahlmenü die L-Taste gedrückt und gebt C↑, C→, C←, C↓, B und A ein! Nun erscheint ein geheimes Untermenü im Optionsmenü, das Euch bei-

spielsweise die freie Wahl der Stage oder eine längere Clayability-Zeit erlaubt.



## Extreme-g

Kaum auf dem Markt, präsentieren wir Euch schon die ersten Tips zu Acclaims High-Tech-Rennspiel. Drückt im Bike-Auswahl-Screen die R-Taste und gebt folgende Cheats als Namen ein:

|          |                                           |
|----------|-------------------------------------------|
| wired    | Farbiges Gittermodell                     |
| fisheye  | Weitwinkel-Perspektive                    |
| magnify  | Zoom-Perspektive                          |
| stealth  | Alle Bikes unsichtbar                     |
| ghostly  | Alle Bikes transparent                    |
| antigrav | Der Bildschirm steht auf dem Kopf         |
| roller   | Alle Bikes verwandeln sich in Felsbrocken |
| banana   | rutschige Strecke                         |
| xtreme   | Höhere Höchstgeschwindigkeit              |
| uglymode | Grobpixelige Grafikauflösung              |
| nitroid  | Unendlich viele Nitros                    |
| arsenal  | Unendlich Raketen                         |

Wollt Ihr die Wirkung der Cheats wieder aufheben, müßt Ihr den Code einfach ein zweites mal eingeben.

## Das ultimative Paßwort

Zum Schluß wollen wir Euch noch das ultimative Paßwort verraten, das Euch Zugang zu allen Strecken, allen Bikes und einem versteckten Special-Kurs gewährt. Es lautet: 81GGD5.





# TIPS & TRICKS

*Shorties* *Action-Replay-Codes*

GoldenEye 007 Mischief Makers Clayfighter 63 1/3 Extreme-g

## Mace: The Dark Age (NTSC)

Nach einer langen Durststrecke ist nun endlich ein brauchbares 3D-Prügelspiel für Nintendos 64-Bit-Konsole erschienen. Die ersten funktionierenden Codes lassen zum Glück nicht so lange auf sich warten. Unter anderem verraten wir Euch, wie Ihr mit vier der sechs versteckten Charaktere spielen könnt.

### Als Ichiro oder Gar Gunderson kämpfen

Um Ichiro oder Gar Gunderson (kämpft in einem hölzernen Mech) anzuwählen zu können, müßt Ihr im ersten Screen nach dem Einschalten (wenn die Copyrights angezeigt werden) auf dem ersten Pad folgende Kombination ausführen:

→ ↑ ← ↓ → ↑ ← ↓

Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, ertönen für einen kurzen Moment ein paar Glocken, und Ichiro und Gar sind direkt über dem Executioner anwählbar.

### Als Grendal kämpfen

Zunächst müßt Ihr hintereinander drei Spiele im Zweispieler-Modus gewinnen. Danach braucht Ihr nichts weiter zu tun, als im Charakter-Screen den Executioner anzuwählen, die Starttaste niederzudrücken und gedrückt zu halten. Nun sollte sich der Executioner in Grendal verwandeln. Wählt ihn mit A oder B aus und haltet bis zum Kampfbeginn die Starttaste gedrückt!

### Als Pojo kämpfen

Als ersten Schritt müßt Ihr die Execution von Taria ausführen (harter Schlag gedrückt halten, nach einigen Sekunden wieder loslassen). Taria wird ihren Gegner dann in ein Huhn verzaubern. Nun könnt Ihr im Charakter-Screen Pojo, das Huhn, anwählen, in dem Ihr Euren Cursor auf Taria bewegt und dann die Starttaste gedrückt haltet. Taria wird sich in das Huhn Pojo ver-

wandeln. Wählt es mit A oder B aus und haltet bis zum Kampfbeginn die Starttaste gedrückt!

## Special-Moves

Tastenkürzel:

L = leichter Schlag  
H = harter Schlag  
T = Tritt  
A = Ausweichen

### Pojo

Egg launch ↑ L + H  
Explosion L + H + T  
Jump Tick → ↘ ↓ ↙ ← H  
Chicken Scratch ← → + T  
Execution → → T (dicht)

### Grendal

Earthquake L + H + T  
Uppercut ← ↙ ↓ ↘ → L  
Forearm bash ← → L  
Power hit ← → H  
Shoulder Ram → → H  
El Toro L + H + H  
Execution ↓ ↓ ← → H (dicht)

### Sir Dregan

Spine Cruncher H + T  
Fly Tick ← → T  
Shinsplitter ← ↙ ↓ ↘ → T  
Shield Slam ← → H  
Uppercut → ↓ → H  
Head Ache ↓ → L  
Spin Shot (links) A + L  
Spin Shot (r.) A + H  
Execution → ↘ ↓ ↙ ← ↓ ↘ → T (dicht)

### HellKnight

Hell Fire ← → L  
Two Chops ← L + H  
Block High, Go Low → ↘ ↓ ↙ ← L  
Block Low, Go High → ↘ ↓ ↙ ← H  
Anti-Crouch → + L + H  
Reverse Sweep ← + T  
Power Stab ← → H  
Execution ← ↙ ↓ ↘ → ← T (dicht)

## Hallo, Action-Replay-Fans!

Die auf dieser Seite abgedruckten Parameter funktionieren nur in Verbindung mit einem Action-Replay-Modul (Version 1, 2 oder 3). Codes für das ARP I und ARP III sind extra gekennzeichnet, demnach gelten alle anderen ARP-Codes automatisch für das ARP II. 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 abzudrucken.

Unsere Adresse lautet:

**X-plain Verlag**  
**TOTAL! ARP-Codes**  
**Friedensallee 41**  
**22765 Hamburg**

Alle abgedruckten Codes wurden von Lesern nachgefragt.

## GAMEBOY

### Das Dschungelbuch

0106 B7C1 unendl. Leben  
0834 B8C1 unendl. Energie  
0707 C3C1 unendl. Zeit  
030X 10C1 Levelanwahl, X = 0-9

## SUPERNES

### Asterix und Obelix (ARP III)

7E00 8D28 Unverwundbarkeit  
7E00 8E28 unendl. Zauberkraft  
7E10 1D05 unendl. Leben  
7E00 801E kein Powerschlag

### Death and Return of Superman (ARP III)

7E04 1204 unendl. Leben  
7E04 0E03 unendl. Spezialattacken  
7E04 D204 unendl. Energie  
7E04 0E06 unendl. Bomben

### Prince of Persia

7E05 0805 unendl. Energie

7E05 44XX Levelanwahl, X = 01-13  
7E05 0B00 keine Gegner  
7E02 0800 höhere Spielgeschwindigkeit

### Secret of Mana

7EE3 862F unendl. Energie für das Mädchen  
7EE5 862F unendl. Energie für die Koboldin  
7EE3 8220 unendl. Magiepunkte für das Mädchen  
7EE5 8228 unendl. Magiepunkte für die Koboldin  
7ECC 6CBF unendl. Geld für Spieler 1

### True Lies

7E2D 3817 unendl. Energie  
7E00 A507 unendl. Munition für die Pistole

### Young Merlin

7EED DE02 unendl. Energie

### Zelda - A Link to the Past

7EF3 7746 70 Pfeile  
7EF3 43XX XX = Anzahl der Bomben





## Die besten Tips & Tricks für das N64

Das Weihnachtsfest steht vor der Tür, und sicherlich haben viele von Euch (neben so nützlichen Dingen wie warme Socken oder einen Duden) ein Nintendo<sup>64</sup> auf ihren

Wunschzettel gesetzt. Seid Ihr nun endlich im Besitz der besten Videospielkonsole der Welt und beschäftigt Euch mit den digitalen Meisterwerken der 64-Bit-Ära, braucht Ihr natürlich auch ein paar hilfreiche Cheats, falls Ihr mal nicht weiterkommt. Aus diesem Grund

haben wie die besten Tips und Tricks zu den in Deutschland bisher erschienenen Titeln gesammelt und in kompakter Form für Euch abgedruckt.

Viel Spaß mit Eurer neuen Konsole wünscht Euch Euer kompetentes TOTAL!-Team!

### Blast Corps

Um die Planetenmissionen freizulegen, müßt Ihr die sechs Wissenschaftler finden, die eine kontrollierte Detonation der Atomraketen herbeiführen: Sie halten sich an folgenden Orten versteckt:

#### Silberstadt

Mit dem Untergrundzug muß auf der linken Seite ein Zwischenstopp eingelegt werden. Den Haltepunkt markiert das Blinksignal auf der Oberfläche. Ihr braucht nun nur noch aussteigen und nach links in die Höhle gehen, wo sich der Wissenschaftler versteckt.



#### Elfenbeinküste



Zuerst gilt es, mit dem TNT-Block den Durchgang hinter dem Startpunkt aufzusprengen. Danach müßt Ihr mit dem Zug zum Bahnhof fahren, um dort das Gebäude zu zerstören. Ladet danach das TNT auf den Zug und fahrt schleunigst zurück! Bringt den Anhänger mit dem Sprengstoff

direkt vor der Statue zum Stillstand! Sobald der Roboter freigesprengt ist, könnt Ihr mit diesem über das Gewässer zum Wissenschaftler fliegen.

#### Katenaschlucht

Die Rampe direkt links vom Levelausgang ist kaum zu übersehen.

