

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO 64

SUPER NINTENDO

GAME BOY

Specials

- Reportage: N64-Importspiele und Adapter
- Fun für Vier: ~~Reckin' Balls (N64)~~
- Die Simpsons ~~verspielt~~

Tests & Infos

- Yoshi's Story (N64)
- Fighters Destiny (N64)
- Nagano Winter Olympics '98 (N64)
- Wild Choppers (N64)
- Timon & Pumbaa (SNES)
- Wario Land 2 (Game Boy)
- Acclaim Sports Soccer (N64)



GAME BOY CAMERA NINTENDOS GENIESTREICH



SPIEL

LIVE VON DER NÜRNBERGER

WARENMESSE

BANJO & KAZOOIE, F-ZERO X UND ZELDA 64

■ TESTS

■ INFOS

■ NEWS

■ TIPS&TRICKS

X-PLAIN
VERLAG

03

4 393036 806804

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Asterix dt 59.00



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 97 GO.ED	dt	89.99
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
Lucky Luke	dt	114.00
Marvel Super Heroes	dt	59.99
NBA Live 97	dt	99.99
NHL Hockey 96	dt	109.00
NHL Hockey 97	dt	99.99
Power Ranger 2	dt	89.99
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 Pigs	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00

Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00



Game Ma. 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
Super Game Boy	dt	99.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

Kostenlos!



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

GAME BOY

Aladdin	dt *	44.99
Battle Toshinden	dt	44.99
Bust a Move 2	dt	59.00
Castlevania Legends	dt	59.00
Die Maus	dt	69.00
Donkey Kong Land 3	dt	64.99
Dschungelbuch	dt	44.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	59.00
Hercules	dt	64.99
Hugo 2	dt	59.00
James Bond 007	dt	69.00
König der Löwen	dt	44.99
Lamborghini	dt	54.99
Monopoly	dt	59.00
Pocket Bomberman	dt	44.99
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Schlümpfe 3	dt	64.99
Super Mario Land 4	dt *	64.99



Tamagotchi	dt	64.00
Tetris Plus	dt	44.99
Turok	dt	44.99
Waterworld	dt	49.00
Zelda Classic	dt	44.99

Sonderangebote

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 Camera Gelb	dt *	99.00

Game Boy Camera Grün	dt *	99.00
Game Boy Camera Lila	dt *	99.00
Game Boy Camera Rot	dt *	99.00
Game Boy Pocket Gelb	dt	119.00
Game Boy Pocket Netz	dt	29.99
Game Boy Pocket Pink	dt *	119.00
Game Boy Printer	dt *	99.00
Licht & Lupe Pocket	dt	19.00
Linkkabel GB Po/CI	dt	24.99
Linkkabel GB Pocket	dt	24.99

NINTENDO 64

Alien 4 dt * 149.00



Bomber Man 64	dt	89.00
Cats and Rats	dt *	139.99
Clayfighter 63 1/3	dt	139.99
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
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
Lylat Wars	dt	139.00
Multi Champ. Racing	dt	124.99
Nagano Olympics W.98	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

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

Olympic Hockey 98	dt *	134.99
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
Top Gear Rally	dt	149.00



Turok	uk	109.00
Turok	dt	109.00
Wayne Gretz. Hockey	dt	129.00
WCW World Wrestling	dt *	144.00
Wild Choppers	dt *	139.00
WWF Warzone	dt *	149.00
Yoshi's Story	dt *	94.00

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	29.99
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Game Buster	dt	104.99
Gamekiller	dt	64.99
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+Rumb.	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 inkl.Memo	dt	39.00
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 Pad 2m	dt	19.99
Verlängerung Pad 5m	dt	24.99
Yoshi's Story Sp.Be.	dt *	24.00

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

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

• Vorbestellung möglich.

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

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

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

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

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

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

Mit Volldampf zurück

64DD, Saturn 2, PlayStation 2 – die nächste Hardware-Generation ist das Lieblingsthema der Gerüchteküche. Doch bekanntlich wird nichts so heiß gegessen, wie es gekocht wird, schließlich sind alle Geräte noch Zukunftsmusik. Nintendo beteiligt sich zwar auch an dem Wettrennen ins nächste Jahrtausend, hat aber im Gegensatz zur Konkurrenz noch ein weiteres As im Ärmel: den Game Boy. Das tragbare Fossil ist mittlerweile zum VW-Käfer der Videospielbranche avanciert und läuft und läuft und läuft. Mit der neuen Game Boy Camera demonstriert Nintendo nun wieder einmal, daß man originelle Ideen quasi patentiert hat. Leider ist das Gimmick mit 200 DM inklusive Printer nicht gerade billig, aber auch keinesfalls überteuert. Weniger erfreulich hingegen ist das unwiederbringliche Ableben des SNES. Hoffen wir mal, daß *Timon & Pumbaas Spielesammlung* nicht Nintendos letzte Veröffentlichung für den 16-Bitter ist, denn dies wäre wirklich eine Beleidigung für die ehrwürdige Konsole. Aber Spiele mit Disney-Lizenz haben sich ja schon immer gut verkauft ...

Geradezu erschreckend ist auch die Planlosigkeit bezüglich der kommenden Nintendo⁶⁴-Games. Da hat man nun mit *Banjo & Kazooie's Great Adventure*, *F-Zero X* und last but certainly not least *The Legend of Zelda – The Ocarina of Time* die interessantesten Spiele im Programm, und Nintendo kann immer noch keine Termine nennen. Dabei ist die Anzahl der N64-Besitzer in

