

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴

SUPER NINTENDO

GAME BOY

Specials

- Im Gespräch: Shigeru Miyamoto
- Fußball: Großer Genreüberblick
- Helpline-Special: Lufia (SNES)
- Import-Kult: Sailor-Moon-Games (SNES)

Tests & Infos

- WCW vs. NWO: World Tour (N64)
- Virtual Hiryo No Ken (N64)
- Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 (N64)
- Tetrisphere (N64)
- FIFA 98 – Die WM Qualifikation (N64)
- Tamagotchi (GB)



EXTRA: RIESENPOSTER



FIGHTERS DESTINY

DIE HOHE KUNST DES KAMPFES

■ 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
Castlevania Legend	dt	59.99
Cut Throat Island	dt	59.99
Donkey Kong Count. 2	dt	69.99
Donkey Kong Count. 3	dt	119.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	89.00
Harvest Moon	dt	94.00
Hebereke 2	dt	79.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	79.00
Kirbys Ghost Trap	dt	79.99
Lamborghini	dt	89.00
NHL Hockey 96	dt	109.00
NHL Hockey 97	dt	99.99
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	dt	69.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	89.00
Terranigma	dt	89.99
Tim im Sonnentempel	dt	109.00
Tim in Tibet	dt	89.99
Timon & Pumbaas	dt	74.99
Toy Story	dt	99.95
Whizz	dt	79.99

Sonderangebote

Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Beauty and the Beast	dt	44.99
John Madden 95	dt	39.00
Kirbys Dream Course	dt	39.00
Mario Basler Soccer	dt	49.00
Mr. Do!	dt	44.99
Power Piggs	dt	49.99
Revolution X	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00

Super NES-Zubehör

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



Game Mag. Mogelmodul	dt	19.99
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad SN6	dt	24.99
Joypad SN8	dt	29.99
Joypad SNES Schwarz	dt	19.99
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 Liebessystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CD, Video CD, SNES, CDI, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

GAME BOY

Die Maus	dt	69.00
Donkey Kong Land 3	dt	64.99
Dschungelbuch	dt	44.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	59.00



Glöckner v. Notre D.	dt	59.00
----------------------	----	-------



Hercules	dt	64.99
Hugo 2	dt	59.00
James Bond 007	dt	69.00
Lamborghini	dt	54.99
Lost World	dt	59.00
Monopoly	dt	59.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Schlümpfe 2	dt	59.99
Schlümpfe 3	dt	64.99
Super Mario Land 4	dt	64.99
Tamagotchi	dt	64.00
Tetris Plus	dt	44.99
Tim in Tibet	dt	59.00

Turok	dt	44.99
Waterworld	dt	49.00
Worms	dt	59.00

Sonderangebote

F1 Race	dt	29.00
PGA European Golf	dt	34.99
Space Invader (SGB)	dt	39.99
Yoshi's Cookie	uk	39.00

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
Linkkabel GB Po/CI	dt	24.99

NINTENDO 64

Alien 4	dt	149.00
Blade & Barrel	dt	139.00



Bomber Man 64	dt	89.00
Clayfighter 63 1/3	dt	139.99
Cruis'n USA	dt	89.00
Dark Rift	dt	134.99



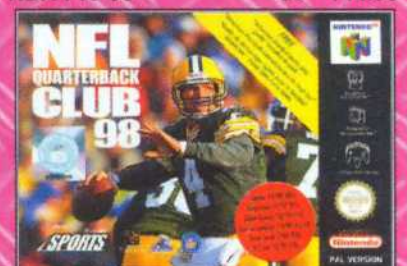
Diddy Kong Racing	dt	89.00
Earth Worm Jim	dt	149.00
Extreme G	dt	129.99



F1 Pole Position	dt	124.99
------------------	----	--------

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

Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	134.99
Fighters Destiny	dt	129.99
Forsaken	dt	149.99
G.A.S.P.	dt	144.00
Goemon	dt	149.00
Hybrid Heaven	dt	149.00
Int. Superstar So. 64	dt	129.99
James Bond 007	dt	149.99
John Madden Footb. 64	dt	139.00
Lamborghini 64	dt	139.99
Lylat Wars	dt	139.00
Multi Champ. Racing	dt	139.99
Nagano Olympics	dt	149.99
NBA Jam 64	dt	139.99
NBA Pro 98	dt	144.99



NFL Quarterback C. 98	dt	129.99
NHL Breakaway 98	dt	139.00
Rev Limit	dt	139.00
Robotron X	dt	149.99
San Francisco Rush	dt	129.99
Snowboard Kids	dt	89.00
St. Andrews Golf	dt	139.00
Tetrisphere	dt	89.00
Turok	dt	109.00
Turok	uk	109.00
Wayne Gret. Hockey 2	dt	159.00
WCW World Wrestling	dt	144.00
Wild Choppers	dt	139.00
Yoshi's Story	dt	109.00

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	29.99
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Game Buster	dt	104.99
Gamekiller	dt	64.99
Joypad Nintendo 64	dt	54.00
Joypad N64 rot	dt	54.99
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Joypad N64 Standard	dt	49.00
Joypad N64 SV-303	dt	44.99
Joypad Super SV-300	dt	54.99
Lenkrad & Pedale De.	dt	129.99
Lenkrad incl. Pedale	dt	129.99
Memory Card 1 Meg	dt	34.99
Memory Card N64 256K	dt	24.99
Memory Card 5 Meg	dt	69.99
Nintendo 64 & Turok	dt	389.00
Nintendo 64 o. Spiel	dt	299.00
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 Adapter FX	dt	49.99
Verlängerung Joyp. 64	dt	19.99

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

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

• Vorbestellung möglich.

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

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

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

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

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

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

EDITORIAL

Nintendomania LXIV

Electronic Entertainment Expo, European Computer Trade Show, Space World/Shoshinkai, Tokyo Game Show – ein Branchenerignis jagt das nächste, und wenn ein Videospieler-Entwickler etwas Neues zu verkünden hat, dann feiert er die Weltpremiere in jüngster Zeit vorzugsweise auf einer dieser Großveranstaltungen. Mehr als 25 Jahre sind seit dem ersten erfolgreichen Automaten-Videospiel, Ataris Pong, ins Land gegangen, doch noch immer ist Deutschland im internationalen Vergleich tiefste Provinz. Glücklicherweise sind Nintendo & Co bestrebt, Videospiele auch hierzulande ins Licht der Öffentlichkeit zu rücken und Videospiele als wesentlichen Bestandteil der Unterhaltungselektronik zu etablieren. Die Internationale Funkausstellung in Berlin, die Nürnberger Spielwarenmesse und neuerdings auch die CeBIT Home in Hannover sind willkommene Gelegenheiten, um das Neuste vom Neusten den Augen von Funk, Fernsehen und Printmedien zu präsentieren. Anfang Februar steht wieder einmal Nürnberg auf dem Programm, und wir hoffen, daß Nintendo sich in die Karten schauen läßt und nicht damit hinter dem Berg hält, was für 1998 so alles geplant ist. Kommt die Pocket Camera? Wird es wenigstens noch ein

einziges, neues Super-Nintendo-Spiel geben? Sollte Nintendo vielleicht sogar einen Termin für das sehnüchtig erwartete *The Legend of Zelda – The Ocarina of Time* bekanntgeben? Ist Pocket Monsters auch ein Thema für Deutschland?

Eins ist jedenfalls positiv anzumerken: Die Monate Januar und Februar, sonst traditionell eine spielearme Zeit, sind in diesem Jahr mit überraschend vielen Neuerscheinungen gespickt – in erster Linie natürlich für das N64, eine Handvoll für den Game Boy und immerhin noch einen Vertreter für das SNES. Im vergangenen Jahr war die Lage noch ganz anders. Im Vormonat der N64-Premiere (wir erinnern uns noch an die unselige Vorverkaufsaktion mit 64 DM Anzahlung) machte das SNES mit neun Tests letztmalig den Löwenanteil in der TOTAL! aus. Wir sind jedenfalls gespannt, ob sich jemand von Nintendo in Nürnberg noch an den 16-Bitter erinnern kann („SNES, war das nicht dieser graue Schuhkarton Ende der 80er Jahre?“) – aber wir würden nicht darauf wetten.

Wie dem auch sei, wir wünschen auch den Nicht-N64-Besitzern viel Spaß mit dieser Ausgabe!

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

Yoshi's Story

Die Niedlichkeit in Person

20

**Fighters Destiny versus Virtual Hiryo No Ken**Kampfsport auf dem Nintendo⁶⁴

24

28



Fighter's Destiny (N64)



Virtual Hiryo No Ken (N64)

**FIFA 98 und Tetrisphere**

Ballkünstler und Gehirnakrobaten

32

40



FIFA 98 – Die WM Qualifikation (N64)



Tetrisphere (N64)

SPECIALS

Genreüberblick – Fußballspiele . . .37
 Wertungsregister –
 NES-Tests und -Classics sowie
 aktuelles N64-Zubehör51

NEWS

Bio Freaks (N64)10
 Body Harvest (N64)10
 Cruis'n USA (N64)7
 Monopoly (N64)9
 Mortal Kombat
 Mythologies – Sub-Zero10
 N64-Release-Liste12
 Nagano Winter
 Olympics '98 (N64)11
 Nectaris (GB)11
 NHL Breakaway '987
 Wheel of Fortune (N64)7
 WWF Warzone (N64)8
 Zelda 64 (N64)6

INTERVIEWS

Shigeru Miyamoto – Nintendos Spiele-Guru über aktuelle Projekte . . .52

REPORTAGEN

Probe – Neues von den extreme-G-Machern62
 Rare – Ein Besuch bei der renommierten Spieleschmiede in England (Teil 2)56
 Sailor Moon – Anime mit Kultstatus66

PREVIEWS**NINTENDO64**

Fighters Destiny24
 Yoshi's Story20

TESTS**NINTENDO64**

Dual Heroes30
 FIFA 98 – Die WM Qualifikation . . .32
 Snowboard Kids64
 Tetrisphere40
 Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 . . .31
 WCW vs. NWO – World Tour26
 Virtual Hiryo No Ken28

SNES

FIFA 98 – Die WM Qualifikation . . .35

GAME BOY

FIFA 98 – Road to World Cup	36
Superman	49
Tamagotchi World	47
Taz Mania	48
The Lost World	46

TIPS & TRICKS

Action-Replay-Codes	72
Helpline	74
Diesmal bieten wir allen Lufia-Begeisterten ein kleines Special, in dem wir Eure am häufigsten gestellten Fragen beantworten und die schwierigsten Probleme klären.	
Shorties	68

RUBRIKEN

Börse	78
In unserem Kleinanzeigenteil findet Ihr gebrauchte Spiele, Konsolen und allerhand Zubehör. Besonders für Sammler und Schnäppchenjäger dürfte das reichhaltige Angebot interessant sein. Wer sich von seinen guten Stücken trennen möchte, findet auf Seite 80 ein Börsenformular, das einfach ausfüllen ist und an uns zur Veröffentlichung geschickt werden kann.	

Editorial	3
Händlerregister	81
Heftshop	73

Eine Ausgabe verpaßt? Kein Abonnement? Auf der Suche nach einem älteren Test oder speziellen Tips und Tricks? Kein Problem! Zurückreichend bis Ausgabe 3/96 können alle Hefte und natürlich auch die Sonderbände ganz einfach nachbestellt werden.

Impressum	82
Leserbriefe	14

Schreibt uns, was Euch auf dem Herzen liegt! Habt Ihr Fragen, Kritik, Anregungen oder Verbesserungsvorschläge, Zeichnungen oder Fotos, dann nur zu! Wir versuchen, die wichtigsten Themen eines Monats zusammenzufassen und Euch ausführlich zu antworten.

Leser-Charts	42
--------------	----

Die Seiten zum Mitmachen und Gewinnen: Schickt uns Eure Ranglisten! Auf diesen Seiten findet Ihr die aktuellen Charts in der geordneten Übersicht für alle gängigen Systeme.

Poster: Fighters Destiny	50
TOTAL!-Intern	50

Auf dieser Seite geben wir unsere ganz persönlichen Meinungen zu aktuellen Spielen wieder. Dort findet Ihr gelegentlich auch Kuriositäten aus der Welt der Videospiele.

Vorschau	82
----------	----

Interview mit Shigeru Miyamoto

Was machen Nintendos Projekte?

52



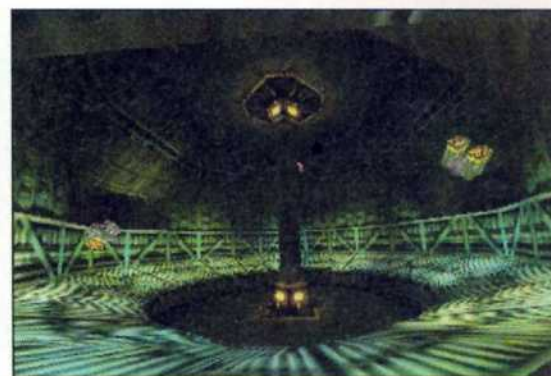
Probe Entertainment

Was uns nach extreme-G erwartet

62



Die Brutstätte der Games von morgen



Forsaken (N64)

Sailor Moon

Die Import-Spiele der Kultserie

66

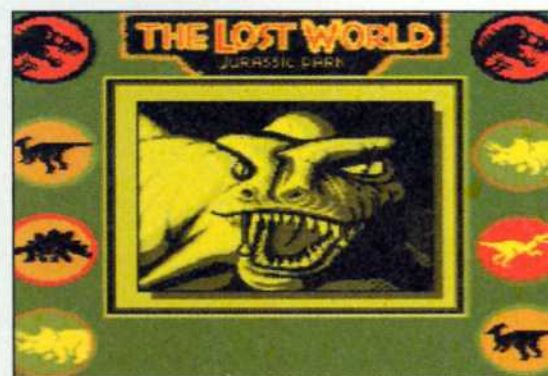


Sailor Moon-Spiele im typischen Anime-Look

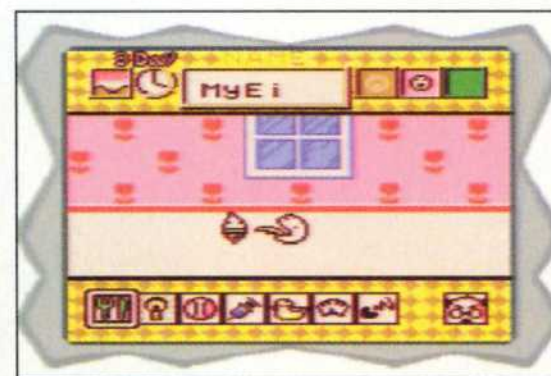
Nachschub für den beliebten Game Boy

46

47



The Lost World (Game Boy)



Tamagotchi World (Game Boy)

TOTAL!
NEU

Baseball Invasion

Gleich drei Baseball-Titel stehen in den kommenden Monaten auf den Release-Listen der Hersteller. Nintendos *Major League Baseball featuring Ken Griffey* wurde jüngst von Ende März auf Anfang Mai verschoben, da die Programmierer sich nachträglich entschlossen haben Sprachsamples einzubauen. Acclaim versucht bereits im April, spätestens aber Anfang Mai, *All-Star Baseball '98* zu veröffentlichen. Das Spiel läuft, wie auch *NFL Quarterback Club '98*, im hochauflösenden Modus. Als dritte im Bunde gab GT vor wenigen Tagen bekannt, ebenfalls ein Baseball-Spiel in der Entwicklung zu haben. Über den Titel namens *Mike Piazza's Strike Zone* sind keine Details bekannt, er soll laut GT aber auf jeden Fall noch in diesem Frühjahr erscheinen.

Hände hoch!

Verschiedene Hardware-Entwickler (z. B. Innovation Technologies) basteln derzeit an Lightguns für das N64. Soviel Engagement ist sehr lobenswert, das Problem an der Sache ist jedoch, daß es bislang keine Ankündigung für ein Spiel gibt, in dem eine Lightgun eingesetzt werden kann.

Bomberman – Die Rückkehr

Bomberman's N64-Debüt ist erst knappe drei Monate her, da kündigt Hudson Soft bereits den Nachfolger an. In Japan soll das Sequel bereits im Frühjahr erscheinen, ob und wann das Spiel in Europa veröffentlicht wird, ist derzeit noch nicht bekannt.

Neues aus Hyrule

Um den Zelda-Fans die Wartezeit auf *The Legend of Zelda – The Ocarina of Time* zu verkürzen (in Deutschland wird es vermutlich erst im Winter erscheinen), veröffentlichte Nintendo ein paar neue Screenshots. Leider gibt es kaum neue Infos zu dem N64-Sequel der erfolgreichen Rollenspielserie. Viel mehr als in unserer ausführlichen Preview der vorangegangenen TOTAL! (1/98) bereits zu lesen war, gibt es auch diesen Monat nicht zu berichten. Doch wie heißt es so schön: Ein Bild sagt mehr als tausend Worte.



Diese Bilderserie zeigt sehr gut, wie Link als junger Bengel von einer seltsamen Kreatur Lehrstunden in Sachen Bombenlegen erhält. Der heißsporige Link läßt sich natürlich nicht zweimal einladen und probiert die Tips sogleich aus.



Es gibt viel zu entdecken, zum Beispiel auch diese geheimnisvolle Halle. Das große schwarze Symbol im Boden der Halle soll angeblich magische Kräfte haben, die Link erst wecken muß ...

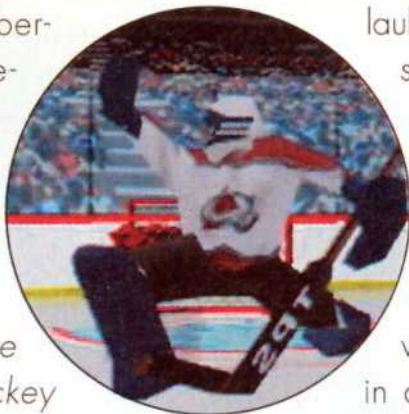


Das Abenteuererleben ist kein Zuckerschlecken. In diese Szene müßt Ihr Euch mit einem Holzstab gegen eine gigantische Eidechse zur Wehr setzen. Wenn Link einen Gegner besiegt hat, hinterläßt dieser mitunter Herzen, die dann aufgesammelt werden können um seine eigene Energie aufzufrischen. Nach dem Sieg über die Eidechse bleiben auch einige Rupien (die Währung in Hyrule) zurück, die Link sich in die Tasche stecken darf. Rote Rupien sind wie gehabt mehr wert als grüne.



Acclaim führt Euch aufs Glatteis

Acclaim ist nicht zu stoppen. Schon im vergangenen Jahr konnte der Hersteller mit *Turok – The Dinosaur Hunter*, *extreme-G* und *NFL Quarterback Club '98* überzeugen. Ende Februar soll mit *NHL Breakaway '98* bereits der nächste Hit erscheinen. Im Gegensatz zu *Midways Wayne Gretzky's 3D Hockey* handelt es sich bei diesem Eishockey-Spiel weniger um einen Actiontitel als vielmehr um eine Simulation. Grafisch macht das Spiel bereits einen ausgezeichneten Eindruck. Dafür sind nicht nur die aufwendig gestalteten Spieler und Stadien und die vielen Animationen verantwortlich, auch die Bildschirmauflösung trägt ihren Teil dazu bei. Es kommt zwar nicht die ganz



hohe Auflösung (640 x 480 Bildpunkte) wie bei *NFL QC '98* zum Einsatz, doch die verwendete mittlere Auflösung (512 x 240 Bildpunkte) erlaubt bereits eine wesentlich detailliertere Darstellung als der Standardmodus mit seinen 320 x 240 Bildpunkten. Sobald wir ein Testmuster in die Finger bekommen, werden wir dieses auf Herz und Nieren prüfen und das Ergebnis abdrucken – vermutlich schon in der kommenden Ausgabe.



Der ballführende Spieler ist Keith Tkachuk, derzeit unter Vertrag bei den Phoenix Coyotes. Er gibt auf Wunsch Tips zur Aufstellung und Strategie



Ich kaufe ein Aaaahhhh!



Glücksrad, dieser Name bürgt (so glauben einige Menschen) für Qualität, nicht nur in unseren Breitengraden. In Amerika, dem Mutterland der Dauerwerbesendung (*Wheel of Fortune*), veröffentlichte GameTek vor einigen Wochen das Nintendo⁶⁴-Spiel zur Buchstabensuppe. Was sollen wir dazu nur sagen? Wem das schnarchige Spielkonzept vom Erraten englischsprachiger Wörter und Sätze den Import-Preis von 180 Mark wert ist, dem können wir auch nicht helfen. Alle anderen fragen lieber ihren Arzt oder Apotheker nach billigeren Methoden, den Verstand zu verlieren, oder melden sich beim Sender SAT 1 an, denn beim echten Glücksrad kann man wenigstens ein paar Preise gewinnen – quasi als Schmerzensgeld.



Wie auch beim Original können drei Spieler gegeneinander antreten



GameTek kennt keine Gnade. Auch *Jeopardy!* wurde bereits angekündigt

Und es kommt doch



Im Januar sollte *Cruis'n USA* bereits erschienen sein. Der Nachfolger, *Cruis'n World*, ist bereits in Arbeit

Bereits in Ausgabe 5/97 unterzogen wir die Import-Version von *Cruis'n USA* einem Test. Leider konnten bis auf die stattliche Anzahl von 14 Strecken und dem Zweispieler-Modus keine positiven Eigenschaften bescheinigt werden. Die Umsetzung des 32-Bit-Automaten steuert sich viel zu schwammig, das Streckendesign ist belanglos, und der Grafikaufbau leidet unter Ruckeln. Daß in Amerika trotzdem über eine Millionen Module verkauft wurden, liegt vermutlich an dem mangelnden Software-Angebot zum Zeitpunkt der Veröffentlichung. Gleichzeitig dürfte dieser Verkaufserfolg der Grund dafür sein, daß das Game Ende Januar auch in Europa erschienen sein sollte. Ob das Spiel eine anständige PAL-Anpassung erhalten hat, werden wir bis zur kommenden Ausgabe überprüfen, bis zum Redaktionsschluß war von Nintendo kein Testmuster zu bekommen.

**TOTAL!
NEU**

Ein Tombstone in Ehren ...



Mit Showeinlagen wie Power Bombs, eingesprungenen Kehlkopfgrätschen und halbsbrecherischen Tombstones (Grabsteinen), eine Spezialität des Undertakers (Leichenbestatters) kämpfen Wrestler um den Meister-



schaftstitel ihres Verbandes. Wenn nichts dazwischen kommt, können N64-Besitzer ab Mai im Ring der WWF kräftig mitmischen. Sculptured Software programmiert derzeit im Auftrag von Acclaim das Wrestling-Spiel WWF Warzone.

Keine leichte Aufgabe, denn das Spiel wird sich mit WCW vs. NWO – World Tour von T•HQ messen müssen, das wir jüngst für gut befunden haben (vergleiche S. 26–27). Doch die Entwickler geben sich zuversichtlich, den Konkurrenten zu übertrumpfen. Mit einem realistischen Look dank digitalisierter Texturen, umfangreicheren Optionen und wesentlich mehr Techniken soll WWF Warzone Paroli bieten. Darüber hinaus soll das Spiel mit Online-Kommentaren und Motion-gecaptureten Animationen aufwarten. Soweit, so gut, ob die Programmierer ihre Wünsche umsetzen können, bleibt abzuwarten. Die ersten Screenshots sehen bereits sehr interessant aus. Bleibt nur zu hoffen, daß wir möglichst bald das Joypad in die Hand nehmen dürfen, um das Game gründlich (vor allem in puncto Spielbarkeit) unter die Lupe nehmen zu können. Sobald es etwas Neues zu diesem Titel gibt, informieren wir Euch natürlich sofort darüber.



Gehe in das Gefängnis ...



Kaum zu glauben, was der Game Boy alles kann! Die deutsche Firma Hasbro Interactive produziert derzeit einen absoluten Brettspielklassiker im Miniformat. Erste Spielversuche mit

dem noch unfertigen Monopoly-Modul gaben Anlaß zum Staunen. Das Game wurde überraschend gut in Szene gesetzt und hält sich nah an die Vorlage. Ereignis- oder Gemeinschaftskarten werden sogar mit kleinen Zwischensequenzen versüßt, die Menüs sind gut verständlich und einfach zu handhaben. Bis zu vier Spieler können ab März über Los gehen oder einen Spaziergang in der Schloßallee unternehmen. Anlaß zum Schmunzeln geben die Beträge, um die es geht, denn die sind aufgrund der bisher wohl kleinsten Ausgabe von Monopoly auch geschrumpft. Wer nicht aufpaßt, dem kann eine Miete von 8 DM das Genick brechen.



Wario ist gewachsen



Seit Wario von Mario aus Marios Schloß vertrieben wurde, verbringt Wario seine Zeit damit, Piraten zu beklauen und zu erpressen (Wario Land, GB) oder andere Nintendo-Charaktere beim Kartfahren zu schikanieren (Mario Kart 64, N64). Nun läßt er es auf dem Game Boy wieder tüchtig krachen. In Wario Land 2 schlüpft Ihr erneut in die Rolle des Bösewichts und unterstützt ihn bei seinen Machenschaften.

Neben den bewährten Features und einiger neuer Ideen, sorgt das Modul durch seine für ein GB-Spiel gigantische Speichergröße für eine positive

Überraschung. Wario Land 2 ist das erste GB-Modul, das über satte 8 MBit verfügt – das entspricht der doppelten Menge des Vorgängers oder Super Mario Land 2 und sogar der 16fachen (!) des GB-Klassikers Super Mario Land.

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

Madcatz 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.....	86.-
CHAMELEON TWIST.....	114.-
CLAYFIGHTER 63 1/3.....	109.-
DARK RIFT.....	127.-
DIDDY KONG RACING.....	85.-
EXTREME G.....	129.-
FI POLE POSITION.....	127.-
INT. SUPERSTAR.....	127.-
SOCCER 64.....	127.-
LAMBORGHINI 64.....	127.-
Lylat Wars (Starfox 64) incl Rumble Pak.....	127.-
Mario Kart 64.....	86.-
Mischief Makers.....	86.-
MULTI RACING.....	126.-
CHAMPIONSHIP.....	134.-
NAGANO OLYMPICS.....	125.-
NBA Hang Time.....	128.-
NBA (in the Zone) Pro 98.....	128.-
NFL QUARTERBACK.....	125.-
CLUB 98.....	106.-
PILOTWINGS 64.....	125.-
STAR WARS.....	86.-
Super Mario 64.....	24.80
Super Mario 64 Spieleberater.....	127.-
Top Gear Rally.....	109.-
TUROK Dinosaur Hunter.....	86.-
WAVE RACE.....	128.-
Wayne Gretzky 3d (Ice) Hockey.....	125.-
JOUST X.....	127.-
HEXEN 64.....	125.-
FIFA 98.....	127.-
San Francisco Rush.....	127.-
MADDEN 64.....	85.-
SNOWBOARD KIDS.....	88.-
CRUISN USA.....	105.-
YOSHIS STORY.....	138.-
GOEMON.....	134.-
GASP.....	138.-
WCW (Wrestling) VS NWO.....	125.-
NHL BREAKAWAY 98.....	125.-
FIGHTERS DESTINY.....	125.-

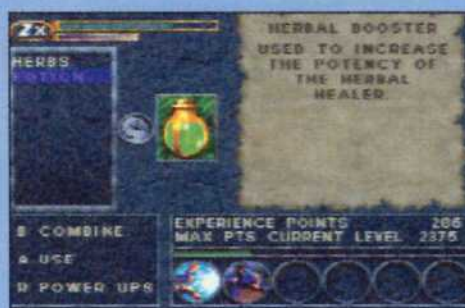
Unsere Spiele sind für Deutschland vorgesehen - also keine Probleme!

Tel 07021-976860
Fax 07021-976861

Unsere ausführliche Preisliste gegen I.10 in Briefmarken.
SPIELE 3000 · Schieferweg 21 · 73275 Ohmden

TOTAL!
NEU

Der Rest der Welt — kurz gebraten, frisch serviert



Das Benutzen von Heilkräutern und anderen aufgesammelten Objekten ...



... soll dem Spielablauf einen Hauch von Adventure-Feeling vermitteln



Die Abfrage der Steuerung ist sehr ungenau, Sprünge sind reine Glückssache. Schade eigentlich, denn in *Mortal Kombat Mythologies – Sub Zero* sind Sprünge ein wichtiges Element, da es sich um ein

seitwärts scrollendes Prügelspiel à la *Final Fight* oder *Batman Returns* handelt, in dem ihr oftmals Abgründe überwinden müßt (erinnert an *Prince of Persia*). Um der schlechten Bedienbarkeit die Krone aufzusetzen, dreht sich der Charakter nicht automatisch in seine Laufrichtung, sondern muß per Knopfdruck dazu gebracht werden – Hektik ist somit vorprogrammiert. Unser Tip für alle, die ihr Taschengeld lieb haben: Finger weg von diesem Spiel!

SCHLECHTER EISMANN

Erstmals kann der BPJS gedankt werden, denn ein offizieller Release von *Mortal Kombat Mythologies – Sub-Zero* wird den Spielern in Deutschland erspart bleiben. Was die Programmierer da verbrochen haben, ist wirklich ein Witz. Das Spiel nervt durch seine schwache Präsentation und ein fürchterlich minderwertiges Gameplay. Gut, die Hintergründe sind ganz ordentlich gezeichnet, doch die Charaktere wurden erbärmlich animiert.

NEUER GESPRÄCHSSTOFF

Hudson Soft kündigte ein N64-Spiel an, in dem ihr ein virtuelles Haustier aufziehen müßt. Das Programm entsteht bei Fujitsu unter dem Arbeitstitel *Teo* und unterstützt das von Big N für *Pikachu Genki Dechu* entwickelte Headset, bei dem ihr per Mikrofon zu Eurem Schützling (einem fliegenden Delphin namens Fin Fin) sprechen könnt. Das Spiel soll im Winter auf 64DD in Japan erscheinen. Es gibt noch keine Screenshots, die Bilder sind aus einem anderen Fin Fin-Spiel für den PC.



SCHIEBUNG!

Wann Ihr in den Genuß von *Body Harvest* (N64) kommt, ist noch immer nicht ganz geklärt. Probleme beim Feinschliff haben eine erneute Verzögerung verursacht. Ein Gespräch mit dem Entwickler DMA Design hat jedoch ergeben, daß bis Anfang Februar die Programmierarbeiten abgeschlossen sein sollten. Wenn das Spiel danach ohne Beanstandungen durch Big N's Qualitätskontrolle geht, hofft DMA, das Spiel im April oder Mai veröffentlichen zu können.



NEUER NAME

Konami scheint eine eigene Entwicklungsabteilung für Spielennamen zu haben. Nachdem die Arbeiten an ihrem N64-Prügelspiel zunächst unter dem Namen *Battle Dancers* begonnen wurden, entschied man sich einige Wochen später, den Titel in *G.A.S.P! Fighters' NEXTeam* zu ändern. Doch auch dieser Name gehört inzwischen der Vergangenheit an. Der neueste Titel für das Beat 'em Up, bei dem Ihr auf zwölf Charaktere zurückgreifen und eigene designen könnt, lautet *Deadly Arts*.



BIO FREAKS – KEIN FALL FÜR DEUTSCHLAND?

Midway möchte im April bereits das fünfte N64-Prügelspiel veröffentlichen. Bei dem Titel *Bio Freaks* können Schläge und Tritte mit links und rechts getrennt ausgeführt werden. Ansonsten wird sich am

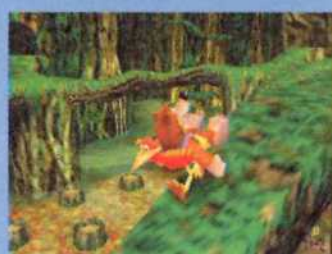


Beat'em-Up-Gameplay wohl nicht viel ändern, neben Kombos und Würfeln können die Kämpfer Special Moves ausführen – insgesamt 22.

Da Midway bereits bekannt gab, daß sich das Spiel an eine ältere Zielgruppe richtet (hinter vorgehaltener Hand ist von sehr brutalen Techniken die Rede, bei denen das Blut gleich kübelweise fließen soll), braucht Ihr nicht mit einem Deutschland-Release wohl zu rechnen.

BÄREN AUFGEBUNDEN?

Ursprünglich als Weihnachtstitel des vergangenen Jahres angekündigt, wurde *Banjo&Kazooie's Great Adventure* im August plötzlich auf März dieses Jahres verschoben und *Diddy Kong Racing* als Er-



satz aus dem Hut gezaubert. Doch in der ersten Januarwoche ließ Rare verlauten, daß auch dieser Termin nicht

gehalten werden kann. In Amerika gilt nun als neuer Release-Termin der 27. Juli. Wann das Spiel in Europa erscheint, ist nicht sicher, Nintendo hält jedoch den Spätherbst für realistisch. Rares *Conquer's Quest* kommt aber auf jeden Fall später.

DER GAME BOY DOCKT AN

Hinter einer Glasfront konnte auf der Tokioter Nintendo Space World '97 der Prototyp einer GB/PC-Schnittstelle gesichtet werden. Vorgestellt wurde diese Hardware-Erweiterung von Hudson Soft, die damit ihren Erfolgstitel *Nectaris* auch auf dem Game Boy etablieren möchte. Es handelt sich dabei um ein strategisches Kriegsspiel, das nicht in Echtzeit abläuft, sondern bei dem die Spieler rundenweise gegeneinander antreten. Das Spiel erschien erstmals auf der PC-



Engine, einer sehr leistungsfähigen 8-Bit-Konsole von NEC, die in Europa nie veröffentlicht wurde. *Nectaris* ist der erste Genrevertreter, in dem das Spielfeld aus sechseckigen Waben zusammengesetzt ist, so daß dementsprechend Spielzüge in sechs Richtungen möglich sind. PC-Usern ist dieses Prinzip vielleicht aus der erfolgreichen *Battle Isle*-Serie bekannt.

ZIEHT EUCH WARM AN!

Konami bringt mit *Nagano Winter Olympics '98* einen Beitrag zur aktuellen Winterolympiade, der nicht sehr überzeugend wirkt. Entwickelt wurde das Game in Konamis Auftrag von der bisher völlig unbekannten Firma Diamond Dust Production, die sich mit *Nagano Winter Olympics '98* wahrlich nicht mit Ruhm bekleckert hat. Große Schwächen in Präsentation und Gameplay machen das Spiel nur für ganz hartgesottene Olympia-Fans interessant.



POCKET MONSTERS HAUFEN JAPAN UM

Am 16. Dezember '97 ereignete sich in Japan ein unangenehmer *Pocket Monsters*-Vorfall, von dem Ihr vermutlich schon gehört habt. Als der Privatsender TV Tokyo Network zwischen 18.30 und 19.00 Uhr eine Folge der beliebten *Pokemon*-Zeichentrickserie (20 % Einschaltquoten!) ausstrahlte, brachen 651 Kinder vor ihren Fernsehgeräten mit Krämpfen und Atemnot zusammen, einige klagten über Übelkeit, viele bekamen Augenschmerzen. Ursache für diese Reaktionen ist die sogenannte photoempfindliche Epilepsie, eine Form der Epilepsie, die durch schnelle, mehrfache Lichtwechsel innerhalb kürzester Zeit hervorgerufen wird. In diesem Fall sorgte eine Sequenz, in der eine Bombe explodierte, um einen Computervirus zu zerstören, für die epileptischen Anfälle. Die Explosion wurde durch ein fünfsekündiges Flackern dargestellt, bei dem der Bildschirm abwechselnd in den Farben rot und blau aufblitzte. In einigen Teilen des Landes ließ man die Ausstrahlung der Serie sofort absetzen. Nintendo wies jede Verantwortung von sich und betonte korrekterweise, daß der Vorfall ein Problem des Fernsehsenders und seiner Produktionsweise sei. Nach der ersten Aufregung haben sich die Wogen inzwischen wieder geglättet. Auf das massive Drängen tausender Anrufer setzte der Sender die Ausstrahlung der Serie nach einigen Tagen wieder fort.

**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

Resident Evil 2 jap
+ englische Lösung 149,-

Komplettlösungen/Cheats
bei Spielbestellung gratis

Alundra us
+ englische Lösung 129,-

SNES

Bahamut Lagoon(SQUARE)	jap. 169,-*
Chronotrigger	us. 159,-*
Dragon Quest 6(ENIX)	jap. 199,-*
Final Fantasy 5	jap. 179,-*
Fire Emblem	jap. 159,-
Fire Emblem 2	jap. 179,-
Gun Hazard	jap. 129,-
Rodra's Treasure(SQUARE)	jap. 199,-**
Romancing Saga 3	jap. 169,-
Sailor Moon RPG	jap. 199,-*
Secret of Mana 2	jap. 199,-**
Star Ocean(ENIX)	jap. 199,-
Tales of Phantasia	jap. 239,-*
Terranigma-Lösungsbuch	dt. 89,-**
Treasure Hunter 6(SQUARE)	jap. 199,-**

Zubehör

Universal Adapter Ad-29 Upgrade 35,-

Nintendo 64

Blast Corps
Extreme G
Fifa 98
Golden Eye 007
Gretzky 98
Hexen
Human Grand Prix
Mario Kart 64
Mission Impossible(vorbest.)
MK Mythologies: Subzero
Mystical Ninja(vorbest.)
Nagano Winter Olympics
Yoshi Story 64(vorbest.)

Zubehör

Adapter
Memory Card
Joypad(farbig)

Playstation

us. 159,-*	Abe's Odyssey
us. 189,-*	Are the Lad
pal 149,-	Are the Lad 2
pal 159,-*	Are the Lad Monster
pal 149,-*	Alundra
us. 129,-*	Alundra
jap. 169,-*	Beyond the Beyond
us. 129,-*	Breath of Fire 3
us. 189,-	Chocobo Magic Dungeon(SQUARE)
us. 189,-*	Command & Conquer-Red Alert
us. 189,-*	Diablo
us. 179,-	Final Fantasy 7
us. 189,-*	Final Fantasy Tactics
	Nightmare Creatures
	Ogre Battle Tactics
	Resident Evil D.C.
pal 49,-	Resident Evil 2
pal 39,-	Popolocrois
pal 59,-	Saga Frontier
	Suikoden

dt. 99,-*
jap. 119,-**
jap. 149,-**
jap. 109,-
us. 129,-*
jap. 49,-*
us. 119,-**
us. 129,-
jap. 149,-
us. 129,-
us. 129,-*
dt. 109,-*
us. 129,-*
us. 129,-*
us. 129,-
jap. 119,-*
jap. 149,-*
jap. 99,-*
jap. 149,-*
pal 99,-**

Tales of Destiny
Tomraider 2
Wild Arms

jap. 149,-*
dt. 109,-*
us. 129,-**

Saturn

Albert Odyssey
Command & Conquer
Exhumed
Grandia
Lunar Magical School
Magic Knight Ray Earth
Shining the Holy Ark

us. 129,-*
pal 69,-*
pal 69,-*
jap. 149,-
jap. 129,-
us. 129,-*
pal 99,-*

Komplettlösungen/Cheats bei Spielbestellung gratis

* englische Lösung/Cheats
** deutsche Lösung

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

N64-Releases 1998

Auch 1998 kommen einige Topspiele auf Euch zu. Damit Ihr einen Überblick bekommt, haben wir die geplanten Veröffentlichungen laut Herstellerangaben (Stand Mitte Januar) für Euch zusammengefaßt. Bitte bedenkt, daß es im Laufe des Jahres zu Terminverschiebungen kommen kann, die wir logischerweise jetzt noch nicht berücksichtigen können. Sollte eine solche Veränderung eintreten, informieren wir Euch natürlich schnellstmöglich in der jeweils aktuellen TOTAL! darüber.

Spiel	Hersteller	Genre	PAL-Release
1080° Snowboarding	Nintendo	Sport	Winter
Acclaim Sports Soccer	Acclaim/Probe	Sport	Sommer
All-Star Baseball '98	Acclaim/Iguana	Sport	Sommer
Banjo&Kazooie's Great Adventure	Nintendo/Rare	Jump&Run	Herbst
Body Harvest	Nint./DMA Design	Action/Strategie	Sommer
Castlevania 3D (64)	Konami	Action	Winter
Command & Conquer 3D	Virgin/Westwood	Strategie	Winter
Conker's Quest	Rare	Jump&Run	Winter
Cruis'n World	Williams	Rennspiel	Herbst
Deadly Arts (G.A.S.P!!)	Konami	Prügelspiel	Sommer
Earthworm Jim 3D	VIS	Jump&Run	Herbst
Fighters Destiny	Ocean/Imageer	Prügelspiel	März
Forsaken	Acclaim/Iguana	Action	Frühjahr
F-Zero X	Nintendo	Rennspiel	Winter
Gex: Enter the Gecko	Midway/Crystal Dynam.	Jump&Run	Sommer
Hybrid Heaven	Konami	Action/RPG	Winter
Jest	Ocean	Jump&Run	Winter
Legend of Zelda - The Ocarina of Time	Nintendo	Rollenspiel	Winter
Mission: Impossible	Ocean	Action/Strategie	Sommer
Mystical Ninja starring Goemon	Konami	Action/Adventure	Frühjahr
Nagano Winter Olympics '98	Konami	Sport	Februar
NBA Courtside	Nintendo	Sport	Sommer
NBA Pro '98	Konami	Sport	März
NFL Quarterback Club '99	Acclaim	Sport	Winter
NHL Breakaway '98	Acclaim	Sport	Frühjahr
Off-Road Challenge	Midway	Rennspiel	Winter
Quest 64	T-HQ /Imageer	Action/Adventure	Frühjahr
Ramapage: World Tour	Midway	Action	Winter
Rev Limit	Seta	Rennspiel	Herbst
Robotron 64	Midway	Action	tba
Space Circus	Infogames	Jump&Run	Herbst
Space Station: Silicon Valley	BMG/DMA Design	J&R/Strategie	Herbst
Tonic Trouble	Ubisoft	Jump&Run	Herbst
Twisted Edge Snowboarding	Kemco/Boss Game	Sport	Frühjahr
Virtual Chess 64	Titus	Strategie	Frühjahr
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	Midway	Sport	Februar
WCW vs. NWO: World Tour	T-HQ	Sport	Februar
Wetrix	Ocean	Puzzlespiel	April
WWF: Warzone	Acclaim	Sport	Sommer
Yoshi's Story	Nintendo	Jump&Run	März



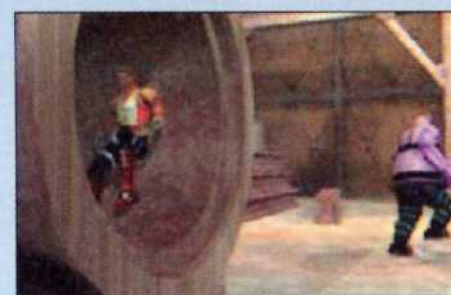
Acclaim Sports Soccer



Deadly Arts (G.A.S.P!!)



Earthworm Jim 3D



Hybrid Heaven



Quest 64



Rampage: World Tour

EA hat noch keine Veröffentlichungen für das Jahr 1998 bekanntgegeben. Es wurde jedoch vom Hersteller bestätigt, daß sich momentan mindestens vier Spiele in der Entwicklung befinden. Leider wollte EA nicht die Titel nennen, es kann jedoch davon ausgegangen werden, daß es sich dabei teilweise um Sequels der Sportserien (Madden Football und FIFA, evtl. auch NHL Hockey und NBA Live) handelt. Denkbar wären auch N64-Versionen der Rennspiele NASCAR, Andretti Racing oder Road Rash. Wir hoffen, daß EA das Schweigen bald bricht und konkrete Angabe über die geplanten Titel und deren Release-Datum veröffentlicht. Spätestens auf der E3 sollte dies wohl geschehen.

Automobili Lamborghini	Konami/Titus	Rennspiel	97.12	3-
Blast Corps	Nintendo/Rare	Action/Strat.	97.08	2+
Bomberman 64	Nintendo/Hudson	Action	97.11	2
Chameleon Twist	Ocean/Sunsoft	Jump&Run	97.11	2-
Clayfighter 63 1/3	Acclaim/Interplay	Prügelspiel	97.11	2
Cruis'n USA	Nintendo/Midway	Rennspiel	97.05	3-
Dark Rift	Funsoft	Prügelspiel	97.09	3
Diddy Kong Racing	Nintendo/Rare	Rennspiel	97.12	1
extreme-G	Acclaim/Probe	Rennspiel	97.11	1-
F1 Pole Position	Ubi soft/Human	Rennspiel	97.10	2-
FIFA 64	EA	Sport	97.05	3
FIFA '98: Die WM-Qualifikation	EA	Sport	98.02	2+
Hexen 64	GT Interactive	First-Person-Shooter	97.09	3+
International Superstar Soccer 64	Konami	Sport	97.05	1
LylatWars	Nintendo	Shoot 'em Up	97.10	1
Madden Football 64	EA	Sport	97.12	2
Mario Kart 64 (PAL)	Nintendo	Rennspiel	97.06	1-
Mischief Makers	Nintendo/Treasure	Action/J&R	97.11	2
Multi-Racing Championship	Ocean/Genki	Rennspiel	97.11	2-
NBA Hang Time	Nintendo/Midway	Action/Sport	97.07	2-
NFL Quarterback Club '98	Acclaim/Iguana	Sport	97.12	1-
PilotWings 64	Nintendo/Paradigm	Flugsimulator	97.03	2+
San Francisco Rush	GT Interactive/Midway/Atari	Rennspiel	97.12	3+
Snowboard Kids	Nintendo/Atlus	Rennspiel	98.02	3
Star Wars: Shadows of the Empire	Nintendo/LucasArts	Action	97.03	2
Super Mario 64	Nintendo	Jump&Run	97.03	1
Tetrisphere	Nintendo/H2O	Puzzlespiel	98.02	2+
Top Gear Rally	Kemco/Boss Games	Rennspiel	97.11	3+
Turok - Dinosaur Hunter	Acclaim/Iguana	First Person Shooter	97.03	1
Wave Race 64	Nintendo	Rennspiel	97.04	1-
Wayne Gretzky's 3D Hockey (PAL)	Nintendo/Midway	Sport	97.07	2

Im Handel

Die Software-Flaute ist überwunden. In nur elf Monaten erschienen über 30 Spiele, darunter viele Spitzentitel. Unsere Liste nennt alle in Deutschland veröffentlichten Spiele beim Namen.



Automobili Lamborghini



International Superstar Soccer 64

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	89,95	
Bomberman	dt	89,95	
Chameleon Twist	dt	129,95	
Clayfighter 63 1/3	dt	139,95	
Cruis'n USA*	dt	89,95	
Dark Rift	dt	119,95	
DiddyKongRacing	dt	89,95	
Extreme G	dt	119,95	
F1 Poleposition	dt	129,95	
FIFA '98 - WM Qualif.	dt	139,95	
Goemon 3D*	dt	139,95	
Hexen	da	129,95	
Int.Superstar Soccer	dt	119,95	
Lambrghini	dt	129,95	
Mario	dt	89,95	
Mario Kart	dt	89,95	
Mischief Makers	dt	89,95	
Multi Racing Champ.	dt	129,95	
Nagano Winterolympics*	dt	149,95	
NBA Hang Time	dt	129,95	
NBA Pro*	dt	129,95	
NFL Quarterback Club'98	da	129,95	
NHL Breakaway '98*	da	129,95	
Pilotwings	dt	109,95	
San Francisco Rush	dt	129,95	
Snowboard Kids*	dt	99,95	
Star Fox / Lylat Wars	dt	119,95	
Star Wars	dt	129,95	
Tetrisphere*	dt	99,95	
Top Gear Rally	dt	139,95	
Turok (uncut)	e	99,95	
Wave Race	dt	89,95	
Wayne Gretzky's Hockey	dt	129,95	
WCW vs NWO*	dt	139,95	
Yoshis Story (März)*	dt	119,95	
Antennenkabel	dt	49,95	
Memory Card Nint.orig.	dt	39,95	
Pad Nintendo orig- farbig	dt	59,95	
RumblePak Nintendo orig	dt	29,95	
S-VHS Kabel	dt	29,95	

SuperNintendo

Actraiser 2	dt	49,95
Aladdin*	dt	69,95
Asterix & Obelix	pal	89,95
Big Sky Trooper	dt	99,95
Casper	dt	99,95
Claymates	pal	59,95
Donald Duck Maui M...	dt	129,95
Donkey Kong 1	dt	69,95
Donkey Kong 2	dt	69,95
Dschungel Buch	dt	69,95
Harvest Moon	dt	89,95



119,95*



119,95



89,95

Intern.Sup. SoccerDeluxe	dt	119,95
Kirby's Fun Pack	dt	119,95
König der Löwen	dt	69,95
Lufia	dt	109,95
Mario All Stars	dt	59,95
Mario Kart	dt	59,95
Mario World	dt	59,95
NHL Hockey '97	dt	99,95
Punch Out	dt	109,95
Secret of Evermore	dt	119,95
Schlumpfe 1	dt	69,95
Star Wars I	dt	59,95
Star Wars 2 + 3 Jewells	dt	99,95
Star Trek Next Gen	pal	99,95
Super Streetfighter 2	dt	69,95
Tetris Attack	dt	89,95
Tetris&Dr Mario	dt	59,95
Timon&Pumbaas Jungl.*	dt	69,95
WWF Wrestlemania Arc.	pal	49,95
Zelda 3	dt	59,95

...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



Jewells 109,95



Maria Hecher (14) aus Graz eröffnet die Leserpostseiten in alter Tradition mit einem Sailor Moon-Briefumschlag

Hossa!

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 uns! Außerdem beantworten wir hier nach bestem Wissen und Gewissen Eure Fragen. Zumindest so viele wie möglich, denn nach den Weihnachtsferien (bzw. dem Weihnachtsurlaub) türmen sich diesmal noch größere Berge von Briefen als üblich auf unseren Schreibtischen. Außerdem habt Ihr uns nach TOTAL! 1/98 mit noch mehr Lob als üblich überhäuft (Stichworte: Cover, Messebericht, Wir über uns, Rare-Reportage) – vielen Dank dafür!

Wenn Ihr eine künstlerische Ader habt, könnt Ihr natürlich auch das obengenannte Blatt dazu nutzen, um es zu bemalen. Wenn Ihr es dann noch an die untenstehende Adresse schickt, erhöht das Eure Chancen enorm, daß wir es abdrucken. Vergeßt bitte nicht, Euren Namen und möglichst Euer Alter 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!

Falls Ihr Charts, Tips&Tricks, Wettbewerbs-Einsendungen oder ähnliches der Leserpost beilegt, notiert diese bitte auf Extrazetteln (inkl. Adresse).

Abschließend noch einen 'powervollen' (röchel!) Gruß an unsere Kollegen in Gronau, und viel Erfolg beim unermüdlichen Kampf gegen die dunkle Seite der Macht!

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



Konrad Kühn aus Berlin ist der Größte – beziehungsweise seine Zeichnung ist die Größte. Ranma in DIN A0 wollten wir dann doch nicht (in zirka 30 Teilen) scannen, aber ein Foto tut's ja auch

Leserkontakte

Wie wäre es, wenn ihr die Adressen eurer fleißigen Schreiber mit abdrucken würdet, um die Kommunikation zwischen selbigen zu fördern? Natürlich nur, wenn der Schreiber sich nicht vehement dagegen ausspricht. Also, meine Adresse könnt ihr selbstverständlich mit abdrucken!

