

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO64

SUPER NINTENDO

NES

Specials

Geheimnis gelüftet:
Warum Rare so gute Spiele macht!
Exklusivinterview mit den Vätern
von Donkey Kong Country
und Diddy Kong Racing

Tests & Infos

- Wild Choppers (N64)
- Turok (Game Boy)
- Sailor Moon (SNES)
- Aero Fighters Assault (N64)
- FIFA 98 – Die WM Qualifikation (N64)



NINTENDO SPACE WORD '97

- Nintendo dreht auf: die sensationellen Spielehits von morgen: Zelda 64, Yoshi's Story, F-Zero X, Banjo-Kazooie
- 64DD: Nintendos Wunderwerk ermöglicht die Spiele der Zukunft

TOTAL! macht Schule:
Stundenpläne zum
Herausnehmen

DAS BESTE ABENTEUER ALLER ZEITEN

ZELDA 64

THE OCARINA OF TIME

■ TESTS

■ INFOS

■ NEWS

■ TIPS&TRICKS



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Asterix & Obelix Cl.	dt	74.99
Casper	dt	109.99
Cut Throat Island	dt	59.99
Donkey Kong Count. 3	dt	119.99
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	89.00
Hebereke 2	dt	79.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
Kirbys Ghost Trap	dt	79.99
NHL Hockey 97	dt	99.99
NHL Hockey 96	dt	109.00



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

Sonderangebote

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 Pigs	dt	49.99
Revolution X	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00

Zubehör

Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
----------------------	----	-------



Game Mage Mogelmod.	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

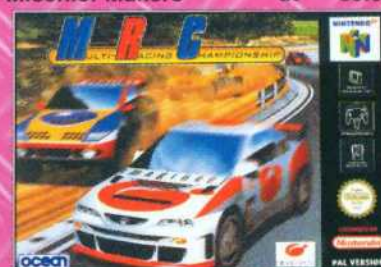
Kostenlos!



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CDI, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr

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
San Francisco Rush	dt	129.99
St. Andrews Golf	dt	139.00
Super Mario 64	dt	89.00
Top Gear Rally	dt	149.00
Turok	dt	109.00
Turok	uk	109.00
Wave Racer 64	dt	89.00
Wayne Gretz. Hockey	dt	129.00
Wild Choppers	dt	139.00

Zubehör

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



Rumble Pak (original)	dt	39.00
Rumble Pak	dt	34.99
Rumble Pak LX4	dt	34.99
S-Video Kabel N64	dt	19.99
Scart Kabel N64	dt	19.99
Universal Adaptor	dt	39.99
Universal Adapter FX	dt	49.99
Verlängerung Joyp.64	dt	19.99

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
James Bond 007	dt	69.00
King of Fighters 95	dt	49.99
Lamborghini	dt	59.00
Schlümpfe 2	dt	64.99
Tetris Plus	dt	44.99
Tim in Tibet	dt	59.00
Waterworld	dt	49.00

Sonderangebote

Mario & Yoshi	dt	39.00
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
Game Boy Pocket Netz	dt	29.99

NINTENDO 64

Blade & Barrel	dt	139.00
Blast Corps	dt	114.00



Bomber Man 64	dt	89.00
Chameleon Twist	dt	129.00
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 64	dt	89.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	129.99
Goemon	dt	149.00
Int.Superstar So.64	dt	129.99



James Bond 007	dt	149.99
John Madden Footb.64	dt	139.00

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an.

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

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

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

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

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

Ying & Yang

Nintendo stürzte die Besucher der Nintendo Space World 97 in ein Wechselbad der Gefühle: Mit *Zelda*, *Yoshi*, *Mario Artist*, *F-Zero* und *Banjo-Kazooie* hat Big N das vermutlich genialste Software-Line-up aller Zeiten am Start – doch fast alle Veröffentlichungstermine wurden in alter Tradition verschoben. Third-Party-Spiele waren zahlreich vertreten – doch kaum ein Titel konnte auf Anhieb begeistern. Nintendos Hardware- und Zubehörabteilung befindet sich in einem einzigartigen Höhenflug – doch werden Geräte wie die Game Boy pocket Camera oder das Microphone Pak jemals bei uns zu haben sein? *Mario Artist* ist eines der brilliantesten Stücke Software der Geschichte, und die damit verbundenen Ideen Nintendos sollten die Konkurrenz vor Neid erblassen lassen – doch was ist mit konkreten Angaben zum Preis des 64DD und den Spielen wie *Mother 3*? Mit der *Pocket Monsters*-Serie feiert NCL die größten Erfolge der Firmengeschichte – aber was zum Henker ist eigentlich dieses *Pocket Monsters*?

Soweit möglich, beantworten wir alle Fragen in unserem 24seitigen Messebericht. In weiser Voraussicht haben wir keine Kosten und Mühen gescheut und rücken gleich mit drei Leuten in Tokio an, um für Euch auch das kleinste Fitzelchen an Info aufzusaugen. Natürlich waren vorübergehende Gehaltskürzungen und der Verzicht auf Weihnachtsgeld die Folge, doch das wurde von der Rest-Redaktion anstandslos in Kauf genommen. Das einhellige Fazit der „Tokio-Urlauber“: Der überragende Eindruck der Spiele von Nintendo und Rare überwiegt alle Zweifel. In Anbetracht der Qualität sollten eigentlich (fast) alle anderen Software-Entwickler erkennen, daß sie ihre Berufung verfehlt haben – rituelles Seppuko wäre zumindest für die fernöstlichen Vertreter durchaus angebracht.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe und dem Rest von 1998 wünscht

**E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM**





Nintendo Space World '97

Neuigkeiten aus Fernost

12



Zelda 64 (N64)



1080° (N64)



Yoshi's Story (N64)



Banjo-Kazooie (N64)



F-Zero X (N64)

Aero Fighters Assault

Die PilotWings-Macher im Düsenrausch

39



Kein U-Boot ist mehr sicher, wenn sich Paradigms Jets auf dem N64 in den Kampf stürzen

SPECIALS

Jahresrückblick 1997	60
Sailor-Moon-Spiele	59

MESSE-NEWS

1080°	24
64DD und Zubehör	28
Acclaim Sports Soccer	36
Aero Gauge	32
Allgemeine Messe-News	12
Art of Fighting Twin	35
Augusta Masters '98	34
Banjo-Kazooie	22
Bio Tetris	34
Denryu Ira Ira Bou	34
Dual Heroes	34
F-Zero X	17
Famista 64	34
Fighting Cup/Fighter's Destiny	32
Game Boy pocket Camera	35
G.A.S.P!! Fighter's NEXTeam	33
Jungle Emperor Leo	33
Nagano Winter Olympics 64	33
NBA Courtside	25
NBA In the Zone '98	33
Pocket Monsters	26
Powerslide	36
Quest 64	32
Rev Limit	34
Sim City 2000	33
Sim City 64	33
Snow Speeder	34
Super Robot Spirits	32
Tamagotchi World 64	34
'Tennis' (von Hudson Soft)	37
Tonic Trouble	37
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	34
Yoshi's Story	20
Zelda 64	14

AKTIONEN

Große TOTAL!-Quix-Aktion	40
--------------------------	----

WETTBEWERBE

Turok-Competition	49
-------------------	----

REPORTAGE

Rare - Ein Besuch bei der renommierten Spieleschmiede inkl. Interview mit Tim Stamper	52
---	----

PREVIEWS

NINTENDO64

FIFA 98 - Die WM Qualifikation	46
Wild Choppers	38



TESTS

NINTENDO64

Aero Fighters Assault39

GAME BOY

Bust-A-Move50

Game&Watch Gallery 251

Turok48

TIPS & TRICKS

Action-Replay-Codes71

Helpline72

Shorties65

RUBRIKEN

Börse78

Das interessante Forum für alle, die ein vergriffenes Spiel oder eine günstige Konsole suchen. Wer sich von seinen antiken Schätzen trennen möchte, kann in unserer Börse sein Angebot machen.

Editorial3

Händlerregister81

Heftshop80

Auf dieser Seite können ältere Ausgaben und unsere Sonderbände per Bestellkarte nachgeordert werden.

Leser-Charts42

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

Leserpost6

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.

Poster: Stundenpläne44

TOTAL!-Intern44

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

Vorschau/Impressum82

Zubehör58

Das TOTAL!-Team nimmt die Sache für Euch in die Hand: Pads, Karten, Lightguns, Rumble Paks und allerhand nützliches Beiwerk wird ausführlich vorgestellt und auch bewertet.

FIFA 98 – Die WM Qualifikation

Fußball total!

46

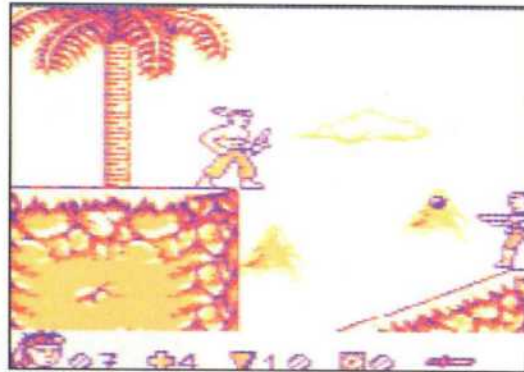


Anhand der neuesten Fußballspiele erkennt man schnell den (grafischen) Fortschritt der jüngsten Zeit

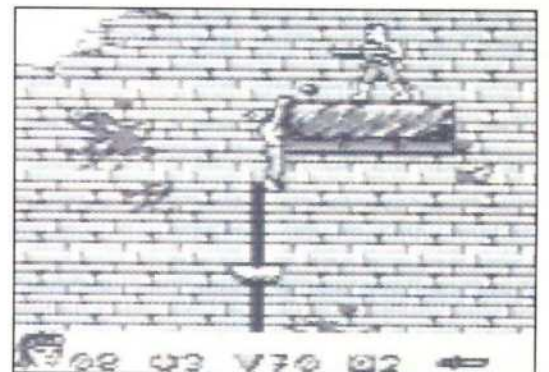
Turok

Der N64-Indianer im Kleinformmat

48



Vom 3D-Shooter zum Action-Jump&Run: ...



Der Dino-Jäger macht wirklich eine gute Figur

Rare (Teil 1)

Rare hinter den Kulissen



Unscheinbar: Die Höhle des (freundlichen) Löwen



52

Jahresrückblick 1997

Ein bewegtes Jahr



60



Daniel Brünig aus Dortmund bringt das Motto dieser Seiten auf den Punkt

Frohes Neues!

Hallo, holerö und herzlich willkommen auf Euren Leserpostseiten. Hier habt Ihr die Gelegenheit, Einfluß auf die Gestaltung Eurer TOTAL! zu nehmen. Habt Ihr Anregungen, Meinungen oder Kritik, dann nehmt kein Blatt vor den Mund, sondern schreibt es voll und schickt es her! Außerdem beantworten wir hier nach bestem Wissen und Gewissen Eure Fragen. Zumindest so viele wie möglich, denn auch diesmal türmen sich Berge von Briefen auf unseren Schreibtischen. Wenn Ihr eine künstlerische Ader habt, könnt Ihr natürlich auch das oben genannte Blatt dazu nutzen, um es zu bemalen. Wenn Ihr es dann noch an die unten stehende Adresse schickt, erhöht das Eure Chancen enorm, daß wir es abdrucken. Vergeßt aber nicht, Namen und möglichst Altersangabe zu notieren.

Eine weitere Möglichkeit, Euren Namen auf diesen Seiten wiederzufinden, ist folgende: Solltet Ihr ein witziges Foto von Euch mit einer TOTAL!-Ausgabe (na gut, zur Not auch ohne) zur Hand haben, tütet es ein, klebt 'ne Marke drauf und ab geht die Post!

Natürlich könnt Ihr Charts, Tips&Tricks, Wettbewerbs-Einsendungen oder ähnliches der Leserpost beilegen. Notiert diese aber bitte auf Extrazetteln (inkl. Adresse), da die Aufteilung in der Redaktion sonst etwas unpraktisch ausfällt. Abschließend danken wir Euch für die vielen X-mas Grüße!

**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!

Kein Wunder

1. Ich halte *Banjo-Kazooie* nicht mehr für ein grafisches Wunder, wenn man es mit *Zelda 64* und *Mother 3* vergleicht. Was sagt ihr dazu?

2. Wieso nennt ihr Controller Pak unter Continues oder Speicherkapazität im Wertungskasten?

Christian Switaiski (z. Zt. Davos)

TOTAL! antwortet:

1. Fred, Julian und Klaus sind da seit der Space World ganz anderer Meinung. *Zelda* wird zwar am sehnlichsten erwartet, doch *B-K* ist technisch noch beeindruckender.

2. Controller Pak sollte – genauso wie „Batterie“ – unter Continues stehen, da es ermöglicht, das Spiel fortzusetzen. Unter dem Punkt Speicherkapazität hat es, wie beim extreme-G-Test, nichts zu suchen.

Zugegeben, unser traditioneller Wertungskasten entspricht nicht ganz den Anforderungen, alle Infos über N64-Spiele unterzubringen. Wir werden ihn deshalb in Kürze auf den neuesten Stand bringen.

Sag' mir quando

1. Stimmt es, daß *Tetrisphere* erst im Jahr 2000 nach Deutschland kommt?

2. Warum ist *Yoshi 64* in 2D und nicht in 3D?

Sandra Baumgartner, A-Trofaiach

TOTAL! antwortet:

1. Nein, wer behauptet denn das? Die Angabe in unserem Preview – 1998 – ist immer noch Stand der Dinge. Sobald sich Nintendo zu einem genauen Termin durchgerungen hat, folgt der Test.

2. Warum nicht? Polygongrafik ist nicht jedermanns Sache. Während in Amerika 3D als Maß aller Dinge gilt, stehen viele Japaner gar nicht auf eckige Grafik. Daß es für das N64 fast ausschließlich 3D-Spiele gibt, könnte auch zum mäßigen Erfolg des 64-Bitters in Fernost beigetragen haben.

Yoshi in 3D wäre schließlich nur eine Kopie von *Super Mario 64*. Ein weiterer Aspekt ist: Nicht jeder N64-Besitzer hatte bereits ein SNES mit *Yoshi's Island*. Warum also nicht ein ähnliches Spiel auf dem 64-Bitter herausbringen? Wenn Du *Yoshi's Story* erst einmal in Aktion gesehen hast, willst Du das Spiel gar nicht anders haben – wir gehen mal davon aus, daß es Dir da genauso gehen wird wie uns.

PS: Schönen Gruß an Deinen Sailor-Moon-Club!

Donkey Kong 64

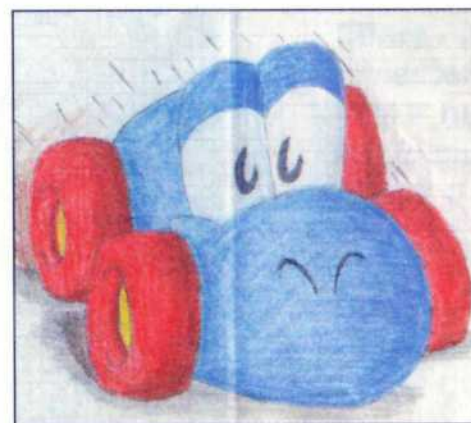
Seit drei Jahren bin ich nun schon ein treuer Fan der TOTAL!, in denen sowohl ich, als auch meine Freunde eure Zeitung, eure Leistung, eure Qualität, eure unparteiischen Tests, eure fachkundigen Aussagen und eure sympa-



Wow! Mario Reyer aus Strausberg meint zwar auch, wir seien die Besten, aber in diesem Monat ist Deine Zeichnung die beste – vor allem, falls sie wirklich nicht abgepaust ist, was wir eigentlich kaum glauben mögen (Viel Glück/Erfolg beim Abi!)

thische Schreibweise stets geschätzt haben. Inzwischen gesellen sich ja einige Zeitschriften und Magazine auf dem Markt hinzu, die sich weitgehend auf das zur Zeit boomende N64 spezialisieren. Euren bunten Mix aus N64, Super Nintendo, Game Boy und NES wissen wir alle zu schätzen – macht weiter so!!! So, nun habe ich noch fünf Fragen, deren Antworten ich bis jetzt vergebens suche. Ich hoffe und bete, daß wenigstens ihr mir helfen könnt. Also:

1. Ist *Harvest Moon* nicht zu kindlich?
2. Wie lange dauert denn der Arbeitstag beim eben genannten Spiel und was geschieht nach den 2 1/2 Jahren.
3. Habt ihr irgend etwas Neues von



Moin, Marco Mahler. Leider wird's in *Yoshis Story* keine Verwandlungen geben

Donkey Kong für das N64 gehört?

4. Wann wird *Banjo-Kazooie* in Deutschland zu haben sein?
5. Wird es noch weitere (wenigstens eins) SNES-Rollenspiele wie *Terranigma*, *Lufia* oder *Secret of Evermore* geben? Claudia Jork, Overath (+ Fangemeinde)

TOTAL! antwortet:

Zuviel des schamlosen Lobes – wir hätten die Fragen auch so beantwortet. Vielen Dank zudem für Deinen witzigen Kommentar zu einem bestimmten Thema, den wir aber außen vor lassen wollen. 1. Was meinst Du genau? Die Grafik ist jedenfalls nicht cool, sondern eher Japano-Rollenspiel-Standard. Die Thematik hingegen (Leitung eines landwirtschaftlichen Betriebes, die Suche nach der Frau fürs Leben ...) ist hingegen alles andere als kindlich.

Generell läßt sich natürlich nicht festlegen, ab welchem Alter man sich mit dem Design nicht mehr anfreunden kann. Das ist halt Geschmackssache. Wir sind der Meinung: Ein gutes Spiel kann nichts entstellen ... na ja, fast nichts.

2. Ein Tag dauert etwa fünf Minuten. Das hört sich zwar nach wenig an, doch bei 120 Arbeitstagen im *Harvest Moon*-Jahr (sehr arbeitnehmerfreundlich)

sind das schon ... äh ... hat mal jemand 'nen Taschenrechner? Nach 2 1/2 Jahren ist dann Schluß, und die große Endabrechnung folgt.

3. *Donkey Kong 64* (oder wie das Spiel letztendlich auch immer heißen wird) ist mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit in der Entwicklung. Wie Du an dem Interview in dieser Ausgabe ablesen kannst, hält Rare mit Neuigkeiten gern bis zur letzten Sekunde hinter dem Berg (Fred?). Allgemein wird vermutet, daß DK 64 als Launch-Titel für das 64DD im Westen geplant ist. Doch darüber gibt es wohl frühestens (!) auf der kommenden E3 im Mai erste Infos.

5. Man soll ja die Hoffnung nie aufgeben im Leben, doch in diesem Fall würden wir keinen Pfennig darauf verwetten. Angekündigt ist nichts mehr, und daran wird sich wohl leider auch nichts ändern.

Unmögliche Mission

1. Was ist der Unterschied zwischen einem Action-Adventure und einem Rollenspiel?
2. Was ist eigentlich mit *Mission Impossible*, wann kommt es auf den Markt? Kommt es überhaupt noch?

Stefan Schwarz

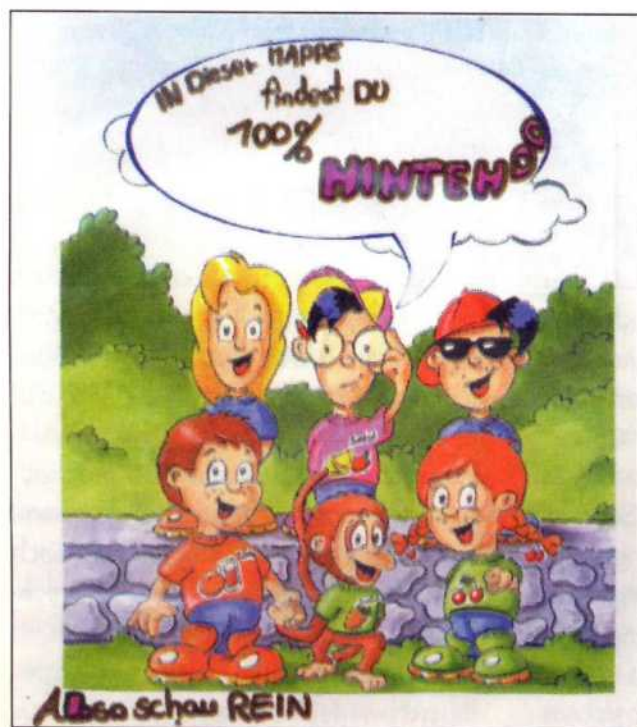
TOTAL! antwortet:

1. Die Frage wird mit schöner Regelmäßigkeit gestellt. Damit verhält es sich wie mit Weinbrand: Groß sind die Unterschiede nicht, aber fein. Action-Adventures sind, wie der Name schon sagt, Action-orientierter. Dies kann z. B. bedeuten, daß die Kämpfe Geschick im Umgang mit dem Schwert erfordern, während sie bei Rollenspielen (RPGs) in der Regel rundenweise ablaufen und z. B. der Einsatz eines richtigen Zauberspruchs nötig ist. Dann gibt es noch Unterschiede in der Entwicklung des Helden, der bei einem RPG z. B. mit steigender Erfahrung ganz neue Fähigkeiten da-

zulernt, und nicht nur Stärke und Lebensenergie ansteigen.

Über dieses Thema könnte man eine seitenlange Abhandlung schreiben, doch ist dies eigentlich unnötig, da die Überschneidungen beider Genres sehr groß sind. Es wird jedenfalls niemandem übelgenommen, wenn er/sie *Zelda* und *Secret of Mana* als Rollenspiele bezeichnet.

2. Nach Angaben des Herstellers



Mensch Sandra B., wir sind vollkommen Baff. Eine ganze Mappe voller Bilder. Womit haben wir das verdient?

4. Verbindliche Aussagen gibt es wie immer nicht. Bei Rare kann man dezent die Hoffnung hegen, daß das Spiel international zeitgleich auf den Markt kommt – so geschehen bei *Diddy Kong Racing*. *Blast Corps* hingegen zeigt, daß dem nicht so sein muß. Wir tippen darauf, daß es im Juni soweit ist. Kommenden Monat werden wir eine Auflistung voraussichtlicher Veröffentlichungstermine nachliefern.



Andreas Debray (14) aus München hat den wahren Wert von Mario Kart 64 erkannt und läßt dafür auch so bunten, schnellen Kram wie extreme-G stehen. Weiter so!



Der Erdwurm erfreut sich ungebrochener Beliebtheit, wie auch das Bild von Stephan Dippert (15) aus Zelliden zeigt. Seine 16-Bit-Abenteuer waren aber auch richtig gut

Ocean soll *Mission Impossible* im zweiten Quartal erscheinen. Da sich fast das komplette Programmiererteam vor einigen Monaten abgesetzt hat, dürfen sich nun völlig neue Leute mit dem halbfertigen Code herumplagen. Wer ein wenig von Programmierung versteht, kann sich vorstellen, daß das kein Zuckerschlecken ist.

Kermit, der Frosch?

1. Warum wurde das Zusatzgerät für das N64 eigentlich mit einem Disk Drive und nicht mit einem CD-ROM-Laufwerk ausgestattet?
2. Kann das 64DD auch größere Disks als 64 MByte verarbeiten?
3. Warum sind Nintendos 96-MBit-Module genauso teuer wie 64-MBit-Module?

Kermit, Lünen

TOTAL! antwortet:

1. Hmm, haben wir das nicht schon öfter erläutert? Also, noch mal in Kurzform: 1.) Nintendo kann nicht wie Sony auf eine eigene Produktion von CD-ROM-Laufwerken zurückgreifen, was die Herstellung wesentlich teurer machen würde. 2.) CDs können relativ problemlos raubkopiert werden, was den Spielherstellern jährlich gigantische Verluste einbringt. 3.) Das beschreibbare DD eröffnet den Entwicklern ungeahnte Möglichkeiten, die eine CD nicht bieten kann. Ein Blick in den Messebericht dieser Ausgabe bringt einige Beispiele. 2. Das ist Nintendos Geheimnis. Wenn man den aktuellen Informationen Glauben schenken darf, dann nicht. 3. Speicher ist zur Zeit relativ billig. Deshalb kostet *Diddy Kong Racing* (128 MBit) auch heute weniger als

z. B. 16-MBit-Module zu SNES-Zeiten. Die Kosten für die Fertigung der Module bleiben außerdem gleich, unabhängig von der Speicherkapazität. Letztendlich macht Nintendo natürlich bei 64-MBit einen größeren Gewinn.

Ein fröhliches Holerö!

1. Warum hüllt sich Capcom über eventuelle Entwicklungen in Schweigen?
2. Warum steckt DMA Design nicht auch einmal eine Mark in die Grafik? Es wäre doch viel mehr möglich.
3. Setzt ihr eure „Wir über uns“-Reportage fort?

Constantin Lapa, Sendenhorst

TOTAL! antwortet:

1. Tja, das wüßte wohl die gesamte Videospiel-Branche auch gerne. Daß Capcom N64-Spiele entwickelt, hat zumindest Capcom USA mittlerweile zugegeben. Welche firmenpolitischen Beweggründe zu der albernen Geheimniskrämerei führen, ist nicht nur uns schleierhaft. Vielleicht sind die Spiele ja einfach zu schlecht ... 2. Da sprichst Du einen zweiten, ungeklärten Fall aus den geheimen X-Akten der Videospielbranche an. DMA kann nicht ganz unbekannt sein, daß sich originelles Gameplay und spektakuläre Grafik nicht automatisch ausschließen. Es ist jedoch noch nicht aller Tage Abend: Fred konnte kürzlich bei DMA ein oder zwei Blicke auf *Body Harvest* riskieren und bestätigen, daß es optisch keinesfalls so unspektakulär aussieht wie *Space Station: Silicon Valley* oder seinerzeit das phantastische *Unrally* für SNES. 3. Wir dachten, „Ein Tag im X-plain Verlag“ hätte bereits genügend Entsetzen



Kurz nachdem das TOTAL!-Space-World-Messeteam wieder einen Fuß auf heimischen Boden gesetzt hatte, trudelte schon der erste Pikachu ein – von Arno Schatz aus Bochum

verbreitet. Doch da haben wir Euch wohl unterschätzt. Tatsächlich forder-ten eine ganze Reihe von Zuschriften eine Fortsetzung des Gravens. Und da uns Euer Wunsch bekanntlich Befehl ist, haben wir gleich noch einmal unsere Kamera aus dem wohlverdienten Ru-hestand gezerrt. Wir drohen hiermit an, daß mit dieser Ausgabe noch nicht Schluß ist – es sei denn, uns erreichen waschkörbeweise Gnadengesuche, oder die BPjS indiziert die Serie.

Ich habe gelesen ...

Zuerst muß ich wieder einmal betonen, daß die TOTAL! die beste Zeitschrift ist. Ich habe zwar schon viele Magazine gelesen, doch ihr seid die Besten. Diese Meinung werden ich sowie andere Leser wohl ein Leben lang beibehal-ten, wenn ihr so weitermacht.

Vor ein paar Tagen habe ich in der (Oops) gelesen, daß Sega Ende 1998 eine neue Konsole mit dem Code-Na-men Dural auf den Markt bringen wird. Es soll eine 128-Bit-Konsole sein und un-ter 400 DM kosten. Ich dachte, das N64 wäre für die nächsten drei bis vier Jahre die fortschrittlichste und mo-derne Konsole?

In besagter Zeitschrift stand außerdem, daß Sony und Eidos vertraglich festge-legt haben, daß Tomb Raider-Spiele in Zukunft nur noch für die PlayStation er-scheinen dürfen. Ist dies wirklich wahr?

Oliver Wagner, Stegersbach

TOTAL! antwortet:

Sooo, Du liest also die (Oops), das merken wir uns ... Die korrekte Info konntest Du übrigens schon in TOTAL! 10/97 lesen. Seltsamerweise wird der Dural (ehemals Black Belt, nun Katana) häufig als 128-Bit-Konsole bezeichnet, tatsächlich wird es sich aber um einen 64-Bitter handeln. Ein Preis von über 400 DM würde bedeuten, daß die ge-

plante Konsole zu teuer für den Mas-senmarkt wäre. Abgesehen davon: Sega hat noch keinen Preis bekannt-gegeben, das ist alles nur Spekulation. Sega wird Ende 98, wenn es denn bei diesem Termin bleibt, sicherlich kei-ne neue Konsole veröffentlichen, die weniger leistungsfähig als Nintendos zu dem Zeitpunkt über zwei Jahre altes Gerät (Japan: Juni 96) ist. Daß Sega jetzt schon plant, eine modernere Konsole zu veröffentlichen, liegt an dem Mißerfolg des Saturn im Westen. Ob die Rech-nung aufgeht, muß sich aber erst noch zeigen.

Sony hat die Exklusivrechte an Tomb Rai-der II erworben. Ausgenommen ist nur die PC-Version. Der Vertrag beinhaltet nur den zweiten Teil, nicht die ganze Se-rie. Somit ist diese Aussage falsch.

Er sieht rot ...

Auf der Hobby+Elektronik '97 in Stuttgart fand ich bei einem Händler einen Virtual Boy (für 50 DM inklusive Mario's Ten-nis). Außerdem gab es noch sechs an-dere Spiele.

Jetzt steht bei mir zu Hause also ein VB, und ich muß sagen, ich und alle an-deren, die mit diesem Gerät spielten, waren positiv überrascht („Sieh' dir nur mal die scharfe Grafik an“, „Mann, sind das süße Animationen.“, „Wow, ist das eine 3D-Optik.“). Die von Euch ge-nannten Augenschmerzen traten nur am Anfang etwas auf, man muß sich eben daran gewöhnen. Ein Flop zu werden, hat der Virtual Boy wirklich nicht verdient, oder?

1. Wieviele Spiele gibt es insgesamt für den VB?
2. Was denkt ihr über den VB? Könnt ihr diese Frage nicht auf der Intern-Seite klären?
3. Wie oft hat sich der VB insgesamt ver-kauft?
4. Gibt es einen Adapter, mit dem man



Nach den Mario Kart-Bildern stapeln sich nun auch die Sailor Moon-Bilder in unserer Redaktion. Martin Marchaj (17), Kusel (?). Bitte schickt uns noch mehr, wir stehen drauf!

den VB aufsetzen kann?

5. Wieviele MBit hat das kleinste bzw. das größte VB-Modul?

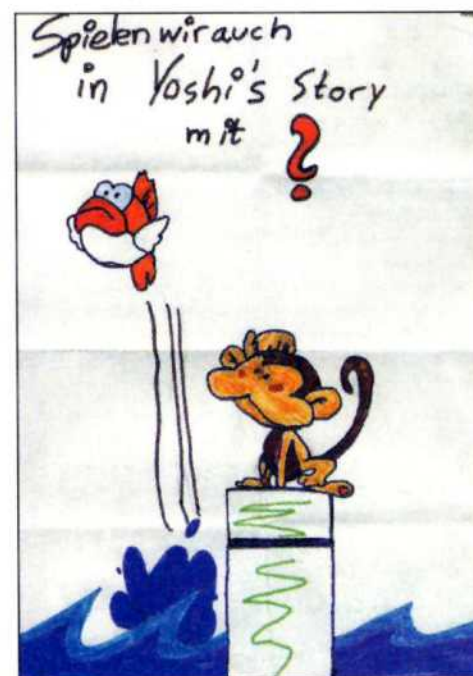
Extrafrage: Wie spricht man TOTAL! eigentlich aus? Ganz normal oder eng-lisch?

Dennis Röcker, Besigheim

TOTAL! antwortet:

Es ist doch schön, wenn der Schmerz nachläßt, oder? Wie schon gesagt, der VB ist kurzfristig ganz lustig, aber auch nur zum heutigen Dumping-Preis.

1. Es gibt 14 Spiele. *Galactic Pinball, Golf, Jack Brothers, Mario Clash, Ma-rio's Tennis, Nester's Funky Bowling, Pa-nic Bomber, Red Alarm, Teleroboxer, 3D-Tetris, Vertical Force, VB Wario Land, Virtual League Baseball und Wa-terworld.* Die in unserem Virtual-Boy-Rückblick (TOTAL! 10/96) vorgestellten *Bound High* und *Dragon Hopper* wur-den nicht mehr veröffentlicht.
2. Das hatten wir in besagter 10/96 mal gemacht – rechtzeitig zum Ende des VB. Klar, nicht jeder liest schon seit Jah-ren TOTAL!, aber wir hätten bald keine Stammleser mehr, wenn wir Themen einfach wiederholen würden. Wir kön-nen nur auf den Heftshop verweisen.



Sacha Galgon (12), L-Canach. Gute Fra-ge, nächste Frage! Wir werden sehen ...

3. So wenig, daß Nintendo nie Zahlen ver-öffentlicht hat. Man schämt sich of-fenbar.

4. War geplant, wurde allerdings auch niemals veröffentlicht.

5. Fast alle Module haben 8 MBit, *Vir-tual Boy Wario Land* ist mit 32 MBit das umfangreichste.

Extraantwort: Das kannst Du machen, wie es Dir gefällt. Ursprünglich kommt der Name aus dem Englischen, doch selbst bei uns kursieren beide Sprech-weisen.

Rundum hören

Eure Zeitschrift ist TOTAL! super und in-formativ, hat auch öfter mal einen Gag auf Lager oder ein paar Seiten für ein witziges Special übrig. Jetzt habe ich aber auch ein paar Fragen:

1. Wieviele Polygone kann das N64 in der Sekunde darstellen?
2. Wieviele Spiele gibt es ungefähr für das SNES?
3. Kann Lucas (Sennheiser Dolby-Sour-round-Kopfhörer, vgl. TI 12/97, S. 55) bei jedem N64-Spiel einen **Dolby Surround-Effekt** erzielen? Eigentlich sind doch nur *FIFA 64* und *Turok* Dolby-Sur-round-kompatibel, ihr aber spricht von *Super Mario 64* und *Mario Kart 64*.

Michael Hirsch, Husum

TOTAL! antwortet:

1. Das hängt natürlich vom Können der Programmierer, vom Grafikmodus, von den Effekten, der Musik und vielem mehr ab. Laut Nintendo und SGI sollen ca. 120.000 möglich sein.
2. Weltweit deutlich über 1000, grob geschätzt ca. 1500.
3. Wenn das Spiel überhaupt nicht auf Surround ausgelegt ist, liefert Lucas „nur“ einen beeindruckenden Raumklang. Wie wir in unserem Sound-Report in der ver-gangenen TOTAL! bereits erwähnten, muß allerdings nicht unbedingt das offi-zielle Dolby-Surround-Logo im Spiel oder auf der Packung abgebildet sein, denn das kostet Lizenzgebühren.



Chris Sander (13), Höchststadt a. d. Aisch, schickte uns diese hübsche Kompilation verschiedener N64-Charaktere (und einem Pad, wie jeder unschwer erkennen kann). Gute Spieleauswahl, Chris

Hallo, komplettes N64-Team!

Habt ihr eigentlich schon einmal bemerkt, daß eure Zeitschrift zu 80 % aus N64 besteht? Das wäre ja nicht so schlimm, wenn die Beiträge und Tests nicht völlig überzogen wären. Schade eigentlich, denn ich war seit TOTAL! 6/93 dabei. Des weiteren wollte ich noch schreiben, daß ihr mehr über Spiele schreibt, die in ca. 1/2 Jahr erscheinen, als über solche, die gerade herauskommen. Vielleicht druckt ihr diesen Brief ab, obwohl die Kritik bei den Leserbriefen rar ist.

Christian Hentschel, (?)

TOTAL! antwortet:

Deine Vorwürfe sind absolut unfair, da wir ständig versuchen, noch soviel wie

nur irgend möglich über SNES, Game Boy und sogar noch das NES zu berichten. Hast Du eigentlich schon einmal bemerkt, daß die Spiele-Veröffentlichungen zu 90 % für N64 sind? Und die Ankündigungen zu 99,99 %? Wir wissen sehr wohl, daß nicht jeder Nintendo-Fan ein N64 kaufen will oder kann und schon gar nicht muß. Aber da Nintendo sich nun einmal nur noch auf das N64 konzentriert (abgesehen vom Game Boy und Pocket Monsters), können wir uns dieser Tatsache verständlicherweise nicht völlig verschließen und so tun, als wäre das SNES noch wie vor vier Jahren das Maß aller Dinge. Außerdem sind wir der Meinung, daß wir verhältnismäßig viel Kritik abdrucken, schon allein deshalb, weil wir diese Themen

zur allgemeinen Diskussion stellen wollen, um zu erfahren, wie die Meinung der anderen LeserInnen ist. Über 90 % der Leserpost ist durchgehend positiv.

Die Wertungen der N64-Spiele halten wir nicht für überzogen, da die ersten Spiele nun einmal überdurchschnittlich gut waren – da sind sich weltweit alle Fachzeitschriften einig. Die vergangenen Monate haben zudem gezeigt, daß es nun auch reichlich mittelmäßige bis schlechte N64-Software gibt. Wir bekommen im Gegenteil viel mehr Briefe, die behaupten, daß wir einige Spiele noch zu kritisch behandelt hätten.

Spiele wie z. B. *Zelda 64*, die erst in einem halben Jahr erscheinen, sind von großem Interesse. Bestimmt jeder dritte Brief enthält Fragen zu diesem Thema. Aber wir stellen

das gerne zur Diskussion: Sollen wir über die kommenden Highlights wie *Banjo-Kazooie*, *F-Zero X*, *Zelda 64* usw. erst größer berichten, wenn sie auch zu kaufen sind? Sollen wir über aktuelle Spiele mehr als eine Doppelseite bringen, auch wenn die Wertungen im Dreierbereich oder darunter liegen?

Schreibt uns Eure Meinung!

Mißratene Polygone

Wird die Grafik von *Earthworm Jim* für N64 so eckig bleiben, oder wird sie etwas abgerundeter wie z. B. bei *Super Mario 64*? Und besteht EWJ nur aus Sprites, oder sind das auf den Screenshots aus TOTAL! 11/97 mißratene Polygone?

M. Förster, Berlin

TOTAL! antwortet:

Das sind „mißratene Polygone“. Die Grafiker von VIS bevorzugen einen – freundlich gesagt – eigenwilligen Grafikstil. Ihr zweites Projekt (*H.E.D.Z.* für PC) ist ähnlich eigenwillig gestaltet. Abgesehen davon steht ja im Text, daß sie versuchen, mit Polygonen eine Art Comic-Stil zu kreieren. Zur Zeit steckt EWJ 3D noch in den Kinderschuhen – bis zur Veröffentlichung der N64-Version kann noch einiges passieren.

Prüfstelle

Was nützt die BPjS eigentlich, wenn man die Games eh aus dem Aus-



Artur Ginger (16), Wald%&\$\$\$. Kaum zu glauben, wie verbreitet Importgames sind

land importieren kann? Ich bin zwar Schweizer, aber es interessiert mich trotzdem.

Alain Jollat, CH-Fraubrunnen

TOTAL! antwortet:

Die BPjS legt Richtlinien fest, z. B. daß bestimmte Spiele nicht an Minderjährige verkauft werden dürfen. Auch wenn sich einige kleinere Händler nicht dran halten und man die Regelung per Import umgehen kann – der ‚Nutzen‘ ist zumindest, daß sich die großen Kaufhäuser daran halten, und daß die Spiele nicht beworben werden können. Das Straßenverkehrsamt montiert ja auch nicht alle Geschwindigkeitsbegrenzungsschilder ab, nur weil die meisten Leute schneller fahren als erlaubt ...

PS: Danke für den MK-Flipper – wir haben sogleich einen Indizierungsantrag eingereicht :-)

Mondstein 64

1. Wird es von *Sailor Moon* eine N64-Umsetzung geben?
2. Zu welchem Spiel gab es die meisten Fragen in der Helpline?

Sebastian Dieter, Dettingen/Erms

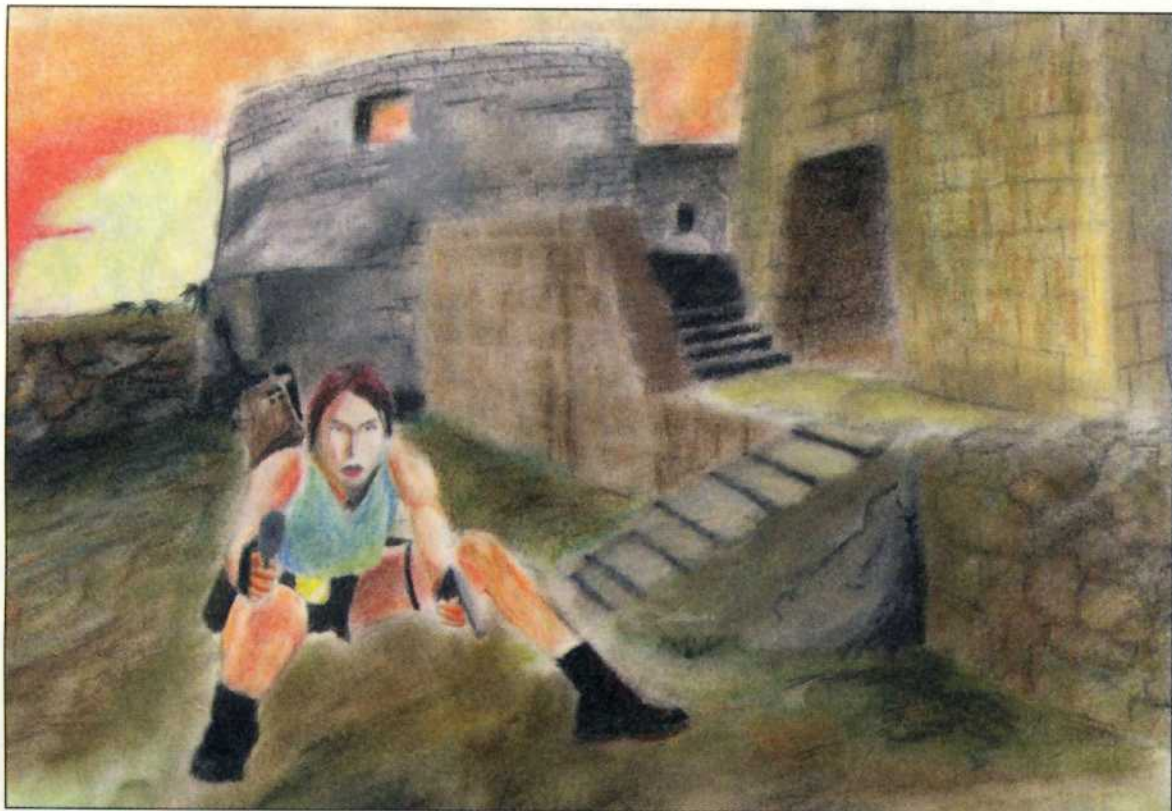
TOTAL! antwortet:

1. Die Serie lief in Japan schon vor Jahren aus, und das allgemeine Interesse an dem ‚Oldie‘ flaut immer mehr ab. Da *Sailor Moon* kein Produkt für den Massenmarkt mehr ist, wird auch keine Firma mehr ein neues Spiel in Angriff nehmen. Allerdings kursieren neuerdings unbestätigte Gerüchte über einen US-Film. Sollte der wirklich realisiert werden, könnte es dazu auch das passende Videospiel geben.
2. Die am häufigsten gestellte und beantwortete Frage war eindeutig „Wo ist bei *Secret of Mana* das Rubindiadem?“

Fehler, Fehler, Fehler

Warum hat *Mace: The Dark Age* in der Grafik nur eine 3 bekommen und *Dark Rift* eine 2–. Ihr schreibt selbst in TOTAL! 11/97, daß die Animationen aufwendiger wirken und die Kämpfer detaillierter sind. Über *Dark Rift* schreibt ihr in T! 9/97, daß die Hintergrundgrafiken einfallslos und wenig ansprechend sind.

Christian Zimmerer, Weidach



David Shelton aus Trier scheint auch mal über den Tellerrand zu schauen. Hoffentlich gibt es bald eine N64-Version des erstklassigen Action/Adventures Tomb Raider. Achtung: Noch ist nichts angekündigt!

TOTAL! antwortet:

Du hast uns ertappt – Asche auf unsere Häupter. Der Fehler liegt allerdings nicht im Vergleich, sondern im Layout der Ausgabe. Bei Mace müßte korrekterweise eine 2 unter dem Punkt Grafik stehen. Leider ist die falsche Note bei der Korrektur nicht mehr aufgefallen. Übrigens: *Dark Rift* wurde kurz vor Weihnachten überraschend in Deutschland veröffentlicht, Mace gibt es hierzulande lediglich als Import, in Österreich, Schweiz usw. auch offiziell als PAL-Version. Das war zwar hier nicht gefragt, aber wir wollten das mal erwähnen.

Noch mehr Fehler (Schande)

In Ausgabe 10/97 schreibt Ihr zu *F1 Pole Position 64*, Boullion wäre eine Phantasiefigur. Jean-Christophe Boullion, Franzose, geb. 1969, fuhr 1995 bei Sauber-Ford als Teamkollege von Frentzen und holte drei WM-Punkte. 1996 war er Testfahrer bei Williams. Nun gut, er ist kein Weltmeister, aber ein bißchen Beachtung steht auch ihm zu.

Christin Vetter, Ehringshausen

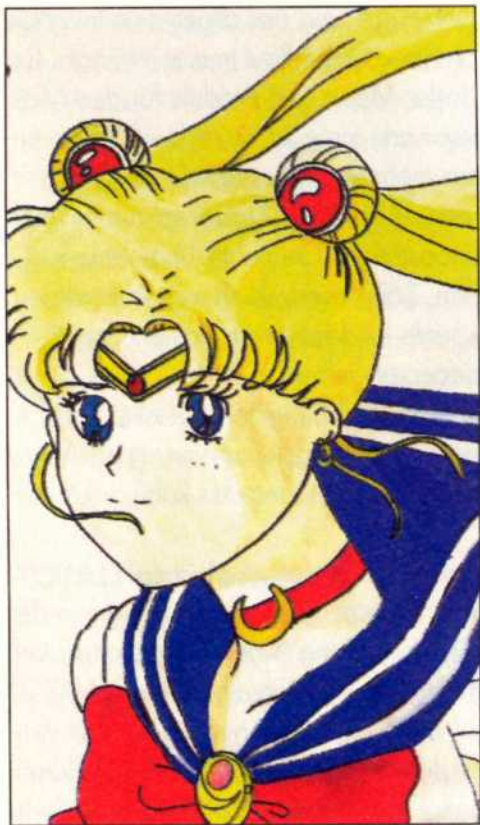
TOTAL! antwortet:

Man wird so alt als wie 'ne Kuh, und lernt doch immer noch dazu (Aua!). Auf diesen Fehler wurden wir schon vor zwei Monaten von einem anderen Formel-1-Experten hingewiesen, leider ist der Brief einer notwendigen Textkürzung zum Opfer gefallen. Monsieur Boullion (und alle anderen) mögen uns diese Wissenslücke verzeihen.

Thema Sailor Moon:

Wieso haben z. B. Bunny und Marmoru andere Stimmen in der zweiten Staffel der Fernsehserie als in der ersten?

Kai und Thorsten, Friesdorf



Hallo, Yvonne Poslon. Melde Dich doch mal wieder. Wir vermissen Deine Briefe und Zeichnungen schon schmerzlich!

TOTAL! antwortet:

Die erste Staffel lief schon ein Jahr früher im ZDF. Die weiteren Folgen wurden erst später von RTL 2 synchronisiert. Offensichtlich standen nicht mehr alle Synchronsprecher zur Verfügung.

Untote Blutsauger

1. Wird es für den Game Boy *Castlevania 3* geben? Wenn ja, wann?
2. Erscheint *Dracula 3D (Castlevania 64)* wirklich erst im April?
3. Bringt ihr bald ein *Castlevania-Special*? Das wäre echt klasse.

Mathias Dehdasht, Braunschweig

TOTAL! antwortet:

1. Gib's sogar schon. Wenn sich unsere Space-World-Reisenden eine Woche länger die aufgehende Sonne auf die Birne hätten scheinen lassen, hätten sie bereits eins mitbringen können. Das Spiel wurde Ende November in Japan veröffentlicht und ähnelt dem zweiten Teil sehr. Ein Deutschland-Release ist von Konami angedacht, ein genauer Termin steht bislang noch nicht fest.
2. Wir wären froh, wenn es schon im April erscheinen würde. Ende 98 ist allerdings wahrscheinlicher.
3. Wir kommen bestimmt auf diesen Vorschlag zurück, wenn der N64-Test ansteht.

Rollenspiele

Ich bin seit zwei

Jahren treuer TOTAL!-Leser und habe es nie bereut. Nur durch euch habe ich z. B. Spiele wie *Final Fantasy III* oder *Chrono Trigger* kennengelernt, die wirklich jeder Fan von RPGs haben sollte. Nicht zu vergessen die Manga- und Anime-Reports, die sonst keine andere Zeitschrift bietet.

1. Wo kann ich noch *Final Fantasy V* bestellen?
2. Kann man z. B. bei Rollenspielen die leere Speicherbatterie herausnehmen und eine neue einsetzen?

Thomas (?), (?)

TOTAL! antwortet:

1. Wie Du in einer der Anzeigen in TOTAL! 12/97 ablesen konntest, ist das Spiel nicht ganz billig zu haben. Du solltest also genau überlegen, wie wichtig die Story ist, falls Du kein japanisch verstehst. Die Gefahr ist recht hoch, daß Du ziemlich schnell nicht mehr weiterkommst. In dem Fall erhältst Du aber

sicherlich für ein paar zusätzliche Scheine einen Spieleberater in verständlicher Sprache.

2. Kannst Du tun, nur sind die Spielstände dann natürlich trotzdem weg. Hast Du ein Modul mit leerer Batterie? Die Dinger halten nämlich länger, als man denkt. Selbst unser NES-Modul *Mother*, daß nun auch schon fast ein Jahrzehnt auf dem Buckel hat, funktioniert noch problemlos.

Wie funktioniert ein Import-Adapter?

Da wir diverse Anfragen zu diesem Thema erhalten haben, fassen wir in folgendem Artikel alle Fragen zu dieser Thematik zusammen:

Ohne Adapter läßt sich ein NTSC-Modul ebenso wenig auf einer PAL-Konsole abspielen wie ein PAL-Spiel auf einer NTSC-Konsole. Dies liegt daran, daß sowohl die Konsolen als auch die Module einen Code in sich tragen, der sie als NTSC- oder als PAL-Exemplar kennzeichnet. Dadurch laufen nur diejenigen Spiele und Konsolen gemeinsam, deren Code auch zusammenpaßt. Ein Adapter kann die Konsole jedoch überlisten. Auf einen zweiten Steckplatz (bei den meisten Adaptern befindet sich dieser auf der Rückseite) wird einfach ein Modul mit der Länderkennung ein-



Andreas Völkl (15), Hohenstein-Ernstthal. Und Jungs können doch malen (wie Andreas zeigt)

gesteckt, der der Konsole entspricht. Nun erhält die Konsole von der zweiten Cartridge den richtigen Code und ist spielbereit. Eine Schaltung in dem Adapter sorgt dann dafür, daß das Spiel auf dem ersten Steckplatz (also das Import-Game) von der Konsole geladen wird.

Wenn das so einfach ist, werdet Ihr Euch vielleicht fragen, warum *StarFox 64* einen speziellen Adapter benötigt, neue Spiele wie *Diddy Kong Racing* damit schon wieder nicht mehr laufen und warum es bei manchen Spielen zu Ton- und Bildstörungen kommt.

Die Störungen bei der Darstellung von Bild und Ton sind auf die unterschiedliche Taktfrequenz (60 Hz bei NTSC- und 50 Hz bei PAL-Konsolen) zurückzuführen, da die Konsole bei der Wiedergabe der Daten sprichwörtlich aus dem Takt kommt. Durch die Verwendung eines RGB-Signals können zwar Bildstörungen wie Doppelbilder oder



Marcel Kastian (15), Bremen. Assoziationen zu *Ghost in the Shell* drängen sich uns geradezu auf

auch ein durchlaufendes Bild ausgemerzt werden (weil RGB ein von der Fernsehnorm unabhängiger Standard ist), den Tonstörungen ist jedoch nicht so leicht beizukommen. Die Lösung wäre ein externer Hz-Umschalter, wie ihn SNES-Umbauten haben, beim N64 wurde hierfür jedoch noch keine Lösung gefunden. Denn im Gegensatz zum SNES läßt sich das Hz-Signal bisher nicht einwandfrei abgreifen, da es vom Hauptprozessor erzeugt wird. In diesem fließen allerdings derartig viele Daten hin und her, daß die findigen Code-Knacker zur Zeit noch kein Mittel gefunden haben, das Hz-Signal zufriedenstellend zu lokalisieren – doch sie sind weiter am Ball.

Bei *StarFox 64* hingegen gab es ein ganz anderes Problem. Das N64 besitzt intern kein eigenes Betriebssystem und bezieht einen Teil der Betriebssysteminformationen stets aus den Modulen. Diese waren so geschickt in *StarFox 64* eingebunden, daß einer PAL-Konsole kein komplettes Betriebssystem zur Verfügung stand. Der *StarFox*-Adapter enthielt einen Chip, der das Game wieder spielbar werden ließ.

Theoretisch könnte Nintendo diesen Trick in ähnlicher Form bei zukünftigen Modulen wieder anwenden, wodurch jedesmal ein neuer Spezial-Adapter nötig wäre. Einen All-round-Adapter, der ab seinem Erscheinen mit Sicherheit für alle Zeiten und jedes Spiel funktioniert, gibt es also nicht.



Sabine Bahn, A-Oberhofen. Sailor Senshis in Österreich

今世紀最高のプロレス・ゲ

透 き通った紫色。ゲームボーイポケット9色誕生しました。「クリアパープル」どこか怪をかもし出すパープル、爽やかな気持ちにさせる、びり大人の香りが漂うボディカラーです。「ゲームボーイポケットは欲しいけれど、どの色もて持ち歩くのはちょっと・・・」と考えておられる



他 き通った紫色。ゲームボーイポケット9色誕生しました。「クリアパープル」どこか怪をかもし出すパープル、爽やかな気持ちにさせる、びり大人の香りが漂うボディカラーです。「ゲームボーイポケットは欲しいけれど、どの色もて持ち歩くのはちょっと・・・」と考えておられる

本 き通った紫色。ゲームボーイポケット9色目のカラー誕生しました。「クリアパープル」どこか怪しげな雰囲気をかもし出すパープル、爽やかな気持ちにさせる透明感、ちょびり大人の香りが漂うボディカラーです。「ゲームボーイポケットは欲しいけれど、どの色もおもちゃっぽくて持ち歩くのはちょっと・・・」と考えておられる買方にきつと足していただけるカラーです。ちょっと背伸びをしてみたいお子様方にもお勧めです。



不の不ム!

spicht Eure Sprache...

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.

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

1/98

TOTAL!
Abo-Club

z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23617 Stockelsdorf

Ja, ich bestelle die kommenden 12 TOTAL!-Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 72,- (Inland) bzw. DM 120,- (Ausland). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, sofern nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

BLZ _____

Kontonr. _____

Geldinstitut _____

Unterschrift _____

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

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

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

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

Bitte keine Überweisung!

Vorname, Name: _____

Straße, Hausnummer: _____

PLZ, Ort: _____

Datum, Unterschrift: _____

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten!)