den vergangenen Monaten enorm gewachsen. Shigeru Ota, der Geschäftsführer von Nintendo of Europe, konnte anlässlich der Nürnberger Spielwarenmesse stolz die aktuellen Zahlen verkünden. 700.000 N64-Besitzer gibt es in Deutschland (Stichtag 31.12.97), inklusive der an den Handel verkauften Konsolen konnte man innerhalb von zehn Monaten 850.000 Geräte absetzen. An dieser Stelle folgt dann in alter Tradition der Hinweis, daß der erfolgreichste Mitbewerber (Wer mag das nur sein?) 24 Monate gebraucht hat, um diese Zahl zu erreichen. Eine kleine Sensation fand sich versteckt in der Presseerklärung Nintendos: „... daß Nintendo mit der revolutionären 64-Bit-Maschine nicht nur seine klassischen Zielgruppen, sondern zusätzlich ganz neue Fans erreicht – insbesondere unter den jungen Erwachsenen. Heute sind mehr als 40 % der Nintendo-Fans älter als 15 Jahre und damit außerhalb der traditionellen Nintendo-Zielgruppe.“ Aha, das ist ja interessant. Da hat man wohl in der Vergangenheit nicht richtig aufgepaßt. Heimlich, still und leise etabliert sich das N64 bei einer älteren Zielgruppe, und keiner hat's gemerkt. Zumindest sind das rosige Aussichten für all jene, die mit der Knuddelgrafik vieler Spiele nichts anfangen können, denn diese Erkenntnis wird bei zukünftigen Produktionen natürlich Beachtung finden. Doch ganz gleich, wie sich die Situation entwickelt, alle Infos darüber erfahrt Ihr wie immer in TOTAL!



E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

Titelthemen:

Wild Choppers (N64)54

Nürnberger Spielwarenmesse:

Banjo & Kazooie's Great Adventure (N64), F-Zero X (N64), Zelda - The Ocarina of Time (N64)

Game Boy Camera8

Specials/Reportagen/Infos:

Import-Reportage58

Reckin' Balls (N64)28

Die Simpsons56

Wild Choppers

Mit dem Helikopter gegen Rambo



54

Nürnberger Spielwarenmesse

Kann die heimische Spielwarenmesse mit den großen dieser Welt mithalten? TOTAL! hat für Euch einen intensiven Blick auf die Neuigkeiten im Videospiegelmarkt geworfen

6



Yoshi's Story

Nintendos fruchtiges Dino-Abenteuer

32



SPECIALS

Die Simpsons und die Videospiele56

MESSE-NEWS

Nürnberger Spielwarenmesse6
Game Boy Camera und Printer8

NEWS

1080° Snowboarding16
Acclaim Sports Soccer15
All-Star Baseball '9918
Banjo & Kazooie's Great Adventure12
Bio Freaks18
Cruis'n World21
NBA Courtside19
NBA Pro '9819
Mike Piazza's StrikeZone20
Turok 221
Zelda - The Ocarina of Time14

REPORTAGEN

Import - Spiele aus einer anderen Welt58
Warum eigentlich ein Import-Spiel kaufen? Lohnt sich der Umbau der Konsole oder tut's auch ein Adapter? Wir berichten umfassend zum Thema Import, PAL und NTSC, Zubehör etc.

PREVIEWS

Nintendo⁶⁴

Reckin' Balls28

TESTS

Nintendo⁶⁴

Fighters Destiny46
Nagano Winter Olympics '9849
NHL Breakaway 9838
Robotron 6440
Wild Choppers54
Yoshi's Story32

SNES

Timon & Pumbaas Spielesammlung45

Game Boy

Monopoly52

TIPS & TRICKS

Action-Replay-Codes69

Helpline70

Nachdem wir in der vorigen Ausgabe schwerpunktmäßig Rollenspieler geholfen haben (*Lufia-Special*), folgen nun wieder neue Fragen und Antworten zu allen möglichen Spielen. Aufgrund der zahlreichen Zuschriften haben wir die Helpline auf vier Seiten ausgedehnt.

Shorties64

RUBRIKEN

Abonnement27

Alles, was Ihr für ein Abo benötigt, erfahrt Ihr auf dieser Seite.

Börse78

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 ein Börsenformular, das einfach auszufüllen ist und zur Veröffentlichung eingeschickt werden kann.

Editorial3

Händlerregister81

Heftshop77

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

Impressum82

Leserbriefe22

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-Charts42

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.

TOTAL!-Intern44

Auf dieser Seite geben wir unsere persönlichen Meinungen zu aktuellen Spielen wieder. Das Ganze ist nicht bierernst gemeint und auf keinen Fall mit den Wertungen auf den Testseiten verbunden. Außerdem veröffentlichen wir ab und zu lustige In- und Out-Listen rund um Euer Lieblingsthema.

Vorschau82

Die ganze Welt der Import-Spiele

58

Adapter oder Umbau, PAL oder NTSC, 50 oder 60 Hertz? Wir führen durch den Dschungel der Inkompatibilitäten



Fighters Destiny

46

Hier könnt Ihr Punkte gutmachen



Kämpfen einmal ganz anders: In den Begegnungen zählen Punkte, und neue Moves können erspielt werden

Nagano Winter Olympics '98

49

Höchstleistungen im eisigen Nagano



Don't drink and drive! Die Disziplinen erfordern viel Aufmerksamkeit, wollt Ihr zu den Besten gehören

Zubehör

74

Lenkräder, Pads, Memory Cards und mehr im aktuellen Zubehörttest

Zu einem Rennspiel gehört für so manch einen Genre-Fan auch ein vernünftiges Lenkrad. Wir sind für Euch mit zwei Exemplaren über diverse Teststrecken gejagt





Aus aller Welt trafen sich im Februar Spielebegeisterte, Händler und Fachpresse in Nürnberg, um die 49. Spielwarenmesse zu besuchen. Mit dabei war natürlich auch Nintendo. Auf satten 1000 Quadratmetern präsentierte Big N alle Neuheiten rund ums N64. Echten Anlaß zum Staunen gab jedoch der Kleinste von Nintendo, denn mit dem Game Boy werdet Ihr demnächst viel, viel mehr tun können, als z. B. das bald erscheinende *Wario Land 2* zu spielen. Die GB Camera hat das Zeug zum genialsten Spielzeug des Jahres. Auf den folgenden Seiten berichten wir ausführlich über dieses Wunderwerk der Technik. Was Konami, Mindscape, Infogrames/Ocean und Ubi Soft für die Spieler dieser Welt in der Mache haben, verrät Euch dieser Bericht. Und nun schaut selbst, was wir alles für Euch aufgestöbert haben ...