Jörg Mescha, (der seine Adresse nur auf dem Umschlag notiert hat)

TOTAL! antwortet:

Wenn Ihr im Brief eindeutig darauf hinweist, daß wir die Adresse mit abdrucken sollen, werden wir das gerne tun – aber auch nur dann! Allerdings solltet Ihr zu diesem Zweck die Anschrift auch auf dem Brief notieren!

Neue Konzepte

Ich denke, Nintendo hat Recht, wenn sie meint, daß eine neue Art von Videospielen her müsse, denn z. B. nach *Yoshi's Story* sind Innovationen im Jump&Run-Sektor kaum mehr möglich, das Genre hat seinen triumphalen Höhepunkt erreicht. Jedes Game, das besser sein will, muß praktisch abkupfern, und nur bei den Leveldesigns gibt es noch genug Möglichkeiten zur Entfaltung der Kreativität der Entwickler. Deswegen bin ich der Kreativität, die Nintendo zur Zeit zeigt, gegenüber sehr aufgeschlossen und halte nichts von einer Verurteilung im Vorfeld, wie z. B. gegenüber *Super Mario RPG 2*. Auch *Super Metroid* war grafisch nicht der Hit und konnte dennoch durch sein gutes Gameplay überzeugen. Hätten alle Spiele dieselbe Rendergrafik à la DKC, wäre das dann nicht langweilig? Sticht *Super Metroid* nicht deshalb aus der breiten Masse hervor und wird zu etwas Einzigartigem, wie auch *Yoshi's Island* mit seinem Wachsmalkreide-Stil? Nintendo begeht hier neue Wege, und genau das ist es, was ich mir wünsche. Realistische Grafiken finde ich zwar auch sehr gut, aber ich freue mich doch sehr, wenn ich sagen kann: „Wow, so

etwas habe ich ja noch nie vorher gesehen!“ Ich finde, die Entwickler sollten viel mehr mit den Grafiken spielen, um etwas völlig Neues zu erschaffen bzw. darzustellen als mit bisherigen Mitteln. Und können nicht surrealistische Formen und Farben oftmals viel mehr bezaubern als realistische? Ich denke, so etwas sollte von uns Videospielern sehr viel mehr Beachtung geschenkt bekommen und gefördert werden. Gerade weil *Super Mario RPG 2* so wenig Animationen hat und dadurch weniger realistisch wirkt, könnte es uns seinen eigenen wunderbaren Charme offenbaren.

Schade, daß ihr verpaßt habt, Miyamoto-san zu fragen, warum die ersten PAL-Konvertierungen so mißlungen sind.

Kevin, Bad Homburg

TOTAL! antwortet:

Nach längerem Spiel hat uns *Yoshi's Story* davon überzeugt, daß der Höhepunkt bereits mit *Yoshi's Island* erreicht war, was unsere Ausnahme-Bewertung nachträglich bestätigt.

Das Wenige, was von *Super Mario RPG 2* zu sehen war (ein paar Grafik-Impressionen, nichts vom eigentlichen

Gameplay), war abstrus, geradezu grotesk, einfach lachhaft. Das heißt natürlich nicht, daß das Spiel nichts taugen wird – warten wir's ab.

Mit diesen beiden Anmerkungen wollen wir aber keineswegs Deine Aussage in Frage stellen. Die finden wir nämlich im Gegenteil sehr interessant.

Zum Thema PAL-Konvertierungen äußerte sich Miyamoto nur am Rande. Sinngemäß lautete seine Aussage (erwartungsgemäß), daß die ‚Fehler‘ in der Anfangsphase bedauerlich sind und seit *Lylat Wars* keine Qualitätsunterschiede mehr vorkommen.

Wer zu früh kommt, den bestraft der Leser

Euer Bericht über die Space World '97 war klasse, vor allem die Berichte über *Zelda*, *Yoshi's Story* und *Banjo&Kazooie*. Also, ich persönlich kann gerade von den Spielen, die ich am meisten erwarte, gar nicht genug bekommen an Beiträgen und Screenshots (in bezug auf den Leserbrief von Christian Hentschel in Heft 1/98). Auch den anderen Kritikpunkten kann ich nicht zustimmen, ich finde nicht, daß eure Beiträge und Tests überzogen sind, und daß es nun mittlerweile mehr über das N64 als über SNES und Game Boy zu berichten gibt, ist nun mal nicht zu ändern. Ihr könnt euch die Berichte ja nicht aus



Anne Perlet (14) aus Dessau weiß nach eigenen Angaben nicht, wen dieses Bild darstellen soll. Wir finden's auf jeden Fall klasse. Maris fühlt sich vermutlich an *Ghost in the Shell* erinnert, wie vergangenen Monat bei der Bubblegum Crisis-Zeichnung



Cordelia von Teichman aus Hamburg sendet im Namen der Chrono Trigger-Crew Weihnachtsgrüße und meint, Frog sei grad' im Urlaub (Aaaargl, nicht das U-Wort!). Weihnachtsgrüße im Februar? Na ja, früher konnten wir sie halt nicht abdrucken ...

den Fingern saugen. Wahrscheinlich werden wir jetzt wieder in jedem 2. oder 3. Heft eine Beschwerde dieser Art von den Lesern finden, wie das seinerzeit über mangelnde Berichte übers NES zu lesen war. Macht also bitte weiter so mit euren Berichten über kommende Spiele, die momentan erscheinenden werdet ihr dabei schon nicht vergessen.

Daniela Hanke, Berlin

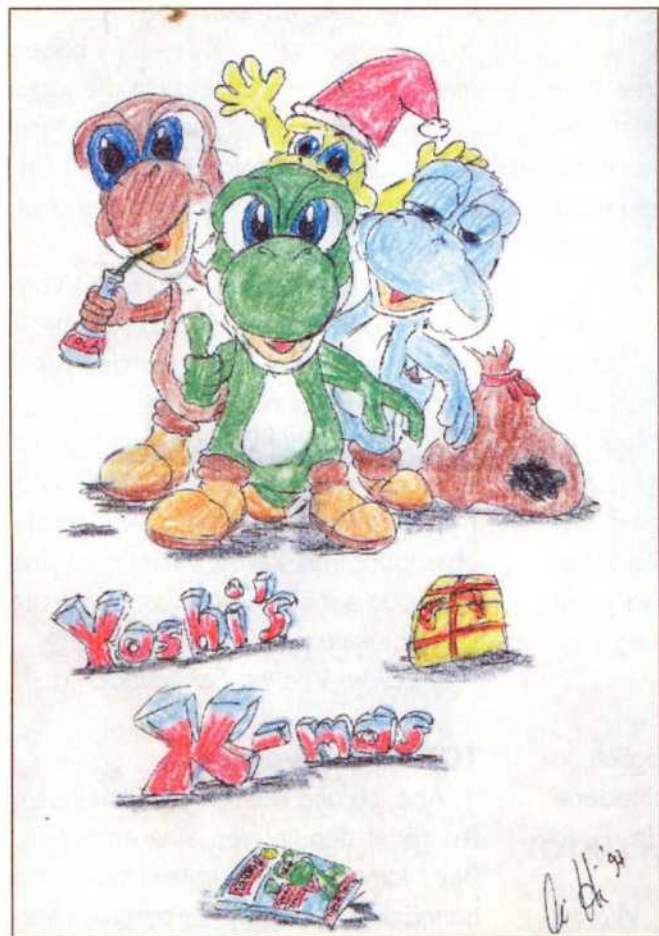
TOTAL! antwortet:

Wie nicht anders zu erwarten, seid Ihr beim Thema 'Wann & wie ausführlich soll über Spiele berichtet werden' (vgl. TOTAL! 1/98, Seite 9) geteilter Meinung. Die Mehrheit (ca. 70 %) teilt jedoch die Ansicht von Daniela. Ein häufig genannter Aspekt war dabei, daß man schließlich auch über die Zukunftschancen der eigenen Konsole informiert

sein will. Wir werden in Zukunft (wie immer) darauf achten, den bestmöglichen Mittelweg zu wählen.

FIFA-Misere

Gleich zu Beginn meines (mehr oder weniger) allmonatlichen Briefes möchte ich euch mit Kritik konfrontieren. Mein Ärger bezieht sich auf den in der Ausgabe 1/98 fehlenden FIFA 98-Test. Besagtes Spiel konnte in einigen Geschäften schon wenige Tage vor Weihnachten bezogen werden. Ich kann zwar nicht behaupten, daß ich Fußballspiele besonders mag, jedoch sind, seitdem unsere (Berliner) Hertha wieder im spielerischen Aufwind steht, nicht nur WM oder Champions League von Bedeutung. So verspürt man des öfteren den Drang nach einem frischen, sowohl grafisch als auch spielerisch gut gestalteten Fußballspiel. Da fehlte mir ehrlich gesagt euer unabhängiges Testurteil doch sehr, schließlich möchte man ja nicht sein liebgewonnenes ISS 64 verkaufen, nur um einen Monat später zu erfahren, daß das gerade neu erworbene Fußballspiel doch nicht den hohen Ansprüchen der Fußballfans gewachsen sein würde. Ich bin der Meinung, daß es doch für ein solch etabliertes Videospielmagazin, wie ihr eines verfaßt, möglich gewesen sein müßte, eine Woche vor dem offiziellen Erscheinungstermin des Spiels an eine Vorabversion zu kommen (schließlich gelang das sogar der Videothek bei mir um die Ecke). Letztendlich verspürte ich den Drang nach Aufklärung und griff zur (oops). Zu meiner Überraschung fand ich dort eine



Wir bedanken uns bei allen Leser(inne)n für die vielen Weihnachtsgrüße und -zeichnungen! Die X-Mas-Yoshis stammen von Michael Hildebrand (14) aus Rheinbach



Tom Frohmader (16) aus Augustusburg entwickelte dieses Bild in freundlicher Zusammenarbeit mit Sebastian Ullrich (16). (Wir kürzen keine ausgesuchten Bilder mehr mit dem „TOTAL! genial“-Logo, weil das so ziemlich alle Zeichnungen verdient hätten.)

Wertung von 91 % vor! Durch meine Erfahrung mit dieser Zeitschrift wußte ich sofort, daß dieses Spiel somit nur ein Prozent schlechter sein sollte als Super Mario 64. Da ich auch wußte, daß prozentual erfaßte Wertungen auch manchmal ungenau und stark vom persönlichen Geschmack des Spielers bzw. Testers abhängig sein können, entschied ich mich dafür, das Spiel in besagter Videothek zu mieten. Zu meinem Entsetzen fand ich kaum Spaß an diesem von der (oops) als Fußballspiel des Jahres angepriesenen Produkt. Meiner Meinung nach ist das Spiel viel zu schwer steuerbar, so daß sich der Spielspaß erst nach einer langen Einspielzeit bemerkbar macht. Bevor ich jetzt einen druckfertigen Test des Spiels ablege, wende ich mich lieber einem anderen Spiel zu: Diddy Kong Racing. Ich weiß nicht, was ich davon halten soll. Die Zielgruppe wurde völlig verfehlt, da der Schwierigkeitsgrad, besonders, wenn man die Münzen sammeln muß, absolut ungeeignet für kleine Kinder ist. Erfahrene Spieler, zu denen ich mich zähle, werden jedoch (zumindest mit Abenteuer 1) fast schon unterfordert. Heute (28.12.97) habe ich bereits alle TT-Amulette, alle goldenen Trophy-Race-Statuen, 38 Ballons und bin am ersten Wizpig angelangt. Dafür, daß ich das

Spiel zu Weihnachten bekam, ist dies eine relativ kurze Zeit. Hier jedoch mein größter Kritikpunkt: DKR hat viel zu schwierige Endgegner. Die Krake ist beim zweiten Mal beinahe unbesiegbar, und ähnlich verhält es sich auch mit den anderen Endgegnern. Wizpig (der erste) ist meines Erachtens nach unbesiegbar. Auch wenn ich alle Beschleuniger, wohlbermerkt mit 'Bremstechnik', kriege und dies mit Blitzstart und beinahe perfekter Fahrweise, komme ich bis zum Ziel nur knapp an ihn heran.

Patrick Matuszewski, Berlin

TOTAL! antwortet:

1. FIFA 98: Danke für Dein Vertrauen auf unsere Wertungen. Genau aus diesem Grund haben wir auch darauf verzichtet, einen halbtägigen Vor-Ort-Test abzuliefern. (Übrigens: Dies war nicht nur für uns die einzige Möglichkeit, das Spiel vorab zu testen!) Wir hoffen, Du hast Dein ISS 64 noch! Eine Videospielzeitschrift ist keine Tageszeitung und wird auch nicht erst einen Tag vor der Veröffentlichung produziert – da liegen schon ein paar Tage mehr zwischen Redaktionsschluß und Auslieferung.
2. Diddy Kong Racing ist also für Kinder zu schwierig, für Dich als Profi fast schon zu einfach, aber Du kommst an

Wizpig nicht vorbei ... hmmm. Wenn man das Turbo-Prinzip richtig benutzt (Finger vom Gas-Button lassen, bis die zusätzliche Beschleunigung nachläßt), kann man bei Wizpig sogar zwei bis drei Pfeile verpassen und gewinnen – ein Kinderspiel, sozusagen. Mit der richtigen Technik läßt sich dann auch TT relativ problemlos erspielen, was wiederum den Adventure-2-Modus relativ einfach macht.

FIFA-Alternativwertung

So, jetzt habe ich für euch mal eben FIFA 98 getestet, da euer Test ja noch nicht in der vorigen Ausgabe erschien. (Ja, ich weiß, ihr habt's mittlerweile schon lange gemacht.) Ich bin einfach mal neugierig, wo im Ergebnis die Unterschiede liegen. Zum Vergleich habe ich mal ISS 64 von Konami herangezogen:

Gameplay: 1-

Sehr realistische Steuerung. Mit der Zeit werden immer mehr Feinheiten erlernbar.

Dauerspaß: 1 (1+)

Die WM-Qualifikation, der Liga-Modus, das Training etc. und die Originalspieler bieten Dauerspaß pur.

Grafik: 1-

Teilweise leicht ruckelige, aber sehr realistische Grafik. Detaillierter als beim Konkurrenten, aber animationsärmer.

Sound: 1

Deutsche Sprachausgabe und Superstimmung im Stadion.

Fazit: 1

Die neue Nr. 1 für den, der es realistisch möchte. Für Action-Fußballer gibt es ja ISS 64.

Uwe Heucher, Polch

TOTAL! meint:

Wir sehen die Sache etwas anders (vgl. S. 32-34). Nur weil sich ISS 64 flüssiger und intuitiver bedienen läßt, ist FIFA 98 nicht automatisch anspruchsvoller. Alles in allem ist FIFA 98 aber sehr gelungen. Eigentlich gibt es keinen Grund dafür, daß Electronic Arts den Magazinen keine Testmuster für

ausführliche Tests zur Verfügung stellen konnte oder wollte. Aber wir wundern uns mittlerweile über gar nichts mehr ...

Das N64 ist echt TOTAL! cool

Die TOTAL! gute Grafik, das TOTAL! gute Gameplay und nicht zuletzt der Spitzen-Sound (vorausgesetzt, es sind gute Programmierer wie bei extreme-G am Werk) überzeugen mich seit knapp neun Monaten immer wieder von neuem. Besonders GoldenEye 007 hat es mir angetan. Nun hoffe ich, daß Zelda 64 die Atmosphäre von 'Bond', den Sound von extreme-G und den Dauerspaß von Diddy Kong Racing in einem phänomenalen Game verbindet. Nun zu meinen (völlig unwichtigen) Fragen:

1. Wird *Zelda 64* meine Erwartungen erfüllen?
2. Wird Big N wirklich 850.000 N64-Geräte bis X-mas an den Mann/Frau bringen?
3. Lebt Elvis?

Patrick Matuszewski

TOTAL! antwortet:

1. Das wollen wir doch schwer hoffen! Wir sind da seit der Space World guter Dinge ...
2. Zahlen werden erst anlässlich der Nürnberger Spielwarenmesse verkündet. Die findet (bzw. fand) vom 5. bis zum 11. Februar statt – wir können erst in TOTAL! 3/98 darüber berichten.
3. Der lebt zusammen mit Freddie Mercury und James Dean in der Area 51.

Der Ton macht die Musik

Ich wollte mich mit diesem Brief für eure Musikreportage (TI 12/97) bedanken. Ich bin ein großer C64-, Amiga-Musik-Fan und fand es super, endlich einmal zwei Gesichter (Rob Hubbard, Tim Folin) mit den Namen zu verbinden. Wie wär's, wenn ihr dasselbe mit Martin Galway, Martin Walker, Maniacs of Noise, We M.U.S.I.C./Ben Daglish, Jeroen Tel und Jonathan Dunn wiederholen würdet? Das fände ich wirklich super von euch.

Alex Hess, Bergneustadt

TOTAL! antwortet:

Mit Ende der 16-Bit-Computer-Ära sind die meisten C64-Veteranen von der Bildfläche verschwunden – außer Maniacs of Noise, deren Audio-Beitrag zu *NBA Hang Time* (N64-Version) allerdings wenig spektakulär ausgefallen ist. Wir wollen jedoch nicht über Musiker berichten, von denen 99,9 % unserer Leser noch nie einen Ton gehört haben. Sollte der eine oder andere jedoch überraschend wieder aus der Versenkung auftauchen (Daumen drücken!), kommen wir gerne auf dieses Thema zurück.



Die RPG-Held(inn)enparade zeichnete Bianca Schneider (17) aus Augsburg. (Frage 1: Warum Charaktere in Final Fantasy III Sabin und Edgar heißen? Vermutlich, weil die Namen für japanische Ohren irgendwie mystisch und ungewöhnlich klingen. Frage 2: Ja, japanische und amerikanische NTSC-Videos sind kompatibel.)

Übrigens hat es uns gefreut, daß zahlreiche Leser den Sound-Artikel positiv aufgenommen haben. Offenbar wird das Thema Sound/Musik sonst zu Unrecht so stiefmütterlich behandelt.

Packungs-Problem

Ich (25 Jahre alt) bin stolzer Besitzer eines Nintendo⁶⁴ und soweit sehr zufrieden. Nun habe ich allerdings ein persönliches Anliegen, und zwar habt ihr, liebe TOTAL!-Redaktion, es leider immer noch nicht geschafft, die Macher von Nintendo soweit zu überzeugen, wie die anderen Videospielhersteller (z. B. Sega oder Sony), handfeste Cover bzw. Hüllen für die Spielkassetten herzustellen. Ich bin seit 1986 begeisterter Fan von Nintendo und gebe jährlich ca. 800 DM für Spiele und Infohefte aus. Also hängt euch alle ins Zeug und laßt uns eine Aktion starten, daß dieses Problem vielleicht doch noch geändert wird!

Dietmar Schmidt, Bremen

TOTAL! meint:

Die labberigen Papphüllen der Nintendo-Spiele sind sicherlich nicht die stabilsten, aber andererseits auch wesentlich umweltfreundlicher als die Plastikverpackungen von Sega und Sony – und vor allem recyclebar. Natürlich löst man damit nicht im großen Stil Umweltprobleme, aber Kleinvieh macht ja bekanntlich auch Mist, wie der Volksmund nicht ganz zu Unrecht sagt. Abgesehen davon: Die Sega-Packungen sind sehr stabil, die dünnen Plastikhüllen von Sony hingegen zerbrechen manchmal schon, wenn man sie nur anschaut.

Die Technik macht's

Ist es denn rein theoretisch möglich, in einem Spiel mehrere verschiedene Auflösungen zu verwenden (z. B. in zwei verschiedenen Leveln)?

Arne Jödicke, Worms

TOTAL! antwortet:

Natürlich, so geschehen bei *Killer In-*

stinct Gold. Titelbild und Zwischenbilder sind High-Res, Hintergründe in einer mittleren Auflösung und die Kämpfer normal in Low-Res.

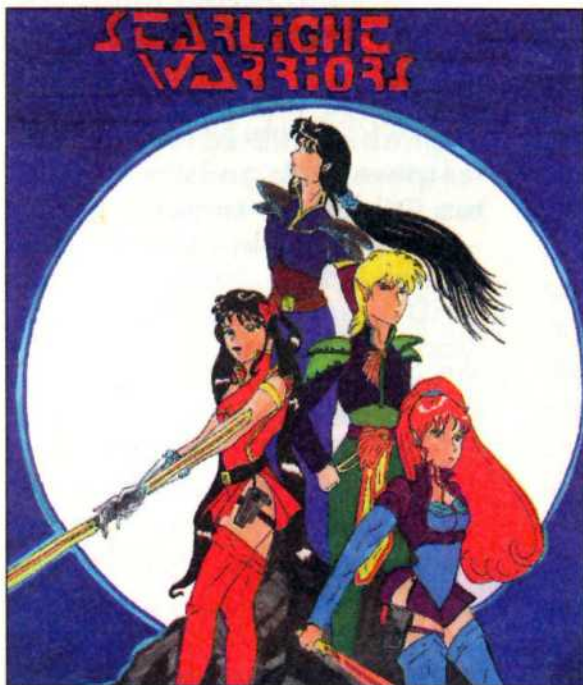
Kreuz und quer

1. Macht es für euch eigentlich einen Unterschied, ob Leserbriefe per Computer oder mit der Hand geschrieben sind? Was findet ihr angenehmer? Was tut ihr, wenn ihr den Brief nicht lesen könnt oder sich viele Rechtschreibfehler (wie in diesem Brief) befinden?
2. Welche Bilder sind am leichtesten zu scannen (ich meine die Bildformate)? DIN A2, DIN A4 oder auch so kleine Karten (wie die beigelegten von Link und Shen-Long)? Könnt ihr diese Minikärtchen überhaupt in den Computer 'stopfen'?
3. Wieso gibt es von *Zelda 64* keine gerenderten Edelgrafiken, wie von fast allen anderen Nintendo-Spielen (werden oft in der Anleitung und auf der Verpackung abgebildet, z. B. bei *Super Mario 64*)?
4. Kann einer von euch Latein?
5. Die *Stundenpläne in TI 1/98* haben mir nicht viel genutzt, da ich die japanische Werbung viel interessanter fand und sie natürlich sofort einrahmen und aufhängen mußte. Macht doch mal öfter so was in der Art!
6. Warum hat *Ren&Stimpy: Time Warp* in eurem Index keine Note bekommen? Ist das ein Fehler oder war das Spiel noch schlechter als Note 6?
7. Warum ist auf Rares frühen Spielen ein Acclaim-Logo? (Bei *Wrestle Mania*, *Arch Rivals* etc.) Sind diese Spiele überhaupt von Rare? Warum ist das Rare-Logo erst ab 1996 (*Blast Corps*) auf den Spielverpackungen zu sehen?

Björn Walter, Schwalbach a. T.

TOTAL! antwortet:

1. Also, bislang konnten wir noch jedem Leserbrief den tieferen Sinn entlocken. Nur Namen und Orte trotzen manchmal hartnäckig sämtlichen Entzifferungsversuchen. Sobald die Fehlerdichte pro cm² gegen limes n-1 läuft (oder diametral ge-



Exklusiv: *Starlight Warriors* von Yvonne! (1. Wir drücken die Daumen! 2. Gruß an Christian!)



Wir vermuten, daß Kathrin Kowalewski (13) aus Iserlohn auch zu den Heerscharen der Sailor Moon-Fans zählt

sehen gegen e, sagt Maris), informieren wir das zuständige Kultusministerium.

2. Solange wir das Bild unter einem Rasterelektronenmikroskop noch erkennen können, geht das noch. Alles, was größer als DIN A3 ist, geht zu Lasten der Laune unserer Grafiker.

3. Weil gezeichnete viel besser zu Zelda passen (und sich nicht so stark von der Grafik im Spiel unterscheiden)?

4. Bekanntermaßen ist ein Latinum die Grundvoraussetzung für einen Videospiel-Fachmagazin-Redakteur – neben einem abgebrochenen Geodäsie-Studium. Außerdem haben wir ja alle Asterix gelesen ...

5. Da haben wir doch die perfekte Lösung für Dich: die TOTAL! einfach noch mal kaufen (grins)!

6. Das Spiel enthielt leider einen kleinen, aber feinen Programmierfehler. Bis zum Ende des zweiten Levels (von fünf) mußten 47 Items eingesammelt werden. Danach tauchte auf dem Bildschirm die Nachricht auf: „Wir brauchten nur 47, haben aber 47 – Game Over“, was den Spaß doch irgendwie minderte.

7. Weil Rare die Spiele im Auftrag von Acclaim programmiert hat, erst seit Donkey Kong Country ausschließlich mit Nintendo zusammenarbeitet und sich der Name erst seit kurzem zum Markennamen entwickelt.

Final Fantasy

1. Ich habe in einer älteren PC-Zeitschrift gelesen, daß Final Fantasy VII für PC umgesetzt wird, ist da was Wahres dran?

2. In der TOTAL! 1/98 sah ich auf Seite 26 dieses Sprachkontrollsystem für diesen Tamagotchi-artigen Mist. Nun wollte ich wissen, ob da nicht Probleme auftauchen mit der Spracherkennung, was ja sehr lästig wäre, wenn man jedes Wort zweimal oder dreimal sagen muß, bis das ‚Vieh‘ endlich reagiert.

Christian Püschel, Berlin

TOTAL! antwortet:

1. Die PC-Version ist in Arbeit, der deutsche Vertrieb Eidos Interactive verspricht eine Veröffentlichung „Mitte 1998“.

Von der Umsetzung selbst hat noch niemand etwas gesehen, vermutlich wird es eine 1:1-Umsetzung des PlayStation-Spiels. Es wurde jedoch versprochen, die mangelhaften deutschen Bildschirmtexte noch einmal gründlich zu überarbeiten.

2. Der „Tamagotchi-artige Mist“ ist ein Spiel rund um das beliebteste Pocket Monster Pikachu. Wie wir bereits berichteten, war das ‚Spiel‘, falls man *Pikachu Genki*

Dechu als solches bezeichnen kann, nur auf Video zu sehen. Das legt die Vermutung nahe, daß das Spracherkennungssystem noch nicht einwandfrei funktioniert.

Fernsehwerbung

Nintendo scheint sich ja nicht viel Mühe mit der DKR-Werbung zu machen. Ihr müßt mal am Ende der Werbung, wenn die vier Controller in die Ports fliegen, auf das Modul schauen – das ist nicht

Vielleicht ist ja Diddy Kong Racing als Bonusspiel in Mario Kart 64 versteckt. Es soll ja auch Leute geben, die behaupten, daß die Mario Kart-Charaktere per Cheat bei Diddy Kong Racing auswählbar seien (was natürlich völliger Nonsense ist).

Virtual-Boy-Corner

1. Sind amerikanische und japanische Virtual Boys identisch, also, kann man ein amerikanisches Modul auf einem japanischen VB spielen?

2. Mir ist gesagt worden, daß es für den VB ein Netzteil gibt, es damit aber einige Probleme gibt. Würdet ihr einem VB-Fan dieses Netzteil empfehlen? Was hat das Netzteil für Macken, wenn es überhaupt welche hat?

Dennis Röcker, Besigheim

TOTAL! antwortet:

(Ah, der monatliche Virtual-Boy-Brief ... Hallo, Dennis!)

1. Da der Virtual Boy, genauso wie der Game Boy, an keine Fernsehnorm gebunden ist, sind die Spiele ohne Einschränkung kompatibel.



„Weltpremiere!“ „Exklusiv!“ Dies ist Seite 3 aus dem fünfseitigen, TOTAL! genialen Froggerman-Comic von Daniel Brüning (14) aus Dortmund.

etwa DKR, sondern Mario Kart 64!

Thomas Michel, Zittau

TOTAL! meint:

Gutes Auge! Das scheint bei Nintendo Methode zu haben. Die offiziellen Presse-Promotionfotos zeigen auf dem Bildschirm Super Mario 64, während in der Konsole PilotWings 64 steckt.

2. Das Netzteil hat die Macke, daß nur ein paar tausend davon produziert wurden und es somit fast nicht zu bekommen ist. Ansonsten ist es uneingeschränkt zu empfehlen.

Jetzt reicht's!!!

Ich bin seit langem ein absoluter TOTAL!-Fan, aber was ihr jedesmal fabriziert,



Andreas Völkl (15) aus Hohenstein-Ernstthal brachte diese nette, junge Dame zu Papier, die Maris diesmal nicht an Ghost in the Shell erinnert

wenn die Sprache auf das Prügelspiel Dual Heroes kommt, habe ich mir lange genug tatenlos durchgelesen! Was zum Teufel habt ihr gegen die Power Rangers!?! Auch wenn es euch überraschen sollte, es gibt auf diesem Planeten Leute, denen diese Heroes gefallen, geht das in eure Schädels rein? Und zu denen gehöre auch ich! Was fällt euch eigentlich ein, bei jeder sich bietenden Gelegenheit die Power Rangers mies zu machen? „Ich habe mich in ‚Das fünfte Element‘ wie bei den PR gefühlt.“ „Bandai will nun auch für das N64 entwickeln. Hoffentlich bleiben wir von den PR verschont! Waahhhh!“ Das Spiel (Dual Heroes) erinnert auch durch seine fragwürdige Qualität an die ähnlich aussehenden Helden der Serie.“ Und das ist nur ein kleiner Bruchteil dessen, was ihr euch in der letzten Zeit geleistet habt! Könnt ihr nicht mal zur Abwechslung auf einer anderen Serie herumhacken? Ich habe langsam das Gefühl, was euch nicht gefällt, macht ihr so oft es geht vor der Leserschaft mies! Aber so geht's ja wohl nicht! Denkt doch mal an die Power-Rangers-Fans, die sich unter euren Lesern befinden! Ihr lobt euch andauernd in den höchsten Tönen dafür, daß ihr nichts macht, was der Leserschaft nicht paßt. Also haltet euch gefälligst daran, wenn ihr euch nicht selbst zu Lügner abstempeln wollt! Echt! Es ist total schmierig, was ihr da veranstaltet! Übrigens bin ich davon überzeugt, daß die PR von fraglicher Qualität sind (natürlich!!), deshalb sind sie ja auch der Hit in den USA, gaaaaanz klar, nicht? Also, unterlaßt in Zukunft solche stinkenden Kommentare und tut einfach euren Job, okay? Außerdem solltet ihr euch mal 'n paar Folgen ansehen, dann werdet ihr die Qualität der PR schon erkennen. Darüber hinaus fordere ich euch auf, euch bei allen Power-Rangers-Fans zu entschuldigen! Solltet ihr diesen Brief nicht abdrucken, seid ihr feige!

Vinzenz Rothenburg, Berlin

TOTAL! antwortet:

Zur Strafe für die lästerlichen Kommentare werden wir die Schuldigen dazu verdonnern, sich drei Power-Rangers-Folgen am Stück anzusehen und danach *Dual Heroes* zu spielen (in einem schalldichten Raum, da können sie um Hilfe schreien, so lange sie wollen) – oder ist das etwa zu drastisch?

Fußball-Fortsetzung

Es sind ja Gerüchte über *ISS 64 2* im Umlauf. Kann man diesen trauen? Wenn ja, wann ist mit dem Release dieses Titels zu rechnen? Auf jeden Fall nach *Acclaim Sports Soccer*, oder?

Marco Vetter und Thomas Lenhard, ?



Von Arno Schatz (18) aus Bochum erhielten wir ein riesiges Weihnachtspaket (Danke, danke, danke!). Seitdem ist er offiziell unser „Leser des Monats“!

TOTAL! antwortet:

Eine Fortsetzung wird es mit Sicherheit geben. Wir rechnen damit noch in diesem Jahr – zumindest in Japan. Eine offizielle Ankündigung gibt es aber nicht. Unser Tip ist, daß Konamis Soccer-Team an einer Version für das 64DD programmiert. Falls dem so ist, stellt sich natürlich die Frage, ob es für den Westen eine spezielle Modul-Version geben wird, oder ob wir uns dann bis 1999 gedulden müssen. Das läßt sich jedoch nicht beantworten.

TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 44



Nicole aus Kaiserslautern und ihre Freundin Tina aus Erlenbach besitzen nicht nur Sailor-Moon- und -Merkur-Kostüme, sondern auch Barbie als Prinzessin Sereniti und Ken als Emdymion – TOTAL! kultig!

Dies und das

1. Was ist der Unterschied zwischen *Sim City 2000* und *Sim City 64*?
2. Kann man mit dem **Game-Boy-Adapter für das N64** auch andere Game-Boy-Spiele spielen, oder ist er speziell für *Pocket Monsters* entworfen worden?
3. Wird *Harvest Moon* für das N64 umgesetzt? Ganz wichtig würde ich auch eine N64-Umsetzung von *Tim und Struppi*, *Spirou* und *Asterix & Obelix* finden. Könnte es sein, daß Big N diese SNES-Klassiker fürs N64 umsetzt?

Alexander Gramlich, Singen

TOTAL! antwortet:

1. 1936?
2. Mit dem Game-Boy-Adapter (oder 64GB-Pak, wie das Ding offiziell heißt) lassen sich gar keine Spiele spielen, sondern lediglich Spielstände von *Pocket Monsters* (GB) auf *Pocket Monsters Stadium* (64DD) übertragen. Dies wird jedoch nicht die einzige Anwendungsmöglichkeit bleiben.

Im Gespräch verriet Shigeru Miyamoto einige seiner Ideen im Zusammenhang mit *Cabbage*. Was sich genau hinter dem Arbeitstitel *Cabbage* verbirgt, hat der Meister bislang noch nicht verraten, obwohl er das Projekt seit ca. einem Jahr immer mal wieder zur Sprache bringt. Demnach ist zu vermuten, daß es sich bei *Cabbage* um eine unglaublich komplexe Variante von *Tamagotchi* handelt. Angeblich plant er dieses Projekt zusammen mit Shigesato Itoi, dem *Mother* 3-Designer, schon seit Jahren (als noch niemand etwas von Bandais Küken gehört hatte).

Wie dem auch sei, jedenfalls konnte man ein paar Randbemerkungen entnehmen, daß Miyamoto plant, daß man Teile des Spiels vom N64 (bzw. 64DD) auf spezielle Game-Boy-Module übertragen könne. Das Ganze klingt zwar recht abenteuerlich, eins ist jedoch sicher: Nintendo wird kein Zubehör verkaufen, das nur einen einzigen Verwendungszweck hat. Das wäre ja so, als wenn das Rumble Pak ausschließlich von *Lylat Wars* unterstützt werden würde.

3. *Harvest Moon 64* ist jedenfalls nicht angekündigt. Aber wenn das SNES-Spiel erfolgreich genug ist ... Die besagten Comic-Spiele sind von Infogrames, und Infogrames (zu denen auch Ocean gehört) entwickelt für N64. Ankündigt sind *Mission: Impossible* und *Space Circus*. Das *Schlümpfe 64*-Gerücht hält sich hartnäckig, zudem hieß es einmal seitens Infogrames, daß an *Lucky Luke 64* gearbeitet werde. Seltsam ist nur, daß noch niemand etwas von diesen (möglichen) Projekten gesehen hat.

Schamloses Lob

Ich schreibe euch mit diesem Brief zum



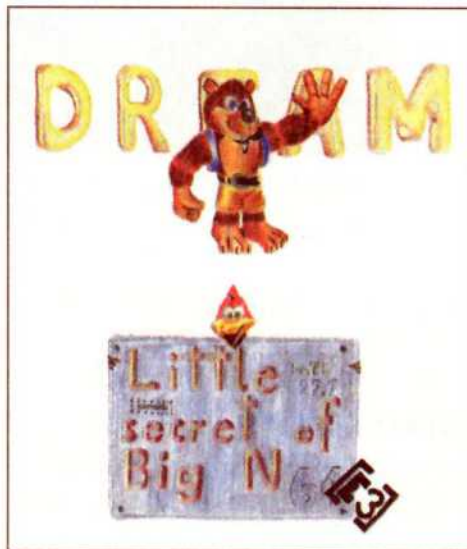
Special Thanks von kdh und Maris an Ninetta Friedrich (15) aus Ludwigsburg

ersten Mal, obwohl ich eure Zeitschrift schon seit der zweiten Ausgabe lese, die TOTAL! Nr. 1 habe ich leider verpaßt. Seitdem lese ich die TOTAL! jeden Monat und erwarte die nächste Ausgabe sehnsüchtig. Über die Jahre hat sich eure Zeitschrift immer mehr verbessert und ist nun uneinholbar an der Spitze der Nintendo-Magazine. Ihr seid wirklich sehr gut, immer bestrebt, besser zu werden und eure Fehler zu verbessern und auch einzugestehen. Eure Berichte sind äußerst kompetent und nach diesen Jahren weiß ich, daß man sich auf eure Tests und Noten verlassen kann. Besonders gut finde ich die Tips & Tricks, vor allem die Action-Replay-Codes, und die Anime & Manga-Seiten, von denen ich sehr hoffe, daß ihr sie beibehaltet und weiter ausbaut. Auch finde ich die Berichte über eure Arbeit und die TOTAL!-Dungeons (eure Arbeitsräume) sehr gut. Macht auf jeden Fall weiter so, ihr seid die Besten!

Klaus Huber, Murnau

TOTAL! gesteht:

Nach so viel schamlosem Lob haben wir jetzt leider gar keinen Platz mehr für Deine Fragen. Schade eigentlich ... Was Deine Fragen zum Action-Replay-Modul für das N64 (vgl. TI 1/98) betrifft: Wegen der ausführlichen Vorstellung müssen wir Dich (und alle anderen) auf kommenden Monat vertrösten. Über *Hybrid Heaven* werden wir berichten, sobald es etwas neues gibt. PS: Wir hoffen, Du überstehst den 1. März auch ohne *Zelda 64*.



Marco Dörflinger (14) aus A-St. Katharin und Nintendos „kleines Geheimnis“

Kurz beantwortet

- Werden **Square** und Nintendo jemals wieder zusammenarbeiten? TI: Es gibt wie immer ein paar Gerüchte zu diesem Thema, aber nichts verlässliches.

- Wird **Zelda 64** deutsche Sprachausgabe haben?

Das ist noch nicht entschieden, wir befürchten aber, daß es bei deutschen Bildschirmtexten bleibt.

- Werden *Banjo&Kazooie*, *F-Zero X*, etc. das Rumble Pak unterstützen?

TI: Seit *Lylat Wars* nutzen fast alle Spiele die Rumble-Option, auf jeden Fall alle von Rare und Nintendo.

- Wird **Zelda - The Ocarina of Time** einen Batteriespeicher haben?

TI: Wie alle Nintendo-eigenen Spiele (und die von Rare) wird *Zelda* ohne Controller Pak auskommen.

- Wann genau kommt *Zelda 64*, das 64DD, *F-Zero X*, etc.?

TI: Sobald genaue Termine feststehen, werden wir diese gern unaufgefordert bekanntgeben.

- Kommt die **Pocket Camera** auch in Deutschland?

TI: Nintendo schweigt sich zu dem Thema noch aus, aber die Wahrscheinlichkeit ist hoch. Vermutlich gibt es News auf der Nürnberger Spielwarenmesse (Bericht in der kommenden TOTAL!).

- ... welche Farben gibt es?

TI: Vorerst vier: rot, grün, blau und lila-transparent.

- Sind japanische Pocket Cameras mit deutschen Game Boys kompatibel?

TI: Das ist anzunehmen. Genau sagen läßt sich das aber erst, wenn sie in Kürze in Japan zu haben sind.

- Warum nutzen nicht alle N64-Spiele wie *NFL Quarterback Club* den hochauflösenden Grafikmodus (**High Res**)?

TI: Weil High-Res-Grafik viel rechenzeitaufwendiger ist und deshalb bei Nicht-Sportspielen kaum machbar ist.

- Wo ist das Rubindiadem?

TI: Argll!

- Wird **Turok 2** genausoviel Nebel haben wie der erste Teil?

TI: Eine aussagekräftige Version des Spiels wird vermutlich erst auf der E3 (Ende Mai) zu sehen sein.

- Wird es ein weiteres **Star Wars** Spiel für das N64 geben?

TI: Mit Sicherheit! E3 abwarten!

- Was ist mit Eurer **Anime&Manga**-Rubrik passiert?

TI: Die pausiert momentan zugunsten der *Sailor Moon*-Games-Berichte. Demnächst kommt sie wieder.

Kurz bevor der Kopf platzt ...

An irgendetwas sollte mich der Knoten im Pad-Kabel erinnern - was war es doch gleich?

Die Katze gefüttert habe ich, der Wagen steht auch nicht mehr im Halteverbot ...

... Wäsche und Treppe macht diese Woche meine Frau ...

... Reis und Fisch habe ich gestern eingekauft ...

Jetzt aber schnell das TOTAL!-Abo ausfüllen, damit ich weiß, was hier gespielt wird.

MIT EINEM TOTAL!-ABO

SEID IHR FRÜHER INFORMIERT,

SPART GELD UND BEKOMMT

BRANDHEISSE

INFOS ZU DEN NEUESTEN

SPIELEN. TIPS, TRICKS

UND JEDE MENGE

LÖSUNGSHILFEN

KOMMEN JEDEN MONAT

DIREKT ZU EUCH NACH HAUSE.

TOTAL!

Abo-Club

z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23617 Stockelsdorf

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

2/98

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

BLZ

Kontonr.

Geldinstitut

Unterschrift

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

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

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

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

Bitte keine Überweisung!

Vorname, Name:

Straße, Hausnummer:

PLZ, Ort:

Datum, Unterschrift:

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift:

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

N64

1 Spieler

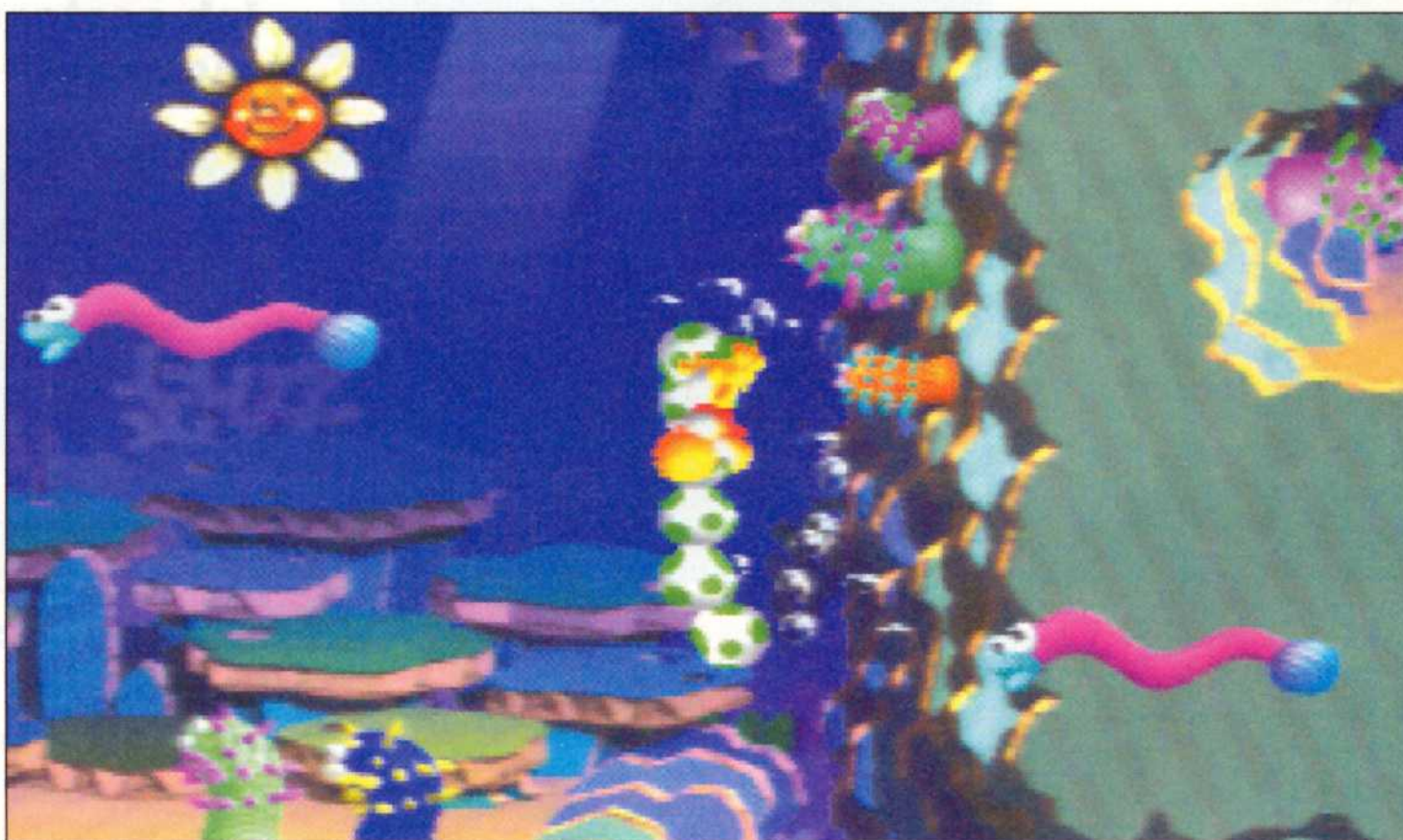
Nintendo

ab März

YOSHI'S STORY



Yoshi pur: Ohne quäkendes Mario-Baby auf dem Rücken und komplett gerendert macht sich der Reitsaurier auf, die Herzen der 64-Bit-Spieler zu erobern. Das Game wurde frisch aus Japan eingeflogen, so daß es pünktlich unter dem TOTAL!-Weihnachtsbaum lag und wir uns im 2D-Wunderland des N64 umschauen konnten – ist die zweite Dimension noch zu retten?



Diese knallbunten, dehnbaren Gummimonster könnt Ihr benutzen, um Höhen und Tiefen problemlos zu überwinden



Dieser Yoshi war in einem Level als großes schwarzes Ei versteckt. Wo, das war wird nicht verraten – wer sucht, der findet ...



Zur Pressekonferenz von Super Mario 64 brachte Alt-Meister Miyamoto eine Überraschung mit. Er kündigte damals den Yoshi-Titel fürs N64 an, den 16-Bit-Veteranen aus SNES-Zeiten seitdem ungeduldig erwarten. Herr M. aus J. sagte derzeit unter anderem, daß Yoshi's Island 64 das 2D-Vorzeigenspiel werden sollte, so gut und so beeindruckend, daß Spieler auch im Zeitalter der dritten Dimension begeistert sein würden. Der Erscheinungstermin wurde jedoch nach hinten verschoben, und die Fachpresse während dieser Zeit mit diversen Appetithäppchen in Form von unglaublich bunten Screenshots gefüttert. Aber selbst in Japan ist aller Tage Abend, und nach einer Namensänderung erschien das bonbonfarbene Wonnemodul Yoshi's Story vor kurzem im Land der aufgehenden Sonne. Schon kurz nach dem Einschalten werdet Ihr von Kinder-Quäkstimmen überrascht, die Euch lauthals 'Nintendo' entgegensingen – ein außergewöhnlicher Sound, der sich auch später im Spiel in Form von Liedern wiederholt. Kurz nach der Audio-Überraschung folgt das Titelbild, und alles scheint wie früher zu sein. Eine Wachsmalzeichnung, ganz im Stile von Yoshi's Island, versetzt Euch in die Vergangenheit. Doch der Schein trügt. Nach Auswahl einer der Startoptionen stürzt die erste Ladung purer Videospielkunst auf den Spieler ein. Einem aufklappbaren Kinderbuch mit allerlei Gimmicks im Innern sehr ähnlich, wuppt die erste dreidimensionale Buchseite/Weltkarte vor Euch auf. Zwischen vier, im Schwierigkeitsgrad ansteigenden Leveln, kann gewählt werden. Taucht Ihr in den ersten Level ein, folgt für den Veteranenspieler ein Schock. Der jahr-



zehntealten Digitalkreuzsteuerung wurde ein Ende gesetzt, Analogstick ist mal wieder das Zauberwort. Entgegen der landläufigen Meinung, der Stick sei nur für 3D-Spiele geeignet, kommt man selbst als Oldie unter den Videospielern in Null Komma nichts mit der neuen analogen Knüppel-Welt klar. Besonders in brenzligen Situationen an Rändern von Abgründen, bei kniffligen Sprüngen mit Anlauf und beim Nutzen von Yoshi's ewig gieriger Zunge zeigt der Stick die Möglichkeiten für 2D-Welten.

Seid Ihr einige Zeit durch den ersten Level gestapft, habt Euch an seiner 'Sperrholzplatten'-Grafik sattgesehen und vom süßlichen Soundtrack verwöhnen lassen, kommt die Frage auf, wann der Level aufhört. Die Antwort auf diese Frage klärt einerseits die größte Revolution in Yoshi's Story, deutet aber auch auf einige damit verbundene Probleme hin. Ganz im



Sinne des non-linearen Super Mario 64 müßt Ihr nicht in klassischer Manier den Levelausgang erreichen, sondern Früchte essen. Genauer gesagt, müßt Ihr 30 Früchte vom 'Happy Happy Baum' finden, von denen jeweils 60 in den vier Abschnitten eines jeden Levels platziert sind. Solltet Ihr Euch also darauf konzentrieren, einen Level möglichst schnell verlassen zu wollen, schnappt Euch fix die ersten 30 Leckereien. Wer jedoch mehr vom Spiel sehen will, sollte Geduld und kulinarischen Feinsinn zeigen. Denn nur wer in seinem er-

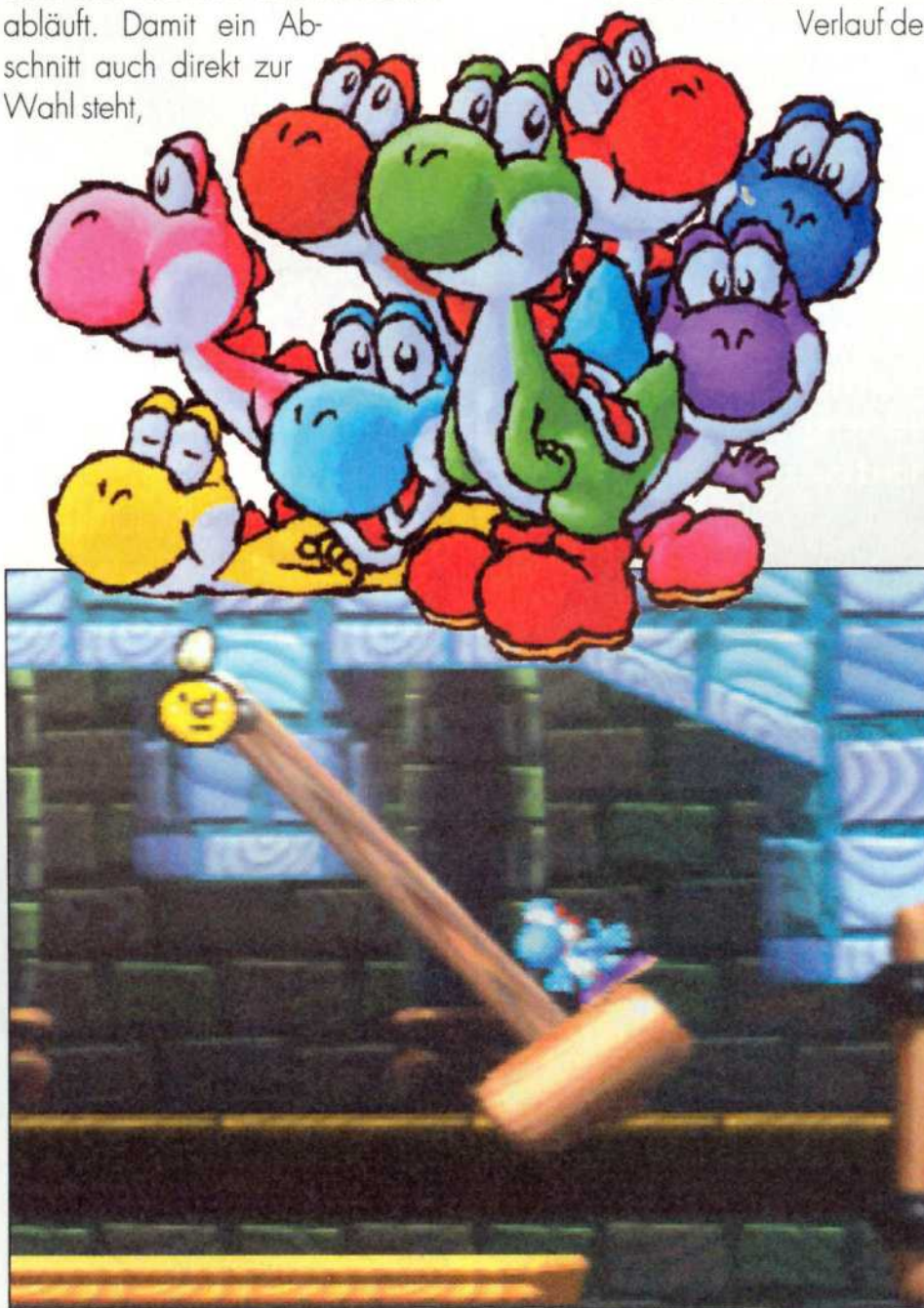


So hinterhältig können Fische sein: Spaziert Ihr mit Yoshi über dieses Geäst, taucht plötzlich ein riesiger Fisch auf und spuckt mit Wasser nach Euch. Sein knallroter Kollege zieht es dagegen vor, gleich aus dem Wasser zu springen, um Euch Energie zu klauen

sten auserwähltem Level drei große Herzen findet, wird auf der nächsten Buchseite wieder vier Level zur Auswahl zu haben. Da pro Seite immer nur einer der Level gespielt werden kann und insgesamt sechs Buchseiten existieren, spielt Ihr also immer eine Geschichte von sechs Levels, die je nach Können, Geduld und Auswahl unterschiedlich abläuft. Damit ein Abschnitt auch direkt zur Wahl steht,

gibt es ein zweites Optionsmenü, in dem sich die 24 Level finden, die schon im Story-Modus erkundet wurden.