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

Datum, Unterschrift: _____

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten!)

MESSE-NEWS

NINTENDO SPACEWORLD '97

Nintendo rief und alle kamen. Fachjournalisten strömten aus allen Himmelsrichtungen nach Tokio, wo Big N zum neunten Mal die Tore zur alljährlichen Hausmesse öffnete. Die ehemalige Shoshinkai hört zwar mittlerweile auf den hippen Titel Nintendo Space World, doch das ändert nichts daran, daß Tokio mal wieder eine Reise wert war. Noch größer war allerdings der Ansturm der ortsansässigen Nintendo-Fans, der an den Publikumstagen der Messe selbst die kühnsten Erwartungen übertraf.

Nicht zuletzt die unerklärliche Begeisterung für Pocket Monsters (oder Pokemon, wie die offizielle Abkürzung lautet) sorgte für einen gigantischen Publikumsandrang am zweiten und dritten Messetag, so daß die Nintendo Space World spontan um einen Tag verlängert wurde – so etwas hat es bislang noch nie gegeben! Da wir das Phänomen um den



Am Freitag war die Messehalle nur für Fachpublikum geöffnet – von 9 bis 17 Uhr konnten die Games ausgiebig angespielt werden



Hiroshi Yamauchi erwähnte in seiner Eröffnungsrede Shigeru Miyamoto mit keiner Silbe. Seine volle Aufmerksamkeit genossen die vier Grundprinzipien zur „Rettung der Videospielebranche“



Nintendos westliche Führungsriege (Bildmitte: Minoru Arakawa und Howard Lincoln, NoA) wirkte skeptisch angesichts der Pläne ihres „großen Vorsitzenden“

Mega-Erfolg in den vergangenen Monaten schon aufmerksam beobachtet hatten, standen wir zumindest nicht völlig unbedarft vor den Ereignissen rund um die knuddeligen Tierchen. Die traditionelle Rede des Firmenpräsidenten Hiroshi Yamauchi drehte sich ebenfalls um dieses Thema. Die berühmten, süffisanten Spitzen gegen die Konkurrenz ließ er sich natürlich wie immer nicht nehmen. Sein Seitenhieb auf Spiele, die sich nur für ganz kurze Zeit blendend verkaufen, nach kürzester Zeit aber gegen Null zurückgehen, war zum Beispiel eindeutig auf Final Fantasy VII gemünzt. Ansonsten ging es um die mäßigen Nintendo⁶⁴-Verkäufe in Japan: „Einige sagen, es liege daran, daß es so wenig Spiele gibt, andere führen es auf fehlende Rollenspiele zurück. Ich sehe jedoch einen anderen Grund.“ Der Entertainment-Markt verliere sein Momentum, vor allem aufgrund der Vielzahl mittelmäßiger Spiele. Es herrsche ein großer Bedarf an Qualität. In Europa und

den USA ist diese Rechnung bekanntlich aufgegangen, doch nicht so in Japan. Überraschenderweise brachte Yamauchi deshalb ein neues Patentrezept aufs Tableau: Nicht die Qualität allein würde die Spreu vom Weizen trennen, sondern es wäre an der Zeit für eine neue Art von Videospielen, die vier Grundprinzipien erfüllen müßten: Interaktion, Austausch, die Möglichkeit zum Sammeln sowie Ausbau/Hinzufügung.

Tamagotchi und vor allem Pocket Monsters bieten genau diese Faktoren, und diese beiden Produkte allein hätten den japanischen Spielzeugmarkt im zurückliegenden Jahr am Leben erhalten. Und genau diese vier Faktoren bietet auch das 64DD!

Abschließend ging der 69jährige noch einmal zum Angriff über: „Rollenspiele sind nichts!“, so die provokante Aussage. Pokemon sei viel mehr als ein Rol-



lenspiel, und so weiter. Auf dem internationalen Markt sei die Situation des N64 zwar „stabil“ – eine haarsträubende Untertreibung, doch Yamauchi wollte offenbar nicht zugeben, daß die Filialen der Gaijins (Nicht-Japaner) wesentlich erfolgreicher sind als die Firmenzentrale – doch auch dort müsse man die neue Art von Spielen etablieren. Mit einigen Modifikationen verbunden, sollte *Pokemon* auch in den USA Ende 98 die Revolution einleiten.

Einen TOTAL-Redakteur kann bekanntlich nichts er-

schüttern, schon gar kein zwölfstündiger Flug nach Japan, acht Stunden Zeitverschiebung, fremdartige Schriftzeichen oder Sprachbarrieren. Natürlich wurde die Zeit außerhalb der Messe pflichtbewußt genutzt, um die fremde Kultur kennenzulernen und sich ausgiebig im Kopfrechnen zu üben. Die Rede ist natürlich vom Eintauchen in die Videospielkultur und das blitzartige Umrechnen von Yen in DM (bzw. Dollar, was Julian betrifft) „Die haben Virtual-Boy-Spiele für 50 Yen – ca. 75 Pfennig!“.

Die Umsetzung des PC-Spiels *Sim Copter* (N64) wird z. B. mit *Sim City 64* (DD) zusammenarbeiten, so daß man mit dem Hubschrauber durch seine selbstgeschaffenen Städte fliegen kann. Mit *Picture Maker* aus der *Mario Artist*-Reihe könne man Fotos in *Sim City* transferieren und z. B. als Werbetafeln oder ähnliches einbauen. Mit der *F-Zero-Disk* könne jeder eigene Strecken und Fahrzeuge designen und diese mit Freunden austauschen. Der Game-Boy-Adapter ermöglicht es, Stages aus *Pocket Monsters Stadium*

auf ein Game-Boy-Modul zu übertragen und dort weiterzuspielen.

Schließlich kam er erneut auf das ‚Geheimprojekt‘ *Cabbage* zu sprechen, daß er seit einer halben Ewigkeit zusammen mit Shigesato Itoi (*Mother 3*) plant. *Cabbage* ist eine Art weitergedachte Variante von *Tamagotchi*, die quasi künstliches Leben simulieren soll. Die interne Uhr des 64DD hätte nun den Effekt, daß sich das Tierchen häufig ohne Auf-

sicht weiterentwickelt. Hier gäbe es nun ebenfalls die Möglichkeit, den Charakter auf ein Game-Boy-Modul zu speichern, um ihn mitzunehmen.

Neben den einzigartigen N64-Spielen, die Nintendo im Programm hatte, vielen auch einige Dinge auf, die nicht da waren. Zuerst natürlich die erneute Abwesenheit von Capcom, die nicht weiter erklärt wurde. Sobald es etwas zu zeigen gibt, werden wir auch etwas zeigen, heißt es lakonisch aus der *Street Fighter*- und *Mega Man*-Schmiede. Abgesehen davon, daß Capcoms ‚Zurückhaltung‘ langsam aber sicher der gesamten Software-Branche auf die Nerven geht, wird man diese Haltung angesichts des Besucheransturms an den Publikumstagen der Messe sicherlich bedauern.

Auch nach intensiver Suche konnten wir auf der Space World weder ein Super Nintendo, noch ein einziges SNES-Spiel entdecken. Lediglich im Prospekt von Hudson Soft fand sich schließlich noch ein obskures *Bomberman*-Aktionspiel. Dazu Miyamoto: „Während der Game Boy quasi zeitlos ist und durch seine Tragbarkeit eine Sonderstellung einnimmt, ist das SNES wie auch seinerzeit das NES mehr temporär.“ Ganz so krass wollte er das Ende des SNES aber doch nicht hervorheben, weshalb er noch schnell auf Nintendo Power (vgl. TOTAL! 12/96, News) und auf die Möglichkeiten im Zusammenhang mit dem 64DD hinwies. Dies ist jedoch nicht als verklausulierte Ankündigung zu verstehen, sondern eher als höfliche Umschreibung eines „Nein, es wird nichts mehr geben“.

Mit keiner Silbe erwähnt wurden weiterhin: *Pilot Wings 2*, *Kirby's Air Ride*, *Body Harvest*, *Super Mario 64 II*, *Dracula 3D* (*Castlevania 64*), *Hybrid Heaven* u. v. m. Doch das, was Nintendo zu bieten hatte, war sensationell, wie unser Bericht auf den folgenden Seiten zeigt.



Dieses Bild täuscht! Die kreischenden Schulmädchen (die das TOTAL-Messe-Team immerzu umlagerten) mußten von 43 starken Bodyguards zurückgehalten werden



Da selbst am Sonntag noch Zehntausende zur Messehalle strömten, wurde die Space World um einen Tag verlängert



Unzählige Kiddies überschwemmten an den folgenden Tagen die Pokemon-Stände. Die Älteren konzentrierten sich mehr auf Zelda 64 und F-Zero X

Kein Koffer war zu schwer, keine Plastiktüte zu prall gefüllt, um nicht irgendwo noch weitere Importspiele, Stofftiere, Anime-Puppen, Poster, Buttons, Kalender, Aufkleber und sonstige Merchandising-Artikel hineinzupacken und den weiten Weg in die Heimat zu transportieren. Bei den ausgedehnten Erkundungstouren mit Schwerpunkt Akiba, dem Mekka der Unterhaltungselektronik, den Kaufhäusern und Spielzeugläden und natürlich auch Anime-Shops konnten wir Yamauchis Rede nur bestätigen. Wo im Vorjahr Merchandising zu fast allen Videospielen noch ganze Spielzeugabteilungen füllten, gibt es heute nur noch *Pocket Monsters*. Shigeru Miyamoto bestätigte diese Entwicklung: „Wir sind die *Super Mario Bros.*-Generation, wenn ich das mal so nennen darf. Wer mit *Super Mario Bros.* und Konsorten aufgewachsen ist, hat heutzutage größtenteils das Hobby Videospiele auf-

gegeben und beschäftigt sich mit anderen Dingen. Junge Leute – die nächste Generation der Spieler – wollen vielleicht eine ganz andere Art von Spielen. Spiele sollten aber nicht nur eine begrenzte Gruppe ansprechen, wie z. B. Anime-Otakus, sondern jedermann gefallen – auch den Eltern, Nachbarn usw. Dies wird zur Zeit kaum beachtet, weshalb der Spielmarkt insgesamt schrumpft.“

Im Gespräch predigte Miyamoto, dessen Handgelenk übrigens eine gelbe G-Shock ‚zierte‘, die vier Faktoren, die zukünftige Spiele auszeichnen sollten – und gewährte dezente Einblicke in die revolutionären Ideen, die das 64DD erst möglich macht.

Das N64 wird geLinkt

Nintendo

Seit *Super Mario 64* auch vom letzten N64-Besitzer durch- und durcher gespielt wurde, wird kein Spiel so vermißt, wie ein neuer Teil der *Zelda*-Saga. Zum letzten Auftritt des Urvaters aller Action-Adventures kam es vor vielen, vielen Jahren auf dem Game Boy. Endlich, nach fast dreijähriger Entwicklungszeit, läßt Big N die Prinzessin Zelda und ihren treuen Retter Link aus dem Sack. Nach *Mario* ein zweiter 64-Bit-Geniestreich ohnegleichen?



Im Vorspann seht Ihr, wie Ganon Prinzessin Zelda entführt. Macht Euch auf den Weg und rettet sie!

Schon kurz nach Erscheinen des N64 sprach Shigeru Miyamoto davon, daß sich die 3D-Versionen seiner beiden Lieblingskreationen – *Mario* und *Zelda* – inhaltlich immer stärker annähern würden. Einerseits verständlich, angesichts der offensichtlichen Missions- und Suchaufträge in *Mario*, andererseits aber auch Anlaß für verfrühte Kritik an *Zelda* wie: „Dann wird das ja das Gleiche“... Alles neu macht der November im Nintendo-Land, doch inzwischen gingen schon zwei November ins Land, ohne daß frühe Screenshots von *Zelda* durch das echte, wahre Abenteuer ersetzt wurden. Doch 1997 war alles anders, und im April '98 soll es denn endlich in Japan soweit sein: *The Legend of Zelda – The Ocarina of Time*.

Wie nicht anders zu erwarten, präsentiert sich das 64-Bit-Zelda völlig in 3D, ganz ähnlich *Super Mario 64*. Allen Unkenrufen zum Trotz hören hier die



Ähnlichkeiten mit dem Dickbauch-Klempner auch schon auf. Keine niedlichen Knuddelgrafiken mehr! *Zelda 64* bietet als radikalsten Schritt Nintendos eine zwar Märchen-geprägte Welt, doch die offensichtlich Pate stehenden, mittelalterlichen, europäischen Sagen wurden grafisch authentisch umgesetzt: Dunkel, realistisch, in grimmigen Farben, präsentiert sich eine Welt direkt aus den Märchen der Gebrüder Grimm.

Damit die Menschenwelt gar nicht erst ins Spiel kommt, wird von Anfang an klar, daß die Geschichte weiterhin im altbekannten Hyrule spielt. Dieses Mal gehen wir weit in der Zeit zurück und starten die Geschichte in Links Jugend – den ersten Teil des Spiels bestreitet Ihr also als ca. acht Jahre alter,

jugendlicher Link, im späteren Verlauf erlebt Ihr Euren Elfenhelden aber auch als heißspornigen, 16-jährigen Jüngling. Ob noch weitere Altersunterschiede geboten werden, wollte der Meister Miyamoto noch nicht offenbaren.

Das Spiel nimmt seinen Lauf, als der junge Link vom Volke der Kokili in einem Stammesritual „seiner“ Schutzfee namens Navi zugeteilt bekommt. Allen Kokili wird so eine Fee mit auf den Weg gegeben, um die Elfen ihrer Wahl vor allerlei Unbill zu bewahren und immer auf den rechten Weg zu lenken. Genau diese Funktion übernimmt Navi dann auch im Spiel – die kleine Fee über Links Kopf beleuchtet allzu dunkle Höhlen, weist den Weg in unwegsame Gegenden, trägt für Link sogar Gegenstände und hilft beim



Im Umgang mit Pfeil und Bogen ist Link sehr geschickt. Um besser zielen zu können, habt Ihr auch die Möglichkeit, in eine First-Person-Shooter-Perspektive umzuschalten

Info

**The Legend of Zelda –
The Ocarina of Time**
Nintendo
1 Spieler
Entwicklungsstand: 70 %
April (jp), angekündigt (PAL)



Das Wandern ist zwar des Müllers Lust, bei einem wichtigen Auftrag aber bestimmt nicht die des Helden Link ...

vertrackten Einsatz der Magie. Mit dieser werdet Ihr erst spät in Berührung kommen, denn wie viele andere Fähigkeiten, lernt Link die Nutzung der Magie erst als Erwachsener, bzw. Halbstarker. Andere Objekte, auf die sich das Alter auswirkt, sind Waffen – als Junge benutzt Link z. B. eine Schleuder und einen Bumerang, später jedoch Pfeil und Bogen und Speer. Vor allem Kämpfe fallen dem Achtjährigen natürlich schwerer, da er im Umgang mit dem Schwert noch nicht so gewandt ist.

Völlig im Dunkeln ließ Miyamoto bisher die eigentliche Story, nur Fragmente sind bisher klar: Das



Um nicht unnötig Zeit zu vergeuden, benutzt Ihr ein Pferd für große Distanzen, das mit Karotten gefüttert werden will

Endziel ist natürlich mal wieder die Tri-Force und wie in einem hinreißenden Intro-Film (in Echtzeit dargestellt) zu sehen war, spielt Ganon die entscheidende Rolle des Bösen. Er entführt am Anfang die noch junge Zelda und verwandelt sich im Verlauf des Spiels in mehreren Mutationen in ein Monster. Auch Links Herkunft soll geklärt werden, obwohl seine Rasse keine Eltern und alte Leute kennt – die Kokili sterben nicht, sondern verschwinden einfach.

Stilistisch erinnert Links Jugendzeit noch etwas an die alten Zelda-Spiele, in der Zeit des älteren Link sind Grafik, Gegner und Umgebung jedoch viel düsterer und eindringlicher.

Wie der Name schon vermuten läßt, wird eine große Rolle die Ocarina of Time (eine Art Flöte) spielen. Findet Ihr die drei Seelensteine und legt sie in Einkerbungen in der Flöte, kann Link im Zeitturm die Melodie der Zeit spielen und zwischen verschiedenen Epochen hin- und herspringen. Mehr noch, Veränderungen und Abläufe in der Vergangenheit beeinflussen die Zukunft.



Die Abenteuer von Link sind zwar ebenfalls in 3D, jedoch nicht so knallig bunt wie in SM 64 sondern wunderbar stimmungsreich, düster, spannungsgeladen und geheimnisvoll



Am wenigsten war über die Magie im Spiel zu vernehmen – Miyamoto gab nur zu, daß der ‚alte‘ Link sechs verschiedene Arten von Magie benutzen kann, wenn er die entsprechenden Amulette besitzt: Feuer, Erde, Wasser, Wind, Dunkelheit und Licht. All diese Formen der Magie können miteinander gemischt werden, als Transportmittel dienen und sogar an die normalen Waffen ‚gebunden‘ werden, d. h. Ihr könnt aus einem ganz normalen Pfeil einen magischen Pfeil machen. Grafisch war leider von den magischen Fähigkeiten in der Messeversion noch nichts zu sehen, wir erwarten jedoch beeindruckende Effekte.

Insgesamt kann man das Wort beeindruckend auch für die Grafik des Spiels verwenden: Längst vergangen sind die Tage der simplen Mario-Optik. Die Erde und Pflanzen sehen aus, als könnte man sie förmlich riechen, Link selbst ist unglaublich detailliert dargestellt (man erkennt sogar das Piercing seiner spitzen Elfen-Ohren) und schwingt funkelnde, reflektierende Schwerter. Als eines der ersten N64-Spiele benutzt Zelda viele Echtzeit-Lichteffekte und echte Schattenwürfe. Klettert Ihr in eine gleißende Schatztruhe, fließt das Licht realistisch über Link, erkundet Ihr eine Höhle mit einer Fackel in der Hand, werden Link und alle Gegner von der Fackel und der immer glitzernen Fee Navi beleuchtet.

Am imposantesten aber kommen natürlich die Endgegner daher, von denen es 15 bis 16 geben soll: Ob Link nun gegen zwei herrlich animierte Skelette kämpft (wie Errol Flynn in seinen besten Zeiten) oder einem gigantischen Lurch eine Bombe ins Maul schleudern muß – Ihr erlebt garantiert die aufregendsten Kämpfe Eures Videospielebens.

Damit auch Story und Puzzles nicht zu kurz kommen, ist die Welt Hyrules (in allen Zeitzonen) mal wieder in dunkle Dungeons voller Monster, eine große, brillant gerenderte Stadt voller prachtvoller Fachwerkhäuser (und deren gesprächsbereiten Bewohnern), mehrere Dörfer (wie das der Koki-



Manchmal hilft eben nur rohe Gewalt. Ein kräftiger Hieb und Link hat ein weiteres Problem aus der Welt geschafft

li) und viele, weite Grasebenen gegliedert. Von einem Ort Hyrules zum nächsten nehmt Ihr ‚Euer‘ Pferd, das auf Karotten und leichte Peitschenhiebe reagiert. Seid Ihr in der Nähe des Pferdes, genügt ein Button-Druck und schon steigt Link auf. Während des Reitens können Hindernisse übersprungen werden, Ihr trefft herrenlose Pferde, und auch Gegner kommen Euch manchmal im Sattel entgegen.

Um dem Realismus die Krone aufzusetzen, ändert sich



Rechts oben seht Ihr, was die Buttons bewirken. Der grüne Kreis steht dabei für den B-, der blaue für den A-Button. C ↑ wechselt die Perspektive, die anderen drei C-Knöpfe sind gemäß ihrer Anordnung abgebildet. Alle Buttons können umkonfiguriert werden

auch die Tageszeit – geduldige Reiter werden also wunderschöne, orangefarbene Sonnenuntergänge erleben.

Angesichts der schönen, neuen 3D-Welt, unzähliger Bewegungsmöglichkeiten und komplexer Manöver wie Schwertkämpfen werdet Ihr natürlich fragen, wie sich all dies steuern lassen soll. Genau in diesem Bereich ist *Zelda* die größte Revolution, der nächste Genre-bestimmende Quantensprung nach *Super Mario 64*: Um sich vom Jump&Run-Charakter ganz abzuheben und die Steuerung nicht allzu Geschicklichkeits-abhängig zu machen (schließlich soll eine Geschichte erzählt und ein Abenteuer erlebt werden), wurde ein genial funktionierendes, automatisches Sprungsystem eingebaut. Lauft Ihr schnell genug



Bevor Link sein Schwert so locker mit einer Hand führen kann, muß er zum Jugendlichen herangereift sein



Das Design ist nicht im geringsten niedlich und knuddelig. Für einige Spieler ist dies vielleicht ein wichtiges pro-Argument

an eine Kante heran, springt Link beherzt ab – und hält sich beim Verfehlen von angepeilten Plattformen automatisch an der Kante fest. Solltet Ihr langsam über die Kante treten, läßt er sich gerade an der Wand herunterfallen. Leitern können ebenso erklettert werden, wie Hangeleien an Lianen möglich sind. Damit die Übersicht im dreidimensionalen Raum nicht verlorengeht, wurde die Kamera gegenüber *Mario 64* stark verbessert und mit Hilfe des Z-Buttons ein Lock-On (oder auch Konzentrations-) Modus eingebaut: Drückt Ihr den Z-Button und haltet ihn, wird der Bildschirm filmartig von kleinen schwarzen Balken umrahmt und Link bewegt sich immer in Relation zum gerade angepeilten (zum Zeitpunkt des Z-Drückens naheliegendsten) Freund oder Feind. Besonders bei Schwertkämpfen könnt Ihr so völlig problemlos echte Duelle mit Rückschritten und Ausfällen austragen, ohne Euch vom Ziel abzuwenden. Habt Ihr genug oder wollt ganz einfach fliehen, laßt Ihr einfach den Z-Button los und schon ist die Steuerung wie gewohnt. Sind die gebotenen Perspektiven nicht genehm, kann die Kamera mit dem oberen der C-Buttons verändert werden. Der Rest der C-Gruppe wird für



Die Häuser der Stadt zeigen besonders deutlich, wie detailliert und beinahe fotorealistisch die Grafik gelungen ist

Links Ausrüstung benutzt. Ein kurzer Druck auf den entsprechenden Knopf und Link wechselt die Waffe. Über Start könnt Ihr jederzeit ein Menü aufrufen, in dem sich festlegen läßt, welche Waffe welchem C-Button zugeordnet sein soll. Besonders kräftige Schwerter erfordern sogar die Benutzung beider Hände – realistischer geht es kaum noch.

Wie in unserem 'kurzen Abriss' zu erkennen, konnten wir bisher erst einige Abschnitte des Games sehen, spielen und erleben. Freundlicherweise hatte Big N aber eine Version zusammengestellt, in der von jeder *Zelda*-Passage (überraschenderweise sogar einige Endgegner) etwas anspielbar war. Die ersten Eindrücke waren dermaßen überwältigend, und die Aussagen Shigeru Miyamotos machen soviel Appetit auf mehr, daß wir den Erscheinungstermin in Japan kaum noch abwarten können.

Julian Eggebrecht

Warten auf Godot



Bei aller Brillanz *Zeldas* enthält Miyamotos zukünftiger Geniestreich auch einen Wermutstropfen: In absehbarer Zeit werdet Ihr Link nicht durch das dreidimensionale Hyrule leiten können. Der Japan-Release im April – weitere Verzögerungen sind nicht ausgeschlossen – läßt vermuten, daß es bei uns erst Ende 1998 soweit sein könnte. Ein Termin vor September würde wohl einem Wunder gleichkommen – offiziell ist natürlich nichts.

27 Monitore standen auf der Messe zum Probespielen bereit. Ein Rumble Pak war an keinem Controller angeschlossen – in welcher Form das Rütteln genau zum Einsatz kommen wird, bleibt also weiterhin Miyamotos Geheimnis. Genauso verschwiegen wie der Meister blieb auch das Spiel selbst: Die Demoversion bot noch keine Sprachausgabe.



F-Zero X – schneller als der Schall

Nintendo

Das SNES-Spiel F-Zero ist nach sieben Jahren immer noch ein heißer Anwärter auf den Titel „Schnellstes Rennspiel aller Zeiten“ und das einzige Racing-Game für eine Heimkonsole, das mit der maximalen Framerate von 60 Bildern pro Sekunde (PAL: 50) läuft. Nur ein einziges Spiel hat das Zeug dazu, dem 16-Bit-Klassiker diesen Titel streitig zu machen: F-Zero X.

Shigeru Miyamotos Maxime ist eindeutig: F-Zero X soll unter allen Umständen mit 60 Bildern pro Sekunde laufen, selbst im Vierspieler-Modus. Betrachtet man die Ruckelorgien der meisten anderen Spiele, scheint dieses Ziel illusorisch, und doch ist es möglich, wie sich auf der Nintendo Space World zeigte. Der Preis für diese flüssige Grafik ist jedoch nicht der gefürchtete Nebeneffekt, denn



Diese 'Renn-Röhre' ist rundherum befahrbar. Allerdings wird es schon schwierig, bei 600 km/h (und das ist bei F-Zero X eher ein Schnecken tempo) alle Speed Ups aufzusammeln. Da hilft wohl oder übel nur ständiges Reaktionstraining



An Nebel ist bei Nintendos Meisterwerk erst gar nicht zu denken. Das Spiel scheint einfach perfekt zu sein

F-Zero X kommt erfreulicherweise ohne ihn aus. Stattdessen bestehen die Fahrzeuge aus recht wenigen Polygonen, und auch auf Randbebauungen muß der Betrachter fast komplett verzichten. Dadurch



Bisher sehen die Charaktere leider so aus, als wären sie ein billiger Abklatsch eines Marvel-Comics

wirkt das Spiel auf Standbildern zwar extrem unspektakulär, doch das ist schnell vergessen, wenn Ihr F-Zero X in Bewegung seht – vor allem, sobald sich sage und schreibe bis zu 30 Fahrzeuge gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln. Und das, ohne daß Polygone ploppen oder flackern oder die Spielgeschwindigkeit in die Knie geht.

SPITZENGEWINDIGKEITEN VON ÜBER 1200 KMH

Apropos Spielgeschwindigkeit: F-Zero X zieht Euch die Schuhe aus. Die 'normale Reisegeschwindigkeit' von ca. 600 km/h wirkt dabei noch nicht sonderlich schwindelerregend. Interessant wird die Sache erst, wenn Ihr konsequent jeden Speed Up erwischt. Denn diese beschleunigen das Fahrzeug immer weiter – beim Probespielen konnten schon Spitzen-



geschwindigkeiten von über 1200 km/h erzielt werden. Daß F-Zero X dabei immer noch perfekt steuerbar bleibt, ist fast schon ein Wunder – und ein praktischer Nebeneffekt der besagten 60 Bilder pro Sekunde. Denn dadurch wird natürlich auch die Steuerung häufiger abgefragt, was ein präziseres Lenken garantiert.



Nintendo
1-4 Spieler

Entwicklungsstand: 60 %
ab Juni (Jp), geplant (PAL)

Fazit: FZero X ist mehr als nur ein würdiger Nachfolger des SNES-Klassikers.

Info



Miyamoto hat mal wieder ganze Arbeit geleistet, denn das Turbo-System von F-Zero X ist absolut durchdacht

Natürlich drängt sich bei F-Zero X ein Vergleich zu extreme-G auf. Nintendos Racer bietet ein ähnliches Streckendesign mit Loopings, Korkenzieher-Passa-



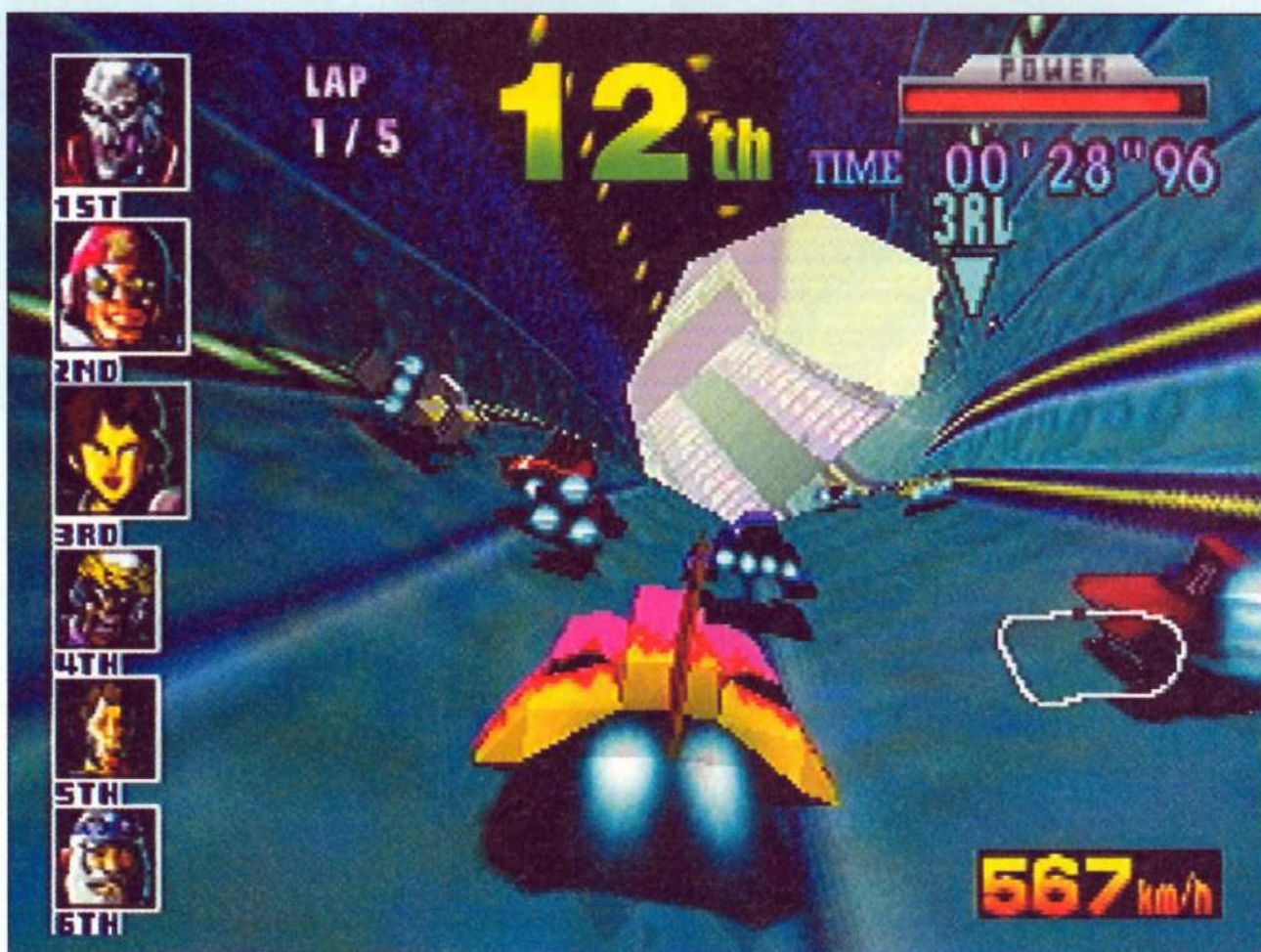
gen, haarsträubenden Sprüngen und noch vielem mehr, zum Beispiel Halfpipes, Rennen auf dem Äußeren oder Inneren einer Röhre. Das Spiel ist wie gehabt in Knights, Queens und Kings League aufgeteilt. Pro Klasse gibt es jeweils sechs Strecken. Eine vierte Liga war im Optionsmenü bereits angedeutet, so daß letztendlich mindestens 24 unterschiedliche Strecken zur Verfügung stehen. Geradezu genial ist übrigens das neue Turbo-System. Nachdem die erste von drei Runden absolviert ist, wird der Turbo ak-



Auf diesen Bildern steht zwar 1/5 Runden, doch die Messeversion (nur der Practice-Modus war dort spielbar) hatte nur drei Runden zu bieten. Aber ruhig Blut, in den kommenden sechs Monaten gibt's mit Sicherheit noch 'ne Menge News

tiviert. Dieser kann beliebig eingesetzt werden, mit der kleinen aber feinen Einschränkung, daß er zu Lasten der Gesamtenergie geht. Wer also zu lange auf

dem Turbo steht, explodiert nach kurzer Zeit. Dieses Zusammenspiel ermöglicht bzw. erfordert ein taktisches Vorgehen unter Berücksichtigung der Ener-





Im Gegensatz zu vielen Mitbewerber-Produkten, hat es Nintendo bei F-Zero X geschafft, selbst im Vierspieler-Modus konstante 60 Bilder pro Sekunde zu erzeugen. Ruckelfreies Spielen ist bei diesem Titel also garantiert

Unschlagbar



30 Fahrzeuge und (fast?) ebensoviele Strecken bietet kein anderes Rennspiel auch nur ansatzweise, doch das ist Miyamoto offenbar noch nicht genug: Per 64DD-Unterstützung soll ein Strecken- und Fahrzeugeditor erhältlich sein, mit dessen Hilfe jeder seine eigenen Kurse und Vehikel designen kann. Doch der Meister hat noch mehr Ideen. Im japanischen Fernsehen läuft eine Sendung, in der Kids verschiedene Nintendo-Spiele um die Wette daddeln. (Erinnert sich noch jemand an Games Master auf SAT 1?) Er könne sich gut vorstellen, daß das Rennen des besten Fahrers aufgezeichnet wird und per Disk nachgeladen werden kann, so daß jeder – ähnlich dem speicherbaren Ghost in Mario Kart 64 – gegen diese Bestzeit antreten kann.

giefelder, die wie beim SNES-Vorgänger nicht allzu häufig auftreten. Laut Nintendo ist F-Zero X erst zu 60 % fertiggestellt. Doch schon ein halbes Jahr vor der Fertigstellung deklariert F-Zero X die gesamte Rennspielkonkurrenz bei weitem. Die nächsten Monate werden Miyamoto's Mannen (zum größten Teil aus dem Wave Race 64-Team bestehend) wohl darauf verwenden, das Gameplay und das Fahrverhalten der „Autos“ ausgewogen zu gestalten. Die Tatsache, daß auf der Messe nur der Practice-Modus, nicht aber der Grand Prix anwählbar war, deutet darauf hin. Viele werden sich wohl über die lange Wartezeit beschweren, doch ist es Nintendo hoch anzurechnen, daß sie das fertig scheinende Spiel nicht auf den Markt werfen, wie es sicherlich viele Firmen tun würden, sondern sich die Zeit nehmen, F-Zero X zu dem zu machen, wozu es ohne Übertreibung das Potential bietet: dem schnellsten, spielbarsten und besten Rennspiel, daß es bislang gegeben hat.

The trademarks Automobili Lamborghini and Diablo are owned by and used under license from Automobili Lamborghini S.p.A., Italy. © Titus 1997. Titus and the Titus Logo are registered trademarks of Titus. All rights reserved. Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74



Heißes Racing Game rund um die italienische Nobelkarosse Lamborghini und andere Traumwagen. Die Teile haben richtig was unter der Haube. Auf den traumhaften Strecken drehen sie mächtig auf. Feiste Sounds machen schon von weitem klar, wer hier der Boß ist. Die große Optionsvielfalt und der Mehrspielermodus mit geteiltem Bildschirm – für bis zu 4 Spieler – garantieren fetten Fun. Kompatibel mit dem N64 Rumble-Pak.

Auch erhältlich:



Distributed by



WWW.KONAMI.COM

Yoshi's Story

Nintendo

Nintendo versorgt die videospielende Fachpresse seit Monaten mit den neuesten Screenshots der N64-Versionen von F-Zero, Yoshi und Zelda. Doch bis zur Space World blieb es für alle ein Wunschtraum, die Hits für 1998 schon gespielt zu haben. In Tokio bot sich nun weltexklusiv die Gelegenheit zu überprüfen, ob Miyamotos kommende Meisterwerke halten, was die Bilder versprochen.



Yoshi's Story ist eine grafische Sensation! Wer sich immer noch nicht mit der eckigen Polygongrafik der 64-Bit-Generation anfreunden kann, der wird bei Yoshi fündig. Während der Wachmalstift-Stil des Vorgängers Yoshi's Island noch viele verschreckte („Zu kindisch!“), wird der knuddelige Look der N64-Fortsetzung mit Sicherheit jeden verzaubern. Das ganze Spiel ist vom ersten bis zum letzten Pixel wie ein Kinderbuch designt. Die Auswahlmenüs wurden als Pop-up-Buch mit mehreren aufklappbaren Ebenen gestaltet, doch damit ist es mit der Zweidimensionalität der Grafik auch schon vorbei – obwohl es sich bei Nintendos neuestem Geniestreich inhaltlich um ein reines 2D-Jump&Run handelt. Alle Objekte und Charaktere des Spiels wirken so unglaublich plastisch, daß sie praktisch aus dem Bildschirm herausragen und zum Anfassen animieren. Laut Miyamoto haben noch niemals so viele Grafiker an einem Nintendo-Spiel gearbeitet. Herausgekommen ist dabei ein kleines Kunstwerk. Einige Hintergründe wirken wie Laubsägearbeiten, andere sehen aus, als seien sie aus diversen Stoffresten zu-



Auf diesem Bild seht Ihr, wie der beliebte Dinosaurier versucht, einige Blöcke auszubalancieren. So wie wir ihn kennen, wird's ihm wohl auch gelingen



Die große Frage lautet an dieser Stelle: Wie um Himmels Willen soll Yoshi an diesem verflixten Stoppschild vorbeikommen?



Yoshis lange Zunge ist, wie beim SNES-Vorgänger, auch diesmal vielseitig einsetzbar. Weit entfernte Stellen sind so für Yoshi schnell und sicher erreichbar



**Nintendo
1 Spieler**

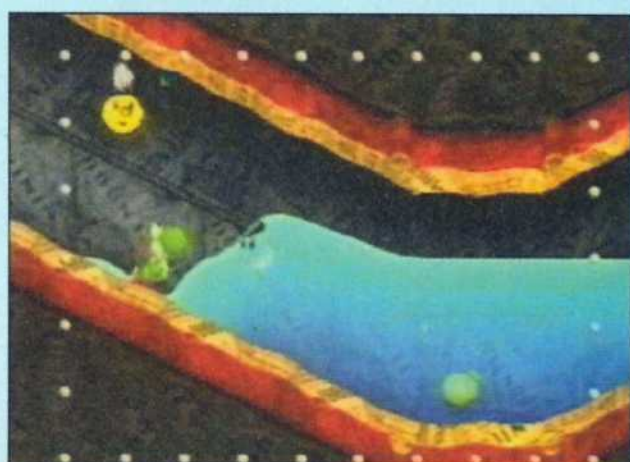
**Entwicklungsstand: 100 %
seit 21.12. (jp), ab März (PAL)**

Fazit: Yoshi unterstützt wie alle aktuellen Nintendo-Spiele das Rumble Pak. Das Rütteln wird erfreulich dezent eingesetzt

und kommt z. B. bei Yoshis traditioneller Stampfattacke zum Einsatz. Voraussichtlich im März (so genau möchte sich Nintendo da noch nicht festlegen) dürft Ihr eine komplett übersetzte Version des Games (samt Spieleberater) in den hiesigen Läden erwarten.

sammengenäht worden. Auch die Animationen der Charaktere sind herzerleiernd: Yoshi strampelt mit verkniffenem Blick verzweifelt mit den Beinchen, um nochmals an Höhe zu gewinnen. Springt er einem giraffenhalsigen Gegner auf den Kopf, knautscht sich dieser wie eine Ziehharmonika zusammen, oder eine in allen Regenbogenfarben schimmernde, transparente Seifenblase deltt sich ein, wenn Yoshi mit dem Kopf dagegenbounct. Dies läßt sich an den Bildern natürlich nicht erkennen, sobald Ihr das Spiel aber einmal auf dem Bildschirm in Bewegung gesehen habt, wird wohl niemand behaupten, diese Grafik sei auch auf dem SNES möglich – ein Vorwurf, der dem anderen N64-2D-Spiel, *Mischief Makers*, häufiger gemacht wurde.

Bei aller Schwärmerei für die Optik darf man natürlich nicht vergessen, nach dem Gameplay zu schau-



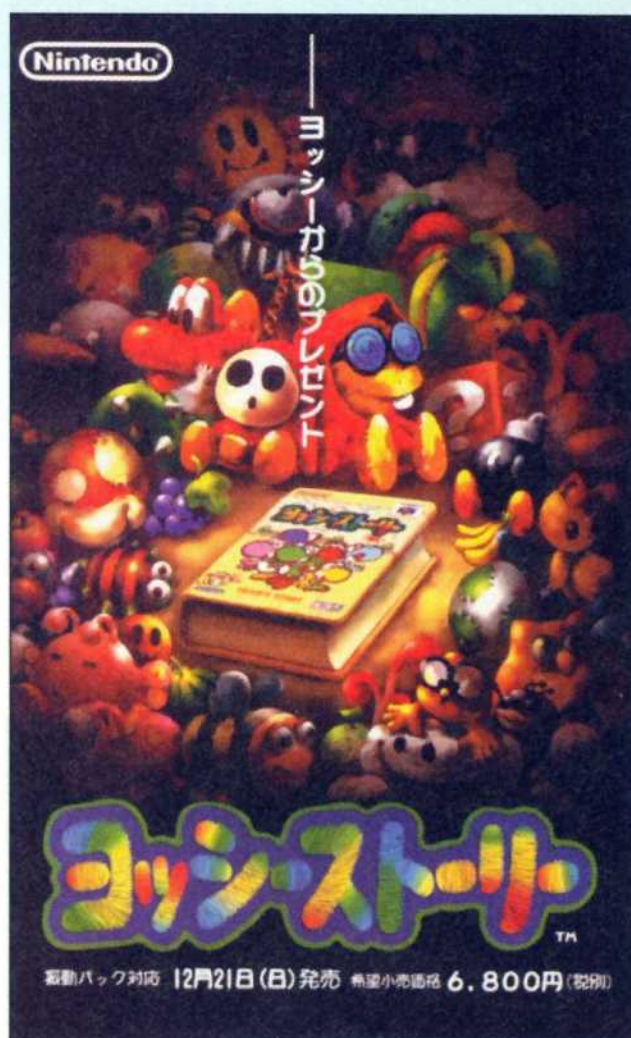
Bei der Gestaltung legten die Grafiker für Nintendo bisher eher ungewöhnliche Kreativität an den Tag. Dieses Menü wurde im Stile eines Ausklappbuchs gestaltet



Der kleine Yoshi kann diesmal sogar schwimmen wie seine affigen Kollegen aus Donkey Kong Country

en. Da Miyamoto-san (wie auch die TOTAL!) nach eigenen Aussagen der Meinung ist, daß Yoshi's Island nahezu perfekt war, darf man keine gravierenden Unterschiede im Gameplay erwarten. Yoshi's Story ist eine konsequente Fortsetzung, die sich dank Analogsteuerung noch ein wenig besser spielt. In den 24 Levels, die auf sechs Welten verteilt sind, geht es darum, jeweils 30 Früchte einzusammeln. Erst wenn sich Yoshi sämtliche Vitaminspender einverleibt hat, kann er zum nächsten Level vordringen. Dabei liegt der Schwerpunkt – soweit wir das nach kurzem Testspiel auf der Messe beurteilen können – weniger auf dem Besiegen von Gegnern, sondern auf geschicklichkeitsorientierten Jump&Run-Passagen, kleinen Puzzles und Minirätseln. Wie gehabt, kann der kleine Schildkrötensaurier, der in sechs verschiedenfarbigen Varianten gespielt werden kann,

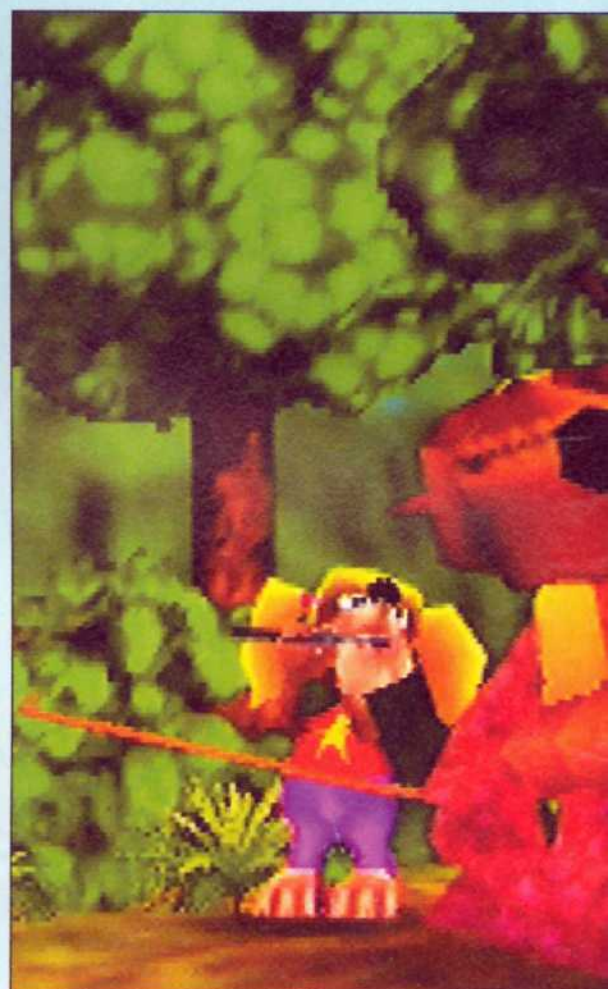
Gegner verschlucken und sie in Eier verwandeln, die ihm dann als Wurfgeschöß dienen. Bei Gelegenheit kann sich Yoshi übrigens auch in ein Ei verwandeln und sich selbst durch die Gegend schießen. Mit seiner Zunge kann er sich an bestimmten Blöcken nach oben ziehen, und selbst unter Wasser fühlt sich der Grünling nun pudelwohl. Was er sonst noch für neue Tricks auf Lager hat und ob er den Koopas auch ohne Baby Mario Paroli bieten kann, werden wir Euch kommenden Monat ausführlicher berichten. Die japanischen Kids zeigten sich an den Publikumstagen der Messe jedenfalls begeistert – endlos lange Schlangen vor den Monitoren (45 Minuten Wartezeit für fünf Minuten Spielzeit) sprechen eine deutliche Sprache.



Banjo&Kazooie's Great Adventure

Nintendo

Vor kurzem waren Banjo und Kazooie noch vollkommen unbekannt. Inzwischen düst zumindest Banjo in *Diddy Kong Racing* über Tausende Bildschirme, überall auf der Welt. Nintendo gewährte den Besuchern einen tiefen Einblick in die Abenteuer des Duos, das ab April in einem eigenen 3D-Jump&Run zeigen muß, was es drauf hat.



Das Intro ist göttlich, selten so gut amüsiert. Banjo hält sich zunächst abgenervt und gequält die Ohren zu, da seine Mitcharaktere zu musizieren beginnen (die gleichnamige Tröte von Kazooie ist der Oberhammer). Dann gibt er sich jedoch einen Ruck, und es entsteht ein fröhlicher Song der Banjo&Kazooie-Allstar-Big-Band, alles in Echtzeit berechnet und in bester Bild- und Tonqualität

Auf der E3 fragten sich viele Besucher warum Banjo&Kazooie's Great Adventure unter dem Projektnamen Dream angekündigt wurde. Howard Lincoln, Präsident von Nintendo of America, lobte die Grafik in den höchsten Tönen, sprach von einem revolutionären Fortschritt im Stile von ehemals *Donkey Kong Country* für das SNES, eben einem echten Traum. Wer das Spiel damals



Über sieben Brücken muß er gehn, darf die Noten ja nicht überseh'n, läßt sich auch gern auf Bullenkämpfe ein und wird am Ende doch der Sieger sein (frei nach Peter Muffohr)



Seit dem erten Teil der Donkey Kong Country-Serie für das Super Nintendo ist Rare dem erfolgreichen Jump&Run-Motto „Zu zweit geht alles besser“ treu geblieben

sah, mußte zwar zugeben, daß es sehr gut aussah, von einem Traum konnte jedoch nicht die Rede sein, eher von dem natürlichen Fortschritt, wenn sich Programmierer lange genug mit einer neuen Konsole beschäftigt haben.

Auf der Nintendo Space World '97 sah die Sache allerdings ganz anders aus. Inzwischen kommt der Titel einem wahrgewordenen grafischen Traum tatsächlich sehr nahe.

Die Bewegungen der Charaktere stehen denen aus *Super Mario 64* in nichts nach. Absolut flüssige Animationen und Perfektion bis ins kleinste Detail sorgen dafür, daß der Betrachter sofort in die Welt von Banjo&Kazooie eintaucht. Ähnlich wie bei der Ster-



Banjo&Kazooie's Great Adventure ist wieder einmal einer der Titel, dessen ausgezeichnete grafische Qualität erst durch das bewegte Bild zur Geltung kommt

Rare/Nintendo

1 Spieler

Entwicklungsstand: 70 %

April '98

Fazit: Wem *Super Mario 64* auch nur einigemaßen gefiel, der kann jetzt schon mal anfangen zu sparen.

Info



nensuche des italienischen Klempners habt Ihr sofort das Gefühl, die Hauptrolle in einem Zeichentrickfilm zu spielen. Ein wirklich sensationell großer Fortschritt ist die optische Gestaltung der Umgebung. Rare hat eine 3D-Engine erschaffen, die alle bisherigen Engines deklassiert. Sie ist so leistungsfähig, daß das N64 mit scheinbar absoluter Leichtigkeit komplexe Szenarien darstellt, die mit Unmengen von Texturen versehen sind. Dabei gab es in keinem der fünf anspielbaren Level auch nur den Hauch von Nebel zu



Auch Bären können nicht alles. Steile Berghänge hinaufklettern ist zum Beispiel eher eine Disziplin für den schrägen Vogel Kazooie



Rares neue Helden Banjo und Kazooie bekommen es mit Geistern zu tun, die auch gerne mal eine muntere Melodie auf der Orgel des Hauses klumpen (siehe oben links)



sehen. Wer nun glaubt, die Entwickler hätten sich die Arbeit vereinfacht, indem sie durch ein geschicktes Leveldesign Blicke in die Ferne ausschließen, der irrt. Teilweise könnt ihr einige hundert Meter weit schauen, ohne daß Euch auch nur ein einziges Detail verborgen bleibt.

Um stets den optimalen Überblick zu behalten, könnt Ihr mit den C-Buttons die Kamera-Perspektive verstellen, so wie es auch in *Super Mario 64* der Fall war. Die Handlungsmöglichkeiten erinnern ebenfalls stark an Miyamotos

QUALITÄT IST DAS BESTE REZEPT

Meisterwerk. Prinzipiell steuert ihr ständig Banjo, der vom Sprung übers Schlagen bis hin zur Stampfattacke alle klassischen Moves drauf hat. Wenn Ihr jedoch den Z-Button gedrückt haltet und zusätzlich einen der vier C-Knöpfe drückt, springt Kazooie aus Banjos Rucksack heraus und steht dem Bären mit Taten zur Seite. Mitunter gibt es Passagen, die für Banjo nicht passierbar sind (er hat zum Beispiel große Schwierigkeiten, Steigungen zu bewältigen). In einem solchen Fall läuft Kazooie mit seinen Storch-artigen Beinen die entsprechende Strecke und trägt den Brummbären auf seinem Rücken. Da Kazooie ohnehin ein Vogel ist, liegt natürlich nichts näher, als seine Flugfähigkeiten auszunutzen. Da die beiden Freunde allerdings unzertrennbar sind, reduziert sich diese Fähigkeit aufgrund des höheren Gewichts auf einen sanften Gleitflug. Eine weitere Begabung von Kazooie ist das kraftvolle Eierspucken. Dies geschieht entweder mit dem Schnabel, oder aber mit einem anderen Körperteil, aus dem gelegentlich auch geruchsintensive Winde austreten, inklusive realistischer Geräuschkulisse.



Es geschehen seltsame Dinge. Ihr habt ein Kamel zum Freund und könnt Euch in Spinnen oder auch, wie auf diesem Render-Artwork gut zu sehen, Krokodile verwandeln



Bisher keimte in vielen Köpfen der Gedanke, Rares 3D-Jump&Run sei weiter nichts als eine effektvolle Kopie des Nintendo-Hits *Super Mario 64*, doch alle Pessimisten können beruhigt werden. Sicher wird das Duo nicht im gleichen Maße die Spielewelt in Erstaunen versetzen wie es einst Mario tat, weil es im Gegensatz zum Italiener kein völlig neues Spielkonzept ins Leben ruft. Es ist demzufolge ganz logisch, daß es Déjà-vu-Erlebnisse geben wird. Wer jedoch die Titel der *Donkey Kong Country*-Serie für das SNES kennt, weiß, daß Rare sehr wohl dazu in der Lage ist, ein Spielprinzip aufzugreifen und das Game neben grafischer Vielfalt mit einer ausreichenden Menge eigener Spielideen zu versehen. Eine weitere Stärke der in England ansässigen Truppe ist die Fähigkeit, ihren Games eine ausgesprochen gute Spielbarkeit anzugedeihen. Ein gewisses Prügelspiel, *Blast Corps*, *GoldenEye 007* und *Diddy Kong Racing* sind die jüngsten Beweise für diese Begabung. Auch die Hauptcharaktere in *Banjo&Kazooie's Great Adventure* sind auf dem besten Wege, Euren Analogstick-Kommandos streng zu gehorchen, die Messe-Demo spielte sich bereits ohne nennenswerte Schwierigkeiten.

Die Tatsache, daß es sich bei der gezeigten Version erst um eine 70%-Fassung gehandelt hat, gibt berechtigten Anlaß weiterzuträumen, was im April mit diesem Spiel auf uns zukommen wird.

Wie geht es weiter?



Mit *Conkers Quest* hat Rare ein weiteres 3D-Jump&Run in der Entwicklung. Im Gegensatz zur vergangenen E3 wurde es den Messebesuchern der Nintendo Space World jedoch nicht als spielbare Version zugänglich gemacht. Es gab lediglich einige Szenen auf Video zu bestaunen. Aufgrund der Terminverschiebung bei *Banjo&Kazooie's Adventure* von ursprünglich November '97 auf April '98 ist davon auszugehen, daß *Conkers Quest* erst gegen Ende '98 erscheinen wird. Mehr dazu werden Nintendo und Rare vermutlich auf der kommenden E3 in Atlanta verraten.

1080° – Das N64 im Schneesturm

Nintendo

Nach der nassen Revolution von Wave Race 64 im letzten Sommer soll nun jahreszeitlich angepaßt das nächste ungewöhnliche Sportvergnügen mit ungeteerten Bodenverhältnissen auf uns zukommen. Snowboard-Freaks frohlocken angesichts der Flocken-Pracht und der rutschigen Physik der Buckelpisten in Nintendos 1080 Degrees Snowboarding....