Nintendo

Den größten Stand im Videospielbereich hatte Nintendo auf der Messe zu bieten. Dennoch gab so manches Accessoire am Stand Anlaß zum Schmunzeln. So etwa auch eine riesige Wand, auf der sich massig viele Umverpackungen von N64-Spielen fanden, von denen in Deutschland höchstens gerücheweise die Rede war, wie etwa *Mega Man 64* oder *Donkey Kong 64*. Selbst Titel, die noch nie auf einer Release-Liste aufgetaucht sind oder gar komplett gestrichen wurden (so wie *Freak Boy* von Virgin) waren dabei. Hat es Nintendo wirklich nötig, Software-Vielfalt fürs N64 vorzutäuschen? Tatsächlich wurden jedoch nur vier Spieleneuheiten präsentiert: *Banjo & Kazooie's Great Adventure*, *The Legend of Zelda: The*

Ocarina of Time, *F-Zero X* und *Wario Land 2 - Bad Boy is back* für den Game Boy.

Für Euch gibt es jedoch zumindest von *Zelda* und *F-Zero* nichts Neues zu vermelden, denn es wurden exakt die gleichen Versionen wie schon in Japan auf der Space World gezeigt (vgl. TI 1/98). *Banjo & Kazooie* dagegen hatte diesmal gleich sechs spielbare Level zu bieten. Einen ausführlichen Bericht zu dem absoluten Jump&Run-Überflieger findet Ihr auf Seite 12 in dieser Ausgabe. Leider war nichts in bezug auf einen früheren Erscheinungstermin (spätestens am 20. Dezember) der kommenden Hits zu erfahren. *Zelda* soll im Spätherbst auf den Markt kommen und *Banjo* eventuell im September, mit viel Glück aber sogar noch vor den Sommerferien.



Das 64DD wurde lediglich in folgendem, aufschlußreichen Nebensatz erwähnt: „Vor allem aber setzt Hiroshi Yamauchi auf die Entwicklung völlig neuer Spielgenres, wie sie z. B. das Nintendo⁶⁴ und das kommende Diskettenlaufwerk 64DD ermöglichen.“



Game Boy

Während das SNES mittlerweile nicht mehr nur dem Untergang geweiht, sondern für Nintendo längst gestorben ist, erlebt der Game Boy einen glorreichen Aufschwung. Durch das lustige Jump&Run *Die Schlümpfe im Alptraumland* (erschieden im Januar, Test in TI 11/97, unter dem Titel: *Die Schlümpfe 3*, Fazit: 2+) wurde die beliebte Trilogie endlich komplettiert. Sechshunderttausendmal verkauften sich die ersten beiden Teile mit den zipfelbemützten Comiczwergen. Schlumpf Hefti blieb als einziger vom Bann des bösen Zauberers Gurgelhals verschont, der alle anderen blauen Freunde in sei-

ne Alpträume verbannt hat. Der Held muß in die nächtlichen Erlebnisse seiner Freunde schlumpfen, um sie zu befreien. Seine abenteuerliche Reise führt

Die Schlümpfe im Alptraumland



Hefti unter anderem durch eine gruselige Bibliothek, einen tiefen Brunnen und zu einem fernen Planeten, der so manches Rätsel aufgibt.



Weiterhin wurde der Titel *The Little Mermaid* für den Game Boy präsentiert, in dem Ariel, die kleine Meerjungfrau, die Hauptrolle spielt. Ursula, des Bösen mächtig, hat alle Un-

terwasserbewohner verhext, und nur Ariel kann sie befreien, indem sie ihre menschliche Gestalt aufgibt und sich wieder in eine Nixe verwandelt. Das Jump&Run hat fünf unterschiedliche Welten zu bie-

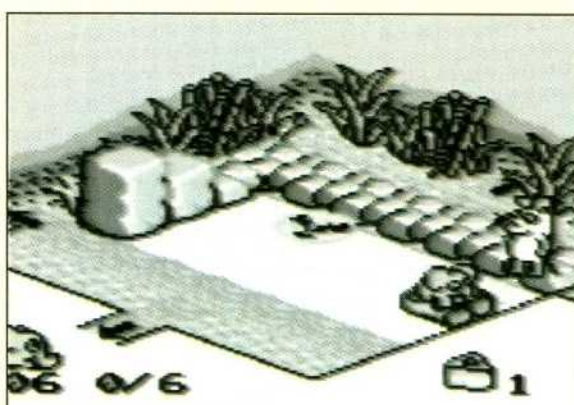
ten und soll im kommenden Juni im Zuge der Disney Classic-Serie erscheinen.

Zwei weitere absolute Zeichentrick-Größen haben die Ehre, auf dem Game Boy ein Gastspiel zu geben: *Die Maus* und ihr Freund, der blaue Elefant. Seit 26 Jahren schon sind die beiden allsonntäglich im Fernsehen zu bewundern, und unter ihren Fans finden sich genauso viele Kinder wie Erwachsene. Aus diesem Grund bezeichnet Nintendo *Maus meets Game Boy* (Test in TI 11/97, Fazit: 2-) auch als Familienspiel. In isometrischem 3D steuert Ihr beide Figuren gleichzeitig über die Bildfläche, da eine ohne das Zutun der anderen nicht zum Ziel kommen kann – wie in der *Sendung mit der Maus*. Die beiden haben fünf Welten mit über 150 Spielgebieten auf der Suche nach der Ente zu durchstreifen. Jedes der Areale bietet dabei eine

ganz eigene Aufgabenstellung. Mal müßt Ihr eine bestimmte Anzahl Früchte einsammeln (Yoshi läßt grüßen!), an anderer Stelle sollt Ihr aus einem Sumpf die Einzelteile eines Fahrrades herausfischen. Auch Waagen müssen ins Gleichgewicht gebracht, Bücher

sortiert oder Puzzles zusammengesetzt werden. Zusätzlich erschweren Euch Fallen das Vorwärtskommen im Spiel. Dafür werdet Ihr jedoch auch mit sechs hübschen Zwischensequenzen für bestimmte Spielabschnitte belohnt.