Um die Früchemampferei etwas interessanter zu machen, gibt es verschiedene Vorlieben. Vorlieben? Am Anfang des Spiels wählt Ihr aus, mit welchem der sechs Saurier Ihr zuerst antreten wollt. Im Verlauf des



Spiels könnt Ihr sogar versteckte Extra-Yoshis im coolen Outfit freilegen. Zwar unterscheiden sich die Spielfiguren nicht durch ihr Können, haben dafür aber ganz eigene Vorlieben für bestimmte Früchte.

Was Yoshis Fähigkeiten angeht, haben sich Miyamotos Mannen wenig neues einfallen lassen. Von seiner Sprungkraft samt beherztem Nachbrenner in Luft und seinem Appetit mal abgesehen, kann er Gegner auch diesmal in Eier verwandeln, die folgsam hinter ihm herziehen. Ein Druck auf den Z-Button bringt ein Fadenkreuz auf den



Bildschirm, das dank Analogstick schnell ausgerichtet ist. Laßt Ihr Z los, fliegt das angewählte Ei in die gewünschte Richtung (prallt allerdings nicht mehr wie bei Yoshi's Island von der Wand ab) und kann damit allerlei Gutes anrichten. Neu ist gegenüber dem Vorgänger die Fähigkeit, sich selbst in ein Ei zu verwandeln und im Level umherzuschießen sowie das mit dem R-Button ausgelöste Schnuppern nach Früchten – dafür hat Yoshi aber auch einiges verlernt. Die Morph-Verwandlungen in U-Boot, Lok, Auto und Heli fehlen ebenso wie die Melonenkern-Spuckerei. Bei Island noch vermißt, kann der niedliche Dinosaurier nun allerdings endlich schwimmen und darf sich prompt unter Wasser mit Riesenschlangen vergnügen.

Das Gegner-Repertoire erinnert stark an alte Zeiten. Die aus Super Mario Bros. 2 stammenden Wald-



Eine der wenigen wirklichen Herausforderungen in Yoshi's Story ist dieses Holzungetüm. Sowie Ihr den Dino bewegt, fängt es an, sich immer schneller zu drehen und es ist nicht gerade einfach, im richtigen Moment durch die Lücke wieder herauszuspringen

und Wiesen-Feinde machen dem Saurier wieder mal das Leben schwer, sorgen aber für Eiernachschub en masse. Agesehen davon werden je nach Level und Thema die absurdesten und definitiv bestaussehendsten Freunde und Feinde aller Zeiten geboten: Vom glänzenden, spuckenden Riesenfisch bis hin zur anhänglichen Pinguinfamilie ist Yoshi's Story mit mehr komischen Typen bestückt als jedes Kinderbuch.

Neben den gigantischen Gegnergrafiken beeindruckt das Spiel natürlich, wie erwartet und angekündigt, durch absolut geniale Hintergründe. Dank Ausnutzung des 65.000-Farbenmodus des N64 und eines komplett neugeschriebenen Microcodes (der den Coprozessor der Konsole steuert) für dieses Spiel sind 2D-Zweifler schnell kaltgestellt. Von mehreren Ebenen knallbunter Backgrounds bis

hin zu Dutzenden von Charakteren auf dem Bildschirm und Echtzeitbeleuchtung in den Lava-Leveln zeigt das N64 keine Neigung zum Ruckeln und Zuckeln.

Diese Grafik-Power wird angesichts der kunstvollen Hintergründe auch nötig, denn solch eine Pracht habt Ihr garantiert noch nie gesehen. Neben den oben erwähnten Spanplatten-Abschnitte gibt es komplett mit Stoff (inklusive Nähten) gefütterte Abschnitte, auf Hochglanzplaste gerenderte Sumpfbereiche sowie aufwendig gedrechselte, mit Metallfedern gespickte Polierholz-Level. Ganz abgedreht wird es im Untergrund, der aus aufeinandergekleb-



ten Papier- und Pappeschnipseln besteht.

Thematisch wird alles geboten, wovon das Spielerherz träumt. Neben Sumpf, Wasser, Land und Himmel dürfen Schnee, Lava, Höhlen und Schloßlevel natürlich nicht fehlen.

Im Schloß findet dann auch die mittlerweile schon klassische Begegnung mit Bowser statt. In diesem Fall handelt es sich um die Baby-Ausgabe des Fieslings wie schon zuvor bei Yoshi's Island. Neben dem finalen Endgegner warten lediglich vier weitere Bosse auf Euch, die mit einigen beherzten Sprüngen oder Eiwürfen sehr schnell besiegt sind.



Diese lenkbaren, fliegenden Plattformen lassen Yoshi in luftige Höhen aufsteigen

Ebenso innovativ und gigantisch gut wie die Grafik klingt der Sound. Vom gnadenlos quäkigen Titelsong über den ebenso komischen Level-Abschlußsong bietet Nintendo herrlichste Variationen des ohrwurmigen Dino-Themas. Vom Yoshi-Rap über abgründige Sumpf-Grunzereien, an Tschaikowskij's Nußknacker erinnernde Schloß-Hymnen bis hin zur göttlich gut klingenden Akkustikgitarre steckt Yoshi's Story locker alles andere auf dem N64 in die Tasche – und in Sachen Innovation auch gleich noch den Rest der Videospielwelt.

Offensichtliche Kritikpunkte am technisch tollen Neustart der 2D-Künstler in 64 Bit sind der Umfang des Spiels, der deutlich unter Super Mario 3, SM World 4 und Yoshi's Island liegt, und vor allem der unglaublich niedrige Schwierigkeitsgrad durch zu reichlich vorhandene Früchte. Doch genau an diesem Punkt wird laut Nintendo of America für den westlichen Start in Yoshi's Zukunft noch gefeilt (genauso wie am Speichern und Levelfreilegsystem) – wartet also auf unseren finalen Test des definitiven 2D-Kunstwerks in einer der nächsten Ausgaben!

Julian Eggebrecht





In den labyrinthartig aufgebauten unterirdischen Leveln kann es schon mal passieren, daß Ihr die Orientierung verliert. Leider bietet das Game keine Funktion zum Brotkrümelstreuen

Neue Zielgruppen braucht das Land

Yoshi's Story ist bekanntlich wie ein Kinderbuch aufgemacht: Level und Welten sind wie Buchseiten designt, die Grafik und zum größten Teil auch der Sound sind nach demselben Motto gestaltet. Dies allein wird jedoch kaum jemanden abschrecken („Schon wieder ein Spiel mit Niedlich-Grafik!“), denn Yoshi sollte einfach jeden verzaubern. Doch die Sache hat einen entscheidenden Haken: Der Kinderbuch-Aspekt machte auch vor dem Gameplay nicht halt. Der Umfang ist mit 24 Leveln mehr als okay, dennoch haben wir in gut zehn Stunden alle Level problemlos durchgespielt, da so etwas wie ein hoher Schwierigkeitsgrad fast nicht vorhanden ist. Für hartgesottene Spiele-Freaks aus NES- und SNES-Tagen bietet Yoshi's Story keinerlei Herausforderung.

Wir hoffen, daß die angeblich geplanten Änderungen diesen Aspekt noch entkräften. Ob das allerdings mit dem geplanten Veröffentlichungstermin im März in Einklang zu bringen ist ...

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. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigt Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 9508 12-0 • Fax (069) 9508 12-74



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

N64

1-2 (simultan)

Laguna/Imagineer

ab März



Das Nintendo⁶⁴ wird in der letzten Zeit von einer regelrechten Prügelspiel-Flutwelle überschwemmt. Man kann inzwischen schon davon ausgehen, jeden Monat mindestens einen neuen Vertreter des Genres aufgetischt zu bekommen. *Virtual Hiryo No Ken* und *Dual Heroes* sind die jüngsten Beispiele. Scheinbar ist aber noch keinem Entwickler aufgefallen, daß sich die Titel zuwenig voneinander unterscheiden, um wirklich auf Anhieb ins Auge zu stechen – bis jetzt. Der japanische Software-Entwickler Genki hat sich bei der Programmierung von *Fighters Destiny* Gedanken gemacht, wie man das Beat'-em-Up-Genre interessanter gestalten könnte, und ihm ist sogar etwas dabei eingefallen. Bei diesem Spiel kommt es nicht etwa darauf an, den Kontrahenten einfach nur K. o. zu hauen, denn ein Kampf wird nach Punkten ent-

MK Trilogy, War Gods, Dual Heroes – alles gute Beispiele dafür, wie man ein Prügelspiel nicht programmieren sollte. Um nicht in denselben Topf zu fallen, hat sich Imagineer etwas Besonderes ausgedacht: ein Beat 'em Up mit Punktesystem.

FIGHTERS DESTINY



Jeder Fighters Destiny-Charakter verfügt über eine nicht zu verachtende Anzahl an Combos und Specials. Im Master-Modus können sogar noch weitere Moves erspielt werden

gibt es noch drei weitere Herren und Damen der Kampfkunst, die Ihr Euch aber erst einmal verdienen müßt, indem Ihr den Championship-Modus mehrmals erfolgreich durchspielt. In diesem Modus könnt Ihr auch einen durchschlagskräftigen Special-Move erlernen, der Euch nicht von Beginn an zur Verfügung steht, und den Ihr nur einsetzen könnt, wenn Euer Gegenüber keine Energie mehr hat und wehrlos taumelt. Schafft Ihr es, eine solche Attacke, die in der Ausführung etwas schwieriger ist als die normalen Moves, anzubringen, werden Euch gleich vier



Jedesmal, wenn Ihr den Master besiegt, erhaltet Ihr einen weiteren Special-Move



Aufgepaßt! Der Joker ist ein ernstzunehmender Gegner und nicht zu unterschätzen



Dieser Special steht Euch zur Verfügung, nachdem Ihr einmal durchgespielt habt

den, ähnlich wie beim Judo. Werft Ihr Euren Widersacher beispielsweise zu Boden, bekommt Ihr dafür zwei Punkte. Auch für ein Ring-Out oder einen gut getimeten Special-Move werdet Ihr belohnt. Natürlich besitzen die Kämpfer immer noch eine Energieleiste, sonst wäre es ja kein richtiges Prügelspiel mehr. Zieht Ihr dem Kontrahenten die gesamte Lebensenergie ab, erhaltet Ihr gar drei Punkte dafür, doch der Kampf geht mit

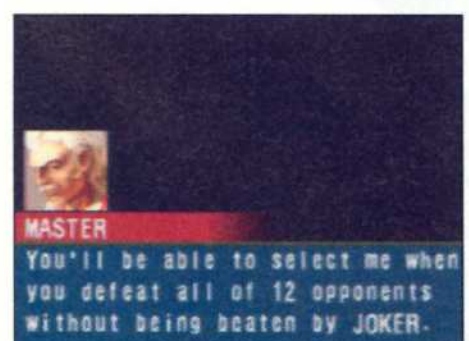
aufgefülltem Balken weiter, bis Ihr oder der Gegner sieben Punkte erreicht habt. Bei der Kämpferauswahl könnt Ihr aus zehn unterschiedlichen Charakteren Euren Favoriten herauspicken. Ihr dürft Euch unter anderem zwischen einem Ninja, einem amerikanischen Wrestling-Muskelprotz, einem Allround-Straßenkämpfer, einem Franzosen-Clown oder drei kloppsüchtigen Mädels entscheiden. Außerdem

Punkte gutgeschrieben, was Euch einen enormen Vorteil verschafft. Solltet Ihr Euch anfangs noch ein wenig schwer mit den Specials tun, dürft Ihr diese im Practice-Modus beliebig oft üben. Dort könnt Ihr auch haarklein einstellen, wie der Gegner sich verhalten soll, um so auszuprobieren, wann Ihr welche Attacken am effektivsten einsetzen könnt. Interessant ist auch der Master-Modus. Hier müßt Ihr mehrmals



gegen einen alten Martial-Arts-Meister antreten und gewinnen, um noch weitere Specials dazulernen. Trefft Ihr allerdings auf einen der drei Joker und werdet von ihm besiegt, was leicht passieren kann, verliert Ihr alle erlernten Moves und dürft von vorne beginnen. Zum Glück kann man sein Fortschreiten auf dem Controller Pak abspeichern.

Auch an einen Survival-Modus wurde gedacht. In diesem könnt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr einfach versuchen wollt, gegen so viele Gegner wie möglich zu bestehen, bis Ihr besiegt werdet, ob Ihr gegen die Zeit spielen wollt, oder ob Ihr gegen die Karate-Kuh Ushi antreten wollt, gegen die Ihr versuchen müßt, so lange wie möglich auf den Beinen zu bleiben.



Aus Haltegriffen (oben) könnt Ihr Euch auch befreien. Dazu müßt Ihr schnell die beiden Attack-Buttons triggern, bevor der grüne Balken leer ist. Unten seht Ihr den Master in Aktion



An den Optionen haben die Entwickler ebenfalls nicht gespart. Neben den normalen Einstellungen wie Schwierigkeitsgrad oder Zeitlimit könnt Ihr auch die Größe der Kampfarena verändern oder entscheiden, wie viele Punkte Ihr für jede Aktion erhalten wollt und wie viele Ihr für einen Sieg benötigt. Die Steuerung wurde simpel gehalten. Euch stehen zwei Tasten für die Angriffe zur Verfügung, die je-



Für diesen Wurf bekommt Ihr zwei Punkte. Nach sieben Punkten habt Ihr gewonnen



Dies sind die zehn Charaktere, die in der Preview-Version anwählbar waren



Einer der ausgefallensten Spielmodi der Beat-'em-Up-Geschichte ist wohl der Rodeo-Modus. Ihr müßt hier gegen eine Kuh namens Ushi kämpfen, die Euch ganz schön zusetzen kann. Ihr könnt sie nicht besiegen, sondern sollt versuchen, so lange gegen sie zu bestehen, wie Ihr könnt. Gekonntes Blocken und gut getimete Ausweichmanöver sind hier das A und O, wenn Ihr eine gute Zeit erreichen wollt.

doch nicht, wie normalerweise üblich, nach Schlägen und Tritten unterteilt wurden, sondern nach hohen und tiefen Attacken. Eine weitere Taste benötigt Ihr zum Blocken, und eine vierte, um gegen die Angriffe der Gegner Ausweichmanöver durchzuführen. Obwohl dies anfangs auf wenige Variationsmöglichkeiten innerhalb der Move-Palette schließen läßt, könnt Ihr recht viele unterschiedliche Kombos und Specials anwenden. Für abwechslungsreiche Kämpfe ist also gesorgt, vor allem, nachdem Ihr die zusätzlichen Moves erspielt habt. *Fighters Destiny* ist in Japan bereits unter dem Namen *Fighting Cup* erhältlich und wird voraussichtlich im März auch in deutschen Ländern in den Handel kommen. Seid gespannt auf den Test, der in Bälde folgen wird.

Tobias Partetzke

N64

1-4 (simultan)

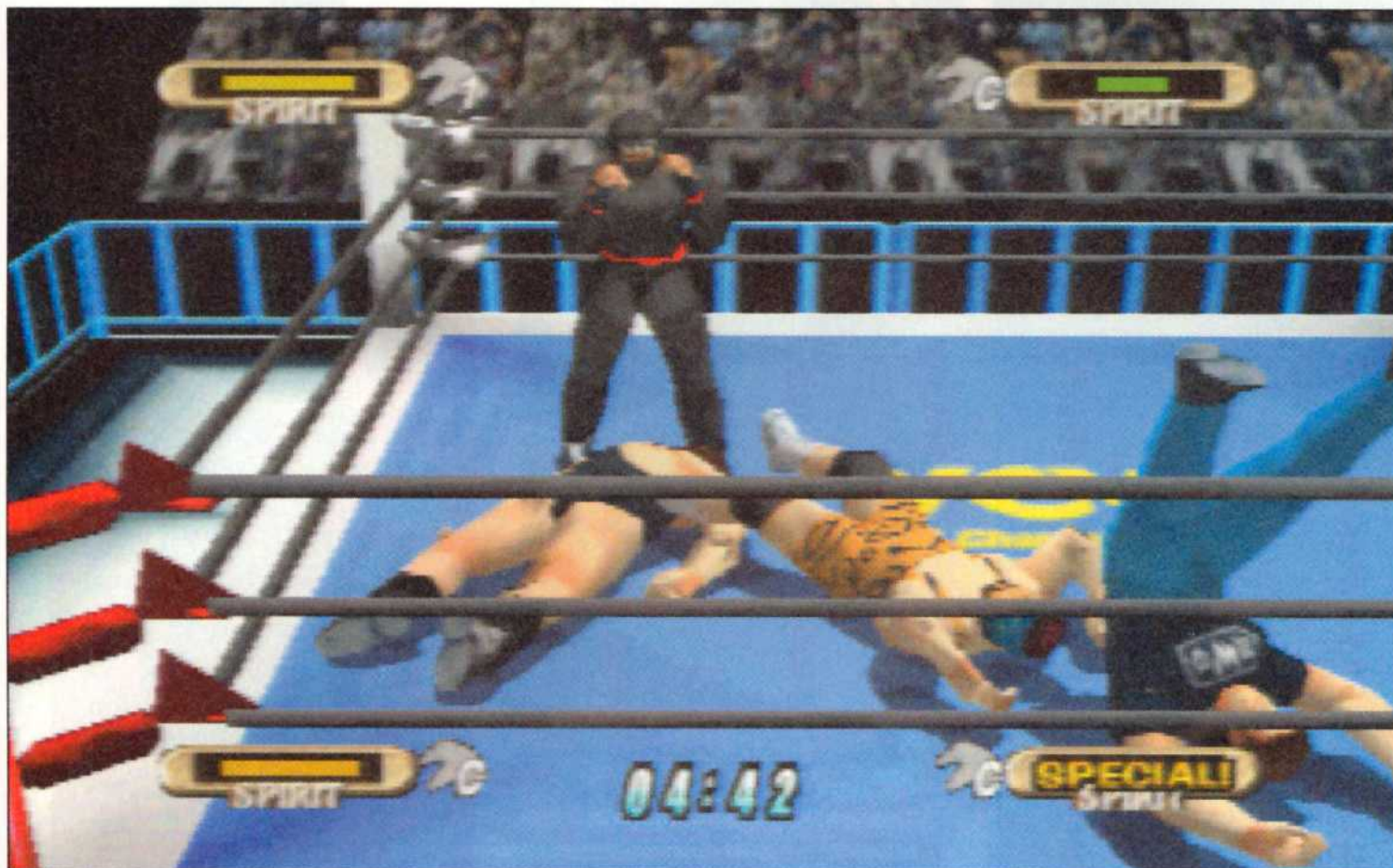
T•HQ/Konami

ca. DM 150



WCW VS. NWO:

Lange genug hat es ja gedauert, doch nun können sich Wrestling-Freunde endlich auch auf dem Nintendo⁶⁴ vergnügen: WCW vs. NWO ist da!



WCW vs NWO: World Tour macht mit mehreren menschlichen Mitspielern am meisten Spaß. Die Spirit-Balken zeigen nicht Eure Energie, sondern Eure Aggression an. Ist der Balken rot, könnt Ihr den Parade-Move des jeweiligen Wrestlers vollführen, der dem Gegner besonders zusetzt



kämpfen. Angesichts dieser Auswahl sollte für jeden Spieler eine passende Figur zu finden sein. Vielfalt ist auch bei den Spielmodi vorhanden. Im WCW-vs.-NWO-

POSTIV!

Einfache und vielseitige Steuerung, guter Mehrspieler-Modus

Wrestling-Fans wird es wahrhaft nicht leicht gemacht. Mit seinen Sendezeiten für die Shows hat der Sportsender DSF niemandem eine Freude bereitet, denn wer hat schon Zeit oder Lust, am Wochenende bis mitten in der Nacht zu Hause zu sitzen und fernzusehen? Doch es naht Hilfe: Mit WCW vs. NWO: World Tour gibt T•HQ allen Schaukampf-Freunden die Gelegenheit, ihre Lieblingskämpfe im heimischen Zimmer live und in Farbe nachzuspielen. Mit dabei sind bekannte Stars wie Sting, Hulk Hogan, 'Macho Man' Randy Savage, Scott Hall, Kevin Nash, Lex Luger, die Steiner Brothers und viele mehr, selbst der mittlerweile uralte und fast scheinotote Ric Flair. Insgesamt könnt Ihr Euch zwischen 36 Wrestlern entscheiden, die es mit einigen Ausnahmen alle im wahren Leben gibt. Zusätzlich dürft Ihr Euch noch sechs weitere Charaktere er-

Modus könnt Ihr Euch zunächst für eine Liga entscheiden. Neben der World-Championship-Wrestling-Liga und der New World Order stehen Euch noch die nicht real existierenden Ligen Dead or Alive, kurz DoA, und Independent Union zur Verfügung. Aus der gewählten Liga sucht Ihr Euch nun fünf verschiedene Wrestler heraus, die dann nacheinander gegen fünf Vertreter einer anderen Liga antreten. Der League-Challenge-Modus bietet Euch die Möglichkeit, mit einem Wrestler Eurer Wahl eine der vier Ligen durchzukämpfen. Zudem gibt es noch eine Halbschwergewichtsklasse. Schafft Ihr es, in den Ligen zu gewinnen, winken die sechs Zusatzcharaktere als Belohnung, natürlich erst, nachdem Ihr auch sie besiegt habt. Des weiteren stehen Euch noch ein Arcade-, ein Turnier- und ein Exhibition-Modus zur Verfügung. Dabei habt Ihr auch die Wahl zwischen



WORLD TOUR



Einzel-, Tag-Team- und Battle-Royal-Matches. In letzteren dürfen bis zu vier menschliche Mitspieler teilnehmen. Wer dort am Ende noch im Ring steht, hat gewonnen.

▼ **NEGATIV!** ▼

Technisch etwas mau, mäßige Soundeffekte, recht unspektakuläre Grafik

Auch bei der Steuerung haben sich die Entwickler Mühe gegeben. Sie ist einfach zu begreifen, läßt aber dennoch eine ungewöhnlich große Vielfalt an Aktionsmöglichkeiten zu, da die Tasten mehrfach belegt wurden und je nach Position des Gegners, sei es stehend, liegend oder taumelnd, eine andere Aktion bewirken. Darüber hinaus könnt Ihr mittels der R-Taste und gutem Timing jeden Angriff des Gegners kontern und in eine eigene Attacke umwandeln. Außerhalb des Rings habt Ihr zudem die Möglichkeit, hinter die Absperrgitter zu greifen und Euch von dort Stühle zu holen, die Ihr dann auf dem Kopf Eures Gegenübers zweckentfremden dürft.

Natürlich könnt Ihr den Gegner auch gegen den Ringpfosten hämmern oder vom obersten Ringseil auf ihn niedersegeln. Bleibt Ihr allerdings zu lange draußen, werdet Ihr ausgezählt und habt verloren.

Die Grafik weiß leider nicht zu überzeugen. Zwar sind die Kämpfer schön flüssig und realistisch animiert, doch sehen sie nicht sehr detailliert und recht kantig aus. Ihr könnt die Wrestler lediglich an ihrer Kleidung erkennen. Die Zuschauer sind extrem verwaschen und kontrastarm texturiert, und oft bekommt man Polygon-Überlappungen zu Gesicht. Zudem kommt es im Mehrspieler-Modus häufig zu Slowdowns.

Auch im Soundbereich gibt es Mängel. Die Soundeffekte klingen ziemlich matschig und lassen beileibe keine Wrestling-Atmosphäre aufkommen. Dagegen ist die Musik schön rockig und paßt gut zum energiegeladenen Geschehen inner- und außerhalb des Rings. Obwohl es viele Kämpfer gibt, variieren ihre Aktionen kaum voneinander. Was nützen Euch 36 Wrestler, wenn sie alle das gleiche ma-

chen? T•HQ hätte mehr Ideenvielfalt beweisen sollen. Dennoch bleibt WCW vs. NWO sehr gut spielbar und bereitet vor allem mit mehreren menschlichen Spielern einen Heidenspaß. Da es für das Nintendo⁶⁴ zur Zeit noch nichts Vergleichbares gibt, sollten Wrestling-Fans zugreifen.

Tobias Partetzke

Wollt Ihr mehr?

WCW vs. NWO ist zwar das erste N64-Wrestlingspiel, wird aber nicht das einzige bleiben. Für alle WWF-Fans bringt Acclaim im Sommer ihren Konkurrenten WWF Warzone auf den Markt. So, wie sich dieser Titel präsentieren soll, wird er zwar einiges mehr zu bieten haben (siehe News-Teil), ob er auch spielerisch mit WCW vs. NWO mithalten kann, wird sich allerdings erst noch zeigen müssen.



Ganz schön kräftig, der Herr. Wer so einen Suplex ausführen will, muß gut frühstücken



Im Vierspieler-Modus geht es zwar gut zur Sache, doch es gibt häufige Slowdowns



Gameplay

2+

Die Steuerung ist durchdacht und vielseitig, und die Kämpfer reagieren haargenau auf Eure Kommandos.

Dauerspaß

2+

Dank Mehrspieler-Modus und vieler weiterer Spielmodi kommt so schnell keine Langeweile auf.

Grafik

3

Die Animationen sind sehr realistisch, doch die Wrestler und Hintergründe sehen detailarm aus.

Sound

3

Fetzig Rockthemen stellen einen Kontrast zu den überaus mißlungenen Soundeffekten dar.

TOTAL-CHECK

Genre Prügelspiel
Level 36 + 6 Kämpfer
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues Controller Pak
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich Ende Februar

FAZIT
2

N64

1-2 (simultan)

Culture Brain

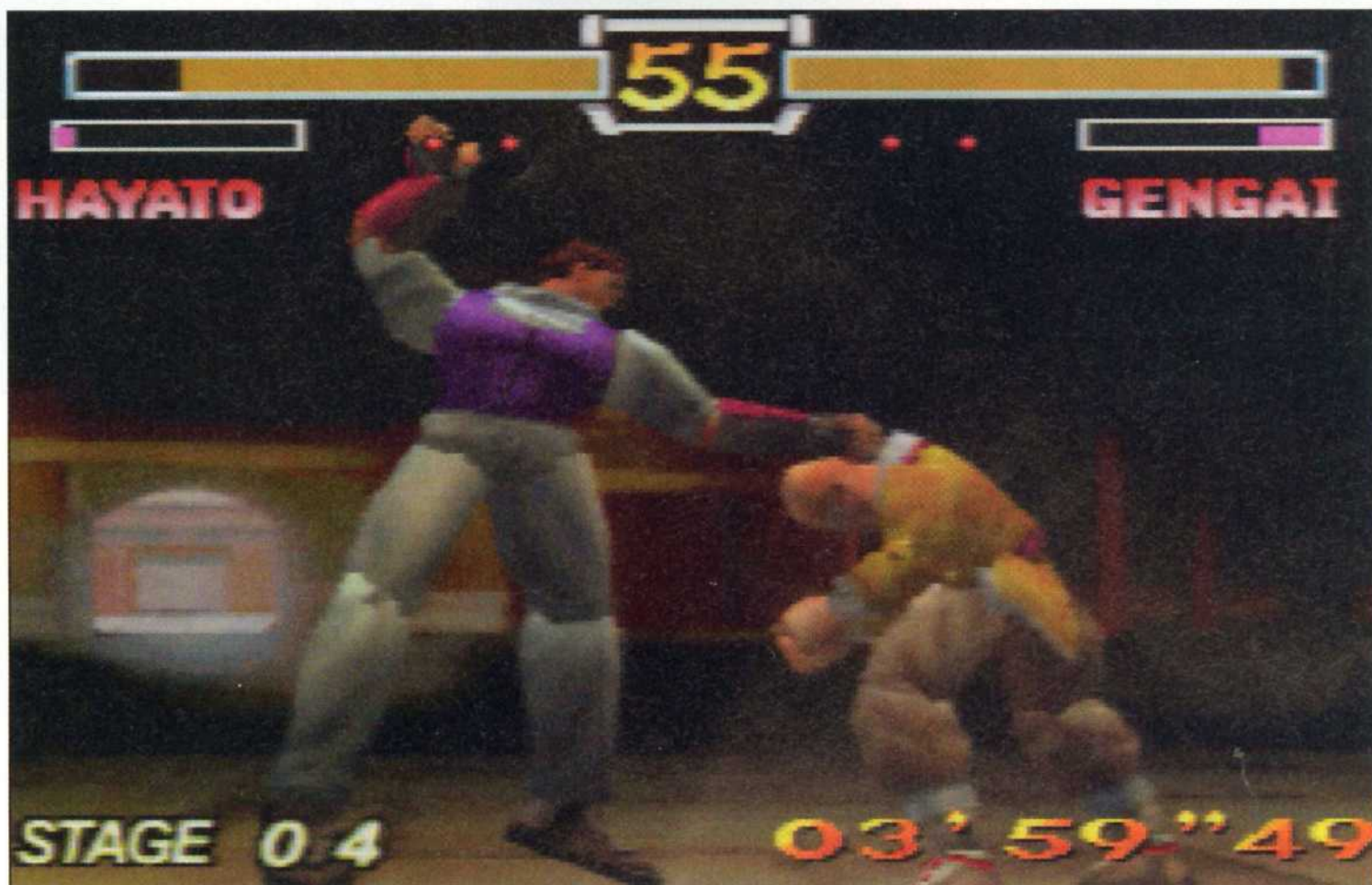
ca. DM 180

VIRTUAL HIRYO NO KEN

**Schon viele Konsolen haben das erlebt, was sich derzeit in Sachen Genre-
vielfalt für das N64 tut. Prügel- und Rennspiele schießen aus dem Boden,
als gäbe es nichts Anderes. Auch Import-Fans können sich nicht beklagen.**

Prügelspiele, die einen sogenannten Kids-Modus bieten, haben im Land des Lächelns eine große Fan-Gemeinde. Mangas und Animes machten den Anfang, später folgten dann auch Videospiele mit Charakteren, die auf niedlich getrimmt waren. Selbst eingefleischten Nintendo-Jüngern dürfte einer der bekanntesten Vertreter, nämlich *Virtua Fighter Kids* (für den Sega Saturn), in diesem Zusammenhang geläufig sein.

Mit *Virtual Hiryo No Ken* (auch bekannt als *Art of Fighting Twin*) erschien nun kürzlich in Japan eine Mischung aus acht realistischen, eher erwachsen aussehenden und acht knuffig-knuddeligen Fightern im Kids-Look. Culture Brains Kloperei erlaubt dem Spieler allerdings nicht, diese insgesamt 16 Kämpfer gemeinsam ins Auswahlmenü zu holen. Das heißt, es stehen entweder nur die 'Großen' oder die 'Klei-



„Sagen sie mal, Herr Gengai, wenn sie hier so schlaff in der Gegend herumhängen, vergeht mir irgendwie langsam die Lust, ihnen meine Argumente um die Ohren zu hauen! Ich glaube, ich muß mal meinen Power-Balken aufladen und ihre Polygonglieder neu sortieren!“



Hopsa! Jetzt aber schnell in Deckung! 'Glatzköpfchen' schießt mit Nebelwolken um sich



Der Special-Move mit dem Drachenkopf ist eine der wenigen spektakulären Aktionen. Dem Gegner ist es möglich, im letzten Moment auszuweichen und eine Konterattacke zu starten



Leider nicht gemeinsam zum Kampf zu bewegen: die Charaktere der beiden Gruppen

nen' zur Verfügung. Die zahlreichen Spielmodi werden davon jedoch nicht beeinflusst, sie sind in beiden Varianten anwählbar.

Man muß bei der Wahl der Einstellungen eine gehörige Portion Geduld an den Tag legen, um nicht gleich am japanischen Zeichn-wirrwarr der vielen Menüs zu verzweifeln. Import-Fans werden diese Schwierigkeiten kennen ...

Ganz im Stil der 32-Bit-Referenzen (*Tekken 2*, *PSX* und *Virtua Fighter*, *SAT*) gestalten sich die Spielmodi und Optionen des 180-DM-Mo-

▲ POSITIV! ▲

Erfreulich viele Spielmodi,
detaillierte Kämpfer,
niedlicher Kids-Modus

duls. Practice-, Survival-, Arcade-, Versus- und Battle-Modus schaffen einen Rahmen, in dem über lange Zeit hinweg immer wieder interessante Unterhaltung geboten wird. In einem speziellen Modus könnt Ihr Euch sogar Extras erspielen. Ein Handschuh für mehr Schlagkraft, eine Schutzweste für effektivere Abwehr und ähnliche Nützlichkeiten wollen erspielt werden.

Habt Ihr Euch durch die Menüs 'gekämpft', fällt schnell auf, daß die Spielbarkeit zwar hoch ist und die Steuerung leicht von der Hand geht, bedauerlicherweise aber die Spiel-tiefe zu wünschen übrig läßt. (Übrigens wird Euch die 'kryptische' Anleitung in bezug auf die Anwendung der wichtigsten Manöver inklusive Blocken, Ausweichen in die Tiefe und Special-Moves kaum



„So Mädels, wer hier mit Glitzerkram und bunten Staubwölkchen angreift, muß darauf gefaßt sein, daß ich meine schicke Elvis-Jacke aktiviere und zum blinkenden Super-Syouryu werde.“



100 % Fernost-Look: Im Kids-Modus erscheinen die Namen der Charaktere auf Japanisch. Darin sind die Hintergründe und Special-Moves deutlich farbenprächtiger und aufregender

dienlich sein, ein hautnahes Praxisstündchen tut's eher.) Gelegentlich ist die Kollisionsabfrage zwischen den detailliert dargestellten Kämpfern nicht das Gelbe von Ei. Es kann durchaus mal passieren, daß ein Tritt oder Schlag ohne Konsequenzen durch den ‚Körper‘ des Gegners donnert.

In puncto Animationen und Spielablauf haben die Programmierer bei weitem nicht ins Schwarze getroffen. Hastig agierende und teils mit sichtlich zu wenigen Animatio-

▼ **NEGATIV!** ▼

Ruckeliger und unspektakulärer Ablauf, zuwenig Spieltiefe

nen ausgestattete Haudegen vermitteln nur ein gedämpftes Spielgefühl, man mag nicht so recht mit den Figuren verschmelzen. Und trotz der Street Fighter-ähnlichen Moves ist die Atmosphäre im Spiel weit ab von der des erfolgreichen Capcom-

Prüglers. Dies liegt nicht zuletzt daran, daß sich die einzelnen Charaktere, ob männlich oder weiblich, in ihrem Outfit nur unwesentlich voneinander unterscheiden. Schlichte Kampfanzüge in verschiedenen Farben und hier und da eine Glatze, eine Ninja-Maske oder ein hübsches Zöpfchen für die Damen werden grafisch gesehen niemanden so richtig vom Hocker reißen. Ruckelige Szenen im Kampfgeschehen verschlechtern den technischen Eindruck zusätzlich.

Die schlichten Hintergründe hätten durchaus mehr Pepp haben dürfen, sie wirken ein wenig trist. Allgemein stellt sich das Spiel etwas unspektakulär dar. Würfe, Special-Moves, Lichteffekte und die Art der akrobatischen Einlagen bewegen sich im Mittelfeld des Möglichen. Für europäische Ohren ist die musikalische Begleitung gelinde gesagt gewöhnungsbedürftig, doch japanische Nervenbündel dürften sich kaum an dem Gedudel stören.

Insgesamt weiß das Modul, besonders im Hinblick auf den happigen Preis, nicht so recht zu gefallen. Im Prügelspielsektor für das Nintendo⁶⁴ dümpeln zur Zeit noch zu viele ‚Gurken‘ herum. Allein durch die gute Ausstattung (Spielmodi und Optionen) wird VHNC kaum Anklang finden können, dazu bedarf es doch deutlich mehr Spielspaß und eben auch besserer Technik. Ein Europa-Release ist nicht unwahrscheinlich, kommenden Monat erfährt Ihr Genaueres.

Thomas Hellwig



„Mensch, nun komm wieder her! War doch nicht böse gemeint mit dem Fußwischer und der anschließenden 6-Hit-Kombo. Ich wollte dich echt nicht ärgern, Gengai, jetzt komm schon!“



Im Arcade-Modus reicht es über lange Zeit aus, ein oder zwei Moves anzuwenden

Ausprobieren leicht gemacht

Wer sich schon einmal mit 32-Bit-Prüglern beschäftigt hat, dem ist eventuell auch dieser hilfreiche Practice-Modus ein Begriff. In dieser Übungsphase dürft Ihr Euch einen beliebigen Sparrings-

partner schnappen und ihn stundenlang nach Herzenslust verdreschen. Dabei zeigt Euch eine Einblendung, welche Tasten

Ihr gerade gedrückt habt. Eine Move-Liste läßt sich ebenfalls anzeigen. So könnt Ihr Euch mit den Attacken bekannt machen, bevor Ihr ins eigentliche Spiel einsteigt.



Erst laßt Ihr Euch den Move anzeigen, dann probiert Ihr ihn selbst aus



Gameplay

3-

Die Steuerung funktioniert nur über das Steuerkreuz exakt. Durch die Hektik geht viel Spieltiefe flöten.

Dauerspaß

3

Man ist zunächst eine Weile mit den Spielmodi beschäftigt, doch später hapert es an der Motivation.

Grafik

3-

Schlichte Landschaften, simple Kostüme und die technisch nicht ausgereifte Darstellung enttäuschen.

Sound

4-

Selbst Nerven aus Stahl werden durch die japanophile Musik malträtiert. Die Soundeffekte sind mau.

TOTAL-CHECK

Genre Prügelspiel
Level 2 x 8 Fighter + 2 versteckte
Schwierigkeit 3 Stufen/niedrig
Continues unendlich
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich als Japan-Import

FAZIT
3-

N64

1-2 (simultan)

Hudson

ca. DM 150



DUAL HEROES

Was wäre ein Tag ohne meine Lieblingssendung, die Power Rangers? Trostlos, öde und vergeudet. Und wie habe ich mich gefreut, als ich Dual Heroes sah, denn die Kämpfer sehen fast genauso aus wie meine großen Vorbilder. Nicht nur das, sie bewegen sich auch so. Ich war wirklich gespannt.



Diese „spektakuläre“ 5-Hit-Kombo hat Zen doch ganz schön umgehauen. Mehr als fünf Treffer sind allerdings nicht drin. Ein absolutes grafisches Highlight sind die transparenten Randbegrenzungen. Das rechte Bild zeigt den letzten Endgegner, der aber auch nicht viel auf dem Kasten hat

Seit langer Zeit warten wir nun schon auf ein N64-Prügelspiel, das wirklich gut ist. Mit der Ankündigung von Dual Heroes wurden Hoffnungen auf ein Ende dieser Durststrecke geweckt, weil die Helden den Power Rangers ziemlich ähneln. Doch sobald man die Titel-

Schwachpunkt von Dual Heroes. Das Spiel bietet lediglich die nötigsten Spielmodi wie Arcade-, Versus- und Practice-Modus. Außerdem stehen Euch nur acht Kämpfer zur Verfügung, deren alles andere als spektakulär in Szene gesetzten Special-Moves und Kombos man fast

wieder auf die Beine zu kommen, wenn Ihr einmal auf dem Boden liegt. Außerdem weicht er dauernd in den Hintergrund aus, und Eure Spielfigur dreht sich nicht automatisch in die Richtung des Gegners, so daß dieser Euch verprügelt, ohne daß Ihr Euch wehren könnt.

In einigen der trostlosen und langweiligen Kampfarenen gibt es keine Randbegrenzung und somit die Möglichkeit, herauszufallen. Dennoch ist es praktisch unmöglich zu verlieren. Kämpfe über sechs oder mehr Runden sind keine Seltenheit, da der Computer so gut wie immer, wenn man aus dem Ring fällt, so dämlich ist, hinterherzuhechten, was mit einem Unentschieden endet.

Fazit: Dual Heroes ist bisher das schlechteste Prügelspiel für das N64. Seht Euch lieber die Power Rangers im Fernsehen an, die sind

NEGATIV!

Grafik, Sound, Gameplay – eigentlich alles

weitaus besser – selbst dann, wenn man kein Fan der Serie ist. Ein Deutschland-Release ist zum Glück nicht geplant.

Tobias Partetzke



Diese gelben Strahlen bekommt Ihr zu sehen, nachdem Ihr einen Wurf anbringen konntet



musik hört, verblassen diese Hoffnungen. Sie ist eine dermaßen grobe Frechheit, daß man Hudson dafür verklagen müßte. Was Ihr da zu hören bekommt, ist nicht einmal unterstes 16-Bit-Niveau. Doch die Musik ist nicht der einzige

an beiden Händen abzählen kann. Auch das Gameplay ist eine Zumutung. Ihr seid gezwungen, die Helden per Analogstick zu steuern, womit die meisten Specials äußerst schwierig ausführbar sind. Allerdings stört das nicht weiter, da Ihr mit ein und demselben Move jeden Kampf inklusive der drei Boss-Kämpfe mühelos gewinnen könnt. Gekonnte Block- und Konterkombinationen dürft Ihr vergessen, damit kommt Ihr nicht weit. Der Kontrahent gibt Euch kaum eine Gelegenheit,

POSITIV!

An den Kämpfern werden Power-Rangers-Fans Gefallen finden

Gameplay

4-

Die Analogsteuerung ist für die Katz', die Gegner sind unfair, und von Spieltiefe gibt es keine Spur.

Dauerspaß

5

Nach dem ersten Durchspielen kennt man nahezu alle Moves und hat keinen Grund, erneut zu spielen.

Grafik

4

Öde Hintergründe und stark verwaschene Grafik sowie arm animierte Kämpfer sind nicht N64-würdig.

Sound

5-

Was Euch an Musik und Sounds geboten wird, ist das miserabelste, was man je auf dem N64 gehört hat.

TOTAL-CHECK

GenrePrügelspiel
Level .. 8 Kämpfer + 3 Endgegner
Schwierigkeit3 Stufen
Continuesunendlich
Speicherkapazität64 MBit
Erhältlichals Japan-Import

FAZIT

5

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98

N64

1-4 (simultan)

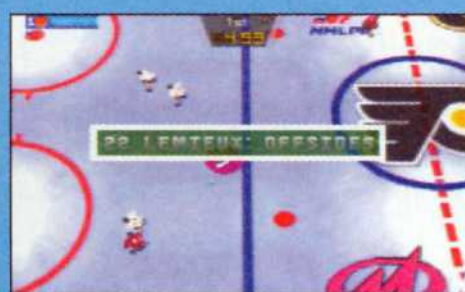
Midway/GT Int.

ca. DM 130

Jeder kennt den Spruch: Das ist ja dasselbe in grün. Unglücklicherweise trifft diese Aussage auf Williams 'neues' Eishockeyspiel, nämlich die 98er Variante, erschreckend genau zu.



Keiner der Spieler scheint so recht zu wissen, wo sich denn nun eigentlich der Puck versteckt hält. Die Lösung: Der graue Pfeil zeigt die Position des Puck-führenden Spielers stets genau an.



Einige Einblendungen sind neu, so zum Beispiel diese beiden (siehe auch Bild oben)



Der Puck zieht einen Schweif hinter sich her und ist somit meist recht leicht auszumachen

Gut ein halbes Jahr ist es her, da erschien die erste Eishockeysimulation (PAL-Fassung) für Nintendos Großen. Williams, bekannt für ihre Automaten Spiele und zusammen mit Midway auch für eine hierzulande indizierte Prügelserie, konnte an das, was man hinlänglich von Electronic Arts, Acclaim und anderen Sportspiel-Publishern im 16-Bit-Bereich gewöhnt war, anknüpfen. Die NTSC-Version verkaufte sich in Übersee recht gut – schließlich genießt dort Eishockey einen weit höheren Stellenwert als in Europa. Für einen zugkräftigen Namen sorgte man natürlich auch: Der amerikanische Profispieler Wayne Gretzky stand Pate, so, wie er es nun auch in der (übereilten) Jahres-Update-Version tut. Das obligatorische Ausstattungspaket der 97er Version schmückte man mit einem Simulationsmodus, der denen, die es gerne etwas realistischer und regelgerechter haben,

eine Alternative zum actionlastigen Arcade-Modus bot und auch den Nachfolger interessant macht. Allerdings spricht heute kaum noch jemand vom brennenden Tor, der Re-

POSITIV!
Hervorragende Spielbarkeit und Steuerung, viel Action, Vierspieler-Modus

play-Funktion mit Zeitlupe und manueller Kameraführung, den zahlreichen Action-Elementen, der sehr guten Spielbarkeit ... Sicherlich, das 97er Modul wird bei den echten N64-Eishockey-Cracks wohl kaum Staub ansetzen, dafür dürfte unter anderem der Vierspieler-Modus sorgen. Vielleicht liegt es aber auch einfach nur daran, daß es bislang keine ernstzunehmende Konkurrenz gibt. Welche Existenzberechtigung hinter dem 98er Titel steckt, bleibt somit unklar, denn es wurde bei-

nahe nichts verändert. Das Ergebnis gibt also Anlaß zum Stirnrunzeln. Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 bietet tatsächlich nichts Neues als die Endung '98, aktualisierte Teams und etwas grüne Farbe in den Optionsmenüs. Das 130-DM-Modul kommt lediglich mit neuem Anstrich

NEGATIV!
Nur minimale Veränderungen zum Vorgänger, zu bunt und verwaschen

und altem Inhalt daher. Die Endung '98 verspricht zumindest unterschwellig mehr als nur ein paar optische Handgriffe, sie sollte für eine ausgiebig aktualisierte und überarbeitete Fassung stehen, die nebenher vielleicht das eine oder andere interessante Feature zu bieten hat. So zum Beispiel die zunächst angekündigte Rumble-Pak-Unterstützung, allerdings weist das fertige Werk dieses Extra nicht mehr auf. Zu den Stärken des Moduls gehört sicherlich die unkomplizierte Steuerung – Button A zum Schießen, Button B zum Passen, die R-Taste zum Anwählen eines anderen Spielers. Mehr braucht man zunächst nicht, um dem rasanten Fight um den Puck etwas abgewinnen zu können. Der Computer führt seine Spieler nicht planlos übers Eis, er findet immer

wieder raffinierte Spielzüge, die besonders die Modi Playoff und Saison spannend machen. Rundum ist die Spielbarkeit sehr gut geraten – auch in diesem Punkt schließt die 98er Fassung nahtlos an den Vorläufer an.

Anfängern und erfahrenen 16-Bit-Veteranen kann man W. Gretzky's 3D Hockey '98 gleichermaßen empfehlen. Ob nun zu zweit, zu dritt, in Doppelteams zu viert oder allein gegen den Computer, die Action auf dem Eis ist satt, rasant und spaßig. Poppige Effekte, schneller Spielablauf und passende Sound-schnipsel runden das Ganze ab. Ohne jegliche spürbare Verbesserung gegenüber dem Vorgänger wird jedoch schnell klar, daß Besitzer des 97er Moduls im Grunde keinen Blick verschwenden müssen.

Thomas Hellwig



Mit der Replay-Funktion läßt sich einiges anstellen. Heraus- und Heranzoomen, beinahe völlig freie Kameraführung rund um die eingefangene Szene, Vor- und Rücklauf etc.