Kenner der Nintendo-Vergangenheit werden sich erinnern, daß vor sechs Jahren diverse Programmierer (vier, um genau zu sein) der englischen Software-Schmiede Argonaut ins ferne Japan zogen, um dem SNES und Miyamotos Mannen mittels Super FX die schöne, neue Welt der Polygone nahezubringen. Nach den FX-Knüllern *StarFox* und *Stunt Race FX* blieb am Ende nur einer der Engländer namens Giles Goddard übrig, der später Marios famosen N64-Einstand programmierte. Ein Programmierer – das ganze Spiel? Nicht doch, nur der riesige Klempner-Kopf am Anfang mit den schnuckeligen Lichteffekten und der Gummi-Nase ... Vom N64 beeindruckt und mächtig neidisch auf seine Wave Race-Kollegen, ersann Goddard die Idee, ähnliche bahnbrechende Physik und Grafik in einem schneebasierenden Spiel möglich zu machen. Er bekam von Shigeru Miyamoto neben einigen Vetera-



Alles, was die echten Könner auf ihren Boards bewerkstelligen, kann demächst auf dem N64 nachgestellt werden



Statt öder Abfahrtsrennen werden bei 1080° spannende Downhillpassagen mit umfangreichen Stunteinlagen gewürzt. Die Grafik die Wave Race nicht unähnlich ist, sorgt für viel rasante Action im Schneegestöber

nen aus dem Wave Race-Team sein erstes eigenes Spiel zugeteilt. Nach nur einem Jahr Entwicklungszeit verblüffte Nintendo auf der Space World die Konkurrenz mit einer schon recht weit gediehenen Version des win-

Die laut Nintendo zu 80 % fertige Version (mit drei Strecken), die wir auf der Messe probespielden konnten, überzeugte bereits gewaltig: angefangen mit der an Detailreichtum nicht zu überbietenden Grafik bis hin zum brillanten Spielgefühl konnte 1080° rundum



Per Splitscreen können zwei Spieler im direkten Vergleich auf ihren Snowboards gegeneinander antreten



Trotz sehr vieler Details zeigte sich die Vorversion von Nintendos 1080 Degrees erstaunlich schnell und flüssig

terlichen Renners. Der Name 1080 Degrees (engl.: ten-eighy degrees) läßt schon ahnen, daß viel Wert auf die Stunts gelegt wird. Auf den ersten Blick kommt das Spiel natürlich als pure Raserei über winterliche Abfahrtsstrecken daher. Insgesamt soll es sechs bis acht Strecken im fertigen Spiel geben (Miyamoto war nichts Genaueres über den Umfang zu entlocken).

begeistern, von aufspritzendem Schnee, herrlich transparentem Schneeflocken-Gestöber über die von Eurem Snowboard realistisch gezogenen Spuren bis hin zum blendenden Lens-Flare-Effekt. Neben normalem, festem Schnee gibt es natürlich zwecks Balanceübungen auch Buckelpisten-Abschnitte, Bereiche mit tiefem Pulverschnee und pures Eis. Auch das Spielgefühl war einfach traumhaft: jeder,

Info

Nintendo⁶⁴
1-2 Spieler
Entwicklungsstand 80 %
Sommer '98

Fazit: Ein echter Winterknüller, der aber wohl erst im Sommer nach Deutschland kommen wird.



der schon einmal Schnee unter den Füßen hatte, stellt auf Anhieb fest, daß sich Steuerung, Bodenhaftung, Driften, Reibung, einfach perfekt anfühlen. Der Druck auf den Z-Button läßt den Spieler in die Knie gehen, um mehr Geschwindigkeit, dafür weniger Balance, herauszuholen. Mit dem B-Button stellt Ihr das

SNOWBOARDER LEBEN WILD UND GEFÄHRLICH

Board ganz besonders schräg für gewagte Slides, und der Analog-Stick kontrolliert den Körper. Die Stunts werden natürlich durch Kombinationen all dieser Features ausgelöst, wobei uns beim Anspielen die saubere Landung am schwersten fiel. Der Zweispieler-Modus war noch nicht spielbar, bislang konnten nur Rennen gegen einen Computergegner gefahren werden. Unklar ist noch, ob



auch Wettkämpfe mit mehr Teilnehmern stattfinden werden.

Angesichts der zahlreichen unbeantworteten Fragen mag der geplante Japan-Release im Februar utopisch erscheinen. Doch man kann wohl davon ausgehen, daß Nintendo sich in alter Tradition nicht all-

zu tief in die Karten schauen lassen will und nicht die aktuellste Version von 1080° präsentierte. erinnert sei nur an die Vorversion von Wave Race 64 auf der E3 1996, die mit dem fertigen Spiel (vier Monate später) fast gar nichts zu tun hatte ...

Julian Eggebrecht

Wintersport pur



Der Titel 1080 Degrees Snowboarding bezeichnet die Gradzahl von drei kompletten Drehungen um die eigene Achse.

Da das Wintersport-Spiel eine saisonal sehr spezielle Thematik bietet und der Veröffentlichungstermin in Japan knapp vor Winterende liegt, wird Nintendo es wohl hierzulande bis Ende des Jahres zurückhalten. Im Hochsommer würde ein Schneespiel ja auch nicht so recht passen.

NBA Courtside

Nintendo gibt sich sportlich. Major League Baseball Featuring Ken Griffey Jr, 1080° und NBA Courtside sind erst der Anfang der neu ins Leben gerufenen Produktreihe namens Nintendo Sport Series. Auf der Messe war neben dem vielversprechenden Snowboard-Spiel auch eine frühe Version des Basketball-Games anspielbar.

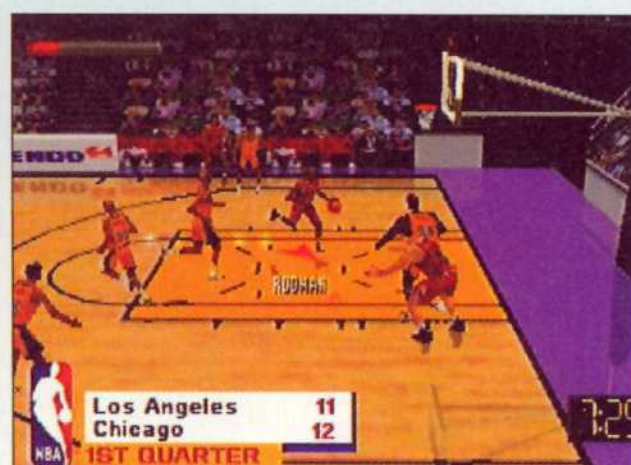
Alles muß man selber machen. So oder ähnlich könnte die Devise von Nintendo lauten. Bestes Beispiel hierfür ist das in Arbeit befindliche NBA Courtside. Obwohl die gezeigte Fassung lediglich eine 50 %-Version darstellte, sah sie bereits um Klassen besser aus als Konamis NBA In the Zone '98, welches schon fix und fertig sein sollte.

NINTENDOS NBA-VERSION IST ERSTAUNLICH FLÜSSIG

Nintendos Basketball-Simulation wartet mit einer NBA-Lizenz auf, so daß alle Fans der Korbball-Disziplin und US-Liga in die Fußstapfen ihres persönlichen Lieblingsspielers und -vereins treten können. Neben den ausgesprochen natürlich wirkenden Bewegungen der Charaktere, beeindruckt das Spiel in grafischer Hinsicht durch einen blitzblanken und jede Aktion reflektierenden Parkettboden. Auch die Steuerung machte bereits einen guten Eindruck und wirft die Frage auf: Wenn das Spiel angeblich erst halbfertig ist, wie gut soll es dann eigentlich noch werden? Um die Antwort zu erfahren, werdet Ihr Euch leider noch mindestens bis zum Juli gedulden müssen, denn vorher wird dieser Hit nicht erscheinen.



Flüssige Spieleranimationen lassen echte NBA-Atmosphäre aufkommen. Bereits die 50 %-Version war beeindruckend



Die offizielle NBA-Lizenz erlaubt Duell-Klassiker wie zum Beispiel die Los Angeles Lakers gegen die Chicago Bulls

Nintendo⁶⁴
1 Spieler
Entwicklungsstand 50 %
Juli

Fazit: Bereits die 50 %-Version kann auf ganzer Linie begeistern. Nintendo liegt mit der Sport-Reihe goldrichtig.

Info



Pocket Monsters

Nintendo



Mit diesem Startbildschirm fing alles an. Eine Handvoll Pixel faszinieren ein ganzes Volk.



Während nölende Kleinkinder ihre Erzeuger noch mit dem Gequengel „Mama, ich will 'n Tamagotchi“ quälen – dabei können sie das Bandai-Original nicht einmal von billigen Hongkong-Clones unterscheiden – wissen TOTAL-Leser schon länger, daß die kleinen Cyber-Küken mittlerweile mega out sind. Die virtuelle Eintagsfliege lenkte die Japaner nur kurzfristig vom größten Erfolg der Videospielgeschichte ab. Nintendos *Pocket Monsters* für den Game Boy verkauften sich seit 1995 – so lange gibt es das schon in Nippon – bislang unglaubliche 7,5 Millionen mal. Damit ist sogar der Rekord von *Super Mario Bros.* (NES, 6,8 Millionen) überholt! Ohne diesen Mega-Erfolg hätte Nintendo den Niedergang des Game Boy nicht mehr

aufhalten können.

Nun ist er dank *Pokemon* und GB pocket (hmm, verdächtiger Name!) wieder riesengroß im Geschäft. Außerdem landete Big N (wieder einmal) einen gigantischen Marketing-Erfolg, denn es gibt nicht nur ein *Poke(t)mon(sters)Modul*, sondern mehrere in verschiedenen Farben, so daß richtige Fans gleich zwei oder drei Cartridges kaufen. Grün und rot waren die ersten, gefolgt von einer limitierten blauen Ausgabe. Diese Tage werden noch silberne und goldene *Pokemons* erscheinen. Doch die Unterschiede sind gering. So gibt es in den verschiedenen Modulen nur eine Handvoll unter-

Pokemon über alles

Pokemon, Pokemon, Pokemon

Wie einst der große Vorsitzende Erich Honecker, stellte auch Nintendo-Boss Yamauchi die Space World unter ein großes, gemeinsames Motto: *Pocket Monsters*. Was ihn und die Kunden verbindet, sind Millionen. Millionen Dollar auf Big Ns Firmenkonten und Millionen glückliche *Pokemon*-Spieler. So ist es auch kein Wunder, daß neben neuen GB-Spielen vor allem zahlreiche N64-Titel mit den putzigen Monstern erscheinen. Eines davon ist z. B. *Pikachu Genki Dechu*. Pikachu ist der niedlichste, schwächste und somit auch beliebteste *Pokemon*-Charakter. Mit Hilfe des (auf der Messe per Video vorgestellten, aber offenbar noch nicht funktionstüchtigen) Mikrophonsets sollt Ihr mit dem kleinen Monster kommunizieren können. Pikachu hört dann auf Ever Wort und spielt oder knabbert einen Apfel. Was sich für westliche Ohren wie ein netter, aber leicht schräger japanischer Wintergag anhört, ist (neben anderen Verrücktheiten) laut Yamauchi die Zukunft Nintendos und damit der Videospiele. „Laß Dich überraschen, schnell kann es geschehen ...“



Noch ist Pikachu gaz schön genki (gut drauf), aber wenn Du jetzt in das Micro brüllst, wird er sauer und traurig



Pokemon-Master

Am 29. August hatte in Japan eine *Pokemon*-Meisterschaft begonnen, deren Teilnehmerzahl allerdings auf „nur“ 3.840 begrenzt wurde. Ende November fand das Finale statt. Der Sieger, also der Besitzer der stärksten Monsterparty, bekam den ehrenwerten Titel „*Pokemon-Master*“.

schiedliche Monster und die Voraussetzungen, diese zu finden, wurden leicht geändert.

Apropos Monster finden: Der Inhalt des Spiels besteht darin, in der *Pokemon*-Welt herumzulaufen, Monster zu finden und einzusammeln – als Rahmenhandlung dient eine interessante Rollenspielgeschichte. Diese Monster haben ganz unterschiedliche Werte und können zu einer Party zusammengestellt werden. Der Clou am ganzen *Pokemon*-Game ist, daß man



POCKET MONSTERS



Puppen, Poster, Pokemon

Nintendo unterstützt den Abverkauf der *Pokemon*-Module mit der geballten Macht ihrer Merchandising-Maschinerie. Es gibt in Japan nichts, was es nicht zu *Pokemon* gibt. Puppen, Bettwäsche, Shampoos, Zeichentrickfilme – die ganze Palette. Die Summen, die Big N für die Lizenzen erhält, dürften sich in astronomischen Höhen bewegen. Schließlich können die Spielzeughersteller über 150 Puppen (so viele Monster in verschiedenen Erfahrungsstufen gibt es) auf den Markt werfen. Nintendo selbst beteiligt sich natürlich auch an dem einträglichen Geschäft und zwar, wie es sich für die Geschichte der Firma gehört, mit Kartenspielen. Auf einem Pokerblatt ist eine (zufällige) Auswahl von Monstern samt deren Werten aufgedruckt – der Fan darf also wieder fleißig kaufen.

Das Angebot an Tand und Ramsch ist unüberschaubar groß. Es gibt fast nichts, was es nicht gibt



*Das Original Nintendo-Kartenspiel läßt sich nicht nur zum Archivieren der *Pokemon*-Monster nutzen, sondern gibt auch ein hervorragendes Doppelkopfbrett ab.*



Links: Figur, oben: Anime



Im Adventure-Teil des Games laßt Ihr herum, sprecht mit anderen Leuten und müßt Rätsel lösen: nichts für japanisch-Unkundige

Pokemon Stamp Rallye

Die größte japanische Eisenbahngesellschaft „Japan Railway“ ließ in diesen Sommerferien die Großaktion „*Pokemon* Stamp Rallye“ starten. In dieser Aktion ging es hauptsächlich darum, mehrere *Pocket-Monster*-Stempel zu sammeln, die in 40 verschiedenen Bahnhöfen Tokios verstreut waren.

Also machten sich etliche *Pokemon*-begeisterte Kinder mit ihren Eltern auf die Suche nach allen Stempeln. Da die Teilnehmerzahl insgesamt ca. 500.000 betrug, kam es zu riesigen Menschenaufläufen an manchen Bahnhöfen. Die Japan Railway sah sich häufig zu folgender Ansage genötigt: „Sehr geehrte Fahrgäste, durch die Aktion „*Pokemon* Stamp Rallye“ wird im nächsten Bahnhof ein sehr großes Chaos erwartet. Bitte passen Sie auf ihre Kinder auf und achten sie auf die Stufen!“

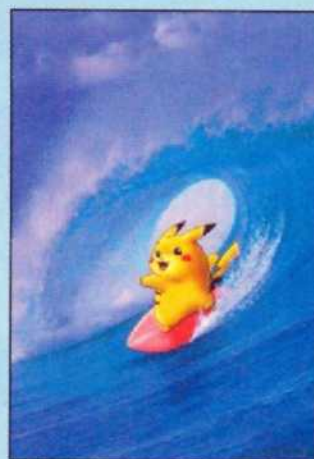
per Link-Kabel seine Monster gegen andere Partys kämpfen lassen kann. Außerdem könnt Ihr mit Freunden Monster austauschen. Wie beim Sammelkartenspiel *Magic* erweitert man so mit der Zeit seine Sammlung – und wird auch genauso süchtig nach neuen Monstern.

Ende 1998 wollen die Nintendo-Oberen den Einstieg in den amerikanischen Markt wagen, was ihnen bei der interessanten Thematik wohl auch gelingen dürfte. Da die Führungsetage von Nintendo of Europe sich nicht gerade durch Spontaneität und Innovationsfreude auszeichnet, bleibt es leider ungewiß, ob auch wir Deutschen (sowie Österreicher, Schweizer und hier lebenden Ausländer) in den Genuß einer zünftigen Monsterschlacht kommen. Da kommt wohl eher noch der neue transparente Super GB mit Linkbuchse in unsere Verkaufsregale – den kann man nämlich auch mit anderen Games als *Pokemon* nutzen.

*Diese Karte zeigt nur einen kleinen Ausschnitt der riesigen *Pokemon*-Welt*

Nintendo verschenkt Monster

Exklusiv für die Space-World-Besucher gab es einen Gutschein, mit dem man sich ein 151stes Monster auf sein GB-Modul laden lassen konnte. Das ist schon das zweite „freie“ Monster nach der Naminori-Variante von Pikachu – die gab es für alle *Pokemon*-spielenden N64-Besitzer ebenfalls kostenlos. Unempfindlich gegen Wasser- und Feuerattacken geworden, konnte man das Knuddelmonster nun endlich in die Kampfparty aufnehmen. Nett wie wir sind, haben wir unsere Pressegutscheine aber ein paar traurig guckenden japanischen Jungs überlassen: Die konnten mehr damit anfangen.



Links: Zu jedem Monster gibt es natürlich auch zahlreiche Statistiken und Informationen



Das N64 lernt Schreiben

Nintendo 64DD

Die 64DD-Präsentation stand im Zeichen des Pocket Monsters-Phänomens – damit rückt der Release der Zusatz-Hardware im Westen in weite Ferne. Die Kreativprogramme der Mario Artist-Reihe hingegen sind schlichtweg brillant



Seit zwei Jahren spricht Nintendo von der Revolution – doch außer einigen Zahlen und Fakten, Bildern und vagen Andeutungen läßt Big-Ns Antwort auf die CD auf sich warten. Stand die Space World 1997 endlich im Zeichen des sagemumwobenen Hardware-Mirakels oder wurden schreiblustige Disk-Fans ein weiteres Mal vertröstet?

Streitlustig war der alte Mann schon seit langem und wie erwartet zog Hiroshi Yamauchi in seiner ellenlangen und streckenweise langweiligen Rede mal wieder kräftig über die Konkurrenz her. Allen Untergangsbeschwörungen zum Trotz trumpfte Nintendos starker Mann natürlich wieder mit dem 64DD als revolutionäre Rettung des tristen Nischenlebens der Spiele-Otakus und ihrer

angesichts der bisher und weiterhin desolaten Verkaufszahlen der Nintendo⁶⁴ Grundkonsole im Land der aufgehenden Sonne.

Technisch gesehen bleibt, wie zu erwarten, zumindest in Japan wohl alles beim alten, denn die magnetischen (Stichwort Computer-Diskette) und somit verwundbaren Disks fassen weiterhin maximal 64 Megabyte (512 MegaBit – also zweimal Zelda...), von denen 32 Megabyte, bzw. eine ganze Seite, beschreibbar sind. Das Laufwerk werkelt im sogenannten CAV (Constant Angular Velocity) Verfahren, d. h. die Geschwindigkeit des Drives ändert sich nicht wie bei einer CD, um eine durchgehend gleiche Datenrate möglich zu machen. Fazit sind recht unterschiedliche Geschwindigkeiten – je nachdem, auf welchen Teil einer Disk gerade zugegriffen wird. Die bis zu 1,2 Megabyte bzw. mindestens 700 Kbyte sind aber in jedem Fall den 300 Kbyte der 32-Bit CD-Konkurrenz weit überlegen. In den Tiefen des etwas bulligen DD findet sich neben dem Laufwerk auch ein luxuriös ausgestattetes ROM, mit dessen Hilfe auch ohne Modul Spiele gestartet werden können und das dem Programmierer ein komplettes Midi-Musikinstrumenten-Set zum Verkürzen der Ladezeiten mitliefert. Der Einschalt-Bildschirm ist natürlich mal wieder das N-Logo, wenn Ihr geduldig wartet, kommt dann auch noch Mario angetappt und treibt allerlei Scharbernack mit dem Markenzeichen. Zuguterletzt werden N64s auf aller Welt dann auch noch mit vier zusätzlichen Megabyte RAM beschert, die im oberen, bisher unbenutzten Slot des N64 Platz finden und das verwendbare RAM der Maschine auf satte 8 MegaByte erweitern.

MODEM ODER KEIN MODEM, DAS IST HIER DIE FRAGE...

Keinerlei Erwähnung fand in Yamauchis Rede das sagemumwobene Modem des DD. Übrigens nahm auch niemand sonst von Nintendo Japan diese Worte in den Mund. Sieht man sich die knackigen Telefonkosten in Japan und Nintendos Bestreben, das DD möglichst billig auf den Markt zu bringen, an, wird schnell klar, daß das Modem durchaus eine lokale Lösung sein könnte. Zumindest Nintendo USA beharrt auf der



Videospiele machen dumm? Dann dürfte Mario Artist ein Flop werden, denn die Kreativprogramme bieten unendliche Möglichkeiten zur künstlerischen Entfaltung

Konsolen auf. Erstmals jedoch wurde neben nebulösen Ankündigungen auch Tacheles geredet: Mal wieder steht eine Terminverschiebung an, wenn diese aber im Juni nächsten Jahres durchgestanden ist, soll das Disk-Drive-Zubehör für das Nintendo⁶⁴ dann japanische Kindern und Jugendlichen Kreativität einhauchen. Zu welchem Preis, wurde noch offen gelassen, doch sei man sich sehr genau bewußt, wie wichtig ein möglichst niedriger Preis ist – wie wahr,



Aussage, daß dort das DD nur mit Modem in Frage kommt – angesichts der preislichen Konsequenzen wird al-

lerdings noch diskutiert, ob eine Software-Modem-Emulation (also pure Telefon-Buchse) oder ein Modem-Chip (bzw. Modul à la Seta) integriert werden sollen. Über eine Modem-Version für Europa schweigt man sich übrigens komplett aus. Die noch offene Modem-Frage ist denn auch nur eines von mehreren Indizien, daß das DD im Westen wohl kaum 1998 auf den Markt kommen wird. Bester Beweis dafür ist jedoch das DD-Software-Line-up zum Japan-Launch.



unter einer Minute vom Würfel zum fertig texturierten Raumschiff – drei Nintendo-Mitarbeiter demonstrierten, daß Hersteller professioneller Anwender-Software in puncto Benutzerfreundlichkeit von Big N noch eine Menge lernen können



Auf der Space World demonstrierte Nintendo eindrucksvoll die Fähigkeiten des 64 DD im kreativen Bereich: Die Mal- und Animationsprogramme setzten neue Maßstäbe. Über den Preis des Ganzen schwieg man sich allerdings (wohlweislich?) aus. Im Gegenzug waren auf der Show aber nur Videos der heißersehnten DD-Spiele zu sehen. Weder Sim City 64 noch Mother 3 lagen in spielbaren Versionen vor



VON KÜNSTLERN UND TASCHEN-MONSTERN...

Geifern westliche Nintendo-Fans nach gerenderten Affen in Echtzeit-3D, hat sich Nippon inzwischen viel weiter von unserer Welt entfernt, als bisher bekannt. Wie sonst könnte man die verstörten Gesichter westlicher Messebesucher angesichts des unglaublichen Pocket Monsters Phänomens deuten? Doch genau dort packt Nintendo zu und will mit einem Riesenschritt das N64 samt DD als dominante Plattform in Japan quasi über Nacht etablieren. Der Großangriff in Sachen Pocket Monsters 64 startet mit Pikachus plapperndem Aquariums-Glotz-Modul und schließt auf dem 64 DD pünktlich zum Start im Juni nahtlos an. In erster Linie interessant für den Pokemon-Begei-

sterten ist Pocket Monsters Stadium – mehr oder weniger eine grafisch aufgepeppt Version des Game-Boy-Spiels mit der radikalen Neuerung, daß die Kämpfe der Monster in einem großen 3D Stadion samt ultra-knuddeligen 3D-Charakteren stattfinden. Doch wie kommen Eure mühsam gesammelten Monster ins N64? Dem Raumschiff Enterprise nicht ganz unähnlichen Game-Boy-Pak, das natürlich ins N64-Pad geschoben wird, läßt sich die Bande über drei Generationen von Videospiel-Hardware schließen: Jedes Game-Boy-Modul samt Daten und Speicher stehen dann Anwendungen wie Pocket Monsters Stadium zur Verfügung.

SIND SIE PHOTOGEN?

Mit Pokemon Snap könnt Ihr schließlich durch einen Park voller Pocket Monster wandern und Photos der Monstren beim Verrichten der alltäglichen Pokemon-Tätigkeiten machen. Besonders komplexe Aufnahmen gelingen dank zugeworfener Früchte

mon Snap gebührend nachbearbeitet werden können, startet Nintendo mit dem DD-Launch gleichzeitig einen Großangriff mit der Mario Artist-Serie. SNES-Veteranen werden sich noch an das herzige Minimalisten-Mal- und Animations-Programm Mario Paint erinnern. Samt Maus und klugen Tips zur Videorekorder-Nachbearbeitung wurde damals ein erster Versuch gestartet, den Van Gogh im Kinde zu wecken. Alles neu machen die 64 Bit plus Disk, denn die Mario Artist-Reihe wird gleich aus fünf verschiedenen, auf DD einzeln (aber zu günstigen Preisen) ausgelieferten Kreativ-Stimulanten bestehen: Zuerst ist da natürlich der große Bruder des alten Paint zu nennen (Picture Maker), der es dank der fixen CPU und satten 8 Mbyte Ram effekt-mäßig mit einem Profi-Photoshop auf dem PC oder Mac aufnehmen kann. Damit Euch der Strich locker aus der Hand geht, wird natürlich wieder optional eine Maus für die Artist-Reihe verkauft – doch es kommt noch besser. Nichts eignet sich besser zum Verunstalten als das eigene Konterfei. Dies erkannte auch Nintendo und bietet zur Artist-Reihe ein Digitalisier-Modul mit Eingängen für Video (Rekorder oder Kamera) und Audio (CD, Mikrofon etc.) an. Die frisch in bestechender Qualität geschnappte Fratze kann dann in Mario Paint den wildesten Verzerrungen unterzogen werden, um dann als Textur in den weiteren Programmen verwendet zu werden.



Der Game-Boy-Adapter für das N64-Pad ermöglicht es japanischen Kids, ihre Pokemon-Spielstände auf Pocket Monsters Stadium für das 64DD zu übertragen

und anderer Leckereien. Das so erstellte Pocket Monster-Album kann dann, DD-Disk-typisch, an Freund und Feind weitergegeben, kopiert und verunstaltet werden.

LASS DIE KREATIVE SAU (ODER DAS POKEMON) RAUS: MARIO ARTIST

Damit auch die Kreativität beim DD nicht zu kurz kommt und die Ergüsse anderer „Spiele“ wie Poke-



Pocket Monster Snap ist völlig abstrus: Hier könnt Ihr in einer virtuellen Landschaft Fotos von Taschenmonstern machen und sie in ein virtuelles Fotoalbum 'einkleben'...



Für alle angekündigten Kreativprogramme wird die Nintendo-Maus (mit zwei Buttons) ein unersetzliches Utensil



Mit der Videocardridge könnt Ihr Fotos von Euch ins DD transferieren und Eure Visage für Charaktere in Bonusspielen verwenden. Die Vermutung liegt nicht fern, daß Miyamoto diese Option eines Tages auch für „vollwertige“ Spiele nutzen wird – Ihr selbst als Held eines Prügelspiels ...

Zweiter Streich nach dem schon beeindruckend umfangreichen Paint-Programm ist der Polygon Maker – ein vollwertiger Polygon-Editor, dessen Funktionalität dem SGI/Win-NT-Produkt Nichimen nach-



Möglicherweise soll ein Drucker Nintendos Kreativpaket komplettieren – was soll das nur alles kosten?

empfunden ist und in Kooperation mit Nichimen Graphics entwickelt wurde. Als Referenz ist dies nicht schlecht, diente Nichimen doch als Haupt-Tool bei der Entwicklung von Super Mario 64. Insgesamt beeindruckte uns dieses Programm noch mehr als Paint. Damit entstehen komplexe 3D-Modelle in kurzer Zeit, und dank sehr komfortabler Menüs werden diese auch ebenso schnell mit Texturen und Schattierungen versehen. Selbstverständlich könnt Ihr dabei dank Disk Eure Paint Erzeugnisse verwenden. Schließlich und endlich gab es noch den Talent Maker zu sehen – eine Art 3D-Puppenkiste, in der Ihr 3D-Charakteren Gesichter, Körper etc. verpassen könnt und sie dann neben gewöhnlichen Tanzeinlagen so außergewöhnlichen Torturen wie Einradrennen (wie wär's z. B. mit einer Spielfigur mit Eurem Antlitz?), Karaoke-Singen (mittels Digi-Modul) und Karateübungen aussetzen könnt. Auch dabei greift ein Programmteil via Disk natürlich auf die Daten der anderen zu. Der vierte Kreativitätsschub namens Sound-



Maker wird sich auf Eure Ohren auswirken und war noch nicht zu sehen, über den fünften und letzten Teil wurde noch nichts veröffentlicht, man munkelt aber von einem Game Maker ...

Alles in allem beeindruckte Nintendo sowohl in der Hardware-Ecke als auch bei der Artist-Software mit unglaublich kreativen Ideen und sehr professioneller und leistungsfähiger Software – mal sehen, wie es nächsten Sommer in Japan einschlägt.

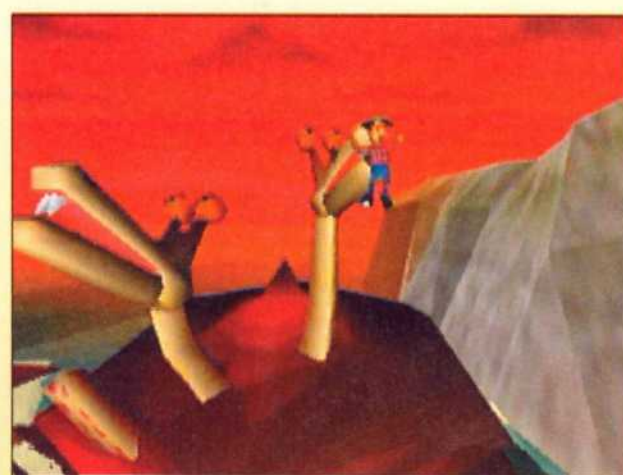
DAS DD ALS SPIELZEUG?

Ganz am Rande wurde übrigens noch erwähnt, daß man das DD ja auch noch für klassische Spiele, vor allem der Rollenspielgattung, benutzen kann. Im Gegensatz zu den bisherigen Ankündigungen kam allerdings das Vorzeige-Rollenspiel Mother 3/Earthbound 64 nur auf Video und eher versteckt vor – obwohl es zum Erscheinen des DD verfügbar sein sollte. Auf den Videoausschnitten konnten wir die skurrilsten Echtzeit-3D-Landschaften aller Zeiten bewundern. Weiterhin eng an den Stil von LucasArts' PC-Adventure-Klassiker Day of the Tentacle und an den Film Tim Burtons' Nightmare before Christmas angelehnt, beschreitet Mother in jeder Beziehung Neuland. Grafisch ergötzen wir uns an Armeeaufmärschen, einem Blues Brothers-Verschnitt in einer Kneipe und den Eskapaden eines an den schlacksigen Woody aus Toy Story erinnernden Cowboys. Inhaltlich soll Mother 3 das DD dafür nutzen, daß jedes kleine Detail, jede Änderung in der Welt gespeichert wird und auch den Spielverlauf beeinflusst. Ziel sind mehr Abwechslung und mehr Überraschungen als je zuvor in einem Vertreter der Gattung. Eine gewaltige Designaufgabe, die sich im Mother-verliebten Japan allerdings lohnen könnte, denn dort wartet man auf die neue Mutter sehnlicher als auf das Debüt von Zelda 64.



Das (japanische) Schaubild verdeutlicht die vielseitigen Verknüpfungsmöglichkeiten von Mario Artist. Unten rechts zeigen die beiden Disks mit den Fragezeichen, daß zwei weitere Mario Artist-Teile in Planung sind. Übrigens: Zwei Tage nach der Messe gab Fuji – offensichtlich beeindruckt vom Publikumsandrang – bekannt, eine spezielle, digitale Fotokamera zusammen mit Big N herzustellen

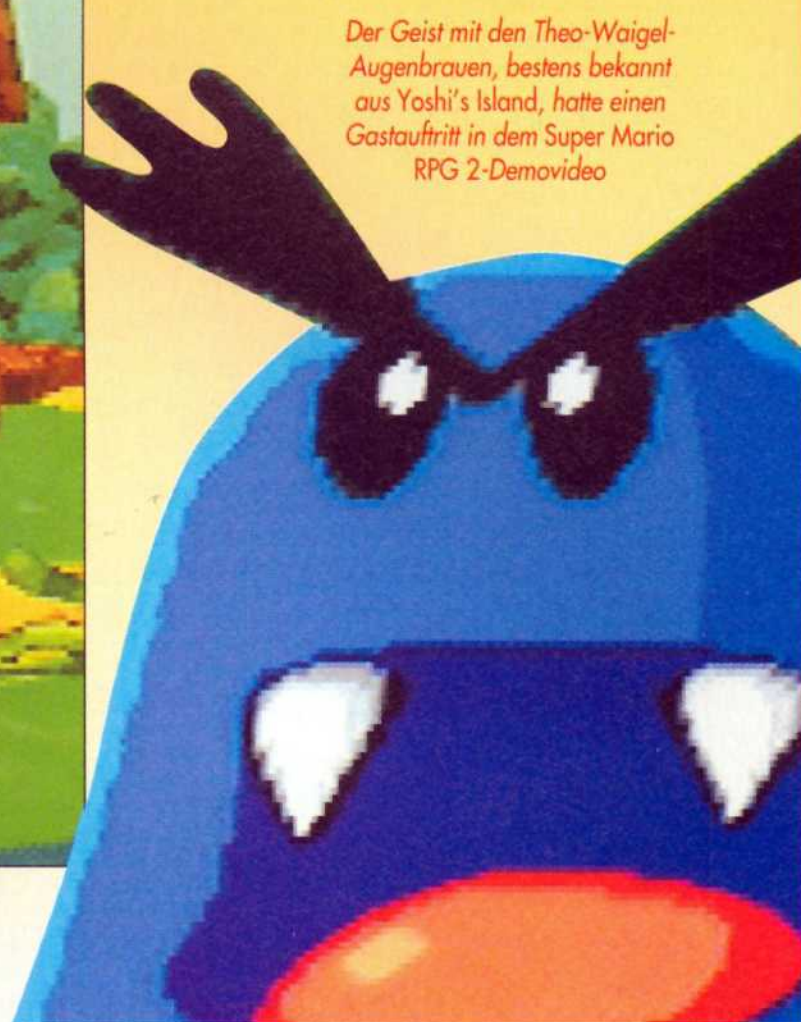
Sollte dessen Modulvariante wie erwartet der Megahit werden, will Nintendo, wie schon vor einem Jahr auf der Space World angekündigt, dank eines parallel entwickelten zweiten Zeldas gleich noch eins hinterherschicken (was zeitlich alles zwischen einem halben und einem Jahr bedeuten kann). Miyamoto äußerte sich dazu nur in sehr bedeckter Form: Ja, es werde ein DD-Spiel, da schon das erste Zelda mit dem DD im Hinterkopf entwickelt würde, und man hätte sich noch nicht entschlossen, ob Modul und Disk einander benötigen werden oder völlig eigenständige Spiele seien.



Das skurrile Grafikdesign von Shigesato Itois Mother 3 konnte erneut nur auf Video bewundert werden



„Das ist doch nicht deren Ernst?“ fragte sich jeder Messebesucher angesichts dessen, was einmal Super Mario RPG 2 werden soll. Wir tippen auf einen frühzeitigen Aprilscherz Miyamots



Der Geist mit den Theo-Waigel-Augenbrauen, bestens bekannt aus Yoshi's Island, hatte einen Gastauftritt in dem Super Mario RPG 2-Demovideo

QUO VADIS, MARIO?

Flip, Flop. Diese zwei simplen Worte brachten die angereisten Korrespondenten aus aller Herren Länder zum ungläubigen Staunen. Anlaß dieser simplen Zwei-Wort-Erklärung waren die ebenso simplen – gehässige Menschen würden wohl die Worte häßlich und primitiv in den Mund nehmen – wie schlicht bewegten Bilder aus dem lang erwarteten Super Mario RPG 2. Wie man später erfuhr, wollten Miyamoto und Co. komplett weg von Squares Render-Look des ersten Teils und etwas wahrlich Neues schaffen. Gesagt, getan und schon besteht Marios zweite RPG-Welt aus nichts anderem als zweidimensionalen Pappfiguren mit minimalistischen Animationen und Grafiken im Kindergartenstil. Nicht zu verwechseln mit dem bombastischen Natur-2D-Look eines Yoshi's Story geht Mario RPG 2 zur Zeit dorthin, wo seit den Frühzeiten der Videospiele und einigen mißglückten Edutainment-Titeln für Einjährige schon lange niemand war. Und was genau ist Flip-Flop? Der Flip kommt beim Umdrehen der Charaktere ins Spiel, denn die Papplättchen werden ganz einfach an der Mittelachse einmal gedreht – am ehe-



Nicht auf den Bildern zu erkennen ist, daß sich die Mario-Figur wie ein Blatt Papier 'umblättert', wenn er die Blickrichtung wechselt. Das macht die Sache auch nicht besser ...

sten könnt Ihr Euch das Ganze also als gigantischen Scherenschnitt bzw. Schattenspiel aus Papier vorstellen. Der Flop? Der ist zu erwarten, wenn Nintendo mit dem Spiel in dieser Form versuchen sollte, ältere Zielgruppen als Neugeborene anzusprechen. Doch Spaß beseite, kreativ ist Nintendo zur Zeit wie kaum zuvor, auch wenn der Look hier und da an Sonys ebenso schrägen PaRappa the Rapper-Titel für die PlayStation erinnert. Wir sind auf jeden Fall sehr gespannt, was aus Super Mario RPG 2 wird.

I WANT MY 64DD ...

Wann das hochgelobte DD in heimischen Ländern erscheinen wird, darüber war den Nintendo-Männern rein gar nichts zu entlocken. Angesichts der für USA und Europa extrem starken Spielepalette auf Modul solltet Ihr aber auf keinen Fall vor 1999 im Westen mit dem DD rechnen. Bestimmende Elemente für

einen Start sind natürlich in erster Linie die Killer-Titel für unsere noch nicht Pocket Monster-gewürzten Geschmäcker: Donkey Kong 64 von Rare (im Mai auf der E3 wird man mehr erfahren) und Super Mario 64 2 kommen einem da natürlich sofort in den Sinn. Zu dem zweiten Mario-Meisterwerk lies Herr M. denn auch nur verlauten, daß es definitiv für das 64DD kommt, Mario und Luigi dieses Mal zu zweit die Welten erkunden und man sich darauf vor der Fertigstellung von Zelda sowieso nicht konzentrieren könne.

IST DIE ZUKUNFT BESCHREIBBAR?

Angesichts der extrem japanophilen DD-Titel stellt man sich schon die Frage, ob das DD im Westen überhaupt kommen wird – immerhin hat Nintendo zur Zeit die wichtigsten Titel nicht als Trümpfe, um die Stärken des DD vorzuführen.

Doch ein dauerhaftes Aufsplitten der Märkte kann niemand für sinnvoll halten, und die vorgeführten ungewöhnlichen und innovativen Anwendungen sollten auch den kritischen westlichen Augen keinesfalls vorenthalten werden. Die große Frage ist dann eben nur, wann die entsprechenden Sterne für die Vereinigten Staaten und Europa endlich im rechten Licht stehen, um einen wirklich sauberen DD-Start ohne große Debakel möglich zu machen. Nintendo Deutschland zumindest dürfte sich zu Weihnachten einen möglichst späten DD-Launch gewünscht haben – und wenn wir mal eine Prognose abgeben sollen, werden die Nintendo-Männern in Großostheim auch dieses Jahr kräftig beschert, noch für einige Zeit überaus ruhig schlafen und von vielen, vielen Modulen träumen können.

Julian Eggebrecht



Man beachte den Herrn in der Bildmitte: Ein Cowboy in einem fernöstlichen RPG? Nichts ungewöhnliches bei Mother

Quest 64

Imagineer

Quest 64 von Imagineer war mit Abstand der interessanteste Titel eines Fremdherstellers. Die Vorversion des Rollenspiels überzeugte vor allen Dingen durch einen zauberhaften Grafikstil und die weitgehend einwandfreie Technik. Es gibt kaum Nebel, obwohl es Euch teilweise in freie Landschaften mit sehr weiter Blicktiefe verschlägt. Euer Held gehorcht den Steuerkommandos tadellos und stapft wissensdurstig über Stock und Stein und durch verschiedene Städte. Immer wieder kommt es zu Auseinandersetzungen mit unangenehmen Zeitgenossen, die

in einem Stil ausgetragen werden, der an die altherwürdigen *Final Fantasy*-Titel angelehnt ist. Als Besonderheit steht Euer Charakter während eines Kampfs nicht still, sondern kann weiterhin von Euch gelenkt werden. Ihr greift jeweils den Gegner an, in dessen Richtung Ihr beim Ausführen einer Aktion oder eines Zauberspruches blickt. In Japan erscheint der Titel unter dem Namen *Eltale - The Elemental Tales* im März, der Westen wird sich, nach derzeitigem Stand der Dinge, einige Wochen (Ende April oder Anfang Mai) länger gedulden müssen.



Aero Gauge

ASCII

ASCII hatte mit *Aero Gauge* ebenfalls ein Messe-Highlight im Gepäck. Es handelt sich bei diesem Titel um eine weitere Fullspeed-Raserei à la extreme-G und *F-Zero X*. Bisher machte sich der Hersteller durch sein Hardware-Zubehör einen guten Namen (z. B. ASCII-Pad für SNES), zeigte mit *Aero Gauge* jedoch, daß er auch von überdurchschnittlichen Videospielen eine Menge versteht. Die Strecken sind sehr abwechslungsreich und farbenfroh gehalten und ziehen sich sowohl durch futuristische Bauten mit Neonlicht als auch über Wassermassen. Bei Letzteren gibt

es bis auf einige Ufermauern keine Seitenbegrenzung, außer den streckenmarkierenden Bojen. Fliegt Ihr aus der Kurve, müßt Ihr Euch also selber wieder zurückbewegen, da Ihr nirgendwo abprallt. Eine weitere Besonderheit ist die Lenkbarkeit Eurer Raumgleiter. Ihr könnt nicht nur nach links und rechts steuern, sondern auch ein wenig nach oben und unten. Auf diese Weise habt Ihr die Möglichkeit, an Euren Gegnern durch Unter- oder Überfliegen vorbeizuziehen oder eine hoch oder niedrig gelegene Abzweigung zu nehmen. *Aero Gauge* sollte in Japan im Dezember erschienen sein, ob es den Weg nach Europa bestreitet, steht noch nicht fest.



Fighting Cup/Fighter's Destiny

Imagineer/Laguna

Auch das Genre der 3D-Prügelspiele kommt für das N64 so langsam in Gang. *Mace: The Dark Age* war ein erster Schritt in die richtige Richtung, weitere Titel werden in naher Zukunft folgen. Auf der Messe konnte jedoch noch keiner der Titel so recht überzeugen. Den besten Eindruck hinterließ Imagineers *Fighting Cup*, das in



Europa von Laguna unter dem Namen *Fighter's Destiny* vertrieben wird. Besonders interessant ist die Art der Kampfbewertung, die nach Punkten stattfindet. Für jeden erfolgreichen Konter erhaltet Ihr drei Punkte, für jeden Ring out einen Punkt. Ein Throwdown (Wurf) wird Euch mit 2 Punkten gutgeschrieben, ein Special mit vier Punkten. Wenn Ihr die Energieleiste des Gegners auf null reduziert habt, so ist das ein Knockdown, der mit drei Punkten belohnt wird.

Die Hintergründe und die Kämpferanimationen wirkten noch etwas überarbeitungsbedürftig, und auch der Steuerung fehlt noch der letzte Feinschliff. Da das Game in Japan erst im März und in Europa im April oder Mai erscheinen wird, bleibt für den Endspurt der Programmierer noch ein wenig Zeit.

Super Robot Spirits

Banpresto

Prügeln soll Spaß machen und nicht weh tun. Um diesem Anspruch gerecht zu werden, haben die Entwickler von Banpresto in ihrem Prügelspiel



Super Robot Spirits auch den Humor nicht zu kurz kommen lassen. Es sollte kein Klamauk wie in *Clayfighter 63 1/3* erwartet werden, aber Kampfrobor, die den Kung Fu-Stil des Drunken Masters beherrschen sorgen zumindest für ein ausgiebiges Schmunzeln. Bei diesem Vertreter des Beat'em-Up-Genres bestiegt Ihr verschiedene Mech-Roboter, um gegen andere Blech-

haufen anzutreten. Auch dieser Titel soll im März in den japanischen Verkaufsregalen Einzug erhalten, über Release-Pläne in Europa ist derzeit mal wieder nichts bekannt.

Die gezeigte Version sah noch sehr detailarm aus, es handelte sich allerdings auch erst um eine 50%-Version. Somit sollten auch für diesen Titel keine voreiligen Schlüsse gezogen werden, denn die Programmierer haben noch ausreichend Zeit, das Spiel zufriedenstellend fertig zu stellen.



Nagano Winter Olympics 64

Konami

Konami enttäuschte leider auf ganzer Linie. Keine neuen Infos zu *Dracula 3D*, nicht ein Pixelchen oder Filmschnipsel zu *Hybrid Heaven* oder anderen Projekten. Dafür wurde unter anderem *Nagano Winter Olympics 64* in einer fertigen Version vorgestellt. Die angesichts der vielversprechenden Vorversion hoch gewachsenen Erwartungen wurden allerdings in keinsten Weise erfüllt. Sicher, die Grafik sieht auf den ersten Blick ganz nett aus, der Preis dafür ist jedoch eine viel zu niedrige Framerate, die das Spiel nicht flüssig erscheinen läßt. Auch das Gameplay wirkte hausbacken und erinnert an C64-Spiele à la *Summer Games*. Dieser erste Eindruck war so intensiv, daß niemand gewillt war, sich länger auf der Messe mit dem Spiel zu beschäftigen. Dennoch werden wir es in Kürze testen, da es in Japan bereits erschienen sein dürfte. Amerika und Europa sollten noch im ersten Quartal folgen.



Jungle Emporer Leo

Nintendo

Bereits auf der Shoshinkai im Jahre 1996 sprach Miyamoto davon, an einem 128-MBit-Spiel mit Simba, dem kleinen weißen Löwen, in der Hauptrolle zu arbeiten. Der Titel des Games lautet *Jungle Emporer Leo* (in Japan ist dies der Name für Simba), und damals hieß es, das Spiel solle im März '98 erscheinen. Auf der Nintendo Space World '97 gab es leider immer noch keine spielbare Version des Titels, lediglich ein paar kurze Videoschnipsel wurden gezeigt, weshalb ein Release zu diesem Termin unwahrscheinlich erscheint. Auf dem Video läuft der kleine Löwe wunderhübsch animiert über Wiesen, durch den Wald und seichtes Wasser, wobei unglaublich realistische Welleneffekte entstehen. In einer anderen Szene sieht man, wie er angewidert das Gesicht verzieht, als ihn ein ängstliches Stinktier 'anduft'. Leider wurde jedoch nicht deutlich, worum es bei diesem Spiel geht, und Big N ließ sich nicht zu einer dahingehenden Aussage bewegen.



NBA In the Zone '98

Konami

Auch *NBA In the Zone '98* konnte nicht zufriedenstellen. Vor einigen Monaten waren wir aufgrund der 70%-Version noch begeistert und erwarteten einen Mega-Hit. Auf der Messe erfuhr unsere Begeisterung jedoch eine Vollbremsung, denn die fertige Fassung sah nicht danach aus, als hätte sich inzwischen sehr viel geändert. Lediglich ein paar Animationen mehr, das war's auch schon gewesen.

Hinzu kommt, daß sich die Basketball-Simulation aus dem Hause Konami bei weitem nicht so gut spielen läßt wie der hauseigene Vorzeigetitel *International Superstar Soccer 64*.

Enttäuschte Basketballfans sollten allerdings nicht verzweifeln, denn Nintendos *NBA Courtside* scheint über diese Enttäuschung deutlich hinwegzutrusten. Big Ns Titel sah bereits in seiner 50%-Version erheblich besser aus als Konamis Basketball-Flop.



Sim City 2000

Imagineer

Schaffe, schaffe, Städlle baue. Imagineer versorgt alle Hobby-Stadtplaner mit einer Umsetzung des Klassikers *Sim City 2000*. Die Arbeiten an dem Spiel waren schon zu 90 Prozent beendet, und das Produkt sah wirklich sehr solide aus. Wie schon in *Acclaims NFL Quarterback Club '98* kommt auch in *Sim City 2000* der hochauflösende Grafikmodus zum Einsatz, was der filigranen Darstellung der Stadt sehr zugute kommt.

Damit es nicht bei einem simplen Remake des Erfolgstitels blieb, integrierten die Entwickler neue Elemente. Um dem japanischen Trend zum Pferderennen Tribut zu zollen, gibt es zum Beispiel die Möglichkeit, einem Pferderennen beizuwohnen.

Während das Game in Japan kurz vor Weihnachten erschienen sein sollte, müssen sich die amerikanischen und europäischen Spieler noch ein wenig länger gedulden. Im Laufe des ersten Quartals sollte der Titel aber auch hierzulande erhältlich sein.



G.A.S.P!! Fighter's NEXTeam

Konami

Lediglich Konamis Prügelspiel läßt noch darauf hoffen, daß es Verbesserungen erfahren wird, denn *G.A.S.P!! Fighter's NEXTeam* war erst zu 80 % fertig. Ansonsten galt für den Beat'em-Up-Titel das gleiche wie für die anderen beiden Konami-Spiele, deutliche Weiterentwicklungen sind gegenüber den letzten Vorversionen nicht auszumachen. Charaktere mit einer offensichtlichen Animationsarmut und eine verwaschene Darstellung des Geschehens trüben das optische Gesamtbild. Die löbliche Idee, die Umgebung der Kämpfer mit einzubeziehen (der Gegner kann z. B. in einen Reifenstapel geworfen werden), kam auch noch nicht so recht zur Geltung. Nach *ISS 64* und *Goemon 64* hatten wir uns von den Präsentationen des renommierten Software-Hauses Konami weitaus mehr versprochen. Doch noch ist nicht aller Tage Abend, vielleicht wird das Spiel bis zu seinem Release im März ja noch deutlich verbessert.



Sim City 64

Nintendo/HAL

Die ersten Bilder gab es nur auf Video zu sehen. In der klassischen Ansicht waren Unterschiede nicht ersichtlich, außer der Tatsache, daß *Sim City 64* nicht im hochauflösenden Modus arbeitet und undetailliert aussieht. Eine wesentliche Veränderung besteht darin, daß Ihr in die Straßen eintauchen könnt und so genau seht, was in Eurer Stadt passiert. Das in Zusammenarbeit von Nintendo und HAL entstehende Spiel wird auf DD erscheinen und verspricht, dank der immensen Speicherkapazitäten das Genre neu zu definieren. Selbst die kleinste Veränderung in Eurer Stadt soll Einfluß auf den Spielverlauf haben, und aufgrund der internen Uhr des 64DD könnten Weiter- und Rückentwicklungen in Eurer Stadtstruktur auch dann berücksichtigt werden, wenn das Spiel längere Zeit ausgeschaltet war. *Sim City 64* und *Sim Copter 64* werden übrigens zusammenarbeiten, d. h., die selbstentwickelten Städte können in der Helikoptersimulation durchfliegen werden.



Augusta Masters '98 Dual Heroes

T&E Soft

Mit *Augusta Masters '98* hat T&E Soft allem Anschein nach eine Golfsimulation im Programm, die Setas *St. Andrews Golf* weit hinter sich läßt. Allein die Präsentation spricht eine deutliche Sprache. In dem 128-MBit-Modul stecken in sehr guter Bildqualität digitalisierte Golfer und eine größere Anzahl Kurse als in Setas Gegenstück. Da die Programmierer von T&E Soft bereits reichlich Erfahrungen bei der Entwicklung diverser guter Golfspiele für Game Boy, SNES und Virtual Boy gesammelt haben, dürfte einem ansprechenden Spiel nichts im Wege stehen. Ein Release-Termin für den Westen wurde noch nicht genannt.



Hudson Soft

Hudsons *Dual Heroes* sieht nach wie vor aus als wurden sich die Power Rangers gegenseitig eins auf die Mütze geben. Das Spiel erinnert auch durch seine fragwürdige Qualität an die ähnlich aussehenden Helden der Fernsehserie. Es gibt zwar während des Kampfgeschehens zahlreiche Effekte wie grelle Lichtstrahlen und Explosionen zu beobachten, an inhaltlicher Tiefe mangelt es jedoch vorne und hinten. Bis jetzt deutet nichts daraufhin, daß *Dual Heroes* in Europa veröffentlicht wird. Wir drücken die Daumen, daß dies auch so bleibt.



Tamagotchi World 64

Nintendo/Bandai/Hudson Soft

Nintendo bringt das von Hudson für Bandai entwickelte *Tamagotchi World 64* in Japan heraus. Es handelt sich bei der 64-Bit-Version um ein Gesellschaftsspiel für bis zu vier Spieler, in dem die verschiedenen *Tamagotchi*-Charaktere in über 50 Minispielen gegeneinander bestehen müssen. Der Grafikstil entspricht dabei im großen und ganzen einer farbigen Variante des Original-Hosentatzenspiels. Dadurch entsteht der Eindruck, man hätte es mit einem Spiel für den Super Game Boy und nicht für die derzeit technisch fortgeschrittenste Konsole zu tun. Ob das Spiel jemals in Deutschland erscheint, steht noch in den Sternen.



Snow Speeder

Imagineer

Mit *Snow Speeder* präsentierte Imagineer das technisch schlechteste Spiel der Messe. Nicht wenige Anwesende fragten sich, wie es möglich sei, ein Spiel für das N64 zu programmieren, bei dem ploppende Polygone und Blitzer ständige Begleiter sind, wenn es doch Hardware-Routinen gibt, die dieses automatisch verhindern können. Wie dem auch sei, in Anbetracht der Tatsache, daß die Snowboardspiele der Konkurrenz ausnahmslos um Längen besser aussahen, hat Imagineer nicht viel zu lachen, aber noch sehr viel zu tun, wenn der Titel wirklich im März erscheinen soll.



Bio Tetris

Amtex/Seta

Tetris lockt auch heute noch viele Videospieler vor den Bildschirm. Inzwischen gibt es für jede Konsole einige Vertreter dieses Spieltyps. Seta hat für Amtex eine Version entwickelt, die spielerisch und optisch nahezu identisch mit dem Original ist, und dennoch über ein neues, revolutionäres Feature verfügt. Im Bundle mit dem Spiel gibt es einen Hardware-Zusatz, der in den Controller Port eingesteckt wird. An diesem befindet sich an einem Kabel ein Clip, der am Ohrläppchen des Spielers befestigt wird. Dieser Clip mißt nun wie gestreift Ihr gerade seid und stellt den Schwierigkeitsgrad dementsprechend darauf ein.



Rev Limit

Seta

Rev Limit ist durch ständige Terminverschiebungen inzwischen ein Dauergast auf den Release-Listen. Der neueste Termin lautet Mai '98 und bezieht sich ausschließlich auf Japan, für den Westen der Erde wurden noch keine weiteren (vorläufigen) Termine genannt. Die gezeigte Fassung war erst zu 60 % fertiggestellt und konnte noch nicht überzeugen. Die Geschwindigkeit war im Vergleich zur E3-Version zwar gestiegen, Begeisterungstürme blieben jedoch aufgrund der unausgereiften Steuerung und des öden Streckendesigns aus. Wir hoffen, daß sich Seta bis zum Mai tüchtig hinter die Entwicklungen klemmt und ein Spiel erschafft, das eher der Qualität von *Wild Choppers* als der von *St. Andrews Golf* entspricht.