#### Eisenmine

In einer Höhle auf der rechten Seite ist ein Bulldozer versteckt. Mit diesem müßt Ihr zum Kran fahren, übersetzen und auf der linken Seite den Block wegsprengen.

#### Austernhafen

Um mit der dritten Fähre zum Wissenschaftler fahren zu können, ist es nötig, mit dem TNT-Block nicht das Gebäude am Levelende, sondern die beiden Blöcke im dritten Kanal zu sprengen.

#### Tempcity

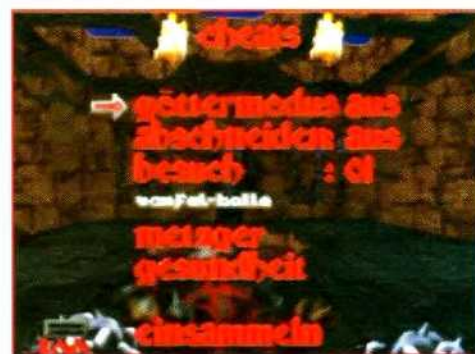
Schießt mit dem Motorrad in das Gebäude im Norden des Levels eine Rampe (Mitte des Hauses)! Oben ist hinter einem Stapel Kisten der Wissenschaftler versteckt.



### Hexen

Um das Cheat-Menü zu aktivieren, müßt Ihr das Spiel an einer beliebigen Stelle pausieren und C↑, C↓, C← und C→ eingeben. Innerhalb dieses Cheat-Menüs könnt Ihr dann mit Hilfe folgender Tastenkombinationen verschiedene Cheats aktivieren.

|                                              |                            |
|----------------------------------------------|----------------------------|
| Besuch (Levelanwahl)                         | C←, C←, C→, C→, C↓, C↑     |
| Göttermodus (Unverwundbarkeit)               | C←, C→, C↓                 |
| Gesundheit                                   | C←, C↑, C↓, C↓             |
| Metzger (löscht alle Gegner in der Nähe aus) | C↓, C↑, C←, C←             |
| Abschneiden (Wände sind kein Hindernis)      | 20 x C↑, C↓                |
| Einsammeln (Untermenü aktivieren)            | C↓, C↑, C←, C→             |
| Alle Waffen                                  | C→, C↑, C↓, C↓             |
| Alle Schlüssel                               | C↓, C↑, C←, C→             |
| Alle Artefakte                               | C↑, C→, C↓, C↑             |
| Alle Rätselgegenstände                       | C↑, C←, C←, C←, C→, C↓, C↓ |



### International Superstar Soccer 64

#### All-Star-Teams

Gebt im Titel-Screen folgende Tastenkombination ein und Ihr erhaltet sechs neue Teams: ↑, L, ↑, L, ↓, L, ↓, L, ←, R, →, R, ←, R, →, R, B, A! Haltet danach den Z-Button gedrückt und bestätigt mit Start!



#### Big-Head-Modus

Gebt im Titel-Screen C↑, C↑, C↓, C↓, C←, C→, C←, C→, B, A ein und Euren Kickern wachsen überdimensionale Köpfe!

### Mario Kart 64

Um im Time-Trial-Modus gegen einen Ghost antreten zu können, müßt Ihr folgende Zeiten unterbieten:

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



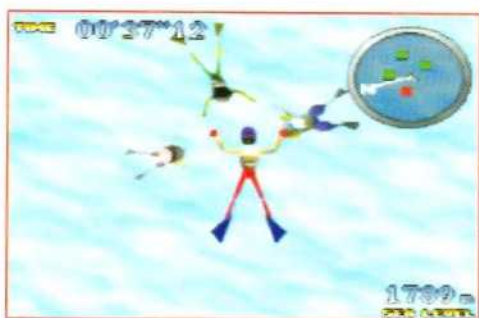


## PilotWings 64

### Einfache Landung mit dem Fallschirm

Um ohne große Probleme zu einer Höchstwertung bei Landeprecision und Landestil zu kommen,

empfiehlt es sich, folgendermaßen vorzugehen: Wählt Goose als Springer und haltet, nachdem Ihr alle Formationen ausgeführt habt, direkt auf das Zentrum des Landeplatzes zu! Bei einer Höhe von etwa 15 Metern über dem Boden müßt Ihr sofort hintereinander erst den B- und dann den A-Button drücken und bis zur Landung gedrückt halten. Selbst ohne große Übung ist es so möglich, höchste Wertungen zu erreichen.



### Die Cannonball-Missionen

Um Euch die Cannonball-Missionen zu erleichtern, haben wir die ideale Ausrichtung der Kanone und den passenden Power-Wert für jede Mission aufgelistet. Nur durch kleine Korrekturen dieser Werte sollte es Euch möglich sein, mit dem Charakter Lark die Höchstwertung von jeweils 25 Punkten zu erreichen.

#### Runde 1

|             |         |         |         |         |
|-------------|---------|---------|---------|---------|
| Kanone:     | 1       | 2       | 3       | 4       |
| Vertikal:   | 2°      | 12°     | 17°     | 4°      |
| Horizontal: | W 50° N | S 71° W | W 30° N | S 88° W |
| Power:      | 100 %   | 100 %   | 100 %   | 100 %   |

#### Runde 2

|             |         |         |         |         |
|-------------|---------|---------|---------|---------|
| Kanone:     | 1       | 2       | 3       | 4       |
| Vertikal:   | 10°     | 8°      | 29°     | 19°     |
| Horizontal: | S 65° W | S 12° W | W 26° N | O 49° S |
| Power:      | 100 %   | 45 %    | 100 %   | 75 %    |

#### Runde 3

|             |         |         |         |         |
|-------------|---------|---------|---------|---------|
| Kanone:     | 1       | 2       | 3       | 4       |
| Vertikal:   | 13°     | 9°      | 51°     | 45°     |
| Horizontal: | O 22° S | S 82° W | S 36° W | O 53° S |
| Power:      | 100 %   | 25 %    | 100 %   | 100 %   |



## Star Wars: Shadows of the Empire

### Steuert einen AT-ST

Legt einen neuen Speicherstand an und gebt als Namen \_Wampa\_\_Stampa ein! Die Striche stehen für Leerzeichen. Vor „Wampa“ muß also ein, vor „Stampa“ zwei Leerzeichen eingefügt werden. Achtet auch unbedingt auf die Groß- und Kleinschreibung! Mit Hilfe der R-Taste könnt Ihr zwischen großen und kleinen Buchstaben wechseln. Als Schwierigkeitsgrad müßt Ihr Medium wählen. Startet nun das Spiel und stellt im Pausenmenü die Steuerung auf „Traditional“!

Sobald im zweiten Abschnitt des ersten Levels (Battle of Hoth) die AT-STs erscheinen, müßt Ihr gleichzeitig  $\leftarrow$  und  $\rightarrow$  und danach  $\uparrow$  drücken. Hat alles geklappt, könnt Ihr mit Hilfe von  $\rightarrow$  die Kameraperspektive wechseln, bis Ihr den AT-ST seht. Nun dürft Ihr den Koloß mit dem Steuerkreuz lenken und mit  $\uparrow$  schießen.



### Steuert einen Wampa oder einen Storm Trooper

Derselbe Trick funktioniert auch im zweiten Level (Escape from Echo Base) und gibt Euch die Kontrolle über einen Wampa. Drückt Ihr anstelle von  $\leftarrow$  und  $\rightarrow$  gleichzeitig  $\rightarrow$  und  $\rightarrow$ , könnt Ihr einen Storm Trooper steuern.

### Wampa-Schreie

Legt einen neuen Spielstand an und gebt den Namen R\_Testers\_ROCK ein! Jedesmal, wenn Ihr nun ein Menü aufruft, hört Ihr im Hintergrund Wampas schreien.

### Abspann zeigen

Gebt als Namen \_Credits ein und Ihr könnt Euch den Abspann ansehen.





## Turok - Dinosaur Hunter

### Cheats für die PAL-Version

Alle Cheats müssen im Cheat-Menü eingegeben und dort auch aktiviert werden.

|                    |                |
|--------------------|----------------|
| Alle Waffen        | CMGTSMMGGTS    |
| Unendlich Munition | BLTSRRFRND     |
| Unendlich Leben    | FRTHSTHTTRLCK  |
| Disco-Modus        | SNFFRR         |
| Geistmodus         | THSSLKSCSCL    |
| Feder und Tinte    | DLKTDR         |
| Quark-Modus        | CLLHTNMTN      |
| Hübsche Farben     | LLTHCLRSFTHRNB |
| Gegner zeigen      | NSTHMNDNT      |
| Galerie            | THBST          |
| Mitarbeiter        | FDTHMGs        |

### Cheats für die NTSC-Version

|             |                  |
|-------------|------------------|
| Mix-Modus   | RBNSMTH          |
| Dana-Modus  | DNCHN            |
| Gregs-Modus | GRGCHN           |
| Warp-Modus  | NTHGTHDGD CRTDRK |



## Wave Race 64

### Auf dem Delphin reiten

Wer seinen schnittigen Jetski gegen einen freundlichen Meeressäuger eintauschen möchte, muß das volle Stunt-Programm beherrschen. Wählt den Stunt-Modus und führt im Dolphin Park folgende Stunts aus:



- 1 x Handstand
- 1 x Lenkstangensitz mit Rückwärtsfahren
- 1 x Lenkstangenstand mit Rückwärtssalto
- 1 x Salto
- 1 x Rolle im Uhrzeigersinn
- 1 x Rolle gegen den Uhrzeigersinn
- 1 x Tauchen

In welcher Reihenfolge Ihr diese Stunts ausführt, ist egal. Doch Vorsicht! Ihr dürft außerdem keinen der Ringe auslassen. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, ertönt nach der Zieleinfahrt das Quieken des Delphins. Im Vorspann des Spiels reiten die Sportler nun nicht mehr auf ihren Jetskies, sondern auf Delphinen. Um den Säuger anzuwählen, müßt Ihr im Charakterauswahl-Screen den Stick nach unten drücken und mit einem beliebigen Button bestätigen. Ihr könnt allerdings nur im Dolphin Park auf dem Delphin reiten.