Gameplay	2+
Das Modul bietet Einsteigern und Profis gleichermaßen Anreiz – gutes Handling, rasante Action.	
Dauerspaß	2
Viele Spielmodi sowie die Grundeinstellungen (Arcade, Simulation) sorgen für dauerhaften Spielspaß.	
Grafik	3
Die Eishockey-Cracks und das Spielfeld sind etwas zu bunt geraten. Nicht alle Perspektiven sind vorteilhaft.	
Sound	3+
Durch die klare Sprachausgabe (Englisch) und die passenden Soundeffekte entsteht Stadionatmosphäre.	
TOTAL-CHECK	FAZIT
Genre Sport	2
Level 26 Teams	
Schwierigkeit 3 Stufen	
Continues	
Speicherkapazität 64 MBit	
Erhältlich Ende Februar	

N64

1-4 (simultan)

Electronic Arts

ca. DM 150



FIFA 98 – DIE WM

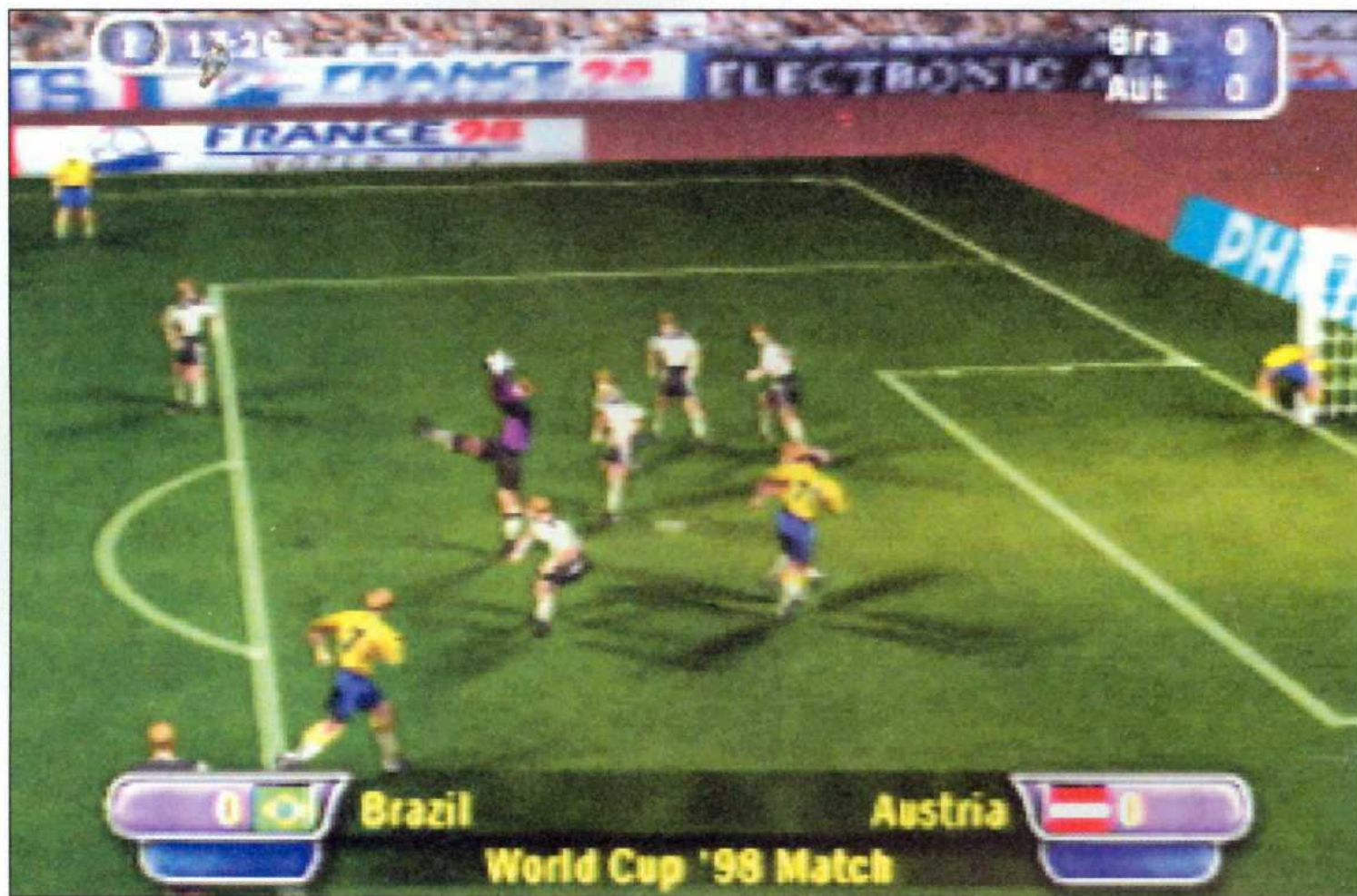
Endlich ist es soweit. Das miserable FIFA 64 wurde aus den Verkaufsregalen verbannt und durch seinen stark verbesserten Nachfolger ersetzt. Ob FIFA 98 auch Konamis International Superstar Soccer 64 Paroli bieten kann, erfahrt Ihr in unserem Test.

Wer Fußball auf dem N64 spielen möchte, kam bisher an ISS 64 nicht vorbei. Schließlich kann das einzige hierzulande erhältliche Konkurrenzprodukt, FIFA 64, dem Konami-Titel nicht annähernd das Wasser reichen und ist eine echte Schande für den Sportspielspezialisten Electro-



Im Gegensatz zu ISS 64 setzt FIFA 98 eine längere Eingewöhnungsphase voraus

nic Arts. FIFA 98, das offizielle Spiel zur Fußballweltmeisterschaft in Frankreich soll nun Abhilfe schaffen. Wie Ihr bereits der Preview in TOTAL! 1/98 entnehmen konntet, steht Euch vor der Teilnahme an der populärsten Sportveranstaltung der Welt ein umfangreicher Qualifikations-Modus bevor, der exakt nach den Regeln der FIFA ausgetragen wird. Wählt Ihr die deutsche Nationalmannschaft, müßt Ihr Euch in der UEFA-Gruppe 9 mit den Teams aus Albanien, Armenien, Portugal, Nordirland und der Ukraine messen. Habt Ihr diese Hürde überwunden, stehen die Gruppenspiele der Endrunde und anschließend die Finalspiele auf dem Programm. Wer noch nicht im WM-Fieber ist, darf auch



Acht lange Monate war das enttäuschende FIFA 64 das einzige EA-Spiel für das Nintendo⁶⁴ – kein besonders gutes Aushängeschild. Erst mit Madden Football 64 und nun FIFA 98 beweisen die Kanadier, daß auch sie erstklassige Titel für die 64-Bit-Konsole programmieren können

eine von elf nationalen Meisterschaften austragen. Zur Auswahl stehen u. a. die ersten Ligen aus Deutschland, Italien, England, Frankreich und Spanien. Selbstverständlich treten alle Teams in Original-Besetzung an. Wer die Stars anderer Mannschaften in seinen Dienst stellen möchte, darf am Transfermarkt aktiv werden. Dabei ist der nicht selten knapp bemessene Etat des eigenen Vereins zu berücksichtigen. Als Trainer des VfL Wolfsburg (Jahresetat 5,6 Mio. DM) sind keine großen Sprünge möglich. Mehr Freiheiten genießen dagegen der FC Bayern München (17 Mio.) und Real Madrid (28 Mio.),



Das temporeiche Spiel in der Halle ist eine willkommene Abwechslung zum großen Feld und erfordert einiges Umdenken. Besonders auffällig sind die gelungenen Spiegeleffekte des Parketts

aber auch die müssen mit Ihrem Geld vorsichtig umgehen. Ein echtes Schnäppchen unter den Stür-

mern ist der Lauterer Olaf Marschall, den Ihr für schlappe 1,8 Mio. DM verpflichten könnt. Alt-Na-



-QUALIFIKATION



Leider ist es in der Wiederholung nicht möglich, den Blickwinkel absolut frei zu wählen



Auf die nutzlose Bild-in-Bild-Kamera, wie sie FIFA 64 bietet, wurde diesmal verzichtet



tionalsspieler Ulf Kirsten schlägt dagegen mit 6,7 Mio. DM zu Buche und für den Weltfußballer Ronaldo verlangt Inter Mailand gar 65 Millionen DM (dafür bekommt Ihr schon dreimal den Lothar Mat-

thäus). Per Editor können aber auch eigene Balltreter entworfen und beliebig eingesetzt werden. Die Stär-



Grafisch und spielerisch stark verbessertes Update, deutscher Kommentar



Aus Sicht der Turmkamera schrumpfen die Spieler auf Ameisengröße zusammen



Ruckelige Kamerafahrten und Animationen, etwas ungenaue Steuerung



VS

DER VERGLEICH



Steuerung: Die genial einfache, aber trotzdem komplexe Steuerung von ISS 64 bleibt unerreicht. (0 : 1)

Grafik: Erkennbares Ruckeln und schwächere Animationen vereiteln in diesem Punkt den Ausgleich. (0 : 2)

Sound: Dank deutschem Kommentar und lebhafter Zuschauerkulisse hat FIFA 98 eindeutig die Nase vorn. (1 : 2)

Optionen: FIFA 98 hat fast alles was ISS 64 auch hat, plus die FIFA-Lizenz – ein Punktgewinn für EA. (2 : 2)

Taktik: Die während des Matches direkt anwählbaren vier Taktiken verschaffen ISS 64 einen klaren Vorteil. (2 : 3)

Spielgestaltung: FIFA 98 spielt sich langsamer und realistischer, aber ISS 64 ist viel besser beherrschbar. (2 : 4)

Spiel-Modi: WM-Modus, Hallenturniere sowie die elf Landesligen sprechen für FIFA 98. (3 : 4)

Perspektiven: Beide Spiele bieten ausreichend brauchbare Kameraperspektiven – ein Unentschieden. (4 : 5)

Standardsituationen: ISS 64 hat eindeutig die besseren Zielhilfen (speziell beim Elfmeter) aufzuweisen. (Endstand: 4 : 6)

Fazit: Wie Ihr seht, hat EA kräftig aufgeholt – das erste Duell zwischen Konami und Electronic Arts endete noch mit 9 : 3 für ISS 64 (siehe TI 5/97). Der Genre-Thron bleibt aber fest in der Konamis Hand.

ken der Spieler werden durch 14 verschiedene Parameter wie Fitness, Ballkontrolle und Beweglichkeit definiert. Aufgrund des gewaltigen Datenbestands von über 4.500 Sportlern sind dabei Ungenauigkeiten natürlich nicht vermeidbar.

Wie Ihr seht, hat EA am Rahmenprogramm nicht gespart. 16 verschiedene Stadien, acht Steuerrückstellungen mit variierender Computerunterstützung und fünf Witterungsbedingungen inklusive Regen und Schnee stehen zur Auswahl. Ihr dürft auch bestimmen, welche Spieler einer Mannschaft linke oder rechte Eckbälle, Freistöße oder Elfmeter treten sollen. Sogar an einen deutschen Kommentar wurde gedacht. Mit Werner Hansch (SAT 1), Wolf-Dieter Poschmann (ZDF) und Martin Siebel geben gleich drei aus dem Fernse-

hen mehr oder weniger bekannte Sportreporter ihre Meinung zum Geschehen ab. Mehr Optionen braucht kein Sportspiel. FIFA 98 bietet das volle Programm – auch Hallenbegegnungen und Trainings-spielchen.

Viele dieser Pluspunkte konnte auch FIFA 64 aufweisen, ohne ein gutes Spiel zu sein. Doch der Nachfolger hat noch viel mehr zu bieten: ein gutes Gameplay. Um es auf den



Äußerst komfortabel ist die Handhabung der Zielhilfen bei Ecken und Freistößen. Nachdem der Ball getreten wurde, kann dessen Flugbahn noch per Analogstick beeinflusst werden



Als Witterungsbedingungen stehen Hitze, Sonnenschein, Regen, Schneeregen und Schnee zur Auswahl. Diese haben auch Einfluß auf das Leistungsvermögen der Spieler auf dem Platz

Punkt zu bringen: FIFA 98 spielt sich um Welten besser als sein mißlungener Vorgänger, erreicht aber nicht die geniale Brillanz von ISS 64. Zwar ist die Kontrolle über die Spieler recht genau, jedoch keinesfalls absolut. Wer versucht, auf engem Raum zu dribbeln, einen Ball auf der Linie zu stoppen oder einen Kopfball exakt zu positionieren, wird Schwierigkeiten bekommen, da die Steuerungsbefehle leicht verzögert ausgeführt werden – nichts für Filigrantechniker. Dazu tragen auch die ruckeligen Kamerafahrten (äußerst störend bei weiten Abschlägen) bei. Doch diese Kritikpunkte sind Details, denn die grundlegenden Spielzüge, seien es nun Paßkombinationen, öffnende Flanken oder Solos, gelingen ausgezeichnet. Ebenfalls beein-

druckend ist die Unmenge an ausführbaren Aktionen. Durch doppeltes Antippen oder Halten einer Taste können beispielsweise Ellbogen-Checks, Heber oder Schwalben ausgeführt werden. In Kombination mit den R- und Z-Buttons lassen sich zudem Ausweichbewegungen und Körpertäuschungen anbringen. Schnell stellt sich der erhoffte Spielspaß ein, und Ihr werdet von der Atmosphäre einer Live-Begegnung gefesselt. Denn auch grafisch wird einiges geboten. Die Optik ist relativ sauber (kein Vergleich zu FIFA 64) und macht aufgrund der geschickten Farbwahl einen realistischen Eindruck. Die Spieleranimationen sind zwar nicht ganz so flüssig und elegant wie bei ISS 64, wurden



Unter Flutlicht lassen sich realistische Schattenwürfe jedes einzelnen Spielers erkennen



Mit technisch begabten Angreifern lassen sich die spektakulärsten Aktionen ausführen

Die Speicheroptionen

FIFA 98 verlangt zum Abspeichern 123 Blöcke, also ein komplettes Controller Pak. Darauf können zwei verschiedene Spielstände, 20 modifizierte Teams, 100 editierte Kicker und 300 Spielertransfers festgehalten werden.

aber mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet. Alle Bewegungen wirken natürlich und haben zahlreiche Zwi-

schenanimationen aufzuweisen. Es dürfen verwante Spieler, die sich beim Schiri beschweren, Keeper, die aus Wut über ein unnötiges Gegentor einen Feixtanzen aufführen und sogar ein abtauchender Jürgen Klinsmann („the diver“) bewundert werden.

Mit FIFA 98 – Die WM-Qualifikation wird Electronic Arts seinem guten Ruf endlich gerecht und spielt nun in einer Klasse mit ISS 64. Technisch und spielerisch wird die Konami-Referenz zwar nicht erreicht, aber EA hat doch kräftig aufgeholt.

Marco Häntsch



Gesichtsform, Frisur, Bartwuchs sowie Haut- und Haarfarbe sind im Editor bestimmbar



Nicht nur das Aussehen der Spieler, auch deren Trikots dürft Ihr verändern



Leider entsprechen die Ablösesummen der Spieler nicht unbedingt ihren Fähigkeiten



Die Auswahl an taktischen Einstellungsmöglichkeiten ist wie gewohnt recht umfangreich



Im Trainings-Modus könnt Ihr beliebig viele Spieler gegeneinander antreten lassen



Die Statistik bietet u. a. eine Grafik, die die Schwerpunkte des Spielverlaufs anzeigt

Gameplay

2

Dank der mehrfach belegten Buttons ist das Gameplay komplex, aber nicht gerade leicht beherrschbar.

Dauerspaß

1-

Auch nach der WM werdet Ihr an den zahlreichen Spielmodi und Optionen noch Euren Spaß haben.

Grafik

2

EA hat ordentlich dazugelernt und nutzt das N64 gut aus. Wenn nur das Ruckeln nicht wäre ...

Sound

1-

Drei deutsche Kommentatoren und eine Stadionkulisse, die ihresgleichen sucht – herausragend.

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 361
Schwierigkeit 3
Continues Controller Pak
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

Wenn auch sonst niemand mehr für das Super Nintendo entwickelt, auf Electronic Arts ist weiterhin Verlaß. FIFA 98 ist genau wie sein großer 64-Bit-Bruder der Fußballweltmeisterschaft gewidmet.

1-5 (simultan)

Electronic Arts

ca. DM 100

FIFA 98 - DIE WM-QUALIFIKATION



Nach althergebrachter Tradition wurde das 98er-Update der SNES-Reihe nur geringfügig verändert. Dabei steht die verbesserte, nun erkennbar schnellere Grafik-Engine deutlichen Abstrichen in der Spielbarkeit gegenüber



Bei Eckstößen wird der ausführende Spieler zur Orientierung in einem Extra-Fenster eingeblendet



Ein neues SNES-Spiel ist inzwischen ein nur selten zu bewunderndes Ereignis. Doch sicherlich wird niemand vor Freude die Hände über dem Kopf zusammenschlagen, wenn es sich dabei um die unvermeidliche Fortsetzung der FIFA-Reihe handelt. Denn auch fünf Jahre nach Erscheinen des ersten Teils hat sich nicht viel zum Positiven verändert. Neu ist natürlich der WM-Modus inklusive der Qualifikation, für den insgesamt 172 Nationalmannschaften in Originalbesetzung zur Auswahl stehen. Im Gegenzug dafür müßt Ihr aber auf das Spielen in der Halle verzichten.



Grafik-Engine verbessert und ist nun recht flott und größtenteils ruckelfrei, hat allerdings die gleichen, lieblos gestalteten Spieler-Sprites zu bieten.

Schlampigkeit muß man den Entwicklern auch bei der Programmierung der Steuerung vorwerfen. Der gesamte Spielverlauf wirkt unübersichtlich. Nie

hat man das Gefühl, gezielt Einfluß auf die Aktionen der eigenen Mannschaft nehmen zu können, sondern wird vielmehr in die Rolle eines Schiffsbrüchigen versetzt, der hilflos den ihn umhertreibenden Wellen ausgesetzt ist. Nur selten und mit sehr viel Glück gelingen erfolgreiche Spielzüge. Die meiste Zeit über kann man sich nur mit Befreiungsschlägen und groben Fouls über Wasser halten – an einen konstruktiven Spielaufbau ist nicht zu denken. In diesem Punkt ist FIFA 98 sogar seinem recht schwachen Vorgänger unterlegen. Konami bewies bereits vor drei Jahren (!) mit *International Superstar Soccer*, daß es viel besser geht,

doch EA scheint dies nicht zu interessieren. FIFA 98 ist der absolute Tiefpunkt der in den letzten Jahren mit immer schwächeren Neuauflagen enttäuschenden Fußball-Reihe für das Super Nintendo. Offensicht-

NEGATIV!

Schlechte Spielbarkeit,
schwache Grafik,
kein Hallen-Modus



Aufgrund der fehlenden Zielhilfen ist das Elfmeterschießen ein reines Glücksspiel



Gameplay

4

Im Vergleich zu seinem Vorgänger spielt sich FIFA 98 noch eine ganze Klasse schlechter.

Dauerspaß

4

Angesichts der schwachen Steuerung vermag auch der WM-Modus nicht lange zu begeistern.

Grafik

3+

EA hat das Scrolling mittlerweile in den Griff bekommen (Applaus) – der Rest bleibt Mittelmaß.

Sound

4-

The same procedure as every year: rauschige Soundsamples, die kaum überzeugend wirken.

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 361 Mannschaften
Schwierigkeit 2 Stufen
Continues Batterie
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4

POSITIV!

WM-Modus,
schnelles Scrolling,
Batterie für zwei Spielstände

Weiterhin anwählbar sind die elf nationalen Ligen (z. B. Deutschland, Italien, Spanien) mit den Vereinen der Saison 1997/98 sowie das obligatorische Trainingsprogramm. Gegenüber FIFA 97 wurde die

GB

1 Spieler

EA/THQ

ca. DM 70

FIFA 98

ROAD TO WORLD CUP

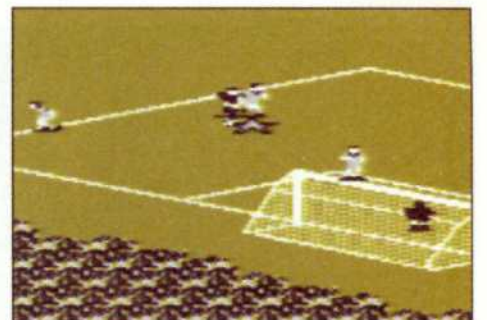
Auch das kleinste Mitglied in Nintendos Konsolenfamilie wird von Electronic Arts mit einem Spiel zur WM beglückt. Allerdings scheint der zugkräftige Titel in diesem Fall ein wenig zuviel zu versprechen.



Obwohl die Logos der FIFA und der WM '98 den SGB-Rahmen zieren, hat FIFA 98 weder authentische Mannschaftsaufstellungen noch das komplette Teilnehmerfeld der Teams zu bieten



Ungenutzte Lizenz – oder kennt jemand den deutschen Nationalstürmer „Auf der Mauer“?



Es darf wahlweise auch auf aufgeweichten, langsameren Plätzen gespielt werden

Im Gegensatz zur N64- und der SNES-Version, ist FIFA 98 für den Game Boy eine echte Mogelpackung. Denn mit der WM-Qualifikation hat das Spiel nur sehr wenig zu tun. Zwar dürft Ihr eine Art Weltmeisterschaft mit Gruppen- und Finalspielen bestreiten, doch stehen Euch dafür lediglich 52 Nationalmannschaften zur Auswahl. Es fehlen sogar einige der Teams, die sich für Frankreich qualifiziert haben, wie beispielsweise Jugoslawien, Jamaika und der Iran. Noch viel schwerwiegender ist allerdings die Tatsache, daß ein Spiel, das FIFA in seinem Titel trägt, nicht einmal die realen Spielernamen zu bie-

ten hat. Wundert Euch also nicht, wenn die deutschen Stars nicht Sammer, Möller und Klinsmann, sondern „Schwarzkopf“, „Porsche“ und „Auf der Mauer“ heißen. Noch blödere Namen hätte man sich



wohl kaum einfallen lassen können. Selbst für Game-Boy-Verhältnisse erscheint dieses Rahmenprogramm ein wenig dünn. Auch spielerisch wird traditionell eher Magerkost ge-



Einziger echter Blickfang sind die witzigen Animationen nach gelungenen Toren

vorteilhaft gewesen. Positiv ist dagegen das nahezu fehlerfreie und relativ flotte Scrolling anzumerken, das die Suche nach dem runden Leder allerdings auch nicht erleichtert. Nur auf dem Super Game Boy ist alles gut erkennbar. Wer auf der Suche nach einem guten Fußballspiel für unterwegs ist, sollte lieber auf Matthias Sammer Soccer (siehe TOTAL! 6/97) von Laguna zurückgreifen. Im direkten Vergleich spricht eigentlich nichts für FIFA 98.

Marco Häntsch



Auf dem Schwarzweißbildschirm des Game Boys läßt sich der Ball nur mit größter Mühe orten. Die meiste Zeit irrt man ziellos auf der Suche nach dem runden Leder umher



boten. Flanken und Kopfbälle sind praktisch nicht ausführbar, und das Tackling übernimmt der Computer für Euch, sobald Ihr einem Gegner nahe genug seid. Beschränkt Euch also auf das Paßspiel oder treibt

Gameplay 4

Mit richtigem Fußball hat dieses ungeordnete Treiben auf dem Bildschirm nur wenig zu tun.

Dauerspaß 5+

Am meisten Spaß bereiten noch das Notieren und die Eingabe des achtundvierzigstelligen (!) Paßworts.

Grafik 3

Wenn der Ball deutlicher erkennbar wäre, könnte man die Grafik als gelungen bezeichnen.

Sound 5

Ein wenig Gedudel in den Menüs und die Pfiffe des Schiris sind zu hören – noch weniger wäre gar nichts.

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 52 Mannschaften
Schwierigkeit mittel
Continues Paßwörter
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4-

GENREÜBERBLICK FUSSBALL

Mit dem Erscheinen von FIFA 98 – Die WM Qualifikation ist das Kapitel Fußballspiele für das SNES wohl erst einmal abgeschlossen.

Ein guter Zeitpunkt, um einen Blick zurückzuwerfen und alle erschienenen Titel noch einmal Revue passieren zu lassen, denn in den vergangenen sechs Jahren hatte sich einiges getan.

International Superstar Soccer (Konami)

1995 war das Jahr von Konami. Mit den relativ kurz hintereinander erschienenen ISS und dem Deluxe-Nachfolger konnten die Japaner den Genre-Thron erobern und bis heute verteidigen. Die ISS-Reihe fasziniert mit einer perfekten Spielbarkeit und liebevoller Grafik. An diesem Spiel kommt eigentlich kein Fußball-Fan vorbei.

Titel:	ISS	ISSD
Spieler:	1-2	1-4
Teams:	26	36
Continues:	Paßwörter	Paßwörter
TOTAL!-Test:	3/95	11/95

★★★★★



Striker (Elite)

Bevor Konami mit ISSD das Genre krönte, war Striker das Maß aller Dinge auf dem SNES. Durch einen actionlastigen Spielablauf sowie einer ausgereiften Steuerung ist der Unterhaltungswert beider Striker-Titel sehr hoch. Neben flotter 3D-Grafik wird auch ein Hallen-Modus geboten. Leider hat der Nachfolger kaum Verbesserungen zu bieten.

Titel:	Striker	World Cup Striker
Spieler:	1-2	1-5
Teams:	64	32
Continues:	Paßwörter	Batterie
TOTAL!-Test:	9/93	6/94

★★★★★



Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer (U.S. Gold)

Basler präsentiert keine echte Fußballsimulation, sondern ein extrem unterhaltsames Fun-Sport-Spiel, bei dem die Regeln nicht so ernst genommen werden. Schwalben, Faustschläge, akrobatische Tricks und Feuerschüsse bringen zusätzliche Würze ins Spiel.

Spieler:	1-5
Teams:	50
Continues:	Paßwörter
TOTAL!-Test:	8/95

★★★★★



Virtual Soccer (Virgin/Probe)

Grafisch war Virtual Soccer vor vier Jahren noch eine Klasse für sich und kann auch heute noch gefallen. Bis auf die ein wenig zu geringe Spielgeschwindigkeit ist auch das komplexe Gameplay gelungen und bietet viele Freiheiten.

Spieler:	1-2
Teams:	24
Continues:	Batterie
TOTAL!-Test:	3/94

★★★★★



Super Soccer (Human)

Super Soccer erschien in Deutschland als einer der ersten SNES-Titel und war ein voller Erfolg. Trotz der ungewöhnlichen Perspektive ist die Spielbarkeit ausgezeichnet, wenn auch ein wenig variantenarm. Der Nachfolger Super Formation Soccer II erschien nur in Japan und hat kaum Verbesserungen zu bieten.

Titel:	Super Soccer	S. Formation Soccer II
Spieler:	1-2	1-4
Teams:	16	32
Continues:	Paßwörter	Batterie
TOTAL!-Test:	nicht getestet	9/93

★★★★



Sensible Soccer (Sony/Imagesoft)

Trotz ihrer Ameisengröße beherrschen die Sensible Soccer-Kicker zahlreiche Aktionsmöglichkeiten und lassen sich gut steuern. Auch die Auswahl an Spielmodi inklusive UEFA-Cup und WM-Qualifikation weiß zu überzeugen. Einzig die schwache Präsentation hinkt um mehrere Jahre hinterher.

Spieler:	1-2
Teams:	150
Continues:	Batterie
TOTAL!-Test:	12/93

★★★★



★ = unbrauchbar
★★ = mäßig

★★★ = durchschnittlich
★★★★ = gut

★★★★★ = herausragend

TOTAL! 2/98

37

special

FIFA (Electronic Arts)

Leider wurde der gelungene erste Teil der FIFA-Reihe nicht konsequent verbessert. Die minimalen Veränderungen der jährlichen Updates rechtfertigen einen regelmäßigen Kauf der neuen Versionen nicht. Größter Pluspunkt ist die FIFA-Lizenz, dank derer Ihr mit den Originalspielern antreten dürft.

Titel:	FIFA Int. Soccer	FIFA Soccer '96	FIFA 97	FIFA 98 – Die WM Qualifikation
Spieler:	1–5	1–5	1–5	1–5
Teams:	30	255	255	361
Continues:	Paßwörter	Batterie	Batterie	Batterie
TOTAL!-Test:	7/94	3/96	2/97	2/98

★★★★



World Cup USA '94 (U.S. Gold)

Das offizielle Spiel zur Fußballweltmeisterschaft 1994 in den USA bietet zwar ein ordentliches Gameplay und eine Vielzahl an nützlichen Optionen, kann grafisch allerdings nicht mehr ganz mithalten. Erinnerungen an das Debakel der deutschen Nationalmannschaft gegen Bulgarien werden wach.

Spieler:	1–2
Teams:	32
Continues:	Batterie
TOTAL!-Test:	8/94

★★★★



90 Min. European Prime Goal (Namco)

Von Namco ist man eine derart schwache Spielequalität eigentlich nicht gewohnt. Spielmodi, Grafik, Sound und die Auswahl an Teams sind im Vergleich zu den meisten Konkurrenztiteln äußerst mager, und auch das Gameplay gestaltet sich recht oberflächlich.

Spieler:	1–2
Teams:	14
Continues:	Batterie
TOTAL!-Test:	2/96

★★



Soccer Shootout (Nintendo/Capcom)

Weder Capcom noch Nintendo können als Sportspiel-Experten bezeichnet werden und entsprechend belanglos präsentiert sich auch dieser Titel. Die taktischen Aspekte des Fußballs werden völlig ignoriert, aber die Steuerung ist durchaus brauchbar – nette Ansätze, mehr nicht.

Spieler:	1–4
Teams:	12
Continues:	Paßwörter
TOTAL!-Test:	7/95

★★



Dino Dini's Soccer (Virgin/Eurocom)

Der Name täuscht. DDS stammt nicht aus der Programmierstube des Kick Off-Erfinders Dino Dini, sondern von Eurocom. Leider vermiest der extrem aggressiv aufspielende Computer den Spaß, so daß die flotte Grafik und die interessanten Spiel-Modi (WM, EM etc.) kaum genossen werden können.

Spieler:	1–2
Teams:	100
Continues:	Batterie
TOTAL!-Test:	12/94

★★



Kick Off 3 – European Challenge (Vic Tokai)

Mit dem Urvater aller Fußballspiele hat Kick Off 3 trotz gleichen Titels kaum etwas zu tun. Das Gameplay wirkt nicht ausgereift, einzig die gelungenen Spieleranimationen und zahlreichen europäischen Liga-Modi wissen zu gefallen.

Spieler:	1–4
Teams:	120
Continues:	Paßwörter
TOTAL!-Test:	2/95

★★



Lothar Matthäus Super Soccer (Ocean)

Der zum Libero 'degradierte' Rekordnationalspieler präsentiert ein Fußball-Modul mit viel zu kleinen und schwer kontrollierbaren Spieler-Sprites. Ein vernünftiger Spielaufbau ist aufgrund der schwachen Grafik und der umständlichen Steuerung kaum möglich.

Spieler:	1–2
Teams:	72
Continues:	Paßwörter
TOTAL!-Test:	10/95

★



Mega Man Soccer (Capcom)

Wenn Ihr einmal mit den Mega-Man-Charakteren in einem Fußballmatch gegeneinander antreten wollt, dann ist dieses actiongeladene Spiel genau das Richtige. Sport-Fans kommen nicht auf ihre Kosten.

Spieler: 1-2 Continues: Paßwörter
Teams: 9 TOTAL!-Test: 6/94



K.-H. Rumenigges Player

Das einzige SNES-Fußball mit Manager-Funktion ist leider nicht besonders gelungen. Die unübersichtliche Menüs des Managers und der dilettantische Action-Modus wirken abschreckend.

Spieler: 1-2 Continues: Batterie
Teams: 54 TOTAL!-Test: 12/93



Champions World Class Soccer (Acclaim)

Sowohl technisch als auch spielerisch das schlechteste Fußballspiel für das SNES: Unübersichtliche und ruckelige Grafik, verzögerte Steuerung sowie lediglich zwei Spiel-Modi – Finger weg!

Spieler: 1-2 Continues: Paßwörter
Teams: 32 TOTAL!-Test: 7/94



NINTENDO 64

Nachdem sich das Super Nintendo leise verabschiedet hat, erscheinen die Fußballspiele der Zukunft natürlich für das N64. Bisher sind lediglich fünf verschiedene Titel erhältlich, aber dank Konami und EA befinden sich darunter schon zwei Spitzenprodukte.

FIFA 64 (Electronic Arts)

EAs erstes FIFA-Spiel für das N64 enttäuschte auf ganzer Linie. Die unbändige Steuerung und die verwaschene Grafik entsprachen so gar nicht dem Niveau des jungen 64-Bit-Zeitalters.

Spieler: 1-4
Teams: 158
Continues: Paßwörter
TOTAL!-Test: 5/97



★★

FIFA 98 – Die WM-Qualifikation (Electronic Arts)

Mit FIFA 98 kann EA den mißratenen Vorgänger bei weitem übertreffen. Präsentation und Gameplay sind gelungen und mit dem deutschen Spielkommentar und der FIFA-Lizenz werden weitere Pluspunkte verbucht.

Spieler: 1-4
Teams: 361
Continues: Paßwörter
TOTAL!-Test: 2/98



★★★★

International Superstar Soccer 64 (Konami)

ISS 64 ist bis dato systemübergreifend die beste Fußballsimulation. Es bietet atemberaubende Animationen, eine perfekte Spielbarkeit und eine Unmenge an nützlichen Optionen. In Japan sind übrigens zwei verschiedene Versionen erhältlich. J-League Perfect Striker basiert auf der japanischen Liga und ist technisch etwas schwächer als die PAL-Version (leichtes Ruckeln). Jikkyo World Soccer dagegen ist identisch mit der in Amerika und Europa erschienenen Fassung. Konami hat eine Fortsetzung schon offiziell angekündigt. Ob diese auf Cartridge oder DD erscheinen wird, ist noch unklar.

Spieler: 1-4 Continues: Paßwörter
Teams: 42 TOTAL!-Test: 5/97



★★★★★

J-League Eleven Beat (Hudson)

Der Beitrag der Mega-Man-Erfinder zum Genre präsentiert sich im typischen Arcade-Stil mit knallbunter Cartoon-Grafik und geradlinigen Gameplay. Das Spiel ist nur in Japan erhältlich.



★★★

J-League Dynamite Soccer (Imagineer)

Auch Imagineers Fußballspiel ist bisher nur in Japan auf den Markt gekommen. Aufgrund der mäßigen Qualität ist ein Release im Westen sehr unwahrscheinlich.



★★

N64

1-2 (simultan)

Nintendo/H₂O

ca. DM 100

TETRISPHERE

Nun wird's puzzelig! Nintendos neuestes Produkt fürs N64 bietet weit mehr als 400 Level puren Spielspaß. Damit werdet Ihr sicherlich ein Weilchen beschäftigt sein ...



Tetrisphere – der Titel läßt unschwer vermuten: Dieses Game hat etwas mit dem altbekannten Tetris gemeinsam. Doch die kanadische Software-Schmiede H₂O hat sich bei ihrem Erstlingswerk lediglich der Klötzchen bedient, den Rest des Spiels könnte man als dreidimensional, kugelförmig und vor allem süchtigmachend bezeichnen.

Anstatt des erwarteten Spielfeldes erscheint auf dem TV-Schirm eine freischwebende Kugel, die mit besagten Tetris-Steinen besetzt ist. Ziel ist es, die Kugel zu entblättern. Mittels des Steuerkreuzes



Links werden der Modus und Level sowie die verbleibenden Leben und der nächste Stein angezeigt. Auf der rechten Seite des Bildschirms findet sich der aktuelle Punktestand, das Zeitlimit in Form einer Uhr und – falls vorhanden – die entsprechende Extrawaffe. Auf diesem Bild seht Ihr den kurz zuvor abgeschossenen Firecracker

eine Ausstattung vorzuweisen, die sich sehen lassen kann. Sage und schreibe sechs, mit kurzen Zwischensequenzen versehene Spielarten warten im Menü auf Euren Aufruf. Dabei ist es nicht ganz unwichtig, welchen der sieben Charaktere Ihr als 'Schirmherr' für die Puzzelei auswählt. Sie bestimmen nämlich die Geschwindigkeit, mit der sich die Kugel drehen läßt und mit welcher Power Steine bewegt werden können.

Rescue ist der Name des ersten 100-Level-starken Games. Eure Aufgabe ist es, einen kleinen Roboter zu befreien, der in der



In diesem Hide & Seek-Level müßt Ihr die Fläche um einen Turm freilegen

könnt Ihr das Rund in jede beliebige Richtung bewegen, ein Schatten auf der Kugel zeigt Euch an, welche Art von Stein Ihr als nächstes beseitigen könnt. Zum Auflösen der Steine müßt Ihr allerdings innerhalb des knappen Zeitlimits immer zwei oder mehrere gleiche Steine finden, die aneinanderhängen, bevor Ihr sie mit einem Druck auf den A-Button auflösen könnt. Mit Hilfe des B-Buttons lassen sich die Klötze auch verschieben. So könnt Ihr gleich eine ganze Serie (Combo) auflösen, was neben Punkten ab einer bestimmten Anzahl auch Extrawaffen (siehe Kasten) bringt. Die kleinste in dieser Palette ist der Firecracker, der an der von Euch markierten Stelle ein Loch in die Gesteinsoberfläche reißt. Wirkungsvoller ist z. B. das Bündel Dynamit, dessen Sprengkraft die Hälfte der Kugel ab-



Die überaus wirkungsvolle Atombombe (viertstärkste Waffe) sorgt neben guter Stimmung bei Euch auch dafür, daß sich eine komplette Schicht der Kugel verabschiedet



Das Bild auf der nackten Kugel ist so gut wie freigelegt und die Partie damit gewonnen

▲ POSTN! ▲

Viele Spieloptionen, toller und abwechslungsreicher Sound, Zweispieler-Modus



Im Puzzle-Modus ist es wichtig, die Steine erst von allen Seiten genau zu betrachten, bevor Ihr den Knopf drückt. Rechts wird angezeigt, wie viele Spielzüge zur Verfügung stehen



Kugel gefangen ist. Um dies zu bewerkstelligen, müßt Ihr ein Loch in die Oberfläche meißeln, das groß genug ist, den Kleinen entschwinden zu lassen. Ebenfalls 100 Level bietet der Puzzle-Modus. Dort wartet jeweils eine bestimmte Formation an Steinen auf Euch, die Ihr mit einer vorgegebenen Anzahl

▼ NEGATN! ▼

Wirkt anfangs etwas wirr, gelegentliches Ploppen, zu kurze Zwischensequenzen

deckt. Wer allerdings jetzt glaubt, zweimal Dynamit würde reichen, um die ganze Sache hinter sich zu bringen, hat nicht mit den mehreren

Schichten gerechnet, aus denen H₂Os neuestes Werk besteht. Wie Ihr es von Big-N-Spielen gewöhnt seid, hat auch Tetrisphere



Spielzüge auflösen müßt. Diese Variante wird ungeahnte Denkprozesse bei Euch in Bewegung setzen. Das dritte Spielchen im Bunde nennt sich Hide & Seek (100 Level) und erfordert etwas mehr Aufwand. Während Ihr Euch bei Rescue darauf konzentrieren könnt, eine Stelle

zu bearbeiten, müßt Ihr im Modus Hide & Seek echte Sucharbeit leisten. Die Kugel ist bei dieser Spielart nicht hohl, sondern hat einen festen, weißen Kern. Irgendwo auf dem nackten Rund versteckt sich ein Bild, das es freizulegen gilt. Manchmal sind auch vier Teile einer Zeich-

Die Wunderwaffen

Für Combos mit 20 oder mehr Steinen gibt es eine Extrawaffe. Ihr solltet jedoch Euren Bonus nicht gleich abfeuern, denn nach einer weiteren Combo verwandelt er sich in die nächst stärkere Waffe.



Firecracker: beseitigt eine kleine Auswahl an Steinen



Bundle O' Dynamite: vernichtet Klötze in weiträumiger Streuung



Electro Magnet: zieht zielgenau Steine von der Oberfläche herunter



Atom: schält eine komplette Schicht der Kugel ab



Bomb: zerstört einen Teil des Kugelmantels bis auf den Grund



Ray Gun: mittels eines beweglichen Strahls können Klötze quasi 'abgerieben' werden



Die Charaktere



Im Zweispieler-Modus könnt Ihr harte Schlachten gegeneinander austragen. Wer zuerst ein Stück vom Kugelnkern freilegt, kann den Sieg auf seinem Konto verbuchen

nung unter den Klötzen versteckt, die Ihr am Ende zusammensetzen müßt.

Beim Time Trial spielt Ihr gegen die Zeit: Wer schafft es, innerhalb von fünf Minuten den höchsten Punktestand zu erreichen? Schließlich bleibt noch die Variante gegen den Computer und der Zweispieler-Modus, die beide nach dem gleichen Prinzip funktionieren. Steine, die auf der einen Seite aufgelöst werden, erscheinen beim Gegenspieler grau eingefärbt und können nicht mehr bewegt, sondern nur noch aufgelöst werden. Wer zuerst ein Stück des Kugelnkerns freigelegt hat, geht als Sieger aus dem Spiel hervor.

Eine Überraschung wartet auf die wahren Tetrisphere-Meister unter Euch. Bringt Ihr es fertig, das Game durchzuspielen, eröffnet sich Euch der Lines-Modus, und es heißt: Auf



Wer schafft am meisten in nur fünf Minuten, lautet das Motto beim Time Trial



ein Neues, mit weiteren 100 Leveln. Aber genug der langen Erklärungen, zumal das Game auch ein Training für Anfänger und Fortgeschrittene sowie einen Practice-Modus zu bieten hat. Um es kurz zu machen: Tetrisphere ist einfach toll! Besonders hörenswert sind auch die zahlreichen verschiedenen Soundtracks, die hervorragend zum Spielgeschehen passen. Aus den Lautsprechern tönt die komplette elektronische Bandbreite, von soft bis hard ist alles vertreten. Puzzle-Freunde werden dieses Spiel lieben und so schnell nicht mehr davon lassen können.

Sandra Alter

Gameplay

1-

Die Handhabung ist einfach, die Regeln gut verständlich, außerdem wird Abwechslung satt geboten.

Dauerspaß

1-

Die 400 Level werden Euch lange beschäftigen, zudem könnt Ihr (auch zu zweit) immer wieder spielen.

Grafik

2

Das Wegkloppen der hinteren Steine ist unschön, wirkt sich aber kaum störend auf das Geschehen aus.

Sound

2+

Freunde elektronischer Musik werden begeistert sein, denn es wird für jeden Geschmack etwas geboten.

TOTALI-CHECK

Genre Puzzlespiel
Level 400
Schwierigkeit mittel
Continues unendlich
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich ab Februar

FAZIT
1-

Dank modernster Verkehrsmittel konnte Redakteur Maris seinen Urlaub in Estland bis zum letzten Tag ausnutzen. Die Direktverbindung Tallin-Hamburg steht! Hätte er allerdings vorher gewußt, das er sofort eine Krankenwoche einlegen muß – akuter Grippaler Infekt –, hätte er auch gleich im Urlaub bleiben können. Tel Aviv, wie der Franzose sagt! Die Charts profitierten diesen Monat jedenfalls von der bislang regsten Teilnahme, was sich auch in den durchweg höheren Indizes zeigt. Die N64-Charts reagieren übrigens ziemlich schnell auf die interessanten neuen Titel – Ihr wißt anscheinend ganz genau, was wirklich gut ist! *Bomberman 64* steht ebenfalls schon in den Startlöchern, konnte sich diesmal aber noch nicht qualifizieren.

N64

1	MARIO KART 64	VORMONAT	
	Rennspiel • Note 1 • Test 6/97	Index: 18,3	
2	SUPER MARIO 64	VORMONAT	
	Jump&Run • Note 1 • Test 3/97	Index: 15,6	
3	LYLATWARS	VORMONAT	
	Shoot 'em Up • Note 1 • Test 10/97	Index: 15,2	
4	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64	VORMONAT	
	Sport • Note 1 • Test 5/97	Index: 14,1	
5	DIDDY KONG RACING	NEU!	
	Rennspiel • Note 1 • Test 12/97	Index: 13,1	
6	GOLDENEYE 007	NEU!	
	F. P. Shooter • Note 1 • Test 10/97	Index: 11,7	
7	WAVE RACE 64	VORMONAT	
	Rennspiel • Note 1 • Test 4/97	Index: 10,1	
8	EXTREME-G	VORMONAT	
	Rennspiel • Note 1 • Test 11/97	Index: 9,9	
9	TUOK – DINOSAUR HUNTER	VORMONAT	
	F. P. Shooter • Note 1 • Test 3/97	Index: 9,2	
10	BLAST CORPS	VORMONAT	
	Action/Strat. • Note 2+ • Test 8/97	Index: 8,0	

TOTAL! Aufruf

Sportspiele sind ja eine feine Sache (wie Ihr an der Special-Liste sehen könnt), aber manchmal will man auch richtig losprügeln und die digitale Sau rauslassen. Deswegen wollen wir von Euch für die TOTAL! 4/98 wissen: Welches sind die besten Prügelspiele? Schickt Eure Antwort (am besten zehn Nennungen) zusammen mit Euren persönlichen Chartslisten der einzelnen Systeme an den Verlag – ein gemeinsamer Brief mit Freunden spart wertvolles Portogeld! Im nächsten Monat erscheint dann Eure Wunschliste der Space World!

DER GEWINNER AUS TOTAL! 1/98:



Herzlichen Glückwunsch, **Sebastian Höhl** aus Petersberg! Du bist der Gewinner der drei Game-Boy-Module. Wir wünschen Dir viel Spaß mit diesen Spielen!

SNES

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

Die Red. klärt auf: Der Index!

Auf Wunsch erklären wir einmal genauer, wie der Index errechnet wird und was er ausdrückt. Von allen Einsendungen schreiben wir jede einzelne Platzierung eines Spiels hintereinander auf. Nun wird die Anzahl der Nennungen (pro Spiel) ermittelt und sodann quadriert (mit sich selbst multipliziert). Wenn wir dieses Ergebnis nun durch die Summe aller Nennungen eines Spiels teilen, erhalten wir den Index. Je häufiger ein Spiel genannt wird und je höher es in Euren Listen steht, desto größer wird also auch der Index.

GB

Spieletip von Sabine Bahn aus Oberhofen/Irrsee Donkey Kong Country 3 (SNES)



Das Spiel hat mir besonders gut gefallen, denn es hat eine umwerfende, 3D-artige Grafik und coolen Sound. Die beiden Hauptcharaktere bieten viele neue Features und Spezialattacken, und es gibt viele, viele Welten mit versteckten Bonusleveln sowie ein voll cooles Wurfbudenspiel. Außerdem hat man die Chance, versteckte Bananenvögel zu retten, was mit einem Zeichentricknachspann belohnt wird. Wer auf Jump&Runs steht, sollte sich unbedingt dieses Modul besorgen.

Special

Ihr habt gewählt, das sind die (Eurer Meinung nach) besten Sportspiele – dazu gehören keine Rennspiele! Der Vorsprung von ISS 64 ist wirklich unglaublich! So eindeutig konnte sich noch kein Spiel an die Spitze setzen.

1	ZELDA IV – LINK'S AWAKENING	VORMONAT ▲ 2	
	Act./Adv. • Note 1 • Test 11/93	Index: 10,6	
2	WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3	VORMONAT ▲ 4	
	Jump&Run • Note 1- • Test 6/94	Index: 8,5	
3	TETRIS	VORMONAT ▼ 1	
	Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97	Index: 7,2	
4	MYSTIC QUEST	NEU! Index: 6,1	
	Act./Adv. • Note 2+ • Test 2/95		
5	SUPER MARIO LAND 2	VORMONAT ● Index: 5,5	
	Jump&Run • Note 1- • Test 9/94		

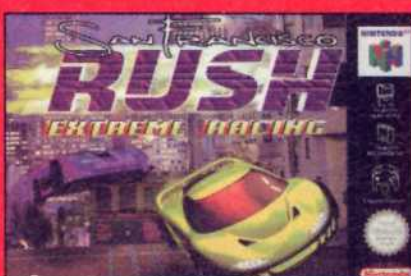
NES

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

1	INT. S. SOCCER 64 (N64)	Sport/Fußball • Note 1 • Test 5/97	Index: 21,4	
2	INT. S. SOCCER DELUXE (SNES)	Sport/Fußball • Note 1 • Test 11/95	Index: 7,9	
3	W. GRETZKY'S 3D H. (N64)	Sport/Eishockey • Note 2 • Test 7/97	Index: 5,2	
4	NBA HANGTIME (N64)	Sport/Basketball • Note 2- • Test 7/97	Index: 3,2	
5	NFL QB CLUB 98 (N64)	Sport/Football • Note 1- • Test 12/97	Index: 1,9	
6	NBA JAM (SNES)	Sport/Basketball • Note 1- • Test 4/94	Index: 1,7	
7	MADDEN FOOTBALL 64 (N64)	Sport/Football • Note 2 • Test 12/97	Index: 1,5	
8	INT. SUPERS. SOCCER (SNES)	Sport/Fußball • Note 2 • Test 3/95	Index: 1,3	
9	FIFA 64 (N64)	Sport/Fußball • Note 3 • Test 5/97	Index: 1,2	
10	NBA JAM T. E. (SNES)	Sport/Basketball • Note 1- • Test 3/95	Index: 1,1	

GEWINNEN MIT TOTAL!

Diesmal verlosen wir das N64-Modul *San Francisco Rush*.



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 Charts-liste zu schicken. Wer einen Spieletip abgeben möchte, ist dazu herzlich eingeladen. Bitte notiert auf Eure Briefbögen und die Rückseite jedes Fotos noch einmal Namen und Adresse, damit es keine Verwechslungen gibt!
Ciao, bis kommenden Monat!

Einsendeschluß ist der 2.3.98 (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!

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

N64

1-4 (simultan)

Nintendo/Atlus

ca. DM 100

SNOWBOARD KIDS

Die Winterolympiade ist in vollem Gange. Kein Wunder also, daß die Software-Firmen fleißig Sportspiele für die kalte Jahreszeit programmieren. Mit Snowboard Kids wird der Snowboard-Sektor in Angriff genommen.



Snowboard Kids ist wohl eher für die jüngeren Nintendo-Spieler gedacht, was man schon an den knuddeligen Spielfiguren erkennen kann. Darüber hinaus ist die Steuerung recht simpel und schnell begriffen. Oben in den Kästen seht Ihr die Extras, die Ihr momentan einsetzen könnt



Wieso fallen hier Steine und Eisbrocken aus dem Wald? Da will uns doch jemand ärgern



Der Vierspieler-Modus ist zwar noch übersichtlich, dennoch treten hier leichte Ruckeleien auf. Das kleine Mädel mit den braunen Zöpfen unten rechts hat den besten Start zustande gebracht

Winter ist eigentlich eine gemeine Erfindung. Die Straßen sind glatt, es ist saukalt, man muß sich wie bekloppt in warme Klamotten einhüllen; wenn es geschneit hat, sieht alles gleich aus, und für die Heizkosten muß man auch noch aufkommen. Dennoch finden einige Leute Gefallen an dieser Jahreszeit. Sie freuen sich, wenn es glatt ist und sparen sogar das Geld für die Heizung, indem sie sich bei diversen Wintersportarten aufwärmen. Zu diesen Verrückten zählen natürlich auch die Snowboarder, die mit tollkühnen Geschwindigkeiten ihre Pisten herunterfahren und dabei noch halsbrecherische Sprünge und Stunts vollbringen. Kleinere Verletzungen sind da natürlich fast an der Tagesordnung.