Denryū Ira Ira Bou

Hudson/soft

Wenn Ihr die 100.000. Mark Show bereits gesehen habt, kennt Ihr sicher auch das Spielprinzip dieses Titels. Am Ende der Sendung muß das Kandidatenpaar stets einen Metallring durch ein Drahtlabyrinth geleiten, ohne letzteres zu berühren. Bei *Denryū Ira Ira Bou* gilt es, das gleiche mit einem Metallstab zu tun. Das Spiel hat zur Grundlage eine äußerst erfolgreiche, japanische Fernsehshow, die ausschließlich aus diesem Spiel besteht. Diese Geschicklichkeitsübung ist in Japan inzwischen zum Kult geworden. Es gibt davon Ausführungen als mechanisches Spielzeug, Spielhallenversionen und nutzlose Accessoires wie Miniaturschlüsselanhänger.



Famista 64

Namco

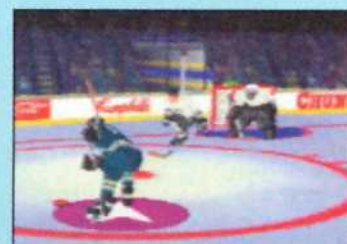
Auf der Nintendo Space World '97 präsentierte Namco der Öffentlichkeit ihr erstes N64-Spiel und hinterließ dabei einen ausgezeichneten Eindruck. Nicht nur, daß die Baseballsequenzen deutlich besser aussahen als beim Konkurrenzprodukt *King of Pro Baseball 2* von Imagineer, *Famista 64* besitzt darüber hinaus einige witzige Minispielen. Leider sieht es derzeit danach aus, daß der Titel den Weg nach Amerika und Europa nicht schaffen wird. Wir hoffen jedoch, das Namco in Zukunft ein Renn- oder/und ein Prügelspiel für das N64 präsentiert, das mit der Qualität der hauseigenen Genrevertreter für Sonys PlayStation mindestens gleichziehen kann.



Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98

Midway

In Amerika ist im Dezember der Nachfolger von *Wayne Gretzky's 3D Hockey* erschienen, der bereits auf der Messe als Vollversion spielbar war. Der erste Teil konnte bereits begeistern, da er ein actionlastiges Sportspiel von technisch guter Qualität darstellte. Das Update steht dem Erstling in nichts nach, bietet aber keine wesentlichen Unterschiede. Neu ist die Rumble-Pak-Unterstützung, einige zusätzliche Animationen und die gering erweiterte künstliche Intelligenz der Computerspieler. Ob dies reicht, um in einem längeren Test bestehen zu können, wird in einer der kommenden TOTAL!-Ausgaben geklärt werden.



Art of Fighting Twin

Culturebrain

Auch wenn dieser Prügler unter den gleichen Krankheiten wie die anderen Genvertreter zu leiden hatte (schwache grafische Präsentation, mäßige Hintergründe und unzureichende Animationen sowie eine noch nicht ausgereifte Steuerung), sieht es derzeit danach aus,



Brain entwickelte Titel im Grunde zwei Spiele in einem beinhaltet. Neben dem normalen Modus steht ein Super-Deformed-Modus zur Auswahl bereit, in dem Ihr mit typisch japanischen Comicfiguren (kleine Körper, großer Kopf) die abgedrehtesten Special-Moves ausführen könnt.

In einer der kommenden Ausgaben werden wir das Spiel, das in Japan bereits unter dem Namen Virtual Hiryu no Ken erschienen sein sollte, näher unter die Lupe nehmen.



als sei Art of Fighting Twin die einzige artverwandte Neuauflage, die mit Imagineers Fighting Cup/Fighters Destiny konkurrieren kann. Dies liegt vor allem daran, daß der von Culture

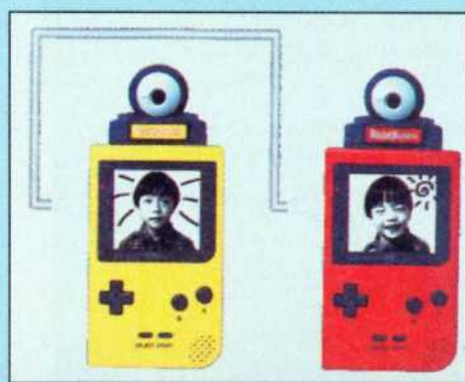
Game Boy pocket Camera

Nintendo

Eine technische Sensation ist die Kamera für den Game Boy pocket. Es handelt sich dabei um ein Modul mit eingebauter Linse und der Möglichkeit, bis zu 30 Fotos abzuspeichern. Diese können mit einem Malprogramm nachbearbeitet oder zu einem kleinen Trickfilm zusammengeschnitten werden. Wer möchte, kann die Bilddaten per Link-Kabel auf einen anderen Game Boy pocket eines Freundes übertragen oder auf dem ebenfalls neuen PocketPrinter ausdrucken. Dazu wird eine Papierrolle verwendet, die in ihrer Größe an eine Registrierkassenrolle erinnert und zudem auf einer Seite wie Briefmarken vorgummirt wurde.



de. Ihr braucht die selbstgestalteten und ausgedruckten Kunstwerke also nur noch anzufeuchten, und schon lassen sie sich überall hinkleben. Im Februar erscheinen diese beiden Geräte in Japan. Ihr könnt sicher sein, daß wir Euch schon bald mit weiteren Infos zu diesen ausgefallenen Hardware-Erweiterungen versorgen werden.



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

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

SuperNintendo

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



99,95*

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

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



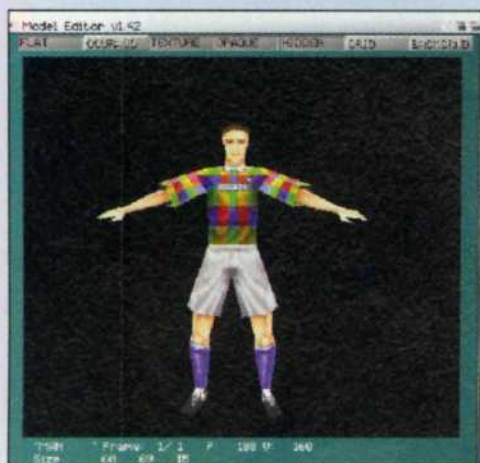
Jeweils 109,95

Acclaim Sports Soccer – Konkurrenz für ISS 64?

Das englische Software-Haus Probe hat sich ein sehr hohes Ziel gesetzt. Nach eigenen Aussagen sind die Entwickler erst dann gewillt, ihr neuestes Werk namens *Acclaim Sports Soccer* (bisher als *Ultra Soccer* bekannt, aber immer noch ein Arbeitstitel) zu veröffentlichen, wenn es in allen Punkten besser als die Referenz *International Superstar Soccer 64* von Konami ist. Da bisher noch keine spielbare Version



Grafisch hat Acclaim Sports Soccer bereits einiges auf dem Kasten. Ob das Spiel auch in Punkto Spielbarkeit der Referenz ISS 64 von Konami das Wasser reichen kann, bleibt abzuwarten



vorliegt, kann erst in einem der kommenden TOTAL!-Hefte (Ende Dezember wird einer von uns nach London zu Probe geflogen sein, um sich das Produkt vor Ort anzuschauen) eine Aussage darüber getroffen werden, ob die Programmierer auf dem richtigen Weg dorthin sind. In puncto Gra-

fik ist der Titel aber auf jeden Fall schon jetzt eine echte Herausforderung für den Kronenträger, da sich *Acclaim Sports Soccer*, wie auch *NFL Quarterback Club '98*, im hochauflösenden Grafikmodus und mit einer Menge aufwendiger Animationen präsentiert. Laut Acclaim wollen die

Entwickler ihren Titel nicht so actionlastig wie *ISS 64*, sondern eher wie eine Simulation gestalten, damit der Ball nicht dauernd in den Kästen der Torhüter einschlägt. Es ist anzunehmen, daß das Spiel noch vor der kommenden Fußball-WM '98 erscheint.

Powerslide aus dem Nirgendwo

Emergent ist ein neuer Entwickler auf dem Markt der Videospiele, der plötzlich aus dem Nichts auftauchte. Der erste Titel, der sich zur Zeit noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, ist ein Rennspiel namens *Powerslide*. Es handelt sich dabei um eine Fun-Raserei mit waffenbestückten Fahrzeugen auf unwegsamen Strecken. Gegenseitig machen sich die Fahrer das Leben schwer und kämpfen um den ersten Platz. Die Wagen sollen sehr strapa-

zierfähige Modelle sein, die auch in der Lage sind, auf zwei Reifen zu fahren. Auf diese Weise können beispielsweise schmale Wege an Abgründen passiert werden. Vermutlich wird es auch Mehrspieler-Modi geben, bisher hat sich Emergent jedoch noch nicht zu diesem Thema geäußert. Die abgedruckten Bilder stammen derzeit noch von der PC-Version, die bereits im Frühjahr erscheinen soll. Emergent kündigte an, gegen Ende des Jahres Fassungen für

das N64, die PSX und auch die Arcades zu veröffentlichen.

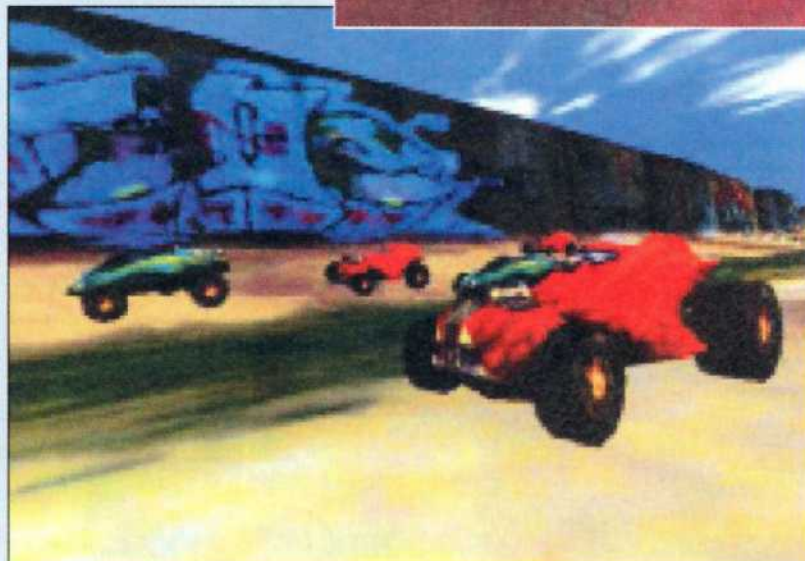
Wir sind gespannt, ob das Debüt dieses neuen Entwicklers so gut wird, wie die Screenshots es derzeit vermuten lassen und halten Euch natürlich wie immer auf dem laufenden.



Verrückte Buggies mit einer abgefahrenen Waffenbestückung dienen im actionlastigen Powerslide als Fortbewegungsmittel



Auf den sandigen Strecken wird es mit Sicherheit heiß hergehen. Wer nicht richtig aufpaßt, fliegt schnell aus der Kurve



Vorteil Hudson



In Hudsons noch namenlosem Tennis für das N64 wird es kein Problem sein, auf einem Wolkenkratzer zu spielen

Nach Hudsons gutem Bomberman 64 scheint mit Dual Heroes ein minderwertiges Prügelspiel auf der Release-Liste des japanischen Software-Hauses zu stehen. Neben einer Auftragsarbeit für Nintendo/Bandai (Tamagotchi World 64), werkeln die Programmierer von Hudson Soft derzeit an der ersten Tennissimulation für das Nintendo 64. Zunächst erweckt das Spiel, das noch nicht einmal einen Arbeitstitel hat, lediglich den Eindruck, ein weiteres Konsolen-Tennis zu werden, doch die Entwickler haben sich einige zusätzliche Spielereien ausgedacht. Ihr habt die Möglichkeit, Euren Spieler optisch zu verändern. Wem die Wahl der Schuhe, Handschuhe, Tennisschläger, Gesichter, Körper, Extremitäten, Kopfbedeckungen usw. nicht ausreicht, der kann auch im Hochzeitskleid, Weihnachtsmannkostüm oder mit Flügeln spielen. Gespielt wird auf regulären Tennisplätzen rund um die Welt sowie an so ausgefallenen Orten wie auf einem Wolkenkratzer oder mitten in einem Vulkan.

Bei Hudson Soft sieht die derzeitige Planung eine Veröffentlichung gegen Mitte des Jahres vor, wir vermuten, daß das Game auf der diesjährigen E3 vorgestellt wird. Sobald wir etwas Neues erfahren, werden wir es Euch wissen lassen.

Tonic Trouble – Ed contra Mario

Nachdem Ubi Soft mit Rayman ein ausgezeichnetes Jump&Run für die 32-Bit-Konsolen veröffentlichte, steht nun mit Tonic Trouble ein ernstzunehmendes 3D-Jump&Run für das Nintendo 64 in den Startlöchern. In der Rolle eines kleinen, violetten Etwas namens Ed müßt Ihr in zehn verschiedenen Welten Euer Können unter Beweis stellen. Dazu stehen Euch die klassischen Moves zur Verfügung, vom Laufen, übers Schlagen und Springen bis hin zum Werfen. 50 Ubi-Soft-Mitarbeiter sollen an einer neuen 3D-Engine gearbeitet haben, die es den über 40, teilweise sehr seltsam anmu-



Die ersten Bilder von Tonic Trouble machen Appetit auf mehr. Ob Ed wirklich auch so cool ist wie Mario und Banjo&Kazooie?

tenden Charakteren ermöglicht, auf Eure Aktionen angemessen zu reagieren. Dies drückt sich zum Beispiel durch eine Veränderung des Gesichtsausdrucks oder ein bestimmtes Verhalten aus. Anfang '98 soll Tonic Trouble sowohl für das N64 als auch den PC erscheinen.

SPIELE 3000

NINTENDO 64

Grundgerät deutsche Version incl. Control Pad, AV-Kabel, Scart-Adapter 299.-

Control Pad orig. (blau, schwarz, rot, grün, gelb oder grau) 49.90

Control Pad Verlängerung 18.-

Super Pad 64 (blau, schwarz, rot oder grün) 46.90

Super Pad 64 Plus (schwarz, Dauerfeuer, Zeitlupe) 47.90

MAKO Pad (transparent, Dauerfeuer, Zeitlupe) 55.90

Alpha 64 Joypad (14 Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeitlupe, LCD-Display) 59.90

Shark Pad Pro (transparent, Dauerfeuer, Zeitlupe) 65.90

ARCADE Shark (Spielhallengefühl, stabil) 89.90

Fight and Flight Stick (Spielhallengefühl, super) 109.90

Memory Card (Controller Pak) orig. 33.- fremd 27.90

Memory Card 4-fach (blau, schwarz, rot, grün, transparent, gelb) 36.-

Memory Card 16-fach 75.90

Memory Card 32-fach 84.90

Rumble Pak orig. 34.90

Rumble Pak (funktioniert ohne Batterien) 26.90

Rumble Pak mit integr. Memory Card 39.90

Madkatz Lenkrad, neu, mit Rumble Effekt, Pedalen, Memory-Card-Schacht 139.-

Mini Lenkrad

Ultraracer 64 74.90

Antennenkabel

orig. 46.- fremd 39.-

Versand per Nachnahme DM 6.90 Porto zzgl. Nachnahmegebühr • Vorkasse (Euroschecks) DM 4.50 ab DM 250.- (ohne Grundgerät) portofrei • Vorbestellservice: für noch nicht lieferbare Spiele!

MEGA-SPIELE zu Einführungspreisen

BLAST CORPS.....	106.-
BOMBER MAN 64.....	88.-
CHAMELEON TWIST.....	114.-
CLAYFIGHTER 63 1/3.....	129.-
DARK RIFT.....	129.-
DIDDY KONG RACING.....	85.-
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.....	127.-
Mario Kart 64.....	86.-
Mischief Makers.....	86.-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP.....	133.-
NAGANO OLYMPICS.....	134.-
NBA Hang Time.....	125.-
NBA (in the Zone) Pro 98... 128.-	
NFL QUATERBACK CLUB 98.....	125.-
PILOTWINGS 64.....	106.-
STAR WARS.....	125.-
Super Mario 64.....	86.-
Super Mario 64 Spieleberater.....	24.80
Top Gear Rally.....	127.-
TUROC Dinosaur Hunter... 125.-	
WAVE RACE.....	86.-
Wayne Gretzky 3d (Ice) Hockey.....	128.-
JOUST X.....	125.-
HEXEN 64.....	127.-
FIFA 98.....	125.-
San Francisco Rush.....	127.-
MADDEN 64.....	127.-
SNOWBOARD KIDS.....	85.-

Unsere Spiele sind für Deutschland vorgesehen - also keine Probleme!

Tel 07021-976860
Fax 07021-976861

Unsere ausführliche Preisliste gegen 1.10 in Briefmarken.
SPIELE 3000 · Schieferweg 21 · 73275 Ohmden

N64

1 Spieler

Seta

als Import (ip)

Hubschrauber faszinieren die Menschheit schon seit Jahrhunderten. Leonardo da Vinci konzipierte bereits um 1500 die ersten Modelle auf dem Reißbrett. Und wie Blast Corps gezeigt hat, übt die (virtuelle) Zerstörung von Gebäuden einen ebenso großen Reiz aus. Wild Choppers verbindet diese beiden Elemente zu einer Orgie des Spielspaßes.



WILD CHOPPERS

So moralisch fragwürdig die digitale Darstellung von Kriegshandlungen auch sein mag, es gibt nur wenige Genres, die so schnell soviel Spaß in die Bude bringen wie rasante Action-Ballerspiele. Seta liefert mit Wild Choppers eine actionlastige Hubschraubersimulation ab, bei der kein



Die zahlreichen Explosionen sind groß, bunt und laut. So macht ballern Freude!

Auge trocken bleibt. Schon zu Beginn stehen ganze acht fliegende Blechkisten und sieben verschiedene Munitionsarten zur Verfügung. Geschickte Waffenwahl ist unerlässlich, denn je nach Mission gilt es, das eine Mal viele Bodenziele (z. B. Radarstationen) zu ver-



Wenn der eigene Hubschrauber von gegnerischen Waffensystemen getroffen wird, vibriert das Rumble Pak, und der Heli taumelt eine Zeit lang hilflos umher



Obwohl die Blicktiefe durch Nebel eingeschränkt wird und die gesamte Grafik weichgezeichnet oder 'blurry' erscheint, ist die Optik durchaus zufriedenstellend



In dieser Mission müßt Ihr ein kreisendes Passagierflugzeug vor zwei Dutzend angreifenden Helikoptern und Flugzeugen beschützen: Hardcore-Luftkampf vom Feinsten!



Das Spiel läuft insgesamt relativ langsam ab. Man kann eigene und feindliche Raketen gut verfolgen und genüßlich den Einschlag abwarten. Besonders hübsch: die Rauchfahnen

nichten, das andere Mal zwei Dutzend Flugzeuge vom Himmel zu holen. Um sich der zahlreichen Gegner zu erwehren, müßt Ihr aber nicht nur tief in die Waffenkiste greifen, sondern zuallererst die innovative Steuerung verinnerlichen. Mit dem linken Daumen (auf dem D-Pad) fliegt Ihr vor und zurück



sowie zur Seite, während Ihr mit dem rechten Daumen (auf dem Analogstick) den Heli neigen und drehen könnt. Zwei, drei Probispielchen müßt Ihr einrechnen bis die Koordination klappt, aber dann gehts richtig ab.

Die japanische Version ist bereits erschienen und bereitet keine nennenswerten Probleme, da kaum Text vorkommt und die Missionen sich selber erklären. Die deutsche Fassung soll 1998 von Ubi Soft auf den deutschen Markt gebracht werden – ein genauer Termin steht allerdings noch nicht fest.

Maris Feldmann



AEROFIGHTERS ASSAULT



1-2 (simultan)

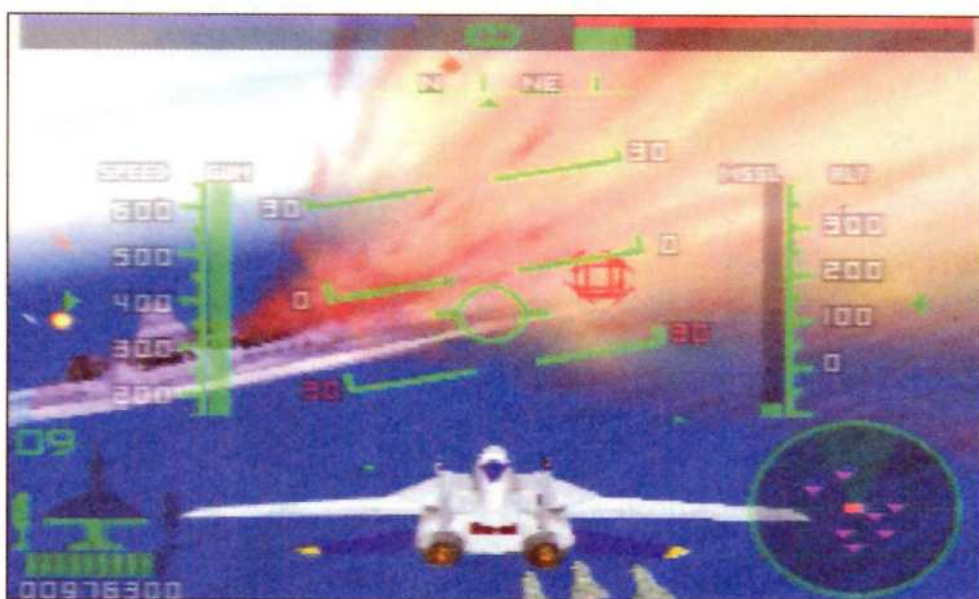
Video Systems

ca. 190 DM

Den Programmierern des Entwicklungsteams Paradigm Software gelang mit PilotWings 64 ein hervorragendes Videospieldebüt. Ihr zweiter Titel AeroFighters Assault ist soeben in Amerika erschienen und widmet sich dem Thema Flugsimulation auf wesentlich unfriedlichere Art und Weise.

Katastrophenalarm auf der gesamten Erde! Der teuflische Phuttha Morgana möchte sich die Erde untertan machen und hat als erste Handlung kurzerhand eine thermo-nukleare Explosion in der Antarktis ausgelöst. Diese hatte zur Folge, daß das arktische Eis zum Schmelzen gebracht und Küstenstädte wie Tokio und New York überschwemmt wurden.

Einzige Hoffnung auf Rettung verspricht eine Spezialeinheit der Vereinten Nationen namens Project Blue. Die Elitetruppe dieser Einheit nennt sich AeroFighters und wird



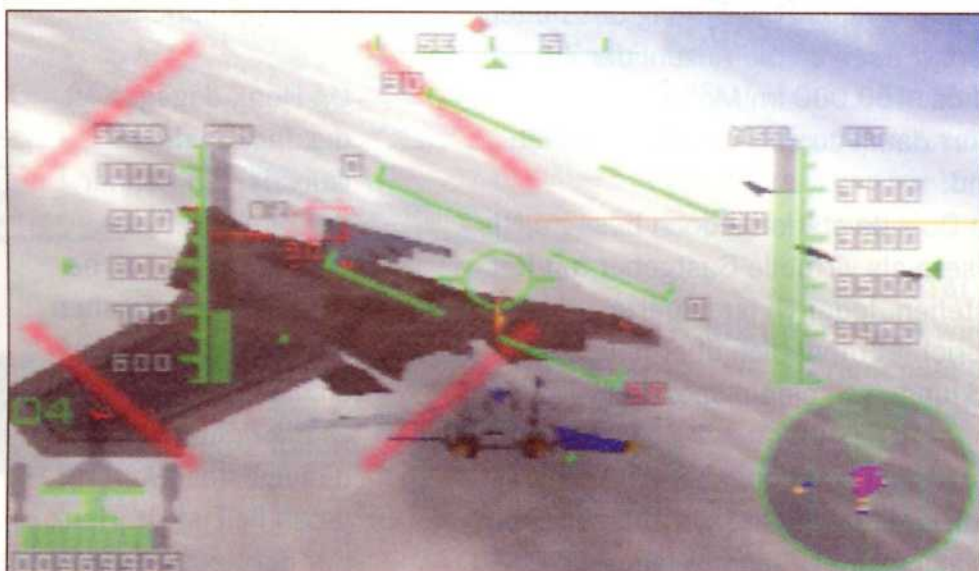
Der Luft-Wasser-Kampf ist insgesamt am ansehnlichsten. Wenn Ihr ein Schiff getroffen habt, bäumt es sich auf (siehe unten links) und versinkt langsam in den tiefen des blauen Meeres



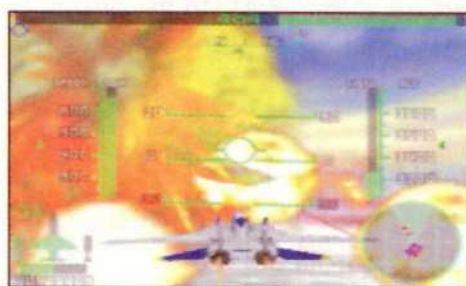
Ohne ein Missionsbriefing geht Ihr auch in AeroFighters Assault nicht an den Start

die Gegenoffensive fliegen. Ihr steuert eines der vier Kampfflugzeuge, um die Kartoffeln aus dem Feuer zu holen, und das ist wahrhaftig keine leichte Aufgabe.

Wer in diesem Spiel erfolgreich sein möchte, der muß vermutlich auch im wirklichen Leben einer Elitetruppe von Kampffliegern angehören, denn der Schwierigkeitsgrad wurde derart hoch angelegt, daß Euch sehr schnell der Spaß am neuen Modul vergehen kann. Dies liegt im wesentlichen daran, daß



Der Endgegner der dritten Mission ist ein harter Brocken, denn das Mutterschiff wird von vielen kleinen Raumschiffen begleitet und geschützt. Um Erfolg zu haben, müßt Ihr lange trainieren



Herausforderung
für jeden, der realistische
Spiele mag

die Flugzeuge ein sehr realistisches Flugverhalten an den Tag legen. Bevor Ihr Euch verseht, habt Ihr die gegnerischen Jäger im Nacken, die sich trotz Loopings und Rollen nur selten abschütteln lassen. Gelingt es Euch, endlich auch mal einen dieser Gegenspieler vor die Linse zu bekommen, wird er hingegen in Null



Der Zweispieler-Modus ist zwar nicht gerade der Reißer, dennoch bietet er mehr Kurzweil als der viel zu schwierige Einzelspieler-Modus. Kaufen solltet Ihr Euch das Spiel deswegen jedoch nicht

Komma nichts abdrehen und wieder irgendwo zwischen den Wolken verschwinden.

Während die erste Mission viel zu leicht ist, sorgt bereits die zweite für



Zu schwierig, Grafik und Sound lieblos und weit unter dem Standard

Schweißausbrüche. Ab der dritten kriegen auch Profis ernste Schwierigkeiten mit diesem zehn Level umfassenden Spiel. Dies ist keine Übertreibung, wenn Ihr Euch nicht einigermaßen mit Flugphysik auskennt oder eine Engelsgeduld besitzt, solltet Ihr lieber die Finger von dem Spiel lassen, denn auch der Zweispieler-Modus bietet nicht den erhofften Spaß. Sich mit einem Freund gegenseitig zu umkreisen, und zwischendurch ein paar ferngelenkte Raketen zu zünden ist nicht gerade die Offenbarung. Wer jedoch meint, auf ein sehr realistisches Kampffliegerspiel absolut nicht verzichten zu können, muß sich die Import-Version besorgen, da ein PAL-Release derzeit (zum Glück) nicht geplant ist.

Frederic Berg

Gameplay

3-

Nur wer einen Pilotenschein besitzt, kommt gleich klar. Für alle anderen heißt es üben, üben, üben.

Dauerspaß

4-

Aufgrund des viel zu hohen Schwierigkeitsgrades (auch auf Easy) frustriert das Spiel schon sehr früh.

Grafik

5+

Ständiges Ruckeln, riesige Polygone und verschwommene Texturen – da retten auch gute Effekte nichts.

Sound

5+

Neben langweiliger Kaufhausmusik enttäuscht AeroFighters Assault mit plumpen Soundeffekten.

TOTAL-CHECK

Genre Flugsimulation
Level 10
Schwierigkeit sehr hoch
Continues 9/Batterie
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich als US-Import

FAZIT

4

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

Stichwort:
Kontaktecke

get the message]

quixt uns was!

quix

Diese Nummer führt

01 65

Triff die Quix-Net-Jockeys!

Was ein DJ ist, weiß heute jedes Kind – doch was ist ein NJ? Wer einen Internet-Zugang hat, kann dies an Ort und Stelle rausfinden. Der Quix-Anbieter MINIRUF aus Hannover hat nämlich eine eigene Website, auf der Ihr – live und direkt – Net-Jockeys für jeden Geschmack treffen könnt. Seit der Einführung des neuen Konzepts Ende Februar hat sich die Anzahl der Zugriffe von ca. 80.000 auf ca. 450.000 im Monat verdreifacht. Quix.de gehört damit zu den populärsten Websites in Deutschland.

Im Mittelpunkt von Quix.de stehen jedoch besagte NJs und ihr Job: Den Usern als virtuelle Gastgeber mit Rat und Tat zur Seite stehen. Jeder NJ ist Experte auf seinem Gebiet und berichtet monatlich über neueste Trends und Entwicklungen zu einem speziellen Thema:

Jacques ist der französische Schöngeist. Mit Inbrunst und Leidenschaft diskutiert er kulturelle Themen. Aber auch für das Menschliche im Leben hat Jaques Zeit: Die Liebe! Neben Buchtips und Links zu anderen Love-Sites im Web gibt er nützliche Tips zum Versenden erfolgreicher Liebesgrüße, z. B.: „Bist Du es, deren Antlitz durchs Aquarium scheint und meine Sinne verwirret?“

Vibe Controla ist der Musikpapst der Szene. Er ist ein Musik-Junkie, permanent auf der Suche nach dem ultimativen Groove. Vibe Controla stellt die neuesten Trends aus der Musikszene vor. Selbst exotische Musikrichtungen wie Schlager oder Volksmusik werden von Vibe unter die Lupe genommen. Alles in

allem: Einer, der weiß, wovon er spricht!

Dr. Henk dagegen ist der Technoide bei Quix.de. Ein Kenner der Bits und Bytes. Einer, der zu allen naturwissenschaftlichen Aspekten des Lebens eine Meinung hat – ob es die richtige ist, sei dahingestellt. Auf jeden Fall ist Dr. Henk der richtige Ansprechpartner für alle Net-Maniacs. Der Grund: Dr. Henk ist der König der Net-Maniacs!

Für den sportlichen Kick auf Quix.de ist Monster B. zuständig – ein echter Kerl. Einer, der ohne zu zaudern, sich jeder sportlichen Herausforderung stellt. Der eines im Leben verabscheut: „Weichheit“. Sein Lebensmotto: „Best thrills, best action, best performance in sports!“

Bleibt noch Dina, die Trendsetterin in allen Style-Fragen des Lebens. Was Dina für hip deklariert, ist hip – ohne Wenn und Aber. Dina deckt gleichzeitig alle Anti-



To: <http://www.quix.de/>

What's New? What's Cool? Destination

WILLKOMMEN @

QNN
quix news network

get the
quix - t



Dich ins Abenteuer: -3-2 22 22 13



Style-Facts des Lebens auf. Wer es wagt, die menschlichen Geschmacksnerven zu verletzen, wird von Dina öffentlich Quix.de-maskiert. Also: Willst Du Dir Gespött ersparen, mußt Du vorher Dina fragen!

Quix.de bietet noch mehr: In der QNN-Zone findet der Surfer aktuelle Infos zur Quix-Welt. Wer näheres über die Produkte wissen oder die Quix-Software laden möchte, ist in ‚get the message‘ richtig aufgehoben. Service & Support gibt es im gleichnamigen Ressort. Außerdem ist auch für die Fans des größten Musik-Senders der Welt gesorgt: MTV in touch liefert alle Infos zum deutschen Fenster von MTV.



Modell: Quix News 5

competition

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

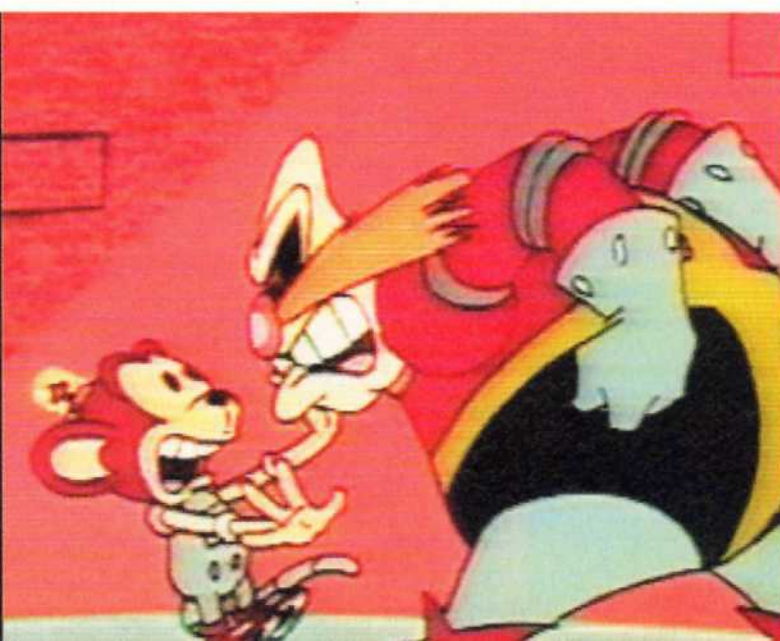
TOTAL!

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

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

Einsendeschluß ist der 2.2.98 (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!

der gewinner
eines quix-gerätes
aus TOTAL! 11/97:
tim berner
34114 kassel



CHARTS

Neues Jahr, neues Glück!

Für diese Ausgabe habt Ihr wieder fleißig geschrieben und die Charts ordentlich durchgewirbelt. Kaum ein Spiel konnte seinen angestammten Platz halten. *Super Mario Kart* hat sich von dem Schock im vergangenen Monat erholt, und in den N64-Charts setzen sich die neueren Spiele durch. *GoldenEye 007* hat (mit einem Index von 2,2) nur knapp den Einzug in die Charts verpaßt. Da wird sich in den nächsten Monaten noch einiges tun. Besondere Mühe hat sich Stefan Schwarz aus Leinfelden gegeben, der uns und Euch mit seiner Top-726-Liste beeindrucken möchte. Und als besonders gewieft erwies sich eine Klasse aus Klagenfurt, die Portokosten sparte und alle Beiträge in einem Umschlag schickte – gute Idee! Bis bald, Ever Team!

DER GEWINNER AUS TOTAL! 12/97:



Herzlichen Glückwunsch, **Marc Paier** aus Schwarzenburg (CH)! Du bist der glückliche Gewinner des N64-Moduls *NBA Hang Time*. Wir wünschen Dir viel Spaß mit diesem Spiel!

N64

1	MARIO KART 64	VORMONAT	
	Rennspiel • Note 1- • Test 6/97	Index: 12,6	
2	SUPER MARIO 64	VORMONAT	
	Jump&Run • Note 1 • Test 3/97	Index: 11,2	
3	LYLATWARS	VORMONAT	
	Shoot 'em Up • Note 1 • Test 10/97	Index: 7,6	
4	WAVE RACE 64	VORMONAT	
	Rennspiel • Note 1- • Test 4/97	Index: 5,3	
5	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64	VORMONAT	
	Sport • Note 1 • Test 5/97	Index: 4,7	
6	BLAST CORPS	VORMONAT	
	Action/Strat. • Note 2+ • Test 8/97	Index: 4,4	
7	TUROK – DINOSAUR HUNTER	VORMONAT	
	F.P.Shooter • Note 1 • Test 3/97	Index: 4,3	
8	PILOTWINGS 64	VORMONAT	
	Flugsimulator • Note 2+ • Test 3/97	Index: 4,0	
9	STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE	VORMONAT	
	Action • Note 2 • Test 3/97	Index: 3,3	
10	EXTREME-G		
	Rennspiel • Note 1- • Test 11/97	Index: 2,3	

SNES

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

TOTAL! Aufruf

Die Nintendo Space World in Japan war der absolute Hammer. Sicherlich habt Ihr den Messeartikel schon wißbegierig verschlungen. Damit Ihr (und wir) sehen könnt, welche Games Euch am brennensten interessieren, schreibt uns doch bitte für die TOTAL! 3/98 eine Liste mit Euren Top-Favoriten für das N64. Wenn Ihr schon dabei seid, dürft Ihr natürlich auch gleich Eure Systemcharts mit einschicken, denn nur wer selber mitwählt, beeinflusst die Position seiner Lieblingsspiele. Wir wünschen Euch noch einen schönen kuschligen Wintertag!

Redaktionstip

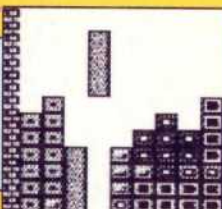
Street Fighter II-Series (SNES)

Die *Street Fighter*-Games gehören zu den besten 2D-Prüglern, die je programmiert wurden. Ob nun *Super*, *Turbo* oder *Alpha* bleibt dem persönlichen Geschmack überlassen. Eine überlegende Steuerung und ausgefeilte Charaktere findet man in allen Teilen. Komm auch Du, greif zu!

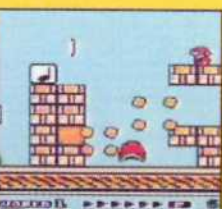
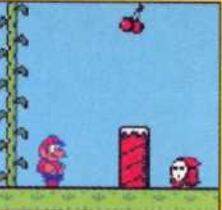


Prügelspiele • Noten 1 – 1-

GB

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

NES

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

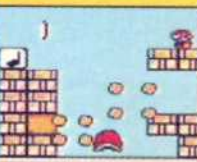
Spielletip von Nathalie Martin aus Birstein LylatWars (N64)



Eigentlich dachte ich immer, Shoot 'em Ups bestünden nur aus hirnlosem In-der-Gegend-Rumgeballere mit mehr oder weniger primitiven Fieslingen – ich steh' eher auf Rollenspiele –, trotzdem hab' ich aus Futtermangel einen Spontanausflug in ein mir völlig fremdes Genre gemacht. LylatWars zog mich mit seiner phantastischen Atmosphäre sofort in seinen Bann. Dieses Feuerwerk an Effekten und Farben ist der Oberhammer, verpackt in eine witzige Backgroundstory mit vielen abwechslungsreichen Missionen entsteht ein total geniales Game, das man sich nicht entgehen lassen darf.

Ihr habt entschieden: Dies sind die besten Jump&Runs in Euren Modulschächten. Neben vielen alten und neuen Nintendo-Perlen finden sich nur zwei (uralte) Drittanbieterspiele in dieser Liste. Das war deutlich. Big N dankt Euch!

Special

1	SUPER MARIO 64 (N64)	
	Jump&Run • Note 1 • Test 3/97	Index: 6,5
2	YOSHIS'S ISLAND (SNES)	
	Jump&Run • Note 1+ • Test 10/95	Index: 4,1
3	DKC 2 – DIDDY'S K. Q. (SNES)	
	Jump&Run • Note 1 • Test 1/96	Index: 3,0
4	DONKEY KONG C. (SNES)	
	Jump&Run • Note 1 • Test 1/95	Index: 2,8
5	DKC 3 – DIXIE K. D. T. (SNES)	
	Jump&Run • Note 1 • Test 12/96	Index: 2,4
6	SUPER MARIO WORLD (SNES)	
	Jump&Run • Note 1 • Test 8/94	Index: 2,3
7	PITFALL (SNES)	
	Action/Jump&Run • Note 2+ • Test 1/95	Index: 2,0
8	EARTHWORM JIM (SNES)	
	Action/Jump&Run • Note 1 • Test 12/94	Index: 1,6
9	S. MARIO BROS. 3 (NES)	
	Jump&Run • Note 1 • Test 6/95	Index: 0,8
10	S. MARIO ALL-STARS (SNES)	
	Jump&Run • Note 1 • Test 9/93	Index: 0,8

GEWINNEN MIT TOTAL!

Diesmal verlosen wir drei Game-Boy-Spiele im Pack: Tetris Plus, Das Dschungelbuch und Hercules.



Unter allen Charts-Einsendern verlosen wir jeden Monat ein (oder mehrere) Modul(e). 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!

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

Einsendeschluß ist der 2.2.98 (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!

Auf ins neue Jahr!

Vieles hat uns und die Branche in den vergangenen zwölf Monaten bewegt, begeistert, beschäftigt und auch bedrückt. Man könnte fast meinen, es stünde ein Jahr an, das nun etwas gemäßiger abläuft – das N64 wird fleißig gefüttert, das SNES verabschiedet sich mit wehenden Fahnen, der Game Boy läuft und läuft und läuft. Doch die Videospielebranche kennt keine Verschnaufpause. Schon stehen dem Nintendo⁶⁴ potentielle Konkurrenzprojekte von Sega und Sony ins Haus. Ihr dürft Euch auf ein packendes Jahr 1998 freuen, das wir mit Euch zusammen erleben und in TOTAL! dokumentieren werden. Auf geht's!

Unsere persönliche Meinung zu:

Wild Choppers
(N64)
Seite 38

Turok
(Game Boy)
Seite 48/49

Bust-A-Move
(Game Boy)
Seite 50

AeroFighter Assault
(N64)
Seite 39

Meine guten Vorsätze für 1998

Der Tob



Bevorzugte Genre:
Action-, Prügel- und Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
GoldenEye 007 (N64)



Sinnlos durch die Gegend ballern und alles niedermetzeln – das soll Spaß machen? Yaaaah!! Endlich mal wieder ein Spiel, bei dem man wie wild die Sau rauslassen kann. Macht sie alle nieder!



Noch was zum Rumballern, aber zu viel Umhergehüpfe dabei. Auf so et was stehe ich nicht. Aber für Jump&Run-Freunde ist Turok sicher ganz nett.



Tüftelspiele sind ja nun gar nicht mein Ding. Aber abgesehen davon wurde Bust-A-Move auch noch schlecht umgesetzt. Da gibt es Besseres für den Game Boy.



So ein Müll. Das macht ja überhaupt keinen Spaß. Eigentlich müßte man die Programmierer dafür loben, denn so ein Schrottspiel kriegt nicht jeder hin. Das will ich nicht mal geschenkt haben.

Ich will immer lieb und artig sein, meiner Mutti fein im Haushalt helfen, nie mehr böse Sachen sagen, jeden Tag eine gute Tat tun und mir immer nach dem Essen die Zähne putzen – O. k., war nur 'n Scherz.

Marcus



Bevorzugte Genre:
Renn- und Actionspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
GoldenEye 007 (N64)



Ein klasse Game, das so richtig Spaß macht. Die unzähligen Helikopter-Varianten sorgen für viel Abwechslung, selbst wenn alle Mission bereits zum dritten Mal durchgespielt werden.



Nachdem Turok mein N64-Slot für Wochen blockiert hat, war die Game-Boy-Version erstmal eine Enttäuschung. Nach anfänglichem Murren stellte sich der Spielspaß dann aber doch noch ein.



Obwohl das Spiel auf anderen Systemen echte Dauerbrenner-Qualitäten hat, kann ich dem Game Boy-Spiel nicht viel abgewinnen. Außer einem nett gemeinten Versuch bleibt nicht viel von der Spielidee.



Damit wurde Nintendos Produktpolitik „Qualität statt Quantität“ deutlich untergraben. Das Spiel macht selbst gegen SNES-Flugis keinen Stich. Wer will schon AeroFighter spielen, wenn's PilotWings gibt.

Rennfahrer werden, japanisch lernen, noch mehr Videospiele spielen, ein Bad nehmen, einen Vokal kaufen, nie mehr schwarz fahren, geduldig aufs 64DD warten, meine Harley pflegen, mehr lesen.

Fred



Bevorzugte Genre:
Rennspiele und Jump&Runs
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Diddy Kong Racing (N64)



Wild Choppers hat mich positiv überrascht. Auf der Messe noch ein wenig enttäuscht, lag eine Woche später die fertige Version auf unserem Redaktionstisch und konnte mich Stunden fesseln.



O.k., Turok für den Game Boy ist zwar kein F.P.-Shooter, dafür jedoch ein ausgezeichnetes Action/J&R, das ganz und gar ohne Nebel auskommt. Ein guter Kandidat für die nachweihnachtliche Tauscherei.



Die Bust-A-Move-Serie zählt schon lange zu meinen Favoriten unter den Tetris-Klonen. Die Game Boy-Variante leidet jedoch zu sehr unter den begrenzten Darstellungsmöglichkeiten. Schade, aber noch gut.



Aua, mein Kopf! Nun wird deutlich, daß Nintendo großen Einfluß auf PilotWings 64 hatte, denn AeroFighters Assault ist zwar extrem realistisch, es fehlen jedoch die Spaß- und Videospielelemente.

Da gute Vorsätze in der Regel nicht älter werden als eine Neujahrskarte, plane ich sehr bescheiden. Ich möchte der Held eines Videospieles sein, ein neues Sternensystem entdecken und Miyamoto heiraten.

Sandra



Bevorzugte Genre:
Jump&Runs und Shoot'em Ups
Derzeitiges Lieblingsspiel:
extreme-G (N64)



Wild Choppers ist echt 'ne total coole Balleraction fürs N64. Der Hub-schrauber läßt sich prima steuern, und die Missionen an sich bringen viel Fun. Sehr empfehlenswert!



Für die Keksdose ist Turok wirklich ein brauchbares Jump&Run. Mir gefällt die gesamte Machart des Games, außerdem lassen sich sogar viele Ähnlichkeiten zum Vorbild auf dem N64 entdecken.



Sicher ist Bust-A-Move für den Game Boy ein nett gemeinter Versuch, ein weiteres Puzzlespiel herauszubringen. Doch leider eignet sich das Spielprinzip nicht, um es für den Kleinen von Nintendo umzusetzen.



Nein, nein, nein – dieses Teil würde ich meinem Nintendo⁶⁴ niemals zumuten, selbst wenn es technisch gut ist. Für mich ist AeroFighters Assault ein absolutes Anti-Spiel, weil es mir null Fun bringt.

Daß Fred auf japanische Männer steht, hätte ich ja nun echt nicht gedacht – aber egal, nun zum Thema: Gute Vorsätze sind nichts für mich. Ich schau einfach mal, was so passiert.

Maris



Bevorzugte Genre:
Strategie- und Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Wild Choppers (N64)



Yes! Zu Beginn waren die Kollegen noch skeptisch, aber wenn man erstmal mit der Steuerung zurechtkommt, ist Wild Choppers ein supergenialer Actionklopper in bester Blast Corps- und StrikeManier.



Der Game Boy gehört nicht mehr zu meinen favorisierten Konsolen, da ich meine Zeit in der U- und S-Bahn lieber mit Spiegel und Perry Rhodan lesen verbringe. Aber ansonsten ist Turok okay.



Wieso hat das Spiel denn keinen Linkmodus? Wenn man zu zweit am SGB spielt, kann ich doch gleich ein SNES-Game zocken. Außerdem sind die Kugeln schlecht voneinander zu unterscheiden.



Einerseits Realismus (in der Steuerung), andererseits klassische Actionelemente (wie z. B. unendliche Munition). Dazu noch die vollkommen unspektakuläre Grafik. Was wollten die Programmierer eigentlich?

Hah! Gute Vorsätze gebe ich schon seit über zehn Jahren prinzipiell nicht ab – ich kann sie eh nie einhalten. Aber meine Wohnung sollte mal fertig renoviert und mein Schreibtisch aufgeräumt werden.

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!

Redaktion & Politik

Nun ist es soweit! Das böse Ende hatte sich ja schon abgezeichnet, aber daß es so kommt ... Wie Ihr bestimmt alle wißt, hatte unser Leitender Volontär Christian Henning Voscherau trotz seiner aufrüttelnden Rede in St. Pauli (T! 9/97) kein Glück bei der Wahl. Also dankte er erst im Rathaus ab, beendete danach sein Volontariat bei uns und kehrte schließlich auch Hamburg, seiner geliebten Hansestadt, den Rücken. In Zukunft kann er sich demnach nicht mehr an Alster und Labs-

kaus erfreuen, sondern muß sich mit Radler und Weißwurst rumquälen. Der Verlust wiegt schwer und die gesamte Redaktion trifft sich jeden Dienstag um 8.30 Uhr zum kollektiven Heulen, aber was soll man tun. „Unsere besten Wünsche begleiten Dich, Christian, und mit Sicherheit wird so mancher Leser (und so manche Leserin) noch häufig Deiner gedenken.“ Klaus und C. H. unterstützen auf jeden Fall fleißig die Telekom – Star Trek läßt grüßen. Wer weiß, möglicherweise sehen wir ihn ja bald wieder: als Finanzminister des neuen Bundeskanzlers – wenn Kohl nach



Dr. Henning Voscherau



Red. Christian Henning

seiner Abwahl überhaupt freiwillig den extrabreiten Sessel räumt, oder irgendwo anders – z. B. in der Neutralen Zone in Telgte.

Wech, vorbei, Vergangenheit!?

Extrem cool



Ehrgeiz
(Square/Namco, Arcade)



Grand Theft Auto
(DMA Design, PSX)



The Making of Oddworld
(Reportage)

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

NINTENDO⁶⁴, SONY PLAYSTATION UND SEGA SATURN: ALLE AKTUELLEN INFORMATIONEN ZU DEN NEXT-GENERATION-KONSOLEN GIBT ES MONATLICH IN neXt LEVEL. NEWS, PREVIEWS, TESTS, TIPS



UND TRICKS SIND NATÜRLICH FESTER BESTANDTEIL JEDER AUSGABE. INTERVIEWS MIT PROGRAMMIERERN UND GAME-DESIGNERN, REPORTAGEN ÜBER AKTUELLE SPIELE-ENTWICKLUNGEN UND ARCADE-NEWS VERMITTELN EINEN AUSBlick AUF DIE HIGHLIGHTS VON MORGEN – UND DAS ALLES ZU EINEM PREIS VON NUR 5,90 DM.



N64

1-4 (simultan)

Electronic Arts

im Handel

FIFA 98 – DIE W

Eigentlich ist die WM-Qualifikation längst gelaufen. Deutschland und Österreich sind in Frankreich mit dabei, und auch Italien hat es mit knapper Not geschafft. EA sieht dieses weltbewegende Sportereignis als willkommenen Anlaß, ein zweites FIFA-Spiel für das N64 auf den Markt zu bringen und das Eigentor FIFA 64 schnellstmöglich vergessen zu machen.

Normalerweise lassen sich die Sportspezialisten aus Kanada immer ein volles Jahr Zeit, bevor sie ihre FIFA-Reihe aktualisieren, doch seit dem Release von FIFA 64 sind gerade mal acht Monate vergangen. Aktueller Anlaß dafür ist aber nicht die schwerwiegende Schmach des verunglückten N64-Debüts, sondern die vor der Tür stehende Weltmeisterschaft in Frankreich. Wie Ihr am Titel erkennen könnt, beschränkten sich die fleißigen Entwickler nicht auf die Endrunde des Turniers mit lediglich 32



Nicht nur die Teams, auch die Fußballstadien wurden originalgetreu nachempfunden

Teilnehmern. Sie spendierten der 98er Version auch die komplette Qualifikation, an der insgesamt 172 Nationalmannschaften teilgenommen haben. Ihr dürft also auch in die Rolle solch exotischer Nationalteams wie den Faröer Inseln,



Guatemala oder Tahiti schlüpfen. Je nachdem, mit welcher Elf Ihr spielt und welchem Qualifikations-Modus Ihr Euch unterziehen müßt, stehen bis zu 30 Partien auf dem Programm, bevor Ihr den begehrten Pokal in Händen halten könnt. Natürlich dürft Ihr auch mit den bereits gesetzten Mannschaften aus Brasilien und Frankreich antreten und somit für Chancengleichheit unter den Qualifikanten sorgen. Die Aufstellungen sämtlicher Teams sind selbstverständlich originalgetreu und auf dem Stand von Mitte 1997. Wem das nicht reicht, der darf die Kicker mit Hilfe eines Editors modifizieren und auf Controller Pak abspeichern. Ihr könnt die Teams also stets aktualisieren und nach eigenen Vorstellungen verändern, wenn Ihr mal nicht einer Meinung mit Berti und Konsorten seid. Neben der WM-Qualifikation und der WM-Endrunde dürft Ihr aber auch nationale Meisterschaften mit Vereinsmannschaften austragen.



Genau wie FIFA 97 für das SNES bietet FIFA 98 auch einen Hallenturnier-Modus



Die ungelenke Haltung dieses Schützen läßt es nicht unbedingt vermuten, aber niemand geringeres als Nationalspieler Andreas Möller stand für die Animationen der Spieler Pate

M QUALIFIKATION



Die nahen Kameraperspektiven liefern grandiose Ansichten des Spielgeschehens. Auf diesen Standbildern lässt sich ein deutlicher Qualitätssprung der Grafik gegenüber FIFA 64 erkennen

Zahlreiche Teams aus Deutschland, Italien, England und anderen Ländern stehen dafür zur Auswahl. Auch ein Hallenturnier-Modus wird anwählbar sein und passend zur Jahreszeit den winterlichen Budenzauber ins traute Heim holen. Neben diesen sicherlich sehr interessanten Spieloptionen, legte EA auch Hand an das Gameplay und die Präsentation. Speziell die Steuerung wurde komplett überarbeitet und soll nun wesentlich besser beherrschbar sein. Die gleichnamige PlayStation-Version, die kürzlich auf den Markt kam, konnte spielerisch auf jeden Fall überzeugen. Auch grafisch scheint sich ei-



Dank komplett überarbeiteter Steuerung sollen bei FIFA 98 auch komplizierte Aktionen wie Fallrückzieher, Körpertäuschungen und sogar Schwalben präzise ausführbar sein



Nebeneffekte und trübe Sicht gibt es auf Wunsch als schlechte Witterungsbedingungen

niges getan zu haben. Eine extrem trübe Optik wie bei FIFA 64 ist nicht zu erwarten. Fraglich ist aber weiterhin, ob EA die teilweise sehr ruckeligen Animationen und Kamerafahrten in den Griff bekommen hat. Übrigens stand diesmal nicht



Mit Hilfe des Spieler-Editors könnt Ihr die Aufstellungen der Teams stets aktualisieren

David Ginola, sondern Mittelfeld-Star Andreas Möller von Borussia Dortmund für das Motion-Capturing zur Verfügung. Als besonderes Feature hat das 96 MBit starke Modul, als erstes N64-Spiel überhaupt, neben englischer auch deutsche Sprachausgabe zu bieten. Werner Hansch höchstpersönlich, Kommentator-Urgestein von SAT 1, gibt seine markanten Sprüche zum besten und lockert das Spielgeschehen ein wenig auf.

Mit einem Blick auf die gelungene PlayStation-Version und die ansehnlichen Screen-Shots, dürft Ihr Euch berechnete Hoffnungen auf ein deutlich verbessertes FIFA-Sequel machen. Ob ernsthafte Gefahr für Konamis ISS 64 besteht, könnt Ihr im Test in der kommenden TOTAL! nachlesen.