Die Maus

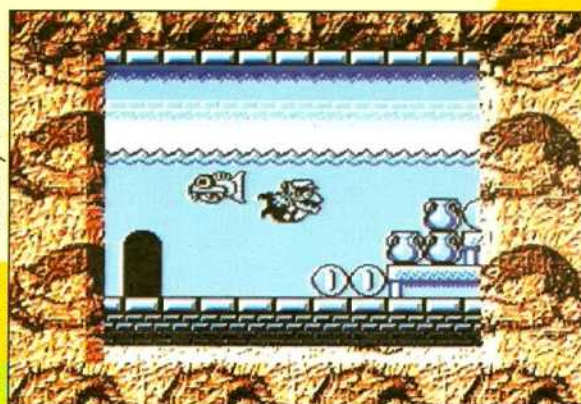




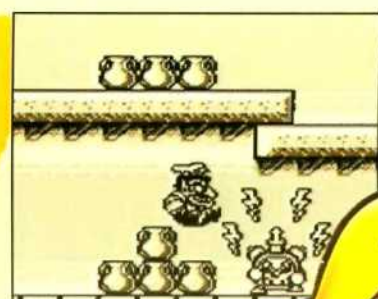
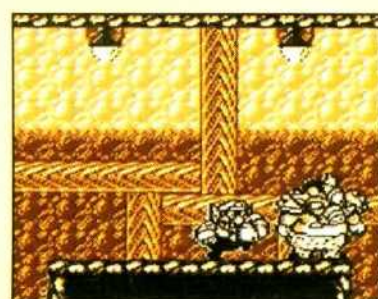
Den folgenden GB-Titel haben viele von Euch mit Sicherheit heiß herbeigeseht. *Wario Land 2 – Bad Boy is back* wird für so manchen eine harte Nuß werden. Der Vorgänger *Wario Land – Super Mario Land 3* verkaufte sich in unseren Gefilden immerhin vierhundertfünzigtausendmal. Die Optik des ersten Teils hat sich bewährt und wird auch beim zweiten Teil des beliebten Jump&Runs beibehalten. Nur für Wario selbst hat sich diesmal das Blättchen komplett gewendet. Denn er bekommt es bei Nintendos zweitem Streich selbst mit allerlei Bösewichtern zu tun. Kapitän Syrop und seine Gefolgschaft, die Black Sugar Piraten, sind in Warios Schloß eingedrungen und haben seine eigenen Fallen verstellt. Nun ist Marios übler Doppelgänger in der mißlichen Lage, seine eigenen Sicherheitsvorkehrungen überlisten zu müssen, und zudem die Verbrecherbande wieder vor die Tore des Schlosses zu befördern. Für die Lösung seiner kniffligen Aufgaben hat „Little W“ allerlei Fähigkeiten

zu bieten. Er springt, rennt, rollt, rutscht, schwimmt und wirft Gegenstände durch die düsteren Gänge seiner eigenen vier Wände. Selbstverständlich ist Wario auch mit einer Gegner-Angriffs-Funktion ausgestattet. Bei der Wahl der Level wird Euch im zweiten Teil große Freiheit gelassen, ein lineares Durchspielen ist kein Muß. Absolut ungewöhnlich: Wario kann nicht sterben! Er wird zwar geplättet, in einen Zombie verwandelt, dick wie der Kanzler etc., doch dies kann ihm auch nützlich sein. Alles weitere sowie einen ausführlichen Test gibt's in der nächsten TOTAL!. Eine frohe Kunde haben wir auch bezüglich des kleinen Bombenlegers zu vermelden. In den nächsten Tagen kommt *Pocket Bomberman* für den GB auf dem Markt, Fans sollten zugreifen.

Wario Land 2 – Bad Boy is back



WARIO LAND 2



Game Boy Camera

Noch vor den großen Ferien wird das Prachtstück der Game-Boy-Palette erscheinen, die Game Boy Camera. Wenn diese Neuerscheinung auch künftig zu den kleinsten Hardware-Produkten Nintendos gehört, laßt Euch sagen: Dieses Ding ist einfach das Größte! Statt des üblichen Moduls wird eine Fotolinse in den Schacht gesteckt, und schon seid Ihr in der Lage, alles mögliche abzufotografieren. Ob Ihr Euren Lehrer oder vielleicht Omas Hund auf den Bildschirm bannt, bleibt völlig Euch überlassen. Mittels eines Suchers (wie bei einer Videokamera) könnt Ihr die jeweilige Szene erst einfangen, um sie später per Knopfdruck festzuhalten. Die mit der genialen Minikamera gemachten Fotos könnt Ihr mit verschiedenen Rahmen verzieren (sogar ein Briefmarkenformat ist vorgesehen) und 30 davon im Speicher ablegen.

Doch das Allerbeste kommt erst noch. Jedes Bild kann mit einem Malprogramm bearbeitet werden. Null Problemo also, Eurem Pauker eine Warze auf die Nase zu zaubern oder Omas Hund ein katzenähnliches Aussehen zu geben. Selbst neue Hintergründe könnt Ihr in die Fotos einbauen oder sie sogar drehen und wenden. In einem Auswahlmenü finden sich zusätzlich Glupschaugen, Schnurrbärte, Hasenohren, alles eben, um andere Menschen auf den Bildern zu veralbern. Mit einer Stempelfunktion lassen sich sogar die bisher nur in Japan erhältlichen *Pocket Monsters* auf den Bildern verewigen.

Die Frage, ob dies auch in Deutschland so sein wird, bleibt offen. Vielleicht wäre es schlauer, die Tierchen durch bekannte Mario-Charaktere zu ersetzen, denn bisher kennt hierzulande noch keiner die kleinen Monster.

Aus den gespeicherten, aneinandergesetzten Bildern läßt sich sogar ein Minifilm basteln, den Ihr immer wieder anschauen könnt. Oder aber Ihr setzt Euer Gesicht in das integrierte Game & Watch-Spiel ein und zockt mit Euch selbst eine Runde.