Sollte Euch das alles zu riskant sein, obwohl Ihr gerne auch einmal aufs Snowboard steigen wollt, könnt Ihr diese Späße auch weniger gefährlich vor dem Bildschirm ausleben. Snowboard Kids von Atlus ist allerdings nicht als realistische Snowboard-Simulation, sondern vielmehr als ein Fun-Spiel zu betrachten. Das

merkt man bereits in der Spieler-Auswahl. Die fünf Charaktere sehen recht knuddelig aus und haben allesamt überdimensional lange Nasen. Sie heben sich in Geschwindigkeit, Handling und Beweglichkeit bei den Tricks voneinander ab. Nachdem Ihr Euren persönlichen Favoriten gewählt habt, müßt Ihr Euch für eines von drei Boards entscheiden, die sich in denselben Attributen wie die Spieler voneinander unterscheiden. Das Freestyle-Board beispielsweise ist zwar langsam, liegt dafür aber gut in den Kurven, während sich das Alpine-Board nur für Strecken mit mehr oder weniger geradem Verlauf eignet, da es das am schwersten lenkbare, aber auch das schnellste ist. Wenn Ihr alle Entscheidungen getroffen habt, könnt Ihr loslegen. Im Championship tretet Ihr gegen drei weitere Mitsstreiter an und zeigt auf

POSTIV!
Technisch ordentlich,
abwechslungsreiche
Strecken



Dieses Glitzern um die Spielfigur herum entsteht, wenn Ihr gerade einen Trick vollführt. Sucht Ihr aber nach einem realistischeren Snowboard-Spiel, solltet Ihr auf 1080° Snowboarding warten, das diesen Monat in Japan und gegen Ende des Jahres in Deutschland erscheinen sollte

sechs verschiedenen Strecken, die nicht immer aus Schneelandschaften, sondern auch mal aus Wiesen oder Wildwasserbahnen zusammengesetzt sind, Euer Können. Auf Sprungschanzen könnt Ihr eine Handvoll Tricks vollführen, die aber lächerlich einfach auszulösen sind, da Ihr lediglich die Sprungtaste und eine Richtung halten müßt und automatisch auf den Füßen landet. Seid Ihr auf einer Strecke unten angelangt, werdet Ihr per Skilift wieder nach oben befördert und fahrt in die nächste von bis zu fünf Runden. Auf den Kursen sind Kisten verteilt, die Euch, wenn Ihr sie berührt, Extras wie diverse Raketen oder Turbos beschern. Diese werdet Ihr auch dringend benötigen, denn die Gegner sparen nicht beim Einsatz dieser Hilfsmittel. Im Grunde werden die Rennen vorwiegend durch die Extras entschieden, denn fahrerische Höchstleistungen sind hier weiß Gott nicht gefragt. Es passiert oft, daß Ihr kurz vor dem Ziel Erster seid und in letzter Sekunde von einer Rakete getroffen werdet. Dies kostet enorm viel Zeit, so daß alle an Euch vorbeiziehen und Ihr das



ganze Rennen noch einmal wiederholen müßt. Ist Euch das zu frustrierend, dürft Ihr auch ohne Gegner im Time Trial fahren, im Skill-Modus Tricks in der Halfpipe vollführen oder Schneemänner abschießen. Für die Stunts und gute Plazierungen erhaltet Ihr Geld, welches Ihr benötigt, um die Boards in bis zu drei Stufen auszubauen. Sie werden dann schneller und wendiger. Habt Ihr noch ein paar Freunde zur Hand, könnt Ihr gegen sie im Mehrspieler-Modus antreten.

Der Zweispieler-Modus ist technisch gut gelungen und weist keine gravierenden Geschwindigkeitsverluste auf. Im Vierspieler-Modus wird es dann doch etwas langsam, und mit drei Spielern bleibt ein

Bildschirmviertel mal wieder schwarz. Obwohl *Snowboard Kids* grafisch und technisch eine gute Figur macht, fehlt es an Spieltiefe. Selbst ungeübte Spieler kommen schnell mit der Steuerung zurecht und meistern die sechs zwar abwechslungsreichen, aber nicht anspruchsvollen Kurse im Handumdrehen. Zu viert ist es schon interessanter, doch richtig fesselnd wie beispielsweise bei *Diddy Kong Racing* ist es auch hier nicht. Übrig bleibt ein nettes Fun-Spiel für zwischendurch, das auf Dauer nicht begeistern kann.

der schwarz. Obwohl *Snowboard Kids* grafisch und technisch eine gute Figur macht, fehlt es an Spieltiefe. Selbst ungeübte Spieler kommen schnell mit der Steuerung zurecht und meistern die sechs zwar abwechslungsreichen, aber nicht anspruchsvollen Kurse im Handumdrehen. Zu viert ist es schon interessanter, doch richtig fesselnd wie beispielsweise bei *Diddy Kong Racing* ist es auch hier nicht. Übrig bleibt ein nettes Fun-Spiel für zwischendurch, das auf Dauer nicht begeistern kann.

Tobias Partetzke



Gameplay

2

Mit der Steuerung kommen auch Anfänger schnell klar. Leider ist *Snowboard Kids* zu leicht.

Dauerspaß

3-

Alleine kommt schnell Langeweile auf, doch der Mehrspieler-Modus sorgt für Kurzweil.

Grafik

2-

Es gibt weder Nebel noch Ruckelorgien. Die Level sind teilweise schön bunt.

Sound

3-

Aus dem Soundchip kommt nur langweilige Dudelmusik von der Stange.

TOTAL-CHECK

Genre Action/Sport
Level 6 Kurse
Schwierigkeit niedrig
Continues Controller Pak
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich Ende Februar

FAZIT

3



Alle Extras im Überblick

Homing-Raketen

Verfolgen den Gegner und werfen ihn um.



Schneemann

Der Getroffene verwandelt sich in einen Schneemann und kann nicht mehr lenken.



Fallschirm

Wer davon getroffen wird, fliegt hoch und schwebt langsam zu Boden.



Eisraketen

Frieren den Gegner für einen Moment ein.



Bomben

Der Gegner wird von einer Explosionswelle erfaßt.



Unsichtbarkeit

Der Spieler wird für einen kurzen Moment unsichtbar.



Teller

Alle Gegner werden von einem Teller geplättet.



Stein

Bleibt als Hindernis auf der Strecke liegen.



Maus

Nicht einsetzen, es schadet Euch nur.



Geist

Bremst Euren Vordermann.



Turbo

Macht Euch für einen Moment schneller.



▼ **NEGATIV!** ▼

Zu anspruchslos,
wenig
Innovatives

GB**1 Spieler****T•HQ/EA****ca. DM 70**

THE LOST WORLD

Die Saurier sind los! Die seit längerem grassierende Dino-Welle scheint überhaupt kein Ende zu nehmen, denn nun gibt's die Großen sogar für den Kleinen von Nintendo.

Spielberg war es, der die Urzeitviecher in seinem Kinofilm *Jurassic Park* aus der Versenkung auftauchen ließ. Die Folge war eine gigantische Welle an Dino-Fans. Kaum verwunderlich, daß sich dies auch im Videospielbereich auswirkte, das Erscheinen von *The Lost World* für PlayStation und Saturn ist lange Vergangenheit.

Nagelneu dagegen ist ein Modul für den Game Boy mit dem gleichen Titel. In Gestalt eines Forschers verfolgt Ihr in allen acht Missionen

POSTIV!

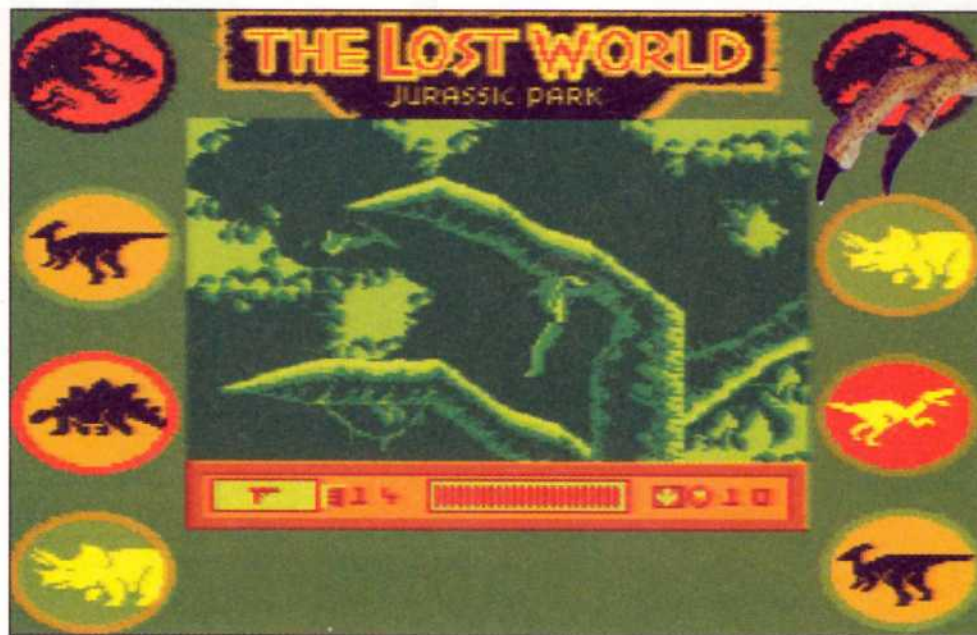
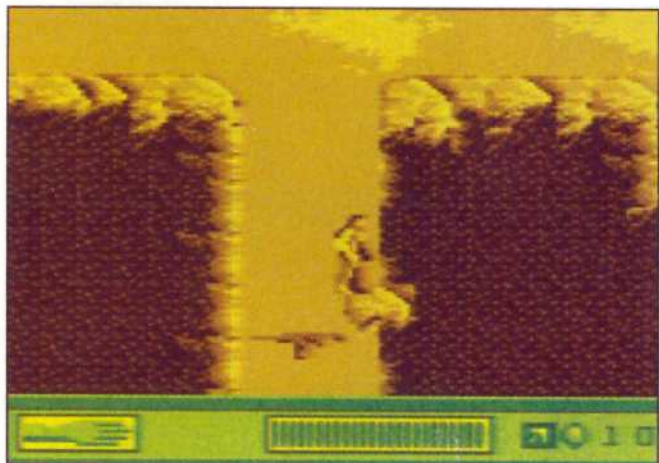
Qualitativ hochwertige Umsetzung, witzige Spielideen

das gleiche Ziel: Ihr müßt eine vorgegebene Anzahl an Dinosauriern einsammeln, um anschließend die empfindliche Fracht an der Basis abzuliefern. Dazu wird die Spielfigur abwechslungsreich eingesetzt, indem sie beispielsweise auf Bäumen umherhüpft, Höhlen untersucht oder sogar in unterirdische Seen abtaucht.

NEGATIV!

Unbrauchbare Steuerung, schlechte Kollisionsabfrage, übler Sound

Eure Feinde bestehen in diesen labyrinthartig aufgebauten Gefilden in erster Linie aus Dinosauriern. Neben dem unglaublich schnellen Velociraptor oder dem riesigen Stegosaurus begegnen Euch fünf



The Lost World hat auch freundlich gesinnte Urzeitviecher zu bieten. In diesem Level könnt Ihr einen Flugsaurier als Transportmittel benutzen, um von einem Baum zum nächsten zu gelangen



Dieser Stegosaurus braucht mehrere Treffer, ehe er ins Jenseits verschwindet



Vorsicht! Die menschlichen Gegner zögern nicht, auf Euch zu schießen

weitere Vertreter dieser Gattung. Desweiteren tauchen hin und wieder auch

bewaffnete menschliche Gegner auf, oder Pflanzen schießen mit todbringenden Sporen um sich. Zur Wehr setzen könnt Ihr Euch vorerst nur mit den Fäusten, später finden sich dann auch Granaten und eine Pistole.



genau, und die Steuerung läßt ebenfalls einiges zu wünschen übrig. Die Spielfigur scheint ihren eigenen Kopf zu haben, denn sie springt nicht immer auf Kommando und läuft gelegentlich auch weiter als sie soll. Besonders unfair wird das Unterfangen dann, wenn ein

Alles in allem ist es jedoch schwierig, Gegner zielsicher anzugehen, denn die Kollisionsabfrage ist un-

Dino angetrampelt kommt, Ihr Euch aber nicht zur Wehr setzen könnt.

Zum Ausgleich dafür finden sich zumindest zahlreiche Medizin-Paks auf dem Weg, mit denen Ihr Eure unverschuldet verlorene Energie wieder auffrischen könnt. Schwacher Trost – aber immerhin ...

Grafisch sind die Welten des Jump&Runs wirklich gelungen. Neben einer hübschen Intro finden sich für GB-Verhältnisse gute Zwischensequenzen, und die Level sind detailliert dargestellt. Die Spielfigur und alle vorkommenden Dinos sind klar zu erkennen und ohne Zweifel bestens animiert.

Doch anscheinend haben die Macher vergessen, daß es sich nicht um einen Kinofilm handelt und auf Steuerung und Kollisionsabfrage keinen Wert gelegt. Diese Krankheit haben übrigens alle unter dem Titel *Lost World* erschienenen Spiele. Sie sind grafisch gut, bieten spielerisch jedoch nicht gerade viel. Leider schließt sich die Version für den Game Boy in dieser Hinsicht an – wirklich schade!

Sandra Alter

Gameplay

3-

Die Aufgaben könnten unterschiedlicher sein, doch das erledigt sich wegen der Steuerung von selbst.

Dauerspaß

4+

Wer sich mit der grauenhaften Steuerung anfreunden kann, erlebt nette Stunden à la *Jurassic Park*.

Grafik

2+

Wäre dieses Spiel kein Spiel, sondern ein Film für den GB, hätte der Titel mit Bravour abgeschlossen.

Sound

4-

Den aus fünf Tönen bestehenden Sound hätten sich die Programmierer auch ganz sparen können.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 8
Schwierigkeit mittel
Continues
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

TAMAGOTCHI

1 Spieler

Bandai

ca. DM 70

Bandai verpaßt seinem legendären Ei eine neue Schale – die des Game Boys. Ein originales Tamagotchi kostet zwar viel weniger, dafür hat das Modul aber auch weitaus mehr zu bieten.



Hmmm, lecker! Auf Eis und Kuchen sind die Minis ganz versessen. Doch Ihr solltet daran denken, daß zu viel des Guten auch sehr schädlich für die Gesundheit sein kann

Solange Du Deine Füße unter meinen Tisch streckst ... Dieser Spruch zieht bei den Küken der Firma Bandai absolut nicht. Die Winzlinge wollen gefüttert, gepflegt und beschäftigt werden. Schenkt Ihr ihnen nicht genug Liebe oder Aufmerksamkeit, werden sie böse oder gar krank. Doch dieses digitale Phänomen dürfte Euch ja schon seit vergangenem Frühjahr bekannt sein. Ebenfalls allgemein bekannt ist die Tatsache, daß sich mittlerweile unzählige, z. T. billigere Kopien auf dem Markt befin-

den. Selbst an vielen Supermarktkassen lassen sich Klone des japanischen Erzeugnisses erstehen. Der neueste Ableger des Kultspielzeugs bietet jedoch mehr als alles, was Ihr bisher kennt. Auf dem Game Boy könnt Ihr bis zu drei Küken gleichzeitig großziehen. Um die hungrigen Mäuler zu stopfen wird gleich eine ganze Palette an Nahrungsmitteln angeboten. Neben Brot stehen Fleisch und Möhren auf dem Speiseplan, zum Dessert gibt es entweder Eis oder Kuchen. Ist der Zögling mal krank,

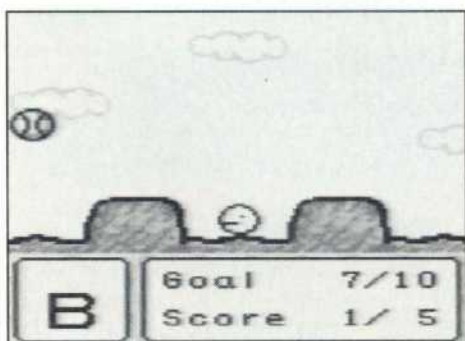
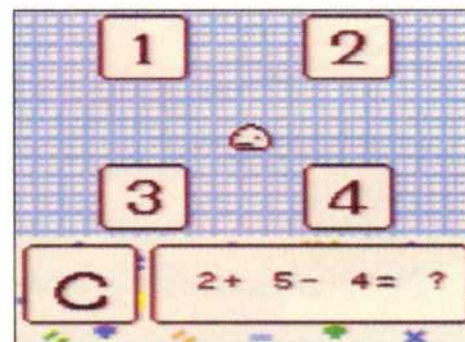


müßt Ihr nicht sofort zur gefürchteten Spritze greifen, sondern könnt auch bittere Pillen verabreichen. In Sachen Beschäftigungstherapie wird's dann sogar richtig luxuriös. Um gute Laune bei den lieben Kleinen zu erzeugen, steht das vom Original bekannte Smile Game zur Verfügung. Dabei schaut das Küken nach links und rechts, und Ihr müßt im richtigen Moment die korrekte Taste drücken. Das zweite Spielchen fördert die Intelligenz Eures Tierchens. In drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen sollen simple Matheaufgaben gelöst werden. Und last but not least könnt und müßt Ihr den Body des Zweibeiners builden. Je nach Wachstum könnt Ihr Euch dabei ebenfalls für eine der drei Schwierigkeitsstufen entscheiden und mit dem Kleinchen auf Ballfang gehen.

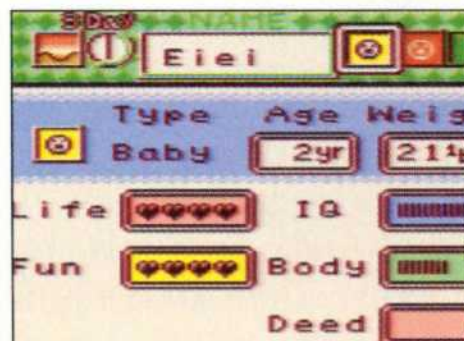
Sind die Rechenaufgaben gelöst oder die Leibeserzucht erfolgreich abgeschlossen, könnt Ihr Euer Tamagotchi loben oder im negativen Falle auch mal tadeln. Wer etwas über den allgemeinen Zustand seines Schutzbefohlenen erfahren möchte, kann sich im Gesundheitsmenü mittels Lebens-, Glücksgefühl-, Intelligenz-, Fitness- und Trainingsanzeige einen Überblick verschaffen.

Im Gegensatz zum originalen Tamagotchi müßt Ihr bei der Game-Boy-Version nicht in Echtzeit spielen, sondern habt drei Geschwindigkeitsstufen zur Verfügung, so daß ein Lebenstag des Kükens schon nach etwa einer dreiviertel Stunde vorüber sein kann. Besonders großen Anklang fand der GB-Titel in der TOTAL-Redaktion speziell wegen eines Punktes: Man kann das Küken jederzeit abschalten, der Spielstand wird automatisch auf Batterie gespeichert. Sicher, ein GB-Tamagotchi könnt Ihr Euch schlecht an den Gürtel oder um den Hals hängen, dies ist aber auch der einzige Nachteil neben vielen, vielen Vorteilen. Fans sollten bei Bandais neuestem Produkt zugreifen.

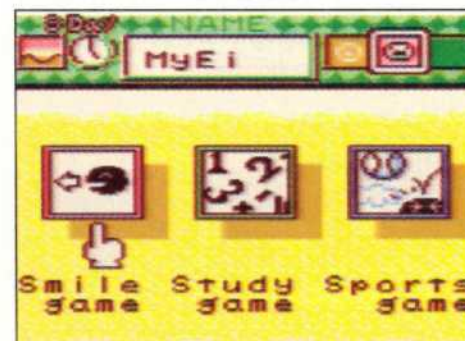
Sandra Alter



Beim Sportspiel könnt Ihr Eurem Zögling helfen, indem Ihr ihm die Richtung anzeigt



Das Gesundheitsmenü liefert alle wichtigen Daten für die weitere Erziehung



Auf dem Super Game Boy zeigt sich Tamagotchi in vielen Farben – Lob für Bandai!

Grafik und Sound sind wirklich gelungen, ohne den eigentlichen Charakter des originalen Tamagotchis zu beschädigen. Da es sich bei Tamagotchi nicht um ein Spiel handelt, hat die TOTAL-Redaktion in diesem Falle auf einen Wertungskasten verzichtet.

GB**1-2 Spieler****T•HQ/Konami****ca. DM 70**

TAZ MANIA

Taz ist sauer, wütend, fuchsteufelswild. Seine gesamte Familie wurde gefangen, und Ihr könnt ihm dabei helfen, sie wiederzufinden.



Taz ist ein tasmanischer Teufel, der sich rasend schnell und wirbelnd vorwärts bewegen kann, um alle im Weg befindlichen Gegner in einer Affengeschwindigkeit auszulöschen. Klasse Idee für ein Jump&Run – allerdings nicht ganz geeignet für den Game Boy. Setzt sich Taz nämlich erst einmal in Bewegung, ist auf dem Keksdosens-Bildschirm rein gar nichts mehr zu erkennen.

Klar, dieses Problem ist nicht unbekannt, und meist läßt sich ein solches Spiel prima mit dem Super Game Boy in Angriff nehmen. Aber auch hier: Fehlanzeige! Zwar läßt sich auf der aufgerüsteten Konsole die Grafik besser erkennen, aber das Tierchen wird dermaßen schnell, daß Ihr mehr mit Bremsen beschäftigt seid, als mit dem Vorkommen in den Leveln.

Ärgerlich ist dies besonders, wenn Ihr die ersten Spielversuche mit *Taz Mania* unternimmt. So schnell wie dieses Game scrollt, könnt Ihr einfach nicht auf feindliche Skorpione, Känguruhs, prähistorische Tauben oder gar todbringende Abgründe reagieren. Oft läuft Ihr auch Gefahr, die im Weg liegenden Dynamitstangen mit Power Ups



zu verwechseln und schon seid Ihr eines der vier Energieherzen am unteren Bildschirmrand los.

Alles in allem leidet die Spielbarkeit sehr unter der Geschwindigkeit, zumal das Tier seinen gegnerverrichtenden Wirbelsturm immer nur für wenige Sekunden ausführen kann, dann aber meist schon das nächste Hindernis berührt. Wenn Ihr jedoch erst einmal alle Level auswendig kennt, macht es sicherlich Spaß mit dem tasmanischen

Teufel durch die in vier Welten unterteilten 16 Level zu hopsen.

Die Umgebungen sind zwar nicht überragend gestaltet, aber durchaus läßt sich Liebe zum Detail

▲ POSTIV! ▲

**Abwechslungsreich,
Zweispeler-Modus,
witziger Sound**

erkennen und auch in Sachen Abwechslung wird einiges geboten. Die Suche nach den verschollenen Familienmitgliedern führt Euch durch den Dschungel, die Wüste, Bergminen und weit verzweigte Höhlenlandschaften.

▼ NEGATIV! ▼

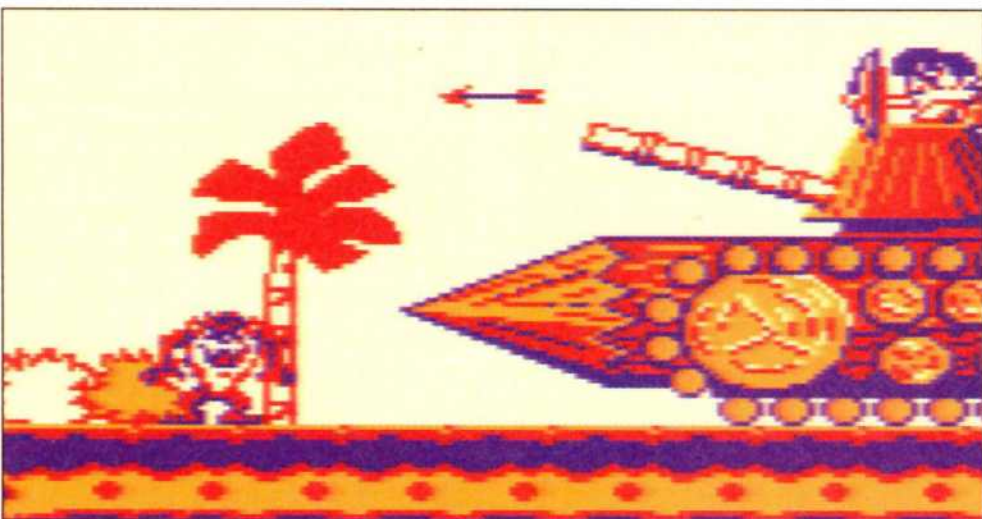
**Durch zu hohe
Geschwindigkeit nur
schwer steuerbar**

Auch an der Aufgabenstellung an sich gibt es nichts zu meckern. Mal müßt Ihr Euch mittels Drehung in einen Berg hineinfressen, dann wieder könnt Ihr Schildkröten als Trampoline benutzen, oder müßt über bewegliche Plattformen zum Levelende hüpfen.

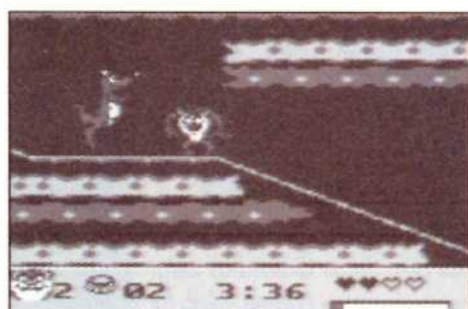
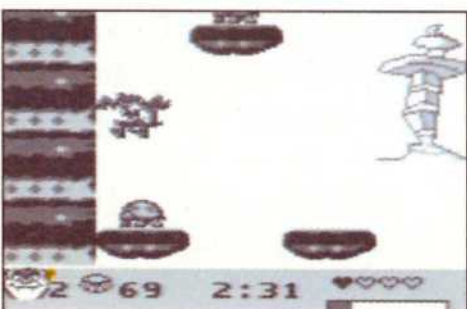
Sogar einen Zweispeler-Modus bietet Konamis *Taz Mania*, für den

Ihr allerdings nur einen Game Boy braucht, da nacheinander gespielt wird. Insgesamt würde *Taz Mania* sicher besser abschneiden, wenn sich Hersteller T•HQ in bezug auf die Geschwindigkeit ein wenig gebremst hätte. So bleibt am Ende allerdings nur ein Spiel über, das sich lediglich für Euch eignet, wenn Ihr mit einer überdurchschnittlich guten Reaktion und einem Super Game Boy ausgestattet seid.

Sandra Alter



Am Ende einer Welt wartet jeweils ein nicht zu unterschätzender Endgegner auf den schnellen tasmanischen Teufel. Aber was tut man nicht alles für die lieben Angehörigen ...



Gameplay

2-

Wer wirklich viel Spaß an *Taz Mania* haben will, muß die Level in- und auswendig kennen.

Dauerspaß

3

Die Geschwindigkeit macht das Spiel an vielen Stellen unfair, so daß man die Lust schnell verliert.

Grafik

2-

Das Game bietet Detailreichtum und Abwechslung, leider ist das Scrolling etwas zu schnell geraten.

Sound

2+

Musikalisch wird für den GB Überdurchschnittliches geboten und die Soundeffekte sind witzig gemacht.

TOTAL-CHECK

Genre.....: Jump&Run
Level.....: 16
Schwierigkeit.....: hoch
Contin.....: -
Speich.....: 4 MBit
Erhältl.....: im Handel

FAZIT
3+

SUPERMAN



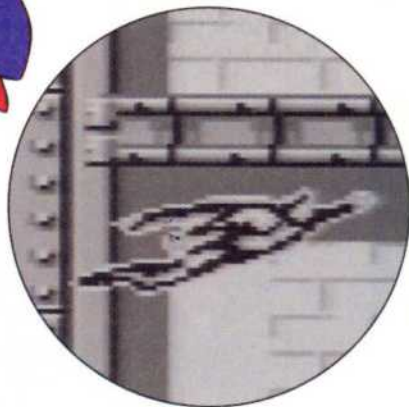
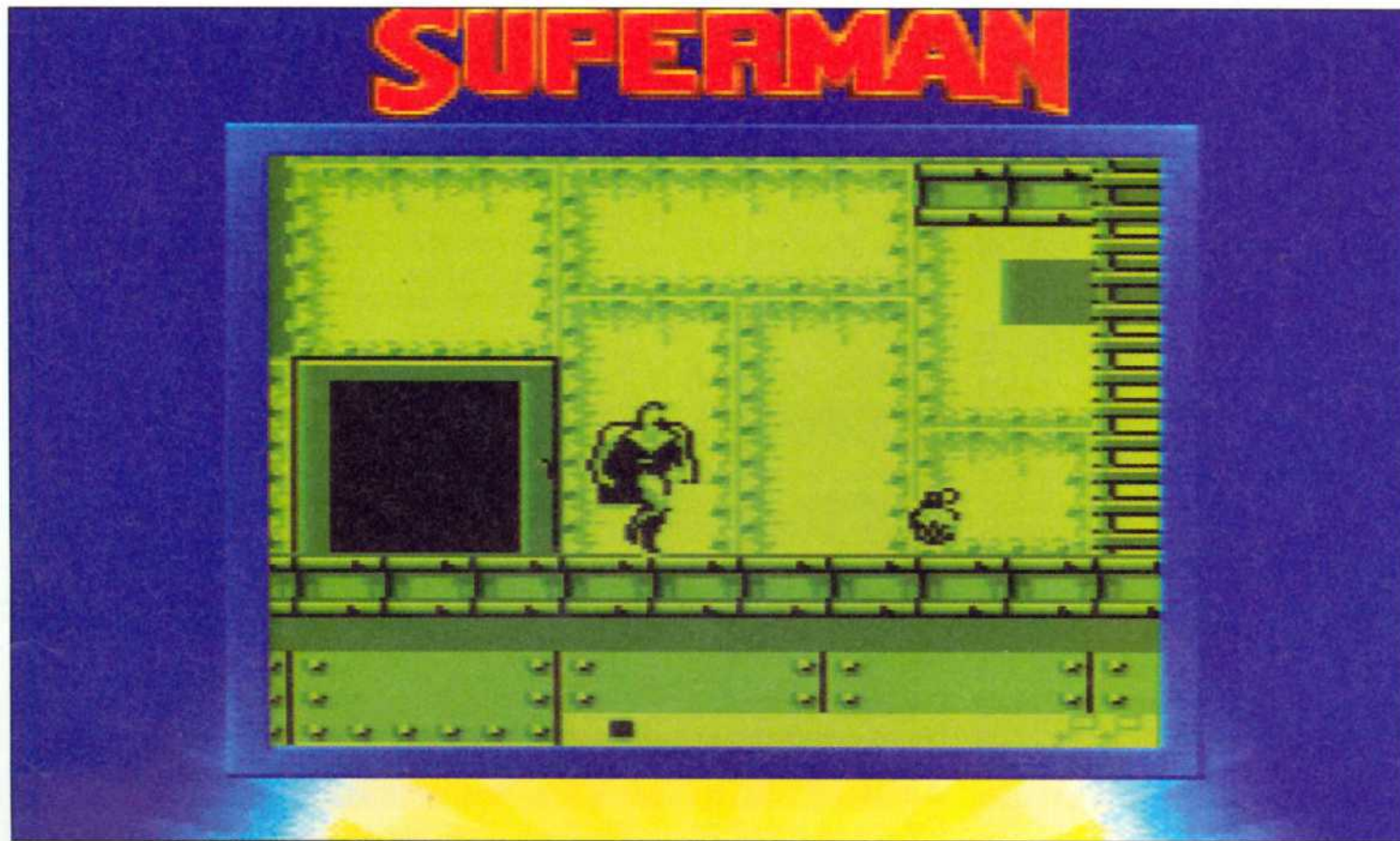
GB

1 Spieler

Titus/Konami

ca. DM 70

Die Welt hat ihn schon längst zum Kulthelden erhoben. In Comics und Fernsehserien rettet er fliegend, mit wehendem roten Umhang Mensch und Tier aus größter Not. Nun gibt's den starken Helden auch für die Keksdose.



Die Geschichte ist immer die gleiche, Gefahr droht und Superman ist prompt zur Stelle, um den Opfern mit helfender Hand zur Seite zu stehen. Dennoch sind die Abenteuer stets spannungsgeladen und eindrucksvoll dargestellt – nicht aber auf dem Game Boy. Auf Nintendos kleiner Konsole erinnert der Muskelmann mit dem roten 'S' auf der gestählten Brust eher an einen steifgefrorenen, fliegenden Waschlappen als an einen Kulthelden.

Hinter eindrucksvoll klingenden Levelbezeichnungen wie 'Das Tor zum Meer', 'Die Retro-Raketenmän-

ner' oder 'Im Himmel über Metropolis' verbergen sich leider nur lieblos dargestellte Spielereisen. In jedem der 14 Level, die in drei Welten unterteilt sind, müßt Ihr eine bestimmte Anzahl Schlüssel einsammeln und hin und wieder kleine Rätsel lösen, die meist mit Suchaktionen verbunden sind.

Allerdings wird Euch dies einige Probleme bereiten. Weniger, weil etwa zu viele Gegner auf Superman lauern oder der Schwierigkeitsgrad zu hoch wäre, als viel mehr wegen der ungenauen und hakeligen Steuerung. Natürlich macht dieses Manko es nicht unbe-

dingt einfacher, Starkstromkabel, mit Kryptonit gefüllte Minen oder Granaten zielstrebig zu umsteuern. Kommen bewegliche Hindernisse wie Haie, Invaders oder gar schießende Luftkissenroboter, Shadow Walkers oder Jet-Scooters hinzu, werdet Ihr mit Sicherheit in Versuchung kommen, vor Wut das Modul zu zerbeißen.

▲ POSITIV! ▲

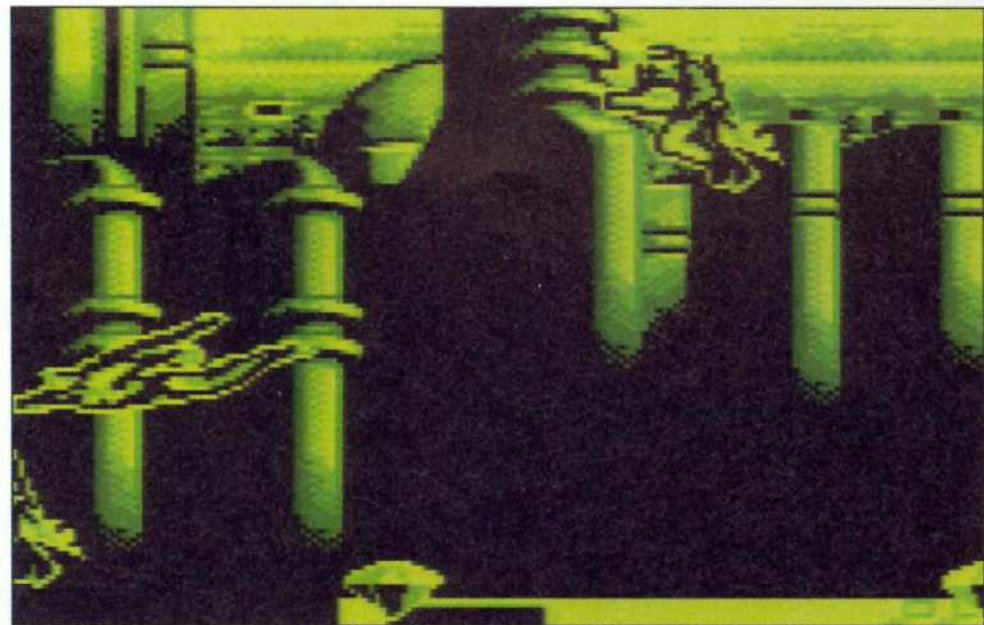
Nette Spielidee mit bekanntem Kulthelden

Doch wie sagten schon die alten Metroporianer? In jedem schlechten Game steckt auch ein Körnchen Gutes. Und so ist Superman zumindest mit zahlreichen Fähigkeiten ausgestattet: Er kann fliegen, laufen, kriechen, sich ducken, Schläge verteilen, Boosts ausführen und natürlich Kugeln abwehren. Zwei zusätzliche Extras können genutzt werden, um mehr Energie oder Un-

sichtbarkeit zu erlangen. Doch was nützt dieses ausgiebige Sortiment, wenn es aufgrund der üblen Steuerung kaum nutzbar ist?

Da solltet Ihr lieber an eine weitere Weisheit der Metroporianer denken, die einst sagten: Wer kauft für 70 DM ein Körnchen Gutes, wenn er für die gleiche Kohle einen ganzen Sack voll richtig tolle Körner haben kann?

Sandra Alter



Noch mehr schwarz ließ sich in diesem Flug-Level wohl nicht einbauen?!? Game-Boy-Fans sollten Ihr Geld, statt für dieses Trauerspiel, lieber anderswo investieren

▼ NEGATIV! ▼

Miese Steuerung, Detailarmut, schlechte Animationen

Gameplay

5

Wegen schlechter Steuerung kaum spielbar, zudem fehlt dem Game eindeutig die Action.

Dauerspaß

5-

Spätestens nach dem dritten Level werdet Ihr dieses Game-Boy-Modul nie wieder anfassen.

Grafik

4-

Diese Grafik mit stümperhaften Animationen vermittelt dem Spieler keine Superman-Atmosphäre.

Sound

4-

Der dudelnde Sound ist, ähnlich wie der Rest von Superman, nicht sonderlich empfehlenswert.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 14
Schwierigkeit mittel
Continues 6
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

5

Was geht ab?!

1998 wird es wieder Spiele, Spiele, Spiele geben. N64-Besitzer schauen erwartungsvoll auf die Release-Listen und die Kaufhausregale, SNES-User halten die Flagge des beliebten 16-Bitters mit einem weinenden Auge hoch, Game-Boy-Spieler daddeln sorglos in den Tag hinein, NES-Freaks streifen wachsam über Flohmärkte und durchwühlen Second-Hand-Grabbeltische, einzig die Virtual-Boy-Träger (hallo, Ihr beiden!) gucken ratlos in die Röhre. Videospiele sind weiter auf dem Vormarsch, immer mehr kindgebliebene Erwachsene legen sich Konsolen zu ... Kurzum: Die Branche lebt, und wir freuen uns mit Euch auf das, was kommt.

Unsere persönliche Meinung zu:

Virtual Hiryo No Ken
(N64)
Seite 28/29

Dual Heroes
(N64)
Seite 30

FIFA 98
(N64, SNES, GB)
ab Seite 32

Tetrisphere
(N64)
Seite 40/41

Snowboard Kids
(N64)
Seite 44/45

Akido



Bevorzugte Genre:
Wohnungswechsel-Adventures
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Umzugskartons packen!

Prügelspiele mit weniger als zwölf Fightern kommen mir nicht mehr ins Haus, es sei denn, sie sind unheimlich spektakulär, technisch und grafisch exzellent, spielerisch genial ... Aber das ist VHNC nun mal nicht.

Die PAL-Fassung (ist nicht angedacht) hieß in alter (Film-)Tradition vielleicht *Zwei Helden hauen auf die Pauke* oder so ähnlich, womit sich Überlegungen bezüglich der Qualität erübrigen hätten.

Fußball-Freunde können sich nicht beklagen, es gibt stetig Nachschub, mal gut (ISS 64), mal weniger gut (FIFA 64), diesmal wieder sehr gut (N64) und weniger gut (SNES) und überhaupt nicht gut (GB) ...

Strategiespiele können eine tolle Atmosphäre vermitteln. *Sim City* und Konsorten finde ich verdammt gut, trotzdem spiele ich nicht damit. *Tetrisphere* spiele ich auch nicht, obwohl es sehr interessante Modi hat.

Für mich muß *Snowboard Kids* an der Konsole rasant, schwierig und realistisch sein (1080°). Insofern können mich der Niedlich-Faktor und der Schwierigkeitsgrad von SK nicht sonderlich entzücken ...

slimjim



Bevorzugte Genre:
Alles mit Gewalt gegen Sachen
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Wild Choppers (N64)

Ach, wir armen Menschen! Für das SNES gab es noch so geniale Spiele wie *Street Fighter*, und bei der Konkurrenz kann man *Tekken* spielen, aber für unser geliebtes N64 kommen nur schlechte Prügler!

Siehe links! Viel wichtiger ist aber, daß nach mir nun auch endlich der Rest der Menschheit mit dem fürchterlichen Rauchen aufhört. Das füllt nur Waigels Taschen und die der Tabakindustrie, aber tötet Euch!

Die Fußball-WM kommt. Das Produkt *FIFA 98* suggeriert es jedem Zuschauer, und kein System schützt Euch vor dem medialen Overkill, denn *FIFA 98* gibt's auf jeder Konsole – die Lizenz war teuer!

Es ist nicht schwierig, das beste Puzzlespiel zu sein, wenn es kaum welche gibt. *Tetrisphere* kann aber auch darüber hinaus begeistern. Wer sich einmal mit dem Spiel angefreundet hat, legt das Pad nicht mehr weg.

Weder schnell noch originell. Von einem 64-Bit-Snowboarder hätte ich mehr erwartet. Für ein paar lustige Abfahrten reicht SK zwar, aber dafür muß ich kein teures Modul kaufen. Wo bleibt 1080°?

Der Tobi



Bevorzugte Genre:
Reiten, Schwimmen, Lesen
Derzeitiges Lieblingsspiel:
WCW vs. NWO: World Tour (N64)

Für ein N64-Prügelspiel ist *Virtual Hakkanyogofa-kiyukan* gar nicht so schlecht, was aber daran liegt, daß die restliche Auswahl zum größten Teil unbefriedigend ist. Ein Probespielchen ist es wert.

Was hat sich Hudson bloß dabei gedacht? Selbst wenn Ihr die Power Rangers über alles liebt, solltet Ihr die Finger von *Dual Heroes* lassen. Irgendwie hat da jemand den Spiel Spaß vergessen.

Gegenüber *FIFA 64* ist EAs neuestes Produkt ein wahrer Hammer, zumindest auf dem N64. Die SNES-Version ist etwas entgleist, und bei der GB-Variante spielt ein Herr Auf der Mauer für Deutschland.

Ich hätte nicht gedacht, daß mich ein *Tetris*-Clone jemals dermaßen fesseln könnte. Vor allem der Puzzlemodus hat es mir angetan, da kann ich endlich meine überaus hohe Intelligenz beweisen.

Spaßig, spaßig! Aber nur für kurze Zeit. *Snowboard Kids* wird einfach zu schnell langweilig. Zu langsam, zu anspruchslos, zu lange Nasen. Nur für zwischendurch ist es ganz nett.

KDH



Bevorzugte Genre:
Gute Spiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Diddy Kong Racing (N64)

Es ist schon ein Trauerspiel, was N64-Fans im Prügelspielsektor geboten wird. Und dabei ist *Virtual Dinkenskirchen* noch einer der besseren Vertreter. Bleibt eigentlich nur die Hoffnung auf ein Sequel von Rare.

Grandios! Der Unterhaltungswert dieses Produktes ist enorm – man möchte Tränen lachen über alle, die sich dieses Spiel gekauft haben. Schadenfreude ist die schönste Freude, wie man so sagt ...

Ich weiß nicht, warum EA keinen vernünftigen Test vor der Veröffentlichung der N64-Version ermöglicht hat, denn das Spiel ist doch ganz ordentlich – im Gegensatz zu den 8- und 16-Bit-Versionen.

Endlich mal was Neues im angestaubten *Tetris*-Genre. Das letzte Quentchen fehlt zwar noch, um den Suchtfaktor des Vorbildes zu erreichen, aber das macht der enorme Umfang wieder wett.

Nett! Nicht besonders gut, nicht besonders schlecht, einfach nur nett. Letztendlich ist *Snowboard Kids* ein Rennspiel und muß sich deshalb den Vergleich mit deutlich besseren Spielen wie *DKR* gefallen lassen.

Sandra



Bevorzugte Genre:
Jump&Runs, Shoot 'em Ups
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Tetrisphere (N64)

Mag sein, daß sich für dieses Modul tatsächlich einige KäuferInnen finden, ich werde allerdings mit Sicherheit nicht dazugehören. Prügeln zweiter Wahl – nein, danke!

Oh, Mann – solche Games sorgen dafür, daß man seinen Job als Spieltester – man glaubt es kaum – auch hassen kann.

Fußball schaue ich mir höchstens mal im TV wegen der schönen Männerbeine an. Die hat das N64 leider nicht zu bieten, und deshalb habe ich gleich die Finger von dem Modul gelassen.

Auch wenn es mir schwer fällt, ich es eigentlich nicht zugeben will und meine Umwelt entsetzt sein wird – hier mein Coming out: Ja, ich bin süchtig!

Snowboard Kids ist zwar lustig anzuschauen, aber spielerisch doch nur Durchschnitt. Der Mehrspieler-Modus ist ganz witzig, eine Kaufempfehlung würde ich allerdings trotzdem nicht geben.

Die Wertungs-
erklärung:

★★★★★
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!

Dose-Ballabwehr-Kontrollleur?!

Für zu lesen diese Auszüge aus Anweisung der Bedienung von Memory Card Plus, machen Sie sicher, daß Ihr Gehirn hat Macht VON und Augen mit Macht BIS.
„Mit Macht VON, völlig stecken Sie die Gedächtnis-Karte in den Verbindungsstecker auf den Boden des N-64 Kontrollleurs hinein. Dann machen Sie N-64 Macht an ... Jede Seite arbeitet individuell, das Informationen einer besonderen bereiten Dose-Ballabwehr in zwei andere Seiten ohne auszuradieren die vor-

ausgehenden Informationen ... Einmal wird die erste Seite mit Informationen gefüllt, Sie werden benötigen, auszuwählen eine neue Seite ... Wenn Sie versuchen, auf einer Seite zu bewahren, die genug Gedächtnis nicht hat, die Informationen, Bewahren Sie nicht, Sie können versuchen, auf der nächsten Seite zu bewahren ... Wenn die N-64 Macht auf ist, wird die Gedächtnis-Karte zu umkehren „Seite 1“ ... Es ist eine gute Idee, den Verlauf vom, was Sie auf jeder Seite für leicht bewahrt haben, zu verfolgen Hinweis, wenn das Wiederüberhäufen der bewahrt Positionen

während des bereiten Spieles ... Presse-Griff und das Schloß befreien Knopf auf dem Boden von das Kontrollleur, während das Entfernen der Gedächtnis-Karte ... Weider, wählen Sie die Gedächtnis-Karte-Möglichkeit in der Speisekarte des Spieles aus.“
Diese außerirdische Bedienungsanleitung verdanken wir der Firma Joy Tech, die wir hiermit für den goldenen Zonk! vorschlagen ...

Anschaubild zu halten von Karte



Hier Sie sehen Gedächtnis-Karte

WERTUNGS- REGISTER!

Wie versprochen, präsentieren wir Euch in dieser Ausgabe den zweiten Teil des Wertungsregisters mit allen bislang getesteten NES-Spielen sowie aktuellem Zubehör für das Nintendo⁶⁴. Auch diesmal seid Ihr aufgefordert, uns Eure Wünsche bezüglich kommander Register zu schicken. Vielleicht möchtet Ihr ja das nächste Mal ein Register nach Noten, Genre oder Hersteller geordnet haben. Wir werden dann eine entsprechende Liste für Euch zurechtbasteln

NES

Titel	Genre	Spieler	Ausgabe	Note
Action in New York	Action	1-2 sim	93.08	2
Alfred Chicken	Jump&Run	1	93.10	2
Alien 3	Action/J&R	1-2	93.06	2+
Asterix	Jump&Run	1	93.11	3+
Batman Returns	Action/J&R	1	93.06	3
Battleship	Strategie	1	94.01	5
Blues Brothers	Jump&Run	1-2 sim	93.07	4
Chip 'n Dale 2	Jump&Run	1-2 sim	95.04	3-
Cosmic Spacehead	Adventure	1	93.11	2
Darkwing Duck	Jump&Run	1	94.01	3
Dschungelbuch, das	Jump&Run	1	94.10	2-
Duck Tales 2	Jump&Run	1	95.06	2-
Fantastic Adv. of Dizzy	Jump&Run	1	93.07	3-
Firehawk	Shoot 'em Up	1	93.09	3+
Formula One Sensation	Rennspiel	1	93.06	3+
Hook	Jump&Run	1-2 sim	93.11	4-
Indiana Jones 3	Action/J&R	1	94.01	5-
Jimmy Connors Tennis	Sport	1-2 sim	93.12	3
Kirby's Adventure	Jump&Run	1	94.06	2
Mario & Yoshi	Strategie	1-2 sim	94.05	5+
Micro Machines	Rennspiel	1-2 sim	93.08	2+
MiG 29	Shoot 'em Up	1	93.09	3
Mighty Final Fight	Prügelspiel	1	94.06	4
N. Mansell's W. Champ.	Rennspiel	1	94.01	3-
Over Horizon	Shoot 'em Up	1	94.12	2+
Pac-Man	Action	1-2	94.09	3-
Pirates!	Strategie	1	93.06	2+
Rockets & Rivals	Sport	1-4 sim	93.08	3
Schlümpfe, die	Jump&Run	1	95.05	2
Schöne und das Biest, die	Jump&Run	1	96.04	3-
Star Trek	Action/Adv.	1	93.08	3
Street Gangs	Action	1-2 sim	93.08	4-
Super Adventure Quests	Jump&Run	1	93.12	3+
Super Sports Challenge	Sport	1	93.07	2-
T.M.H.T. - Tourn. Fight.	Prügelspiel	1-2 sim	93.12	3
Tiny Toons 2	Jump&Run	1	93.09	3+
T. Toons: Cartoon Work.	Kreativprog.	1	93.09	3-
Trolls in Crazyland, the	Jump&Run	1	93.10	4+
Ultimate Stuntman	Action	1	93.09	3+
Wario's Woods	Puzzlespiel	1-2 sim	95.07	3+
WWF - King of the Ring	Prügelspiel	1-2 sim	94.02	4+
ZEN - Intergalactic Ninja	Action	1	93.09	2

und abdrucken. Schreibt bitte eine Postkarte unter dem Stichwort „Register“ an unsere Adresse (siehe Impressum)!
Ciao, bis zum nächsten Mal!

CLASSICS

Titel	Genre	Spieler	Ausgabe	Note
Banana Prince	Jump&Run	1	94.11	3-
Boulder Dash	Action	1-2	97.04	2+
Bucky O'Hare	Jump&Run	1	94.06	2
Castlevania III	Action/J&R	1	94.03	2+
Dynablaster	Action	1-3	94.09	2-
Elite	Action/Strat.	1-2 sim	96.04	1
Excite Bike	Rennspiel	1	94.11	2
Faxanadu	Action/Adv.	1	97.06	2
Gauntlet II	Action/Adv.	1-4 sim	96.05	2-
Goonies II, the	Action/Adv.	1	95.01	2-
Ice Klimber	J&R/Strat.	1-2	97.03	2
J. Chan's Act. Kung Fu	Action/J&R	1	97.05	2
Kid Icarus	Jump&Run	1	95.03	2
Life Force	Shoot 'em Up	1-2	94.10	2
Mega Man 3	Action/J&R	1	95.09	3+
Mega Man 4	Action/J&R	1	94.05	2-
Metroid	Action/J&R	1	94.06	2+
Mother	Adventure	1	97.08	2+
Pirates!	Strategie	1	96.07	2+
Probotector II	Action/J&R	1-2 sim	94.04	2+
Snake Rattle N Roll	Action	1-2 sim	95.04	2
Solomon's Key	J&R/Strat.	1	94.08	2
Solstice	Action/Adv.	1	95.05	2-
Star Wars	Action/J&R	1	96.06	3+
Startropics	Action/Adv.	1	97.07	2+
Super Mario Bros.	Jump&Run	1	94.07	2+
Super Mario Bros. 2	Jump&Run	1	94.08	2
Super Mario Bros. 3	Jump&Run	1-2	95.06	1
Zelda II - T. Adv. of Link	Action/Adv.	1	95.02	2-
Zelda, the Legend of	Action/Adv.	1	96.03	2

ZUBEHÖR

System	Zubehör	Ausgabe	Note
alle	RGB-Umschalter	97.08	2
GBoy	GB-Netzteil und Powerpack	97.08	2
GBoy	Light Magnifier (GB-Lupenaufsatz)	97.08	3
GBoy	Pocket Wallet (GB-Tasche)	97.08	3
N64	Hyper Pak (Rumble/Controller Pak)	98.01	2+
N64	Importspiel-Adapter	97.09	3
N64	LX4 Tremor Pak (Rumble Pak)	98.01	1
N64	Mad Catz (Lenkrad mit Pedalen)	97.09	3
N64	Mega Memory Cartridge	97.09	1
N64	RGB-Kabel	97.09	2
N64	RGB-Umbau	98.01	-
N64	Shockwave Rumble Pak	97.09	2+
SNES	SNES Aqua Pad	97.08	2
SNES	SNESPad SN6	97.08	3
SNES	SNESPad SN8	97.08	2



MESSE-TALK MIT MIYAMOTO

Nintendos Firmenchef Hiroshi Yamauchi hielt auf der interessanten Space World '97 eine einstündige Rede, in der er seinen wichtigsten Spieleentwickler Shigeru Miyamoto mit keiner einzigen Silbe erwähnte. Hinter den Kulissen gewährte der König der Videospielerfinder jedoch einigen ausgesuchten Pressevertretern Interviews. Hier könnt Ihr nachlesen, was Miyamoto zu sagen hatte.