Marco Häntsch

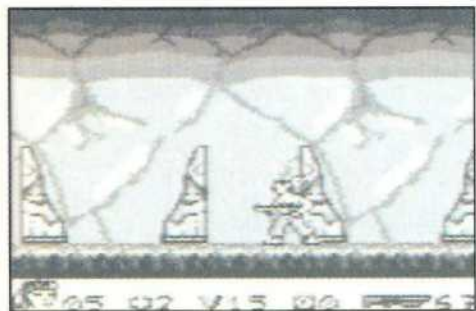


WARUM KEIN TEST?

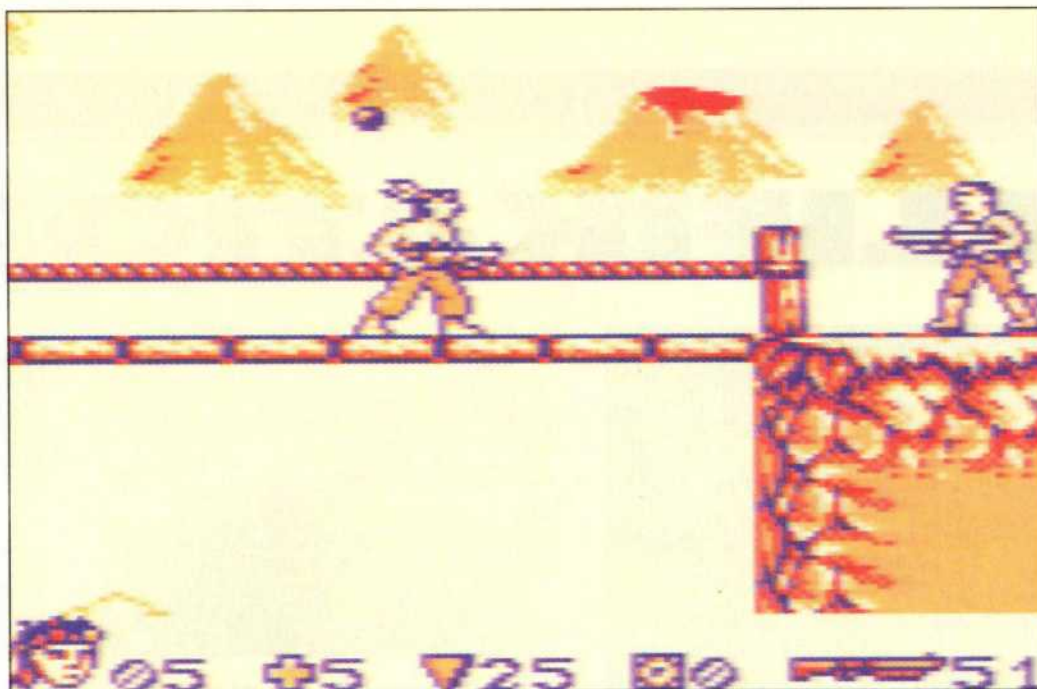
Obwohl FIFA 98 noch im Dezember 97 erscheinen sollte, konnte uns Electronic Arts kein fertiges Modul zukommen lassen. Das Angebot, das Spiel für einige Stunden bei EA vor Ort unter die Lupe zu nehmen, haben wir abgelehnt, da auf dieser Basis kein kompetenter Test möglich ist. Dieser folgt in gewohnter Qualität in der TOTAL! 2/98.

GB**1 Spieler****Acclaim/Sculptured****ca. DM 70**

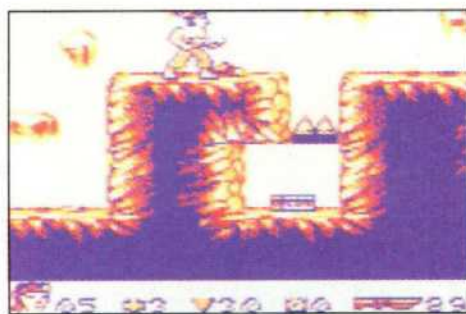
Acclaim hat ihn zum Helden der Videospielwelt gemacht. Turok – Dinosaur Hunter fürs N64 hat durchschlagende Erfolge zu verzeichnen. Nun bekommt auch der Game Boy ein Stück von dem begehrten Kuchen ab.



Um alle Unklarheiten gleich aus dem Wege zu räumen: Selbstverständlich ist es nicht möglich, *Turok – Dinosaur Hunter* vom Nintendo⁶⁴ auch nur annähernd für den Game Boy umzusetzen. Es handelt sich vielmehr um ein Jump&Run mit leichtem Hang zum Adventure. Doch außer dem berühmten Namen hat *Turok* für die Keksdose dennoch einige Elemente vom 'großen Bruder' geerbt. Ziel ist es, drei Teile eines Schlüssels zu finden, um den Zugang zum nächsten Level zu öffnen. Alle Level sind wiederum durch Teleporter mit



TUROK

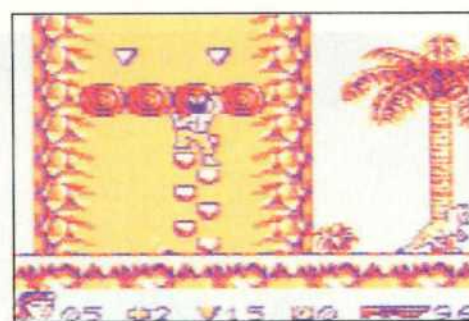


Um an diesen Teil des Chronoceptors zu kommen, muß der Schlüssel komplett sein

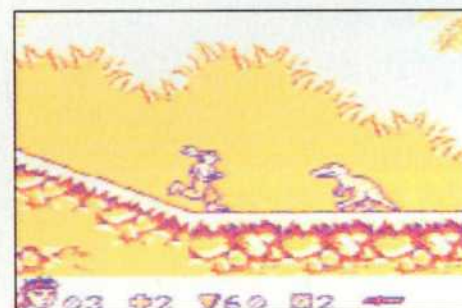
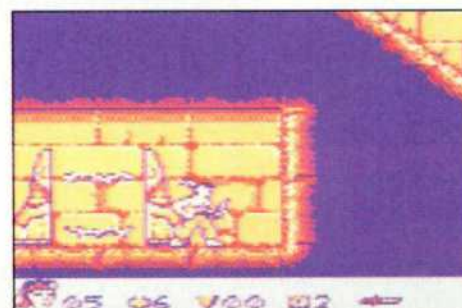
einander verknüpft, so daß mit der Zeit ein riesiges Labyrinth entsteht, in dem Ihr durch die Transporter beliebig vor und zurück springen könnt. Turoks 'Umwelt' auf dem Game Boy besteht aus weich nach

POSITIV!
Große Waffenauswahl,
sauberes Scrolling,
große Level

links und rechts scrollenden Höhlen, Palmenlandschaften, Seen etc. Wie selbstverständlich kommen in dem Game jede Menge Dinosaurier vor, die der Rothaut ans Leder wollen, und menschliche Gegner sind darauf aus, dem unerschrockenen Indianer bei seiner Suche boxend oder schießend den Garaus machen. Dagegen ist zwar kein Kraut ge-



Am Ende der Leiter warten zwei Dreiecke, die Euch einem Extraleben näherbringen



wachsen, aber immerhin finden sich auf dem Weg zahlreiche Waffen und Munition, mit deren Hilfe Ihr Euch zur Wehr setzen könnt. Grundsätzlich ist der Held mit einem Messer ausgestattet, das sich sehr gut zur Verteidigung eignet – ein Stich reicht, um einen Gegner loszuwerden. Allerdings hat der

TUROK BEEINDRUCKT MIT EINEM BESTENS SORTIERTEN WAFFENARSENAL

Kartoffelschäler den Nachteil, daß Ihr sehr nah an die Feinde herankommen müßt, um sie plattzumachen. Doch keine Bange, schon nach einem kurzen Wegstück finden sich Pfeil und Bogen, einige

NEGATIV!
In Sachen Sound hätte man einiges besser machen können, zu wenig Paßwörter

Zeit später auch ein Gewehr und eine Pistole. Aus dem Waffenarsenal könnt Ihr Euch beliebig bedienen, indem Ihr Select gedrückt hal-

GESAMMELTE WERKE



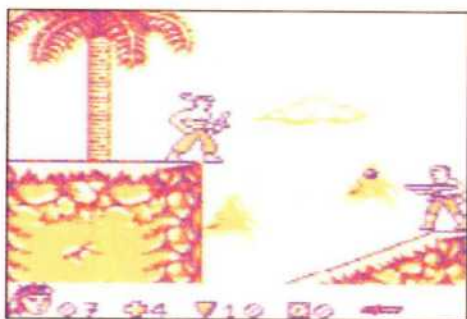
wehrt einen gegnerischen Treffer ab. Spielt Ihr auf easy, habt Ihr zu Anfang neun Lebenspunkte, auf medium sieben und auf hard fünf



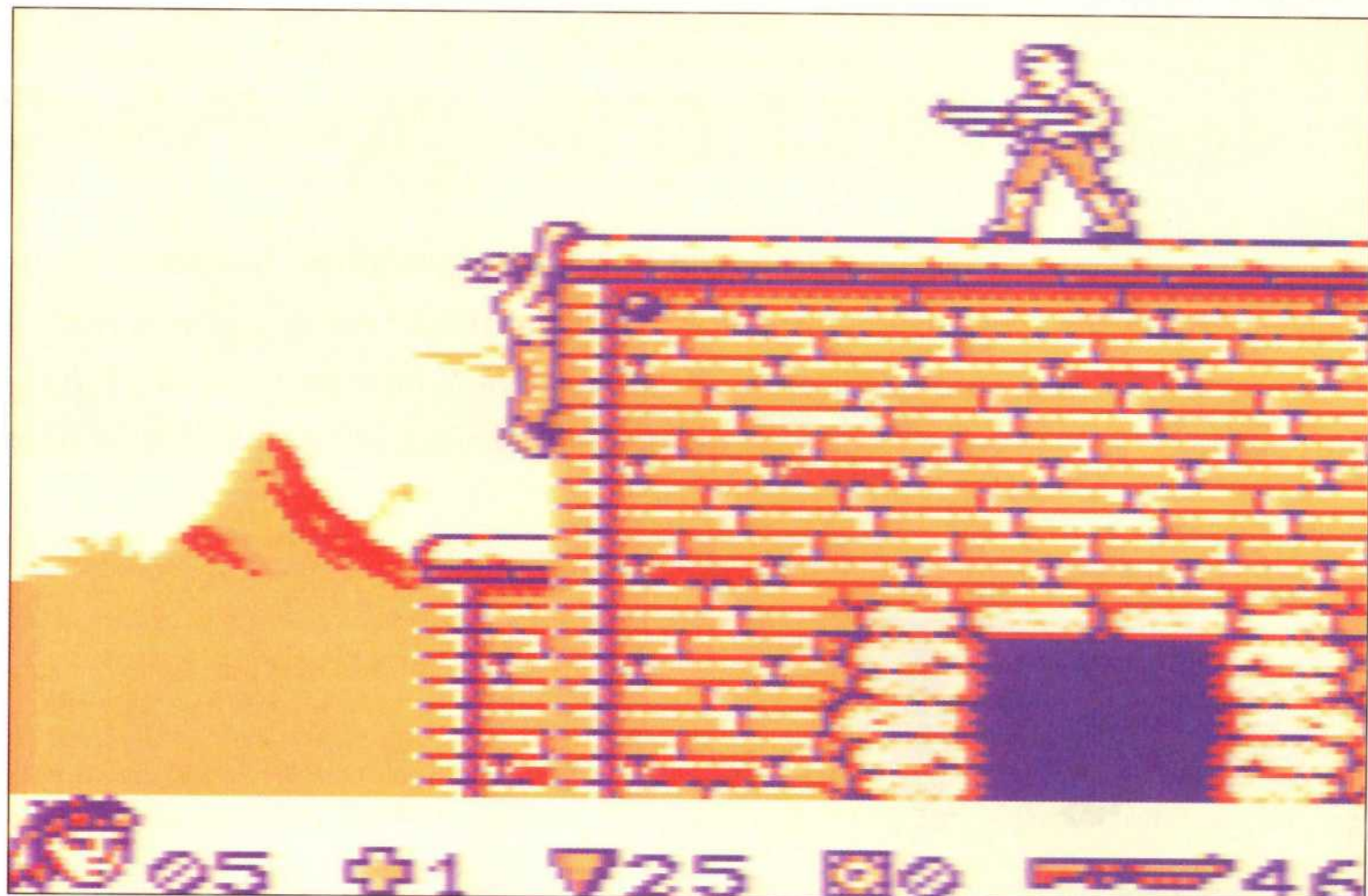
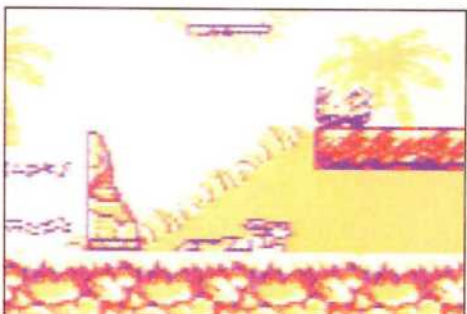
bringt fünf Punkte, für hundert gibt's ein Extraleben



drei davon sind in jedem Level versteckt, außerdem ist in jedem Level ein Teil des Chronoceptors versteckt



Überall lauern Gegner, die Turok in die Ewigen Jagdgründe schicken wollen



tet und mit den Links- und Rechtstasten die Waffe auswählt. Auf Dauer erweist sich das Gewehr am effektivsten, da Ihr im Gegensatz zu allen anderen Waffen jeweils nur einen Schuß abfeuern müßt, um einen Bösen von der Bildfläche verschwinden zu lassen.

JEDER LEVEL ERWEITERT DAS GAME, BIS SCHLIEßLICH EIN RIESIGES LABYRINTH ENSTEHT, IN DEM IHR DURCH TELEPORTER VON EINEM ORT ZUM ANDEREN SPRINGEN KÖNNT

Auf den ersten Blick scheint das Gameplay etwas fade zu sein, doch dieser Eindruck täuscht. Je weiter Ihr in *Turok* hineinspielt, umso komplexer wird Euer Bewegungsfeld. An vielen Stellen müßt Ihr nicht nur besagte Teleporter nutzen, sondern auch Schalter umlegen, die

beispielsweise Fahrstühle in Bewegung setzen. Habt Ihr einen Level geschafft, sichert ein Paßwort den erneuten Zugang zu diesem Spielstand. Schließlich sind da auch noch zwei Endbosse, die besiegt werden wollen.

Die Spielfigur ist mit vielen Funktionen ausgestattet. Neben dem üblichen Laufen, Springen und Schießen kann sie auch klettern, kriechen und sogar schwimmen sowie tauchen. Springt der Indianer mit einem Gewehr ins Wasser, wechselt die Waffe automatisch auf ein Messer – im kühlen Naß läßt es sich eben schlecht schießen. Technisch gesehen gibt es an diesem Game absolut nichts zu meckern. Insgesamt macht *Turok* für den Game Boy einen sehr brauchbaren Eindruck und damit seinem großen Bruder alle Ehre.

Sandra Alte

TUROC-GEWINNAKTION

Zum freudigen Anlaß verlosen Acclaim und TOTAL! zehn originale, bärenstarke Turok-Comics (Altersfreigabe: ab 16 Jahre).
Wenn Ihr gewinnen wollt, schickt einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an:

TOTAL!
Turok
Friedensallee 41
22765 Hamburg

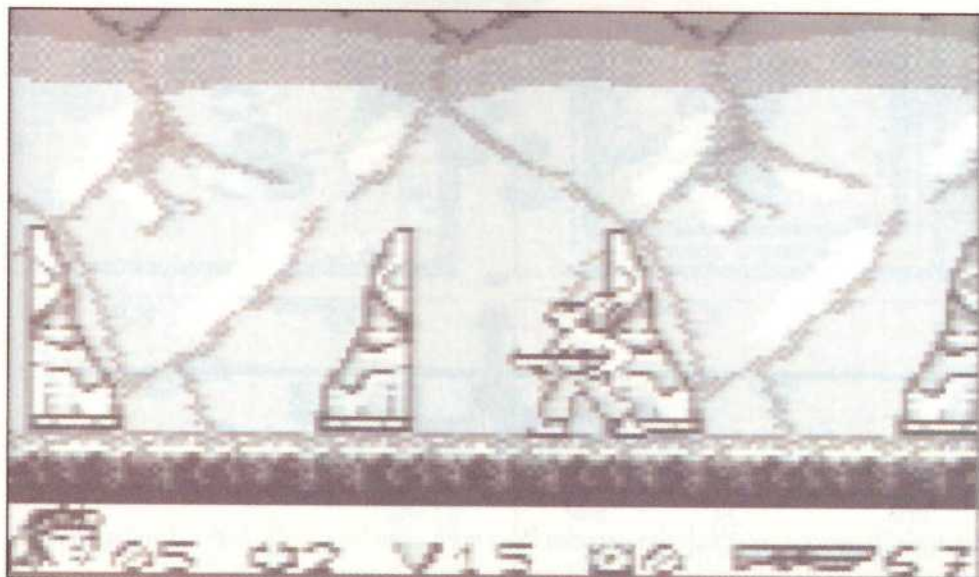
Einsendeschluß ist der 2.2.98 (Poststempel).
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Acclaim sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Acclaim
Entertainment Inc.

TOTAL!



Turok selbst ist relativ widerstandsfähig. Er besitzt neun Lebenspunkte (können aufgefrischt werden), die am unteren Bildschirmrand durch ein Plus dargestellt sind. Wird er von einem Gegner getroffen, verliert er jeweils einen Punkt. Nur eines ist – unabhängig von der Energie – absolut tödlich: Laßt Ihr die Figur aus zu großer Höhe springen, bricht er sich das Genick und ein Leben ist dahin. Ihr habt allerdings die Möglichkeit, Extraleben zu sammeln (siehe Kasten).



Gameplay

2

Turok ist abwechslungsreich, steuert sich gut und bietet neben Action auch nette kleine Rätsel.

Dauerspaß

2

Da sich das Spielfeld labyrinthartig erweitert, werdet Ihr lange zu tun haben, alles auszukundschaften.

Grafik

2+

Für den Game Boy ist dieses Spiel sehr abwechslungsreich und detailliert gestaltet.

Sound

3+

Musik und Effekte sind leider nur Hausmannskost, dafür haben die Melodien einen geringen Nervfaktor.

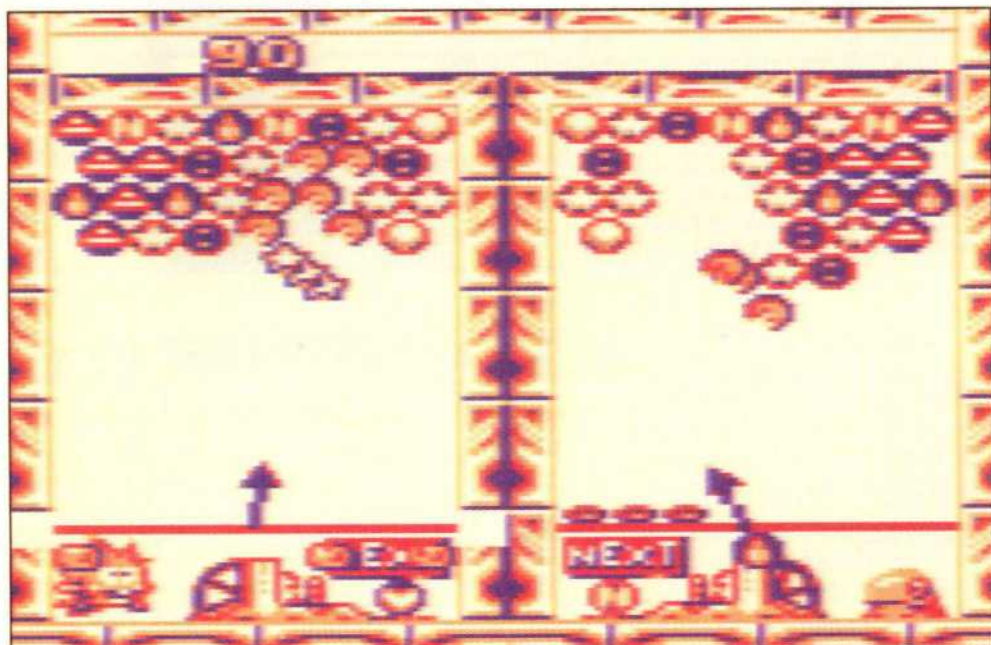
TOTAL!-CHECK

Genre Jump&Run
Level 8
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

BUST-A-MOVE 2

Tetris machte die Keksdose landläufig bekannt. Viele sind bis heute der Auffassung, das ‚Klötzchenspiel‘ sei das einzig brauchbare für den Kleinen von Nintendo. Bust-A-Move 2 hat ein ganz ähnliches Spielprinzip. Die Frage ist nur: Kann es an den großen Bruder aus Rußland heranreichen?



Im Modus vs. Computer tauchen aufgelöste Steine, nach dem Zweispieler-Prinzip von Tetris, jeweils im gegnerischen Feld wieder auf und behindern somit das Auflösen der Bläschen

Ganz so bekannt wie Tetris ist Bust-A-Move zwar nicht, dennoch dürfte vielen von Euch dieses Game von anderen Konsolen her ein Begriff sein. Und wer Bust-A-Move nicht kennt, kennt zumindest den Spielhallen-Klassiker Puzzle Bobble, der ebenfalls schon für jedes erdenkliche System konvertiert wurde. Gehört Ihr jedoch zu den unwissenden Neuzugängen unter den Spielern, erfahrt Ihr hier,

POSTITN!

Originelles Gameplay,
originalgetreue Umsetzung,
lustiger Sound

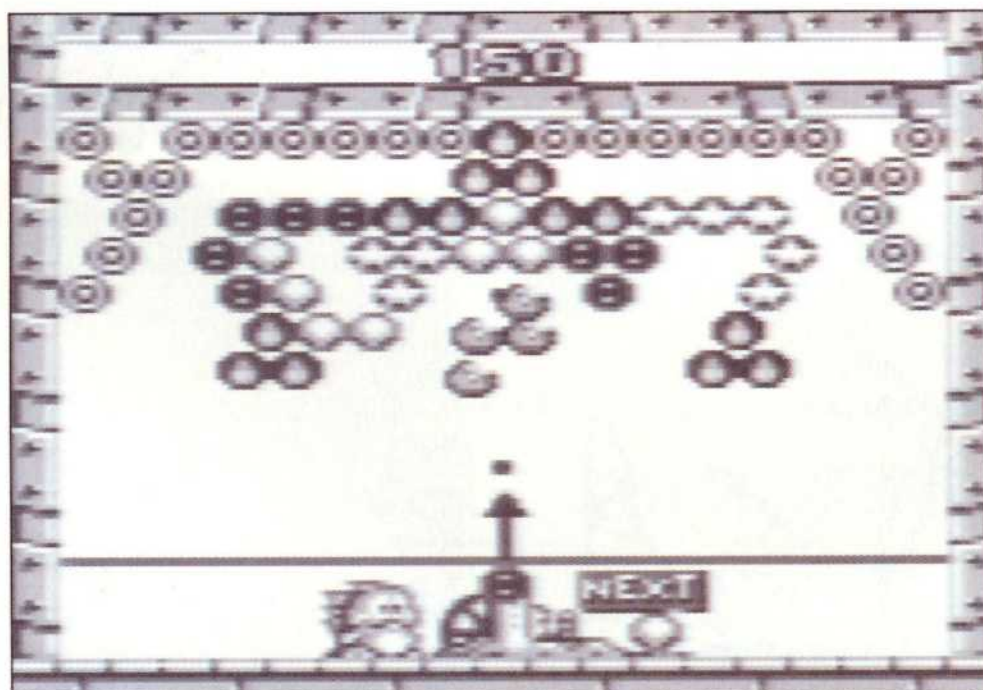
heute und jetzt, was es mit Bust-A-Move auf sich hat.

Am oberen Bildschirmrand hängt eine Ansammlung verschieden gemusterter Blasen. Eure Aufgabe ist es, den Wust zu beseitigen. D. h., Ihr schießt weitere Blasen nach oben, müßt aber darauf achten, daß mindestens drei oder mehr gleich aussehende Kugeln zusammenkommen, um sie aufzulösen zu können. Dabei solltet Ihr natürlich taktisch und vorausschauend vorgehen, um Euch das Spielfeld nicht selbst zu verbauen. Außerdem habt Ihr die Möglichkeit – ähnlich wie beim Billard – auf Bande zu spielen, um besonders schwierige Stel-



Auf dieser Karte werden die einzelnen Level von Bust-A-Move-2 bildlich dargestellt

len zu erreichen. Zudem ist die Zeit ein ganz entscheidender Faktor. Je länger Ihr braucht, um das ‚Gebälde‘ aufzulösen, um so weiter senkt sich die Decke des Spielfeldes nach unten auf eine horizontale Linie zu. Berührt das erste Bläschen diese Grenze, ist das Spiel zu Ende.



Strategie ist gefragt. Wer sich den geraden Weg nach oben freischießt, bringt damit auch alle anderen Blasen zu Fall und kassiert dafür am Ende einen dicken Zeitbonus

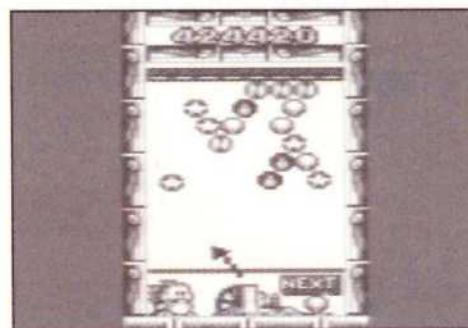
Mit steigendem Level sind die Blasen zu Anfang eines Spiels in immer schwierigeren Mustern angeordnet oder aber das Spielfeld verdoppelt sich in der Breite. Manchmal habt Ihr jedoch auch das Glück, ein blinkendes Bläschen auf

BUST-A-MOVE UND PUZZLE BOBBLE FESSELTE SPIELER AUF DER GANZEN WELT AN DIE BILDSCHIRME

der Abschlußrampe zu haben. Dieses Wunderding sorgt für die einmalige Beseitigung aller Kugeln, die dasselbe Muster haben. Auch wenn sich dieses Prinzip für die Neulinge unter Euch sehr banal anhören mag, Bust-A-Move und Puzzle Bobble fesselte Spieler auf der ganzen Welt an die Bildschirme. Das Problem ist nur, daß die Blasen auf allen anderen Systemen farbig dargestellt werden, im Falle des Game Boys müssen allerdings Muster zu Hilfe genommen werden. Da der Bildschirm des Kleinen nicht gerade groß ist, und ein

NEGATN!

Das Spiel eignet sich nicht,
um es auf dem GB darzu-
stellen, kein Link-Modus



Dieses Spielfeld ist zwar schmal, dafür ist die Konstellation der Kugeln schwierig

Bust-A-Move-2-Bläschen somit nur einige Pixel ausmacht, fällt es sehr schwer, die Kugeln voneinander zu unterscheiden. Schon nach etwa einer halben Stunde ist ein Brennen in den Augen zu verspüren. Wer nun denkt, beim Super Game Boy sei das anders – Fehlansage. Dieses Manko wertet das sonst sicherlich geniale Game leider ab, daran ändert auch eine weitere Spielvariante gegen den Computer nichts mehr. Außerdem fehlt ein Link-Modus gänzlich, und das, obwohl bei allen Vorgängerversionen zu zweit am meisten Spielspaß aufkam.

Gehört Ihr jedoch zu den absolut hartgesottenen Spielern, deren Augen sich schnell auf solche Grafiken einspielen, steht dem Kauf dieses Game-Boy-Moduls nichts im Wege.

Sandra Alter

Gameplay 2+

Wer Tetris bis zum Abwinken gespielt hat, wird auch mit diesem Puzzlespiel bestens bedient sein.

Dauerspaß 3-

Bust-A-Move 2 bietet eigentlich viel Spielspaß, doch die mangelhafte Darstellung mindert das Vergnügen.

Grafik 4+

Ganz offensichtlich eignet sich das Prinzip dieses Puzzlespiels nicht für den Game Boy.

Sound 2

Der Sound ist witzig gemacht, paßt gut zum Spielgeschehen und bietet sogar Abwechslung.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level über 100
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues 6
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

In einem Land vor unserer Zeit spielten die Kids noch mit kleinen batteriebetriebenen Plastiktafeln. Nur wenige LCD-Punkte waren beweglich und doch hatten die Kleinen große Freude am damaligen Wunderwerk der Technik.

GB

1 Spieler

Nintendo

ca. Yen 3.000

GAME & WATCH GALLERY 2

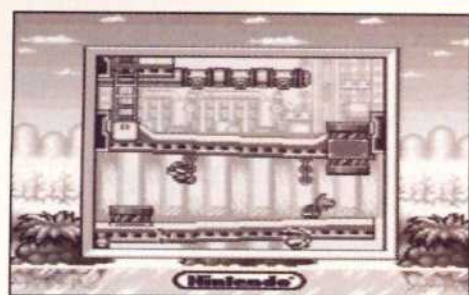
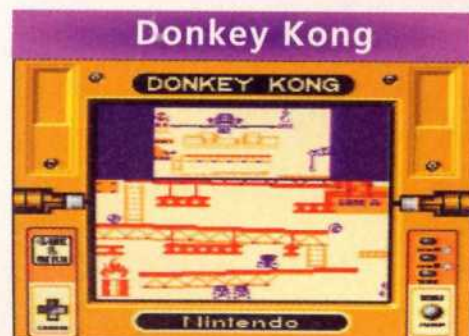
Liebe Kinder gebt fein Acht, der Klaus hat Euch aus Japan etwas mitgebracht ...

In TOTAL! 6/97 stellten wir Euch die Game & Watch Gallery vor, eine Zusammenfassung von LCD-Spielen, die allesamt schon gut 15 Jahre auf dem Buckel haben. Nun bringt Nintendo (vorerst only in

POSTIV!

Klassik pur, liebevolle Aufarbeitung, fünf Spiele in einem

Japan) einen weiteren Teil heraus, der fünf der einst beliebten Games auf einem Modul in sich vereinigt. Prinzipiell sind die Spiele denkbar einfach aufgebaut. In einer feststehenden, vorgezeichneten Grafik sind nur einige Pixel steuerbar.

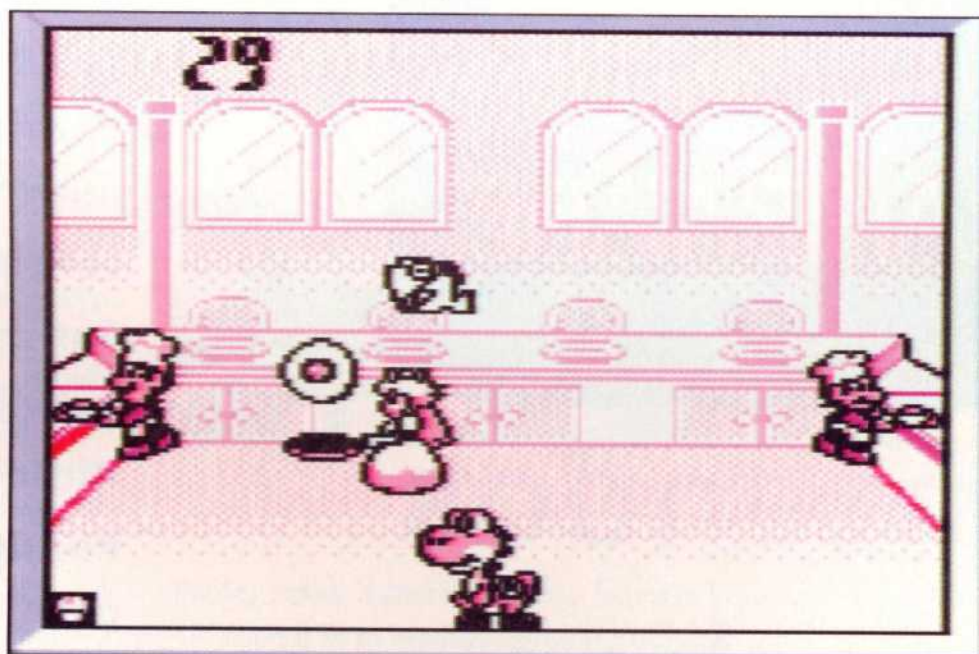
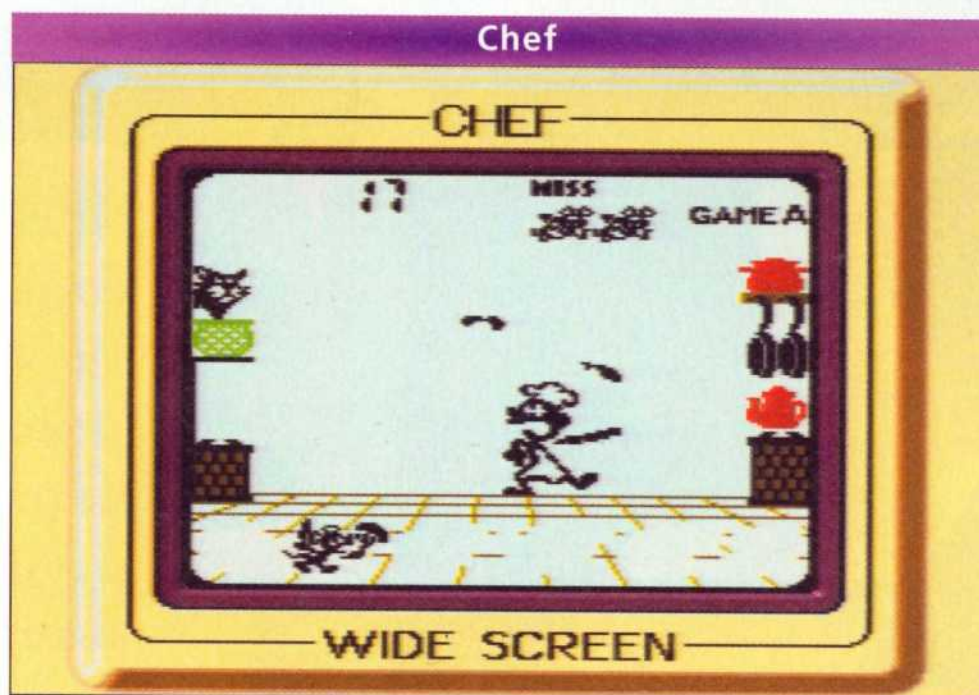


Meist geht es darum, mit einer Spielfigur etwas aufzufangen oder auszuweichen, was am Ende nicht mehr als ein Reaktionstest ist. Satte 70 DM mußte ein Käufer damals für eines dieser Spiele von Nintendo

NEGATIV!

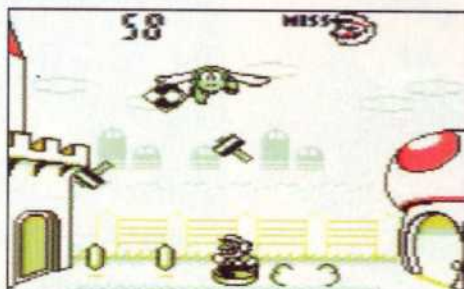
An diesen Games kann man nichts falsch machen, Original ist eben Original

berappen, ein No-name-Import kostete dagegen weniger als die Hälfte. Selbstverständlich handelt es sich bei der Game & Watch Gal-



lery 2 um originale Nintendo-Spiele, von denen es nun fünf zum Preis von einem gibt.

Auf dem Vorgänger-Modul fanden sich dagegen nur vier echte Klassiker. Manhole, Fire, Octopus und Oil Panic kramte man aus den Archiven hervor. Diesmal handelt es



sich um Chef, Helmet, Parachute, Vernim und das beliebte Donkey Kong. Jedes der Spiele wird in doppelter Ausführung und mit zwei Schwierigkeitsstufen präsentiert. Zum einen könnt Ihr das Original mit stilechtem Sound spielen, zum anderen wird eine neue Version mit



den beliebten Mario-Charakteren Bowser, Toad der Prinzessin etc., angeboten. Während die alten Versionen einen Hauch von Nostalgie auf den Game Boy bringen, wurden die neuen farblich liebevoll und detailreich gestaltet, ein hübscher SGB-Rahmen rundet das Spielgeschehen ab.



Die Urteile zu diesen Spielen gehen weit auseinander, die einen has- sen, die anderen lieben sie. Wenn Ihr auf Oldies steht, gehört die Game & Watch Gallery 2 mit Si- cherheit in Eure Sammlung. Wer je- doch ein Freund von ausgefeiltem Gameplay ist, sollte von diesem Titel besser die Finger lassen.

Sandra Alter

Gameplay

4-

Diese Spiele bieten so gut wie kein Gameplay, sondern sind eher als Reaktionstest einzustufen.

Dauerspaß

2-

Es gibt Menschen, die können sich stundenlang mit einem der Spiele beschäftigen.

Grafik

3+

Ein Lob an die Programmierer, man hat sich wirklich bemüht, aus wenig viel zu machen.

Sound

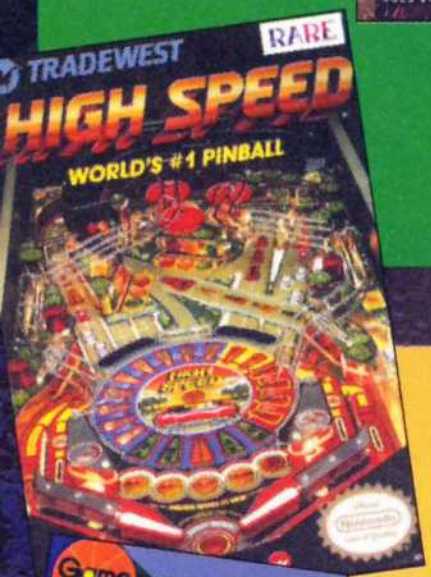
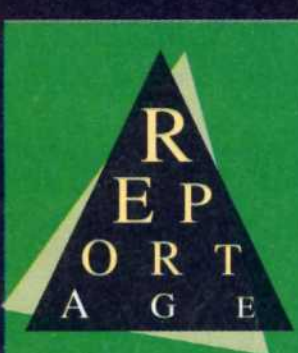
3+

Es lebe die Nostalgie! Bei manchem werden bei diesen Tönen Kindheitserinnerungen wach.

TOTALI-CHECK

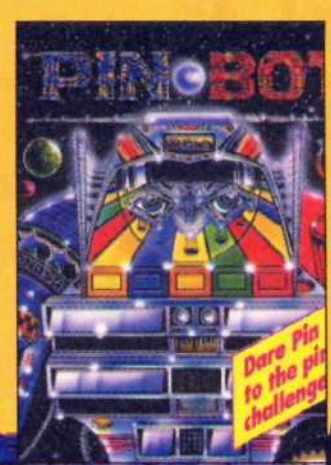
Genre Action
Level 5 Spiele
Schwierigkeit 2 Stufen
Continues
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich als Import (jp.)

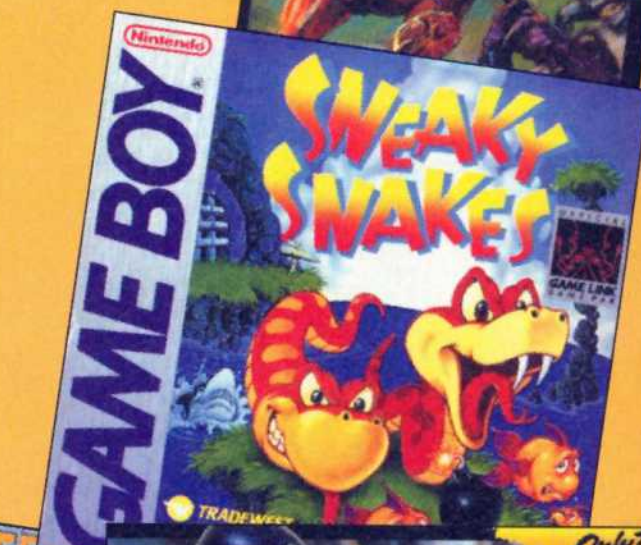
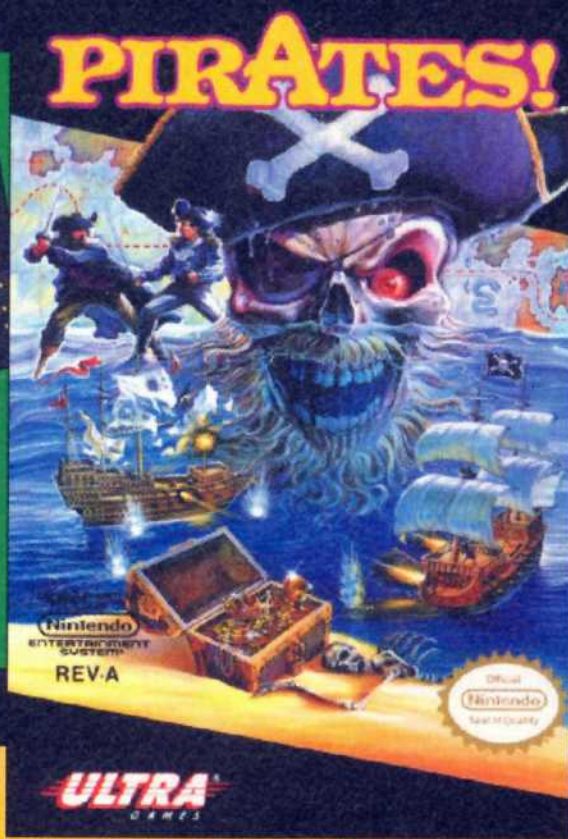
FAZIT
3+



Nintendos starker Partner in Europa

Wenn jemand von Rare spricht, denkt er zumeist an Donkey Kong Country oder neuerdings auch an Blast Corps, GoldenEye 007 und Diddy Kong Racing. Diese grandiosen Spiele sind ein Teil des gewaltigen Erfolges der Nintendo-Konsolen und untrennbar mit ihnen verbunden. Rare ist nicht nur irgendein Thirdparty-Entwickler. Rare ist Nintendos wichtigster Partner, wenn es darum geht, erstklassige Spiele für das N64, das SNES und den Game Boy zu produzieren – und das schon seit vielen Jahren. Wir wollen Euch die medienscheuen Briten ein wenig näher vorstellen und Euch verraten, was ihr Erfolgsrezept ist.



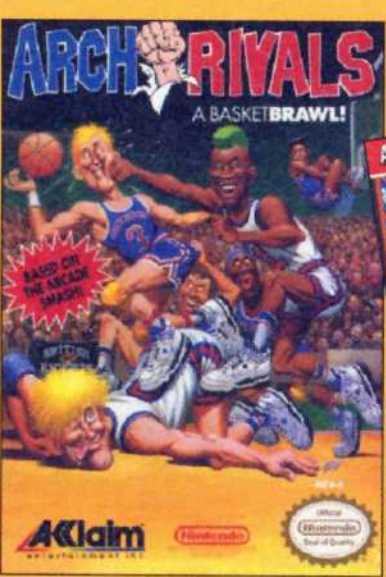


Die Anfänge



Mit Donkey Kong Country gelang Rare 1994 der Durchbruch. Für die Entwicklung des Titels mußten teure SGI-Workstations gekauft werden

Reality liefen, beschlossen die Stamper-Brüder, ihr Kapital in modernste Silicon-Graphics-Workstations zu investieren. Bei Donkey Kong Country (SNES) kamen die leistungsstarken Grafikrechner erstmals zum Einsatz und machten sich sofort bezahlt. DKC hat sich bis heute knapp zehn Millionen mal verkauft und gilt als eines der erfolgreichsten SNES-Spiele aller Zeiten. Mit den beiden Fortsetzungen perfektionierten die Rare-Entwickler ihre Fähigkeiten im Umgang mit den SGI-Rechnern und legten dann auf dem N64 richtig los. GoldenEye 007 und Diddy Kong Racing sind der bisherige Höhepunkt ihres Schaffens.





Ein Besuch bei Rare



Rare setzt auf ein wasserdichtes Sicherheitssystem. An vielen Gebäuden sind Infrarotkameras angebracht, so daß unangemeldete Besucher keine Chance haben. Die Kameras erinnern übrigens stark an die in GoldenEye 007

In den Betriebsgebäuden einer früheren Farm im beschaulichen Dorf Twycross, Warwickshire residiert Englands berühmtester Videospiel-Entwickler. Von außen deutet nichts auf das geschäftige Treiben hinter den Backsteinmauern hin. Es gibt kein Firmenschild, nur eine Tafel, die vor Wachhunden warnt. Die abgestellten Sportwagen (Lotus Esprit SE, Mercedes SLK) und die Ferraris in der Garage deuten allerdings darauf hin, daß hier niemand sein Geld mit dem Kartoffelanbau oder der Schweinezucht verdient. Auch die Überwachungskameras, die an jeder Ecke des Gebäudekomplexes zu finden sind, wirken verdächtig. Sicherheit wird hier offensichtlich groß geschrieben. Die Projekte, an denen Rare arbeitet sind solange geheim, bis die Realisation beschlossen und eine Veröffentlichung sichergestellt ist. *Diddy Kong Racing* wurde volle zwei Jahre geheimgehalten, ohne daß auch nur ein Sterbenswörtchen an die Öffentlichkeit drang. Diese Geheimnistueri gelingt natürlich nur mit einem guten Sicherheitssystem, und das von Rare kann es mit dem in Fort Knox aufnehmen.

Speziell für Journalisten, die herumschnüffeln und lästige Fragen stellen wollen, gibt es einen Demonstrationsraum, in dem die aktuellen Spiele vorgeführt werden. Interviewfragen müssen im voraus gefaxt werden und während des Besuchs läuft ein Diktiergerät, das jedes gesprochene Wort aufzeichnet. Den Programmieren bei ihrer Arbeit über die Schultern zu schauen, ist grundsätzlich nicht gestattet. Zustände wie beim Geheimdienst, an denen sich auch erkennen läßt, wie wichtig die Rare-Produkte für Nintendo sind.



Mitglieder des GoldenEye 007-Entwicklungsteams: (von links) Dave Dook (Programmierer), Karl Hilton (Grafiker) und Martin Hollis (Projektleiter)





Doch Rare unterscheidet sich noch in weiteren Punkten von anderen Software-Firmen. Nur wenige der über 100 Mitarbeiter hatten vor ihrer Einstellung Erfahrung in der Branche gesammelt. Karl Hilton,

spielsweise mit Howard Lincoln, realisiert man erst, daß wir eine zentrale Bedeutung für Nintendo of America (NoA) besitzen. Die sind genauso abhängig von uns wie wir von ihnen."

Twycross, Warwickshire

Grafiker bei *GoldenEye 007*, studierte Architektur. Lee Schuneman verkaufte Swimming Pools, bevor er Projektleiter bei *Diddy Kong Racing* wurde. Bei Rare ist man allgemein der Ansicht, daß durch diese Einstellungspraxis zwar längere Einarbeitungszeiten anfallen, aber auch keine schlechten Angewohnheiten eingeschleppt werden. Es drängt sich natürlich die Frage auf, wie eine Firma mit derart unerfahrenen Mitarbeitern über Jahre hinweg herausragende Videospiele produzieren kann. Doch bei Rare werden weder Kosten noch Mühen gescheut, den Angestellten ein ideales Arbeitsumfeld zu schaffen. Auf fast jedem Schreibtisch steht eine teure SGI-Workstation. Fehlt eine bestimmte Software, wird sie besorgt – Geld spielt dabei kaum eine Rolle. *Blast Corps*-Designer Martin Wakeley zeigt sich begeistert: „Wenn man jeden Tag hier arbeitet, vergißt man fast, auf welchem Level wir uns befinden. Unterhält man sich bei

Aber nicht nur mit Amerika, auch mit Japan pflegt Rare engste Kontakte. „Der einzige Entwickler, der mit uns vergleichbar ist, ist NCL“, meint Wakeley, „Sie befinden sich in einer ähnlichen Situation und haben die gleichen Probleme wie wir. Wir können viel voneinander lernen.“ Eine Sache, die Rare von Nintendo gelernt hat, ist die Notwendigkeit zu expandieren. Nur ein Stück die Straße runter entsteht zur Zeit Rares neues Firmengebäude, das im August bezogen werden soll. Ein idyllisches Plätzchen, das die Spieleentwickler bei ihrer Arbeit sicherlich inspirieren wird.



Kaum zu glauben, daß sich in diesen unscheinbaren Gemäuern die Firmenzentrale von Rare befindet



Vorsicht vor den Hunden! Wer ihnen zu nahe kommt, wird gnadenlos abgeleckt

1988

1990

1990

1991

1994

1995

1996

1997





Für Conker's Quest, Rares aktuellstem Projekt, gibt es noch keinen offiziellen Release-Termin

Interview mit Chris und Tim Stamper, den



Tim Stamper ist der Hauptgeschäftsführer von Rareware

TOTAL!: Warum ist Rare so öffentlichkeitsscheu?

Chris Stamper: Der Hauptgrund ist die fehlende Zeit. Wir arbeiten viele Stunden am Tag und sieben Tage in der Woche und wollen uns lieber auf unsere Spiele konzentrieren, als uns in der Öffentlichkeit selbst zu produzieren. Es gibt immer Details, die man an aktuellen Spielen noch verändern kann. Ist man zufrieden mit der einen Sache, wendet man sich etwas anderem zu – das ist ein endloser Prozeß. Ich bin viel glücklicher, mich mit den Spielen zu beschäftigen, als mit irgend-etwas anderem.

TI: Glauben sie, dies ist ein Charakterzug von Rare, der sie mit Nintendo verbindet?

CS: Ich glaube, Nintendo gefällt es, daß wir uns nicht zu sehr in den Vordergrund stellen. Für uns kommt die Qualität unserer Produkte immer an erster Stelle. Dies schuf eine tiefe Verbundenheit mit Nintendo und ist die Grundlage unserer guten Zusammenarbeit. Sie mischen sich in unsere Arbeit nicht ein. Wir entscheiden, was wir machen und welche Spiele wir programmieren. Sie erwarten von uns nur, gute Spiele zu produzieren und das ist genau das, wofür wir da sind.

TI: Bedeutet das, daß nur Leute wie Hiroshi Yamauchi, Shigeru Miyamoto und Howard Lincoln über ihre Produkte näher informiert sind?

CS: Sie kennen die Spiele, an denen wir arbeiten nur zum Teil. Sie sind zwar die ersten, denen wir unsere neuen Titel vorstellen, aber die gesamte Entwicklungsarbeit und die Entscheidung über den Fortgang des Projekts liegt bei uns.

TI: Allgemein nimmt man an, daß Rare und Nintendo Hand in Hand arbeiten, speziell bei den etwas wichtigeren Titeln. Ist dies nicht der Fall?

CS: Nein. Natürlich äußern sie Wünsche, nach dem Motto „Wir hätten ganz gerne ein Spiel dieser oder jener Art“, und wir hören dabei genau zu. Die Entscheidung, einen Titel zu entwickeln, treffen allerdings wir.

TI: Ist das nicht schwierig, wenn es beispielsweise um ein Nintendo-Maskottchen wie Donkey Kong geht?

CS: Allerdings, aber Sie müssen bedenken, daß zu Donkey Kong nichts verfügbar war, bevor wir uns ihm angenommen haben. Er wurde nicht weiterentwickelt, er war lediglich ein kleines Sprite aus einem alten Spielautomaten. Wenn man heute von Donkey Kong spricht, denkt man nicht an dieses alte Spiel, sondern an das neue.

TI: Kann man sagen, daß zum damaligen Zeitpunkt keine andere Firma fähig gewesen wäre, *Donkey Kong Country* zu entwickeln?

CS: Ich denke, das stimmt. Man braucht einfach die richtige Ausrüstung und das nötige Selbstvertrauen.

Tim Stamper: Wir hatten damals eine Sitzung gehalten und eine Liste aufgestellt, was alles nötig wäre, um *Donkey Kong Country* zu schreiben – sie war kolossal. Ich denke, das war ein entscheidender Punkt in unserer Firmengeschichte. Zu sagen, „Nein, wir kaufen diese Ausrüstung noch nicht, sondern warten, bis die Preise fallen“, wäre wahrscheinlich der sichere Weg gewesen. Dann hätte bestimmt jemand anders diesen Schritt gemacht. Es war eine sehr wichtige Entscheidung für die Firma. Wenn es schief gelaufen wäre, hätten wir wahrscheinlich aufgeben müssen.

TI: Das war also eine Situation, in der es hieß, den Taschenrechner zur Seite zu legen und einfach zu schauen, welche Ausrüstung nötig ist?

CS: Genau, wir haben ausgerechnet, was uns die SGI-Rechner samt Arbeitsplatzlizenzen kosten



Eine Fortsetzung zu GoldenEye 007 ist bereits in Arbeit



Gründern von Rare

würden. Es war eine Menge Geld, eine große Investition für diese Art von Spiel.

TI: Offensichtlich hat sich dieser Aufwand ja gelohnt.

CS: Allerdings. Ich glaube das ist etwas für das Guinness Buch der Rekorde. *Donkey Kong Country* hat sich phänomenal gut verkauft.

TI: Glauben Sie, Nintendo ist auf dem richtigen Weg in bezug auf die erhältlichen N64-Spiele? Wenn Sie könnten, würden sie dann mehr Titel produzieren?

TS: Ich würde weniger Titel mit einer höheren Qualität bevorzugen. Das ultimative Spiel muß immer neue Herausforderungen bieten und darf nie langweilig werden. Wie beispielsweise Golf, nach dem viele Leute süchtig sind und das jedesmal anders ist, wenn man es spielt. Sicher, sie verändern die Plätze, aber es bleibt immer das gleiche Spiel. Ich frage mich, ob es jemals ein Videospiel geben wird, das diesen Status erreicht. Es wäre großartig, ein solches Spiel zu entwickeln.

TI: Sie entwickeln Videospiele für erfahrene Spieler, wie der hohe Schwierigkeitsgrad bei *Blast Corps* (Platin-Medaillen), *GoldenEye 007* (Missionen 19 und 20) und *Diddy Kong Racing* (Abenteuer Zwei) zeigt. Wie stellen Sie sicher, daß diese Titel für den Massenmarkt tauglich sind?

CS: Erfahrene Spieler haben die Möglichkeit, das ganze Spiel so zu erleben wie es geplant ist. Unsere Spiele sind derart designt, daß auch Einsteiger ihren Spaß daran haben. Ein unerfahrener Spieler kann beispielsweise bei *Diddy Kong Racing* versuchen, die ersten Ballons zu sammeln und weitere Strecken freizuspielen und hat dabei sicherlich sehr viel Spaß. Echte Profis können dagegen das ganze Spiel erforschen und die zwei Abenteuer voll genießen. Genau dies versuchen wir, bei der Programmierung zu erreichen.

TI: Wie gelingt es ihnen, die Projekte Ihrer Firma so gut geheimzuhalten?