Das Sahnehäubchen ist jedoch der separat erhältliche Game Boy Printer. Der Drucker ist etwa so groß wie der GB selbst und gibt Euch die Möglichkeit, die Bilder auf Thermo-Klebpapier an Ort und Stelle auszudrucken. Anschließend müßt Ihr die Rückseite nur noch (wie eine Briefmarke) anfeuchten, und schon könnt Ihr Euren ‚verwarzten Lateinlehrer‘ in der ganzen Schule aufhängen, sorry, ankleben.



Zusätzlich ist in der Camera ein Soundprogramm integriert, mit dem Ihr Eigenkompositionen kreieren könnt. Eigentlich klingt dies irritig, bedenkt man, daß die Keksdose ohnehin nur quäkige Piepser von sich geben kann. Allerdings zeichnet ein Soundprogrammierer von Nintendo mit für die Game Boy Camera verantwortlich, der zum Beispiel die Musik für *Super Mario Land* komponiert hat. Für jeweils 100 DM sollen Camera und Printer ab Juli in Deutschland erhältlich sein.



Mit dem integrierten Malprogramm läßt sich selbst aus Sandra und Klaus noch etwas Interessantes machen



Game Boy Camera und Printer

Genaue Details sind aber noch zu klären, z. B. wieviel Druckerpapier (eine Rolle 150 Bilder) dabei sein wird, oder ob die Camera wie in Japan in den Farben Rot, Blau, Grün und Lila-transparent zu haben sein wird. Wahrscheinlich ist aber, daß die Camera in den gleichen Farben ausgeliefert wird, die man auch vom Game Boy her schon kennt. By the way: Den GB gibt's demnächst in Pink!

Pocket Monsters

In Japan sind die vielseitig verwendbaren Figuren schon der absolute Kult. Vieles deutet daraufhin, daß Spiel und Zeichentrickfilm zu Weihnachten nach Deutschland kommen. Doch noch gibt es keine Angaben, welcher Sender sich der Serie annehmen wird.



Mischief Makers



Tetrisphere



PilotWings 64



Bomberman 64



Blast Corps



Mario Kart 64



Cruis'n USA



Snowboard Kids



Wave Race 64



LylatWars



Star Wars - Shadows of the Empire



Yoshi's Story



Super Mario 64



Diddy Kong Racing

Nintendo⁶⁴

Was Nintendos 64-Bitter angeht, hatte der Nintendo-Stand nichts Neues zu bieten – jedenfalls nichts, was aufmerksamen TOTAL!-Lesern nicht schon längst bekannt ist. Leider gab es auch zu *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time* und *F-Zero X* keine Infos, die wir Euch nicht schon in TOTAL! 1/98 bzw. 2/98 weitergegeben haben. Alles Wissenswerte zu *Banjo & Kazooie* findet Ihr im vorliegenden Heft auf den Seiten 12 und 13, denn dieser Titel ist so großartig, daß er zwei eigene Seiten verdient hat. Aber natürlich soll Euch nichts vorenthalten werden, deshalb nachfolgend die auf der Videowand präsentierten N64-Spiele:



Titel	Test in TOTAL!	Fazit
Blast Corps	08/97	2+
Bomberman 64	11/97	2
Cruis'n USA	05/97	3-
Diddy Kong Racing	12/97	1
LylatWars	10/97	1
Mario Kart 64	06/97	1-
Mischief Makers	11/97	2
PilotWings 64	03/97	2+
Snowboard Kids	02/98	3
Super Mario 64	02/97	1
Star Wars - Shadows of the Empire	03/97	2
Tetrisphere	02/98	1-
Wave Race 64	04/97	1-
Yoshi's Story	03/98	2

SNES

Sorry, Leute, aber für das gute, alte SNES gab es auch auf dieser Messe nichts zu sehen. Diese Konsole ist wohl endgültig für Nintendo ge-

storben. Zwar wurde dem 16-Bitter in stillem Gedenken in der hinteren Ecke des Big-N-Standes noch eine Wand mit Verpackungen gewidmet, doch dies ist auch schon alles. Wie üblich bietet Nintendo die

Möglichkeit, die Spielesammlung relativ günstig zu komplettieren. *Sim City* wird neu in die Classic-Serie aufgenommen, *Super Metroid* soll demnächst folgen.

Infogrames/Ocean

Titel wie *Die Schlümpfe*, *Asterix & Obelix*, *Tim und Struppi*, *Spirou* und, natürlich nicht zu vergessen, *Lucky Luke* kommen aus dieser Ecke. Ob für den Game Boy oder das SNES, in Sachen Zeichentrick klappte die Versorgung mit Spielen stets hervorragend. Für die beiden Hits *Hugo 2* (Test in T! 11/97, Fazit: 2-) sowie *Matthias Sammer Soccer* (Test in T! 6/97, Fazit: 2+) ist ebenfalls Infogrames zu danken.

Das Unternehmen beglückte Euch bereits im vergangenen Jahr mit N64-Produktionen wie dem ungewöhnlichen Jump&Run *Chameleon Twist*

(Test in T! 11/97, Fazit: 2+) und *Multi-Racing Championship* (Test in T! 11/97, Fazit: 2-). Ocean zeichnet für das Prügel-Game *Fighters Destiny* (Test in der vorliegenden Ausgabe ab Seite 46) verantwortlich. *V-Rally* wiederum kommt, ebenso wie die eingangs erwähnten Comic-Umsetzungen, von Infogrames aus Frankreich. Dieser Titel war bisher nur für die PlayStation erhältlich und heimste in Fachkreisen höchstes Lob ein. Ab Juni soll das erfolgreiche Rennspiel auch für den Game Boy zu haben sein. In Schwarzweiß könnt Ihr dann dem Offroad-Rennsport auf 20 verschiedenen Strecken in zehn Ländern

nachgehen. Zudem ist eine weitere Version für das N64 geplant, ob die jedoch noch vor Jahresende erscheinen wird, bleibt offen.