Miyamoto war trotz Terminstreß sehr gelassen und entspannt. Geduldig beantwortete er alle ihm gestellten Fragen

TOTAL!: Würden sie uns bitte eine persönliche Einschätzung geben, für welche Spiele es besonders wichtig ist, daß sie auf der Messe gezeigt werden?

Shigeru Miyamoto: Dies gilt meiner Meinung nach ganz besonders für alle Titel, die ihren geplanten Release-Termin in der Vergangenheit nicht einhalten konnten, inzwischen jedoch kurz vor ihrer Veröffentlichung stehen. Außerdem halte ich es natürlich für äußerst wichtig, daß *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time*, *Yoshi's Story*, *F-Zero X* und *1080° Snowboarding* gezeigt werden, da es sich bei diesen Spielen um die Titel handelt, an deren Entwicklung ich selbst mit beteiligt bin (lacht).

T!: Für welchen der Titel sind die Entwicklungen am zeitintensivsten?

SM: Das trifft definitiv auf *Zelda* zu. Von den Spielen einmal abgesehen, verbringe ich im Augenblick allerdings auch sehr viel Zeit damit, die Entwicklungen der *Mario Artist*-Serie voranzutreiben.



Ein klärendes Gespräch mit dieser kleinen Elfe, bringt Link ein Stückchen weiter

T!: Wie teilen sie sich ihre Zeit für die verschiedenen Projekten auf?

SM: Es ist sehr schwierig, zwischen den unterschiedlichen Denkweisen, die jedes einzelne Projekt erfordert, umzuschalten. Um dabei einen einigermaßen klaren Kopf zu behalten, muß ich

The Legend of Zelda – The Ocarina of Time

Die ganze Welt wartet bereits sehnsüchtig auf Links neuestes Abenteuer. Auf der Nintendo Space World '97 konnte das Game erstmals angespielt werden und begeisterte die Massen. Innerhalb von wenigen Sekunden zog *Zelda* seine Betrachter in den Bann und entführte sie in die zauberhafte Welt von Hyrule. Wenn die Qualität der bereits auf der Messe gezeigten Level tatsächlich im gesamten Spiel beibehalten wird, warten wir gerne noch ein wenig und gestatten Miyamoto geduldig den letzten Feinschliff – es lohnt sich bestimmt!



Bereits die Vorversion von Nintendos Beitrag zum Snowboard-Fieber stellte die Konkurrenz klar in den Schatten

1080° Snowboarding

Allem Anschein nach können sich Snowboard-Fans auf 1080° wie die Schneekönige freuen. Was die Programmierer um Projektleiter Giles Goddard (StarWing, Stunt Race FX) da auf die Beine stellen, sieht schon in der 80%-Fassung nach einem Superhit aus. Entgegen hartnäckiger Gerüchte wird 1080° übrigens nicht von dem Wave Race 64-Team entwickelt. Richtig ist, daß einer der WR 64-Programmierer das Snowboard-Team unterstützt, die anderen werkeln dagegen fleißig an F-Zero X.

meine Zeit ganz genau planen und mich dazu zwingen, nur über das Spiel nachzudenken, mit dem ich mich nach meinem Plan gerade beschäftigen soll. Ich muß allerdings ebenfalls zugeben, daß mir dies nicht immer gelingt, und ich mitunter mit mehreren Ideen zu diversen Spielen in meinem Kopf jongliere.

TI: Was war das größte Problem bei der Entwicklung von Zelda?

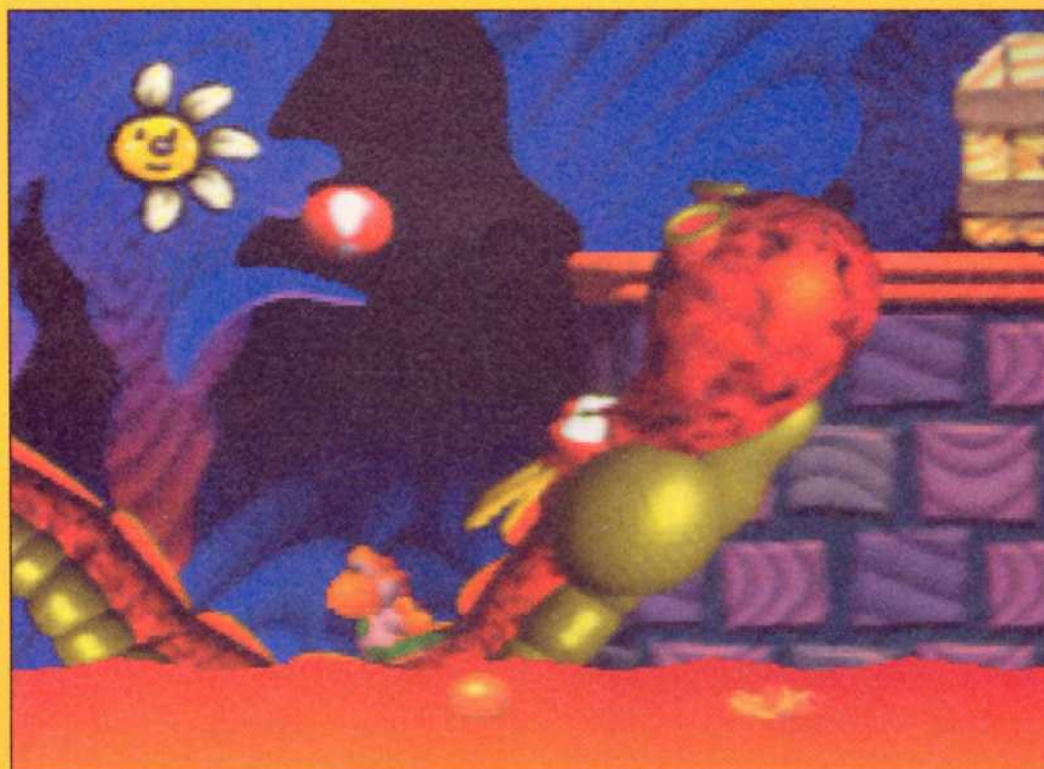
SM: Das größte Problem war eindeutig das unausgewogene Verhältnis zwischen der Zeit, die mir zur Verfügung stand und dem Aufwand, mit dem ich die Entwicklungen betreut habe. Wir hatten uns fest vorgenommen, das Spiel noch vor Weih-

menarbeit zwischen den Spieldesignern, den Künstlern und den Programmierern ermöglichen, um die gewünschte und erforderliche Qualität umzusetzen.

TI: Mario und Zelda verlangen vom Spieler einen ähnlichen Sinn für das Erforschen einer fremden Umgebung. War es schwierig, Unterschiede zu setzen?

**„SOLANGE WIR
UNSERE HOHEN
STANDARDS ERFÜLLEN
KÖNNEN, BIN ICH
BEREIT, ALLES
AUSZUPROBIEREN.“**

SM: Nein, nicht wirklich. Während in Mario stets nach neuen Objekten und Lösungsmöglichkeiten gesucht werden mußte, möchten wir den Spielern in Zelda eine Entdeckungsreise ermöglichen, in der sie die von den Künstlern phantastisch gezeichneten Umgebungen voll und ganz genießen



nachten in Japan zu veröffentlichen, nun erscheint es leider doch mit vier Monaten Verspätung. Die Qualität des Spiels auf einem durchgehend hohen Niveau zu halten, hat sehr viel Zeit gekostet. Ein weiterer, zeitaufwendiger Aspekt war das Entwerfen spezieller Entwicklungs-Tools, die eine möglichst effektive Zusammen-



Standardantworten scheinen ihm ein Fremdwort zu sein. S. Miyamoto überlegte jeden Satz gründlich, bevor er ihn aussprach

können. Die Menschen werden das Gefühl haben, ein Teil von Zeldas Welt zu sein.

TI: Da wir gerade von Mario sprechen, wie weit sind inzwischen die Arbeiten zum Super Mario 64-Nachfolger fortgeschritten?

SM: Wir arbeiten bereits seit gut einem Jahr an SM 64 2 für das 64DD. Wir haben uns noch nicht entschieden, wie umfangreich es werden soll, doch wir sind sehr zuversichtlich, daß es innerhalb des ersten Jahres nach dem 64DD-Launch erscheinen wird. Anfangs überlegten wir, das Spiel als Modul/Disk-Kombination zu veröffentlichen, um den Vorteil zu nutzen, die Level von DD nachzuladen, während alle Echtzeitdaten von der



Yoshi's Story sieht vom ersten bis zum letzten Pixel so aus, als sei es einem Bilderbuch entsprungen. Auch die Musik und die Soundeffekte tragen diesen einmaligen Charakter

Yoshi's Story

Der niedrige Schwierigkeitsgrad und die extrem niedliche Präsentation deuten darauf hin, daß Big N in erster Linie Anfänger und sehr junge Videospieler ansprechen möchte. Eine umfassende Preview zu Yoshi's Story könnt Ihr auf den Seiten 20-23 dieser Ausgabe nachlesen.





Mit Super Mario RPG schuf Nintendo, in Zusammenarbeit mit Squaresoft, ein Rollenspiel, das sowohl grafisch als auch spielerisch überzeugt

Super Mario RPG 2

Im Juni 1996 erschien *Super Mario RPG* in Zusammenarbeit mit Square für das SNES und entfachte große Aufregung. Dies vor allem deshalb, weil es sich um einen absoluten Spitzentitel handelte, der nie in Europa erschien. Auch Import-Fans hatten keinen Spaß, sofern sie nicht über eine NTSC-Konsole verfügten, denn auf umgebauten PAL-SNES lief das Game aufgrund eines Spezialchips im Modul ebensowenig wie durch den Einsatz verschiedenster Adapter. Als auf der Messe die ersten Bilder vom N64-Nachfolger gezeigt wurden, trauten die Anwesenden ihren Augen nicht, denn die Grafik sah mehr als gewöhnungsbedürftig aus. Ob Nintendo wirklich bei dem Grafikstil bleiben möchte, wird sich in Zukunft zeigen. Wie es aussieht, soll der Titel diesmal auf jeden Fall auch in Europa erscheinen.



Der Nintendo⁶⁴-Nachfolger versetzte die Massen eher in ein unglaubliches Staunen, als daß er sie zu begeistern wußte

Cartridge bezogen werden können. Inzwischen konnten wir die Daten jedoch so geschickt auf der Disk plazieren, das dies nicht nötig ist, und das Spiel somit ohne Modul auskommt.

TI: Gibt es bereits Details zum Spielinhalt, die sie uns preisgeben können?

SM: Momentan arbeiten wir an einer Methode, wie Mario und Luigi gleichzeitig vorhanden und gesteuert werden können. Wenn die Entwicklungen von *Zelda* abgeschlossen sind, werden wir uns intensiv damit beschäftigen, noch mehr neue Spielelemente zu integrieren, über die ich zur Zeit noch nichts sagen möchte.

NINTENDO WIRD INNERHALB DES ERSTEN HALBEN JAHRES NACH DEM 64DD-RELEASE DREI RPG'S ANBIETEN

TI: Bleiben wir noch einen Moment bei Mario. Warum sieht *Super Mario RPG 2* so vollkommen anders aus als der erste Teil?

TI: *Yoshi's Story* ist ein gutes Stichwort. Der SNES-Vorgänger hat ihnen viel bedeutet – wie wichtig ist ihnen der N64-Nachfolger?

SM: Sehr wichtig, dennoch hatte mein Kollege Herr Tezuka, mit dem ich bereits seit vielen Jahren zusammenarbeite, die Projektleitung, da ich überwiegend mit der Entwicklung von *Zelda* beschäf-



Bisher gab es nur Ausschnitte auf Video zu bestaunen. Die Grafik kommt einem Zeichentrickfilm sehr nahe

Jungle Emperor Leo

Mit diesem Spiel wird Kimba, der weiße Löwe sein Videospieldebüt erleben. Miyamoto verspricht ein aufregendes Abenteuer voller Überraschungen. Wann der Titel erscheinen soll, ist zur Zeit ebenso unklar wie die Story des Spiels. Auf der E3 im Mai in Atlanta wird es hoffentlich neue Fakten geben.

SM: Es gibt immer eine Entwicklung. Die ersten Mario-Spiele waren komplett in 2D. *Super Mario RPG* wurde in einer dreidimensional wirkenden isometrischen Perspektive mit Render-Look gehalten. Mit *Super Mario 64* wagten wir dann den Schritt in eine echte 3D-Welt. In *Yoshi's Story* bewegt man sich quer durch ein aufklappbares Bilderbuch. Gespielt wird in 2D, es gibt jedoch 3D-Effekte. Es handelt sich also eher um ein 2,5D-Spiel. Vielleicht möchten wir in dem neuesten Mario-Rollenspiel einen Weg gehen, der zugleich neu ist und doch recht nah an dem von *Yoshi's Story* liegt ...



tigt war und bin. (Anm. d. Red.: Takashi Tezuka ist kein unbeschriebenes Blatt. Er war bereits maßgeblich an der Entwicklung von SNES-Titeln, wie zum Beispiel *Super Mario World* und *Yoshi's Island* beteiligt.)

TI: Wodurch unterscheidet sich ihrer Meinung nach *Yoshi's Story* vom 16-Bit-Vorgänger?

SM: In puncto Gameplay scheinen die beiden Titel mitunter beinahe identisch zu sein, doch es gibt einige Ideen in *Yoshi's Story*, die in *Yoshi's Island* nicht umgesetzt werden konnten. Auch die Analogsteuerung und das Rumble Pak sind eine Bereicherung. Meiner Einschätzung nach ist der Nachfolger insgesamt von höherer Qualität.

TI: *Yoshi's Story* spricht ohne Frage vor allem Spieler an, die knuddelige Cartoon-Grafiken bevorzugen. Was halten sie von Spielen anderer Hersteller für sogenannte 'reifere' Zielgruppen, wie zum Beispiel *Resident Evil* oder *Tomb Raider*?

SM: Ich mag die genannten Spiele und denke, daß *Zelda* einen großen Schritt in diese Richtung geht. Ich stehe grundsätzlich allem aufgeschlossen gegenüber. Solange wir unsere hohen Standards erfüllen können, bin ich bereit, alles auszuprobieren.

TI: Was können sie uns über das Spiel *Jungle Emporer Leo* (Kimba, der weiße Löwe) erzählen?

SM: Wir haben die Entwicklungsphase in etwa bis zur Hälfte abgeschlossen, programmiert wurden bis jetzt drei frühe Stages. Unser Team ist vor kurzem auf mehr als 20 Personen angewachsen.



Mit *F-Zero X* scheint das Kunststück zu gelingen, ein irre schnelles Rennspiel zu entwerfen, das stets spielbar bleibt

F-Zero X

Der Release wurde noch einmal deutlich verschoben (in Japan soll das Spiel erst im Juni erscheinen), in Europa sollte mit einer Veröffentlichung nicht vor Herbst gerechnet werden. Dann allerdings erwartet uns ein Nachfolger des SNES-Klassikers, der es in sich hat. In den Rennen treten Ihr gegen sage und schreibe 29 gegnerische Fahrer an. Sowohl Präsentation und Spielbarkeit ließen schon in der frühen Messe-Version alle Kritiker verstummen, egal, ob der Einspieler- oder der Mehrspieler-Modus für bis zu vier Piloten angespielt wurde. Dank 64DD-Unterstützung gibt es später einen Strecken-Editor.

aus.", denn so ist seine ganze Lebensauffassung. Ich versuche stets, die Dinge von möglichen vielen Seiten zu betrachten. Wenn man während einer Entwicklung nur auf einen Punkt fixiert ist, verschließt man die Augen vor neuen Ideen, und das Spiel wird sich nicht von den Spielen anderer Hersteller unterscheiden. Ich bin ständig bemüht, aus einem anderen Winkel zu blicken und stelle mir Fragen wie: „Was denken Eltern darüber, wenn ihre Kinder spielen?“, oder „Wie möchten die Leute ein Spiel spielen?“

TI: Können sie uns bereits Details über die 64DD-Version von *Zelda* verraten?

SM: Wir haben selbst noch nicht entschieden, ob die 64DD-Fassung in Verbindung

mit der Cartridge laufen oder ein völlig unabhängiges Spiel darstellen soll, daher kann ich noch keine Aussage treffen.

TI: Gibt es schon ein Release-Datum für die 64DD-Version von *Zelda*?

SM: Nein, wann das Spiel fertiggestellt sein wird, hängt vor allem davon ab, wie viele Mitarbeiter unsere Entwicklungsabteilung für dieses Projekt in Zukunft zugewiesen bekommt.

TI: Aufgrund der riesigen Speichermöglichkeiten, ergeben sich mit dem 64DD völlig

neue Möglichkeiten. Welche neuen Spielkonzepte, die das Potential der Hardware-Erweiterung nutzen, schweben ihnen vor?

SM: Ich möchte zum jetzigen Zeitpunkt nicht ins Detail gehen. Ein gutes Beispiel für die Einbeziehung des 64DDs ist *F-Zero X*. Das reine Spiel kommt zunächst auf Modul heraus. Etwas später gibt es als Ergänzung einen Streckeneditor auf Disk,

der es dem Spieler ermöglicht, eigene Kurse zu bauen, abzuspeichern und mit Freunden zu tauschen. Möglicherweise wird es auch aus dem Hause Nintendo in unregelmäßigen Abständen neue Strecken auf Disk geben, die den streckenhungrigen Spieler mit neuem Futter versorgen. Ein anderes Stichwort sind Updates. Bei Sportspielen können aktualisierte Spielerstatistiken nachgeliefert werden. Es wird kein Problem sein, Liga- und Meisterschafts-Modi auf den neuesten Stand zu bringen. Bestleistungen, die aus einer großen Datenmenge bestehen (z. B. *Ghost-Fahrer* bei Rennspielen) können problemlos abgespeichert werden. Es darf auch nicht vergessen werden, daß so umfangreiche und komfortable Anwendungsprogramme wie die der *Mario Artists*-Serie ohne das 64DD absolut unmöglich wären. Wenn diese und andere Features Anklang finden und das 64DD erfolgreich ist, wird der nächste Schritt sein, Spieler per Internet gegeneinander antreten zu lassen.

TI: In der Vergangenheit konnten sich Hardware-Erweiterungen nicht durchsetzen. Das Diskettenlaufwerk für das japanische Famicom (NES) war nicht sehr erfolgreich, und Segas 32X und Mega-CD können nur als Flop bezeichnet werden. Sind sie sicher, daß dem 64DD nicht das gleiche Schicksal ereilen wird?

SM: Ja, absolut, dazu sind die Möglichkeiten, die das 64DD dem Spieler ermöglicht, zu immens. Mein Wunsch war es übrigens, von Anfang an ein N64 mit eingebautem 64DD zu veröffentlichen, doch die aufwendige Entwicklung des Laufwerks verhinderte dies – das Gerät wäre sonst noch viel später erschienen. Wir sind von dem überragenden Nutzen des 64DD vollkommen überzeugt und wollen das Gerät deshalb auf jeden Fall veröffentlichen. Wir freuen uns sehr auf die Disks, die in der Herstellung günstiger als Module sind, aber leider immer noch etwas teurer als CDs. Dafür liegt die Geschwindigkeit, mit der die Daten vom DD gelesen werden können, deutlich über der von CDs. Ein weiterer, entscheidender Vorteil gegenüber der CDs ist die Beschreibbarkeit der Disks. Wir haben noch keine Entscheidung getroffen, zu welchem Preis das 64DD angeboten werden soll, wir sind uns jedoch einig, daß der Preis der Hardware-Erweiterung wesentlich geringer als der des N64 ausfallen wird.

TI: Vielen Dank für dieses interessante Gespräch! Wir wünschen ihnen alles Gute für die Zukunft.



In diesem Kopf stehen die Rädchen nie still. Das Genie Miyamoto betreut ständig mehrere eigene Projekte und steht trotzdem seinen Kollegen bei anderen Spielen beratend zu Seite

TI: In Japan verkauft sich das N64 nicht so gut wie gewünscht. Meinen sie, das könnte an dem fehlenden RPG-Angebot liegen? Glauben sie, daß das 64DD Drittherstellern zu der Entwicklung von RPGs bewegen wird?

SM: Ja, denn das 64DD ist das ideale Medium für Rollenspiele. Nintendo wird innerhalb des ersten halben Jahres nach der 64DD-Veröffentlichung mit *Mother 3*, *Super Mario RPG 2* und *Zelda 64DD* gleich drei RPGs anbieten. Wenn die Hersteller sehen, daß sich das 64DD gut verkauft, werden sie sicher auch bald Rollenspiele entwickeln.

TI: Nintendo ist es in der Vergangenheit immer wieder gelungen, die Erwartungen der Konsumenten zu übertreffen. Worauf führen sie das zurück?

SM: Wir lieben es, Dinge zu tun, die niemand zu vor gemacht hat. Wenn ich Herrn Yamauchi beispielsweise etwas völlig Neues vorschlage, von dem er noch nie gehört hat, wird er in den meisten Fällen sagen „Machen sie es, probieren sie es

„WIR MÖCHTEN DEM SPIELER EINE ENTDECKUNGS-REISE ERMÖGLICHEN. ER WIRD DAS GEFÜHL HABEN, EIN TEIL VON ZELDAS WELT ZU SEIN.“

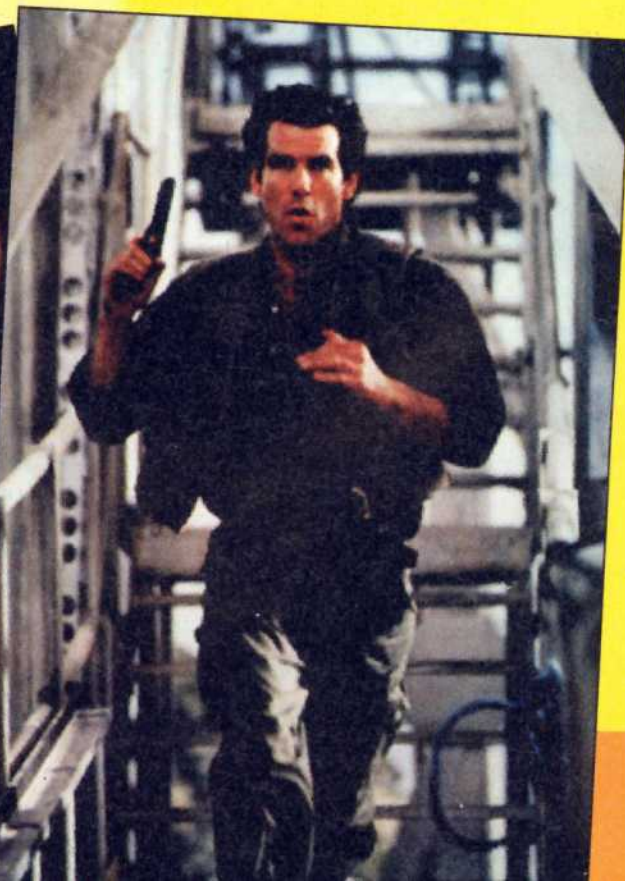
Die GoldenEye-Macher



Die Rare-Programmierer sind zu Recht stolz auf ihr revolutionäres Agentenabenteuer



Alle bisher von Rare entwickelten N64-Spiele waren große Erfolge. Als technisch und spielerisch herausragendster Titel wird von allen Seiten der grandiose First-Person-Shooter GoldenEye 007 gehandelt. Kaum zu glauben, daß hinter diesem aufwendigen Projekt ein unerfahrenes Programmiererteam stand, das anfangs nur vage Ideen hatte, wie das fertige Spiel aussehen sollte. TOTAL! sprach mit Martin Hollis, dem Projektleiter von GoldenEye sowie Dave Doak und Karl Hilton, die als Programmierer bzw. 3D-Grafiker an dem Spiel beteiligt waren.



im Gespräch

TOTAL!: Mal abgesehen vom Film, was beeinflusste die Arbeiten an *GoldenEye* hauptsächlich?

Martin Hollis: Wir können nicht abstreiten, sehr lange *Doom* gespielt zu haben.

Karl Hilton: Und auch *Virtua Cop*. Anfangs war das Spiel als eine Mischung aus *Doom* und *Virtua Cop* gedacht.

T!: Wann genau begann die Arbeit an dem Projekt?

Dave Doak: Vor drei Jahren im Januar 1995, als wir zum ersten Mal die Emulatoren für das N64 bekamen. Ich erinnere mich, daß wir zum damaligen Zeitpunkt nicht einmal das richtige Entwicklungssystem hatten. Es war sehr mühsam, alles auf die neue Hardware zu übertragen.

MH: Es bereitete deshalb enorme Umstände, weil wir auf Onyx-Emulatoren arbeiten mußten, mit denen wir nicht besonders weit kamen. Später erhielten wir dann eine der ersten Versionen der tatsächlichen N64-Hardware und stellten fest, daß sie einige Abweichungen aufzuweisen hatte.

T!: Wie lange dauerte es, bis die Engine lief?

MH: Ungefähr ein Jahr. Es war eine sehr lange Zeit. Ende 1995 existierte noch nicht viel vom Spiel.

T!: Es wurde das erste Mal auf der Shoshinkai auf Video gezeigt ...

KH: Damals waren auf dem Bildschirm noch keine Waffen zu sehen. Man konnte nur in den Archiven herumwandern, das war alles.

Die Bond-Steuerung

T!: Was unterscheidet *GoldenEye* Ihrer Meinung nach von den vielen anderen First-Person-Shootern, die es für den PC gibt?

MH: Ich glaube, der Hauptunterschied liegt in der Steuerung. Dies ist zwar eine sehr offensichtliche Feststellung, aber der Analogcontroller macht einen großen Unterschied. Der Analogstick ist meiner Meinung nach perfekt.

T!: Man könnte allerdings auch argumentieren, daß die Nutzung einer Maus am PC ähnliche Freiheiten eröffnet.

MH: Ja, das stimmt. Aber es ist nicht dasselbe, weil man eine Maus immer wieder zurückbewegen muß, während sich der Analogstick des N64 automatisch zentriert.

KH: Im Internet wurde viel darüber diskutiert, warum wir keine Sprung- oder Rennfunktion integriert haben. Bei *GoldenEye* wird mit dem Analogstick gerannt. Die Geschwindigkeit ist relativ realistisch für Rennen. Außerdem gibt es keine ungenutzten Buttons, die man noch hätte belegen können, so daß wir gezwungen gewesen wären, umständliche Tastenkombinationen

einzuführen. Man bräuchte schon ein Joypad mit mindestens 14 Buttons, um alles zu realisieren, was auf dem PC möglich ist.

MH: Das Dumme am Rennen ist, daß man sowieso die ganze Zeit rennt. In vielen PC-Spielen gibt es eine Option, die „immer rennen“ heißt. Normales Gehen ist eigentlich überflüssig.

T!: *GoldenEye* nutzt den N64-Controller bis dato am besten aus. Wieviel Arbeit wurde darauf investiert?

MH: Wir haben verschiedene Steuerungen ausprobiert.

T!: Die Standard-Steuerung scheint in heißen Feuergefechten nicht unbedingt die beste zu sein ...

KH: Meinen Sie? Ich persönlich hasse die *Turok*-Steuerung. Die Reaktionen, die wir über das Internet, zumeist aus den USA, bekamen, waren ge-

„Ich persönlich hasse die Turok-Steuerung.“ K. Hilton

teilt. Die Hälfte meinte, die Standard-Steuerung sei die beste, die anderen bevorzugten die *Turok*-Einstellung.

MH: Wir hatten die *Turok*-Steuerung erst ganz zum Schluß mit aufgenommen, weil wir schon zahlreiche Kontrollmöglichkeiten hatten, und jeder bei Rare meinte, die Standardeinstellung wäre in Ordnung. Die meisten waren sogar der Meinung, wir sollten die anderen wieder herausnehmen. Aber es gab auch zwei Leute, die sagten, es wäre gut, eine ähnliche Steuerung wie bei *Turok* zu haben. Also haben wir sie integriert, und ich bin froh, daß wir es getan haben.

Details, soweit das Auge reicht

T!: Auf welche Features sind Sie besonders stolz?

DD: Auf alles, was ich gemacht habe (lacht).



Auge in Auge mit 006 – alle wichtigen Figuren des Films wurden elegant in den Spielverlauf mit eingebunden

Nein, es gibt so viele Dinge.

MH: Eigentlich auf alles. Es ist unfair, etwas hervorzuheben, weil es zahlreiche interessante



Rare hielt sich peinlich genau an die Filmvorlage. Sogar die Porträts der Schauspieler wurden als Texturen verwendet

Details gibt: Polygoncharaktere aus dem Film, ein Mehrspieler-Modus usw.

T!: Wieviel Arbeit wurde auf das Motion-Capturing verwandt? Wurde dies In house gemacht?

KH: Wir haben die nötige Ausrüstung hier.

T!: Die Animationen sehen wesentlich realistischer als in anderen Spielen aus ...

MH: In das Motion-Capturing und die Nachbearbeitung wurde sehr viel Arbeit gesteckt. Die nahtlose Texturhaut (soft skin), die in *Turok 2* zum Einsatz kommen wird, haben wir schon für *GoldenEye* benutzt. Wir halten es aller-

„Die nahtlose Texturhaut, die in Turok 2 zum Einsatz kommen wird, haben wir schon für GoldenEye benutzt.“ M. Hollis

dings nicht für nötig, einen großen Wirbel darum zu machen. Es gibt noch einiges, was wir nicht publik gemacht haben.

DD: Hervorzuheben ist natürlich auch der Detailreichtum. Es ist schön, Leuten dabei zuzusehen, die beim Spielen Dinge entdecken, die sie vorher nicht bemerkt hatten. Daß es beispielsweise möglich ist, Gegenstände auf dem Boden umherzuschießen – das ist etwas, was sie nicht erwartet haben.

KH: Oder die Wachen aus der Ferne betrachten, wenn diese sich unbeobachtet fühlen, anfangen zu gähnen oder Fliegen zerklatschen. Es gibt viele dieser Details.

T!: Die Details sind eindrucksvoll. Wie wichtig war in diesem Punkt die Hardware?

MH: Am Anfang mußten wir etwas unkonventionell vorgehen und entwickelten die Grafik, ohne überhaupt darüber nachzudenken, ob es möglich wäre, diese an die Hardware anzupassen – einfach aus dem Grund, weil wir das fertige Entwicklungssystem noch nicht hatten. Wir haben einfach blind drauflos gearbeitet ...

KH: *GoldenEye* war mein allererstes Spiel, so daß ich nicht wußte, was von uns verlangt

wurde – außer, daß wir es mit Polygonen machen sollten. Da wir noch kein fertiges System hatten, habe ich mich einfach hingeworfen und die Sachen aus den Filmen ausgearbeitet, die wir kannten und darauf aufgebaut. Ich glaube, weil wir alle noch nie ein Spiel entwickelt hatten, haben wir uns auch keine Sorgen darüber gemacht, ob man so etwas tatsächlich realisieren kann oder nicht. Wenn wir dachten, wir hätten eine coole Idee, haben wir sie einfach eingebaut und uns hinterher angeschaut, ob es funktioniert.

„Die größten Probleme entstanden aus dem Film heraus.“ D. Doak

MH: Es hat sehr lange gedauert, bevor die aufwendigen Modelle in einer anständigen Geschwindigkeit liefen.

DD: Die größten Probleme entstanden aus dem Film heraus. Ohne die strengen Vorgaben des Films, hätten wir uns beim Leveldesign



Bereits der erste Level wartet mit einer beeindruckenden Polygonkonstruktion auf: Der Staudamm in Arkangelsk



Eine 3D-Kulisse, wie sie aufwendiger kaum sein könnte: Die Satellitenantenne als Schauplatz des Showdowns

wahrscheinlich auf geschlossene Räume konzentriert. Kulissen wie der Damm und speziell die Satellitenantenne sind der reine Wahnsinn. Warum sollte man normalerweise ein derart aufwendiges Szenario entwerfen?

KH: Diese Level haben tatsächlich alles das, was man in einem 3D-Spiel nicht machen

sollte (lacht). Aber es war eine wichtige Szene im Film, und wir wollten sie unbedingt in das Spiel integrieren. Wir mußten zwei bis dreimal komplett wieder von vorne anfangen, bevor die endgültige Version fertiggestellt war.

TI: Es muß schwierig gewesen sein, diese Vielfalt an Details in einer 96-MBit-Cartridge unterzubringen.

MH: Wir benötigten 380 MBit, aber unsere Kompressionsroutine ist sehr gut.

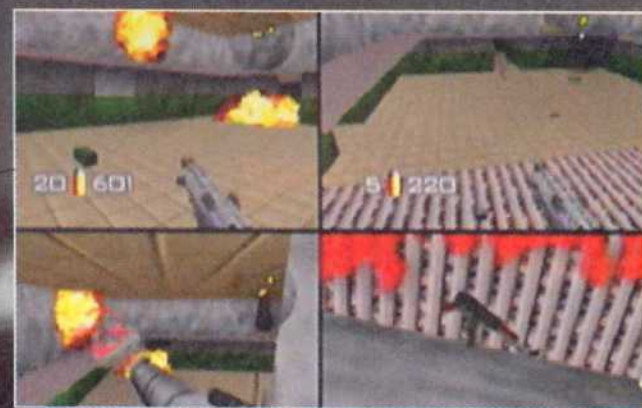
KH: Einer der Gründe, weshalb das Spiel so gut wurde, ist, daß wir anfangs keine Beschränkungen beachten mußten. Niemand sagte beispielsweise, der Speicherplatz reiche nur für 20 Texturen pro Level aus und damit wäre Schluß. Wir bauten die Level einfach und schauten uns danach an, was man herausnehmen konnte. Aus St. Petersburg wurden im nachhinein eine Menge Texturen entfernt – dieser Level sah ursprünglich viel abenteuerlicher aus. Auch einige andere Level mußten überprüft werden, aber nur sehr wenige wurden erheblich verändert. Das meiste blieb so erhalten, wie es ursprünglich designt war. Im Laufe der zwei Jahre wurden aber auch viele nachträgliche Verbesserungen ausgeführt, weil die als erstes fertiggestellten

Teile des Spiels nicht so gut aussahen, wie die, die später entstanden sind. Ich überarbeitete diese Programmteile also, so daß das Spiel mehrere Programmier-Generationen durchlief.

Der Mehrspieler-Modus

TI: Wie entstand die Idee für den Vierspieler-Modus? Er ist wesentlich gelungener als beispielsweise der von Hexen.

MH: Ich glaube es war im März, als ich entschloß, die gesetzten Deadlines (Abgabetermine) nicht mehr zu beachten. Zum damaligen Zeitpunkt meinte jeder, ein Splitscreen-Modus wäre keine besonders gute Idee und würde keinen Spaß machen. Auch ich glaubte das, aber es war falsch. Denn wenn man neben drei Mit-



Von links: Dave Doak (Programmierer), Karl Hilton (3D-Grafiker) und Martin Hollis (Projektleiter von GoldenEye 007)

Ah, Mr Bond. I see you've taken it upon yourself to liven up the nightlife in St. Petersburg.

stellen streuten die Entwickler auch Originalzitate des Films ein, die die Spieler verdeutlichen und ein wenig Kinoatmosphäre schaffen

„Wenn man neben drei Mitspielern sitzt, kann man sie anschreien und ihre Reaktionen sehen“ M. Hollis

spielen sitzt, kann man sie anschreien und ihre Reaktionen viel besser sehen, als wenn man über ein Netzwerk gegen sie spielt. Allerdings wird ein großer Fernseher benötigt, um es richtig genießen zu können.

KH: Wir haben den Mehrspieler-Modus viele Abende zur Probe gespielt, bevor er fertiggestellt war.

DD: Ich erinnere mich noch an die Nacht, als der Vierspieler-Modus zum ersten Mal lief – in 8 Hz oder so. Die vier Bonds bewegten sich wie auf Rädern, und alle fünf Sekunden stürzte das Programm ab.

TI: Inwieweit beeinflusste das für seinen Mehrspieler-Modus bekannte Quake ihre Arbeit?

MH: Überhaupt nicht.

DD: Wir haben Quake tatsächlich erst vor kurzem zum ersten Mal gespielt.

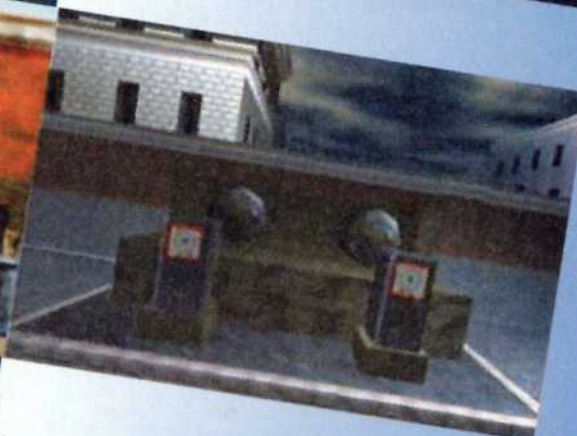
KH: Im Internet wird vielfach die Meinung vertreten, daß Quake den besten Mehrspieler-Modus bietet. Daher haben wir es einmal ausprobiert.

TI: Was halten sie davon?

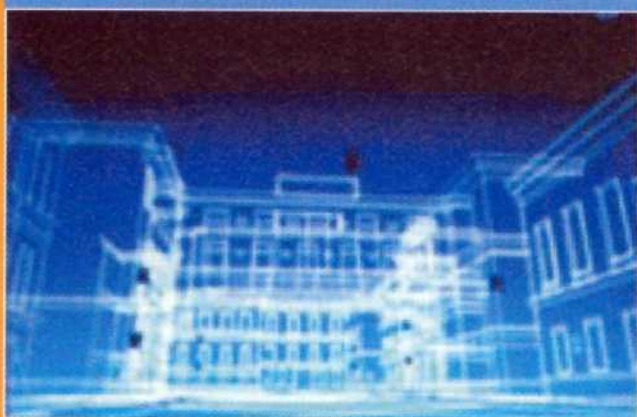
MH: Es scheint Spaß zu machen, aber es hat mich nicht gerade umgeworfen.

KH: Nicht sonderlich originell, aber durchaus unterhaltsam.

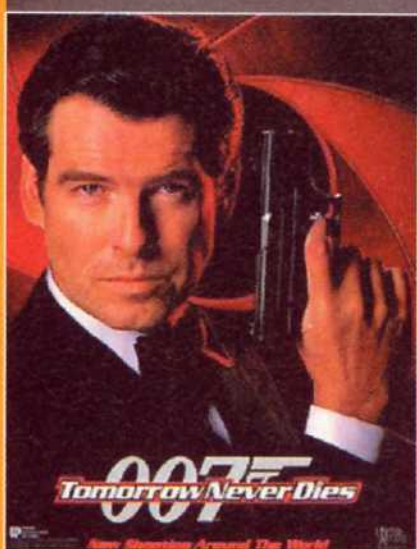
Der Film – Das Spiel



Ein Level entsteht



Als Vorlage für einige Level des Spiels dienten die Original-Filmsets, die zuerst als vereinfachte Wireframes an SGI-Rechnern nachgebaut und dann mit Texturen versehen wurden



Gleichermaßen im Film als auch im Spiel eine der spannendsten Szenen: Bond und Natalya entkommen in letzter Sekunde aus dem explodierenden Zug



Wir von Rare

TI: Wie würden sie Rare kurz und knapp beschreiben?

DD: Das sind einfach ein Haufen Leute, die verrückt nach Videospielen sind.

MH: Jeder hat eine große Leidenschaft für Videospiele und das beste Arbeitsmaterial, das man sich wünschen kann.

KH: Wir haben ein großartiges Arbeitsumfeld, insbesondere in bezug auf unsere technische Ausstattung. Man bekommt alles, um seinen Job machen zu können. Es kommt nie vor, daß eine Software nicht angeschafft wird, weil sie zu kostspielig ist. Wenn man ein Programm braucht, wird dieses eben gekauft. Das ist wahrscheinlich einer der Gründe, weshalb wir so gute Arbeit abliefern.

MH: Und auch, warum so wenige die Firma verlassen.

KH: Ein Spiel wie *GoldenEye* ist eine große Investition für eine Firma wie Rare. Wahrscheinlich gibt es nicht viele Firmen, die diese Investitionen hätten aufbringen können, aber Nintendo ließ uns alle Freiheiten, die wir brauchten. Obwohl es Deadlines gab, die eingehalten werden mußten, gab es keinen Druck und niemand sagte, das

„Filmlizenzen sind normalerweise ein Todeskuß.“ D. Doak

Spiel muß nun endlich auf den Markt gebracht werden. Wir konnten *GoldenEye* zu einem Grad fertigstellen, daß wir zufrieden damit waren.

TI: *GoldenEye* ist eine der ganz wenigen Filmlizenzen, die der Vorlage gerecht wird.

KH: Wir waren alle sehr nervös, als wir gefragt wurden, ob wir ein James-Bond-Spiel machen wollen.

DD: Allerdings, Filmlizenzen sind normalerweise ein Todeskuß.

KH: Dies machte uns aber bewußt, daß wir etwas ganz Besonderes produzieren müssen, da Filmlizenzen grundsätzlich mit negativen Vorurteilen belastet sind. Wir mußten sicherstellen, daß es ein sehr gutes Spiel wird.

MH: Das ist nur eine Frage der Einstellung zu seiner Arbeit.

TI: Haben sie bereits in der Branche gearbeitet, bevor sie zu Rare kamen?

MH: Nein, nur sehr wenige Angestellte von Rare haben vorher bei anderen Software-Firmen gearbeitet.

KH: Ich kam direkt von der Universität, wo ich einen Abschluß in Architektur gemacht hatte.

„Nur sehr wenige Angestellte von Rare haben vorher bei anderen Software-Firmen gearbeitet.“ M. Hollis

Ich habe mich auch sehr viel mit CAD-Systemen (Computer Aided Design) beschäftigt, dachte aber, es wäre viel lustiger, hübsche Grafiken zu entwerfen als echte Gebäude zu planen. Ich belegte daraufhin einen CG-Kurs (Computer Graphics) in Bournemouth und schaute mich dann nach Software-Firmen um. Rare war das erste Unternehmen, das mir einen Job anbot. Seitdem habe ich eine großartige Zeit hier.

MH: Die Architektur ist perfekt ...

KH: Ja, das ist sie (lacht). Ich konnte all das bauen, was ich schon immer wollte, und niemand sagte, es wäre nicht glaubwürdig.

TI: Vielen Dank für dieses Gespräch!

Tomorrow Never Dies ...

Traditionell gibt sich Rare sehr bedeckt, wenn es um zukünftige Projekte geht. Sicher ist aber, daß die Briten bereits an einem zweiten Bond-Spiel arbeiten, das allerdings nicht den aktuellen Film *Tomorrow Never Dies* zur Vorlage haben wird. Diese Lizenz besitzt bereits MGM-Interactive, deren gleichnamiges Spiel noch in diesem Jahr für die PlayStation erscheint. Eine N64-Umsetzung ist denkbar, aber noch nicht angekündigt.

einsteigen, anschnallen,

XL

Vom Start weg informiert!

schnell,

kompetent,

TOTAL! anders



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

NINTENDO⁶⁴, SONY PLAYSTATION UND SEGA SATURN: ALLE AKTUELLEN INFORMATIONEN ZU DEN NEXT-GENERATION-KONSOLEN GIBT ES MONATLICH IN neXt LEVEL. NEWS, PREVIEWS, TESTS, TIPS UND TRICKS SIND NATÜRLICH FESTER BESTANDTEIL JEDER AUSGABE. INTERVIEWS MIT PROGRAMMIERERN UND GAME-DESIGNERN, REPORTAGEN ÜBER AKTUELLE SPIELENTWICKLUNGEN UND ARCADE-NEWS VERMITTELN EINEN AUSBLICK AUF DIE HIGHLIGHTS VON MORGEN – UND DAS ALLES ZU EINEM PREIS VON NUR 5,90 DM.



Alle Jahre wieder lädt Acclaim Vertreter aller Magazine nach England, um die Edelsoftware-Schmiede Probe ihre neusten Programme vorstellen zu lassen. Für die TOTAL! bestieg Maris den Flieger, um sich in Croyden umzusehen ...



Bevor man sein Leben ein paar Tonnen Aluminium und Kerosin anvertraut, sollte man sich mit den Sicherheitseinrichtungen und Notausstiegen bekannt machen. Aber so ein Airbus macht schon einen sichereren Eindruck als die wackeligen Boings aus US-Produktion



probe
ENTERTAINMENT

Probe Entertainment Limited
1st Floor Knollys House
17 Addiscombe Road
Croydon Surrey CR0 6SR

Fax: (44) (0) 181-681 1946
e-mail: tony@probe.co.uk

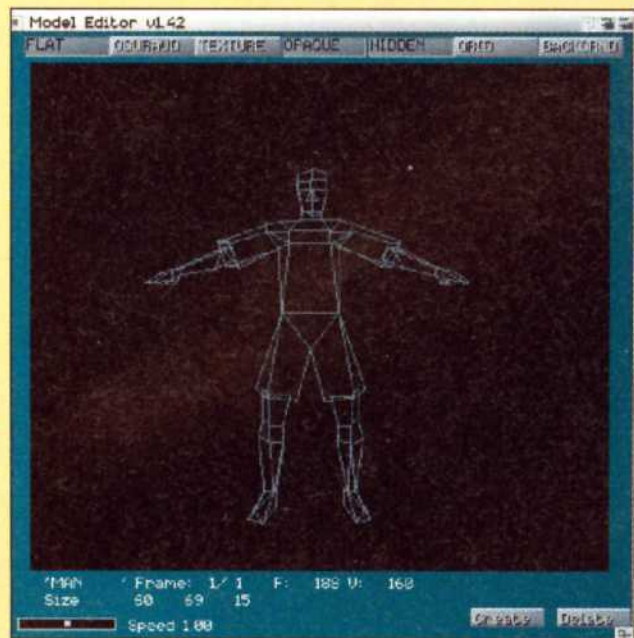


- 6.10 Der Wecker klingelt, aber der Redakteur will nicht.
- 6.20 Aufstehen, waschen, frühstücken (zwei Lachsbrote).
- 7.00 Der Fahrer des vorbestellten Taxis klingelt.
- 7.25 Ankunft am Flughafen Hamburg-Fuhlsbüttel. Einchecken und Reiselektüre (Spiegel-Jahresrückblick und Mac MAGAZIN) besorgen.
- 7.55 Die Passagiere besteigen den Airbus 321-100.
- 8.25 Take off.
- 9.07 Die Stewardessen reichen Brötchen (Käse ist aus).
- 9.10 Der Captain meldet sich: Wegen starkem Ostwind rumpelt der Flieger heftig. Die Sonne blendet über dem norddeutschen Hochnebel.

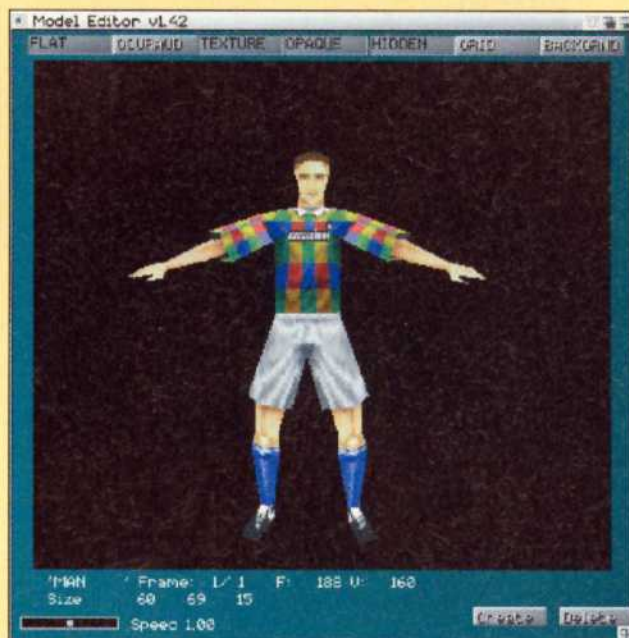
- 9.20 Es gibt Kaffee.
- 9.24 Unaufgefordert werden Käsebrötchen nachgereicht.
- 9.40 Zeitumstellung auf 8:40 am.
- 8:56 am Landung in Heathrow. Es schneit.
- 9:20 am Auschecken und Kontaktaufnahme mit den (über Frankfurt geflogenen) Kollegen. Warten auf den Bus.
- 9:40 am Endlich geht's los. Neun Redakteure sowie Reza Memari und Stefan Luludes von Acclaim besteigen den Bus. Über die Autobahn (Achtung: Linksverkehr!) und sehr britische Vororte geht die Reise bis nach Croyden zu Probe.
- 10:57 am Das Ziel der Reise ist erreicht. Der britische Winter ist bitterkalt.
- 11:05 am Nachdem alle einen Platz im großen Vorführraum gefunden haben, und es erst Kostproben königlicher Kochkunst (Instantkaffee) zu probieren gibt, werden in rascher Folge *Acclaim Sports Soccer* (N64), *Batman&Robin* (PSX) sowie *X-Men: Children of the Atom* (PSX) vorgestellt. Ein verantwortlicher Programmierer zeigt dabei bestimmte Features des Spiels, gibt Hintergrundinformationen und beantwortet Fragen.
- 12:15 pm Mittagszeit. Die freundliche Dame von Probe reicht unterschiedlichste Sandwiches gehobener Qualität. Der Kaffee bleibt weiterhin ungenießbar. Angeregte Diskussionen mit den anwesenden Journalisten über dieses und jenes Spiel.
- 1:00 pm Tony, der verantwortliche 'Direktor', stellt *Forsaken* (die PC-Version) vor. Zwischendurch Kurzinterviews mit den Programmierern der oben genannten Spiele.
- 1:30 pm In sämtlichen Räumen herrscht Rauchverbot. Lediglich ein kalter, kahler Raum in der hintersten Ecke steht den Süchtigen zur Verfügung. Klönschnack mit einigen 'süchtigen' Programmierern.
- 2:30 pm *Forsaken* für das Nintendo⁶⁴ wird gezeigt.
- 2:50 pm Für die Vorstellung der PSX-Version von *Forsaken* ist ein Raumwechsel nötig – das Programm läuft noch auf der Entwicklerplatine. Danach Smalltalk mit Kollegen, Entwicklern und Programmierern.
- 4:40 pm Rundgang durch die Dungeons von Probe. Wie üblich darf die Top-Secret-Abteilung (die an einer Fortsetzung arbeitet) nicht betreten werden.
- 5:50 pm Der Bus wartet, um alle wieder nach Heathrow zu bringen. Der Schnee ist zwar mittlerweile verschwunden, bitterkalt bleibt es aber trotzdem. Das sanfte Brummen des Motors führt sofort zu einem kurzen, leider nicht erholsamen, Schlaf.
- 7:17 pm Ankunft am Flughafen. Einchecken, Zoll, durch den halben Flughafen rennen, zweiter Check, Schlangestehen, dritter Check und endlich ins Flugzeug.
- 7:51 pm Der Airbus rollt zur Startbahn.
- 8:00 pm Eine vorher startende Concorde läßt den kleinen Flieger erbeben und bohrt mit den Flammen ihrer Triebwerke glühende Löcher in die Luft.
- 8:00 pm Take off. Nach wenigen Minuten verkündet der Captain die Flughöhe (8.800 m) und die Geschwindigkeit (ca. 670 km/h).
- 8:30 pm Umstellen auf deutsche Zeit: 21.30
- 21.35 Die Crew serviert Sandwiches (!) und verschiedene Getränke.
- 22.05 Landung, Auschecken, Paßkontrolle und Warten auf die Lebensabschnittsgefährtin.
- 22.30 Eine Taxifahrt beendet diesen langen Arbeitstag.
- 23.00 Ankunft in der Wohnung. Rückmeldung beim Chefredakteur, danach endlich richtigen Schlaf.