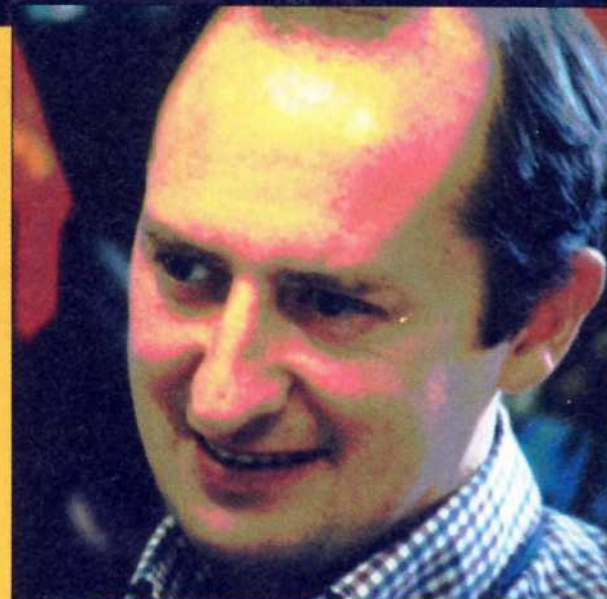
CS: Wir haben als sehr kleine Firma angefangen und sind langsam gewachsen, wobei natürlich auch Probleme auftraten. Bei uns arbeitet jedes Team an seinem eigenem Projekt. Wir versorgen

die Teams mit allem, was sie brauchen, so daß sie als selbständige Einheit unter der schützenden Hand unserer Firma arbeiten können. Die Teams bekommen, was sie benötigen und können sich voll darauf konzentrieren, ein gutes Spiel zu produzieren. Es gibt auch ein gewisses Konkurrenzdenken zwischen den Teams, aber Tims und mein Job ist es sicherzustellen, daß die Mittel der Firma gleichmäßig verteilt werden und die Fortschritte einer Gruppe mit den anderen geteilt werden.

TS: Ich glaube, daß die Konkurrenzsituation in unserer Firma sehr gesund ist. Jedes Team entwickelt eine eigene Engine für ihr Spiel, aber es gibt auch eine betriebliche Kameradschaft, daß die Neuentwicklungen eines fertiggestellten Spiels den anderen Teams zugänglich gemacht werden.

CS: Das funktioniert sehr gut. Die Mitarbeiter beispielsweise, die an *Diddy Kong Racing* arbeiten, haben ein ausgeprägtes Interesse am eigenen Produkt. Sie wären die letzten, die darüber etwas verraten würden. Es gibt praktisch keine Lücken. Sie wollen nur das Beste für ihr Produkt, und die anderen Teams wissen nur ungefähr wie das Projekt aussieht, sie haben keine tiefer gehenden Kenntnisse. Genauso wollen wir das auch haben, denn zu einem bestimmten Zeitpunkt in der Entwicklung eines Spiels rufen wir die Mitglieder der anderen Teams zusammen und sagen ihnen „Schaut, wir sind jetzt an diesem Punkt angelangt und denken, daß wir etwas ganz Besonderes geschaffen haben. Wir verraten euch nichts weiter, sondern wollen einfach, daß ihr es mal spielt“, und dann sehen wir, wie sie reagieren. Es gab auch einige Spiele, bei denen wir eingestehen mußten, das sie nicht funktionierten, und wir stellten die Entwicklung ein.

TS: Es kann durchaus vorkommen, daß ein Spiel nach neun Monaten Entwicklung eingestellt wird und die Öffentlichkeit nie etwas davon hört. Das ist eine sehr schwierige Situation für einen kleinen Thirdparty-Entwickler, der Termine einhalten muß und für sein Produkt bezahlt wird. Diese sind gezwungen weiterzumachen, während wir ein wenig Spielraum haben und flexibler reagieren können. Wenn ein Spiel von uns nicht funktioniert, stellen wir die Arbeiten daran ein und fangen wieder von vorne an.

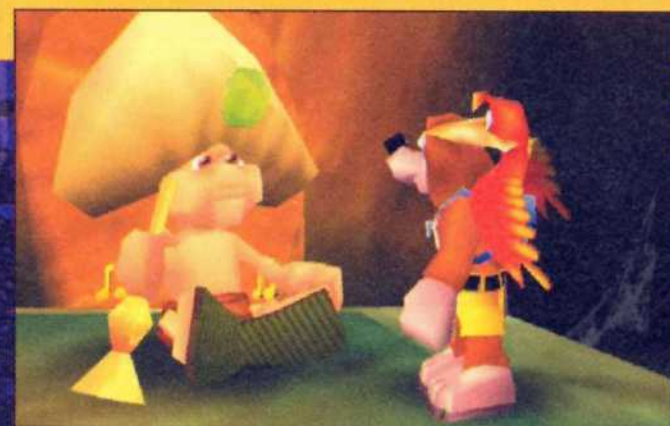


Chris Stamper ist der Technische Direktor bei Rareware



Fortsetzung folgt

In der kommenden **TOTAL!** verraten wir Euch etwas über die Zukunftspläne von Rare und präsentieren Euch ein Interview mit dem *GoldenEye*-Entwicklungsteam.



Banjo&Kazooie's Great Adventure soll im April auf den Markt kommen

Wenngleich die neuen, guten Spiele auch noch nicht fertig sind, produzieren die Zubehörhersteller fleißig bessere, unterstützende Hardware. Diesen Monat haben wir einige richtige Perlen dabei!

LX4 Tremor Pak ca. 30 DM



Das LX4 ist eine kleine Sensation, denn das Rumble Pak der Firma Gamester (vertrieben von Vidis) kommt ohne Batterien aus. Nintendo mußte damals extra eine externe Stromversorgung für den Motor des Paks einbauen, da der zur Verfügung stehende Strom des

Pads angeblich zu schwach für ein schnelles Anlaufen des Motors und starke Vibrationen war. Gamester lehrt uns eines Besseren. Das ultra-leichte, aber etwas stramm sitzende Gerät vibriert mindestens genauso stark wie das Original-Nintendo-Rumble-Pak. Im

direkten Vergleich bei *Lylat Wars* war praktisch kein Unterschied zwischen beiden Zubehörteilen festzustellen, außer, daß das LX4 durch sein geringes Gewicht die Handgelenke sehr viel weniger belastet. Wenn man in Betracht

zieht, daß man sich niemals um neue Batterien bemühen muß und das Gerät nur 30 DM kostet, führt kein Weg an diesem hervorragenden Produkt vorbei (außer, Ihr besitzt Aktien der Batterienindustrie).

Muster: Vidis, Tel.: 0 40/5 14 84 00

Fazit: 1

ECS und double you N64-RGB-Umbau ca. 100-130 DM

Während es für PAL-Konsolen bislang nur die Möglichkeit gab, mit Hilfe eines speziellen Kabels (z. B. GT Elektronik, Preis: ca. 80 DM, Tel.: 0 76 21/4 46 09) ein RGB-Signal zu erzeugen, bieten diverse Händler nun einen Umbau an. Dank eines neuen Chips, der auf der Hauptplatine verlötet wird, kann

jedes (alte und neue) N64 nun ein exzellentes RGB-Bild liefern. Allerdings erlischt bei solch einem Eingriff die Herstellergarantie. Außerdem lohnt sich der Umbau nur, wenn Ihr auch einen RGB-tauglichen Fernseher oder Monitor besitzt – ein Blick in die Anleitung wirkt hier Wunder. Die beiden Hamburger Händler

ECS und double you löten den Chip für ca. 130 – 150 DM ein. Double you verkauft auch einen Umbausatz mit Anleitung für ca. 100 DM. Aber bitte nur selber umbauen, wenn Ihr Euch mit solchen Arbeiten auskennt! Da die Chips bei Redaktionsschluß noch nicht bei den Händlern eingetroffen waren, konnten wir die

Bildqualität nicht überprüfen. Deswegen gibt es diese Ausgabe kein Fazit, aber im kommenden Heft liefern wir die Note samt weiteren Informationen nach.

double you, Ahrensburger Str. 105, 22045 Hamburg, Tel.: 0 40/6 57 18 41
ECS, Stelling Weg 9, 20255 Hamburg, Tel.: 0 40/40 91 79

Hyper Pak ca. 50 DM

Ihr kennt sicherlich auch das Problem, wenn man bei Spielen mit Rumble-Pak-Unterstützung den Spielstand sichern will, muß man pausieren, das Rumble-Pak aus dem Schacht ziehen und die Speicherkarte einstecken. Und nach dem Sichern müßt Ihr die Paks noch mal wechseln. Das ist natürlich auf Dauer nicht gut für die Kontakte und die gesamte Mechanik des Exten-



sion-Schachtes. Die findigen Techniker von nYko haben nun die optimale Lösung gefunden. Die Firma Vidis bietet deren Rumble Pak mit integriertem Controller Pak an. Per Schiebeschalter könnt Ihr so zwischen Rumble-Funktion und Speicherfunktion umschalten, ohne das Pad zu belasten. Leider arbeitet das Hyper Pak mit Batterien, dafür scheint es aber sogar etwas stärker

als das Nintendo-Original zu rütteln. Des weiteren ist die (eingebaute) Speicherkarte „nur“ so groß wie die Nintendo-Karte. Ihr müßt also haushalten mit dem Speicherplatz. Nichtsdestotrotz empfiehlt sich das Hyper Pak mit seinem Preis von 50 DM für alle Rumble-Games, die ein zusätzliches Controller Pak benötigen.

Muster: Vidis, Tel.: 0 40/5 14 84 00

Fazit: 2+

Gamebuster/Action Replay ca. 100 DM

Die Firma Dataflash ist wohl allen Nintendo-Jüngern durch ihre geniale Erfindung „Action Replay“ bekannt. Nach etwas Entwicklungszeit haben die Meister des Schummel-Chips nun die N64-Version fertiggestellt. In Deutschland wird das Gerät unter dem Namen Gamebuster vertrieben. Ähnlich wie bei den Vorgängern könnt Ihr aus be-

reits eingebauten Cheats wählen oder eigene Schummel-Codes eingeben. Dafür kann man einen Speicherplatz mit dem Namen des Spieles anlegen und beliebig viele Cheats mit Bezeichnung abspeichern, um sie so jederzeit

anzuwählen zu können. Da es keine Suchfunktion mehr gibt, seid Ihr allerdings auf Ausprobieren, entsprechende Seiten in Fachmagazinen oder den Internetserver von Dataflash/Datel angewiesen. Besonders interessant ist die Erweiterungsmöglichkeit durch einen klei-

nen Schacht. Dort können später verschiedene Karten eingesteckt werden, die die Funktionalität des Gamebusters erweitern. Da unser Testgerät noch nicht mit allen Modulen lief, müssen wir Euch einen ausführlichen Test leider bis zur kommenden Ausgabe schuldig bleiben.

Muster: MARO, Tel.: 07 11/9 56 11 31



SAILOR MOON

Das Darben hat ein Ende. Nach unzähligen Leserbriefen Eurerseits und ebenso vielen einsamen, schlaflosen Nächten haben wir eine gute Nachricht für alle Sailor Moon-Fans: Es gibt einen Händler, der Euch Sailor Moon-Spiele direkt aus Japan besorgen kann. Gamers Delight in München (Marktstr. 8, 80802 München, Tel.: 0 89/34 01 86 49) bestellt so ziemlich jedes Spiel im Land der aufgehenden Sonne – danke, Florian Zeindl, für den Tip!

Für diese Ausgabe haben wir einmal exemplarisch vier SM-Games probegespield und stellen sie Euch hiermit kurz vor. Wie leider häufig bei Lizenzumsetzungen könnt Ihr kein hochwertiges

Qualitätsprodukt erwarten. Originelle Spielideen sind genausowenig vertreten wie Top-Grafik oder Spitzen-Sound. Die hier erwähnten Spiele sind im Grunde nur Clones von erfolgreichen Prügel(und Puzzle-)spielen, haben dafür aber als Hauptcharaktere die beliebten Sailor Senshis. Da die Games durch den Import nicht billiger werden (ca. 160–200 DM), empfiehlt sich der Kauf vor allem für richtige Fans, die ihre Sammlung erweitern wollen und noch ein paar Mark übrig haben.



Bishojo Senshi Sailor Moon (SNES)

1 Spieler

Hersteller: Angel
1993

Das Spiel zur ersten Staffel bedient sich des hinlänglich bekannten *Final Fight*-Themas. Mit der Segler-Kriegerin Eurer Wahl kämpft Ihr Euch von rechts nach links bis zum Endgegner vor. Neben Schlag- und Trittschritten könnt Ihr natürlich auch eine Superattacke einsetzen, die allerdings etwas Lebensenergie abzieht. Technisch ist BSSM nicht so berauschend – dafür gibt es schöne Verwandlungssequenzen.



Bishojo Senshi Sailor Moon R (SNES)

1 Spieler

Hersteller: Bandai
1993

Wie der Titel schon andeutet, ist BSSMR das Spiel zur zweiten Staffel. Auch hierbei handelt es sich um einen *Final Fight*-Clone, wobei die Grafik und Spielbarkeit aber schon deutlich besser ist. Außerdem stehen mehr spielbare Charaktere zur Verfügung, und es gibt schönere Zwischenbilder als beim (linksstehenden) Spiel von Angel.



Bishojo Senshi Sailor Moon Taisen S (SNES)

1-2 Spieler

Hersteller: Angel
1994

Street Fighter einmal anders: Mit diesem Spiel könnt Ihr mit den Schuluniformierten Mädels heiße Fights austragen. Die Steuerung ist zwar nicht so gut wie beim obengenannten, großen Vorbild und auch die Animationen lassen etwas zu wünschen übrig, aber als echter *Sailor Moon*-Fan nimmt man solche Einschränkungen ja leichtem Herzens in Kauf.



Panic in Nakayoshi Land (SNES)

1-2 Spieler • Hersteller: Bandai • 1994

Zum (vorläufigen) Abschluß haben wir noch ein Puzzlespiel zu bieten. Die Ähnlichkeiten mit dem Anime-Original sind aber eher mäßig. Schon das Titelbild kann man nur mit gutem Willen *Sailor Moon* zuordnen, und bei den Spielcharakteren erkennt man sowieso nicht viel. Ansonsten muß man wie bei vielen Puzzlespielen mit Blöcken hantieren und nebenbei ein paar Gegner ausschalten. Nur für ganz harte Fans.



Rückblick 1997

TOTAL!



1/97



2/97



3/97



4/97



5/97



6/97



7/97



8/97

1/97 – Während deutsche Spieler das Nintendo⁶⁴ noch herbeisehnen, feiert der Klempner mit *Mario Kart 64* schon mal sein glorreiches Comeback.

2/97 – Rollenspieler kommen mit *Lufia* fürs SNES voll auf ihre Kosten. Das Modul wurde komplett eingedeutscht und kassierte die Note 1-.

3/97 – Endlich, der Kalender zeigt Tag X, den 1. März – das Nintendo⁶⁴ erscheint auf dem deutschen Markt und mit ihm *Turok – Dinosaur Hunter*, Note: 1.

4/97 – Big N hat Schwierigkeiten, genügend N64-Konsolen in deutschen Ländern auszuliefern. Außerdem gibt es zu wenig Games, viele Spieler sind verärgert.

5/97 – Fußball ist unser Leben. Zwei Fußballspiele kommen gleichzeitig auf den Markt. Electronic Arts verliert mit *FIFA 64* kläglich gegen Konamis *ISS 64*.

6/97 – TOTAL! wird vier Jahre alt, wir spendieren Euch Aufkleber, Riesenposter und viele tolle Gewinne. Außerdem legt *StarFox 64* alias *Lylat Wars* eine saubere Landung hin.

7/97 – TOTAL! ehrt das gute, alte NES mit einer ausführlichen Reportage, während in Sachen N64-Spielen mit *extreme-G* einiges ins Rollen kommt.

8/97 – TOTAL! machte einen Ausflug über den großen Teich nach Atlanta und mußte dort feststellen: Das SNES ist tot, es lebe das N64.

9/97 – Die spinnen, die Römer, und die BPS ist im Indizierungswahn. Neue Gesetze sollen her, doch richtig enig ist man sich bis heute nicht.

10/97 – *Diddy Kong Racing*, *Bomberman 64*, *GoldenEye 007*, *F1 Pole Position* – endlich gibt es Spielenachschub für den 64-Bitter.

11/97 – *Lamborghini*, *MRC*, *San Francisco Rush* und *Top Gear Rally* – eine Rennspielflut rollt auf N64-Besitzer zu. Außerdem: Exklusive Fotos aus den TOTAL!-Dungeons.

12/97 – Rennspiele müssen durch den TOTAL!-TÜV, außerdem: Best of Tips&Tricks fürs N64. Des weiteren startet die Anime&Manga-Serie in die zweite Runde.

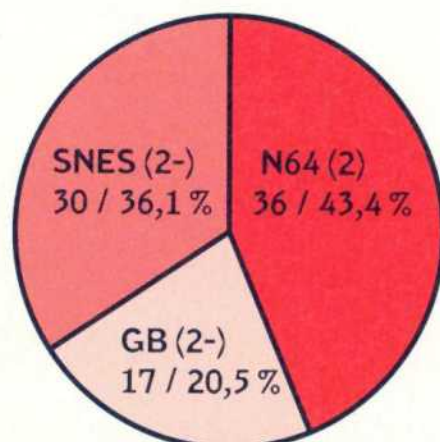
In der Ausgabe 6/96 schrieben wir im Jubiläumsartikel als (humoristischen) Ausblick für die Nummer 12/97: „Das Nintendo⁶⁴ ist weltweiter Marktführer im Konsolenbereich - - - Das Weihnachtsgeschäft boomt gigantisch - - - Die im Jahre '95 eingeführten 32-Bitter von Sega und Sony sind Schnee von gestern - - - Miyamotos neuester Geniestreich reizt die Leistungsfähigkeit der Konsole vollends aus: Das Ergebnis ist schlichtweg unglaublich - - - Die PC-Software verblaßt im Vergleich zu den N64-Spielen immer mehr - - - Nintendo kündigt eine weitere Konsole an: das Giga 128 ... alles Spinerei? TOTAL! lesen, und Ihr wißt auch in Zukunft Bescheid!!!“

Für einen scherzhaften Ausblick haben wir gar nicht mal so schlecht getippt! Ihr seht also, selbst wenn wir Spaß machen und rumblödeln, treffen wir noch ins Schwarze. Genau das Richtige für unseren erlauchten Leserkreis: Euch!



Tortentest

83 Tests kratzten wir 1997 mit unseren Fingernägeln in die harten Druckplatten, die meisten für das N64. Aber auch die anderen Konsolen wurden nicht vernachlässigt. Die durchschnittliche Note aller Spiele ist 2, die jeweilige Note für das System findet Ihr in der Klammer. In der zweiten Zeile findet Ihr die Anzahl der Tests und danach den prozentuellen Anteil.



Klaus-Dieter Hartwig

Alter: ansteigend

Funktion: Chef

abgebrochener Studiengang: Geodäsie

bzw. Ausbildung: Bankkaufmann (aber nicht abgebrochen)

Spiele des Jahres: Blast Corps, LylatWars, Mischief Makers (Super Mario 64, PilotWings 64 und Wave Race 64 zähle ich wegen Import als 1996)

Flop des Jahres: FIFA 64

Film des Jahres: Face/Off (Im Körper des Feindes)

CD des Jahres: Rammstein

Lieblings-Charakter: Sailor Mars, -Sound: Ganbare Goemon (Titelsound),

-Grafik: Wave Race 64

Schönster Moment: Nintendo Space World 97: Banjo, F-Zero, Yoshi & Zelda sind genial, brilliant, das Größte, der Hammer (mein Kopf platzt)! (Der Heli-Rundflug über N.Y.C. und Rallye-Training in Finnland waren auch ganz nett ...)

Schrecklichster Moment: Nintendo Space World 97: Das SNES ist tot, Geschichte, abgeritten, vergessen ... Und als ich dieses Foto da oben gesehen habe ...

Rückblick: 1997 war das Jahr vieler denkwürdiger Ereignisse: Das N64 kam und begeisterte die Redaktion und die Nintendo-Fans (was natürlich nicht heißen soll, daß wir keine Nintendo-Fans sind ...), auf RTL 2 wurde doch tatsächlich eine Anime-Serie ausgestrahlt (geradezu revolutionär), die TOTAL!-Redaktion erbrachte den nobelpreisverdächtigen Beweis, daß es unter konsequenter Berücksichtigung der Relativitätstheorie sehr wohl möglich ist, länger als 24 h pro Tag zu arbeiten ...

Ausblick/Wunsch: Ich wünsche mir, daß ich alle Leserbriefbeantwortungen kann, Banjo, F-Zero, Yoshi & Zelda erscheinen pünktlich (völlig illusorisch), Ingo Appelt wird Bundeskanzler, jemand räumt meinen Schreibtisch auf, ich verlege meinen Wohnsitz in die Redaktion, es regnet in Hamburg weniger als 300 Tage pro Jahr, von Fettes Brot kommt eine neue, geniale Scheibe ...

PS: Nur der letzte Punkt ist halbwegs realistisch.



Akido

Name: Thomas 'Akido' Hellwig

Alter: 29

Funktion: stellv. Chefredakteur

abgebr. Ausbildung: Sozialversicherungsfachangestellter (AOK), Fachoberschule Grafikdesign, Fachoberschule

Nachrichten-, Regel- und Meßtechnik

Spiele des Jahres: GoldenEye 007, Shadows of the Empire, Super Mario 64

Flop des Jahres: Casper, Der Glöckner von Notre Dame, War Gods

Film des Jahres: Alien 4 – Die Wiedergeburt

CD des Jahres: Freundeskreis

Lieblings Charakter: Lt. Ellen Ripley, -Sound: Soundtrack von Turok,

-Grafik: NHL QC '98 (N64), GoldenEye 007 (N64)

Schönster Moment: Als Cool Boarders 2 (PSX) in meine Hände gelangte ... und ... jedesmal, wenn ich bis in die Puppen im Bett bleiben konnte

Schrecklichster Moment: mal wieder wichtige Spielstände gelöscht (ärgs!)

Rückblick: Es tut schon mächtig weh zu sehen, wie die einstige Vorzeigekonsole, das Super Nintendo, mangels Futter langsam verhungert. Besonders tragisch ist in diesem Zusammenhang das (zunächst) dürftige Spieleangebot für das N64 und die vielen mittelpträglichen Titel, mit denen man sich bei Laune halten mußte. Abwärtskompatibilität hätte dem N64 die Krone aufgesetzt – schade eigentlich!

Ausblick/Wunsch: Ein SNES-Spieleadapter fürs N64 wäre der Hit. Als alter Action-Replay-Fan würde mich auch ein aktives Action-Replay-Modul, mit dem man eigenhändig Parameter aufspüren und manipulieren kann, fürchterlich begeistern. Zurück auf den Boden der Tatsachen. Wenn ein Wunsch in den Ohren der Programmierer dieser Erde erschallen soll, dann ist es dieser: Mehr Mut zum Risiko, Innovationen sind das Gold der Videospielbranche! Außerdem wünsche ich mir schönes Wetter, weniger Nebel, mehr Klarheit und zielorientiertes, rücksichtsvolles Handeln – und zwar von allen Menschen!!!



Schröder

Name: Sebastian 'Schröder' Krämer

Alter: 30

Funktion: Volontär

abgebr. Studiengang: Klass. Archäologie, Geschichte, Völkerkunde, Sport, Biologie,

Erziehungswissenschaften und Grundschulpädagogik

Spiele des Jahres: ISS 64, Blast Corps, extreme-G

Flop des Jahres: War Gods

Film des Jahres: Frl. Smillas Gespür für Schnee

CD des Jahres: Tomb Raider-Soundtrack

Lieblings Charakter: 007, **-Sound:** Dschungelsequenz in Turok,

-Grafik: extreme-G

Schönster Moment: El Loco geht in Urlaub!

Schrecklichster Moment: El Loco kommt zurück!

Rückblick: Die Wachablösung ist vollzogen. Obwohl die Software-Entwicklung für das SNES gerade zur Höchstform auflief, zeichnete sich der firmengesteuerte Trend zum N64 deutlich ab. Nintendos Wahlspruch „Qualität statt Quantität“ spiegelte sich vor allem in der geringen Anzahl an N64-Games wider. Hochwertige Produkte wie Super Mario 64, Turok und extreme-G stehen so unrühmlichen Vertretern wie Cruis'n USA, War Gods und FIFA 64 gegenüber.

Ausblick/Wunsch: Für das Jahr 98 wünsche ich mir naturgemäß eine größere Auswahl an fesselnden N64-Games, welche die Kapazitäten ihrer Konsole auszunutzen wissen. Vielversprechend finde ich die angekündigten Fähigkeiten des 64 DD und hoffe dementsprechend auf eine baldige Markteinführung, dann auch in heimischen Gefilden. Ein Wunsch, der wohl unerfüllt bleibt, ist die Einigung zwischen Eidos und Nintendo über eine N64-Umsetzung von Core Designs Tomb Raider.



Das Fred

Name: Frederic 'Das Fred' Berg

Alter: 27

Funktion: Prügelknabe, News, Tests, Preview, alles, was niemand anderes machen will

abgebr. Studiengang: Medienbetriebstechnik, Lehramt

Oberstufe für Deutsch und Sport

bzw. Ausbildung: fertig ausgebildeter und staatlich anerkannter Kinderpfleger

Spiele des Jahres: GoldenEye 007, ISS 64, Blast Corps

Flop des Jahres: AeroFighters Assault

Film des Jahres: Men in Black

CD des Jahres: Lagwagon: Double Plaidinum

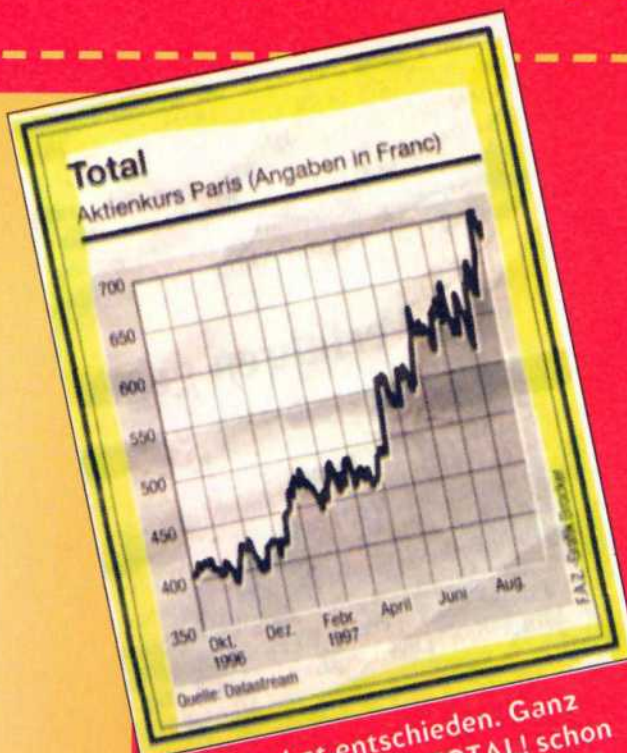
Lieblings Charakter: Yoshi, **-Sound:** GoldenEye 007, **-Grafik:** ISS 64

Schönster Moment: Die Tore der Nintendo Space World '97 öffnen sich ...

Schrecklichster Moment: Durchfall auf dem Red.klo und kein Fetzen Papier

Rückblick: Hinter uns liegt ein ereignisreiches Jahr. Das Nintendo⁶⁴ erhielt Einzug in Europa und stürmt vorbildlich auf einen zweiten Platz, der nicht weit hinter dem ersten liegt. In Japan hingegen ging das Interesse am 64-Bitter, aufgrund fehlender Software-Neuerscheinungen, stark zurück. Amerika und Europa haben den Vorteil, daß die erste, kleine Spielewelle recht bald nach dem Konsolen-Release einsetzte. Obwohl sich manch Frühbesitzer über die hundert Mark Mehrausgabe geärgert hat, herrscht angesichts der überdurchschnittlichen N64-Spiele-Qualität allgemeine Zufriedenheit.

Ausblick/Wunsch: Nintendo, dieser Name steht für Videospiele, Qualität und unendliche Verspätungen. Daran wird sich wohl auch in Zukunft nichts ändern. Ich persönlich kann damit aber leben, da ich lieber etwas warte und dann besagte Qualität bekomme, als von einem schnell und termingerecht produziertem Sch...rottspiel belästigt zu werden. Die jüngsten Eindrücke von Yoshi, Banjo, Link, F-Zero und all den anderen überagenden Nintendo-Spielen lassen keinen Platz für Pessimismus in puncto Software-Nachschub. Bleibt nur zu hoffen, daß Big N mit dem 64DD die Kurve kriegt, denn ich verspreche mir sehr viel von dem beschreibbaren Medium.



Die Börse hat entschieden. Ganz offensichtlich ist die TOTAL! schon seit Monaten im stetigen Aufwind

„And I will strike down upon those with great vengeance and with furious anger those who attempt to poison and destroy my brothers“



Ohne unser Maskottchen Brigitta liefe überhaupt nichts in der Redaktion



Von Euch für uns



Dank Eurer zahlreichen Zuschriften schmücken Hunderte von Zeichnungen unsere Büros und Flure. Und: Kopf hoch Sonic!

Unsere Statistik-Abteilung ist heißgelaufen und hat einen riesigen Zahlenberg ausgespuckt. Wenn Ihr genau hinschaut, seht Ihr in dem Diagramm welche Genres wie oft getestet wurden und welche Durchschnittsnote die jeweiligen Spiele erhielten.

Genres	Anzahl	Prozent	Ø-Note
Jump&Run	14	16,9 %	(3+)
Sport	13	15,7 %	(2-)
Rennspiel	11	13,3 %	(2)
Action	10	12,0 %	(2-)
Prügelspiel	8	9,6 %	(2)
Action/J&R	4	4,8 %	(2-)
F. P. Shooter	3	3,6 %	(1-)
Puzzlespiel	3	3,6 %	(1-)
Strategie	3	3,6 %	(2)
Action/Adv.	2	2,4 %	(3+)
Action/Sport	2	2,4 %	(2-)
Adventure	2	2,4 %	(2)
Action/Strategie	1	1,2 %	(2+)
Flugsimulation	1	1,2 %	(2+)
J&R/Adv.	1	1,2 %	(4-)
J&R/Strategie	1	1,2 %	(1-)
Rollenspiel	1	1,2 %	(1-)
Sampler	1	1,2 %	(3+)
Shoot 'em Up	1	1,2 %	(1)



Homecoming man

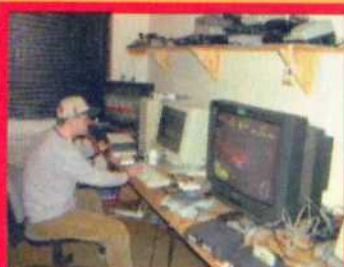
Uns hat er erzählt, er wäre in Japan gewesen, aber das Photo auf der ersten Seite belegt: Klaus war im Dschungel! Auf jeden Fall kommt er hier gerade wieder (photoscheu wie immer)

Im vergangenen Jahr haben wir für Euch (neben den Standardrubriken wie Inhalt, News, Leserbrief etc.) 206 Artikel verfaßt. Den Löwenanteil können natürlich die Tests für sich verbuchen, aber auch die ausführlichen Hintergrundreportagen sind gut vertreten. Auf Euren ausdrücklichen Wunsch haben wir nun nicht mehr so viele Previews, wie man an dem Tortendiagramm erkennen kann.

Anzahl gesamt: 206

ests: 83/40,3 %
 eportagen: 48/23,3 %
 Previews: 29/14,1 %
 Classics: 14/6,8 %
 Specials: 13/6,3 %
 Zubehör: 13/6,3 %
 Interviews: 3/1,5 %
 Sonstiges: 3/1,5 %

Das fiese Alien bewacht tapfer unseren Server-Raum. Dort halten wir nicht etwa die Spiel- und Schreibsklaven, sondern den Netzcomputer



Multiman (oder auch das Fred) kann vier Geräte gleichzeitig bedienen – muß er auch, wenn wir alle im Urlaub sind



An diesem Rechner (ihh, ein PC) entsteht unsere fabelhafte Homepage: www.x-plain.de

Sind sie herzig, unsere beiden Mädels? Sandras Katzen haben übrigens (dank Eurer zahlreichen Tips) das Sprechen gelernt



Sandra

Name: Sandra Sandriña Alter

Alter: Nachname

Funktion: stellv. Chefredakteurin

Ausbildung: Bankkauffrau

Spiele des Jahres: Super Mario 64, extreme-G, Mario Kart 64

Flop des Jahres: FIFA 64

Film des Jahres: Men in Black

CD des Jahres: Pocket Universe von Yello

Lieblings Charakter: Turok, **-Sound:** ich lasse am liebsten eine Yello-CD beim Spielen laufen, **-Grafik:** Ganz klar: Super Mario 64!

Schrecklichster Moment: Als ich Anfang 1997 von Kassel nach Hamburg umziehen mußte

Schönster Moment: Als es in Hamburg Frühling wurde und ich merkte, wie schön diese Stadt eigentlich ist

Rückblick: Nintendo hat im letzten Jahr für viel Wirbel gesorgt. Klar gab es viel Aufregung um das Erscheinen des N64, anschließend ärgerten sich dann viele über den Spielermangel. Doch alles in allem haben wir jetzt ein tolles, neues System und den Markt hat's obendrein belebt.

Ausblick/Wunsch: In Sachen Spieleentwicklung sehe ich die Zukunft sehr rosig, da in 97 ja einiges ins Rollen gekommen ist. Für 1998 wünsche ich mir viele tolle Spiele – das versteht sich wohl von selbst. Am liebsten wäre mir ein ganz urtümliches Ballerspiel à la Gyruss. Privat wünsche ich mir viel Sonne, jede Menge Spaß und einen schönen Sommerurlaub (ups, jetzt ist mir doch tatsächlich das verbotene Wort rausgerutscht).



slimjim

Name: Maris 'slimjim' Feldmann

Alter: 26

Funktion: Charts, Statistiken, Anime und aufwendige Reports

abgebr. Studiengang: Lehramt Oberstufe auf Mathe und Physik

Spiele des Jahres: Wild Choppers (N64), Shindou Wave Race (N64), GoldenEye 007 (N64)

Flop des Jahres: Aero Fighters Assault

Film des Jahres: Kamasutra

CD des Jahres: GötterDämmerung (versch. Ärzte-Coversongs)

Lieblings Charakter: Pai (3X3 Eyes), **-Sound:** Tetris (!?), **-Grafik:** Wave Race- und ISS 64

Schönster Moment: Als ich endlich einen kleinen, alten Herd in die Redaktionsküche stellte – das spart plötzlich jede Menge Geld!

Schrecklichster Moment: Fr. 18 Uhr, und die Arbeit ist noch nicht fertig!

Rückblick: Ich verlebte einen wunderschönen Sommer in der Hansestadt. Dank Semesterferien konnte ich wochenlang (mit meiner Freundin) im Schanzenpark abhängen und mir die Sonne auf den Bauch scheinen lassen. Außerdem kamen auch wir (oder besser Ihr) Europäer in den Genuß, ein N64 kaufen zu dürfen – gerade dann, als die Programmierer endlich lernten, mit dem SNES vernünftig umzugehen. Aber so ist unsere schnellebige Zeit, nur der ewige Kanzler bleibt und sitzt alles aus.

Ausblick/Wunsch: Wenn doch nur die vielen guten Spiele der Space World schon erhältlich wären. Bis Mitte nächsten Jahres müssen wir uns wohl noch gedulden, aber dann fängt endlich die fette Zeit an. N64-Games bis zum Abwinken und von teilweise exorbitanter Qualität. 1998 wird definitiv das Nintendo-Jahr (wenn nicht jetzt, wann dann?). Ebenfalls schön: Ich bekomme jetzt ein paar Mark mehr, und der Heftpreis bleibt trotzdem stabil.



Der Tobi

Name: Tobias 'Der Tobi' Partetzke

Alter: 19 Jahre

Funktion: Volontär

abgebr. Studiengang: so weit kam ich nie

Spiele des Jahres: *GoldenEye 007*, *Lylat Wars*, *Top Gear Rally*

Flop des Jahres: *War Gods* (N64)

Film des Jahres: Das fünfte Element

CD des Jahres: „Album of the Year“ von Faith No More

Liebings-Charakter: Gen-An, **-Sound:** *GoldenEye 007*,

-Grafik: *GoldenEye 007*

Schönster Moment: mag ich nicht sagen

Schrecklichster Moment: wenn meine Schuhbänder aufgehen

Rückblick: Ich bin der Neue und seit dem 01.12.97 dabei. Meine Vorliebe für Videospiele begann im Jahre 1991, als mir meine Mutter zu Weihnachten einen Game Boy schenkte, was sie bis heute bereut, weil ich mich fortan weder um die Schule noch um andere Verpflichtungen kümmerte. Im Laufe der Jahre folgten dann ein Super Nintendo, ein Nintendo⁶⁴ und weitere Konsolen, die ich mir aber selbst kaufen und vor meiner Mutter verstecken mußte. Und nun bin ich hier, und sie konnte es nicht verhindern.

Ausblick/Wunsch: Die Arbeit macht mir Spaß, und ich hoffe natürlich, daß das noch lange so bleibt. Außerdem möchte ich berühmt werden, aber ich weiß noch nicht, wie. Vielleicht gründe ich irgendwann einmal eine Boy Group. Weitere Wünsche, die nie in Erfüllung gehen werden: ein Cola-Automat in der Redaktion, ein aufgeräumter Arbeitsplatz, schönes Wetter, daß der Bus immer pünktlich kommt, daß Maris den *Sailor Moon*-Song von seinem Computer schmeißt, und daß ich immer so gutaussehend bleibe, wie ich bin.



El Loco

Name: Marcus 'El Loco' Höfer

Alter: 30

Funktion: Beherrscher des Internets

abgebr. Studiengang: Rennfahrer

Ausbildung: Journalist

Spiele des Jahres: *GoldenEye*, *Turok*, indiziert

Flop des Jahres: *FIFA 64*

Film des Jahres: *Clerks*

CD des Jahres: *Helmet „Aftertaste“*

Liebings-Charakter: James Bond, **-Sound:** *GoldenEye*,

-Grafik: *Blast Corps*

Schönster Moment: Sieger beim Indoor-Cart-Rennen

Schrecklichster Moment: Stromausfall beim Endgegner von *Turok*

Rückblick: Das N64 kam nur langsam aus den Puschen. Die Spiele zeigten fast alle die grafischen Möglichkeiten, aber die Programmierer konnten die Hardware nur selten ausnutzen. Ab Herbst änderte sich dort jedoch einiges. Die Cartridge-Preise sanken. Das Sterben des SNES wurde in 1997 eingeläutet. Neuentwicklungen für den 16-Bitter waren ebenso Mangelware, wie neue und gute Game-Boy-Spiele. *GoldenEye* war für mich das erste, auf ganzer Linie überzeugende N64-Game.

Ausblick/Wunsch: Im nächsten Jahr wird es mit Sicherheit mehr Spiele geben, die inhaltlich und optisch den Fähigkeiten der N64-Hardware gerecht werden. Fraglich ist, ob das 64DD wirklich die Lösung der Cartridge-Probleme bedeutet. Ich persönlich wünsche mir endlich mal ein geniales Rennspiel, das mit toller Streckenführung, realem Fahrverhalten, intelligenten Gegnern und ohne künstlichen Nebel daherkommt. Meine Favoriten für das nächste Jahr sind aber *Turok 2* und *Tomb Raider 64*.

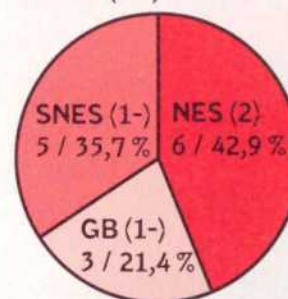
Werdegang des N64

Ursprünglich sollte das Nintendo⁶⁴ schon Ende 1995 in Japan erscheinen. Da jedoch *Super Mario 64* immer noch verbessert wurde, verschob man den Termin auf Miyamotos Drängen vorerst auf März 96. Im Juni 1996 war es dann wirklich soweit, und deutsche Spieler schauten neidisch nach Japan oder kauften für viel Geld eine Importkonsole. Aber an Weihnachten sollte 'Es' auch bei uns in den Läden stehen, schließlich und endlich verschob sich der Termin hierzulande dann aber doch auf den 1. März. Pünktlich zum Verkaufsstart senkte Mitbewerber Sony den Preis für die PlayStation um satte 100 DM und hatte leichtes Spiel: Der japanische Konzern war derzeit nicht mal in der Lage, alle die Kunden zu bedienen, die ihr Nintendo⁶⁴ vorbestellt und mit 64 DM angezahlt hatten. Kurz darauf fiel auch der Preis für Nintendos Konsole um 100 Mark – tja, Konkurrenz belebt eben das Geschäft. Was die Games angeht, so wird die Zukunft wohl genügend Nachschub bringen.

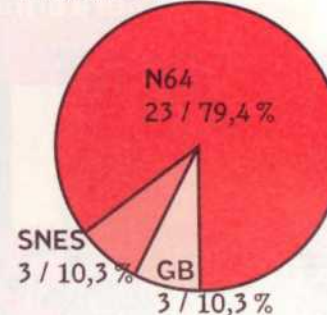
Classics & Previews

Wie für die Tests haben wir auch für Classics und Previews aufgeschlüsselt, welches System wie oft vertreten war. Die erste Ziffer gibt wiederum die genaue Zahl an, die zweite die prozentuale Verteilung. In der Klammer (bei den Classics) steht außerdem die Durchschnittsnote aller Spiele jedes einzelnen Systems.

CLASSICS (2+)



PREVIEW



Marco Häntsche

Alter: 24

Funktion: Redakteur

abgebr. Studiengang: Geschichte (ein Semester),
BWL (sieben Semester)

Spiele des Jahres: *ISS 64*, *GoldenEye 007*,

Diddy Kong Racing

Flop des Jahres: *Clayfighter 63 1/3*

Film des Jahres: *Face/Off*

CD des Jahres: *Reload* von Metallica

Schönster Moment: Ich darf die T&T-Seiten abgeben (Viel Spaß, Tobi!)

Schrecklichste Momente: Jede Verschiebung des Release-Termins von *Zelda 64*

Rückblick: Die Europa-Premiere des N64 war ein voller Erfolg. Innovative und qualitativ hochwertige Spiele wie *Super Mario 64*, *WaveRace 64*, *Turok* oder auch *Blast Corps* haben die Herzen der westlichen Videospiele im Sturm erobert. Auch neuere Titel wie *GoldenEye 007*, *Lylat Wars* und *Diddy Kong Racing* sind echte Highlights und einzigartig auf dem Videospielmarkt. Ein großes Dankeschön geht an Nintendo für die mittlerweile erstklassigen PAL-Konvertierungen. Schade um den schnellen Tod des Super Nintendos.

Ausblick/Wunsch: Auch wenn 1998 über das N64 keine Softwareflut einbrechen wird, versprechen alleine die angekündigten Nintendo- und Rare-Titel ein gutes Jahr für Videospiel-Fans. *The Legend of Zelda*, *Banjo&Kazooie's Great Adventure*, *F-Zero X*, *Conker's Quest* sind die Spiele, auf die die Welt wartet. Natürlich warten wir auch alle gespannt auf das 64 DD und welche Vorzüge diese kleine Wunderkiste denn nun tatsächlich zu bieten hat. Auf den Ideenreichtum von Miyamoto & Co ist jedenfalls Verlaß.

CLAY FIGHTER

63 1/3

TIPS & TRICKS



Bad Mr. Frosty

Ice Bash	↓ ↘ ← B
Snowblower	← → A
Snowball	← → B
Blizzard	→ ↓ ↘ A
Spitzhacke	↓ ↘ → B
Sprung-Spitzhacke	↓ ↓ B

Superattacken

Ice Beast	→ ↘ ↓ ↘ ← → A
Raserei	↓ ↘ → ↓ ↘ → A



Blob

Schleimkanone	↓ ↘ ← B
Fliegender Hammer	← → A
Kreissäge	← → B
Boxhandschuh	→ ↓ ↘ B
Tausendfüßler	← ↓ ↘ B
Kopfbiß	↓ ↓ B
Flugzeugattacke	→ ↘ ↓ ↘ ← A

Superattacken

Kreiselndes Beil	↓ ↘ ← ↓ ↘ ← B
Axt-Massaker	↓ ↘ → ↓ ↘ → B

Bonker

Drehkick	↓ ↘ ← A
Katzenattacke	↓ ↘ → B
Rollenattacke	↓ ↘ → A
Flic Flac	← → A
Mega-Schlag	← → B
Boxhammer	↓ ↓ B

Superattacken

Big Top	↓ ↘ → ↓ ↘ → A
Mega-Katzenattacke	↓ ↘ → ↓ ↘ → B
Super-Drehkick	↓ ↘ ← ↓ ↘ ← A

Boogerman

Spucken	↓ ↘ → B
Rutschattacke	↓ ↘ ← A
Sprungattacke	↓ ↓ B

Spezialattacken

Rülpser	↓ ↘ → ↓ ↘ → B
Wirbelattacke	↓ ↘ ← ↓ ↘ ← B
Sprungwirbelattacke	↓ ↘ ← ↓ ↘ ← A

Dr. Kiln

Brennglas	↓ ↘ → B
Rutsch-Kick	↓ ↘ → A
Kopfstoß	← → B
Drehkick	← → A
Blitzschlag	→ ↓ ↘ B
Sprung-Kick	↓ ↓ A



Superattacken

MG-Feuer	↓ ↘ → ↓ ↘ → B
Raserei	↓ ↘ → ↓ ↘ → A

Earthworm Jim

Laserschuß	↓ ↘ → B
Faustschlag	← → B
Uppercut	→ ↓ ↘ B
Sprung-Kick	↓ ↘ → A
Sprungschlag	↓ ↓ B



Superattacken

Laserinferno	↓ ↘ → ↓ ↘ → B
Super-Sprungschlag	↓ ↘ ← ↓ ↘ ← B
Fünfer Uppercut	↓ ↘ → ↓ ↘ → A
Wurmventilator	↓ ↘ ← ↓ ↘ ← A

Houngan

Yoga-Angriff	↓ ↘ ← A
Gummihuhn	↓ ↘ → B
Maskenschlag	← → A
Luftkick	→ ↓ ↘ A
Sprungschlag	↓ ↓ C ↑

Superattacken

Gummihuhnattacke	↓ ↘ → ↓ ↘ → B
Kreiselattacke	↓ ↘ ← ↓ ↘ ← A

Icky Bad Clay

Kürbiswurf	↓ ↘ → B
Fledermausattacke	← ↓ ↘ B
Flugattacke	→ ↓ ↘ B
Teleport	→ ↓ ↘ A
Rollattacke	← → B
Rammattacke	← → A
Sprungattacke	↓ ↓ B

Superattacken

Mega-Rammschlag	↓ ↘ → ↓ ↘ → A
-----------------	---------------

Kung-Pow

Handblitz	↓ ↘ ← B
Wok-Angriff	← → B
Sprung-Kick	← → A
Uppercut	→ ↓ ↘ A
Tschako-Schlag	↓ ↘ → B
Flug-Kick	↓ ↘ → A
Handkantenschlag	↓ ↓ B
Luft-Boden-Angriff	↑ ↓ C →

Superattacken

Wirbelwind	↓ ↘ ← ↓ ↘ ← A
Raserei	↓ ↘ → ↓ ↘ → A

Sumo Santa

Paketwurf	↓ ↘ → B
Rollattacke	← → A
Rammattacke	→ ↓ ↘ B
Sumo-Splash	← → B
Tausendschlag	← ↘ ↓ ↘ → B
Roll-Bauchattacke	→ ↘ ↓ ↘ ← A
Zuckerstangenschlag	↓ ↓ C ↑

Superattacken

Bauchschläge	↓ ↘ → ↓ ↘ → B
Rückzieher	↓ ↘ → ↓ ↘ → A

Taffy

Wirbelattacke	↓ ↘ ← B
Kugelschuß	↓ ↘ → B
Kugelwurf	→ ↘ ↓ ↘ ← → A
Rollattacke	← → B
Roll-Kreisschlag	← → A
Sprungschlag	↓ ↓ C ←



Superattacken

Kreiselattacke	↓ ↘ ← ↓ ↘ ← B
----------------	---------------

T. Hoppy

Ellenbogenschlag	← → B
Uppercut	→ ↓ ↘ B
Stand-Uppercut	← ↓ ↘ C ↑
Handkantenschlag	↓ ↓ C ↑
Blitzschlag	← ↘ ↓ ↘ → C ←
Sprung-Schulterstoß	← → A

Superattacken

Laserbeschuß	↓ ↘ ← ↓ ↘ ← B
Dreier Uppercut	↓ ↘ → ↓ ↘ → B

Recep Claußen,
Hamburg



TIPS & TRICKS

GOLDENEYE 007

Fortsetzung aus TOTAL! 12/97

Mission 5: Severnaya Teil 1: Surface

Folgt dem Hauptweg bis zur Gabelung und geht nach rechts, bis Ihr links von Euch die Hütte seht! Zerstört die Kamera neben der Tür und erschießt die Wachen in der Hütte! Eine von ihnen hat einen Schlüssel, mit dem Ihr in das Gebäude mit der Satellitenschüssel hineinkommt. Zerstört die Kamera an der Treppe und schießt so lange auf den Monitor und die beiden Kästen daneben, bis die Meldung „Communications Link damaged“ erscheint! Haltet Euch, wenn Ihr wieder herausgeht, links, wo sich vier weitere Hütten befinden! Zerstört dort die letzten beiden Kameras, geht zurück und haltet Euch links! Befestigt die Mine am Helikopter und wartet, bis sie explodiert ist, bevor Ihr den Level verläßt!



Mission 5: Severnaya Teil 2: Bunker

Redet, wenn ihr wollt, mit Natalya und holt Euch mit dem Magneten den Schlüssel von der der Zelle gegenüberliegenden Wand! Erschlagt die Wache von hinten, so kann sie Euch nicht treffen! Nun solltet Ihr mit äußerster Vorsicht vorgehen und Euch, wenn nötig, in kleinen Räumen verschanzen, bis die Wachen Ruhe geben. Der erste Safe Key befindet sich in dem Raum, in dem auch der Safe steht. Den zweiten bekommt man von einer Wache im Computerraum. Öffnet den Safe und nehmt Euch die GoldenEye-Bedienungsanleitung sowie die beiden PP7! Achtet auf die Kameras, die Ihr alle ausschalten müßt! Sollte Alarm ausgelöst werden, wird es für Euch äußerst schwierig werden, die Mis-

sion zu beenden. Die Casualty List wird von einem Wächter getragen, den Ihr suchen und erschießen müßt. In einem der Räume befindet sich schließlich das Videoband, welches Ihr einsammeln müßt. Erst, wenn alle Wachen erledigt sind, solltet Ihr Natalya befreien, da sie sonst oft ins Kreuzfeuer gerät. Laßt sie ein bißchen am Computer herumspielen und verlaßt dann den Level!



Mission 6: St. Petersburg Teil 1: Statue Park

Valentin versteckt sich in dem rostigen Container. Bleibt dort, bis er zu Ende geredet hat und geht weiter bis zum Ende! Wartet dort ohne Waffe auf Janus und laßt auch ihn ausreden! Sobald er geht, solltet Ihr die Wachen erledigen und zum Levelanfang zurücklaufen, wo sich nun der Helikopter und Natalya befinden. Redet Natalya an und entfernt Euch vom Hubschrauber, bevor er explodiert! Der Flugschreiber liegt nun zwischen den ersten Steinen am Fuß des Hügels. Geht, ohne zu schießen, durch das Tor!



Mission 6: St. Petersburg Teil 2: Archives

Holt Euch mit dem Magneten die Waffe und das Magazin und erschießt die zwei Wachen! Bleibt eine Weile im Raum und verteidigt Euch, bis keine weiteren Wachen mehr folgen! Geht weiter und

sucht Mishkin, der sich in einem der größeren Räume aufhält und Euch den Safe Key gibt! Im Safe befindet sich der Flugschreiber. Bevor Ihr Natalya befreit, solltet Ihr möglichst alle Wachen erledigt haben, da sie sonst wegläuft und Ihr sie erneut suchen müßt. Ins Freie gelangt Ihr, wenn Ihr die Fenster im Flur zerschießt und hindurchläuft.



Mission 6: St. Petersburg Teil 3: Streets

Fahrt mit dem Panzer nach links, wo Ihr Valentin findet! Rechts davon liegen ein Granatwerfer und eine Body-Armor. Fahrt nun weiter, bis sich der Weg teilt und dann geradeaus, rechts und zweimal links bis zur T-Kreuzung und von dort aus links, rechts und wieder links, und Ihr seid am Ziel!

Mission 6: St. Petersburg Teil 4: Depot

Begebt Euch in die Halle mit den vielen Kisten und zerstört dort alles, was Ihr zerstören könnt! Geht dann in den Raum mit der Selbstschuß-



anlage und zerstört diese sowie die Computer und holt Euch den Safe Key! Geht nun von dort aus nach links bis zum Ende des Ganges und in das Haus, wo sich der Safe befindet! Nun müßt Ihr Euch links halten und in den Zug einsteigen.

Mission 6: St. Petersburg Teil 5: Train

In jedem Waggon befinden sich neben der Tür Bremsen, die Ihr alle zerstören müßt. Paßt auf, daß Ihr nicht von hinten erwischet werdet, denn einige Wachen haben sich in den Kabinen eingeschlossen und kommen erst heraus, wenn Ihr daran vorbeigelaufen seid! Kämpft Euch bis zum letzten Waggon durch und erschießt Orumov, indem Ihr das Fadenkreuz benutzt! Trefft Ihr außerdem noch Xenia, gewinnt Ihr Extrazeit am Ende. Benutzt Euren Laser, um die Platte im Boden freizu-



schneiden, während Natalya am Computer arbeitet! Sobald sie das Passwort entschlüsselt hat, solltet Ihr durch das Loch im Boden springen, die Wachen draußen ausschalten und wegläufen.

Mission 7: Cuba Teil 1: Jungle

Hier solltet Ihr mit äußerster Vorsicht vorgehen und die Bäume als Deckung vor den Selbstschußanlagen benutzen. Ihr müßt insgesamt sieben Kanonen zerstören. Xenia kann man am einfachsten erledigen, indem man sie über die Brücke lockt und dann, während sie die Brücke überquert, von der Seite auf sie schießt. Sie wird sich dann nicht wehren. Sammelt ihren Granatwerfer sowie die RC-P90





ein und geht weiter. Geht die Leiter hoch und zerstört das Waffenlager und die Kanonen! Vor dem Eingang des Control Centers solltet Ihr alle sich dort befindlichen Wachen erledigen, wofür sich Handgranaten gut eignen, und auf die gegenüberliegende Seite laufen, bevor neue Wachen nachkommen.

Mission 7: Cuba Teil 2: Control Center

Erschießt alle Wachen, bevor Ihr Natalya zum Computer geleitet! Sie wird eine der beiden Türen öffnen. Geht weiter und erledigt alle Wachen! Bringt die ferngesteuerten Minen an den fünf Computertürmen an! Holt nun Natalya und zerstört alle Computertische bis auf den hinteren mittleren, um freie Schußbahn zu haben! Stellt Euch vor Natalya und beobachtet die Treppen sowie die Durchgänge



links und rechts von Euch! Schießt so früh wie möglich auf die Gegner und achtet darauf, daß nie mehr als einer Eure Ebene erreicht! Wenn Natalya fertig ist, geht Ihr durch die nun geöffnete Tür, bringt eine Mine am letzten Computerturm hinter der Glasscheibe an und zündet die Minen. Rennt dann einfach zum Ausgang durch, ohne die Wachen großartig zu beachten!