## Wayne Gretzky's 3D Hockey

### Neue Teams

Begebt Euch in das Optionsmenü, haltet die L-Taste gedrückt und gebt C→, C←, C←, C→, C←, C←, C→, C←, C← ein! Nun könnt in der Northeast-Division vier All-Star-Teams anwählen.



### Spieler verändern

Habt Ihr den obigen Code korrekt eingegeben, erscheint im Optionsmenü am unteren Bildrand eine Anzeige mit vielen Nullen. Haltet C↓ gedrückt und betätigt die R-Taste, um das erste Ziffern paar zu verändern. Das zweite und dritte Ziffern paar könnt Ihr mit gedrückter C← bzw. C↑-Taste und dem R-Button ändern. Probiert verschiedene Zahlenkombinationen aus, um die Köpfe oder Körper der Spieler zu verformen! Dabei ändert sich je nach Statur der Sportler auch die Stimmlage des Kommentator und die Spielgeschwindigkeit.

## NBA Hang Time

### Cheats

Folgende Cheats könnt Ihr im Tonight's-Match-Screen eingeben:

|                     |     |
|---------------------|-----|
| Baby Mode           | 025 |
| Schnelles Passen    | 120 |
| Goal Tending        | 937 |
| Hyper Speed         | 552 |
| Maximum Power       | 802 |
| Maximum Speed       | 284 |
| Keine Musik         | 048 |
| Kein Schubsen       | 390 |
| Quick Hands         | 709 |
| Stealth Turbo       | 273 |
| Unbegrenzter Turbo  | 461 |
| Tournament Mode     | 111 |
| Block Power         | 616 |
| Keine Codes erlaubt | 610 |

### Versteckte Spieler

|                    |             |
|--------------------|-------------|
| Dan Amrich         | Amrich-2020 |
| Bardo              | Bardo-6000  |
| Carlos Pesina      | Carlos-1010 |
| Daniel Thompson    | Daniel-0604 |
| Dan Roan           | Danr-0000   |
| Sal Divita         | Divita-0201 |
| Eddie Ferrier      | Eddie-6213  |
| Geer               | Eugene-6767 |
| Jamie Rivett       | Jamie-1000  |
| Japple             | Japple-6660 |
| John Carlton       | JC-0000     |
| Jennifer Hedrick   | Jfer-0503   |
| Jon Hey            | Jonhey-6000 |
| Martinez           | Marty-1010  |
| Mednik             | Mednik-6000 |
| Minife             | Minife-6000 |
| Air Morris         | Morris-6000 |
| John Tobias        | Mortal-0004 |
| Larry Munday       | Munday-5432 |
| Vinikour           | MXV-1014    |
| Nick Ehrlich       | Nick-7000   |
| Neil Funk          | Nfunk-0101  |
| Patrick Fitzgerald | Patf-2000   |
| Matthew Perry      | Perry-3500  |
| Kevin Quinn        | Quin-0330   |





## Hallo, liebe Leute!

In diesem Monat haben wir eine kleine (große) Bitte an Euch: Wenn Ihr Antworten schickt, ist es sehr wichtig, daß Ihr sowohl den genauen Spieletitel und den Namen des Hilfesuchenden als auch die Ausgabe, in der die entsprechende Frage gestellt wurde, in Eurem Schreiben angebt.

Mittlerweile trudeln täglich mindestens fünf Postsäcke (okay, leicht gemogelt) bei uns ein, und unser Helpline-Redakteur erstickt im Papierwust. Macht ihm eine Freude, und notiert diese wichtigen Angaben in Euren Briefen! Danke!

## Fragen

### Brain Lord (SNES)

Ursula Villmann aus Rüdesheim hat sich *Brain Lord* auf dem Flohmarkt gekauft und ist TOTAL! begeistert. Doch leider hängt sie nun fest. Im Eispalast, 3. Stockwerk, befindet sich ein Raum, in dem nur



drei Schalter auf dem Boden sind. Ein Schild an der Wand sagt aus, der Schlüssel zum nächsten Raum sei auf dem Control-Pad. Sie hat alle erdenklichen und unsinnigen Schalterkombinationen ausprobiert, doch die blöde Tür bleibt stets verschlossen. Was muß man an dieser Stelle machen?

### Breath of Fire II (SNES)

Iris Kolhof aus Wehr benötigt Hilfe beim Häuserbau. Wie schafft man es, daß andere Architekten Häuser bauen? Der einzige, der Iris eine Stadt erschaffen will, ist derjenige, der die Steinhäuser baut.

### Die Schlümpfe reisen um die Welt (SNES)

Christopher Züll (8) aus Schleiden-Olef ist nach Aussage seiner Mutter (der Brief stammt doch nicht von Dir selbst, oder?) ein ungeduldiger Anfänger, wenn es um Videospiele geht. Das klingt zwar blöd, ist aber ganz normal in dem Alter – da hättet Ihr uns mal sehen sollen, als wir anfangen, am Heimcomputer grafisch entsetzlich schlichte Videospiele zu spielen. Das waren noch Zeiten – aber nun zum Thema: Christopher möchte wissen, ob es noch irgendwelche Paßwörter oder Tips und Tricks gibt. Außerdem sucht er nach Bonusleveln. Einen hat er bei den Krokodilen in Australien gefunden, doch fehlen ihm noch Kristalle (bei den Känguruhs). Und was macht man mit den Straußen, nachdem man sie aus dem Gatter geholt hat? Wer weiß Bescheid?

(Zu der Frage nach den Kürzeln LB und RB: Früher haben wir gelegentlich diese – zugegeben etwas mißverständlichen – Abkürzungen für die seitlichen L- und R-Tasten benutzt. LB bedeutet also nicht links + B-Knopf, sondern vielmehr L-Button (dort, wo das Kabel aus dem Pad kommt). Somit dürfte die Eingabe der Kombination nun eigentlich kein Problem mehr sein ...) Hier noch schnell die Paßwörter:

#### Für den Schlumpf:

Level 7 (leicht): Schlumpfine, Beauty, Papa Schlumpf, Beauty  
Level 13 (leicht): Papa Schlumpf, Schlumpfine, Schlumpf, Beauty  
Level 7 (mittel): Schlumpfine, Schlumpfine, Papa Schlumpf, Schlumpf  
Level 13 (mittel): Beauty, Schlumpfine, Papa Schlumpf, Beauty  
Level 7 (schwer): Beauty, Papa Schlumpf, Schlumpfine, Schlumpfine  
Level 13 (schwer): Schlumpf, Beauty, Beauty, Papa Schlumpf

#### Für Schlumpfine:

Level 7 (leicht): Schlumpfine, Papa Schlumpf, Papa Schlumpf, Schlumpf  
Level 13 (leicht): Schlumpf, Schlumpf, Schlumpfine, Schlumpf  
Level 7 (mittel): Papa Schlumpf, Schlumpf, Papa Schlumpf, Schlumpfine  
Level 13 (mittel): Beauty, Beauty, Schlumpf, Schlumpf  
Level 7 (schwer): Schlumpf, Schlumpfine, Beauty, Papa Schlumpf  
Level 13 (schwer): Papa Schlumpf, Schlumpf, Schlumpfine, Papa Schlumpf

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**

### Donkey Kong Land 2 (Game Boy)

Ludwig Ziebart aus Theres weiß nicht, wie er an folgende Bonus-

räume kommen kann:

Level Krem Cauldron: Kannon's Klaim, Glimmer's Galleon. Level K. Rool's Keep: Dungeon Danger, Toxic Tower. Folgende DK-Münzen fehlen ihm: Rambi Rumble und Toxic Tower.

### International Superstar Soccer Deluxe (SNES)

Ludwig Ziebart aus Theres fragt nach einem Cheat, der es ermöglicht, nicht gegen, sondern mit dem All-Star-Team zu spielen. Kennt jemand einen solchen Cheat?

### Lufia (SNES)

Thomas Heßler aus Cottbus bittet um Lösungsvorschläge zu folgenden Fragen:

1. In der Ahnenhöhle ist er schon mehrmals bei dem Meisterblob an-



# TRICKS *Helpline*

**Lufia Secret of Evermore Secret of Mana Soulblazer Street Fighter Alpha 2 Super Mario RPG**

gekommen. Doch der Meisterblob verschwindet nach kurzem Gastspiel regelmäßig mit den Worten „Ich bin draußen!“ Was ist zu tun? 2. Trotz monatelanger Bemühungen gelang es ihm leider noch nicht, die Truhen am Anfang der Ahnenhöhle (hinter der Theke) zu öffnen. Wie geht das bloß?