Außerdem steht mit dem zweiten Teil von *King of Fighters* Nachschub für den Game Boy auf der Release-Liste. Den Jump&Run-Sektor will man im 3. Quartal mit *Jest* (siehe News in dieser Ausgabe) und *Space Circus* (N64) und 1999 mit *Lucky Luke* bereichern.

Das spektakuläre *Mission: Impossible* (TOTAL! berichtete mehrfach, geplant für das 3. Quartal) wartet ebenfalls auf Euch, in dem Ihr mit dem digitalen Tom Cruise „unmögliche Missionen“ zu bestehen habt. Statt einer spielbaren Version wurde von diesem Titel jedoch nur ein Videoband gezeigt. Doch was darauf zu sehen ist, verspricht nicht nur Fabelhaftes, sondern kann sich mit *GoldenEye 007* von Rare grafisch durchaus messen.



Chameleon Twist



Multi-Racing Champ.



Fightlers Destiny



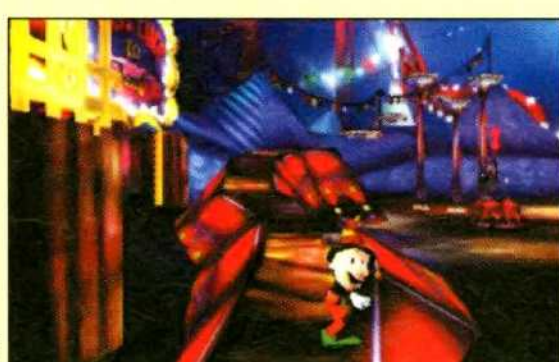
Mission: Impossible



Space Circus



V-Rally



Jest



Mindscape



Ratten können sich schnell zu einer Plage ausweiten, fragt mal in Hameln nach – die Menschen dort wissen das nur zu gut. Doch der Rattenfänger von Hameln hat nun schon lange das Zeitliche gesegnet, und die Katzen auf die-

ser Welt haben seinen Job übernommen. Genau in deren Rolle soll Ihr in Mindscapes neuem Game *Rats!* schlüpfen, um die Wohnung eines Freundes von den unliebsamen Zeitgenossen zu befreien. Das Arcade Adventure präsentiert sich in einem witzigen Cartoon-Stil, soll mit bis zu vier Leuten spielbar sein und im Herbst dieses Jahres erscheinen.



Rats!

Konami

Anlässlich der diesjährigen Olympiade entschied sich Konami, für *Nagano Winter Olympics '98* eine Lizenz zu kaufen. So seid Ihr nun in der Lage, auf dem N64 die verschiedensten Disziplinen an realen Austragungsorten auszuüben. Mehr über das winterliche Treiben sowie einen Test findet Ihr in dieser TOTAL! ab Seite 49. Des weiteren dürfen Basketball-Fans dieser Tage mit *NBA Pro '98* rechnen. Konami will, so die Pressemitteilung, mit diesem Highlight

der XXL-Sport-Reihe einen weiteren Kaufgrund für das N64 liefern. Mit dem Absatz des bald erscheinenden Prügel-Games *Deadly Arts* (ehemals *G.A.S.P!*, ein genauer Termin steht noch nicht fest) wird es Konami hinsichtlich Oceans glänzendem Konkurrenztitel *Fighters Destiny* sicher nicht leicht haben. Außerdem sind die N64-Titel *Goemon*, *Castlevania 3D* und *Hybrid Heaven* für dieses Jahr in der Planung. Besonders *Goemon* (vgl. T! 10/97) dürfte einer der interessantesten Titel für Jump&Run-Fans in 1998 werden. Das Spiel bestach schon beim Preview mit der

japanischen Version vor allem durch die glasklare Sprachausgabe, tolle Musiken und einwandfreie Zwischensequenzen. Im Game selbst wimmelt es nur so von witzigen Ideen und Charakteren. In Japan genießt *Goemon* unter den Kids schon längst absoluten Kultstatus. And last but not least stehen *Castlevania Legends* und *Goemon* für den Game Boy auf dem Plan des Software-Herstellers. Genaue Termine waren aber auch für die Mini-Module noch nicht in Erfahrung zu bringen.



Castlevania 3D



Goemon



Deadly Arts



NBA Pro '98



Hybrid Heaven



Deadly Arts



NBA Pro '98

Ubi Soft

Aufgepaßt, die Firma Ubi Soft hat ein ganz heißes Eisen für das N64 im Feuer. Die Playmobil-Figuren sollen nämlich bald in digitaler Form unter dem Namen *Hype - The Time Quest* auf dem Bildschirm erscheinen. Ihr werdet dann die bekannte Playmobil-Welt spielend erobern können, in der Ihr in eine mittelalterliche Ritterburg versetzt werdet. In der Rolle des Ritters Hype werdet Ihr in die Vergangenheit verbannt und tretet eine abenteuerliche Reise durch die Geschichte des Königreiches an. Leider steht bisher noch kein Termin zur Veröffentlichung dieser außergewöhnlichen Spielidee fest. Bilder gab es ebenfalls noch keine, da man sich erst kurz vor der Messe dazu entschloß, das Spiel überhaupt zu präsentieren. Noch in diesem Jahr soll das spacige Rennspiel *VR 3000* den



Tonic Trouble



Software-Markt bereichern. Im Jahr 3001 haben neun Supercomputer die Weltherrschaft übernommen. Die Rechner sind dermaßen weit entwickelt, daß sie sogar Gefühle simulieren können, und sich unter anderem tierisch langweilen. Deshalb erfinden sie eine virtuelle Welt, in die sie Menschen entführen und dazu zwingen, gegeneinander Rennen zu fahren. Um sich selbst bei Laune zu halten, lassen sich die Superhirne immer neue Rennmaschinen und Strecken einfallen. Das futuristische Rennen wird in 3D-Echtzeit ablaufen und eine Multiplayer-Option für bis zu vier Spieler bieten.