Mission 7: Cuba Teil 3: Water Caverns

Geht die erste Treppe hinunter und zerstört dort die beiden Computer! Seid Ihr oben angelangt, geht die nächste Treppe hinunter und schießt auf die Schränke im Waf-

fenlager! Dahinter befindet sich ein Gang, der Euch zu den Computern bringt, die Ihr noch zerstören müßt. Die entsprechenden Keycards bekommt Ihr wieder von bestimmten Wachen. Benutzt in dem großen Raum kurz vor dem Ausgang erst das Funkgerät, bevor Ihr den letzten Computer zerstört! Achtet auf dem Weg zum Ausgang auf die beiden Selbstschußanlagen!



Mission 7: Cuba Teil 4: Antenna Cradle

Nehmt die Body-Armor hinter Euch mit und begeben Euch in den Raum mit den Selbstschußanlagen! Zerstört diese und den Computer möglichst schnell, bevor die Wachen den Raum betreten können! Sucht



nun Trevelyan und schießt mehrmals in seinen Kopf, bis er Euch zum Kampf auf der kleinen Plattform unterhalb der Antenne auffordert! Springt hinterher und schießt ihn von der Plattform, bevor er zum Zuge kommen kann!

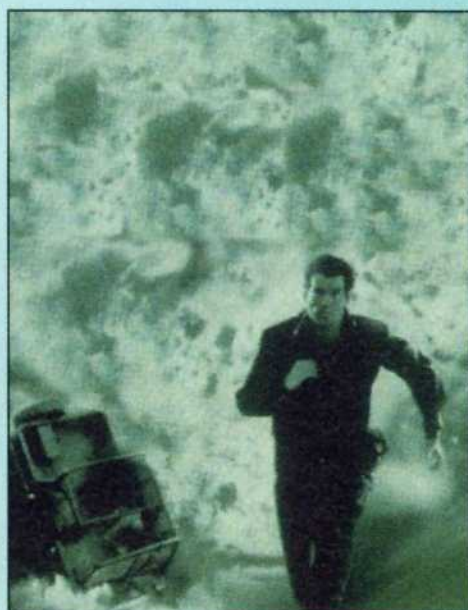


Mission 8: Teotihuacán Teil 1: Aztec Complex

Lockt Beißer auf die Treppe und schießt diagonal auf ihn, da er nur geradeaus feuern kann! Sammelt die Keycard ein und erledigt die Selbstschußanlagen durch den Lüftungsschacht! Achtet dabei auf die heranstürmenden Wachen! Geht nach hinten durch und nehmt die DAT-Kassette und das Protokoll mit! Steckt die Diskette in das Laufwerk und ladet die Daten! Schiebt dann die DAT-Kassette in den Computer in dem Raum mit den Selbstschußanlagen und wartet, bis die Daten geladen wurden! Öffnet die Schächte für die Düsen, und Ihr habt es geschafft!

Mission 9: el-Saghira Teil 1: Egyptian Temple

Um die Golden Gun zu bekommen, müßt Ihr wie folgt gehen: zwei Schritte nach links, zwei nach vorne, drei nach rechts, zwei nach vorne, einen nach links, einen nach vorne, einen nach links, zwei nach vorne und einen nach rechts. Geht, wenn Ihr die Gun habt, links aus der versteckten Tür! Um Baron Samedi zu erledigen, müßt Ihr ihn dreimal mit der Golden Gun treffen, allerdings läuft er nach jedem Treffer weg, so daß Ihr ihn erneut suchen müßt. Wenn Ihr ihn besiegt habt, habt Ihr es geschafft und könnt stolz sein.



extreme-G

Ein paar Cheats zu diesem schwindelerregenden Hochgeschwindigkeitsrennen wollen wir Euch noch nachreichen.

Immer erster Platz

Gebt als Namen RA50 ein! Sobald Ihr nun ein Rennen abbricht (quit), wird Euch Eure aktuelle Position als Endplatzierung zugesprochen. Dies funktioniert sogar während der Startphase, wodurch Euch der erste Platz stets sicher ist.

Das extreme-G Team

Gebt als Passwort XGTEAM und als Namen einen der Vornamen der Programmierer wie beispielsweise Ash, Greg, John, Shawn oder Justin ein (weitere Namen findet Ihr in den Credits)! Nun erscheinen die Gesichter der Programmierer auf den Bikes.



Fergus-Dronen

Gebt als Namen Fergus ein und wählt den Shoot'em-Up-Modus! Alle Dronen haben sich nun in Fergus Mc Govern, den Chef von Probe verwandelt.



DIDDY KONG RACING

TIPS & TRICKS

Unter dem entsprechenden Menüpunkt in den Optionen könnt Ihr 'Magische Codes' eingeben, die recht interessante Auswirkungen haben. Wenn nicht anders vermerkt gelten die Cheats ausschließlich für den Renn-Modus.

MAGISCHE CODELISTE

ALL CHARACTERS	ON
SMALL CHARACTERS	ON
MUSIC MENU	ON
START WITH 10 BANANAS	ON
NOON CHEAT	ON
DISPLAY CREDITS	ON
DISABLE WEAPONS	ON
DISABLE BANANAS	ON
BANANAS REDUCE SPEED	ON
NO LIMIT TO BANANAS	ON
ALL BALLOONS ARE RED	ON

TOXICOFFENDER

Alle Ballons sind grün (Ölpfützen, Minen, Blasen)

OPPOSITESATTRACT

Alle Ballons sind regenbogenfarben (Magneten).



BOMBSAWAY

Alle Ballons sind rot (Raketen).

BODYARMOR

Alle Ballons sind gelb (Schutzschilde).

ROCKETFUEL

Alle Ballons sind blau (Turbos).

BLABBERMOUTH

Euer Fahrzeug erhält einen anderen Hupton.

BYEBYEBALLOONS

Die Computergegner benutzen keine Waffen mehr.

NOYELLOWSTUFF

Es gibt keine Bananen mehr.

BOGUSBANANAS

Eingesammelte Bananen erhöhen Eure Geschwindigkeit nicht, sondern bremsen Euch ab.

JOINTVENTURE

Ihr dürft den Abenteuermodus zu zweit spielen. In der Oberwelt wird Spieler Zwei nur als Symbol oben



rechts eingeblendet, in den Rennen der Bildschirm gesplittet.

VITAMINB

Es gibt kein Bananen-Limit mehr. Ihr dürft also mehr als zehn der geschwindigkeitssteigernden Südf Früchte einsammeln.

ZAPTHEZIPPERS

Die Beschleunigungsfelder verschwinden.

TIMETOLOSE

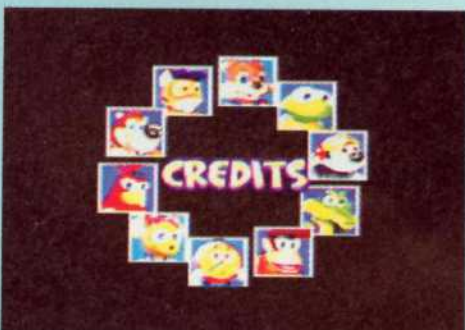
Die künstliche Intelligenz der Computergegner steigt. Das Spiel wird dadurch deutlich schwieriger.

FREEFRUIT

Ihr startet jedes Rennen mit zehn Bananen.

FREEFORALL

Wenn Ihr einen Ballon berührt, erhaltet Ihr stets die höchste Ausbaustufe des Extras.

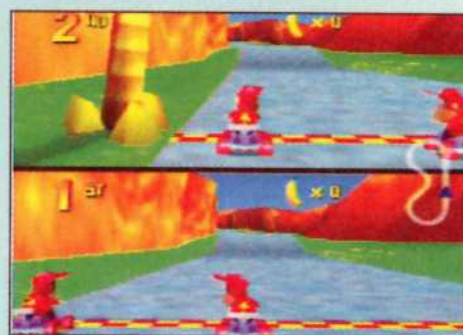


WHODIDTHIS

Ihr dürft Euch die Credits anschauen.

DOUBLEVISION

Im Mehrspieler-Modus kann derselbe Charakter mehrmals gewählt werden



ARNOLD

Die Fahrer wachsen bis auf ihre doppelte Größe.



TEENYWEENIES

Die Charakter schrumpfen.



OFFROAD

Eure Karts erhalten einen Allradantrieb und erleiden abseits der befestigten Fahrbahn keinen Geschwindigkeitsverlust mehr.

JUKEBOX

Im Soundmenü können nun die Musikstücke angehört werden.



Schlüssel für die Battle-Kurse

In jeder Welt ist auf einer Strecke ein Schlüssel versteckt, den Ihr einsammeln müßt, um Zugang zum Battle-Kurs zu erhalten. Auf folgenden Kursen sind die Schlüssel zu finden:

Dinowelt	Ancient Lake
Schneewelt	Snowball Valley
Wasserwelt	Crescent Land
Drachenwelt	Boulder Canyon

In den Weltraum starten



Um die versteckte fünfte Welt zu erreichen, müßt Ihr alle Trophäen und Amulette eingesammelt haben und dann direkt vor der Anzeigetafel in der Nähe des Leuchtturms hupen. Daraufhin verwandelt sich der Leuchtturm in eine Rakete und bringt Euch in den Weltraum.

Mit Drumstick fahren

Nachdem Ihr das Wispig- und das TT-Amulett komplettiert habt, müßt Ihr in der Oberwelt einen Frosch plattfahren, der mit einem kleinen roten Hahnenkamm gekennzeichnet ist. Der Frosch verwandelt sich daraufhin in den versteckten Fahrer Drumstick (ein Hahn).



Mit Tic Tac fahren

Um die Uhr Tic Tac spielen zu können, müßt Ihr sie im Time-Trial-Modus auf allen Strecken schlagen. Sie ist der stärkste Fahrer im Feld.



TIPS & TRICKS WANTED!

Willkommen im neuen Jahr, Ihr Schummler und Trickser!

Wie immer sind wir auf Eure Hilfe bei den Tips&Tricks angewiesen. Zu praktisch allen Spielen für Nintendo-Konsolen können wir nützliche, aber auch kuriose Schummeleien, Tips, Cheats, Paßwörter, Levelcodes, Special-Moves und was sonst noch so in diese Rubrik paßt gebrauchen! Am besten ist es, wenn Ihr eine Schreibmaschine oder einen Computer benutzt, wenn Ihr uns Eure Beiträge zuschickt. So können eher Mißverständnisse beim Übertragen ins Heft (alles schon dagewesen) vermieden werden. Wir erwarten sehnsüchtig Eure Post! Schreibt an die untenstehende Adresse! Wir suchen T&T zu Game-Boy-, NES-, Super-Nintendo-, Virtual-Boy- und Nintendo⁶⁴-Spielen! Ob Ihr Modulcodes, Kurztips, Cheats oder umfangreiche Komplettlösungen beisteuert, ist egal, denn jeder, der mitmacht und dessen Beitrag abgedruckt wird, hat die Chance, belohnt zu werden! Vergeßt jedoch nicht, Euren **Absender auch im Brief** anzugeben! Es lohnt sich! Unter allen Einsendungen verlosen wir jeden Monat **drei halbjährige TOTAL!-Freiabos!!!**

An dieser Stelle noch ein kleiner Hinweis: Denkt bitte daran, daß wir keinerlei Tips&Tricks zu indizierten bzw. beschlagnahmten Spielen veröffentlichen können. Und noch etwas: Falls ein Trick mal nicht gleich funktionieren sollte, gebt nicht sofort auf! Manchmal müssen Tastenkombinationen sehr schnell und möglichst flüssig eingegeben werden. Sollte gar nichts klappen, dann schreibt bitte an unsere Helpline!



Wir verwenden folgende Richtungs- und Tastenkürzel:
 ↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖ (für das Steuerkreuz 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 dieser Ausgabe heißen:

Peter Busch, Appen
Recep Claußen, Hamburg
Thomas Müller, Heising

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

Shorties

Madden Football 64

Mischief Makers

NINTENDO 64

Madden Football 64

Die ansonsten so nüchternen EA-Sports-Entwickler zeigen sich verspielt. Sie haben doch tatsächlich ein paar Cheats in ihrer Football-Simulation untergebracht.



Versteckte Mannschaft

Um das beste versteckte Team spielen zu können, müßt Ihr im Season-Modus (Front Office) im Create-Player-Menü TIBURON als Namen eingeben. Wählt Continue, speichert ab und wählt daraufhin zweimal die Back-Up-Funktion! Nun könnt Ihr im Exhibition-Modus das spielstärkste Team anwählen.

Abspann zeigen

Drückt sobald das EA-Sports-Logo auf dem Bildschirm erscheint gleichzeitig die L-, R- und Z-Taste. Nachdem das Logo verschwunden ist, beginnt der Abspann anzulaufen.

Mischief Makers

Fortsetzung aus TOTAL! 12/97

Im dritten Teil unserer Tips für Treasures Action/Jump&Run verraten wir Euch, wie Ihr an die goldenen Diamanten in der letzten Welt gelangt.

Level 5.1

Der Level ist in vier Abschnitte aufgeteilt, die jeweils einer bestimmten Farbe zugeordnet sind. Im grünen



Abschnitt müßt Ihr einen grauen Clancer schnappen und schütteln, um den goldenen Diamanten zu bekommen.

Level 5.2

Der Edelstein erscheint, wenn ihr den Laserstrahl auffangt.

Level 5.3



Greife Dir die Raketen und schütte sie. Der Edelstein ist in einer der Raketen gegen Ende des Levels versteckt. Damit Ihr den herunterfallenden Diamanten auffangen könnt, solltet Ihr dabei nicht am linken Bildschirmrand fliegen.



Level 5.4

Ihr müßt Merco das Schwert entreißen und dieses (wie üblich) schütteln, um den Diamanten zu bekommen.



Level 5.5

Zerstört nicht die erste rote Wand, sondern teleportiert Euch auf die andere Seite! Aktiviert danach alle Clanballs und schüttelt sie! Aus dem einen fällt eine goldene Statue, die ihr auf den roten Blöcken ablegen müßt. Schüttelt nun den ersten

NFL Quarterback Club '98

Arkanoid

Mechwarrior 3050

Hercules

Jungle Strike

Clanball, um eine Bombe zu erzeugen. Da diese auf der Statue nicht explodiert, könnt ihr damit die anderen roten Wände zerstören. Der Warpstern unter der letzten Wand bringt Euch in den abgeschlossenen Bereich unten rechts, in dem ihr den Diamanten erscheinen lassen könnt.



Level 5.6

Wie üblich darf man bei diesem Boß keine Energie verlieren, um schließlich als Belohnung den goldenen Diamanten zu bekommen.



Dies scheint anfangs unmöglich, ist aber doch zu schaffen. Einen besonderen Tip gibt es allerdings nicht. Ihr müßt Merco zuerst Schild und Schwert entreißen, um ihn dann zweimal mit dem Schwert zu bewerfen. Er ist für einen kurzen Moment verwundbar, wenn er gegen die Wand knallt. Danach müßt ihr den Vogel insgesamt dreimal am Kopf greifen und diesen kräftig nach unten ziehen, um sein Genick zu brechen (wenn man so will). Schließlich greift Euch der Vogel aus der Tiefe des Raumes an. Diesmal müßt ihr seinen Angriffen ausweichen, bis er Raketen abfeuert. Greift Euch eine mit B und schleudert sie zurück.



Level 5.7

Beim Kampf gegen den Monolithen müßt ihr nach einer Wolke mit der Aufschrift 'Dire' Ausschau halten. Schüttelt diese, und der Diamant erscheint.



Level 5.8

Auch bei diesem Boss dürft ihr nicht einmal getroffen werden. Greift denn Fuß des Roboters und schüttelt den Burschen kräftig durch. Sobald der Bursche am linken Bildschirmrand steht und seinen Raketenarm abfeuert, müßt ihr diesen auffangen und auf den Roboter zurückschießen. Die Chance ihn zu treffen ist am größten, wenn er aus dem Lauf heraus anhält. Zielt dabei



möglichst auf seinen Rand, nicht auf die Mitte.

Wer die Level 3.12 und 5.6 gemeistert hat, dürfte keine Probleme damit haben, auch diesen Level zu schaffen. Nachdem ihr alle goldenen Diamanten gesammelt



habt, könnt ihr den kompletten Abspann betrachten und miterleben, wie schließlich Marina ... hoppla, wir wollen Euch ja nicht alles verraten.



SNES

Arkanoid

Wer einmal einen Blick auf die höheren Spiellevel werfen möchte, sollte eines der folgenden Levelcodes ausprobieren

Level	Code
54	811?WWWW3K5
64	6468?7BBB6KP
66	584X3WBC!M?4
73	9?087!RB?MCS
74	9?V62?CH?6W5
81	32107VRCW6?S
91	568663LIJZR

Mechwarrior 3050



Die Levelcodes zu Mechwarrior 3050 hatten wir zwar schon einmal abgedruckt, doch nun wollen wir Euch auch noch verraten, wie ihr Euch mit Hilfe dieser Codes unverwundbar machen könnt.

NFL Quarterback Club '98

Sogar bei einem Sportspiel schreckt Iguana nicht vor einem Cheat-Menü zurück. Folgende Codes können eingegeben werden:

SPRTRBMD	Die Spieler laufen schneller (Turbo-Modus)
8DWNDRV	Es sind bis zu acht Downs möglich
STNTXTM	Zwei versteckte Teams
GLYTHMD	Riesige Spieler und tiefere Kommentatorstimme
SMLMDGT	Kleinere Spieler und höhere Kommentatorstimme
BBMNTBL	Dünne große Spieler
JPNSMWR	Kleine breite Spieler
RNLDSVZNGR	Running Backs erhalten Schwarzenegger-Qualitäten: sie laufen langsamer, sind aber kaum noch zu stoppen
WLTRPYTN	Running Backs spielen so gut wie der beste Running aller Zeiten: Walter Payton
Back	Kein Down-Limit
DWNDRV	Spieler laufen so schnell wie Michael Johnson
MCHIJNSN	Häufigere Fumbles
GTNHND	Rutschiges Spielfeld
SPRSLYD	Receiver können besser Fangen
STYCKYHANDS	Stärkere Quarterbacks
BRDWYNMTH	Spieler können wie Carl Lewis springen
CRLLVYS	

TRICKS

Shorties

Jungle Strike

Sword of Hope

Madden Football 64

Mischief Makers



Mission	Paßwort
1	BMBRMN
2	65C816
3	B1GBND
4	FSPRNG
5	YHWX11

Gebt alle obigen Paßwörter (die Mission, in der Ihr startet wollt, müßt Ihr als letztes eingeben) und den Code für unbegrenzte Munition (M1ROG3) nacheinander ein. Nun

verhilft Euch das Paßwort MKWFLL zur Unverwundbarkeit.

Extra-Mechs

Gebt während das Tiburon-Entertainment-Logo (der grüne Fisch) eingeblendet ist, folgende Tastenkombination (am besten mehrmals) ein: ↓, A, X! Nun erscheint ein Auswahlbildschirm, in dem Ihr einen Mech Eurer Wahl aussuchen könnt.

Thomas Müller, Heising



Hercules

Wer sich trotz unserer Warnung dieses Modul zugelegt hat, dem

wollen wir ein wenig Trost in Form der Levelcodes spenden.

Level	Code
1	B7FG4
2	XTV5P
3	TV5DP
4	FXGNL
5	HGRSV
6	K7DGR
7	FTXCG
8	GSJ4H
9	CRDTS

Jungle Strike

Wer den Urwald vor lauter Bäumen nicht mehr sieht, dem helfen

vielleicht diese Levelcodes weiter. Immer schön die Augen aufhalten.

Level	Code
4	6505068908
5	0540524815
6	0550792954
7	0950035298
8	0155908131
9	1185402550

Sword of Hope

Mit folgendem Paßwort gelangt Ihr direkt in den 31. Level:

SPΩDZJM▽
^ZΩMZPY^

Torsten Gödeke, Bad Pyrmont

MYSTIC GAMES

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

Der Experte für RPG'S

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

Mythic Games ° Fichtenweg 14 ° 86938 Schondorf a/A

Secret of Mana 2 jap.

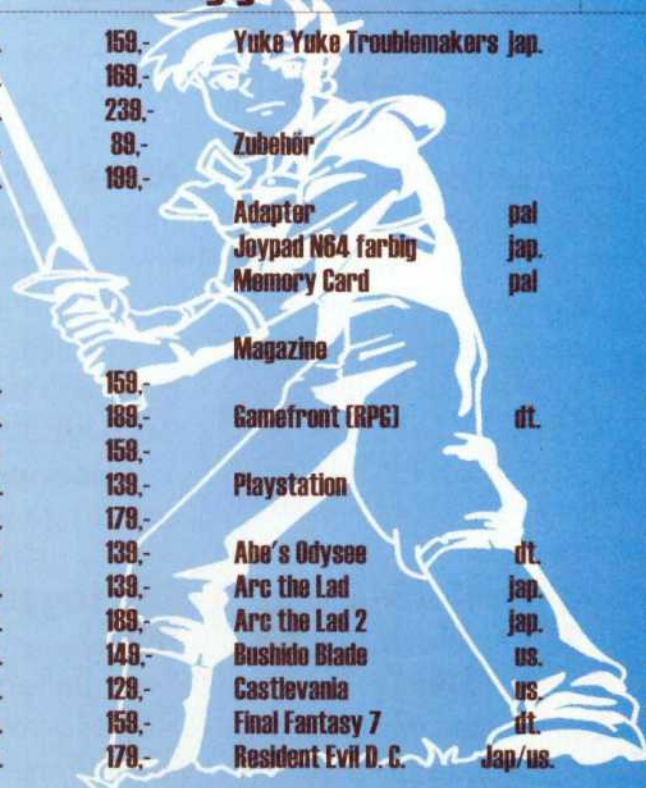
+ deutsche Lösung 199,-

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.	189,-

Komplettlösungen bei Spiel-

bestellung gratis

Super Mario RPG	us.	159,-
Tactics Ogre	jap.	169,-
Tales of Phantasia	jap.	239,-
Terranigma+Lösungsbuch	dt.	89,-
Treasure Hunter G	jap.	199,-
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,-



Yuka-Yuka Troublemakers jap.		179,-
Zubehör		
Adapter	pal	59,-
Joypad N64 farbig	jap.	79,-
Memory Card	pal	49,-
Magazine		
Gamefront (RPG)	dt.	5,-
Playstation		
Abe's Odyssey	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	99,-
Shining the Holy Ark	pal	99,-
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

Preise und Preisänderungen vorbehalten * Versandkosten DM 10,-

DM 300,- Versandkosten frei * Keine Haftung für Kompatibilität

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

An alle Lufia-Fans!

Zur Zeit bekommen wir verstärkt Hilferufe, in denen es sich um *Lufia* (die entsprechende amerikanische Version heißt *Lufia 2 - Rise of the Sinistrals*) dreht. In TOTAL! 2/98 werden wir aus diesem Grund ein kleines Special bringen. Darin sollen die meistgestellten Fragen und bekannte Lösungen auftauchen. Falls dann noch etwas ungeklärt bleiben sollte, folgen weitere Tips in TOTAL! 3/98.



Fragen

Alien 3 (GB)

Axel Wernitz aus Blankenfelde schafft es nicht, die Alien-Königin zu besiegen. Wer hat das Ober-Xenomorph schon einmal erledigt und möchte Axel helfen?

Breath of Fire (SNES)

Sebastian Leu aus Döttingen in der Schweiz hat den Zauber Cure 2 von Niro erhalten. Doch was ist nun zu tun?

DKC 2 - Diddy's Kong Quest (SNES)

Henrik Heinsohn aus Hamburg forscht nach Mr. X, der im Spieleberater kurz erwähnt wird. Weiß jemand den Aufenthaltsort?

DKC 3 - Dixie Kong's Double Trouble (SNES)

André (13) und Renate (50) aus Hamburg finden die Hütte von Blizzard nicht. Bewahrt sie vor der anstehenden Verzweiflung, indem ihr uns den Weg beschreibt. In einer der kommenden Ausga-



ben drucken wir dann die Lösung ab.

Final Fantasy III (SNES)

Dana Korn aus Hochstetten/Dhaun schickte ein paar Lösungsvorschläge, hat

aber auch selbst noch einige Fragen zu FF III:

1. Wo befinden sich der kleine GAU aus dem Veldt und Shadow?

2. Wie besiegt man das Ungeheuer im Kolosseum?

3. Hört der Abspann deswegen plötzlich auf, weil nicht alle Partymitglieder gefunden wurden?

4. Zu der Frage nach den Espers: In TOTAL! 12/97 haben wir eine komplette Liste aller Fundorte abgedruckt.

(Anmerk. d. Red. zu Frage 3: Nein, aufgrund des Importadapters.)

Ganbare Goemon (N64)



Birk Lange aus Karlstein hat unseren Preview in Ausgabe 10/97 gelesen und gleich darauf das Spiel gekauft. Nun ist er begeistert, aber ratlos: Wie kommt man an den beiden Geistern vorbei, die die verschlossene Tür bewachen?

Kevin Home Alone 2 (SNES)

Anni Mauren aus Neidenbach ist sauer auf den Koch im ersten Level, an dem sie einfach nicht

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

vorbei kommt. Neben Tips könnt Ihr auch ARP-Codes schicken, denn Anni würde sich über beides sehr freuen.

Kirby's Fun Pak (SNES)

Marc Heikelein aus Schonach fragt, wo er die Schätze Nr. 45 und 48 in The Great Cave Offensive finden kann. Und bei Milky Way Wishes fehlt ihm noch die Fähigkeit Nr. 19 (der einzelne Kasten rechts unten).

The Legend of Zelda (NES)

Sven Beltermann aus Bremen möchte gerne wissen, wo sich der große Schlüssel befindet. Er hat Level 8 bereits mehrmals erfolglos durchsucht und ist nun in Ganons

Festung aufgeschmissen. Welcher NES-Freak kennt sich aus?

LylatWars (N64)

Andreas Kugler aus Würzburg interessiert es, ob man im Zweispiel-Modus



per Cheat direkt mit dem Panzer fahren und die Bazooka gleich zu Beginn zur Verfügung haben kann.

Main Event (GB)

Stephan Rott aus Hannover schickte uns eine Karte mit der Bitte um Special-Moves. Kennt Ihr die Kombinationen der gesuchten Attacken?

TRICKS *Helpline*

Zelda - A Link to the Past

WWF Superstar 2

Turok - Dinosaur Hunter

Tom & Jerry

Primal Rage (SNES)

Christian Nickodemus aus Boppard

bittet um die Finishing-Moves für den Urzeitprügler. Die Aktionen der sieben Viecher haben wir in TOTAL! 3/96 auf einem Poster veröffentlicht. Leider ist an dieser Stelle nicht genug Platz, um alle Moves abzu-
drucken. Deshalb der Tip: Über unseren Heftshop (Seite 80) kann die Ausgabe nachbestellt werden. Zum Trost noch ein paar Cheats:

Kegeln: Im Zweispieler-Modus – und nur dort – solltet ihr den häßlichen Armadon für Player 1 und 2 anwählen. Nun müßt ihr gleichzeitig den Special-Move Spinning Death dreimal nacheinander ausführen (Y + A halten, dann $\leftarrow \rightarrow \downarrow$).

Volleyball: Ebenfalls im Zweispieler-Modus müßt ihr den Kampfplatz 'The Cove' auswählen und einen der kleinen Menschen zu Eurem Gegner werfen. Dieser muß ihn dann wieder zurückwerfen und ihr wiederholt das Ganze achtmal. Daraufhin erscheint ein Volleyballnetz. Viel Spaß!

Cheat-Menü: Gebt im Hauptmenü folgendes ein: $\leftarrow \leftarrow \leftarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \leftarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$!

Secret of Evermore (SNES)

Sebastian Leu

hätte gerne drei bestimmte Formeln: Superchild und Feuerball aus Antika, Unterbrechung, Mondstein und Trockeneis aus Asitopia. Es wäre sehr nett, wenn Sebastian geholfen werden könnte.



Sacha Galgon aus Luxemburg

sucht den Ausgang, nachdem der Held und sein Hund in der Burg Chaosturm angekommen sind und der Hund nun im Kellergewölbe umherirrt.

Stefan Koppenhöfer aus Bad Dürkheim

versucht schon seit einiger Zeit, die seltenen Gegenstände zu finden (Insektengift und Arnor Ultra). Er weiß zwar, wo der Arnor Ultra ist,

müßte dafür aber seinen Schleifstab hergeben. Deshalb interessiert Stefan, ob es noch eine andere Möglichkeit gibt, das Ding zu bekommen bzw. vielleicht sogar einen zweiten Schleifstab.

Secret of Mana (SNES)

Sven Beltermann aus Bremen hat leider noch nicht herausfinden können, wozu der Kerkerraum in Aquarias Wasserpalast nützlich ist. Jedesmal, wenn er diesen Raum aufsuchte, war dort nicht das geringste zu finden. Hat jemand einen Tip für ihn?

Sim City (SNES)

Stefan Koppenhöfer gehört zu den begeisterten Anhängern dieses Dauerbrenners. Natürlich plagt auch er sich mit der Um-



weltverschmutzung herum. Wie im richtigen Leben ist es auch in Sim City so, daß man es mit kapitalistischen Denkweisen allein nicht weit schafft. Ein paar Action-Replay-Codes (Version MK III) würden da schon ganz gelegen kommen.



Star Trek - Starfleet Academy (SNES)

Dominik Ponto aus München könnt Ihr helfen, indem Ihr Paßwörter bzw. Levelcodes für dieses Spiel einschickt.

Street Fighter II (GB)

Stephan Rott aus Hannover würde sich über eine Liste mit Special-Moves freuen. Wir könnten sie an ihn weitersenden, wenn Ihr uns das Material schickt. Alle Street Fighter-Fans sind hiermit aufgerufen.

Super Mario 64 (N64)

Sandra Reichert (19) aus Jesteburg konnte ihre Eltern für Marios phantastische Abenteuer begeistern (oder war es umgekehrt) und ist nun mit ihnen zu-

sammen auf der Suche nach den 120 Sternen. Insgesamt 117 der begehrten Dinger haben sie gefunden, doch drei geheime Sterne fehlen noch. Bevor nun ellenlange Beschreibungen aller Fundorte bei



uns eintrudeln, helfen wir doch einfach kurzerhand selbst, und zwar auf den Shorties-Seiten der k o m - menden Ausgabe. Dort sind die geheimen Stellen der Secret Stars erklärt. (Zu Deinen sonstigen Fragen: Ja, kannst Du nach Absprache machen, und die Zeitschrift AnimaniA liest Maris gelegentlich, er betreut u. a. unsere Anime&Manga-Seiten.)



Super Mario RPG (SNES)

Sven Beltermann aus Bremen ist einer der Glücklichen, die Super Mario RPG dank einer nicht umgebauten US-Konsole spielen können. Und nun hat er ein paar Fragen an Euch: Wo ist der Vertilizer für den Gärtner in Rosetown? Wo findet man die dritte Flagge („... under a wooden flower")? Hinter welcher der sechs Aufgabendüren in Bowser's Schloß ist eine Waffe oder ein Item für Toadstool versteckt?

Henrik Heinsohn aus Hamburg brennen ebenfalls noch Fragen auf der Zunge: Wie macht man die Super Jumps in Monstro Town? Und wie kommt man an die sichtbare Truhe im Itemshop von Rosetown?

Theme Park (SNES)

Sacha Galgon aus Luxemburg hat Probleme beim Bau einer Monorail. Er möchte gerne eine richtige Kurve in das Gestell einbauen, weiß aber nicht wie. Kennt jemand die Lösung?

Helpline TIPS & TRICKS

Theme Park Super Mario RPG Secret of Evermore Primal Rage Sin City Street Fighter II

Tom & Jerry 2 (GB)

Wolfgang Tröger aus Lengenfeld gehört zu denjenigen, die unter dem großen Ansturm auf unsere Helpline-Seiten zu leiden hatten. Bislang kam er noch nicht zum Zuge, doch nun ist endlich auch für sein Anliegen etwas Platz: Die Frage ist, ob und wann es Paßwörter gibt. Level 1, 2 und 3 sind durchgespielt, aber Codes gab es noch keine. In Level 4 steht Wolfgang der Katze machtlos gegenüber. Wie kann man den Level packen? Tom & Jerry-Fans können uns ihre Tips schreiben, damit Wolfgang der Mietze endlich einmal zeigen kann, was eine Maus so alles auf dem Kasten hat ...

Turok - Dinosaur Hunter (N64)

Timo Simml (14) aus Laichingen fragt sich, wie er im achten Level unverletzt durch die Laserschranken kommen soll. Geht das denn überhaupt?



WWF Superstar 2 (GB)

Stephan Rott aus Hannover fragt nach Special-Moves. Falls Ihr welche auf Lager habt, würden wir sie schriftlich weiterreichen, da es in der Helpline zuviel Platz kosten würde, sie alle abzudrucken.

Zelda - A Link to the Past (SNES)

Nicole Spangler aus Hohenfels kommt beim Spiel in der Schattenwelt nicht weiter. Im



Begleith e f t steht, d a ß man in einen Raum gehen soll, der direkt über dem Raum mit dem S c h ä d e l liegt. Dort fällt ein L i c h t - s t r a h l durchs

Fenster. Nicole ist bereits im richtigen Raum, doch ein Hindernis versperrt ihr den Zugang zum Fenster. Was tun? Eine weitere Frage: Wie kommt man an das Monument auf dem Hügel in der Wüste heran?

Antworten

Breath of Fire I (SNES)

Isolde, Ausgabe 11/97:

Martin Gruss schreibt, daß es sich bei dem gesuchten Item Dr. Warp um einen Schreibfehler im Programm handelt und das Ding in Wirklichkeit das Item D. Heart ist, das man zum Schluß benutzen muß.

Castlevania X - Vampire's Kiss (SNES)

Benjamin Lorenz, Ausgabe 10/97:

Steffan Bee meint: Um Anette und Maria retten zu können, müßt Ihr in der dritten Welt kurz vor dem Boß den Schlüssel aufnehmen und den Bösen dann besiegen. Wer's einfacher haben mag, kann das Paßwort benutzen:

Legende:

A = Axt
H = Herz
W = Weihwasser
- = leere Flamme

Paßwort:

A A A
- W W
A H H

In der folgenden Welt müßt Ihr unbedingt darauf achten, daß Ihr den Schlüssel nicht gegen eine andere Waffe tauscht. Kämpft Euch bis in den Abschnitt mit den großen Zahnrädern vor! Auf der rechten Seite befindet sich eine Tür, die Ihr mit Hilfe dieses Schlüssels öffnen könnt. In dem Raum dahinter wird Maria gefangen gehalten. Nachdem Ihr sie befreit habt, peitscht Ihr Euch bis kurz vor den kommenden Boß vor. Dort befindet sich eine zweite Tür, die den Weg in eine weitere Welt öffnet. Das entsprechende Paßwort lautet:

A H A
A - A
H H -

Wenn Ihr nun im Abschnitt mit dem steigenden Wasser angelangt seid, dann müßt Ihr zügig die Skelettschlangen aus dem Weg räumen. Im anschließenden Raum sprudelt Wasser aus der Wand. Diese Stelle müßt Ihr mit der Peitsche bearbeiten, um einen unterirdischen Geheimgang freizulegen. Der Gang führt direkt zu Anettes Verlies.

Equinox (SNES)

Carina Strini, Ausgabe 11/97:

Martin Gruss aus Stuttgart kann bei dem Problem mit den beiden unsichtbaren Barrieren im Kerker 5 helfen: Der letzte Level besteht aus vier Flügeln, unterteilt in die vier Himmelsrichtungen. Ihr beginnt im Südflügel, arbeitet Euch dann über den West- und den Nordflügel zum östlichen Teil vor. Es gibt in jedem Flügel sechs Schlüssel, die jeweils für den folgenden Ab-

schnitt benötigt werden. Danach folgt der Endgegner.

T2 - Judgement Day (SNES)

Marcel Eckhardt, Ausgabe 11/97: John Connors Photographic ID und das dritte Future Object waren gesucht. Dazu hat Andreas Kugler Antworten auf Lager: Die ID-Karte ist in jedem neuen Spiel an anderer Stelle zu finden. Am besten ist es, jeden Schrank zu zerstören, damit einem das Ding nicht durch Zufall entgeht. Das Object bekommt man, indem man sich unter die Leiter stellt und nach oben schießt. Dadurch fährt sie herunter, und der Zugang zum oberen Raum ist frei.

Zu Björn Möbus' Frage nach einem Beförderungsmittel: Andreas kennt im ersten Level nur einen Weg, an ein Beförderungsmittel heranzukommen, nämlich, alle Aufgaben zu erfüllen (Object, ID-Karte, Johns Adresse etc.) und den Bildschirm nach rechts oder links verlassen. Etwas anderes als das Motorrad hat er allerdings noch nicht erhalten.

WeaponLord (SNES)

Tim Jödicke, Ausgabe 11/97:

Simon Elchlepp weiß leider auch nicht, ob es noch einen weiteren



Kämpfer gibt, er hat aber einen Cheat für alle Barbaren-Fans: Um ein geheimes Setup-Menü aufzurufen, müßt Ihr den Zweispieler-Modus wählen und jeweils

einen Kämpfer aussuchen. Sobald der Kartenbildschirm erscheint, hält man Select, dann L, danach R und schließlich zusätzlich noch Start gedrückt. Daraufhin erscheint das Menü.

WERTUNGS- REGISTER!

NINTENDO 64

Automobili Lamborghini	Rennspiel	97.12	3-
Blast Corps	Action/Strat.	97.08	2+
Bomberman 64	Action	97.11	2
Chameleon Twist	Jump&Run	97.11	2-
Clayfighter 63 1/3	Prügelspiel	97.11	2
Cruis'n USA	Rennspiel	97.05	3-
Dark Rift	Prügelspiel	97.09	3
Diddy Kong Racing	Rennspiel	97.12	1
Doraemon 64	Jump&Run	97.05	2-
extreme-G	Rennspiel	97.11	1-
F1 Pole Position	Rennspiel	97.10	2-
FIFA 64	Sport	97.05	3
GoldenEye 007	F. P. Shooter	97.10	1
Hexen 64	F. P. Shooter	97.09	3+
Int. Superstar Soccer 64	Sport	97.05	1
King of Pro Baseball	Sport	97.04	2-
LylatWars	Shoot 'em Up	97.10	1
Mace: The Dark Age	Prügelspiel	97.11	2
Madden Football 64	Sport	97.12	2
Mario Kart 64 (PAL)	Rennspiel	97.06	1-
Mischief Makers	Action/J&R	97.11	2
Multi-Racing Championship	Rennspiel	97.11	2-
NBA Hang Time	Action/Sport	97.07	2-
NFL Quarterback Club '98	Sport	97.12	1-
PilotWings 64	Flugsimulator	97.03	2+
San Francisco Rush	Rennspiel	97.12	3+
Shadows of the Empire	Action	97.03	2
Super Mario 64	Jump&Run	97.03	1
Top Gear Rally	Rennspiel	97.11	3+
Turok - Dinosaur Hunter	F. P. Shooter	97.03	1
Wave Race 64	Rennspiel	97.04	1-
W. Gretzky's 3D Hockey	Sport	97.07	2

SUPER NES

7th Saga, the	Rollenspiel	93.12	2+
90 Min. Europ. Prime Goal	Sport	96.02	3-
Aaahh! Real Monsters	Jump&Run	96.03	3
ACME Animation Factory	Kreativprog.	95.07	4+
Actraiser 2	Action	94.02	3+
Addams Family Values	Action/Adv.	95.06	3-
Adv. of Batman & Robin	Action	94.12	2-
Adv. of Dr. Franken, the	Jump&Run	94.04	3-
Aero the Acro-Bat	Jump&Run	93.12	3+
Aerobiz Supersonic	Strategie	95.03	3+
A. Suzuki F-1 Super Driving	Rennspiel	93.07	4-
Al Unser Jr.'s Road t. t. Top	Rennspiel	95.07	4
Aladdin	Jump&Run	94.01	2
Alfred Chicken	Jump&Run	94.01	3
Alien 3	Action/J&R	93.06	2+
Alien vs. Predator	Action	93.10	4-
Amazing Tennis	Sport	93.07	2-
Animaniacs	Jump&Run	94.12	3+
Arkanoid	Action	97.12	2+
Art of Fighting	Prügelspiel	94.02	3-
Asterix	Jump&Run	93.08	3-
Asterix & Obelix	Jump&Run	95.08	2
Astro Go! Go!	Rennspiel	94.08	3-
B.O.B.	Action/J&R	93.07	2
Barkley: Shut Up and Jam!	Sport	95.02	4+
Bass Master Classic Pro Ed.	Sport	96.11	3
Bassin's Black Bass	Sport	95.10	3-
Batman Forever	Action	95.09	2
Batman Returns	Action	93.07	1-
Battle Cars	Rennspiel	94.05	4+
Battletoads - Doub. Dragon	Prügelspiel	94.01	4+
Battletoads in Battlemaniacs	Action/J&R	93.10	3
Beethoven's 2nd	Jump&Run	93.12	6+
Best of the Best	Prügelspiel	93.08	4+
Big Sky Trooper	Action/Adv.	95.08	2
Biker Mice from Mars	Rennspiel	95.01	3-
Blackhawk	Action/Adv.	95.01	1-
Bonkers	Jump&Run	95.06	4
Boogerman	Jump&Run	96.03	3-
Boxing Legends of the Ring	Sport	94.02	4-
Brain Lord	Adventure	95.02	3
Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	94.02	5
Break Thru!	Puzzlespiel	95.07	3
Breath of Fire	Rollenspiel	94.10	2
Breath of Fire II	Rollenspiel	96.04	2+
Brett Hull Hockey	Sport	94.01	3

In der kommenden Ausgabe folgt Teil zwei des Wertungsregisters. Vielleicht möchtet Ihr beim nächsten Mal eine nach Noten, Genre oder Spieleranzahl geordnete Liste aller Tests haben. Kein Problem: Wir werden Euren Wünschen nachgehen, das gilt auch für ein Tips-&Tricks-Register. Bitte schreibt uns unter dem Stichwort „Register“! Vielen Dank!

Brutal - Paws of Fury	Prügelspiel	95.03	3-
Bubsy	Jump&Run	93.08	2
Bubsy II	Jump&Run	96.03	3
Bugs Bunny - Rabbit Ramp.	Jump&Run	94.06	2
Bulls vs. Blazers	Sport	93.07	3-
Cacoma Knight in Bizyland	Action	93.09	4+
Cal Ripken jr. Baseball	Sport	93.08	4+
Capt. America and t. A.	Action	93.10	4
Captain Commando	Action	95.07	5+
Casper	Jump&Run	97.10	4+
Castlevania X - Vamp. Kiss	Action/J&R	95.10	2-
Champions W. C. Soccer	Sport	94.07	4-
Championship Pool	Sport	93.12	4+
Choplifter 3	Action	94.09	3-
Chrono Trigger	Rollenspiel	95.11	1-
Chuck Rock	Jump&Run	93.12	2-
Civilization	Strategie	96.05	1-
Clayfighter	Prügelspiel	94.05	2+
Clayfighter 2	Prügelspiel	95.05	2
Claymates	Jump&Run	94.05	2-
Cliffhanger	Action/J&R	94.01	5+
Congo's Caper	Jump&Run	93.08	2
Cool Spot	Jump&Run	93.11	1-
Cool World	Jump&Run	93.06	3+
Cosmo Gang - The Video	Shoot 'em Up	93.09	3
Cutthroat Island	Action/J&R	96.04	4+
Cybernator	Action/J&R	93.06	3+
Daffy Duck	Jump&Run	94.01	3+
Dead Dance	Action	93.10	3-
Death&Return of Superman	Action	94.11	4+
Demolition Man	Action/J&R	95.11	3
Demon's Crest	Action/J&R	95.04	2+
Desert Fighter	Shoot 'em Up	94.09	2
Dino Dini's Soccer	Sport	94.12	3
Dirt Racer FX	Rennspiel	95.07	5
Dirt Trax FX	Rennspiel	96.02	2
Donald in Maui Mallard	Jump&Run	96.08	2+
Donkey Kong Country	Jump&Run	95.01	1-
DKC 2 - Diddy's Kong Q.	Jump&Run	96.01	1-
DKC 3 - Dixie Kong's D. T.	Jump&Run	96.12	1-
Double Dragon V	Prügelspiel	95.02	4-
Dragon Ball Z	Prügelspiel	97.03	3+
Dragon - T. Bruce Lee Story	Prügelspiel	94.11	2+
Dragon View	Action/Adv.	95.02	3+
Dschungelbuch, das	Jump&Run	94.09	1-
Dungeon Master	Rollenspiel	93.09	2+
E.V.O. - Search for Eden	Action/Adv.	93.10	2+
Earthbound	Rollenspiel	95.08	2+
Earthworm Jim	Action/J&R	94.12	1
Earthworm Jim 2	Action/J&R	96.01	1-
Eek! The Cat	J&R/Strat.	94.10	4-
Equinox	Action/Adv.	94.03	3
ESPN Baseball Tonight	Sport	94.12	3-
Exhaust Heat 2	Rennspiel	93.08	1-
Eye of the Beholder	Adventure	94.08	2-
F1 Pole Position	Rennspiel	93.12	2-
F1 Pole Position 2	Rennspiel	94.12	2-
F1 World Championship	Rennspiel	95.08	4
Fatal Fury	Prügelspiel	93.07	3+
Fatal Fury 2	Prügelspiel	94.09	3
Fatal Fury Special	Prügelspiel	95.06	3+
Fievel goes West	Jump&Run	94.12	5+
FIFA 97	Sport	97.02	3
FIFA International Soccer	Sport	94.07	2-
FIFA Soccer '96	Sport	96.03	3+
Final Fantasy III	Rollenspiel	95.02	1
Final Fight 2	Prügelspiel	94.06	4
Final Fight 3	Prügelspiel	96.04	2-
Firemen, the	Action	95.06	2-
Firepower 2000	Shoot 'em Up	93.06	3+
First Samurai	Action/J&R	93.08	4-
Flashback	Action/Adv.	94.01	1-
Flintstones	Jump&Run	95.06	4+
Flintstones, the	Jump&Run	94.04	2-
Foreman For Real	Prügelspiel	95.11	4-
F. Thomas Big Hurt Baseball	Sport	96.03	3+
Frantic Flea	Jump&Run	96.06	4
Front Mission	Action/Strat.	95.07	2+
Full Throttle Racing	Rennspiel	94.12	5
Fun 'n Games	Kreativprog.	94.10	5+
Ghoul Patrol	Action	95.01	2-
Goemon 5	Action/Strat.	96.07	2
Goof Troop	Action/Adv.	93.11	2
GP-1	Rennspiel	93.09	3-
Great Circus Mystery, the	Jump&Run	95.10	2-
Hagane	Action/J&R	95.05	3+

Hammerlock	Prügelspiel	95.03	5+
HardBall 3	Sport	94.09	3-
Harvest Moon	Strategie	97.11	2+
Hebereke's Popoitto	Puzzlespiel	95.11	3-
Hebereke's Popoon	Puzzlespiel	95.01	3+
Herr der Ringe, der	Adventure	94.12	3-
Hook	Jump&Run	93.11	3
Hulk, the Incredible	Action/J&R	94.10	3
Humans, the	J&R/Strat.	94.01	2
Hungry Dinosaurs	Puzzlespiel	96.01	2-
Hyper V-Ball	Sport	94.07	3-
Illusion of Gaia	Action/Adv.	95.02	2-
Illusion of Time	Action/Adv.	95.08	2-
Incantation	Jump&Run	97.01	3+
Incredible Crash Dummies	Action	94.02	4
Indiana Jones - Great. Adv.	Action/J&R	94.12	2
Int. Superstar Soccer	Sport	95.03	2
Int. Superstar Soccer Deluxe	Sport	95.11	1
Izzy's Quest f. t. Olympic R.	Jump&Run	96.03	3+
James Pond Crazy Sports	Action/Sport	93.08	3
James Pond II: Robocod	Jump&Run	93.10	3
Jelly Boy	Jump&Run	95.03	2
Jim Power - Lost Dimension	Action/J&R	94.04	4+
J. Connors Pro Tennis Tour	Sport	93.06	1-
Joe & Mac 3	Jump&Run	94.12	3-
John Madden Football '93	Sport	93.07	2-
Judge Dredd	Action/J&R	95.08	2
Jungle Strike	Action/Strat.	95.09	2+
Jurassic Park	Action	93.11	4
Jurassic Park 2	Action	95.02	3
Justice League	Prügelspiel	95.08	3
K.-H. Rummenigges Pl. M.	Strategie	93.12	4-
Kawasaki Superbikes	Rennspiel	96.04	4+
Kick Off 3 - European Ch.	Sport	95.02	3
Kid Klown in Crazy Chase	Jump&Run	95.03	2+
King Arthur's World	Strategie	93.06	2+
King of Dragons	Prügelspiel	94.06	3-
Kirby Super Star Deluxe	Jump&Run	96.12	1-
Kirby's Dream Course	Action	96.05	2+
Kirby's Fun Pak	Jump&Run	97.03	1-
Kirby's Ghost Trap	Puzzlespiel	96.05	3+
Knights of the Round	Action	94.11	5+
König der Löwen, der	Jump&Run	95.01	4-
Lamborghini American Ch.	Rennspiel	94.02	3+
Last Action Hero	Action	94.01	5-
Lawnmower Man, the	Action	94.03	4+
Legend	Action	94.12	4-
Legend o. t. Mystical Ninja	Action/Adv.	94.04	1-
Lemmings 2	Strategie	95.01	2
Lester the Unlikely	Jump&Run	94.05	4
Lethal Weapon	Action/J&R	93.06	5
Looney Tunes Basketball	Action/Sport	95.06	2-
Lost Vikings II, the	J&R/Strat.	97.04	1-
Lost Vikings, the	J&R/Strat.	93.07	1-
L. Matthäus Super Soccer	Sport	95.10	4+
Lucky Luke	Action/Adv.	97.09	2+
Lufia	Rollenspiel	97.02	1-
Lufia & T. Fortress of Doom	Rollenspiel	94.04	2-
Madden NFL '94	Sport	94.03	1-
Madden NFL '95	Sport	95.02	1-
Magic Boy	Jump&Run	94.10	3-
Magical Quest - Mickey M.	Jump&Run	93.06	1-
Major League Baseball	Sport	94.05	2-
Major Title	Sport	94.01	2-
M. B. präs.: Fever P. Soccer	Action/Sport	95.08	2
Mario is Missing	Strategie	94.05	3
Mario's Time Machine	Lernspiel	94.08	5+
M. Davis' T. Fishing Master	Sport	96.07	3
Marko's Magic Football	Jump&Run	95.10	3+
Marvel Super Heroes	Action	97.02	2-
Mask	Jump&Run	96.03	3+
Maximum Carnage	Action/J&R	94.11	3-
MechWarrior	Action	93.11	2
Mechwarrior 3050	Action	96.02	2-
Mega Man 7	Action/J&R	96.01	2-
Mega Man Soccer	Sport	94.06	4+
Mega Man X	Action/J&R	94.05	2
Mega Man X2	Action/J&R	95.11	3+
Mega Man X3	Action/J&R	96.05	2
Mega-Lo-Mania	Strategie	94.02	3+
Metal Marines	Strategie	94.04	3
Metal Warriors	Action	95.07	2+
M. Jordan: Chaos i.t.W.C.	Jump&Run	95.02	3
Mickey Mania	Jump&Run	94.12	2-
Micro Machines	Rennspiel	95.01	4
Micro Machines 2	Rennspiel	96.02	2

Might & Magic II	Rollenspiel	94.03	2-
Might & Magic III	Rollenspiel	95.05	2+
M. M. Power Rangers	Action	95.01	5-
M. M. P. R. – Fighting Ed.	Prügelspiel	96.02	2-
Milon's Secret Castle	Jump&Run	95.02	2
Mohawk&Headphone Jack	Action/J&R	97.07	3+
Monday Night Football	Sport	94.03	3-
Mr. Do!	Action	97.02	2-
Mr. Nutz	Jump&Run	94.03	1-
Mr. Tuff	Jump&Run	95.07	3
Ms. Pac-Man	Action	97.06	3-
Mystic Quest Legend	Rollenspiel	93.12	2-
Mystical Ninja III	Jump&Run	95.07	1-
NBA All-Star Challenge	Sport	93.07	4
NBA – Give N Go	Sport	96.01	3+
NBA Hang Time	Action/Sport	97.07	3+
NBA Jam	Action/Sport	94.04	1-
NBA Jam Tournament Ed.	Action/Sport	95.03	1-
NBA Live '95	Sport	95.01	2
NBA Live '96	Sport	96.03	3+
NBA Live '97	Sport	97.02	3+
NBA Showdown	Sport	94.03	3+
Newman/Haas Indy Car C.	Rennspiel	95.02	4+
NFL Football	Sport	94.04	4-
NFL Quarterback Club	Sport	95.05	2
NFL Quarterback Club '96	Sport	96.01	2+
NHL '97	Sport	97.01	3-
NHL Hockey '94	Sport	94.03	1-
NHL Hockey '95	Sport	95.01	2
NHL Hockey '96	Sport	96.02	3
N. Mansell's World Champ.	Rennspiel	93.10	2-
Ninja Warriors	Action	95.07	4+
Olympic Summer Games	Sport	96.09	4-
Operation Logic Bomb	Action	93.12	3
Operation Starfi5h	Jump&Run	95.07	4
Oscar	Jump&Run	97.02	4+
Out to Lunch	Jump&Run	93.10	2-
Outlander	Action	93.07	5
Pac-Attack	Strategie	94.01	2-
Pac-in-Time	Jump&Run	95.01	3
Pac-Man 2	Action/Strat.	95.05	4-
Pagemaster, the	Jump&Run	95.01	3-
Paladin's Quest	Rollenspiel	94.02	2+
Peace Keepers, the	Prügelspiel	94.06	4-
PGA European Tour	Sport	97.01	3
Phantom 2040	Action/J&R	96.01	3+
Pinball Dreams	Flipper	94.03	3-
Pinball Fantasies	Flipper	95.03	3-
Pink goes to Hollywood	Jump&Run	94.06	4+
Pinocchio	Jump&Run	96.01	2
Pinocchio	Jump&Run	96.08	2
Pirates of Dark Water, the	Action/J&R	94.08	4+
Pitfall – T. Mayan Adventure	Action/J&R	95.01	2+
Plok	Jump&Run	93.12	2+
Pocky & Rocky	Action	93.10	2-
Pocky & Rocky 2	Action	95.05	2
Pop 'n Twinbee	Shoot 'em Up	93.06	2-
Pop 'n Twinbee – R. Bell A.	Jump&Run	94.04	2+
Populous II	Strategie	94.08	1-
Power Drive	Rennspiel	95.03	3-
Power Piggs of t. Dark Age	Action/J&R	96.12	4-
Powermonger	Strategie	93.08	2
Prehistorik Man	Jump&Run	96.06	2-
Primal Rage	Prügelspiel	95.10	3-
Prince of Persia 2	Action/J&R	96.11	4-
Pugsley's Scavenger Hunt	Jump&Run	93.07	4+
Putty Squad	Jump&Run	95.07	2
Puzzle Bobble	Puzzlespiel	95.06	2+
R-Type III	Shoot 'em Up	94.02	2-
Radical Rex	Jump&Run	94.12	2
Realm	Action/J&R	97.02	3-
Ren & Stimpy: Time Warp	Jump&Run	95.03	keine
Revolution X	Action	96.03	4-
Rise of the Robots	Prügelspiel	95.02	4-
Road Runner	Jump&Run	93.07	2
Robotrek	Rollenspiel	95.03	3+
Rock 'n' Roll Racing	Rennspiel	94.02	1-
Rocky Rodent	Jump&Run	93.12	2
Run Saber	Action/J&R	94.02	3+
Samurai Shodown	Prügelspiel	94.11	2
Saturday Night Slammasters	Prügelspiel	94.10	2
Schlumpfe, die	Jump&Run	94.09	3-
Schlumpfe reisen u. d. Welt	Jump&Run	96.11	2-
Schöne und das Biest, die	Jump&Run	95.02	4-
Scooby Doo Mystery	Action/Adv.	97.07	4+
Secret of Evermore	Action/Adv.	96.02	2
Secret of Mana	Action/Adv.	93.12	1-
Secret of the Stars	Rollenspiel	95.09	2-
Sensible Soccer	Sport	93.12	2
Shadowrun	Action/Adv.	93.08	1-
Shanghai II – Dragon's Eye	Strategie	93.07	2