**Daniela (17) und Simone (14) Kaufmann** scheinen unser Magazin schon seit geraumer Zeit zu sammeln. Wie hätten sie sonst in Ausgabe 2/97 auf den Artikel über das feine *Lufia* stoßen können, der sie umgehend zum Kauf des Spiels animierte? Nach unzähligen Versuchen schafften sie alle 99 Ebenen in elf Stunden Spielzeit. Doch mit dem Endgegner hatten sie leichte Probleme. Auf die Frage, ob sie kämpfen oder lieber nicht kämpfen wollten, antworteten sie mit der Bereitschaft zur Auseinandersetzung. Das folgende Geplänkel entpuppte sich als lustige Farce. Der Blob schenkte ihnen Energie, statt welche abzuziehen. Schließlich schlug er sich selbst (muß wirklich urkomisch gewesen sein!) und verschwand mit den Worten: „Du hast zwar Energie, aber nicht genug Energie, mich zu schlagen.“ Danach hatten Daniela und Simone keine andere Wahl, als die Gotteshand zu benutzen.

Wir haben uns für Euch umgehört. Der Trick an der Sache ist folgender: Wenn man sich dem Kampf stellt, muß der Endgegner innerhalb von drei Kampfunden besiegt werden, und zwar mit der Zornattacke. Nur so wird man die erhoffte Belohnung letztendlich erhaschen können.

## **Secret of Evermore (SNES)**

**Sascha Kraus** aus Queidersbach ist einer der vielen Rollenspielbegeisterten, die Monat für Monat unsere Helpline mit Fragen und Antworten zu den Highlights des Genres bevölkern. Diesmal ist die Drachenmünze gesucht. Außerdem

kann Sascha die Diamantenaugen nicht bekommen, obwohl er den Telekinesezauber in der Höhle südlich der Pyramide anwendet. Wer weiß Rat?

## **Secret of Mana (SNES)**

**Sebastian (?) aus (?)** möchte wissen, wo er den letzten Orb für das Mana-Schwert finden kann. Wer mag ihm helfen?

## **Soulblazer (SNES)**

**Robert Burgheim** aus Leipzig kommt an der Stelle mit dem kleinen Jungen und dem Geheimgang nicht mehr weiter. Was muß er tun?

## **Street Fighter Alpha 2 (SNES)**

**Thomas P.** aus Döllstädt meint, daß es in diesem Beat 'em Up einige versteckte Fighter geben könnte. Bitte schreibt uns!

Vorab nur soviel: Chun-Li ist in ihrem Originalkostüm (aus *Super Street Fighter II*) anwählbar. Ruft dazu den Versus-Bildschirm auf und danach den Screen, in dem die Kämpfer ausgewählt werden können! Bewegt den Cursor auf Chun-Li und drückt für fünf Sekunden Start, danach noch X! Laßt den Startknopf nicht los, bevor die Kampfarena erscheint! Nun könnt Ihr im bekannten Dress antreten.

## **Super Mario RPG (SNES)**

Auch **Ursula Villmann** aus Rüdesheim hat die bittere Erfahrung gemacht, daß man bei Nintendo nicht gewillt ist, Hilfesuchenden in speziellen Fragen zu Importspielen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Die telefonische Helpline erteilte ihr eine Abfuhr. Selbst unsere Komplettlösung brachte sie nicht weiter. Das Problem ist folgendes:



Die fliegenden Koopas in Monstro-Town haben ihr zwar mitgeteilt, sie würden ihr helfen weiterzukommen, doch leider drückte Ursula den Text zu

schnell weg. Nun hängt sie dort fest. Das Ansprechen aller Personen hat nicht geholfen. Es gibt nur noch einen Weg: Bitte schickt uns einen Lösungsvorschlag zu!

## **Terranigma (SNES)**

**Marcus Freitag** aus Hannover hat ein paar „lebenswichtige Fragen“ an Euch.

1. Ihm fehlen zwei der vier Waffen aus der Waffenkammer. Er hat bereits den Aurastab und den merkwürdigen Elfenbeinstab. Wie und wo bekommt er die anderen?

2. Ist der Elfenbeinstab die Terralanze, von der gesprochen wird, oder handelt es sich um eine weitere Waffe?

3. Marcus besitzt drei Rüstungen (Titaniumweste, Nixenmantel, Enigmapanzer). Wo findet er die vierte Rüstung?

4. Er hat 65 Kristalle gefunden. Wo befinden sich die restlichen der 89 Kristalle, die im Hauptmenü gezeigt werden?

5. Im Spieleberater steht, daß man Marcells Bild zu Sir Fitz bringen soll. Kann man Marcel veranlassen später wieder zu malen, oder kann man Sir Fitz das Bild irgendwie abluchsen. Er will es nicht freiwillig hergeben.

## **Zelda (GB)**

**Babette Berkels** aus Rheinberg versucht bislang vergebens, an den Schlüssel zu Celophanus (Wundertunnel) heranzukommen. Das verflixte Ding ist ins Wasser geplumpst. Leider kommt Babette auch nicht an die Schwimmflossen heran. Nun wartet sie auf Eure Hilfe.

## **Antworten**

### **Breath of Fire II (SNES)**

**Ines Schwäbisch**, Ausgabe 11/97: Tatsächlich hat unser Hilferuf jemanden mit schnellen Fingern erreicht. Anfang November trafen von Jutta Gut und Iris Kolhof Tips ein: Wenn Spar zur Party gestoßen

ist, erzählt er vom Great Wise Tree, der im Wald unterhalb von Sima Fort zu finden ist. Macht nun einfach Spar zum Anführer und geht zum besagten Baum südlich von Whale Cape! Am Fundort angekommen, erfährt die Gruppe vom Gedächtnisverlust des Baumes, bei dem nur die Therapy Pillow der Königin von Tunlan helfen kann. Um die Königin in Tunlan verstehen zu können, benötigt man die Flöte aus Highfort. Von dort muß Sten allein weitergehen. Am besten beginnt man früh genug mit dem Training für Sten, damit er später entsprechend stark ist und den Gefahren trotzen kann.

### **Das Dschungelbuch (GB)**

**Martin Militzke**, Ausgabe 9/97:

Das Problem war, den Ausgang im Level ‚Der alte Baum‘ zu finden. Wolfgang Tröger hat sich der Sache beherzt angenommen: Vorab schon einmal soviel, es gibt leider keine Paßwortfunktion oder Cheats, die den direkten Einstieg ermöglichen würden.

Der gesuchte Levelausgang befindet sich in Richtung Baumspitze. Springt und hangelt Euch nach oben, wo Ihr auf einen Endgegner (die Schlange) trifft! Habt Ihr sie durch das Bewerfen mit Bananen vertrieben, erscheint ein Vogel, der Euch mitnimmt. Je nachdem, ob Ihr bestimmte Gegenstände im Level gefunden habt oder nicht, werdet Ihr in einen Bonuslevel bzw. in den folgenden Level (‚Die Frühpatrouille‘) getragen.

Ganz nebenbei hat Wolfgang ein paar nette Action-Replay-Codes für dieses Spiel zusammengesucht, die wir in den Tips und Tricks dieser Ausgabe untergebracht haben.

### **Final Fantasy III (SNES)**

**Phoenix und Ralf Matthai**, Ausgabe 10/97:

Per Fax erhielten wir Nachricht von Angela Oswald. Sie hat für Phoenix eine Liste der Fundorte aller Esspers erstellt. Auch Ralf Matthai dürf-



te damit geholfen sein. Leider hat Angela Ralfs zweite Frage (Wie komme ich bloß in den Dungeon of Dreams in der World of Ruins?) nach ihren Aussagen persönlich beantwortet, womit die Lösung allen anderen Lesern nun vorenthalten bleibt. Schade!

Ebot's Rock: Es befindet sich in der World of Ruins auf einer kleinen Insel oberhalb von Thamasa. Bevor Ihr mit den Leuten dieses Dorfes spricht, müssen Relm und Strago bereits zur Party gehören. Nachdem Ihr die Dörfler befragt habt, könnt Ihr direkt zu Ebot's Rock fliegen. Der Eingang steht schon offen. Locke: Locke findet man in Phoenix Cave. Dort ist auch der Esper Phoenix versteckt.