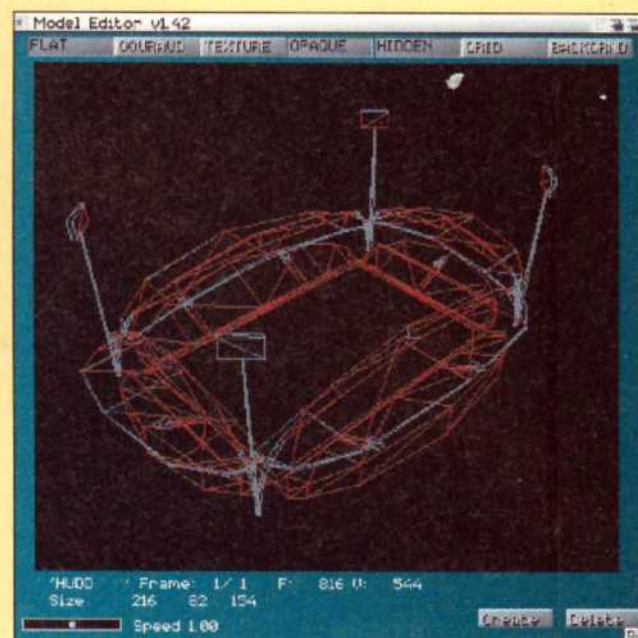
SPORTS SOCCER



Auf diesem Bild seht Ihr die einzelnen Polygone eines Spielers. Wenn er weiter entfernt ist, werden aber weniger ...



... Polygone benutzt, um Rechenzeit zu sparen. Mit geschadeten Texturen belegt, sieht der Fußballer fast echt aus.



Mehrere unterschiedliche Stadientypen (rund, eckig, oval, Kasten usw.) wurden für das Spiel extra nachgebaut



Die Kamera arbeitet dynamisch und versucht die Spielzüge des Gamers zu 'erahnen', um jeweils den optimalen Betrachtungswinkel zu erreichen. Sie läßt sich aber auch fest positionieren



Die Detailtiefe von Acclaim Sports Soccer kann zugunsten der Spielgeschwindigkeit herabgesetzt werden. So bleibt es dem Spieler überlassen, worauf er mehr Wert legt: Optik oder Speed

Unter Darren Anderson (dem extreme-G-Projektleiter) arbeitet ein Teil der Probe-Programmierer derzeit an Acclaim Sports Soccer. Gewisse Ähnlichkeiten mit Konamis ISS 64 können nicht geleugnet werden. Denn die Briten versuchen keine rasante Action-Umsetzung des Rasensports, sondern vielmehr eine einfach zu erlernende Simulation zu erschaffen – also den goldenen Mittelweg zwischen realistischem Spiel und einfachem Fun-Game. Spieler sollen sich nämlich nicht durch die Beherrschung von Special-Moves unterscheiden, sondern in ihrem taktischen Verständnis für Fußball. Das Game ist relativ langsam, so daß ein vernünftiges Paßspiel und guter Aufbau möglich sind. Der Charakter läßt sich mit nur wenigen Tasten steuern, und besteht aus Hun-

derten Polygonen. Überhaupt wurde viel Wert auf Realismus gelegt. Wetter und Lichtverhältnisse können genauso gewählt werden wie verschiedene Stadien, Trikots und Hautfarben. Als Mannschaften stehen sämtliche international bekannte Teams zur Verfügung, die zudem persönlich editiert werden können. Geneigte Spieler dürfen ihre ganz persönlichen Wunschteams zusammenstellen – sowohl die Spielerwerte, als auch die Namen und natürlich deren Aussehen bis ins kleinste Detail. Da soviel Arbeit nicht verloren gehen soll, können alle Änderungen auf Karte gespeichert und auch mit Freunden getauscht werden. Als Alternative zu ISS 64 und FIFA 98 wird Acclaim Sports Soccer mehr als nur einen Blick wert sein. TOTAL! bleibt (im wahrsten Sinne des Wortes) am Ball!



Bei eingeschalteter Wetter-Option kann ein Spiel auch mal im Nebel stattfinden



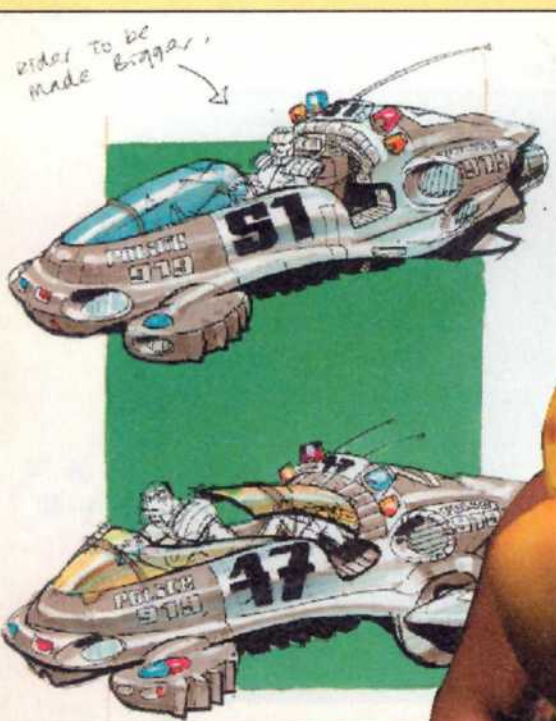
Je langsamer man sich bewegt, desto bessere Ballkontrolle hat der Akteur



Im Laufe des Spiels leidet auch der Platz an den besonders stark belauenen Stellen



Dank neuer Ideen lassen sich Elfmeterschüsse nun deutlich besser ausführen als früher



Wie üblich führte auch bei Forsaken der Weg zum Spiel über unzählige Zeichnungen und Scribbles



In naher Zukunft wird die Erde durch einen tragischen Unfall in einem Versuchskraftwerk (blöde Atomkraft) komplett zerstört. Eine Welle der Vernichtung schwappt über den Globus und vernichtet (fast) alles. Nach einem Jahr kehren die Menschen zurück. Mittlerweile treiben sich nur noch Schrottsammler und Glücksritzer auf dem ausgebrannten Rund herum. Die meisten dieser Outlaws bedienen sich dabei motorradähnlicher Vehikel, mit denen man sich frei in den 3D-Leveln von Forsaken bewegen kann. Wer den 3D-Shooter Descent kennt, hat auch schon das Grundprinzip von Forsaken verstanden. Der Spieler steuert einen von 15 Charakteren auf einem futuristischen Bike durch detailliert gestaltete 3D-Umgebungen. In zahllosen Gängen und Räumen auf der zerstörten Erde findet man neben Gegnern auch

eine beträchtliche Anzahl unterschiedlicher Waffen (über 15) sowie zahlreiche Power ups fürs Motorrad. Je nach Level ist das Ziel ein anderes. So muß man z. B. alle Gegner vernichten, den Ausgang in einem Zeitlimit erreichen oder versteckte Items finden. Als Solospieler wird man also auf vielerlei Weise gefordert. Die Probe-Programmierer legten nämlich Wert darauf, daß Forsaken kein langweiliges Ballerspiel wird, sondern genügend Abwechslungen in den 15 Leveln bietet, um auch anspruchsvolle Spieler zu befriedigen. Neben dem Einzelspieler-Modus gibt es auf dem N64 aber auch einen Zwei- sowie Vierspieler-Splitscreen-Modus, der kaum langsamer ist. Selbst zu viert kommt noch genügend Speed-Gefühl und Spaß auf – nicht zuletzt, weil die zehn Mehrspielerlevel extra für diesen



Rote Haare, wie süß! Im Kampf ist Nim Soo Sun dann allerdings weniger niedlich



Lavaeffekte gehören (offensichtlich) zu den beliebtesten Spielereien der Programmierer



Das Leveldesign ist sehr komplex und bietet häufig unerwartete Überraschungen



Nim Soo Sun

Knapp bekleidete junge Damen gehören mittlerweile zu fast jedem Videospielprojekt, Forsaken bildet da keine Ausnahme. Ihr habt sogar die Wahl zwischen verschiedenen weiblichen Akteuren

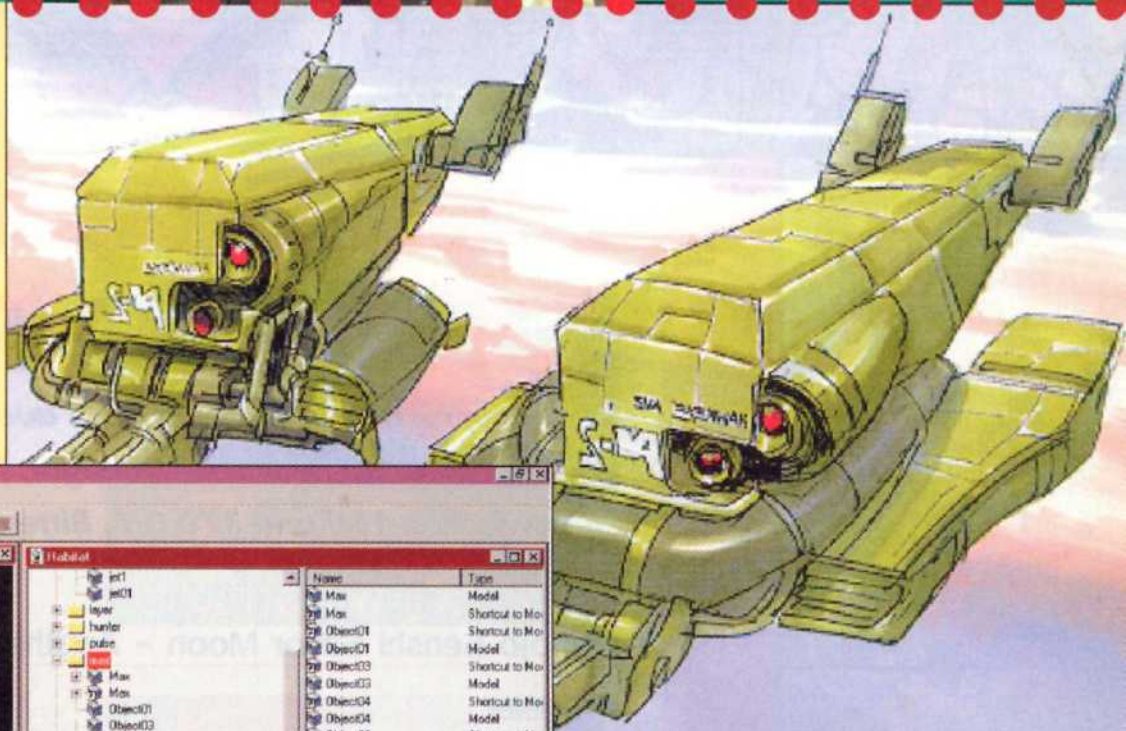


Zweck design wurden. Im Gegensatz zum Solomodus ist hier natürlich der hemmungslose Einsatz von Massenvernichtungswaffen gefragt. Nur wenn Du den Gegner zuerst ausschaltest, kann er Dich nicht erwischen. Die Gefährte lassen sich recht gut steuern, so daß ausgedehnten Matches nichts im Wege stehen sollte. Die akustische Begleitung der 3D-Ballerei steht mit 12 Hardcore-Stücken der britischen Band The Swarm der Onscreen-Action in nichts nach. Eines von beiden treibt Euch mit Sicherheit das Adrenalin literweise in die Blutbahn. Optisch ist die phantastische PC-Version (mit 3Dfx-Karte) einfach beeindruckend – unglaublich, was Probe geleistet hat. Die außer Haus von Iguana UK programmierte N64-Version ist grafisch leider noch von dieser Klasse entfernt – es ist wieder der ‚Blurry‘-Effekt zu beobachten. Allerdings haben die Programmierer noch einige Monate Zeit für die endgültige Nintendo⁶⁴-Fassung von Forsaken. Das Genre (F. P. Shooter) ist zwar nicht neu, wird aber konse-

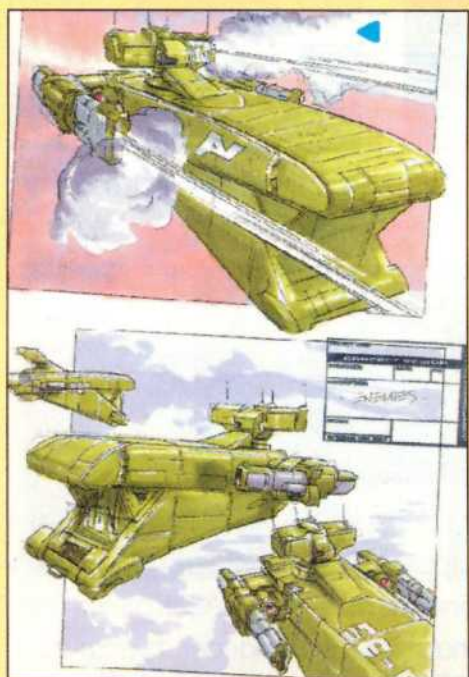
quent ausgereizt, und wenn sich an der N-Version noch soviel tut wie seinerzeit an der PC-Fassung, können wir alle auf ein hervorragendes Produkt hoffen. Bislang macht Forsaken auf jeden Fall einen vielversprechenden Eindruck und sollte Action-Freunde zufriedenstellen können.



Auf großen PCs und Silicon Graphics designen die Programmierer die einzelnen Bestandteile des Spiels. Gefährte, Waffen und Räume werden dann später mit der Game-Engine und dem Sound verbunden



In den Solomissionen müssen teilweise sehr unterschiedliche Aufträge erfüllt werden. Stupid Rumballern genügt nicht



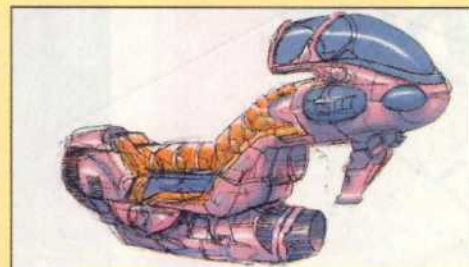
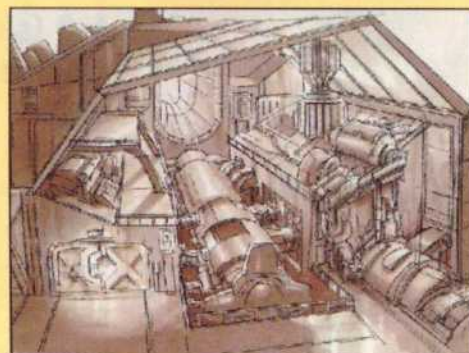
In den Scribbles wird die Liebe zum Detail deutlich, die das gesamte Projekt auszeichnet



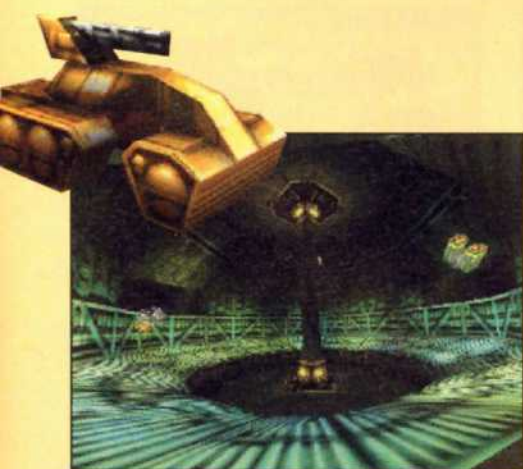
Die Vierspieler-Option ist bei der N64-Version schon fest eingebaut und sorgt für sofortigen Spielspaß ...



Man kann natürlich auch zu zweit gegeneinander oder ganz alleine über die zerstörte Erde kurven



Für jeden Charakter wurden passende Fahrzeuge mit individuellen Merkmalen entworfen



Phantastische Licht- und Schatteneffekte gehören zur Standardgrafik bei Forsaken



Matthias Kaliga

Cordelia von Teichmann

Nicole Ming

Norbert Kowaczek

Andreas Völkl

Janina Bohm

Petra Rüdiger

Janine In der Stroth

Rosario Squillace

SAILOR MOON

Wie versprochen, stellen wir Euch auch diesen Monat wieder einige SM-Games vor. Die Module erhaltet Ihr u. a. bei Gamers Delight, Marktstr. 8, 80802 München, Tel.: 0 89/34 01 86 49 zu Preisen zwischen 150 und 170 DM. Bitte denkt daran, daß Ihr für Import-Spiele einen Adapter benötigt!

Bishojo Senshi Sailor Moon - Another Story

1 Spieler
Hersteller: Angel
1995

Im Gegensatz zu den Prügelspielen handelt es sich bei *Another Story* um ein waschechtes Rollenspiel mit und um die tapferen Sailor Senshis. Des einen Freud ist des anderen Leid, und so können wir Normal-Europäer nur wenig mit der ausladenden Story anfangen. Was bei den *Final Fight*-Clones kaum stört, entwickelt sich bei einem RPG leider schnell zum Problem. Die grundlegenden Menüs hat man zwar recht schnell durchschaut, wenn Euch aber ein Charakter irgendwohin schickt, steht Ihr ganz schön auf dem Schlauch. Solltet Ihr allerdings jemanden mit Mandelaugen kennen oder gar selbst des Japanischen mächtig sein, erwartet Euch eine kurzweilige Geschichte mit gar nicht mal so schlechter Grafik und allen Kriegerinnen im Matrosenanzug.



Bishojo Senshi Sailor Moon Super S

1-2 (simultan)
Hersteller: Angel
1996

Der im vorherigen Heft beschriebene Vorgänger dieses Spiels 'glänzte' noch durch hakelige Kontrolle und wenige Animationsphasen. Im 96er Update verpaßte Angel dem Game einen zeitgemäßen Anstrich. Ihr habt nun die Wahl zwischen zehn Kämpferinnen, bei denen Ihr sogar noch individuell Punkte auf verschiedene Attribute verteilen könnt. Ob allein gegen den Com-

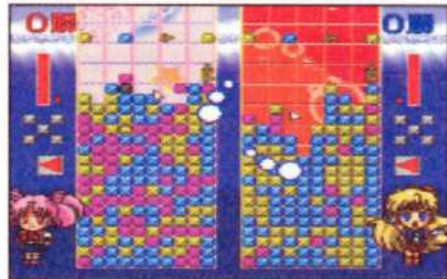
puter oder zu zweit gegeneinander, die Mädels machen immer eine gute Figur in ihren knappen Schuluniformen. Ist bei Euch zu Hause die Bude voll, könnt Ihr auch einen Achtspieler Tournamentmodus anwählen – natürlich nacheinander. Für Fans der Materie bietet dieses Modul durchaus genügend Unterhaltung, wenn auch nicht auf *Street Fighter*-Niveau.



Wenn Ihr Euch für Sailor Moon-Artikel (Poster, Bilder, Figuren, Filme etc.) interessiert, meldet Euch bitte direkt bei A.C.O.G. (Tel.: 0 26 61/94 94 70 und 0 26 61/94 94 71)



Nicole Narkus ***** Peter Swiderski ***** Richard Williams ** Alexander Petreski **



Bishojo Senshi Sailor Moon S - 20

1-2 (simultan)
Hersteller: Bandai
1994

Puzzlespiele gehören in Japan zu den beliebtesten Genres überhaupt. Der Japaner an sich, kann sich wochenlang mit immer neuen Aufgüssen von *Tetris*, *Columns* und *Puyo Puyo* amüsieren. So ist es kein Wunder, daß Bandai auch mit den putzigen *Sailor Moon*-Charakteren einige Puzzlespielchen auf den Markt geworfen hat. Bei diesem Modul besteht die Aufgabe darin, alle Steine abzubauen. Jeweils mehrere gleichartige (die beieinander liegen) verschwinden dabei auf Knopfdruck.

Bishojo Senshi Sailor Moon S - 29

1-2 (simultan)
Hersteller: Bandai
1995



In dieser Variante des Puzzle-Themas müßt Ihr drei Gegenstände sammeln, die mit Herzen von oben herunterfallen, wenn Ihr unten gleichfarbige Herzen abbaut. Die Katzen färben die weißen Herzen beim überschreiten ein und lassen diese auf Knopfdruck verschwinden, wenn mindestens zwei gleichartige zusammenliegen – ist doch einfach, oder?



Gamers Delight hält auch Original-Soundtracks (für 50 DM) bereit, aber Achtung: die japanische O-Musik kann nur als extrem schnulzig bezeichnet werden – außerdem versteht kein Mensch den Gesang (naja, bis auf die Japaner).

Bishojo Senshi Sailor Moon S - 40

1-2 (simultan)
Hersteller: Bandai
1995



Bei diesem Pang-ähnlichen Spiel geht es darum, die Ballons von unten abzuschießen. Gruppen von gleichfarbigen zerplatzen dabei zusammen. Natürlich gibt es (wie bei den anderen Games auch) diverse Extras, die das Spiel erleichtern bzw. abwechslungsreicher gestalten. Alle drei (Puzzle-)Spiele sind recht spaßig und bereiten durchaus einige Kurzweil. Lediglich der hohe (Import-)Preis schreckt etwas ab. PS: Wir glauben nicht, daß Bandai 40 und mehr *Sailor Moon*-Spiele programmiert, sondern eher die gesamte Software-Palette durchnummeriert hat. Also nicht in Panik geraten – noch treibt Euch Ever Hobby nicht in den finanziellen Ruin.



Irene Platon

Andreas Vökl

Anne Thonke

Kathrin Kowalewski

TIPS & TRICKS WANTED!

Mitmachen lohnt sich!

Wie immer sind wir auf Eure Hilfe bei den Tips&Tricks angewiesen. Zu praktisch allen Spielen für Nintendo-Konsolen können wir nützliche, aber auch kuriose Schummeleien, Tips, Cheats, Paßwörter, Levelcodes, 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:
Konrad Neumann, Hagenwerder
Janine Schulz, Freudenberg
Ronald Wegner, Lamstedt

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

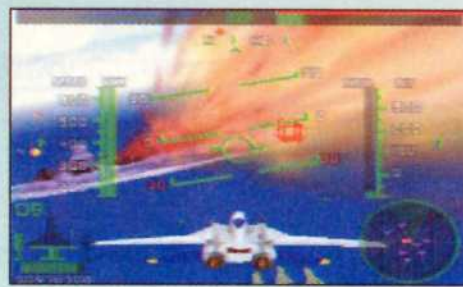
TIPS &

Aero Fighters Assault

Bomberman 64

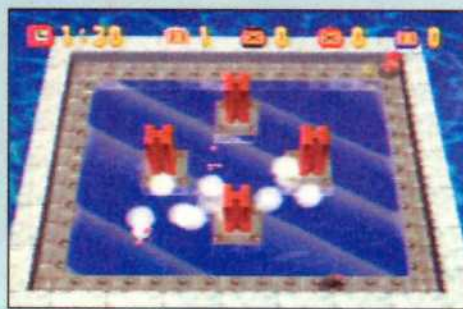
NINTENDO 64

Aero Fighters Assault NTSC



Wenn Ihr mit einer F 15 inklusive eines neuen Piloten fliegen wollt, gebt im Titelbildschirm folgende Tastenkombination ein: C←, C↓, C→, C↑, C←, C→, C↓! Noch eine nette Grafikspielerei: Um eine andere Farbe für Euren Jet zu bekommen, braucht Ihr im Flugzeug-Auswahlbildschirm einfach nur die R-Taste zu drücken.

Bomberman 64



Drückt im Mode-Select-Screen mehrmals schnell hintereinander die Starttaste, bis Ihr ein Klingeln hört! Fortan stehen Euch im Battle-Modus



vier neue Welten zur Verfügung. Wer einen Dauerfeuer-Controller besitzt, kann sich die Sache mit der Slow-Motion-Funktion leichter machen.

Konrad Neumann, Hagenwerder

Diddy Kong Racing

Damit Ihr an den vier Battle Races teilnehmen könnt, müßt Ihr erst die goldenen Schlüssel finden. In jeder Welt ist einer versteckt, der das Battle-Race der entsprechenden Welt freilegt. Damit Ihr keine Probleme habt, diese Schlüssel zu entdecken, könnt Ihr hier erfahren, wo sie versteckt sind.

Schlüssel in der Dinowelt



Der Schlüssel der Dinowelt ist ganz einfach zu finden. Begebt Euch auf den Kurs Rumpel See! Fahrt einfach geradeaus, auch in der ersten Linkskurve! Somit landet Ihr logischerweise auf dem Rasen, rechts neben der Straße. Dort befindet sich eine Sprungschanze mit Rare-Logo, auf der Ihr den ersten Schlüssel entdecken könnt.

TRICKS

Shorties



Diddy Kong Racing

San Francisco Rush

Super Mario 64

Pop 'n' Twinbee Rainbow Bell

Schlüssel in der Schneewelt



Dieser Schlüssel befindet sich auf der Strecke Schneeballschlacht. Biegt direkt hinter der Startlinie links ab! Fahrt bis an den Zaun und dann rechts! In einer kleinen Einbuchtung liegt das gute Stück.

Schlüssel in der Wasserwelt



Um in der Wasserwelt ein Schlüsselerslebnis zu haben, müßt Ihr Euch auf den Kurs Mondsichelinsel begeben. Der Schlüssel ist ähnlich versteckt wie bereits der aus der Dinowelt. Folgt zunächst der Straße auf der Außenbahn und verlaßt diese dann auf der linken Seite, direkt ins Wasser! Innerhalb des Felsens der Unter-



führung findet Ihr den goldenen Schlüssel in einer kleinen Mulde.

Schlüssel in der Drachenwelt

Dieser Schlüssel ist mit Abstand am besten versteckt. Geht in der Felsenschlucht an den Start! Nun fahrt Ihr bis zu der Zugbrücke, die über den Burggraben führt. Am Ende der Brücke hängt auf der linken Seite eine Glocke. Ihr müßt

diese läuten, indem Ihr sie berührt. Nun fährt die Zugbrücke hoch, und Ihr könnt sie in entgegengesetzter Richtung hinauffahren (dazu braucht Ihr unbedingt die Unterstützung eines Turbos). Oben landet Ihr automatisch bei dem begehrten Schlüssel.

Der Trick mit den Turbofeldern

Aus zahlreichen Zuschriften haben wir erfahren, daß nicht wenige von Euch Probleme mit dem steil ansteigenden Schwierigkeitsgrad von DKR haben. Wir wollen Euch daher einen Trick verraten, mit dem Ihr Witzig ohne größere Probleme

schlagen und auch all die anderen Rennen erfolgreich beenden könnt. Dafür ist es nötig, daß Ihr kurz vor dem Überfahren eines Beschleunigungsfeldes oder dem Durchfliegen eines Turboringes die Finger vom Gas nehmt, und zwar so lange, bis schwarzer Qualm aus dem Auspuff Eures Fahrzeugs tritt. Obwohl Ihr auf diese Weise für mehrere Sekunden kein Gas gebt, beschleunigt Ihr auf geradezu atemberaubende Weise. Sollte es Euch einmal zu schnell gehen, könnt Ihr auch abbremesen, indem Ihr den Gas-Button betätigt. Klingt ein wenig kurios, aber funktioniert sehr gut. Auf diese Weise ist es möglich, in den Time-Trial-Rennen zu bestehen und Tic Tac zu erspielen. Dies solltet Ihr unbedingt machen, bevor Ihr Euch an das zweite Abenteuer wagt.



der Golden Gate Bridge. Um ihn zu erreichen, müßt Ihr ein Stück weiterfahren, umdrehen und mit ausreichender Geschwindigkeit (ca. 170 km/h) über den Buckel



San Francisco Rush

Ihr seid auf der Suche nach den versteckten Schlüsseln, die Euch die Bonuswagen beschern? Dort sind sie versteckt:

Strecke 1

Schlüssel 1: Gleich nach dem Start dreht Ihr Euch um 180° und fahrt zurück in die Sackgasse.

Schlüssel 2: Der zweite Schlüssel hängt über der Strecke kurz vor

springen.

Schlüssel 3: Springt ähnlich wie



San Francisco Rush Super Mario 64 Pop 'n' Twinbee Rainbow Bell Turok (GB) The Lost World (GB)



beim zweiten Schlüssel nach der Golden Gate Bridge über den Grashügel! Die Sprungschanze bei den beiden Zollhäuschen funktioniert nicht. Eine hohe Geschwindigkeit (ca. 180 km/h) ist Voraussetzung für einen erfolgreichen Sprung.

Schlüssel 4: Gleich nach dem Presidio-Tunnel ist eine gebrochene Stelle im Zaun zur Linken. Nach dem Zaundurchbruch führt ein Weg den Hügel hinauf. Auf dem Hügel links von der Strecke ist der Schlüssel.

Schlüssel 5: Gleich nach der Ziellinie führt auf der linken Seite ein Tunnel durch einen Hügel. Am Ausgang findet Ihr den Schlüssel.

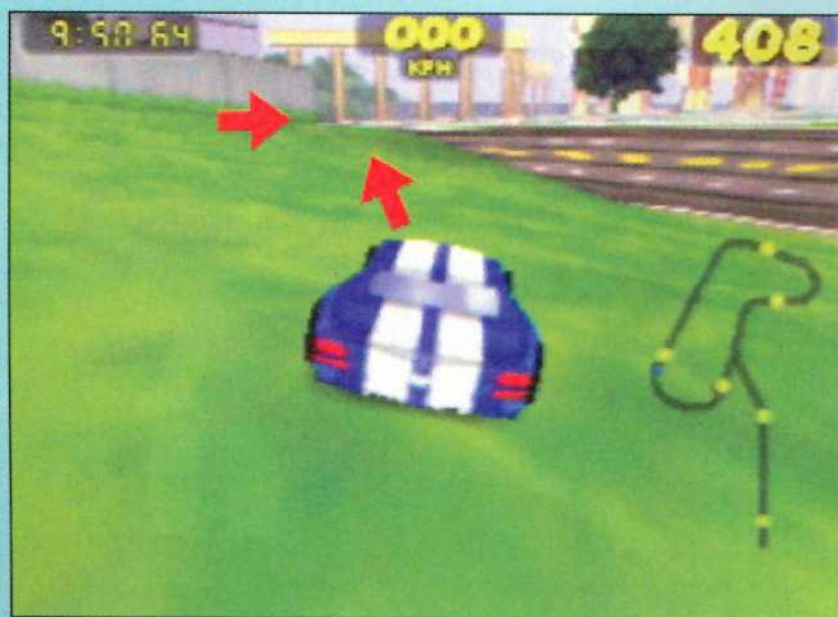
Schlüssel 6: Ebenfalls nach der Ziellinie ist ein schmaler Grasstreifen auf der linken Seite. Wenn Ihr

auf diesem Grasstreifen an der Mauer entlangfahrt, erreicht Ihr den Schlüssel automatisch.

Strecke 2

Schlüssel 1: Nach dem dritten Checkpoint solltet Ihr Euch mit einer Geschwindigkeit von knapp 200 km/h auf der linken Spur halten. Wenn alles klappt, solltet Ihr auf der mittleren Überführung landen. Seid Ihr zu schnell, knallt Ihr auf die oberste Rampe. Dann bis zur orangefarbenen Halfpipe auf der linken Seite halten, dann rechts halten und die Halfpipe hochfahren. Die optimale Geschwindigkeit liegt bei 130–140 km/h. In der Mitte der Wand ist ein kleiner Sims mit dem Schlüssel.

Schlüssel 2: Ähnlich wie für Schlüssel 1 sucht Ihr die orangefarbene Halfpipe. Wenn Ihr Euch nun rechts



haltet, findet Ihr am Ende der Halfpipe einen Looping. Fahrt mit hoher Geschwindigkeit in den Looping und haltet Euch in der Mitte!

Schlüssel 3: Nach dem dritten Checkpoint auf der linken Spur halten und auf 10 km/h herunterbremsen! Ist die Geschwindigkeit

niedrig genug, fällt der Wagen auf ein tieferliegendes Autobahnstück. Dann umdrehen und zur Brücke zurückfahren, um den zweiten Schlüssel zu bekommen.

Schlüssel 4: Der vierte Schlüssel ist nach dem vierten Checkpoint zu finden. Nach der nächsten Linkskurve geht es ein Stück bergauf. Am oberen Ende der Strecke kommt eine scharfe Rechtskurve. Ein querstehender Truck ist das Ziel. Wenn Ihr mit ca. 160 km/h hindurchfahrt, werdet Ihr über eine Rampe auf ein Häuserdach geschleudert. Einmal auf dem Dach, müßt Ihr der Einbahnstraße folgen, bis eine gelbschwarze Rampe auftaucht. Nun haltet Ihr auf die rechte Seite der Rampe zu. Mit ca. 50 km/h laßt Ihr Euch rechts neben der Rampe vom Gebäude fallen und landet in der Straße, die den vierten Schlüssel verbirgt.

Schlüssel 5: Nach dem Truck (siehe Schlüssel 4) und einem Bergabstück ist auf der linken Seite ein kleiner See. Mit ca. 160 km/h so in den See hineinfahren, daß Ihr im Gebäude mit den blauen Fenstern landet. Mit dem richtigen Timing sollte der Wagen in einem Tunnel in der Mitte des Gebäudes landen. Das Fenster ist sehr schmal und wird einige Übung erfordern.

Schlüssel 6: Am fünften Checkpoint ist ein Park mit einem kleinen See. Mit höchstens 20 km/h fahrt Ihr in den See. Der Wagen landet so direkt auf einem Schlüssel.

Schlüssel 7: In den Optionen muß Backward angewählt werden.



Nach dem ersten Checkpoint vor dem ersten Hügel biegt Ihr rechts ab. Am Ende dieser Sackgasse ist ein weiterer Schlüssel versteckt.

Strecke 3

Schlüssel 1: Bis zum dritten Checkpoint fahren, umdrehen und zurückfahren. Dabei solltet Ihr möglichst exakt auf der gelben Linie bleiben. Nach der langen Rechtskurve geht es bergauf. Wenn Ihr den folgenden Sprung in der Mitte der Strecke mit 210 km/h oder mehr nehmt, erreicht Ihr den Schlüssel direkt über dem zweiten Checkpoint. Das klingt einfacher als es ist. Ein wenig Übung ist notwendig.

Schlüssel 2: Nach dem vierten Checkpoint müßt Ihr durch den Tunnel den Berg hinuntersteuern. Am Fuße des Berges dreht Ihr um und fahrt auf der gelben Linie den Berg wieder hinauf. Mit ausreichender Geschwindigkeit erhaltet Ihr den zweiten Schlüssel.

Schlüssel 3: Der dritte Schlüssel ist direkt nach dem Start zu finden. Bei der ersten Kurve, die mit



TRICKS

Shorties

Super Mario 64 Pop 'n' Twinbee Rainbow Bell Turok (GB) The Lost World (GB) Mighty Morphin



Pfeilen markiert ist, stehen auf der linken Seite fünf Bäume in einer Reihe. Wenn Ihr direkt über die Bäume fahrt und langsam die Treppe hinauffahrt, kommt Ihr an einen Absatz. Linker Hand ist der dritte Schlüssel zu finden.

Schlüssel 4: Nach dem dritten Checkpoint in der nächsten Rechtskurve links halten! Zwischen den beiden Häusern hindurchfahren und dem Pfad folgen! Bei der ersten Steilkurve ist am oberen Ende der vierte Schlüssel versteckt.

Schlüssel 5: Auf halber Strecke zwischen dem sechsten und dem siebten Checkpoint gibt es folgende Streckenkombination: Linkskurve, Bergaufstück, Linkskurve, Bergaufstück. Am Gipfel ist rechts ein Holzzaun zu sehen. Wenn Ihr auf dem Gehsteig fahrt, könnt Ihr den Zaun passieren und links in einen sehr schmalen Tunnel einfahren. Der Tunnel führt in einen Raum, in dessen einer Ecke der fünfte Schlüssel versteckt ist.

Schlüssel 6: Nach dem sechsten Checkpoint kommt ein Bergaufstück mit einer angeschlossenen Rechtskurve. Anstatt rechts zu fahren, haltet Ihr Euch bergauf auf der linken Spur und fahrt durch einen blauen Torbogen. Die schmale Allee fahrt Ihr bis zum Ende, biegt rechts ab, und am inneren Ende der

nächsten Linkskurve ist ein weiterer Schlüssel versteckt!

Schlüssel 7: In den Optionen Backwards einstellen und nach dem ersten Checkpoint umdrehen und in Richtung Start-/ziellinie zurückfahren! Dabei solltet Ihr Euch links halten. Am Ende des Häuserblockes befindet sich ein flacher grauer Absatz, der mit einem kurzen Sprung erreicht werden kann. Dort ist der siebte Schlüssel versteckt. Direkt daneben ist der Eingang zu einem Wassertunnel.

Schlüssel 8: In den Optionen Backwards wählen, die erste Möglichkeit rechts fahren und die Straßbahn rechts passieren! Dort liegt der letzte Schlüssel des Levels. Soviel für diese Ausgabe. Der Rest folgt in TOTAL! 3/98.

Super Mario 64

Wie in der vorigen Ausgabe versprochen, haben wir die Secret Stars für Euch aufgelistet. Dort sind sie versteckt:

- Geht in der Haupthalle die Treppe hinauf und durch die rechte Tür! Hinter dem Bild der Prinzessin ist eine Rutsche verborgen. Rutscht hinunter, und Ihr habt den Stern!
- Benötigt Ihr für die Rutschpartie weniger als 21 Sekunden, gibt es noch einen Stern.
- Springt in das kleine Loch in der Wand vor Level 3! Sammelt die acht roten Münzen ein, und ein weiterer Stern wartet!
- Redet mit Toad, der vor dem Eingang zu Level 6 steht, wenn Ihr 20 Sterne besitzt.
- Fangt den goldenen Hasen im Keller, nachdem Ihr 20 Sterne habt!
- Mit 50 Sternen könnt Ihr erneut den Hasen fangen.
- Ebenfalls mit 50 Sternen könnt Ihr Toad im ersten Stock noch einen Stern abhuchen.



- Vor Level 14 und 15 verhält es sich genauso.
- Gegenüber Level 15 ist ein Bonusraum, in dem Ihr die acht roten Münzen sammeln müßt.

- Die restlichen Sterne bekommt Ihr, wenn Ihr in den drei Bowser- sowie in den Schalter-Levels (rot, grün und blau) jeweils acht rote Münzen sammelt. Habt Ihr alle 120 Sterne, könnt Ihr Euch von der nun offenen Kanone vor dem Schloß auf das Dach schießen lassen und Euch dort von Yoshi bis zu 100 Leben abholen.

Top Gear Rally

Und noch einmal Tips für ein Rennspiel: Auch in Top Gear Rally sind einige Cheats versteckt.

Bi-linearen Filter ausschalten:



Drückt während der Fahrt nacheinander B, ←, →, ↑, ↓, Z und →, um den bi-linearen Filter zu deaktivieren!

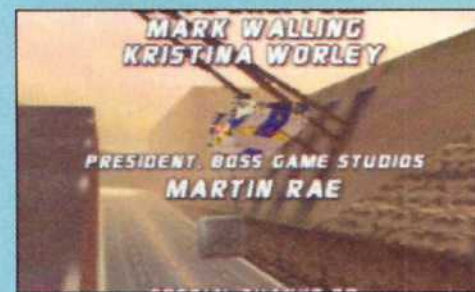
Regenbogen-Modus:

Um den Himmel in Regenbogen-

farben zu tauchen, drückt Ihr während der Fahrt nacheinander C↓, Z, B, ↑, ↑ und →.

Verspiegelte Bonuswagen:

Im Fahrzeugauswahlscreen drückt



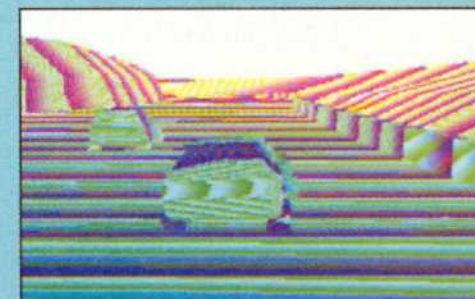
Ihr C↓, um ein verspiegeltes Modell zu erhalten.

Tag der Fertigstellung:

Solltet Ihr daran interessiert sein, wann das Spiel fertiggestellt wurde, dann haltet beim Einschalten alle gelben C-Tasten gedrückt! Im Titelscreen wird nun das entsprechende Datum eingeblendet.

Anderer Credit-Screen:

Bewegt Euch auf das Credit-Con im Optionsmenü und drückt nacheinander ←, C↓, →, ↓ und Z! Ihr bekommt einen Credit-Screen zu sehen, auf dem die Bonusstrecke Stripe Mine gezeigt wird.



Turok (6B) The Lost World (6B) Mighty Morphin Power Rangers: The Fighting Edition



Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 (NTSC)

Da das Spiel dem Vorgänger so wieso in fast allen Belangen gleicht, funktionieren auch die alten Cheats noch. Wollt Ihr mit den alten Teams spielen, haltet einfach in den Optionen die L-Taste gedrückt und drückt dann nacheinander C→, C←, C←, C→, C←, C←, C→, C←, C←! Drückt Ihr, ebenfalls in den Optionen, C↓, C← oder C↑ gleichzeitig mit der R-Taste, könnt Ihr die Größe und Proportionen der Spieler verändern.

SUPER NES

Mighty Morphin Power Rangers - The Fighting Edition

In diesem zugegeben gar nicht so schlechten Prügelspiel (für Power Rangers-Verhältnisse) könnt Ihr auch den Geheimcharakter Ivan Ooze als Spielfigur auswählen. Setzt dazu im Zweispieler-Modus den Cursor auf einen beliebigen Kämpfer, haltet die Tasten X und Y fest und bestätigt mit der Starttaste!

Pop 'n' Twinbee - Rainbow Bell Adventures

Mit folgendem Paßwort habt Ihr alle Level sowie alle Schlüssel für die Türen zur Verfügung: 4pJMJ
Janine Schulz, Freudenberg

GAMEBOY

The Lost World

Im Folgenden seht Ihr alle Levelcodes für die GameBoy-Dinohatz:

Level	Code
2	KQTV
3	NPLX
4	BGMD
5	HRTY
6J	FCD
7	MRBM
8	XGNT

Ronald Wegner, Lamstedt

Turok

Die Turok-Levelcodes wurden im Easy-Modus erspielt. Euch stehen jeweils 15 Leben zur Verfügung. Die eingeklammerten Zahlen geben die bisher gefundenen Chronoceptor-Teile an.

Level	Code
1.	GRZNN PCRBT (0)
2.	DVZND PCTBB (0)
3.	KWRNG RBTBB (3)
4.	PCVYG RBTBG (4)
5.	RCVYG RSTBZ (5)
6.	VSQYT RSQBL (7)
7.	RSQYT RSQBN (7)

Ronald Wegner, Lamstedt

Dr. Franken

Und hier die Levelcodes zu dem zugegeben etwas in die Tage gekommenen Jump & Run:

Level	Code
2	VHCZ5 ♥ZZ02 7F010
3	Q1DTX B3Z4Y 676G0
4	NHTBV JNVWR NG60Z
5	NHJXTMNTVN ♥G208

Stefan Bee, Oberriet

Hallo, Action-Replay-Fans!

Die auf dieser Seite abgedruckten Parameter funktionieren nur in Verbindung mit einem Action-Replay-Modul (Version 1, 2 oder 3). Wer daheim Action-Replay-Codes für unsere Rubrik herausgefunden hat, wem Parameter für seine Lieblingsspiele fehlen oder wer bestimmte Codes aus älteren (nicht mehr verfügbaren) Ausgaben sucht, der meldet sich bitte schriftlich bei uns. Wir werden versuchen, sie für Euch aufzutreiben und schnellstmöglich abzdrukken. An dieser Stelle noch ein kleiner Hinweis: Die Parameter für das ARP I und das ARP III sind extra gekennzeichnet, demnach gelten alle anderen ARP-Codes automatisch für das ARP II.

Unsere Adresse lautet:

X-plain Verlag
TOTAL! ARP-Codes
Friedensallee 41
22765 Hamburg

SUPER NES

Alien 3

7E15 DAOA:	unendlich Granaten
7E15 D263:	unendlich MG-Munition

F-Zero

7E00 00XX:	Farbe der Strecke ändern (für XX 01-0F eingeben)
7E0D 5180:	478 km/h für alle Fahrzeuge, aber keine Energie
7E0B 210X:	ändert Eure Geschwindigkeit (für X 1-F eingeben)
7E00 570X:	ändert die Geschwindigkeit der Gegner (für X 1-F eingeben)
7E06 E3C3:	andere Farbe für Fire Stingray

Rock 'n' Roll Racing

7E02 A2XX:	ändert die Farbe des Wagens (XX=00-08)
7E02 A0XX:	Wagenauswahl (XX=00-04)
7E02 BDXX:	Wahl der Frontwaffe (XX=01-03)
7E02 BEXX:	Wahl der Heck-

waffe (XX=00, 04, 05)

7E0E 09XX: XX Millionen Geld

Super Bomberman 2

7E8X F304:	Superbombe für Player X (Player 1=0)
7E8X F301:	Fernzünderbombe für Player X
7E8X F302:	Powerbombe für Player X
7E8X EF01:	unendlich Extraherzen für Player X
7E1C CD0X:	zwei neue Welten (X=A o. B)

Donkey Kong Land 3

0A01 ADFF:	unendlich Affen
0205 AAFF:	unendlich Leben
01XX B3FF:	XX=Anzahl der

GAMEBOY

01XX ABFF:	Bärenmünzen XX=Anzahl der Bananen
01XX B4FF:	XX=Anzahl der Bonusmünzen
0106 C2C5:	unendlich Zeit beim Memory
0115 EDC5:	unendlich Zeit im Bonusraum
0101 B2FF:	Zeit läuft nicht beim Wettlauf
Garfield	
07E0 39C2:	unendlich Zeit

Im Heft-Shop könnt Ihr TOTAL!-Ausgaben nachbestellen. Füllt dazu einfach den Coupon aus und schickt ihn an untenstehende Adresse!

TOTAL! Heft-Shop

TOTAL! 3/96

Specials: N64-Software
SNES-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 (Teil 4)
SNES-Tests: Donald in M. Mallard
Game-Boy-Tests: Toy Story, Kirby's Block Ball
Tips&Tricks: Super Mario RPG (Teil 1)

TOTAL! 9/96

Specials: Super Mario 64 (Teil 2), PilotWings 64 (Teil 1), Turok-Interview, Donkey-Kong-Biographie (Teil 1)
SNES-Tests: Olympic Summer Games, Actraiser
GB-Test: GB-Classic-Reihe
Tips&Tricks: S. 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, Super 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
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), Super Mario 64
Poster: Mario Kart 64

TOTAL! 3/97

Specials: N64 in Deutschland, Mario Kart 64 (Teil 2), Dragon Ball
N64-Tests: Turok, Super Mario 64, PilotWings 64, Star Wars: Shadows of the Empire
SNES-Tests: Dragon Ball Z
GB-Tests: Casper
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 2)
Poster: Dragon Ball Z

TOTAL! 4/97

Specials: Nintendo'' — 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! 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), Kauftips — 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! 1/98



Specials: Großer Japan-Messebericht, Sailor-Moon-Spiele, Rare-Reportage, Jahresrückblick
N64-Tests: AeroFighters Assault
GB-Test: Bust-A-Move
T&T: GoldenEye 007, Diddy Kong Racing, extreme-G, Mischief Makers, Madden Football 64
Extra: Zwei Stundenpläne

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 | ☐ 1/98 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
(Kartennummer 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

Hallo, liebe Videospiel-gemeinde!

In der Ausgabe 1/98 haben wir angekündigt, diesmal ein Special zu *Lufia* (*Lufia 2* (us)) zu bringen. Die zahlreichen Fragen zu diesem Rollenspiel der Extraklasse gaben dazu Anlaß. Um Euch Hilfesuchenden einmal so richtig unter die Arme zu greifen, haben wir die häufigsten und wichtigsten Probleme und Tips für diese Helpline zusammengetragen. Hoffentlich können wir Euch hiermit helfen, so daß Ihr die kniffligen Stellen endlich überwindet. Anschließend sind noch ein paar bislang ungeklärte Fragen aufgeführt, die Ihr vielleicht in einer der kommenden Ausgaben beantworten könnt. Schreibt uns bitte!

Fragen

Action-Replay-Modul MK 2 (SNES)

Stephanie Hoffmann schreibt: „Ich habe das Action Replay MK 2. Aber leider bekam ich eine falsche Beschreibung dazu (für das Action Replay MK 3). Ich wollte mir die englischen Spiele wie zum Beispiel *Breath of Fire II* auf Deutsch übersetzen lassen mit Hilfe des Action Replays, aber es geht nicht.“ Nun sucht sie nach der richtigen Anleitung. Allerdings wird auch diese Unterstützung wenig bewirken, denn mit einem Action Re-

play lassen sich Textstellen in einem Spiel nicht so mir nichts, dir nichts übersetzen. Im Grunde geht es fast gar nicht, denn die Texte sind als Dateien im Modul abgelegt und werden von dort direkt auf den Schirm bzw. in den Speicher des Super Nintendos geladen. Mit dem Action Replay lassen sich lediglich Parameter ausfindig machen. Dazu gehören variable Werte wie die Lebensenergie, die Information, ob ein Extra aufgenommen wurde oder nicht, die ablaufende Zeit, eingesammelte Sterne oder ähnliches. Einzig ein im Paßwort-Screen eingegebener Name könnte unter Umständen als Parameter ansprechbar sein, doch die Suche danach dürfte eine Lebensaufgabe darstellen (außerdem wäre es ja auch sinnlos). Somit steht fest, textliche Inhalte sind nicht mit einem ARP zu beeinflussen. Schade eigentlich!

Bomberman 64 (N64)

Konrad Neumann aus Hagenwerder möchte gerne wissen, wie er in Level 1 (Blizzard Peaks, White Glacier) an das Rüstungsteil (rotes Fragezeichen) kommt. Es befindet sich in der Nähe des Ausgangs, dort, wo auch der Schalter ist.

M. Wallimann aus der Schweiz fragt sich, wie man alle fünf Goldplatten beim Endgegner in Blue Resort erhält. Außerdem weiß er noch nicht, wie man im Options-

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**

menü die beiden Fragezeichen-Funktionen öffnet. Wer hat eine zündende Idee?

Chrono Trigger (SNES)

Steffen Voß aus Delitzsch schreibt, daß es Steine (Rocks) gibt, die neue Triple-Techniken ermöglichen. Fünf Stück davon (schwarz, weiß, blau, silber und gold) hat er bereits gefunden. Nun rätselt er, ob es noch weitere Steine gibt und wo er sie finden kann. Falls jemand ‚steinreich‘ ist, möge er bitte helfen. Torben Au aus Neustadt hat mal wieder geschrieben: Diesmal möchte er wissen, wie man die Schublade in einem der Häuser im Dorf Dorino (600 A. D. / südlich der Brücke) öffnen kann. Sie blinkt auffällig, und alle Versuche, das Ding zu öffnen, schlugen fehl.