Shaq-Fu	Prügelspiel	94.12	3
Side Pocket	Sport	94.03	3
Sim Ant	Strategie	94.01	2-
Sim City	Strategie	94.02	1-
Sim City 2000	Strategie	97.02	3+
Skyblazer	Action/J&R	94.03	2-
Smash Tennis	Sport	94.07	1-
Soccer Shootout	Sport	95.07	3+
SOS	J&R/Adv.	94.07	5+
Soul Blazer	Action/Adv.	93.10	2+
Space Ace	Interakt. Film	94.06	6+
Spanky's Quest	Jump&Run	93.08	3-
Sparkster	Action/J&R	94.11	2+
Spawn	Action/J&R	96.04	3+
Spectre	Action	94.06	5
Spider-Man	Action/J&R	95.04	2-
Spindizzy Worlds	Action	93.09	2-
Spirou	Jump&Run	96.11	3+
Spunky's Dangerous Day	J&R/Strat.	94.07	3+
Star Trek: Deep Space Nine	Action/J&R	96.07	3-
Star Trek – Starfleet Acad.	Action/Strat.	95.03	4
Star Trek – T. N. G.	Action/Strat.	95.07	3+
StarFox (StarWing)	Shoot 'em Up	93.06	1-
StarGate	Action/J&R	95.07	3+
Street Fighter Alpha 2	Prügelspiel	97.01	1-
Street Fighter II Turbo	Prügelspiel	93.10	1
Street Racer	Rennspiel	94.12	2-
Striker	Sport	93.09	1-
Stunt Race FX	Rennspiel	94.08	2+
Sunset Riders	Action	93.10	3+
Super Adventure Island 2	Action/Adv.	95.01	2
Super Air Diver	Shoot 'em Up	93.12	2-
Super Aleste	Shoot 'em Up	93.09	1-
Super B.C. Kid	Jump&Run	95.05	2
Super Baseball 2020	Action/Sport	93.11	3+
Super Battleship	Action/Strat.	94.04	4-
Super Battletank 2	Shoot 'em Up	94.10	3
Super Bomberman	Action/Strat.	93.09	2
Super Bomberman 2	Action/Strat.	94.12	2
Super Bomberman 3	Action/Strat.	95.11	2+
Super Bomberman 4	Action/Strat.	96.06	2+
Super Conflict	Strategie	93.07	1-
Super Dropzone	Shoot 'em Up	94.12	3+
Super Family Tennis	Sport	93.09	1-
Super Formation Soccer II	Sport	93.09	3-
Super Ghouls 'n' Ghosts	Action/J&R	94.11	2
Super Godzilla	Prügelspiel	94.10	5+
Super Mario All-Stars	Jump&Run	93.09	1
Super Mario Kart	Rennspiel	93.10	1
Super Mario RPG	Rollenspiel	96.07	1
Super Metroid	Action/J&R	94.08	1
Super Morph	Action/Strat.	95.02	3+
Super Nova	Shoot 'em Up	94.02	3+
Super Off Road	Rennspiel	93.09	3
Super Pang	Action	94.08	4+
Super Pinball – B. the Mask	Flipper	95.02	4-
Super Punch-Out	Prügelspiel	95.04	2-
Super Putty	Action/J&R	94.01	2-
Super Return of the Jedi	Action/J&R	94.12	2-
Super Slap Shot	Sport	93.10	3-
Super Solitaire	Strategie	94.03	3+
Super Star Wars	Action/J&R	94.12	2
Super Street Fighter II	Prügelspiel	94.09	1
Super Strike Eagle	Shoot 'em Up	93.06	2-
Super Tetris 2 & Bombliss	Puzzlespiel	93.10	2+
Super T. Empire Str. Back	Action	94.03	2
Super Tiny Toons – B. B. L.	Jump&Run	93.06	2
Super Troll Islands	Jump&Run	94.02	3+
Super Turricon	Action/J&R	93.11	2+
Super Turricon 2	Action	95.07	1-
Suzuka 8 Hours	Rennspiel	94.11	4
Syndicate	Action/Strat.	95.01	3+
T.M.H.T. – Tourn. Fighters	Prügelspiel	93.12	2
T2 – Judgment Day	Action	94.05	3-
T2 – The Arcade Game	Action	94.06	4+
Tecmo Super NBA Basketb.	Sport	93.07	2+
Terranigma	Adventure	97.01	2+
Test Drive 2	Rennspiel	93.07	4
Tetris 2 (Import)	Puzzlespiel	94.10	2-
Tetris 2	Puzzlespiel	95.11	2-
Tetris Attack	Puzzlespiel	96.11	2+
Tetris Battle Gaiden	Puzzlespiel	94.04	2
Tetris & Dr. Mario	Puzzlespiel	95.04	2
Theme Park	Strategie	95.07	1-
Tim – Der Sonnentempel	Action/J&R	97.05	2+
Tim in Tibet	Jump&Run	96.01	2+
Time Trax	Action	94.08	4
Timecop	Jump&Run	96.03	5
Tin Star	Action	97.06	2+
Tiny Toons: W&W Sports	Sport	94.12	4+
Tom & Jerry	Jump&Run	93.06	3-

Top Gear 2	Rennspiel	94.01	2-
Top Gear 3000	Rennspiel	95.04	3-
Toy Story	Jump&Run	96.04	2
Toys	Action	93.07	4
Troddlers	Action/Strat.	93.08	3+
Troy Aikman NFL Football	Sport	94.12	4
True Lies	Action	95.04	2-
Turn and Burn	Shoot 'em Up	94.10	3-
Ultima – Runes of Virtue II	Action/Adv.	95.02	4-
Ultima VI – T. False Prophet	Rollenspiel	94.08	2+
Unirally	Rennspiel	95.06	2+
Untouchables, the	Action	94.11	3
Urban Strike	Action/Strat.	96.02	3-
Utopia – Creat. of a Nation	Strategie	94.08	2+
Val d'Isère Championship	Sport	94.12	5
Venom/Spider-Man – S. A.	Action	96.01	4
Virtual Bart	Sampler	94.11	4+
Virtual Soccer	Sport	94.03	2+
Vortex	Action	94.12	4+
Wario's Woods	Puzzlespiel	95.07	3
Warlock	Action/J&R	95.05	3-
Waterworld	Action	96.03	3
Wayne's World	Action	93.06	5
We're Back	Jump&Run	93.10	3+
WeaponLord	Prügelspiel	96.02	2
Where in t. World is C. S.?	Adventure	93.10	5
Whizz	Jump&Run	97.02	4+
Wild Guns	Action	95.07	2-
Williams Arcade's Gr. Hits	Sampler	97.08	3+
Wing Comander – S. Miss.	Shoot 'em Up	93.10	2-
Winter Gold	Sport	97.01	3-
Winter Olympics	Sport	94.04	3+
Wizardry V	Rollenspiel	94.06	2-
Wolverine	Action/J&R	95.01	4+
Wordtris	Strategie	93.06	3
World Cup Striker	Sport	94.06	1-
World Cup USA '94	Sport	94.08	2
World Heroes	Prügelspiel	94.01	3-
World Masters Golf	Sport	96.02	2-
Worms	Action/Strat.	96.12	2-
WWF Raw	Prügelspiel	95.01	2
WWF – Royal Rumble	Prügelspiel	93.07	2-
WWF Wrestlemania	Prügelspiel	96.01	3+
X-Kaliber 2097	Prügelspiel	95.01	5
X-Men Mutant Apocalypse	Action	95.07	3
Yogi Bear	Jump&Run	94.10	4
Yoshi's Island	Jump&Run	95.10	1+
Young Merlin	Action/Adv.	93.11	2+
Zero – T. Kamikaze Squirrel	Jump&Run	95.07	2-
Zombies	Action	93.10	2-
Zool	Action/J&R	94.01	3+
Zoop	Puzzlespiel	96.01	2-

GAME BOY

4-in-1 Funpack Vol. II	Sampler	93.11	4
Adventure Island 2	Jump&Run	93.07	3-
Adventures of Lolo	Puzzlespiel	96.07	3+
Aladdin	Jump&Run	94.11	2
Alfred Chicken	Jump&Run	93.08	2
Alien 3	Action	93.06	3-
Alien vs. Predator	Prügelspiel	94.11	5+
Animaniacs	Jump&Run	95.07	3+
Arielle – The Little Mermaid	Action	94.08	4+
Asterix	Jump&Run	93.07	3+
Asterix & Obelix	Jump&Run	95.09	3+
Asteroids & Missile Comm.	Shoot 'em Up	95.11	2-
B.C. Kid 2	Jump&Run	95.05	2-
Baby T-Rex	Jump&Run	93.08	3
Bart & the Beanstalk	Jump&Run	94.05	3-
Batman Forever	Action	95.09	3-
Batman – Animated Series	Jump&Run	93.11	2-
Battle Arena Toshinden	Prügelspiel	96.06	2+
Battle of Olympus, the	Action/Adv.	93.12	3+
Battletoads	Action	93.08	3
Battletoads – Doub. Dragon	Prügelspiel	94.10	4-
Beavis and Butt-Head	Jump&Run	95.11	3-
Bionic Commando	Action/J&R	94.06	3
Blues Brothers – Jukeb. Adv.	Jump&Run	94.11	4-
Bomberman 2	Action/Strat.	95.11	3-
Bomberman GB	Action/Strat.	96.02	3+
Boxxle II	Strategie	93.08	4
Brainbender	Strategie	95.04	3-
Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	94.02	4-
Bubble Bobble 2	Action	93.10	2+
Bubble Bobble Part 2	Jump&Run	95.01	2
Casper	Action	97.03	4-
Castle Quest	Strategie	94.01	1-
Choplifter III	Shoot 'em Up	94.12	2
Chuck Rock	Jump&Run	94.02	3+

Cliffhanger	Action/J&R	94.04	5+
Cool Spot	Jump&Run	94.07	2
Cuthroat Island	Prügelspiel	96.04	5
Daffy Duck	Jump&Run	94.10	3-
Darkwing Duck	Jump&Run	93.06	2
Defender & Joust	Action	96.06	2
Desert Strike	Action/Strat.	95.01	2-
Donkey Kong	J&R/Strat.	94.09	1-
Donkey Kong Land	Jump&Run	95.09	2-
Donkey Kong Land 2	Jump&Run	96.12	1-
Donkey Kong Land III	Jump&Run	97.12	2+
Dr. Franken II	Jump&Run	93.11	3+
Dragon Heart	Action/Adv.	96.08	3+
Dschungelbuch, das	Jump&Run	94.05	2
Earthworm Jim	Action/J&R	95.08	2+
Empire Strikes Back, the	Action/J&R	94.05	4+
F-15 Strike Eagle	Shoot 'em Up	93.06	4
F1 Pole Position	Rennspiel	94.01	3-
Felix the Cat	Jump&Run	93.10	2
Fidgets, the	Jump&Run	94.02	2-
FIFA '97	Sport	97.01	2
FIFA Soccer '96	Sport	96.01	2
Final Fantasy Legend III	Rollenspiel	93.11	1
Fire Fighter	Jump&Run	93.08	3+
Foreman For Real	Prügelspiel	95.11	5+
Galaga & Galaxian	Shoot 'em Up	96.03	3+
Game Boy Gallery	Action	95.05	4-
Game&Watch Gallery	Action	97.06	3+
Garfield Labyrinth	Jump&Run	93.11	3
Gear Works	Strategie	94.01	3+
Glöckner von Notre Dame	Jump&Run	97.10	5+
Golf Classic	Sport	95.02	4+
Great Greed	Adventure	94.01	2+
Hammerin' Harry	Action/J&R	94.01	3+
Hercules	Jump&Run	97.11	5
Hook	Jump&Run	93.11	4
Hugo 2	Action	97.11	2-
Humans, the	Action/Strat.	93.06	2-
Hyper Dunk	Sport	94.04	4+
Indiana Jones 3	Action/J&R	94.01	5+
Iron Man / X-O Manowar	Action/J&R	96.10	2-
Itchy & Scratchy	Jump&Run	95.02	4+
Jelly Boy	Jump&Run	95.03	2-
Jimmy Connors Tennis	Sport	93.12	3+
Judge Dredd	Action/J&R	95.08	4-
Jungle Strike	Action/Strat.	95.04	2
Jurassic Park	Action	93.09	2-
Jurassic Park 2	Action/J&R	95.03	3-
Kid Dracula	Jump&Run	93.06	2-
King of Fighters '95	Prügelspiel	96.08	2+
Kirby's Block Ball	Action	96.08	2
Kirby's Dream Land 2	Jump&Run	95.08	2
Kirby's Pinball Land	Flipper	94.03	1-
Kirby's Star Stacker	Puzzlespiel	97.05	2+
Konami Golf	Sport	94.04	2
L.U.C.I.E.	Strategie	94.09	3+
Lamborghini American Ch.	Rennspiel	94.09	4
Last Action Hero	Action	94.01	4+
Lawnmower Man, the	Action	94.03	3-
Lethal Weapon	Action/J&R	93.06	5
Lucky Luke	Jump&Run	97.09	2+
Madden '95	Sport	95.03	3+
Madden NFL '96	Sport	96.01	3
Mario's Picross	Lernspiel	95.08	2
Matthias Sammer Soccer	Sport	97.06	2+
Maus, die	Adventure	97.11	2-
Max	Action/J&R	94.04	3-
Mega Man 3	Action/J&R	93.06	2
Mega Man 3	Action/J&R	95.06	2-
Mega Man 4	Action/J&R	95.11	2-
Mega Man 5	Action/J&R	96.05	2-
Megalit	Puzzlespiel	95.01	3-
Metroid II - Return of Samus	Action/J&R	94.12	2+
Mickey Mouse	J&R/Strat	94.12	3+
Mickey Mouse V - Zauber.	Jump&Run	96.05	3
Micro Machines	Rennspiel	95.02	2
Micro Machines 2	Rennspiel	96.04	3
M. M. Power Rangers	Action	95.01	6+
Mole Mania	Strategie	97.04	1-
Monster Max	J&R/Adv.	94.12	2+
Monster Truck Wars	Rennspiel	95.02	5+
Mortal Kombat	Prügelspiel	93.10	3-
Mortal Kombat 3	Prügelspiel	96.05	5+
Mr. Nutz	Jump&Run	95.01	2
Ms. Pac-Man	Action	94.10	4+
Muhammad Ali	Prügelspiel	94.01	4
NBA All-Star Challenge 2	Sport	93.07	3-
NBA Jam	Sport	95.02	2-
NBA Jam - Tournament Ed.	Sport	95.08	2
NBA Live '96	Sport	96.01	5-

NFL Quarterback	Sport	94.02	6
NFL Quarterback Club '96	Sport	96.03	3
NHL Hockey	Sport	95.10	4+
Nigel Mansell's World Ch.	Rennspiel	93.12	2-
Olympic Summer Games	Sport	96.09	3-
Out to Lunch	Jump&Run	94.02	4+
Pac-in-Time	J&R/Strat.	95.09	3
Pagemaster, the	Jump&Run	95.01	4+
Palamedes	Strategie	94.11	4-
Pangl	Action	94.01	2
PGA European Tour	Sport	95.10	2-
Pinball Deluxe	Flipper	95.10	3
Pinball Dreams	Flipper	93.11	3+
Pinball Mania	Flipper	96.01	3
Pinocchio	Jump&Run	96.06	3+
Pocahontas	J&R/Adv.	97.02	4-
Pop 'n Twinbee	Shoot 'em Up	94.04	3+
Popeye 2	Jump&Run	93.08	3
Primal Rage	Prügelspiel	96.05	4
Probotector 2	Action/J&R	94.10	2+
Prophecy Viking Child	Jump&Run	94.02	5-
Pugsley's Scavenger Hunt	Jump&Run	93.12	4
Quarth	Strategie	94.11	2+
R-Type 2	Shoot 'em Up	93.08	2+
Race Days	Rennspiel	94.10	3
Raging Fighter	Prügelspiel	93.09	4+
Riddick Bowe Boxing	Prügelspiel	95.11	3-
Rodland	Jump&Run	93.07	3-
Samurai Shodown	Prügelspiel	95.02	2-
Schlümpfe 3, die	Jump&Run	97.11	2+
Schlümpfe, die	Jump&Run	94.09	2
Schlümpfe reisen u. d. Welt	Jump&Run	96.11	2-
seaQuest DSV	Action	95.04	4+
Sensible Soccer	Sport	94.01	2-
Space Date	Action	94.01	3-
Speedball 2	Action/Sport	93.06	3
Speedy Gonzales	Jump&Run	93.12	2-
Spirou	Jump&Run	96.11	2
Spy vs. Spy	Action/Strat.	96.10	3-
Star Trek Generations	Sampler	96.01	5+
Star Trek - The Next Gen.	Action/Strat.	93.09	3
StarGate	Strategie	95.03	2+
Street Fighter II	Prügelspiel	96.02	1-
Street Racer	Rennspiel	96.11	2-
Super Battle Tank	Action/Strat.	96.02	4
Super Chase H.Q.	Rennspiel	95.02	3-
Super Return of the Jedi	Action/J&R	96.02	3+
Super Space Invaders	Shoot 'em Up	95.02	3
Sword of Hope II	Rollenspiel	96.10	2+
Tale Spin	Action	93.06	2-
Tarzan	Jump&Run	94.12	3-
Tenage Mutant H. Turtles III	Action	93.11	2
Tesseract	Strategie	93.12	3-
Tetris 2	Puzzlespiel	95.11	2-
Tetris Attack	Puzzlespiel	97.01	1-
Tetris Blast	Puzzlespiel	96.06	2+
Tetris Plus	Puzzlespiel	97.10	1-
Tim - Der Sonnentempel	Jump&Run	97.09	2
Tim in Tibet	Jump&Run	96.08	3
Tiny Toons 2	Jump&Run	93.11	2
Tiny Toons: W&W Sports	Sport	94.12	4-
Titus the Fox	Jump&Run	93.11	3+
Tom & Jerry: Frantic Antics	Jump&Run	93.09	2-
Top Ranking Tennis	Sport	96.05	3-
Toy Story	Jump&Run	96.08	3-
Track & Field	Sport	96.07	2-
True Lies	Action	95.09	2
Tumble Pop	Jump&Run	93.06	3+
Turtles II - Back fr. t. Sewers	Jump&Run	95.03	2
Urban Strike	Action/Strat.	96.11	3-
Wario Blast f. Bomberman!	Action/Strat.	95.04	2+
Wario Land - SML 3	Jump&Run	94.06	1-
Waterworld	Action/J&R	96.02	4
Wave Race (Import)	Rennspiel	96.06	2
Wave Race	Rennspiel	97.05	2
WCW - The Main Event	Prügelspiel	94.01	3+
Winter Gold	Sport	95.03	4-
Winter Olympics	Sport	94.05	4
Wordtris	Strategie	94.02	3-
World Cup Striker	Sport	94.06	2
World Cup USA '94	Sport	94.10	3
World Heroes 2 Jet	Prügelspiel	95.09	3
Worms	Action/Strat.	96.04	2-
WWF - King of the Ring	Prügelspiel	94.01	4-
WWF Raw	Prügelspiel	95.01	3
Yogi Bear's Gold Rush	Jump&Run	94.10	3
Yoshi's Cookie	Puzzlespiel	93.11	3+
Zelda IV - Link's Awakening	Action/Adv.	93.11	1
ZEN - Intergalactic Ninja	Action	93.09	3+
Zool - Ninja o. t. 9th dim.	Jump&Run	93.12	3+

Zoop	Puzzlespiel	96.03	2-
------	-------------	-------	----

CLASSIC TESTS

Game-Boy-Classic-Tests

B.C. Kid	Jump&Run	95.06	2-
Bomb Jack	Action	96.06	2-
Boulder Dash	Puzzlespiel	95.07	2
Burger Time Deluxe	Action/Strat.	95.04	2-
Dynablaster	Action	94.10	2-
F-1 Race	Rennspiel	95.09	2
Gargoyle's Quest	Action/Adv.	96.12	2-
Golf	Sport	95.05	2-
Mystic Quest	Action/Adv.	95.02	2+
Parodius	Shoot 'em Up	94.06	2+
Probotector	Action/J&R	96.07	2
R-Type	Shoot 'em Up	95.08	2
Race Drivin'	Rennspiel	97.01	2
Revenge of the Gator	Flipper	94.08	2
Star Ocean	Rollenspiel	97.11	1-
Super Mario Land	Jump&Run	94.07	2
Super Mario Land 2	Jump&Run	94.09	1-
Super R. C. Pro-AM	Rennspiel	95.01	2
Tetris	Puzzlespiel	97.07	1

NES-Classic-Tests

Boulder Dash	Action	97.04	2+
Bucky O'Hare	Jump&Run	94.06	2
Castlevania III - Dr.'s Curse	Action/J&R	94.03	2+
Dynablaster	Action	94.09	2-
Elite	Action/Strat.	96.04	1
Faxanadu	Action/Adv.	97.06	2
Gauntlet II	Action/Adv.	96.05	2-
Goonies II, the	Action/Adv.	95.01	2-
Ice Climber	J&R/Strat.	97.03	2
Jackie Chan's Act. Kung Fu	Action/J&R	97.05	2
Kid Icarus	Jump&Run	95.03	2
Life Force	Shoot 'em Up	94.10	2
Mega Man 3	Action/J&R	95.09	3+
Mega Man 4	Action/J&R	94.05	2-
Metroid	Action/J&R	94.06	2+
Mother	Adventure	97.08	2+
Pirates!	Strategie	96.07	2+
Probotector II	Action/J&R	94.04	2+
Snake Rattle N Roll	Action	95.04	2
Solomon's Key	J&R/Strat.	94.08	2
Solstice	Action/Adv.	95.05	2-
Star Wars	Action/J&R	96.06	3+
Startropics	Action/Adv.	97.07	2+
Super Mario Bros.	Jump&Run	94.07	2+
Super Mario Bros. 2	Jump&Run	94.08	2
Super Mario Bros. 3	Jump&Run	95.06	1
Zelda II - The Adv. of Link	Action/Adv.	95.02	2-
Zelda, the Legend of	Action/Adv.	96.03	2

SNES-Classic-Tests

Actraiser	Action/Strat.	96.09	2+
Alien 3	Action/J&R	97.12	2+
Another World	Action/Adv.	95.04	3-
Axelay	Shoot 'em Up	94.06	2-
Blazing Skies	Action	96.06	2-
E.V.O. - Search for Eden	Action/Adv.	96.11	2
F-Zero	Rennspiel	94.10	2+
Final Fantasy II	Rollenspiel	96.05	2+
Final Fantasy III	Rollenspiel	97.05	1
Gradius 3	Shoot 'em Up	95.02	2
J. Conners Pro Tennis Tour	Sport	96.12	1-
Lagoon	Action/Adv.	95.01	2-
Lost Vikings, the	J&R/Strat.	96.09	1-
Lufia & the Fortress of Doom	Rollenspiel	96.10	2-
Parodius	Shoot 'em Up	94.06	1-
PilotWings	Flugsimulator	94.06	2-
Populous	Strategie	95.06	2+
Rock 'n' Roll Racing	Rennspiel	96.08	1-
Sailormoon	Action	96.06	3+
Shadowrun	Rollenspiel	97.06	2+
StarWing	Shoot 'em Up	94.09	1-
Street Fighter II	Prügelspiel	94.10	1
Super Castlevania IV	Action/J&R	94.07	2-
Super Mario World	Jump&Run	94.08	1
Super Probotector	Action/J&R	94.04	1-
Super R-Type	Shoot 'em Up	96.10	2-
Super Star Wars	Action/J&R	97.04	2
Super SWIV	Shoot 'em Up	95.05	3+
Turtles in Time	Action	96.08	2-
U.N. Squadron	Shoot 'em Up	95.03	3+
Young Merlin	Adventure	96.11	2-
Ys III - Wanderers from Ys	Action/Adv.	97.08	2-
Zelda III - A Link to the Past	Action/Adv.	94.08	1

SNES

VERKAUFE

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, Tel.: 06333-3078, Florian

Verkaufe SNES-Spiele, Toy Story, Pinocchio, Donald in Maui Mallard, Schlümpfe 2, EWJ, Warlock, Dschungelbuch, Mega Man X3, SSF2, zu je DM 50, Humans, Mickey Mania zu je DM 30, Tel.: 0209-592381, Julian
SNES + 2 Pads + 17 Spiele (DKC, SMW 1 + 2, F-Zero, Street Fighter, Super Soccer, Plok usw.) + 5 Spieleberater, für DM 600, Tel.: 03601-443888, Guido

Rollenspielfans! Ich habe noch E.V.O., Another World und Chessmaster für SNES! Alle 3 Spiele gesamt DM 150, einzeln je DM 60, Tel.: 05901-561, Reinhold

SNES mit 3 Pads, Action-Replay, 12 Spiele, auch us, günstig, alles VHB, Tel.: 09231-72713, Thorsten

Verkaufe SNES-Spiele, Secret of Mana, Stunt Race FX, Crash Dummies, Super Tennis, Super Soccer, SMW, Turtles in Time + Game Genie, DM 20 je Spiel, Tel.: 035797-73706, Nico

F-Zero DM 40, Super Probotector, Addams Family, Sim City, S. R-Type, S. Mario Kart, Prince of Persia, Aladdin, S. Ghouls 'n' Ghosts, je DM 50, Tel.: 033731-10958, Kevin

Verkaufe NBA Jam, suche Final Fantasy III u. Lufia & the Fortress of the Doom, biete DM 80, Tel.: 04492-1713, zw. 14 u. 15 Uhr, Andreas

SNES u. Pads u. DK 2 + 3, PilotWings u. Zelda + Spieleberater, Super Game Boy u. SMK u. SMW, 3 Game-Boy-Spiele, DM 600, Tel.: 07323-6471, Norbert

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 Joypads und 5 Spielen + ARP 3 + Super-Game-Boy-Adapter, zus. für DM 300, Tel.: 06047-4844, Dietmar

16 SNES-Spiele, z. B. Top Gear I, Offroad, F-Zero, Royal Rumble, EWJ I, Probotector, Addam's Family, Ghouls 'n' Ghosts, Final Fight II us, Phalanx jp,

5-Spieler-Adapter, Programmpad, Tel.: 02501-58613, Jörg

SNES mit 5 Spielen, Sim City, Zelda III, S. Metroid, Secret of Mana, Terranigma, mit Zubehör, für DM 350, Tel.: 0172-563908, ab 18 Uhr, Mario

Lufia, Terranigma, je DM 80, Tim in Tibet, Goof Troop, StarWing, Jungle Strike, EWJ 2, DKC 3, Lost Vikings, Zombies, Blackhawk, Mr. Nutz, Schlümpfe 2, Pac-Man 2, S. Adventure Island II, S. Mario All-Stars, je DM 50 od. alle zus. DM 600, Tel.: 05933-8559, Jürgen

SNES inkl. 1 Pad, SMW, Super Soccer, DM 150, SoE, Illusion of Time, je DM 75, Prince of Persia DM 40, Tel.: 040-515985, ab 20 Uhr, Thomas

Verkaufe SNES mit 4 Spielen, 2 Pads und Multitap für DM 150! (Top-Zustand, alles PAL), Tel.: 04255-1478, Mathias

SNES + 3 Spiele: Earthworm Jim 2, Secret of Evermore komplett, Street Fighter Alpha 2 für ca. DM 200, Tel.: 05171-55518, ab 14 Uhr, Dennis

Verkaufe SNES + 52 Spiele, z. B. DKC 1-3, Lufia u. a., alle Spiele sind PAL u. originalverpackt, komplett für DM 950, weitere Fragen unter Tel.: 0831-68595, Dennis

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

Verkaufe Illusion of Time für DM 100 mit Anleitung (Original)! Tel.: 02324-53456, ab 14 Uhr, Diana

Verkaufe SNES mit 2 Pads, 13 Spielen, z. B. Lufia, Terranigma, Secret of Mana, Worms und Super Game Boy, Preis DM 700 VB, Tel.: 0221-544275, Danny Klose

Verkaufe SNES + 2 Controller DM 120, SGB DM 50, S. F. Alpha 2 DM 60, Yoshi's Island DM 50, SMW DM 20, Kirby's Fun Pak DM 50, Kirby's Dream Course DM 40, Tel.: 06171-980837, Devero

SNES Mr Nutz, Asterix, Plok, Zelda 3, S. R-Type für DM 200, verkaufe auch Game-Boy-Spiele für je DM 29, bitte Preisliste anfordern, Tel.: 02253-8608, Bad-Münstereifel, Sebastian

Verkaufe SNES mit 2 Controllern und den Spielen Super Mario, F-Zero, Super Soccer, Star Trek - The Next Generation u. Secret of Evermore für DM 250, Spiele auch einzeln, Tel.: 06130-7836, Sebastian

Breath of Fire II DM 60, Soul Blazer DM 50, Super Mario World 2 DM 50, Super Metroid DM 50, Illusion of Time DM 50, Secret of Evermore DM 50, Tel.: 03685-707227, Lutz

Tips + Tricks + ARP-Codes + SMW + Hurricanes DM 48, Kirby's Ghost Trap, Tetris, Dr. Mario, je DM 40, Top Secret Spieleberater DM 10, DKC + Spieleberater DM 58, Wave Race 64 DM

80, Turok DM 100 + Versandkosten, Tel.: 06023-970045, Michael

SNES mit 2 Pads + 16 Spielen (z. B. Lufia + Zelda usw.) für DM 700, Tel.: 02202-56504, täglich ab 17 Uhr, Christian

SNES, 4 Controller, 2 Adapter, Joystick und 20 Spiele (ISSD, Mario World 2, Donkey Kong 1, Mario Kart, NHL '94, NBA Jam, Secret of Mana) für nur DM 680, Tel.: 07129-6479, Christian

Verkaufe Lufia II sowie Mystic Quest, suche E.V.O. - Search of Eden, Lufia I und Earthbound, Tel.: 0211-715209, ab 18 Uhr, Birgitt

Wahnsinn! SNES mit Zelda, Secret of Evermore, Super Mario All-Stars und ISSD, auch einzeln verkäuflich, Tel.: 0351-4015299, ab 15.30 Uhr, Dietmar

Lady Stalker mit Verpackung und Anleitung (jp) für DM 130, Tel.: 06881-7072, Christoph

SUCHE

Suche Breath of Fire 1, Lufia & the Fortress of Doom, Final Fantasy III, Mystic Quest Legend, MM X3, Tel.: 05422-7340, ab 17 Uhr, Jens

Suche Mega Man X2, Tel.: 05443-2283, Gino

Mega Man 7, Mega Man X3 und Sailormoon suche ich dringend, Tim Schrader, Jägerpfad 47, 59555 Lippstadt, Tel.: 02941-4279

Suche Lagoon, Treasure Hunter G, Star Ocean, Fire Emblem II, Tactic Ogre, Dragon Quest VI, Arcana, Tel.: 03445-200840, Uwe

Chrono Trigger, Breath of Fire I + II, Final Fantasy 2 + 3, Lufia - Rise of the Sinistrals, Star Ocean, Earthbound zu fairen Preisen, Tel.: 04752-505, Thomas

Suche Action Replay dringend für SNES, zu erreichen unter Tel.: 03594-708700, Jochen

FF III dringend gesucht, Tel.: 04343-7603, Simon

Suche dringend die Paßwörter von Pac-Man 2 und das Paßwort von MS-Pac-Man in Pac-Man 2, Tel.: 02241-82396, Brigitte

TAUSCHE

2 Gegen 1! Tausche Super Ghouls 'n' Ghosts und Actraiser 2 gegen Theme Park (kompl. dt). Tel.: 0261-800569, ab 15 Uhr, Martin

Achtung! Tausche SNES-Spiele gegen N64-Spiele, auch 2 gegen 1! Über 40 Spiele in PAL-Version, ruft an! Tel.: 04392-8282, André

Suche Lufia, Terranigma, tausche Secret of Evermore, Olympic Summer Games, Super Tennis, DKC 1, World League Basketball, Tel.: 09085-90204, Michael

NES

VERKAUFE

Verkaufe NES-Spiele, 1 Spiel je DM 15, Zelda, Mario 1, Mario 3, Pinball, Tel.: 0043-7722-82113, Österreich, Andreas

Verkaufe 2 Nintendos zu je DM 80 u. 2 Controller u. 20 Spiele, z. B. TTF für DM 50, TF für DM 50 u. noch mehr Spiele, 4-Spieler-Adapter für DM 30, Tel.: 0951-55442, Ralf

GAME BOY

VERKAUFE

Verkaufe 6 Game-Boy-Spiele, z. B. Hook, Prince of Persia, Universal Soldier, Jurassic Park usw., alle Spiele DM 20-25, Tel.: 034461-55504, ab 18 Uhr, Enrico

SUCHE

Kaufe Konsolen + Neuheiten + Sammlungen für GB, SNES, N64, PSX, MD usw., einfach anrufen unter Tel.: 0641-970436, Monika

Wer schenkt mir einen Game Boy??? (Gerät bitte nicht in einem so schlechten Zustand), Tel.: 02131-958728, Markus

Action Replay für Game Boy, tausche gegen Spindizzy Worlds, Powermonger (SNES), Tel.: 08341-12767, Alexander

N64

VERKAUFE

Wave Race gegen Blast Corps und SNES-Spiele für DM 30, Tel.: 06772-8913, Torsten (Liebe Grüße an Isa!)

Verkaufe/Tausche N64-Spiele (us + PAL), Gratisliste bei Olaf Gaide, Untergasse 61, 35418 Buseck, Tel.: 06408-6937

Super Mario 64, PilotWings 64, Wave Race 64, Turok u. ISSD 64 für DM 60, alle Spiele mit Anleitung u. Verpackung in Topzustand, Tel.: 0221-4912347, Christian

N64 + Spiele + 1 MB Memory Card für DM 500, NP DM 800 oder tausche gegen gut erhaltene PSX mit Spielen, habe z. B. Turok (uk), Blast Corps u. Star Wars, Tel.: 038482-60415, Martin

Verkaufe Star Wars: Shadows of the Empire DM 90 und Mario Kart für DM 70, Tel.: 039384-27328, Sebastian

Blast Corps + LylatWars + Rumble Pak zus. DM 150, Verkauf nur als Paket, Tel.: 04932-81930, ab 20 Uhr, Uwe

Dringend gesucht! Cruisin' USA (us)

Tausche Blast Corps gegen ein an-

Hey, People, verkaufe meine komplette TOTAL-Sammlung von 6/93 - 11/97 (54 Ausgaben + S. B. 3/96 + N64 Video + 15 div. Ausgaben doppelt für DM 222!!!, TOTAL! 6/93 auch einzeln, für DM 40, Tel.: 05506-

Verkaufe und tausche PSX gegen N64, verkaufe Turok DM 80, Super Mario 64 DM 65, Star Wars: Shadows of the Empire DM 70, Tel.: 02181-479459, Marcel

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!

TOTAL!

Heft-Shop

Im Heft-Shop könnt Ihr TOTAL!-Ausgaben nachbestellen. Füllt dazu einfach den Coupon aus und schickt ihn an untenstehende Adresse!

TOTAL! 3/96

Specials: N64-Software, Killer Instinct 2, NES-Tests: FIFA Soccer '96
NES-Classic-Test: The Legend of Zelda
Tips&Tricks: WeaponLord, Chrono-Trigger-Komplettlösung 1, DKC 2
Poster: Star Wars: Shadows-of-the-Empire

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
Poster: Marvel Super Heroes

TOTAL! 2/97

Specials: Super Mario 64 (Teil 7), Mario Kart 64 (Teil 1), Killer Instinct Gold, Star Wars: Shadows o. t. E., Jahresrückblick '96
SNES-Tests: Lufia, Sim City 2000
GB-Tests: Pocahontas
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 1), KI Gold, Super Mario 64
Poster: Mario Kart 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: Nintendo⁶⁴ — Die kommenden Spiele, Videokult Anime, 64DD-Reportage
N64-Tests: King of Pro Baseball, Wave Race 64
SNES-Tests: The Lost Vikings II
GB-Tests: Mole Mania
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 3)
Poster: Blast Corps

TOTAL! 5/97

Specials: Akte N — Nintendos SNES-Projekte, Fußball-Vergleichstest: ISS 64 vs. FIFA 64,
N64-Tests: KI Gold
SNES-Tests: Tim — Der Sonnentempel
GB-Tests: Wave Race
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 4)
Poster: Star Wars: Shadows of the Empire

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
Poster: Mario Kart 64

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! 11/97



Specials: Wir über uns, Space Station Silicon Valley, Earthworm Jim 3D, Game&Watch-Story
N64-News: Body Harvest, Castlevania 3D, Zelda 64
N64-Tests: Extreme-g, Mace — The Dark Age, Top Gear Rally
SNES-Test: Harvest Moon
T&T: LylatWars, Mischief Makers
Poster: San Francisco Rush

TOTAL! 12/97



Specials: Anime&Manga, Final Fantasy-Report (NES), Kaufftips — Soft- und Hardware, Soundreport
News: Nintendo Space World 97
N64-Tests: DKR, San Francisco Rush, Fußball-Vergleichstest
SNES-Test: Arkanoid
GB-Test: Donkey Kong Land 3
T&T: N64-Special (GoldenEye 007)
Poster: Automobili Lamborghini

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 Nintendo⁶⁴ und die Spiele. Technische Daten, Entwicklungsberichte und Spielebeschreibungen sorgen für den nötigen Überblick. Mit Turok-Riesenposter.

TOTAL!-Special 3/97



Die zweite Ausgabe des **64 fan 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, die Einsicht in ihr Archiv gewähren. Entsprechende Adressen findet Ihr zum Beispiel in der Börse!

Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe
☐	3/96 DM 6,80	☐	6/97 DM 6,80
☐	4/96 DM 6,80	☐	7/97 DM 6,80
☐	5/96 DM 6,80	☐	8/97 DM 6,80
☐	7/96 DM 6,80	☐	9/97 DM 6,80
☐	8/96 DM 6,80	☐	10/97 DM 6,80
☐	9/96 DM 6,80	☐	11/97 DM 6,80
☐	10/96 DM 6,80	☐	12/97 DM 6,80
☐	12/96 DM 6,80		
☐	1/97 DM 6,80		
☐	2/97 DM 6,80		
☐	3/97 DM 6,80	☐	Sonderhefte
☐	4/97 DM 6,80	☐	3/96 DM 5,80
☐	5/97 DM 6,80	☐	1/97 DM 5,80
		☐	3/97 DM 3,90

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

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

Achtung! Bitte vergesst die Versandkosten nicht!
(Inland DM5,-/Ausland DM12,-)
Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

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

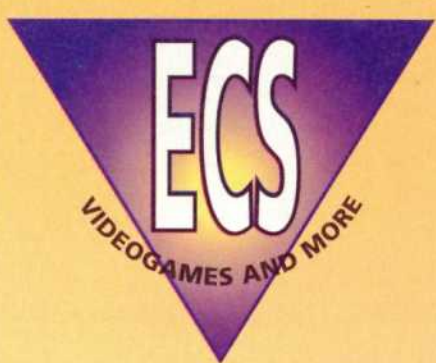
☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!

TOTAL!

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

ADRESSE:
AVC Heft-Shop
Postfach 012 08
23613 Stockelsdorf

Hamburg



Stellinger Weg 9 (Nähe
U-Bahnhof Osterstr.)
20255 Hamburg
Tel.: (040) 40 91 79

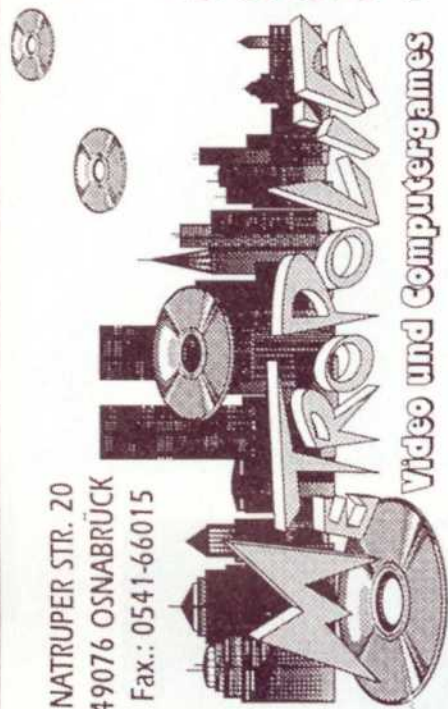
Nintendo⁶⁴
Sega Saturn
Sony PlayStation
Neo•Geo CD
3DO
SNES
PC-CD-ROM
Zubehör
Kabelspezialanfertigungen
Express-Umbau
Animes • Mangas
Importspiele & Zeitschriften

Osnabrück

AN & VERKAUF VON
GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN



0541-
66016
66017



NATURER STR. 20
49076 OSNABRÜCK
Fax.: 0541-66015

München

MEGA DRIVE GAME BOY 3DO JAGUAR CDI PC CD ROM SATURN

**Munich
Software
Center**

... wer sonst!

Grillparzerstr. 42
81675 München
Tel.: 089-470 21 22

Häberlstr. 26
80337 München
Tel.: 089-53 41 15

Theresienstr. 152
80333 München
Tel.: 089-52 27 87

In Zusammenarbeit mit Playcom

COMPUTER KUDAK



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
INTERACTOR Rucksackvibrator dt DM 79,00
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
Cruis in USA* dt DM 89,95
Dark Rift dt DM134,00
Diddi 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
John Madden dt DM124,00
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
NBA Hangtime dt DM129,00
NBA Pro '98* dt DM129,00
NFL Quarterback Club 98 dt DM119,95
Pilotwings 64 kpl. dt DM 99,95
San Francisco Rush dt DM129,00
Snowboard Kids* dt DM 89,95
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
Timon & Pumbaa dt DM 79,00

SEGA SATURN

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
Resident Evil dt. DM 99,00
Sega Touring Car dt. DM 99,00
Warcraft 2 kpl. dt. DM 89,00

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. + Demo CD DM289,00
Command&Conquer 2 kpl. dt. DM 99,00
Crash Bandicoot 2 kpl. dt. DM 89,00
Final Fantasy 7 kpl. dt. DM104,95
Deathtrap Dungeon kpl. dt. DM 89,00
Dreams kpl. dt. DM 89,00
NHL Breakaway '98 dt. DM 89,00
Pandemonium 2 kpl. dt. DM 89,95
Pax Corpus kpl. dt. DM 89,00
Resident Evil DC uncut kpl. dt. DM 84,00
Tomb Raider 2 kpl. dt. DM 99,00
Theme Hospital kpl. dt. DM 89,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 5,95
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Vorbestellungen für *Neuheiten
werden bevorzugt ausgeliefert
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme.
Besondere Bestimmungen für Index-Spiele auf Anfrage.
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

Würzburg

THEO KRANZ GAMES

VERSAND & LÄDEN

SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
PC

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

LADEN & VERSAND
TEL: 0931-571601
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN PASSAU:
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

Storbeck's Gameshop

Laden & Versand

Videogames aus aller Welt

Nintendo

SONY
Playstation

Sega Saturn

Neo Geo CD

PC
CD
ROM

22527 Hamburg

Elbgastr. 28

Tel.-Fax: 040 / 570 25 20

Importspiele • Zubehör • Zeitschriften

Erwin hat in dieser Nacht noch kein Auge zugemacht. Denn er hört in seinen Ohren nur noch Pfeifen und Rumoren. Alles knallt, die Fenster beben, so ist das zu Neujahr eben. Aber Erwin will jetzt Ruhe, also nimmt er seine Schuhe, zieht sich seinen Mantel an und geht zum Kiosk nebenan. Will Ohropax sich holen gehn, da sieht er die TOTAL! dort stehn. Er überlegt ganz kurz und macht sich ans Groschen zählen: sechs Mark achtzig. Da sagt er sich: „Ist mir egal mit Lärm und Krach, ich kauf TOTAL!“.



Yoshi's Story (N64)

Yoshi goes 64 Bit



Endlich ist es soweit! Mit großen Schritten stapft der kleine Yoshi in Richtung Nintendo⁶⁴. In der kommenden Ausgabe der TOTAL! werdet Ihr einen ausführlichen Bericht zum lang erwarteten Jump&Run aus Big Ns Spieleschmiede finden. Nach dem dreidimensionalen Overkill heißt es nun mit Yoshi's Story: Back to the Roots in 2D!



Muskelmänner im Wrestling-Fieber

Ursprünglich kommt WCW vs NWO: World Tour von der Firma Asmik, wird jedoch im Westen von T•HQ herausgebracht. Über 20 Kämpfer warten darauf, im Wrestling-Ring ihre zahlreichen Special-Moves präsentieren zu können. Ob sich das Rumble-Pak-unterstützte Game samt seinem Vierspieler-Modus für Euch lohnt, werden wir wie immer bis auf den letzten Pixel austesten.

WCW vs NWO (N64)



Art of Fighting Twin (N64)

Hau den Lukas



Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft erschien in Japan der 3D-Prügler Virtual Hiryu No Ken für das Nintendo⁶⁴. Die amerikanische Version wird unter dem Titel Art of Fighting Twin erscheinen. Das TOTAL!-Team tritt für Euch in den verschiedenen Spielmöglichkeiten, Versus, Survival, Practice, Team Battle, Circuit und diversen Tournament-Varianten, gegen die neuen japanischen KämpferInnen an. Die Ergebnisse erfahrt Ihr in der TOTAL! 2/98.

TOTAL! in London



Forsaken (N64)

Direkt vor Ort bei Probe recherchiert TOTAL! die neuesten Facts zu Forsaken. Mit Hoverbikes donnert der Spieler durch ein riesiges Höhlenlabyrinth, um selbiges von unangenehmen Zeitgenossen zu säubern. Des weiteren steht Ultra Soccer auf der Liste der Londoner Spieleschmiede. Nach Konamis ISS 64 hat Probe die Fußball-Simulation noch einmal komplett überarbeitet – Ihr dürft also durchaus gespannt sein.

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh) (ViSDP)
stellv. Chefredaktion: Sandra Alter (san), Thomas Hellwig (th)

Redaktion: Frederic Berg (fb), Maris Feldmann (mf), Marco Häntsch (mc), Marcus Höfer (cus), Sebastian Krämer (ska), Tobias Partetzke (tobi)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Hirofumi Yamada
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Art Direction: Britta Jakobsen
Grafik: Nicole Bischof, Hanno Meier
Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremliza Verlagsvertretung, Behringstraße 28 a, 22765 Hamburg
Tel.: 0 40/39 92 32 10, Fax: 0 40/39 92 32 99
Anzeigenleitung: Michael Gremliza (ViSDP)

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag GmbH, Friedensallee 41, 22765 Hamburg,
Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 50 43

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lübeck
Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: The Legend of Zelda © Nintendo
Rare-Logo © Rare
Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 120,-.

Die X-plain Verlag GmbH ist alleinige Inhaberin aller Rechte an „TOTAL! – das unabhängige Magazin“, die als Marke und Warenzeichen beim Deutschen Patentamt geschützt sind.

Nicht vergessen!

TOTAL!

6. Februar 1998

THEO KRANZ VERSAND

Laden/Versand
97070 Würzburg:
Juliuspromenade II

WWW.LOGON.DE/KRANZ

& LÄDEN

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

0180 5211844

0931 / 35 45 222



NINTENDO 64

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

299,-

NINTENDO 64

ANTENNENKABEL	39,-
ANTENNENKABEL ORIG.	49,-
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,-
(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,-
HYPER PAK	49,-
(RUMBLE PAK + MEMORY FKT.)	
LX-4 TREMOR PAK	29,-
BLAST CORPS	114,-
BOMBERMAN 64	89,-
CHAMELEON TWIST (DEZ)	119,-
CLAYFIGHTER 63 1/3	139,-
CRUISN' USA (JAN)	89,-

DARK RIFT	129,-
DIDDY KONG RACING	89,-
EXTREME G	139,-
F1 POLE POSITION 64	99,-
FIFA 98 WM-QUALIFIKAT. (DEZ)	134,-
HEXEN 64	144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129,-
LAMBORGHINI 64	119,-
LYLAT WARS (STARFOX 64)	139,-
MIT RUMBLE PAK	
MADDEN 64	134,-
MARIO KART 64	89,-
MISCHIEF MAKERS	89,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	119,-
NAGANO WINTER OLYMP. (JAN)	144,-
NBA HANG TIME	129,-
NBA PRO 98 (JAN)	139,-
NFL QUARTERBACK CLUB '98	139,-
PILOTWINGS 64	109,-
SAN FRANCISCO RUSH	129,-
SNOWBOARD KIDS (FEB)	89,-
STAR WARS	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TOP GEAR RALLY	139,-
TUROC DINOSAUR HUNTER	99,-
WAVERACE 64	89,-
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY	129,-
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	149,-

SUPER NINTENDO

CASPER	109,-
DONKEY KONG COUNTRY 3	129,-
FIFA 98	84,-
HARVEST MOON	99,-
KIRBY'S DREAM COURSE	49,-
KIRBY'S GHOST TRAP	49,-
LAMBORGHINI	89,-
LOST VIKINGS 2	69,-

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL 29,-
REXI DT. HUND 19,-
POCKET MAX DT. HUND 29,-

SUPER NINTENDO

LUCKY LUKE	119,-
NBA HANGTIME	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,-
DSCHUNGELBUCH - CLASSICS	44,-
GLÖCKNER VON NOTRE DAME	69,-
GOEMON	59,-
GREMLINS 2	39,-
HERCULES	69,-
HUGO 2	57,-
JURASSIC PARK	59,-
LUCKY LUKE	64,-
MATTHIAS SAMMER SOCCER	57,-
DIE MAUS (SENDUNG M.D. MAUS)	69,-
SUPERMAN	64,-
TETRIS PLUS	49,-
TUROC	49,-
WWF SUPERSTARS 3	64,-

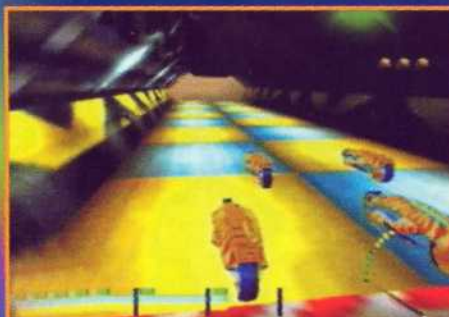
ANGEBOT DES MONATS

64 Power 12/97:
86%

F1 Pole Position 99,-

NEUJAHRSSANGEBOTE

Turok (N64) 99,-	Multi Rac. Champion 119,-
Int. Sup. Soccer 64 129,-	Hugo 2 57,-



Extreme G 139,-



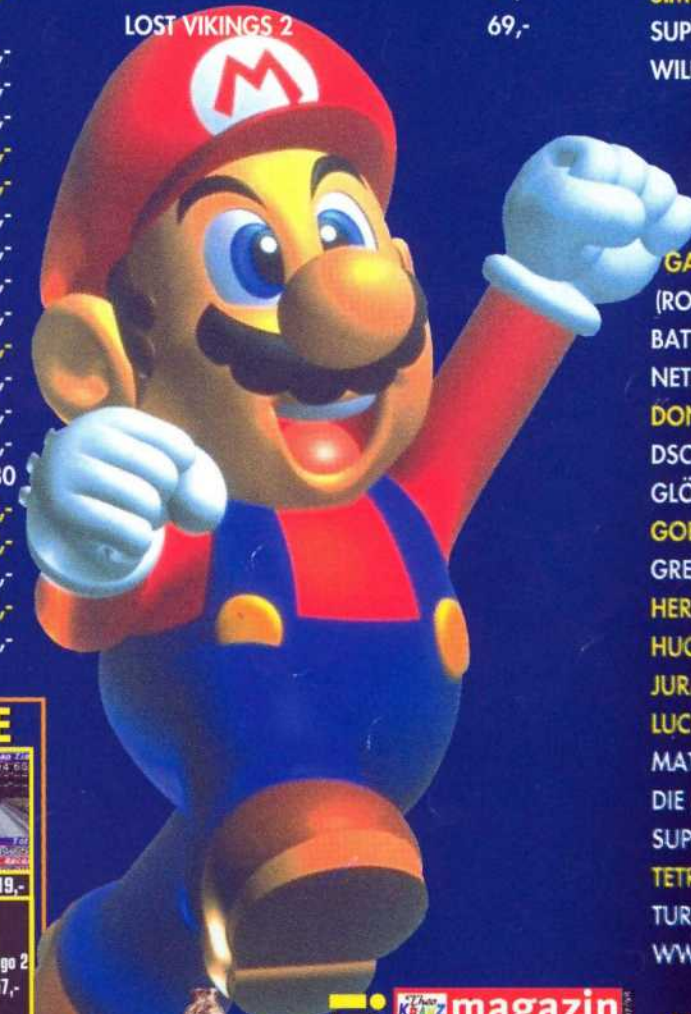
FIFA 98 134,-



Diddy Kong Racing 89,-



Nagano Winter Olym. 144,-



JETZT NEU!



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

NEUJAHRSSANGEBOTE:

TUROC (N64)	99,-
HUGO 2 (GB)	57,-
MULTI RACING CHAMP. (N64)	119,-
INT. SUPER. SOCCER (N64)	129,-

AUSTRIA EXPRESS BESTELL-HOTLINE

TEL: 0049

85 17 37 77

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

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE 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.

STUP

Begeben Sie sich direkt zum Kiosk!



Setzen Sie sich nicht vor den Fernseher! **ZAP...**

NEIN... kein Geld für Blödsinn ausgeben!

Kaufen Sie das neue automobil! **NA ALSO...**

BRAV... Dort können Sie viele interessante Tests, Vergleiche, News, Reportagen, Internetnews und vieles mehr lesen ...

das neue
automobil

für DM 3,80