(W. o. R. = World of Ruins,  
W. o. B. = World of Balance)

## Secret of Mana 2 (SNES) Wilhelm Wekwart, Ausgabe 9/97:

Roger Cuypers faxte uns: Um die letzte Verwandlungsstufe zu erreichen, benötigt Ihr einige spezielle Items, die den Charakteren die nötige Kraft geben. Zuerst solltet Ihr Euch einen Vorrat an Manasamen zulegen (achtet auf die Fragezeichen in der Itemliste!). Die Samen holt Ihr Euch dann am besten im letzten großen Dungeon vor der Finalschlacht im Mana-Heiligtum, wenn Ihr dort mehrere Feinde besiegt habt. Öffnet die Truhen, die hinterlassen werden! (Die Samen könnt Ihr in den Blumentöpfen der INNs benutzen.) Für jeden Samen erhält man ein spezielles Item. Jedes dieser Items symbolisiert eine bestimmte Verwandlungsstufe (siehe Tabelle von

| Name      | hell/hell | hell/dunkel | dunkel/hell | dunkel/dunkel |
|-----------|-----------|-------------|-------------|---------------|
|           | Gold      | Silber      | Grün        | Rot           |
| Durant    | Emblem    | Emblem      | Emblem      | Emblem        |
| Kevin     | Amulett   | Amulett     | Amulett     | Amulett       |
| Hawkeye   | Würfel    | Würfel      | Würfel      | Würfel        |
| Angela    | Buch      | Buch        | Buch        | Buch          |
| Charlotte | Flasche   | Flasche     | Flasche     | Flasche       |
| Leace     | Kette     | Kette       | Kette       | Kette         |

| Esper     | Fundorte/Erscheinen                                                    | Zauber                               |
|-----------|------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| Bahamut   | Nach dem Kampf mit dem Luftdrachen Doom Gaze                           | Flare                                |
| Odin      | Ancient Castle (W. o. R.)                                              | Meteor                               |
| Raiden    | Tauschen gegen Odin in Ancient Castle (W. o. R.)                       | Quick                                |
| Ragnarok* | Haus in Narshe (W. o. R.)                                              | Ultima                               |
| Crusader  | Alle acht Drachen besiegen (letzter in Kefka's Tower)                  | Merton, Meteor                       |
| Phoenix   | Erhält man von Rachel, nach man Locke gefunden hat                     | Life, Life 2, Life 3, Cure 3, Fire 3 |
| Ramuh     | Zozo (W. o. B.)                                                        | Bolt, Bolt 2, Poison                 |
| Kirin     | Zozo (W. o. B.)                                                        | Cure, Cure 2, Regen, Antidot, Scan   |
| Stray     | Zozo (W. o. B.)                                                        | Muddle, Imp, Float                   |
| Siren     | Zozo (W. o. B.)                                                        | Sleep, Mute, Slow, Fire              |
| Ifrit     | Magitek Facility (Fabrik W. o. B.)                                     | Fire, Fire 2, Drain                  |
| Shiva     | Magitek Facility (W. o. B.)                                            | Ice, Ice 2, Rasp, Osmose, Cure       |
| Maduin    | Magitek Facility (W. o. B.)                                            | Fire 2, Ice 2, Bolt 2                |
| Bismark   | Magitek Facility (W. o. B.)                                            | Fire, Ice, Bolt, Life                |
| Unicorn   | Magitek Facility (W. o. B.)                                            | Cure 2, Remedy, Dispel, Safe, Shell  |
| Carbunkl  | Magitek Facility (W. o. B.)                                            | Reflect, Haste, Shell, Safe, Warp    |
| Shoat     | Magitek Facility (W. o. B.)                                            | Bio, Break, Doom                     |
| Golem     | Auktionshaus in lidoor                                                 | Safe, Stop, Cure 2                   |
| Zone Seek | Auktionshaus in lidoor                                                 | Rasp, Osmose, Shell                  |
| Phantom   | Magitek Facility (W. o. B.)                                            | Bserk, Vanish, Demi                  |
| Fenrir    | Nach dem Kampf mit Phunbaba in Mobliz (W. o. R.)                       | Warp, X-Zone, Stop                   |
| Tritoch   | Oberhalb des Eisfeldes in Narshe (W. o. R.)                            | Fire, Ice 3, Bolt 3                  |
| Terrato   | Umaro's Cave bei Narshe (W. o. R.)                                     | Quake, Quatr, W-Wind                 |
| Palidor   | Solytary Island (W. o. R.)                                             | Haste, Haste 2, Slow, Slow 2, Float  |
| Starlet   | Nach dem Kampf mit Chadarnook auf dem Bücherregal in lidoor (W. o. R.) | Cure, Cure 2, Cure 3, Regen, Remedy  |
| Sraphim   | Von einem Mann in Tzen (W. o. R.)                                      | Life, Cure, Cure 2, Regen, Remedy    |
| Alexander | Doma Castle in Cyan's Dream (W. o. R.)                                 | Pearl, Shell, Safe, Dispel, Remedy   |

\* zu Ragnarok: Nehmt das Schwert und nicht den Esper! Ihr müßt Euch in einem Haus in Narshe das Cursed Shield holen. Nach zirka 250 Kämpfen verwandelt es sich in den Paladin Shield. Damit erlernt man auch den Zauber Ultima.

Christopher Zasche). Fliegt anschließend zum Mana-Heiligtum, um den Raum mit den zwei goldenen Statuen, zwischen denen weiter oben ein graues Götterbild steht, zu suchen. Sprecht es mit jedem Charakter an! Wenn Ihr nun aufgefordert werdet, einen der Geister zu benutzen, drückt Ihr statt dessen nach unten und benutzt eines der speziellen Items Eurer

Wahl. (Für diesen Prozess benötigt Ihr mindestens Level 40.)

## Super Metroid (SNES)

Stefan Schröder, Ausgabe 11/97:

Bei der Suche nach dem 15. Missile Pack im Sektor Norfair weiß Jutta Gut aus dem 'fernen Wien' Rat. Zunächst stellt sie fest, daß alle 15 Packs im Spieleberater eingezeichnet sind (!!). Das würde bedeuten, Stefan müßte sich nur noch einmal auf der Karte genau umsehen. Da es jedoch selbst dann noch recht schwierig sein kann alle Missiles aufzustöbern, hat Jutta ein paar besonders knifflige Stellen kurz beschrieben. Welches Pack das gesuchte ist, wissen wir leider nicht, vielleicht ist es aber dabei ...

1. Auf dem Weg zum Crocomire kommt man in einen Raum mit bröckeligen Steinen. Ganz links oben sind die Missiles versteckt.
2. Dort, wo Ihr sehr weit springen müßt, um an den Grappling Beam zu gelangen, befinden sich rechts oben in der Wand einige weitere Missiles.
3. Nachdem man die Säulen in Norfair zerstört hat, muß man sich mit der Screw Attack ganz hinauf und dann weiter nach links arbeiten. Im nächsten Raum muß der Boden mit Bomben gesprengt werden, um an die Missiles darunter zu kommen.
4. Nachdem man Ridley besiegt hat, findet man auf dem Weg nach oben zwei Missile-Packs.



# Zieh sie Dir rein!



Command & Conquer 2  
(Virgin, PlayStation)



JAMMA Arcade-Show  
(Messeneurs)



MDK  
(Acclaim, PlayStation)

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

NINTENDO<sup>64</sup>, SONY PLAYSTATION UND SEGA SATURN: ALLE AKTUELLEN INFORMATIONEN ZU DEN NEXT-GENERATION-KONSOLEN GIBT ES MONATLICH IN neXt LEVEL. NEWS, PREVIEWS, TESTS, TIPS UND TRICKS SIND NATÜRLICH FESTER BESTANDTEIL JEDER AUSGABE. INTERVIEWS MIT PROGRAMMIERERN UND GAME-DESIGNERN, REPORTAGEN ÜBER AKTUELLE SPIELENTWICKLUNGEN UND ARCADE-NEWS VERMITTELN EINEN AUSBlick AUF DIE HIGHLIGHTS VON MORGEN – UND DAS ALLES ZU EINEM PREIS VON NUR 5,90 DM.





## SNES

### VERKAUFE

**SNES** + 8 Spiele + Game Saver DM 350, auch einzeln! Verkäufe außerdem Game Boy + 4 Spiele DM 100 VB, Tel.: 06762-5549, ab 15 Uhr, Matthias

**Verkaufe** SNES mit 12 Spielen und 2 Controllern für nur DM 450, Tel.: 05241-75754, Daniel

**Verkaufe** Super Metroid DM 35, ISS Deluxe DM 50, WWF Raw DM 35, Super Wrestle Mania DM 15, Controller DM 15, 6-Spieler-Adapter DM 20, Tel.: 0711-4579662, Thomas

**SNES** + SGB + 8 Spiele (Wrestling, Plok, Secret of Evermore) DM 400, Game Boy + 6 Spiele DM 199, SGB-Adapter DM 50, SNES- u. GB-Spiele ab DM 30-70, Pinocchio, SoE je DM 70, Cool Spot DM 60, Tel.: 07631-13875, Frank

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

**SNES**, 2 Pads DM 80, SoE DM 40, SaSo, NBA '95 DM 30, Rock 'n Roll Racing, S. Mario All-Stars, R-Type, VMStr. je DM 20, alles zus. DM 300 (plus Mags), suche Breath of Fire 2, FF 3, CR, S. Mario RPG, biete bis DM 50, Tel.: 037366-6281, Poly

**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

**Final Fantasy III** für DM 100 (originalverpackt und sehr gut erhalten), Tel.: 09561-75952, Gerd

**DKC 3** DM 40, SM-Allstars DM 20, SMW DM 20, StarWing DM 40, ISSD DM 40, 6-Spieler-Adapter DM 15, 2 SNES-Controller, je DM 15, Tel.: 04182-22740, Michael

**Achtung!** SNES + 2 Pads DM 290, SoM, SoE, Theme Park, DKQ, Illusion of Time, je DM 80, Zelda, Super Morph, SMW, je DM 60, komplett DM 750, suche günstig N64, Tel.: 039833-22590, Mario

**Verkaufe** SNES DM 100, Street Fighter 2 Turbo DM 40, Tel.: 030-9712012, Borislav

**Verkaufe** SNES mit 10 Spielen u. 2 Joypads u. Spielen wie z. B. F-Zero, StarWing, Toy Story, Super Metroid,

DKC, Preis: DM 600 VB, Tel.: 02774-73055, Sascha Beck

**SNES** mit 2 Controllern DM 100, Super Game Boy DM 50 sowie div. Spiele, je zwischen DM 30 u. DM 60, Berater zu Zelda u. Mario, je DM 10, alles wie neu! Tel.: 06441-28615 + 34682, Dirk