Eine Weltpremiere feierte der Action-Shooter *Buck Bumble* von Argonaut in Nürnberg. In Zusammenarbeit mit Nintendo zeichneten die Entwickler bereits für *StarWing* (SNES) und den Super FX-Chip verantwortlich. Als Biene kämpft Ihr gegen aggressive Wespen und Heerscharen mutierter Mörderinsekten. In 22 Missionen müßt Ihr riskante Flugmanöver in 3D-Um-

gebungen ausführen, bevor Ihr schließlich gegen die Wespenkönigin antretet. Auf der Messe wurde leider nur eine kurze Videosequenz des Games gezeigt, die sich grafisch jedoch exzellent präsentierte.

Ein witziges Stück aus der Schublade Action-Adventure hat Ubi Soft mit *Tonic Trouble* für das 3. Quartal angekündigt. Insgesamt 40 Charaktere ändern im Spielverlauf nicht nur ihr Verhalten, sondern sogar ihren Gesichtsausdruck und helfen der Hauptfigur Ed, seine Missionen abzuschließen. Um dies alles möglich zu machen, ließ man von 50 hauseigenen Entwicklern in 18 Monaten eine Engine erstellen, die allein vier Millionen Dollar gekostet hat. So wie es Neuigkeiten zu diesem aufwendig produzierten N64-Game gibt, werdet Ihr es sofort in TOTAL! erfahren.



Thorsten Keep-cool-Kapp, Ubi Soft



Acclaim

Acclaim ist eine der wenigen Firmen, die den Vorzug genießen, sich am Nintendo-Stand präsentieren zu dürfen. *Turok - Dinosaur Hun-*

ter oder *extreme-G* stammen aus dieser Software-Schmiede. Als Neuerscheinungen wurden *Reckin' Balls* (Näheres auf den Seiten 28-30), *Forsaken* (S. 14) und *Acclaim Sports Soccer* (S. 15) vorgestellt.

Außerdem ließ die Firma verlauten, daß im Dezember die Fortsetzung von *extreme-G* auf den Markt kommen soll.

**TOTAL!
NEU**

Banjo & Kazooie – Ein bärenstarkes Duo



Selbst bei Großaufnahmen werden die Figuren detailliert dargestellt



Banjo und Kazooie machen es richtig. Bevor sie in wenigen Monaten Ihr aufregendes Abenteuer bestehen müssen, gönnen sie sich noch etwas Ruhe

Bär Banjo und Vogel Kazooie schicken sich an, die Hauptfiguren eines der besten Videospiele aller Zeiten zu werden. Ursprünglich war Banjo & Kazooie's Great Adventure für November '97 angekündigt worden, doch wie bei Nintendo-Spielen inzwischen üblich, konnte dieser Termin nicht eingehalten werden. Mittlerweile heißt es, das Spiel werde Ende Juni in Amerika erscheinen, wann der Europa-Release stattfinden soll, darüber konnte und wollte Nintendo jedoch noch keine Angaben machen. Auf der Nürnberger Spielwarenmesse hatten wir die Möglichkeit, einen ausführlichen Blick auf ei-

ne sehr weit fortgeschrittene Fassung zu werfen, in der im wahrsten Sinne des Wortes der Bär los war. Sechs der insgesamt 16 Welten konnten in der bisher noch englischsprachigen Version angespielt werden. Sie tragen die Namen Mumbo's Mountain, Treasure Trove Cove, Clancers's Cavern, Bubble-Gloop Swap, Gobi's Valley und Mad Monster Mansion. Jede

dieser Welten wurde gänzlich anders gestaltet. Mumbos Mountain stellt die beiden Helden zum Beispiel vor das Problem, eine gigantische Ameise besiegen zu müssen. In Bubble-Gloop Swap schwimmt Ihr durch schlammige Gewässer und trifft dort auf einen riesigen Fisch, der aus Schrottresten besteht. Wie bei einem Wal befindet sich eine Öffnung zum Atmen auf der



Oberseite des Fisches, durch die Ihr in ihn hineinschwimmen könnt. Treasure Trove Cove ist ein Level, in dem es sowohl Wasser- als auch Landmassen gibt. Eure Aufgabe besteht darin, einen verlorenen Piratenschatz zu bergen, einer überdimensionalen Krabbe den Garau zu machen und auf die Spitze einer Bergkette zu fliegen. In Gobi's Valley gilt es, einen Baum mit frischem Wasser zu versorgen. Dieser kümmert beinahe vertrocknet vor sich hin, und zwar in einem tiefen Tal umgeben von brennend heißem Sand und Pyramiden. Mad Monster Mansion wirkt grafisch bisher am spektakulärsten. Banjo und Kazooie müssen sich einen Weg durch Spukhäuser und Labyrinthbahnen und sich dabei gegen Fledermäuse, Bienen und auch Geister zur Wehr setzen. Das oberste Ziel ist es, die Freundin von Banjo aus der Gefangenschaft eines Riesen zu befreien. Um voranzukommen, müssen verstreute Einzelteile eines Puzzles aus den diversen Leveln geborgen werden, die eine ähnliche Funktion wie die Sterne in Super Mario 64 erfüllen. Je nachdem welche Puzzleteile und wie viele Ihr ergattert habt, ver-



Ist das ein Freund oder ein Feind? Wie auch immer, die beiden Abenteurer dürften sich ihren Strandurlaub ein wenig anders vorgestellt haben



Rare beweist, daß sie nicht nur technische Wunder vollbringen kann, sondern auch zu mehr als außergewöhnlichen Charakterdesigns fähig ist



ändern sich die Level oder bisher unzugängliche werden freigelegt.

Dank des Voodoo-Hexenmeisters Mumbo-Jumbo kann sich das Duo an bestimmten Orten in andere Tiere, wie z. B. einen Käfer oder ein Krokodil, verwandeln, und auf diese Weise besondere Fähigkeiten nutzen. Dabei sind die



zwei Helden mit ihren 24 Bewegungsarten ohnehin sehr flexibel einsetzbar.