Civilization (SNES)

Detlef Wichmann wäre höchst erfreut, wenn ihm jemand beim ‚Zivilisieren‘ helfen könnte, und zwar mit allgemeinen taktischen Tips,



ARP-Codes oder Cheats für unendlich Geld.

Final Fantasy Legend (Game Boy)

Jan Wildförster aus Bedburg ist es nicht ganz klar, was er machen soll bzw. wohin er gehen soll, nachdem er die King-Rüstung an die Statue zurückgehängt und Gen-Bu besiegt hat. Was soll nun geschehen?

Final Fantasy V (jap. SNES)

Alf Brückner aus Seiffen schrieb uns vor einiger Zeit, daß er in der zweiten Welt steckengeblieben ist. Nach dem Kampf auf dem Schiff im Hafen vor dem Exdeath Castle



TRICKS *Helpline*

Lemmings Mega Man X2 Prince of Persia Super Bomberman Breath of Fire II Secret of Mana

sollte er sich zum Barriere Tower begeben, wo man später das Unterseeboot bekommt. Nun findet er diesen Turm aber nicht, und falls es der Turm südöstlich von Exdeath Castle sein sollte, so besteht noch das Problem, dort hinein zu kommen. Der Drache kann die Felsen nämlich nicht überfliegen. Wer hat den Tower bereits ‚besichtigt‘?

Harvest Moon (SNES)

André Vollbrecht aus Puckheim sucht nach einem Cheat für unendlich Geld. Tricks, die etwas Ähnliches bewirken, sind ebenfalls willkommen.

Lemmings (Game Boy)

Ute Stöckel (37) aus Ramstein-Miesenbach hat ihren Game Boy ziemlich lieb, das Spiel *Lemmings* treibt sie aber zur Verzweiflung. Levelcodes wären da eine tolle Hilfe.

Mega Man X2 (SNES)

Alexander Schraner aus Wuppertal hat Schwierigkeiten, das Tor zum Kampf in der Bubble Grab Stage zu öffnen. Wie geht das?



Prince of Persia (SNES)

Janine Schulz aus Freudenberg sucht verzweifelt nach Paßwörtern für diesen betagten Titel aus dem Hause Titus.

Klar, daß wir da etwas auf Lager haben, nämlich aus der Ausgabe 1/94, in der im übrigen die artverwandten Spiele Flashback und Aladdin unter die Lupe genommen wurden.

Level	Code
2	4NNGBB4
3	G4GGBB4
4	44GNBBB
5	GN4NBB4
6	4N4GBBB
7	G4XGBBB
8	44XNBB9

9	GNG4BB4
10	4NGXBBB
11	G4NXBBB
12	44N4BB9

Super Bomberman (SNES)

Hans-Harald Klietmann (erst 73!) sucht nach Levelcodes für dieses Spiel. In der Ausgabe 10/93 (Mensch, das waren noch Zeiten!) haben wir entsprechende Codes abgedruckt, jedoch kann dieses Exemplar nicht mehr nachbestellt werden. Deshalb führen wir die Codes noch einmal auf:

Level	Code
1-2	6502
1-3	4545
1-4	6514
1-5	2525
1-6	7564
1-7	2533
2-1	6052
2-2	4005
2-3	7042
2-4	3014
2-5	1023
2-6	2063
2-7	0034
3-1	5453
3-2	1405
3-3	2445
3-4	7419
3-5	4422
3-6	1462
3-7	2432
4-1	6154
4-2	5102
4-3	0142
4-4	2113
4-5	6123
4-6	2162
4-7	0135
5-1	1203
6-1	6655
6-2	3605
6-3	1642
6-4	2612

6-5	6622
6-6	3662
6-7	7632

Noch ein nützlicher Tip: Am Anfang eines Levels blinkt Bomberman für eine Weile. In dieser Zeit ist er unverwundbar. Legt Ihr nun gleich zu Beginn eine Bombe und sofort nach der Explosion schnell weitere Bomben, so könnt Ihr Euch für die Dauer der Unverwundbarkeit bombenderweise fortbewegen und dabei schon mal einen Großteil der Gegner in die Luft jagen. Ihr müßt nur rechtzeitig mit dem Bomben aufhören, nämlich noch bevor Bomberman das letzte Mal geblinkt hat.

Antworten

Breath of Fire II (SNES)

Iris Kolhof, Ausgabe 12/97:

Um andere Architekten Häuser bauen zu lassen, also alle Baumeister auswählen zu können, muß man den gesamten Dungeon durchforsten, nachdem Ray die Barrikade errichtet hat. Zerstört dabei alle Facehuggers, aber verschont die Dorfbewohner! Nach getaner Arbeit kehrt Ihr zu Ray zurück und verlaßt mit ihm den Brunnen. Sind alle Facehugger vernichtet, und habt Ihr mit allen Dorfbewohnern gesprochen, lassen sich die Baumeister bald anwählen.

Secret of Mana (SNES)

Sven Beltermann, Ausgabe 1/98:

Franz Jerabek kennt die Funktion des Kerkerraums in Aquarias Wasserpalaß. Nach dem Kampf mit Jabberwocky kann, muß aber nicht, der Ausgang aus dem Wasserpalaß verriegelt sein. Ist er verschlossen, so solltet Ihr im Keller die Schalter betätigen. Eine andere Nutzung ist nicht ersichtlich.

Sebastian, Ausgabe 12/97:

Franz Jerabek schreibt, daß Ihr acht Orbs für das Schwert haben

könnt. Normalerweise erhaltet Ihr sie vom König in Tanica. Per Action Replay kann man das Manaschwert allerdings auch schon früher nutzen. Die folgenden ARP-Codes aus TOTAL! 12/96 können auch mit einem ARP MK 2 benutzt werden, jedoch sollte man den Energie-Code mit Vorsicht genießen. Es kann zu Abstürzen kommen, wenn man das ARP vor einem Zwischen- oder Endgegner nicht ausschaltet.

7EE1 81BF	unendl. Energie
7ECC 6CBF	unendl. Geld
7ECF BX0Y	Waffen und Orbs bestimmen

X = 8	Klaue
X = 9	Schwert
X = A	Axt
X = B	Lanze
X = C	Peitsche
X = D	Bogen
X = E	Bumerang
X = F	Speer

Y = Anzahl der Orbs für die entsprechende Waffe (Beispiel: 7ECF B908 Mana Schwert)

7EE1 CXYZ Waffenlevel verändern

X = 0	Klaue, Schwert
X = 1	Axt, Lanze
X = 2	Peitsche, Bogen
X = 3	Bumerang, Speer

Y und Z = Y verändert den Level der erstgenannten Waffe, Z verändert den Level der zweitgenannten Waffe (Beispiel: 7EE1 C245 setzt den Level der Peitsche auf 4 und den des Bogens auf 5)

Super Mario RPG (SNES)

Ursula Villmann, Ausgabe 12/97:

Die fliegenden Koopas: Maik Schilling (23) rät, daß die fliegenden Koopas im Land's End zu finden sind. Dort solltet Ihr der Ameise folgen, bis oben rechts ein Weg erscheint. Dann seht Ihr an der Bergwand einen Hinweis: ‚climb here‘. Dann machen die Koopas eine coole Treppe ... Soweit die Hilfestellung von Maik, wir hoffen, daß damit alles geklärt ist.

Sven Beltermann, Ausgabe 1/98:

LUFIA II

- RISE OF THE
SINISTRALS

Special

TIPS &

Lufia (Lufia 2 - Rise of the Sinistrals/US) (SNES)

Wir haben die folgenden Tips jeweils mit einem bezeichnenden Titel überschrieben, damit Ihr schnell und einfach nach bestimmten Begriffen suchen könnt. Darunter findet Ihr die entsprechende Frage samt Antwort.



Ruby Icon in Dankirk

Wie soll es weitergehen, nachdem das Ruby Icon in Dankirk gestohlen wurde?

In der Nähe der Ruby Cave trifft Ihr auf einen Glasbläser, der Euch gerne mit einer Kopie des gestohlenen Icons aushilft.

Das Windmonster Craos

Wo und wann trifft man auf das Windmonster?

Das Windmonster befindet sich im Opferturm bei Narcysus. In einem Raum seht Ihr zwei große Pfeile auf dem Boden, diese Felder mit den Pfeilen müssen umgefärbt werden (Spieleberater, Seite 38), damit sich die jeweiligen Türen öffnen. Man kann dabei leicht übersehen, daß sich in der Mitte noch eine weitere Tür befindet, hinter der das Windmonster Craos anzutreffen ist.

Kapselmonster Dulan

Wo hält sich das Kapselmonster Dulan auf?

Um das Monster finden zu können,



müßt Ihr bereits das U-Boot haben und südwestlich von Pandoria damit auf Tauchstation gegangen sein. Bewegt Euch dann nach rechts zum Strudel, dort findet Ihr das Ungetüm und zwei Schatzkisten!



Mauer im Drachenberg

Wie kann man die Mauer im Drachenberg dauerhaft sprengen, ohne daß sie sich nach ein paar Schritten wieder schließt?

Die Mauer im Drachenberg sprengt Ihr am besten auf die folgende, nicht ganz unkomplizierte Art und Weise: Stellt Euch direkt vor die brüchige Wand, legt dort eine Bombe ab, geht einen Schritt nach



rechts und einen nach unten, legt wieder eine Bombe und geht zwei Schritte nach links! Dort legt Ihr noch eine Bombe und bewegt Euch nun einen Schritt nach oben und einen nach rechts, um erneut eine abzulegen. Dann macht Ihr einen Schritt nach rechts und platziert eine Bombe, nun nach links zum Ablegen und gleich noch einmal nach links, um die letzte Sprengladung zu legen. Nach dieser etwas umständlichen Prozedur öffnet sich die Mauer endlich.

Drachenberg bei Chadda, wachsendes Gras

Wie kann man das nachwachsende Gras im Drachenberg von Chadda mit den Feuerpfeilen nie-



derbrennen, ohne daß es erneut aus dem Boden sprießt?

Das Gras in der Drachenburg, Raum 15, wächst nach, sobald man sich bewegt. Wer viel herumläuft, hat keine Chance gegen das sprießende Grün anzukommen. Eine normale Drehung gilt bereits als Bewegung (quasi wie ein Schritt). Haltet Ihr also die R-Taste gedrückt und dreht Euch erst dann, so gilt die Drehung auf dem Fleck nicht als Bewegung! Die Gräser sollten in dieser Reihenfolge beschossen werden:

5	11	3/9
2/10	1	6/13
4	8/12	7

Drachenberg, Blöcke bewegen bzw. 'Das schwierigste Rätsel der Welt'

Wie verschiebt man die Blöcke bei der Frau mit dem 'schwierigsten Rätsel der Welt'? (Siehe Tabelle!)



Eierschwert und Eierring

Wie erhält man das Eierschwert und den Eierring?

Ihr sammelt die Dracheneier viermal ein und habt beim fünften Eintauschen die Möglichkeit, gegen den Eierdrachen (65.000 HP, fürchterliche Attacken) zu kämpfen. Siegt Ihr, so erhält der Besitzer bzw. der jeweilige Held durch den Egg Ring (Eierring) die maximale Stufe aller Ei-

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17			

Ausgehend von der Stellung 1 benötigt man maximal 16 Schritte, in denen die Blöcke wie angegeben verschoben werden müssen.

TRICKS

Helpline



dient dazu, daß der Held überall bekannt wird. Habt Ihr alle neun Iris-Items im Inventar, so erhaltet Ihr nach jedem erfolgreichen Kampf außerhalb der Ancient Cave die vierfache Menge an Erfahrungspunkten und Geld.

Ahnenhöhle, Anzahl der Stockwerke

Wie viele Stockwerke/Level hat die Ahnenhöhle?

Es gibt insgesamt 99 Etagen/Level. Am Ende trifft Ihr auf den Endgegner Master Jelly.

Master Jelly (Riesenblob), der Endgegnerkampf in der Ahnenhöhle (Ancient Cave)

Probleme beim Kampf mit dem Endgegner. Auf die Frage hin, ob Ihr kämpfen oder lieber nicht kämpfen wollt, antwortet Ihr, daß Ihr kämpfen möchtet. Der Riesenblob schenkt Euch dann Energie, statt welche abzuziehen. Schließlich schlägt er sich selbst und verschwindet mit den Worten: „Du hast zwar Energie, aber nicht genug Energie, mich zu schlagen.“ Danach könnt Ihr nur noch die Gotteshand benutzen. Wie geht es nun aber richtig?

Der Trick an der Sache ist folgender: Wenn man sich dem Kampf stellt, muß der Endgegner innerhalb von drei Kampfunden besiegt werden. Nur so wird man die erhoffte Belohnung erhaschen können. Einerseits wird von vielen Spielern die Zornattacke als bestes Mittel empfohlen, andererseits gibt es aber auch differenziertere Vorgehensweisen, den 10.000 HP starken Blob um die Ecke zu bringen: Greift in der ersten Runde mit besonders effektiven Spezialattacken an (z. B. mit Gades Blade / Octo Strike oder Old Sword, Myth Blade / Battle Cry, Fury). Benutzt auch ein starkes und aggressives Kapselmonster im ersten Kampf. Danach sollten „normale“ Attacken ausreichen, den Riesenblob zu vernichten. Ein anderer Vorschlag: Seid Ihr

beim Meister der Höhle (Master Jelly) angelangt, so ist es von Vorteil, mindestens auf Level 70 zu sein. Am besten bekämpft Ihr den Bösewicht mit der Donnermagie. Auch das Kapselmonster Avor eignet sich dafür, allerdings sollte es den Transformationslevel 5 erreicht haben und den Rutenschlag beherrschen. Empfohlen werden des weiteren als Spezialattacken auch Gorgon Rock oder Hidora Rock. Das Kapselmonster Sully soll auch sehr effektiv gegen den starken Fiesling sein.

Habt Ihr den Endgegner besiegt, erhaltet Ihr den Schlüssel für die Tür hinter dem Tresen in der Eingangshalle.

Final Floor der Ancient Cave, Master Jelly

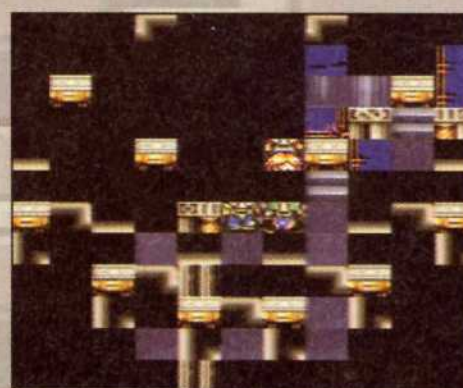
Wo ist der richtige Weg aus dem Final Floor der Ancient Cave?



In der US-Version gibt es an dieser Stelle einen grafischen Fehler (eventuell auch bei der PAL-Version), der Spielablauf wird allerdings nicht beeinträchtigt. Geht einfach geradeaus zum Podest in der Mitte! Dort erscheint der Master Jelly.

Ahnenhöhle, Truhen öffnen

Wie öffnet man die Truhen am Anfang der Ahnenhöhle (hinter der Theke)?



Diese Truhen erscheinen zusammen mit dem bekannten Grafikfehler (siehe Tip zuvor). Sie können nicht erreicht, also nicht geöffnet werden.

Stufe 5 für Kapselmonster

Wie bekommt man die Kapselmonster auf Stufe 5?

Ihr solltet die putzigen Tierchen auf einer niedrigen Stufe mit bestimmten Früchten füttern, auch wenn sie schon keinen Hunger mehr haben. Die Rückverwandlung funktioniert auch über diese Früchte. (Die Monster können auch zunächst auf Stufe 4 gebracht und dann erst mit den Früchten gefüttert werden.)

Kapselmonster	Frucht
Stufe 2:	
Flash (Light)	Dark Fruit
Darbi (Dark)	Holy Fruit
Stufe 3:	
Zeppy (Water)	Flame Fruit
Blaze (Fire)	Charm Fruit
Stufe 4:	
Jelze (Neutral)	Secret Fruit
Gusto (Wind)	Earth Fruit
Sully (Soil)	Breeze Fruit

Offene Fragen

Polschwert

Wo findet man das Polschwert?

Jute Helm, Südostturm

Wie kommt man an den Jutehelm, der sich in einer Schatzkiste im Südostturm von Tinkel befindet?

Donnerring, Nordgrotte

Wie kommt man in den Raum mit dem Donnerring?



Neue Menüpunkte

Wie erhält man die zwei neuen Menüpunkte?

Spielt Ihr das Spiel einmal komplett durch, so findet Ihr im Startmenü die neue Option „nochmal“. Wählt Ihr diese Option aus und spielt erneut durch, so erscheint der Punkt „geschenkt“ im Startmenü. Über diese Spielart kann nur die Ahnenhöhle gespielt werden, jedoch könnt Ihr Euch Eure Party selbst zusammenstellen.

Das achte Dragon-Egg

Wo liegt das achte Dragon-Egg versteckt?

Alle Fundorte der Dracheneier sind im Spieleberater verzeichnet. Wir und natürlich auch diejenigen, die Lufia zum Beispiel auf dem Flohmarkt erstanden haben, und somit eventuell ohne Spieleberater in den Kampf ziehen müssen, würden sich aber natürlich sehr freuen, wenn jemand die Fundorte genauer auflisten könnte. Schickt uns einfach Eure Notizen, Beschreibungen oder auch Skizzen zu!

Iris-Items (Iris Treasures)

Wozu sind die Iris-Items gut und wie viele gibt es davon?

Es gibt insgesamt zehn Items (neun Treasures und eine Trophäe vom Master Jelly), die auf Gruberia im Museum ausgestellt werden. Dies

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 + 1 Pad + Super Game Boy + Joystick + **19 Spiele**: SM World 1 + 2, DKC 1, Illusion of Time, Lufia, Zelda, Secret of Evermore usw., Tel.: 06373-6496, Norman

SNES + 2 Controller + 1 ASCII-Pad + 14 Spiele (z. B. SF Alpha 2, MM X2, Mystic Quest Legend, Yoshi's Island), Super Game Boy, VB DM 600, verkaufe Spiele auch einzeln, Tel.: 02325-45828, Matthias Schmiedel
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 Axelay, F-Zero, The Magical Quest, Parodius, S. Probotector, S. R-Type, S. Soccer, je DM 40, ASCII-Pad DM 20, Tel.: 0511-757780, Hans-Chr.

SNES mit 2 Pads und Super Game Boy mit Spielen: Batman Returns, Super Mario World, Int. Superstar Soccer Deluxe und 6 versch. Game-Boy-Spiele für DM 400, auch einzeln, Tel.: 0531-872938, Tobias



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 DM 120, NES DM 39, versch. SNES-Spiele: DKC II, Kampf u. Sport,

Joystick usw., NES-Spiele DM 25, suche Game Boy, tausche gegen Spiele, GB-Spiele DM 25, N64-Spiele zu verkaufen oder tausche, Tel.: 02553-6959, Ingrid

Verkaufe SNES mit 8 Spielen, z. B. Sparkster, Asterix & Obelix, True Lies, Summer Olympics usw. für DM 250, Tel.: 0651-63857, ab 20 Uhr, Heinz

Verkaufe SNES mit 2 Pads u. 2 Spieleberatern und die Spiele ISS Deluxe, Super Mario World 1 + 2, DKC 3, Street Fighter II, Street Fighter II Turbo, WWF-Raw usw., Preis VS, Tel.: 0531-2409157, ab 19 Uhr, Michi



SNES mit 10 Spielen, Super Game Boy mit 1 Spiel, Score Master, ASCII-Pad u. 2 normalen Controllern, us./jp-Adapter u. Spieleberatern, DM 400, Tel.: 02666-1727, Stefan

Verkaufe SNES + 2 Pads + 12 Spiele für DM 410, Tel.: 0711-5282797, Uwe

Verkaufe SNES + Controller für DM 115, Super Mario Kart DM 35, Super Mario World DM 20, Super Mario All-Stars DM 30, Super Game Boy DM 45, alle mit Verpackung und Anleitung, Tel.: 08221-30746, Alexander

Verkaufe Super Mario World DM 25, suche für N64 Intern. Superstar Soccer, zahle DM 70, Tel.: 04361-1238, Heinz



Verkaufe G. Forman-Boxen, Top Gear I, Phalanx (jp), Judge Dredd, PlayStation-Spiele: Impact Racing, J. Barzooka-Tone, TOTALI-Hefte kompl. ab 6/93, Mega Fun + Videogames ab '93, SNES-Pad, Tel.: 02501-58613, Jörg

SNES DM 900, Pitfall, RRR, Asterix, StarWing, Aladdin, je DM 45, SoE DM 50, 4 Super-Kampfspiele, Game-Boy-Games: Kirby's D., Batman, B. of Steel, Operatation C., Quarth, Raging Fighter usw., je DM 25, -Game Gear mit 6 Spielen DM 250, Tel.: 06187-91342, Katalin

Verkaufe SNES-Spiel Yoshi's Island für DM 60, Tel.: 03841-732266, ab 17 Uhr, Andreas

SNES + 2 Pads + Super GB + 5 SNES-Spiele, z. B. NHL 96, ISS Deluxe, DKC 2, SF II, SF II Alpha., alles für DM 200-300, Tel.: 034461-55613, ab 16 Uhr, Christoph

Verkaufe für SNES Super Mario World, Super Mario All-Stars (DM 40) und für N64 Turok (DM 80), alle mit Anleitung und Verpackung (außer SMW), Tel.: 03521-734970, Michael

Verkaufe SNES mit 5 Spielen (Terranigma, Battletoads in Battlemaniacs, Mario, Indiana Jones, Stunt Race FX), Preis: DM 160 VHB, Tel.: 05253-4530, Toni verlangen

Verkaufe SNES mit 1 Joypad, Super Game Boy und 9 SNES-Spielen, z. B. Earthworm Jim, Itchy und Scratchy, Sim City, Super Tennis usw., DM 500, Tel.: 035026-92678, Michael Schmidt



Für DM 40: DKC, Super Probotector, Mega Man X, Earthworm Jim, MQL, für DM 30: Revolution X, Plock, Terminator, Battletoads etc., habe eine komplette Sammlung! Bitte anfragen! Jessica Prax, Am Stöbersberg 17, 65510 Wallrabenstein

Verkaufe Illusion of Time ohne Spieleberater DM 50, Secret of Mana, Terranigma je DM 80, Return of the Jedi DM 40, Tel.: 06241-83593, nach 19 Uhr, Sabine

SUCHE

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 Final Fantasy III (us) und Breath of Fire II mit Anleitung und Verpackung, möglichst mit Spieleberater, Tel.: 02241-338954, Volker

Final Fantasy III, Demon's Crest, Mega Man X3, Tel.: 03998-361699, ab 19 Uhr, Hagen

Suche Mega Man X3 für SNES, es ist äußerst dringend! Tel.: 07940-2343, Marco

Suche Secret of the Stars, Robotrek, Breath of Fire I, T.: 03685-707227, Lutz

Dringend gesucht, für SNES Final Fantasy 1-5 (us), Sailormoon RPG, Mario RPG, ab 18 Uhr, Tel.: 09132-4286, Sven

Suche Breath of Fire I, wenn möglich, Zusendung per Nachnahme, Tel.: 02305-18538, Christian

Suche Final Fantasy IV, V oder VI, tausche auch, meldet Euch bitte unter Tel.: 039248-303, Andreas

Suche Final Fantasy III, zahle gut, Tel.: 07722-5243, Marc

Final Fantasy III, möglichst mit Anleitung sowie einen passenden Adapter, bitte melden unter Tel.: 06321-7226, Phillip

Suche Spieleberater für SNES, Alien 3, Tel.: 06029-5295, Peter

Suche Super SWIV und Test Drive II, Preis nach Vereinb., Anruf nach 19 Uhr, Tel.: 02821-18894, Alfons

Dringend suche ich irgendein Sailormoon-Spiel, zahle bis DM 120! Bin täglich erreichbar, Tel.: 06104-3104, Daniel, PS: Ruft bitte an!

Suche Sailormoon, X-Men, Castlevania X - Vampire's Kiss, verkaufe Batman und Robin, Final Fight 3, Alien 3 und andere Spiele, von DM 30-80, Tel.: 035451-91242, Marcel

Suche Sailormoon-Spiele für SNES, tausche, wenn nötig, gegen Lagoon, Castlevania IV usw., bitte meldet Euch unter Tel.: 0711-335194, Florian

Final Fantasy III, us., zahle gut oder tausche gegen Chrono Trigger, us., Tel.: 09621-673082, nach 16 Uhr, fragt nach Stefan

Suche Lagoon/dt. und Earthbound/us., biete je DM 100 + Porto, suche auch Brain Lord für DM 60, habe auch Spiele evtl. für Tausch, z. B. Drakkhen, Arcana, ISSD, Demon's Crest ..., Tel.: 0841-77213, Roland

Suche dringend Terminator 2 -

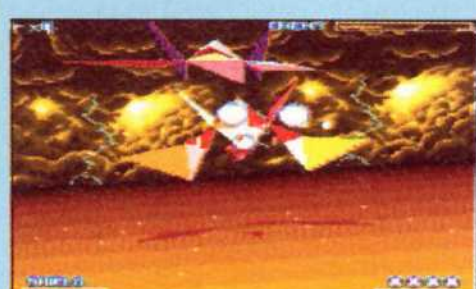


Judgement Day, egal, ob mit oder ohne Anleitung, zahle maximal DM 20, ruft an! Tel.: 08378-93180, ab 16 Uhr, Alex

Suche Metal Marines fürs SNES, Tel.: 05846-450, ab 18 Uhr, Joachim

Suche Action Replay 2 für SNES, Preis nach Vereinbarung, ruft an unter Tel.: 0941-85906, fragt nach Robert

Suche Sailormoon R und Sailormoon S und StarWing, Tel.: 0201-325945, Maik



TAUSCHE

Tausche/Verkaufe Kid Clown, T2, Plok, S. Ghouls 'n Ghosts, Daffy Duck, Asterix & Obelix, Micro Machines, Pink goes to Hollywood, Champions World Class Soccer, S. Tennis, DKC, Tel.: 05361-66879, Frank

Tausche Mega Man X2 gegen Mega Man X3, ruft an! Montag bis Freitag von 17 bis 19 Uhr unter Tel.: 0661-42923, fragt nach Mathias

NES

SUCHE

Suche NES-Klassiker: Zelda 1 + 2, Castlevania, Faxanadu, Startropics, Final Fantasy 1, Battle of Olympus u. a. RPG/Adventures! Tel.: 04321-42425, Sandro



GAME BOY

VERKAUFE

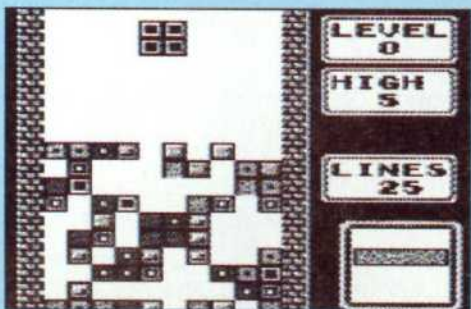
Game Boy mit Sammlung, Netz-Adapter, LightMax, Kopfhörer, Ver-

bindungskabel, Game-Boy-Tasche, verkaufe auch einzeln, Preis VB, Tel.: 04103-13721, Janko

Verkaufe für Game Boy, Tetris DM 5, Monster Truck DM 20, Kirby's Pinball Land DM 20, Super R. C. Pro-AM DM 20, Tel.: 06104-2005, Siljen



Verkaufe transparenten GB inkl. Box, mit Ladegerät und Akku, dazu das Schummelmodul Game Genie und die Spiele Zelda (ohne Anleitung) und Tetris, zusammen DM 140, Tel.: 06036-1729, Reinhilde



SUCHE

Suche Game-Boy-Spiel Dr. Mario, zahle gut! Tel.: 0911-503436, Hendrik

N64

VERKAUFE

Verkaufe für N64 Midway, Prü-

gelspiel (DM 120) und Memory-Card-Plus (DM 50), außerdem SNES + 2 Controller, Int. Superstar Soccer Deluxe (DM 100), Street Fighter Alpha 2 (DM 100), Tel.: 033746-72613, Stephan

Verkaufe Top Gear Rally und extreme-G für je DM 120 (beide us), suche Cruis'n USA (us), verkaufe auch diverse GB- und SNES-Spiele, Tel.: 08142-16425, Stefan

Verkaufe Mario Kart 64 DM 70, ISS 64 DM 110, Wayne Gretzky's 3D Hockey (neu) DM 105, alles in sehr gutem Zustand, Teamchef (PC-CD-ROM) DM 30, alles zzgl. NN + Versand, Tel.: 09433-1774, Martin

Verkaufe Super Mario 64, Turok, für je DM 60, Blast Corps für DM 80, würde auch tauschen, suche LylatWars, Mario Kart 64, Tel.: 03521-734076, Thomas



LylatWars (ohne Rumble Pak) für DM 70 + Nachnahme, ISS 64 für DM 100 + NN zu verkaufen, Achtung: nur mittwochs, 17-20 Uhr anrufen, Tel.: 02551-5756, Roman

Spiele für N64: Super Mario 64 DM 50, Wave Race 64 DM 60, Pilot Wings 64 DM 80, LylatWars inkl. Rumble Pak DM 110, ab 19 Uhr, Tel.: 05222-797592, Hermann

Mario Kart 64 zu verkaufen für DM 70 oder tausche gegen Spiele,

Diddy Kong Racing od. Bomberman 64, Boris Lenauer, Tel.: 05231-35161, 15-18 Uhr, es meldet sich 'Blumenmädchen'!!!

Verkaufe PilotWings 64 und Mario Kart 64 zu je DM 70 + NN, Tel.: 06241-77952, Arne



Achtung! Verkaufe Turok (PAL-Version) für nur DM 70, neu, in 1A-Zustand, verkaufe auch SNES-Spiele u. PlayStation-Spiele, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 0208-871321, Björn

Verkaufe extreme-G DM 90, Wave Race 64 DM 45, Mario 64 DM 40, PilotWings 64 DM 45, Memory-Card plus DM 20, Tel.: 02203-83611, René

Hexen (us.) DM 100 (NP 169) mit Poster oder tausche gegen Neuheiten, N64 (jp.) für DM 450, sämtliche PSX-Spiele (Neuheiten) für DM 60 + Versand, Tel.: 08171-61350, Stuart

Löse meine Sammlungen auf! Verkaufe TOTAL!-Ausgaben, ältere CDs, Spiele für PC (CD-ROM), SNES, N64, Liste bei Martin Priffling, Äußere Venedig 5, 92507 Nabburg, es lohnt sich auf jeden Fall!

Verkaufe Turok und Star Wars für je DM 90 + 50 % Versand + Cheats od. tausche je ein Spiel gegen Wayne Gretzky's 3D Hockey (kompl.), Preishandel, Tel.: 0365-7301463, ab 18 Uhr, Michael

Achtung! Wir nehmen keine veränderten oder ältere Gratis-Börsen-Formulare an. Jede Anzeige kostet fünf Mark. Schickt bitte ausschließlich Geldscheine oder Verrechnungsschecks! Die Redaktion behält sich vor, den Anzeigentext inhaltlich (Es dürfen keine indizierten oder beschlagnahmten Titel enthalten sein.) und sinngemäß (bei rechtlichen Unklarheiten) entsprechend zu korrigieren. Unleserliche Spieletitel sowie dubiose (Gratis-)Angebote und zweideutige Textpassagen fliegen ersatzlos raus.

BÖRSEN-FORMULAR

NUR 5 DM

- ☐ VERKAUFE
- ☐ SUCHE
- ☐ TAUSCHE

Bitte in Druckschrift und mit Leerzeichen schreiben!

NAME

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ Super Nintendo
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Nintendo⁶⁴
- ☐ Hardware & Zubehör
- ☐ Sonstiges

Eine Kleinanzeige (maximal sieben Zeilen mit je 25 Anschlägen) **kostet fünf Mark**. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriösität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. **Die Adresse oder Telefonnummer samt Name muß im Anzeigentext stehen.**

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!

Verkaufe oder tausche Mario + Berater und Wave Race, je DM 50, Turok DM 60, Blast Corps DM 70 sowie Midway-Prügler + alle Moves DM 90 oder alles zusammen für DM 300, Tel.: 0351-214134, Andreas

Verkaufe/Tausche/Suche Spiele und Zubehör für Nintendo⁶⁴, Tel.: 02666-1727, ab 18 Uhr, Stefan

SUCHE

Kaufe Konsolen + Neuheiten + Sammlungen für GB, SNES, N64, PSX, MD usw., einfach anrufen unter Tel.: 0641-970436, Monika

Achtung! Suche (fast) alles (Konsolen + kompl. Sammlungen + Neuheiten + Zubehör) für N64, SNES, NES, GB + Sony PSX, einfach anrufen, Tel.: 0641-970424, Kirsten

Suche N64 mit Spielen od. günstiges Super Nintendo od. Game Boy mit Spielesammlung, suche auch dringend FF1-3, Chrono Trigger und andere RPGs sowie NES-Spiele! Ruft an! Tel.: 05543-592, Sabine

Suche WCW vs. NWO für das Nintendo⁶⁴! Zahle bis DM 80! Tel.: 06104-3104, Daniel



Achtung! Suche dringend N64-Spiele, ruft bitte an! Tel.: 05136-85355, ab 16 Uhr, Kai

Suche Mario RPG (us.) für SNES, verkaufe DDK Racing und Mischief Makers, Tausch bevorzugt (auch 2 gegen 1), Tel.: 089-3232702, Florian Zeindl

Blast Corps, Hexen 64, nur mit Spieleberater und Hülle, Tel.: 06202-780175, Danny

TAUSCHE

Tausche Star Wars: S.o.t.E. mit Komplettlösung gegen Turok oder Wave Race, möglichst in Thüringen und Selbstabholer, Tel.: 034671-63305, ruft bitte schnell an, Christian

Tausche FIFA 64 (PAL) und Clay Fighter 63 1/3 (PAL) gegen San Francisco Rush (PAL oder us), Tel.: 06032-85029, ab 18 Uhr, Marc

Tausche Turok (PAL, dt) gegen Turok, US-Version, Tel.: 09364-4948, Frederik



Tausche/Suche Cheats, Tips und Tricks, tausche und verkaufe NBA Hangtime VB DM 100, Bomberman 64, FIFA 64, alle PAL, DM 90 und ca. DM 30-40, ab 20.01.98, Tel.: 069-513693, Nicole

TOTAL!-Ausgaben 7/93-11/95 + 6/96 = 29 Ausgaben, Superpro 2/94-2/95 = 11 Ausgaben, Fun Vision 12/93-12/95 = 21 Ausgaben gegen GoldenEye 64 + ISS 64, Tel.: 06771-7383, Holger

HARDWARE

VERKAUFE

SNES + 22 Spiele, 2 Pads, 2 ASCII-Pads, 1 Scoremaster, 1 US-Adapter u. Super Game Boy für DM 1200 Verhandlungspreis, suche ISS 64, biete LylatWars, täglich ab 20 Uhr, Schweiz, Tel.: 0041-55-4407255, Sascha

SUCHE

Kaufe/Tausche N64, SNES, PSX, Saturn, 3 DO, Neo•Geo, CD-Sammlungen, auch mit Konsole, einfach anrufen, Postweg 100 % seriös und schnell, oder hole es ab, Tel.: 0711-546362, Tekin

Virtual-Boy-Spiele sind gesucht, z. B. Red Alarm, Mario Clash, Panic Bomber, Wario Land usw., biete bis DM 35, bitte ruft an! Tel.: 07143-31322, ab 19.30 Uhr, samstags ab 16 Uhr, Dennis



SONSTIGES

VERKAUFE

Verkaufe ältere Ausgaben von TOTAL!, Club Nintendo Magazin und Nintendo FunVision (Jahrgänge 1993-1997), Liste anfordern! C. Schulze, Postfach 16, 16348 Bogensee

Verkaufe Mega Drive mit Streets of Rage, NHLPA Hockey '93, Sonic the Hedgehog, Mega Games I, 2 Joypads, kompl. DM 250 od. gegen N64 mit Mario 64 evtl. 2 Joypads VB, Tel.: 0211-152598, Jean

Löse meine Sammlungen auf! Verkaufe TOTAL!-Ausgaben, ältere CDs, Spiele für PC (CD-ROM), SNES, N64, Liste bei Martin Prifling, Äußere Venedig 5, 92507 Nabburg, es lohnt sich auf jeden Fall!

Ältere CDs (Singles, Alben), hauptsächlich ab '95 und für PC (CD-ROM), Fußball(manager)-Spiele, ISS 64, Mario Kart 64, Wayne Gretzky's, Liste bei Martin Prifling, Äußere Venedig 5, 92507 Nabburg



Liga-Manager 6.0, die Profiligaverwaltung für Windows (PC-CD-ROM), Programm (beliebig viele Ligen), fast ungebraucht (NP DM 98) für DM 59 (zzgl. NN + Versand), ISS 64 DM 110, Tel.: 09433-1774, Martin

SUCHE

Stop! Suche dringend N64 + Sony PSX mit Spielen, kaufe auch Konsolen + Sammlungen + Zubehör für SNES, NES, GB + MD, bitte meldet Euch unter Tel.: 0641-970424, Kirsten

Suche billige PSX-Konsole ohne Spiele, Hexen 64 für DM 99 zu verkaufen, ebenfalls sämtliche PSX-Spiele für DM 60, GB + 7 Spiele für DM 229, Tel.: 08171-61350, Stuart

Ich suche dringend Virtual-Boy-Spiele zu günstigen Preisen, ich tausche verschiedene Konsolen-Spiele, Tel.: 089-5703768, Thommy

Suche Secret-of-Mana-2-Soundtrack, Final-Fantasy-VI-Soundtrack, Demon's Crest (SNES-Spiel), Tel.: 06152-81778, Pascal

TAUSCHE

Wer tauscht Turok (dt) gegen Turok (uk)? Gebe noch ein Gratis-GB-, NES-, MD- oder SNES-Spiel dazu. Suche Bomberman 1 plus Vierspieler-Adapter, habe Hefte von Video Games und Gamers, Tel.: 03542-45264, Steffen

Kaufe/Tausche N64, SNES, PSX, Saturn, 3 DO, Neo•Geo, CD-Sammlungen, auch mit Konsole, einfach anrufen, Postweg 100 % seriös und schnell, oder hole es ab, Tel.: 0711-546362, Tekin

Aktuelle Liste indizierter Spiele

Folgende Spiele sind von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) indiziert bzw. beschlagnahmt und dürfen nicht beworben und Jugendlichen unter 18 Jahren zugänglich gemacht werden. Aus diesem Grund werden diese Spiele nicht in den Kleinanzeigen genannt. Aufgrund der aktuellen Gesetzgebung sind die genannten Titel automatisch für alle Systeme indiziert (mit den genannten Ausnahmen).

Area 51	GT Interactive
Black Belt	Ariolasoft/SEGA
Cannon Fodder	Virgin Interactive
Castle Wolfenstein	Muse Software
Dark Forces	Softgold
Die Hard-Arcade	FOX Interactive
Die Hard Trilogy	FOX Interactive
Doom	ID Software
Doom II -	
Hell on Earth	ID Software
Duke Nukem 3D	3D Realms
Final Doom	ID Software
Fire Power	Microillusions
Flying Shark	Taito
Golden Axe	Virgin Games
Green Beret	Imagine
Killer Instinct	Stadlbauer Marketing
Killing Time	3DO Company
Lethal Enforcers	Konami
Lethal Enforcers II -	
Gun Fighters	Konami
Loaded	Gremlin Interactive
Mad Dog McCree	American Laser Games
Mad Dog II -	
The Lost Gold	American Laser Games
Mercs	Mega-Trade
Mortal Kombat	Acclaim
(die Indizierung bezieht sich nicht auf den GB)	
Mortal Kombat II	Acclaim
(die Indizierung bezieht sich nicht auf den GB)	
Mortal Kombat 3	Williams
(die Indizierung bezieht sich nicht auf den GB)	
Mortal Kombat Trilogy	Midway
Narc	Ocean Software
Projekt Overkill	Konami
Quake	ID Software
Rambo III	Sega Enterprises
Re-Loaded	Gremlin Interactive
Robocop II	Ocean Software
Shadow Dancer	Leisuresoft
Smash T.V.	Bomico
Super Double Dragon	Tradewest
The Chaos Engine	Laguna Videogames
Total Carnage	Midway/Black Pearl Software
Virtua Cop	Sega Deutschland
War Gods	GT Interactive
Wolfenstein 3D	Apogee Software
Zero Tolerance	Accolade Europe

Hamburg

ECS
VIDEOGAMES AND MORE

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

PHILIPS
Nintendo
GAME BOY
GAME GEAR
SEGA
IBM - PC
CD-ROM

0541-
66016
66017

NATRUP STR. 20
49076 OSNABRÜCK
Fax.: 0541-66015

Video und Computergames

München

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
ANTENNENWEICHE original dt	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 69,90
CONTR. Verlängerungskabel	DM 19,95
GAMEBUSTER Schummelmod. dt	DM 98,00
INTERACTOR Rucksackvibratordt	DM 79,00
LENKRAD LX-4 mit Rumble* dt	DM149,00
RUMBLE PAK m. 256k Memory dt	DM 44,00
RUMBLE PAK LX-4 Tremor dt	DM 29,00
Spieleberater S. Mario 64 dt	DM 24,80
Blast Corps kpl. dt	DM109,00
Bomber Man 64 dt	DM 89,00
Chameleon Twist dt	DM119,00
Clayfighter 63 1/3 dt	DM139,95
Cruis in USA dt	DM 89,90
Dark Rift dt	DM129,00
Diddi Kong Racing dt	DM 89,00
Extreme G dt	DM139,90
F1 Pole Position dt	DM109,00
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
James Bond 007 dt	DM149,95
John Madden dt	DM124,00
Lamborghini 64 dt	DM129,00
Lylat Wars+Rumble Pak kpl. dt	DM129,00
Mischief Makers dt	DM 88,90
Multi Racing Championship dt	DM129,00
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 89,90
Star Wars: Shadows of... dt	DM109,95
Super Mario 64 kpl. dt	DM 89,00
Super Mario KART 64 dt	DM 89,00
Top Gear Rally dt	DM139,00
Turok -uncut- pal. dt	DM129,00
Wargods dt	DM139,95
Waverace 64 kpl. dt	DM 89,00
Wayne Gretzky's 3D Hockey dt	DM129,00
WCW vs. NWO dt	DM129,00
Yoshi's Story* kpl. dt	DM109,00

SUPER NINTENDO	
FIFA 98 WM Qualifikation dt	DM 84,00
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
Fifa 98-WM Qualifikation kpl. dt.	DM 89,00
Nascar 98 kpl. dt.	DM 89,00
Steep Slope Sliders dt.	DM 94,00

SONY PLAYSTATION	
Playstation kpl. + Demo CD	DM284,00
Adidas Power Soccer 2 dt.	DM 89,00
Command&Conquer 2 kpl. dt.	DM 99,00
Cool Borders 2 kpl. dt.	DM 89,00
Final Fantasy VII kpl. dt.	DM104,95
Deathtrap Dungeon kpl. dt.	DM 89,00
Nightmare Creatures dt.	DM 89,00
Tomb Raider 2 kpl. dt.	DM 89,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
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

Hamburg

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

Konsolen hat der Erwin
alle, sie steht zu Haus in einer
Halle. Und die Spiele kauft er meist,
wenn er um die Erde reist.
Zubehör aus erster Hand
kriegt er billig vom Versand.
Auch die TOTAL! darf nicht fehlen,
denn sie hilft ihm schon beim Wählen.
Infos, Tests und Tips&Tricks,
ausgelassen wird da nix,
alles liest er gierig prompt,
sobald die neue TOTAL! kommt.
Werden will er hundert Jahre,
und hat er auch graue Haare,
fröhnt er seinem Hobby stetig,
immerfort und
möglichst ewig.

Ob die TOTAL! auch im Jahre 2008 noch erscheinen wird, können wir nicht mit absoluter Sicherheit garantieren, fest steht aber schon, daß es die 3/98 am 6. März beim Zeitschriftenhändler gibt.

Action fürs N64

Während die Entscheidung, ob die Hubschrauber-Action *Wild Choppers* in Deutschland erscheinen wird noch nicht gefallen ist, befindet sich das japanische Jump&Run *Goemon* schon auf dem Weg in hiesige Gefilde. TOTAL! wird Euch natürlich alles Wissenswerte über die beiden Games berichten. Außerdem: Wie prügelt es sich mit *Fighters Destiny*? Die Wertung in der kommenden Ausgabe beantwortet diese Frage aufs Ausführlichste.



Wild Choppers (N64)



Fighters Destiny (N64)



Goemon (N64)

Yoshi im Test

In der kommenden Ausgabe werdet Ihr die ganze Wahrheit über Yoshi's Story erfahren. TOTAL! prüft das 2D-Game fürs N64 derzeit auf Herz und Nieren. Ob Nintendo ihr Versprechen gehalten hat, den Schwierigkeitsgrad und Umfang des Games für die westliche Welt zu erhöhen – die fundierten, ultimativen Ergebnisse werden Euch Gewißheit bringen.

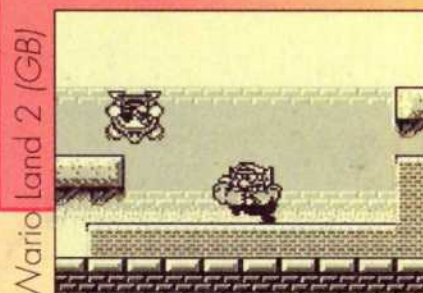


Yoshi's Story (N64)



Game Boy im Aufwind

Es sieht ganz danach aus, als würde es sich lohnen, den Game Boy bald mal wieder aus der Schublade hervorzuholen. Mit Monopoly und Wario Land 2 dürfte gut gemachter Spielspaß auf kleinem Screen ins Haus stehen. Die März-Ausgabe wird Euch bei der Entscheidung helfen, welches Modul Ihr Euch zu Ostern wünschen könnt.



Wario Land 2 (GB)



Monopoly (GB)

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

Grafik: Arne Bahruth, Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Heineke Vogt
Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremilza Verlagsvertretung,
Behringstraße 28a, 22765 Hamburg
Tel.: 0 40/39 92 32 10, Fax: 0 40/39 92 32 99
Anzeigenleitung: Torsten Weber (ViSdP)
Anzeigenkoordination: Bettina Boltz
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. Lüneburg
Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: Infogrames/Ocean

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 Kommanditgesellschaft
ist alleinige Inhaberin aller Rechte an „TOTAL!“ –
das unabhängige Magazin, die als Marke und
Warenzeichen beim Deutschen Patentamt
geschützt sind.



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,-

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL 29,-
REXI DT. HUND 19,-
POCKET MAX DT. HUND 29,-

NINTENDO 64

ANTENNENKABEL	39,-
ANTENNENKABEL ORIG.	49,-
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,-
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)	
CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO	59,-
(INKL. MEMORY CARD 0,25MEG)	
GAME BUSTER	109,-
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 PACK	29,-
BLAST CORPS	114,-
BOMBERMAN 64	89,-
CHAMELEON TWIST	119,-
CLAYFIGHTER 63 1/3	139,-
CRUISIN' USA	89,-
DARK RIFT	129,-
DIDDY KONG RACING	89,-

EXTREME G	139,-
F1 POLE POSITION 64	99,-
FIFA 98 WM-QUALIFIKATION	134,-
FIGHTER'S DESTINY (FEB)	129,-
G.A.S.P. (MÄRZ)	149,-
GOEMON MYSTICAL NINJA (MAR)	149,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129,-
LAMBORGHINI 64	129,-
LYLAT WARS (STARFOX 64)	139,-
MIT RUMBLE PAK	
MARIO KART 64	89,-
MISCHIEF MAKERS	89,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	119,-
NAGANO WINTER OLYMP. (JAN)	144,-
NBA PRO 98 (FEB)	139,-
NFL QUARTERBACK CLUB '98	139,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY (FEB)	129,-
PILOTWINGS 64	109,-
SAN FRANCISCO RUSH	129,-
SNOWBOARD KIDS (FEB)	89,-
STAR WARS	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TETRISPHERE (MÄRZ)	89,-
TOP GEAR RALLY	139,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	99,-
WAVRACE 64	89,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98 (FEB)	129,-
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,-
YOSHI'S STORY (MÄRZ)	109,-

SUPER NINTENDO

CASPER	109,-
DONKEY KONG COUNTRY 3	129,-
FIFA 98	84,-
HARVEST MOON	99,-
KIRBY'S GHOST TRAP	49,-

SUPER NINTENDO

LAMBORGHINI	89,-
LOST VIKINGS 2	69,-
LUCKY LUKE	119,-
SUPER MARIO WORLD - CLASSICS	64,-
WILLIAMIS ARCADE'S 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,-
BUST A MOVE 2	69,-
DONKEY KONG CLASSICS	44,-
DONKEY KONG LAND 3	64,-
DSCHUNGELBUCH - CLASSICS	44,-
GOEMON (FEB)	59,-
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,-
TUROK	49,-
WWF SUPERSTARS 3	64,-

ANGEBOT DES MONATS

64 Power 12/97:
86%

F1 Pole Position 99,-

WINTER-ANGEBOTE

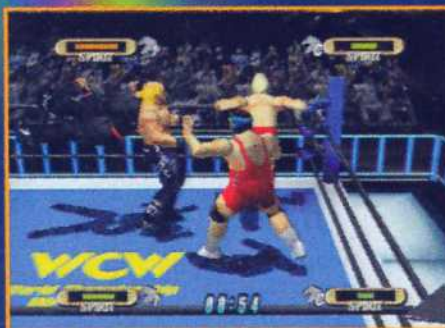
Turok (N64) 99,-	Multi Rac. Champion 119,-
Int. Sup. Soccer 64 129,-	Hugo 2 57,-



Yoshi's Story (März) 109,-



FIFA 98 (N64) 134,- (SN) 84,-



WCW vs NWO: World Tour 139,-



Nagano Winter Olym. 144,-

JETZT NEU!



WINTER-ANGEBOTE:

TUROK (N64)	99,-
HUGO 2 (GB)	57,-
MULTI RACING CHAMP. (N64)	119,-
INT. SUPER. SOCCER 64 (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.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/57 16 02

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland

Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Nagano Winter Olympics'98 is an Official Licensed Product of the Olympic Winter Games Nagano'98 © 1993 NAOC™. Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigt Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74



NAGANO WINTER OLYMPICS'98 GOLDRAUSCH

Der echte Thrill – bis ans Limit.
Die Herausforderung: 16 Länder treten in den 12 ultimativen Disziplinen an. Der Eiskanal wird zur weißen Hölle, die Schanze zum Katapult und die Skier zu den Brettern, die die Welt bedeuten: halsbrecherische Aktionen in atemberaubendem Motion Capturing.
Wie in Nagano ist die Konkurrenz unerbittlich: bis zu drei Rivalen lauern gleichzeitig auf einen Fehler. Hals und Beinbruch.
Das offiziell lizenzierte Spiel der Olympic Winter Games Nagano'98 für PlayStation und Nintendo64 – Let the games begin!



WWW.KONAMI.COM