**Portofrei**, Tips + Tricks + ARP-Codes 2/96-8/97 + Super Mario World DM 25, DKC + Spieleberater DM 67, Kirby's Ghost Trap DM 69, Tetris + Dr. Mario DM 68, Wave Race 64 DM 88, Tel.: 06023-970045, Michael

**SNES** mit Maus, 2 Pads, Joystick, Tasche und 16 Spielen, z. B. S. of Mana, Plok, Zelda, Illusion of Time usw., Preis nach Vereinbarung, Tel.: 09363-5234, Julian

**SNES**, Toy Story, DKC 2 + 3, FIFA, Give N Go, Turtles in Time, Batman Returns, Probotector usw., Game-Boy-Spiele, NES- u. PSX-Spiele, N64-Spiele: PilotWings, Star Wars, Blast Corps, TOTAL! u. Nintendo-Hefte, Tel.: 02553-6959, Frank

**Zelda 3** DM 50, Mario All-Stars DM 45, Worms DM 90, Plok DM 40, NBA Jam T. E. DM 75, Super Strike Gunner DM 40, Jimmy Connors Tennis DM 60, WeaponLord DM 90, alles zusammen DM 420, Florian

**Super** Nintendo komplett gegen Gebot, Batman, Earthworm Jim, Turtles in Time, je DM 40, Tel.: 0671-66503, Christian

**Shadowrun**, Super Conflict, DKC 2, je DM 70, Actraiser 2, SMW 2, Lost Vikings, Aladdin, Castlevania 4, Billard, M + M 2, je DM 60, DKC 1, Golf, Zelda, StarWing, J. Jones 3, Star Wars 3, je DM 40, Tel.: 04371-6669, Göran

**Verkaufe** DKC 1 + Spieleberater, DKC 2 + 3 für insg. DM 200! Tausche auch gut erhaltenes Star Wars für N64 gegen Wave Race 64, Tel.: 07741-2085, Torsten

**Verkaufe** Mario All-Stars DM 30, Royal Rumble DM 35, Mario 2 DM 55, AV-Kabel DM 15, Mario 2 Spieleberater DM 10, TOTAL! 6/95 -1/97, Nintendo-Club-Hefte 3/93, 4/93, 5/96, Tel.: 02733-3121, Karsten

**SNES** + 2 Pads + Super Game Boy + 10 Spiele (DKC 3, SFF 2, Kawasaki Superbikes, Power Drive, SMK, SMW usw.) für DM 500, Tel.: 036022-91187, Stefan

**Spiele:** StarWing DM 40, Mr. Nutz DM 35, Dino City DM 35, S. Adventure Island DM 35, Axelay DM 50, Mickey Mania DM 40, Magical Quest - starring M. Mouse DM 40, nach 20 Uhr, Tel.: 02327-35595, Erich

**Zool**, Alien 3, S. Ghouls 'n' Ghosts, Turtles in Time, SMW, NBA, Mega Man 1-5, The Guardian Legend, Zelda 1 + 2, Snake Rattle 'n Roll, California Games, Pin Bot, Super Mario 64, Tetris, World Cup, jedes

SNES-Spiel kostet DM 20-30, N64-Spiele kosten DM 50, S. Mario 2 + 3 + Monopoly DM 150, Tel.: 0421-3499863, Hans Hinrich

### SUCHE

**Suche** the 7th Saga, Final Fantasy II + III, Super Mario RPG, zahle pro Spiel bis DM 125, wenn komplett mit Verpackung und Anleitung, Tel.: 0611-462136, Jacob

**Suche** günstiges SNES mit Spielen sowie einen Game Boy mit Spielen, können auch ältere Spiele sein, bitte Liste an: Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt

**Suche** Breath of Fire 1, Theme Park u. S. Metroid für SNES u. Mystic Quest für Game Boy, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 0421-231681, Christian

**Flashback**, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 034461-55504, erst ab 16 Uhr, fragt nach Enrico

**Suche** Secret of Evermore, Illusion of Time, Shadowrun und Rock 'n Roll Racing, zahle zwischen DM 15 u. 35 je Spiel oder tausche gegen eins von 20 meiner Spiele, Tel.: 03522-500858, fragt nach Robert

### TAUSCHE

**Tausche** und verkaufe SNES-Spiele, habe ca. 25 Spiele zur Auswahl, PAL- und US-Versionen, Tel.: 06441-24263, nach 12 Uhr mittags, Scott

**Tausche** The Legend of the Mystical Ninja gegen Super Bomberman (egal, ob 1/2/3), StarWing oder Stunt Race FX, Anfragen an Benjamin unter Tel.: 07308-921040 oder via e-mail ben.gasser@gmx.de oder Quix 01656-2964075

**Habe** Secret of Evermore, Turtles in Time, Fighters, Sim City u. a., tausche gegen Star Trek Academy, Wing Commander, Super Swiv, Super Bomberman 2, 3 od. 4 od. Turn and Burn, Tel.: 05263-8235, Eddy

**Suche** Street Fighter Alpha 2, Mega Man X3, King Arthur's World, MechWarrior 3050, Turok (N64, UK), tausche gegen Shadowrun, Zelda 3, Illusion of Time, Skyblazer, Turok (N64, dt) usw., Tel.: 07361-36324, Tino

## NES

### VERKAUFE

**Verkaufe** NES mit 6 Spielen und 1 Controller für nur DM 150, Tel.: 05241-75754, Daniel

**Verkaufe** NES, Controller und Spiele: Legend of Zelda, S. Mario Bros., S. Mario Bros. 3, Robin Hood, Snake Rattle 'n Roll, alles DM 50, Tel.: 06104-2005, Siljen

**NES**, 3 Pads, 4-Spieler-Adapter, SMB 2, Tetris, Nin. World Cup, MM 4, Rad

Racer, K.O. Boxing, Wizzard & Warrior, Robin Hood und die GB-Spiele Tetris u. Yoshi's Cookie, Tel.: 06078-71202, Manuel

**Verkaufe** NES mit 2 Joypads u. 18 Spielen, z. B. Formel 1, Tennis, Golf, Super Mario 1, 2, 3 usw. für DM 460, bin da ab 14 Uhr, Tel.: 06322-980442, Dominic

### SUCHE

**Suche** NES-Spiele aller Art, biete bis zu DM 15, Tel.: 04641-7379, Jérôme

## GAME BOY

### SUCHE

**Suche** dringend Game-Boy-Spiel Mystic Quest, Tel.: 03571-416518, nach 19 Uhr, Maik

**Stop!** Suche GB, N64, SNES + NES mit Spielen, bitte meldet Euch unter Tel.: 0641-970436, Monika

**Game-Boy-Spiele** Tiny Toons und Tom & Jerry preisgünstig zu kaufen gesucht! Tel.: 037606-2415, Wolfgang

## N64

### VERKAUFE

**Nintendo64:** Turok (dt), PAL-Version für DM 70, Tel.: 06222-74762, werktags ab 16 Uhr, Adrian

**International** Superstar Soccer 64 für DM 110 + Nachnahme, Blast Corps für DM 90 + NN zu verkaufen, Achtung: Nur mittwochs, 17-20 Uhr, anrufen, Tel.: 02551-5756, Roman

**Verkaufe** Mario Kart 64 oder Super Mario mit 120 Sternen für je DM 50, Tel.: 09561-63802, Robert

**Blast Corps** DM 100, FIFA DM 50, Super Mario 64 DM 50 inkl. Verpackung und Anleitung, PAL, evtl. Tausch, Tel.: 06441-28615 + 34682, Dirk

**Verkaufe** für Nintendo64 Spiel Turok für DM 80, Tel.: 06104-2005, Siljen

**Verkaufe** N64-Spiele: Blast Corps, Mario Kart, Turok, Wave Race, FIFA, für je DM 70, Tel.: 09644-1802, Markus

**Verkaufe** ständig neue und alte N64-Spiele, zur Zeit die Topspiele Mario 64, Turok u. PilotWings, alle in 1A-Zustand zu einem sensationellem Preis! Ruft an! Tel.: 03621-855679, Andreas

**ISS 64** und Mario Kart 64, beide Spiele dt. u. 1A-Zusand für DM 170, verkaufe auch TOTAL! 1/94-10/95 u. NFV 1/94-9/96, 12 Hefte DM 50, Tel.: 0221-5952398, Harald

**Turok** - Dinosaur Hunter DM 90, Wave Race 64 DM 70, Tel.: 06192-24082, Jonas



**Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!**



**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  
**Autogrammarte:** Shigeru Miyamoto

## TOTAL! 2/97



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

## TOTAL! 3/97



**Specials:** N64 in Deutschland, Mario Kart 64 (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:** Mole Mania  
**Tips&Tricks:** DKC 3 (Teil 3)  
**Poster:** Blast Corps

## TOTAL! 5/97



**Specials:** Ake 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

- |                                        |                                        |
|----------------------------------------|----------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 3/96 DM 6,80  | <input type="checkbox"/> 5/97 DM 6,80  |
| <input type="checkbox"/> 4/96 DM 6,80  | <input type="checkbox"/> 6/97 DM 6,80  |
| <input type="checkbox"/> 5/96 DM 6,80  | <input type="checkbox"/> 7/97 DM 6,80  |
| <input type="checkbox"/> 7/96 DM 6,80  | <input type="checkbox"/> 8/97 DM 6,80  |
| <input type="checkbox"/> 8/96 DM 6,80  | <input type="checkbox"/> 9/97 DM 6,80  |
| <input type="checkbox"/> 9/96 DM 6,80  | <input type="checkbox"/> 10/97 DM 6,80 |
| <input type="checkbox"/> 10/96 DM 6,80 | <input type="checkbox"/> 11/97 DM 6,80 |
| <input type="checkbox"/> 12/96 DM 6,80 | <input type="checkbox"/> Sonderhefte   |
| <input type="checkbox"/> 1/97 DM 6,80  | <input type="checkbox"/> 3/96 DM 5,80  |
| <input type="checkbox"/> 2/97 DM 6,80  | <input type="checkbox"/> 1/97 DM 5,80  |
| <input type="checkbox"/> 3/97 DM 6,80  | <input type="checkbox"/> 3/97 DM 3,90  |
| <input type="checkbox"/> 4/97 DM 6,80  |                                        |

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

Name

— Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

**Achtung! Bitte vergesst 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!

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

# TOTAL!



**ECS**  
VIDEOGAMES AND MORE

Stellinger Weg 9 (Nähe  
U-Bahnhof Osterstr.)  
20255 Hamburg  
Tel.: (040) 40 91 79

**Nintendo<sup>64</sup>**  
Sega Saturn  
Sony PlayStation  
Neo-Geo CD  
3DO  
SNES  
PC-CD-ROM  
Zubehör  
Kabelspezialanfertigungen  
Express-Umbau  
Animes • Mangas  
Importspiele & Zeitschriften

AN & VERKAUF VON  
GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

**PHILIPS**  
**Nintendo**  
**GAME BOY**  
**GAME GEAR**  
**SEGA**  
**IBM - PC**  
**CD-ROM**

0541-  
66016  
66017

NATURER STR. 20  
49076 OSNABRÜCK  
Fax.: 0541-66015

Video und Computergames

**Munich**  
**Software**  
**Center**  
... wer sonst!

Grillparzerstr. 42  
81675 München  
Tel.: 089-470 21 22

Häberlstr. 26  
80337 München  
Tel.: 089-53 41 15

Theresienstr. 152  
80333 München  
Tel.: 089-52 27 87

In Zusammenarbeit mit Playcom

Holbeinstraße 2-4  
24539 Neumünster  
Telefon 04321 / 22737  
Telefax 04321 / 23312

**NINTENDO 64**

|                                  |          |
|----------------------------------|----------|
| NINTENDO 64 komplett dt          | DM299,00 |
| ANTENNENKABEL ORIGINALdt         | DM 39,00 |
| CONTROLLER grau, farbig dt       | DM 54,00 |
| CONTROLLER PAK N64 dt            | DM 34,00 |
| CONTR. PAK 1 M. farbig dt        | DM 39,00 |
| CONTR. PAK 4 M. AUTOMATIC 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                 | DM 89,00 |
| Clayfighter 63 1/3 dt            | DM139,95 |
| Dark Rift dt                     | DM134,00 |
| Diddy Kong Racing dt             | DM 89,95 |
| Extreme G dt                     | DM139,95 |
| F1 Pole Position dt              | DM129,00 |
| Fifa 98:WM Qualifikation kpl. dt | DM129,00 |
| G.A.S.P. dt                      | DM139,95 |
| Goemon* dt                       | DM149,00 |
| Hexen 64 dt                      | DM134,00 |
| Int. Superstar Soccer 64 kpl. dt | DM129,00 |
| Lamborghini 64 dt                | DM129,00 |
| Lylat Wars+Rumble Pak kpl. dt    | DM129,00 |
| Mischief Makers dt               | DM 89,00 |
| Multi Racing Championship dt     | DM139,00 |
| NFL Quarterback Club 98 dt       | DM119,95 |
| Pilotwings 64 kpl. dt            | DM 99,95 |
| San Francisco Rush dt            | DM129,00 |
| Star Wars: Shadows of... dt      | DM109,95 |
| Super Mario 64 kpl. dt           | DM 79,95 |
| Super Mario KART 64 dt           | DM 89,00 |
| Top Gear Rally dt                | DM139,00 |
| Turok -uncut- pal. dt            | DM139,95 |
| Wargods dt                       | DM139,95 |
| Waverace 64 kpl. dt              | DM 89,00 |

**SUPER NINTENDO**

|                      |          |
|----------------------|----------|
| Arcanoid dt          | DM 89,00 |
| Harvest Moon kpl. dt | DM 89,00 |
| 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 |
| Enemy Zero (4 CD's)* dt.          | DM109,00 |
| Fifa 98-WM Qualifikation kpl. dt. | DM 89,00 |
| Formular Karts 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 |
| Colony Wars                | DM 89,00 |
| Command&Conquer 2 kpl. dt. | DM 99,00 |
| Crash Bandicoot 2 kpl. dt. | DM 89,00 |
| Deathtrap Dungeon kpl. dt. | DM 89,00 |
| Final Fantasy 7 dt.        | DM104,95 |
| G-Police dt.               | DM 99,95 |
| Hercules dt.               | DM 88,00 |
| MDK kpl. dt.               | DM 89,00 |
| NHL Breakaway '98 dt.      | DM 89,00 |
| Pandemonium 2 kpl. dt.     | DM 89,95 |
| Resident Evil DC uncut dt. | DM 84,00 |
| Tomb Raider 2 kpl. dt.     | DM 99,00 |
| V - Rally kpl. dt.         | DM 84,00 |
| Warcraft 2 kpl. dt.        | DM 84,00 |
| 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  
Besondere Bestimmungen für Index-Spiele auf Anfrage  
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

**THEO KRANZ  
GAMES**

VERSAND &amp; 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

**BERLIN**  
**UFO GAMES**  
Ladenverkauf & Versand

Ankauf von gebrauchten Spielen

Kein Problem wir kaufen Ihre Playstation um.

**Nintendo 64**

|                              |        |
|------------------------------|--------|
| Blast Corps*                 | 109,00 |
| Clayfighter*                 | 139,00 |
| Fifa 64                      | 89,00  |
| Goemon*                      | 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 (Ausz. 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  |

**3DO**

|                            |       |
|----------------------------|-------|
| LifeForce Zenith           | 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 |
| Umbaucht                   | 19,00 |
| Alps Pad                   | 89,00 |
| Analog Joypad              | 59,00 |
| Antennen Kabel             | 29,00 |
| MemoryCard (Black Nachbau) | 29,00 |
| MemoryCard (720)           | 89,00 |

**Saturn**

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Bombberman           | 89,00 |
| Daytona 2            | 89,00 |
| Fighters Megamix     | 89,00 |
| Manx TT              | 89,00 |
| Shining the Holy Ark | 89,00 |

**SNES**

|                              |        |
|------------------------------|--------|
| Acme Animation Factory       | 59,00  |
| Breath of fire 2             | 109,00 |
| Casper*                      | 119,00 |
| Donkey Kong 3                | 119,00 |
| Fifa 97                      | 109,00 |
| Grundgerät gebraucht         | 89,00  |
| Lufia DT                     | 109,00 |
| NBA Live 97                  | 109,00 |
| NHL Hockey 97                | 109,00 |
| PGA Tour 97                  | 119,00 |
| Sim City 2000                | 119,00 |
| Terranigma (engl. Anleitung) | 99,00  |
| Toy Story                    | 109,00 |
| US chrono Trigger            | 129,00 |

**3DO**

|                   |       |
|-------------------|-------|
| Death Keep        | 59,00 |
| Gex               | 59,00 |
| Hell              | 59,00 |
| Out of this World | 59,00 |
| Road Rash         | 59,00 |
| Syndicate         | 59,00 |
| Theme Park        | 59,00 |
| Wing Commander 3  | 59,00 |

Ihr bestellt, wir liefern  
Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog  
Porto und Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei  
Preisänderungen + Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten  
Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

**UFO GAMES** - Bundesallee 71 - 12161 Berlin  
Nähe Bundesplatz  
fon+fax - 030 859 36 35

\* Vorankündigungen  
Auch Importe im Angebot  
Händleranfragen erwünscht



Der Nikolaus, der bahnt sich an,  
und Erwin hält sich strickt daran,  
die Stiefelchen auch schön zu putzen,  
denn das hat ja einen Nutzen.  
Geschenke will er tolle haben,  
sich an deren Späße laben.  
Möglichkeiten gibt es viele,  
Sachen von Mattel, Bosch, Miele,  
am liebsten hätte er jedoch,  
ein neues Spielchen noch.

Die Mutter kann sich nicht entscheiden,  
denn sie hat die Qual der Wahl.  
Doch gibt's ein Ende für das Leiden,  
schaut sie nur nach in der TOTAL!

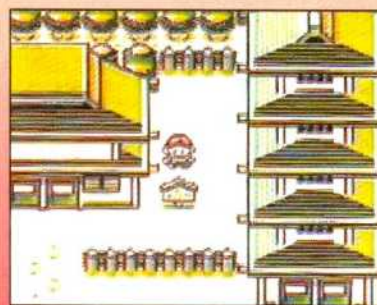
Wer auch nach Weihnachten noch wissen möchte,  
was sich auf dem Videospielmekmarkt so tut, der  
kann seine Mutter am **2. Januar 1998**  
zum nächsten Kiosk schicken, damit sie  
eine **TOTAL!** besorgt. (Selbst kau-  
fen geht aber auch!)

## Pocket Monsters

Schon seit Monaten führt Pocket Monsters für den Game Boy die Verkaufscharts der Videospiele in Japan an. Der gewaltige Erfolg hat Nintendo dazu veranlaßt, das Spiel auch für das N64 und das 64DD herauszubringen. Falls Ihr genau wissen wollt, was es mit Pocket Monsters auf sich hat, dürft Ihr auf keinen Fall unsere Reportage in der kommenden Ausgabe verpassen, in der Ihr alle wichtigen Infos zu diesem Phänomen erfahren könnt.



Pocket Monsters (N64)



P. Monsters (GB)

Nicht vergessen!  
**TOTAL!**  
2. Januar 1998



The Legend of Zelda (N64)



Nagano Winter Olympics (N64)



Yoshi's Story (N64)

## Nintendo Space World '97

Einmal im Jahr stellt Nintendo im Rahmen einer eigenen Messe alle Neuentwicklungen des Hauses und ausgewählter Dritthersteller vor. In diesem Jahr stehen Yoshi's Story, The Legend of Zelda – The Ocarina of Time und F-Zero X im Mittelpunkt des allgemeinen Interesses. Andere Highlights sind Vertical Edge Snowboarding und NBA Courtside, die ersten Vertreter von Nintendos neuer Sportspielreihe sowie Konamis

Nagano Winter Olympics '98. Ebenfalls schon ungeduldig erwartet wird die Präsentation des (hoffentlich) marktreifen 64DD sowie verbindliche Informationen über den Erscheinungstermin und den Preis des heiß diskutierten Disc Drives. Wir werden natürlich direkt vor Ort sein, um Euch ausführlich über alle Messeneuheiten zu berichten.

## James Bond und Turok für den Game Boy

Die Abenteuer von James Bond und Turok könnt Ihr demnächst auch auf dem Game Boy nachspielen. Acclaims Saurierjäger versucht sich als zweidimensionaler Action-Jump&Run-Held, während sich der Geheimagent seiner Majestät durch isometrische Welten kämpft und auch knifflige Räseleinlagen zu lösen hat. Inwieweit die beiden Superstars des N64 auch in schwarzweiß überzeugen, könnt Ihr im Test in der kommenden TOTAL! erfahren.



James Bond 007 (GB)



## FIFA – Die WM-Qualifikation 98

Das erste N64-Spiel, das fortgesetzt wird ist (wie sollte es auch anders sein) eine Sportsimulation. FIFA 98 steht ganz im Zeichen des Sportereignisses des Jahres – der Fußballweltmeisterschaft in Frankreich. Sicherlich nicht uninteressanter als die Gruppenspiele von Finnland und Südafrika ist die Frage, ob es EA gelungen ist, die eklatanten Schwächen von FIFA 64 in den Griff zu bekommen.



FIFA 98 (N64)

# TOTAL!

### IMPRESSUM

**Chefredaktion:** Klaus-Dieter Hartwig (kdh) (ViSP)  
**stellv. Chefredaktion:** Sandra Alter (san), Thomas Hellwig (th)

**Redaktion:** Frederic Berg (fb), Maris Feldmann (mf)  
Marco Häntsch (mc), Marcus Höfer (hō),  
Sebastian Krämer (ska)

**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 (ViSP)

**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 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

**Titel:** Automobili Lamborghini © Titus/Konami,  
Diddy Kong Racing © Rare/Nintendo

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-.

Die X-plain Verlag GmbH ist alleinige Inhaberin aller Rechte an „TOTAL! – das unabhängige Magazin“, die als Marke und Warenzeichen beim Deutschen Patentamt geschützt sind.



DIE WEIHNACHTSHITS BEI

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

# THEO KRANZ VERSAND

Laden/Versand  
97070 Würzburg:  
Juliuspromenade II

WWW.LOGON.DE/KRANZ

&amp; 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,-  |
| (GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ) |       |
| CONTROL PAD TRIDENT PRO                | 59,-  |
| CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG               | 19,-  |
| GAME BUSTER                            | 109,- |
| GAME KILLER - SCHUMMELMODUL            | 69,-  |
| LENKRAD MAD CATZ - NEW VER.            | 149,- |
| INCL. PEDALE & RUMBLE-FUNKTION         |       |
| MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG.           | 34,-  |
| MEMORY CARD 1 MEG                      | 39,-  |
| MEMORY CARD 4 MEG                      | 79,-  |
| RUMBLE PAK                             | 34,-  |
| LX-4 TREMOR PACK                       | 29,-  |
| BLAST CORPS                            | 114,- |
| BOMBERMAN 64                           | 89,-  |
| CHAMELEON TWIST (DEZ)                  | 134,- |
| CLAYFIGHTER 63 1/3                     | 139,- |
| DARK RIFT                              | 129,- |
| DIDDY KONG RACING                      | 89,-  |

|                              |       |
|------------------------------|-------|
| EXTREME G                    | 144,- |
| F1 POLE POSITION 64          | 139,- |
| FIFA 98 WM-QUALIFIKAT. (DEZ) | 134,- |
| G.A.S.P. (JAN)               | 149,- |
| GOEMON (JAN)                 | 149,- |
| HEXEN 64                     | 144,- |
| INT. SUPERSTAR SOCCER 64     | 129,- |
| LAMBORGHINI 64 (DEZ)         | 139,- |
| LYLAT WARS (STARFOX 64)      | 139,- |
| MIT RUMBLE PAK               |       |
| MADDEN 64 (DEZ)              | 144,- |
| MARIO KART 64                | 89,-  |
| MISCHIEF MAKERS              | 89,-  |
| MULTI RACING CHAMPIONSHIP    | 139,- |
| NAGANO OLYMPICS (JAN)        | 149,- |
| NBA HANG TIME                | 129,- |
| NFL QUARTERBACK CLUB 198     | 139,- |
| PILOTWINGS 64                | 109,- |
| SAN FRANCISCO RUSH           | 129,- |
| STAR WARS                    | 129,- |
| SUPER MARIO 64               | 89,-  |
| SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER | 24,80 |
| TOP GEAR RALLY               | 149,- |
| TUROK DINOSAUR HUNTER        | 129,- |
| WAVRACE 64                   | 89,-  |
| WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY    | 129,- |
| WCW VS. NWO: WORLD TOUR      | 149,- |

## SUPER NINTENDO

|                       |       |
|-----------------------|-------|
| CASPER                | 109,- |
| DONKEY KONG COUNTRY 3 | 129,- |
| HARVEST MOON          | 99,-  |
| KIRBY'S DREAM COURSE  | 49,-  |
| KIRBY'S GHOST TRAP    | 49,-  |
| LAMBORGHINI           | 89,-  |

## TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL 39,-  
REXI DT. HUND 29,-  
POCKET MAX DT. HUND 39,-

## SUPER NINTENDO

|                                |       |
|--------------------------------|-------|
| LUCKY LUKE                     | 119,- |
| SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT   | 119,- |
| SIMCITY 2000                   | 129,- |
| SUPER MARIO WORLD - CLASSICS   | 64,-  |
| WILLIAMIS ARCADEIS GREAT. HITS | 99,-  |

## GAME BOY

|                                      |       |
|--------------------------------------|-------|
| GAME BOY POCKET                      | 129,- |
| GAME BOY POCKET COLOR ED.            | 109,- |
| (ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSPARENT) |       |
| BATTERY PACK-GAME BOY                | 9,-   |
| NETZTEIL GAME BOY POCKET             | 29,-  |
| DONKEY KONG LAND 3                   | 64,-  |
| DSCHUNGBUCH - CLASSICS               | 44,-  |
| GLÖCKNER VON NOTRE DAME              | 69,-  |
| HERCULES                             | 69,-  |
| HUGO 2                               | 59,-  |
| LUCKY LUKE                           | 64,-  |
| STAR WARS                            | 44,-  |
| SUPERMAN                             | 64,-  |
| TETRIS PLUS                          | 49,-  |
| TUROK                                | 49,-  |
| WWF SUPERSTARS 3                     | 64,-  |

## ZUSÄTZLICHE WEIHNACHTS- BESTELL-HOTLINE:

0931/571601

## AUSTRIA EXPRESS BESTELL-HOTLINE

TEL: 0049

85 17 37 77

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



Lamborghini 64 139,-



San Francisco Rush 129,-



F1 Pole Position 139,-



Diddy Kong Racing 89,-



Bomberman 64 89,-



Extreme G 144,-



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

## SNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST 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 MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

Versand per NN DM 6,40 zzgl. Nachnahmegebühr; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,-; Versand und Laden; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten; UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr; Porto Ausland DM 18,- • Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. ÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602.

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



# GERADENLOS SCHNELL, BIS DASS DIE AUGEN SCHWITZEN.



90% MEGA FUN 11/97



91% VIDEO GAMES 10/97



87% MANIAC 11/97



90% N-ZONE 11/97



10/10 FUN GENERATION 11/97

NINTENDO 64



HOCHSPANNUNG LADEN



Extreme-G TM & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Developed by Probe Entertainment, Ltd.