Laufen, schwimmen und fliegen sind genauso wenig ein Problem wie Stampfattacken, boxen, kriechen, mit Eiern schießen und dergleichen mehr. Um alle Puzzleteile zu ergattern, reichen vielseitige Bewegungsmöglichkeiten und Geschick allerdings nicht aus. Wer das Spiel erfolgreich beenden möchte, wird auch seine kleinen grauen Zellen einsetzen müssen. Einer Schildkröte mit frierenden Füßen müßt Ihr zum Beispiel auf selbige treten, damit sie diese in ihren Panzer einzieht. Nun werden die Füße warm und sie belohnt Euch mit einem Puzzleteil. Der gleiche Preis winkt



Abwechslungsreiche Welten, Grafik, Sound, Steuerung, Innovationen, Humor: bei Banjo & Kazooie's Great Adventure scheint einfach alles zu stimmen

Euch, wenn Ihr bei einem memoryartigen Spiel die korrekten Objekte den entsprechenden Karten zuordnen könnt oder beim Gläserücken die Botschaft der Geister richtig entschlüsselt.

Rare scheint sich nicht auf den Lorbeeren bisheriger Meisterwerke auszuruhen und jede Entwicklungssekunde voll auszunutzen. Es ist kaum zu glauben, mit wieviel Liebe zum Detail die Entwickler an diesem 128-MBit-

Modul arbeiten.

Die beiden Helden bewegen sich nicht nur durch einige der aufwendigsten Level der Videospielesgeschichte, sie sind auch stets für einen klasse

Gag zu haben. Immer wieder übernimmt der Rechner kurzzeitig die Kontrolle und sorgt mit kleinen Slapstick-Einlagen der Charaktere für Lacher (z. B. wenn Kazooie aus dem Rucksack schaut und Banjo ärgert, indem er ihn mit dem Schnabel am Kopf pickt oder ihm ein soeben gewonnenes Puzzleteil



aus den Händen stiebitzt). Manch einem mag der Stil vielleicht zu kindlich vorkommen, ganz so bonbonfarben und niedlich wie bei Diddy Kong Racing geht es allerdings nicht zu. Das Spiel erinnert eher an einen stimmungsvollen Zeichentrickfilm von Walt Disney.

Grafisch ist Banjo & Kazooie's Great Adventure bereits jetzt ein Meilenstein, doch auch spielerisch scheint uns ein echter Spitzentitel bevorzustehen. Wie es im Augenblick aussieht, könnte Rare mit diesem Titel Super Mario 64 vom Thron stoßen, ohne mit der Wimper zu zucken.



In jedem Level müßt Ihr fünf Vögel, zehn Puzzleteile und eine Münze finden und einsammeln. Mitunter helfen Euch andere Tiere bei dieser Aufgabe

TOTAL! NEU

Link, zwei, drei, vier



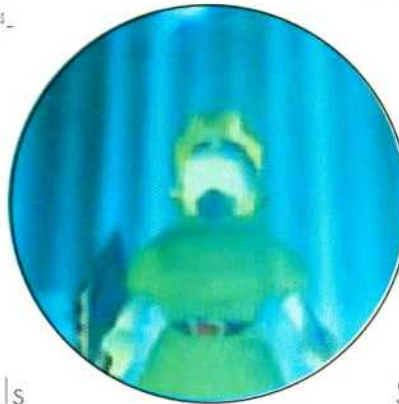
Um besser zu zielen, könnt Ihr in die Ego-Perspektive umschalten



Anfangs stehen Link nur weniger starke Waffen zur Verfügung



Keinem anderen Nintendo⁶⁴-Titel wird zur Zeit mehr entgegengefeuert als *The Legend of Zelda – The Ocarina of Time* (die Special-Charts stellen es mehr als deutlich unter Beweis).



Und während Nintendo of Europe auf der Nürnberger Spielwarenmesse lediglich die zweieinhalb Monate alte Version von der Space World präsentierte, werden in



Dieses Bild zeigt den jungen Link nicht etwa bei der Nahrungsaufnahme, sondern beim Spielen der 'Ocarina of Time', einer besonderen Tonflöte



Amerika bereits fleißig neue Bilder des kommenden Action-Adventure-Epos preisgegeben. Da Ihr wahrscheinlich nicht darauf warten wollt, bis unsere Großstheimer sich dazu durchringen, aktuelles Bildmaterial herauszurücken, sind wir kurzerhand durchs Internet gesurft und haben für Euch die interessantesten Screenshots ausgesucht. Diese wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten, zumal bis zur geplanten deutschen Veröffentlichung (laut Nintendo Spätherbst '98) noch einige Zeit verstreichen wird.

Mit etwas Glück steht uns für die TOTAL! 5/98 oder 6/98 bereits die japanische Vollversion zur Verfügung. Da aber bei Nintendo Verspätungen schon fast zum guten Ton gehören, können wir das nicht versprechen.



Welche Rolle das Triforce spielen wird, wurde noch nicht verraten

Kein Standardfußball von der Stange



Ob sich die Erfahrungen bei der Arbeit an *extreme-G* positiv auf Probes aktuelles Sportspiel auswirken, das weiß nur Projektleiter Darren Anderson allein. Unter seinen Fittichen entsteht im Hauptquartier von Probe ein wahres Mammutwerk in Sachen Spieloptionen. Der Stand der Entwicklung ist weit fortgeschritten, das Spiel mit dem hohen Realitätsanspruch steht kurz vor der Fertigstellung. Ganz im Stile eines ausladen-

den PC-Games mit seiner typischen Optionsvielfalt wird auch *Acclaim Sports Soccer* (Arbeitstitel) zu begeistern wissen. Angefangen bei der Farbe, Form und Länge der Haarpracht über die freie Benennung der Spieler und Teams bis hin zur direkten Einflußnahme auf die Einzelwerte jedes Sportlers bleibt nahezu kein Wunsch offen. In der Entstehungsphase gab es für die Programmierer an ihren Workstations sogar noch weit mehr Möglichkeiten, spielrelevante Eigenschaften zu modifizieren. Doch man besann sich auf eine vernünftige Höchstgrenze und übernahm nur die wirklich wichtigen und interessanten Editierfunktionen. Letztendlich werden selbst Fanatiker solcher Extras noch mit dem zufrieden sein, was die Endversion bieten soll.



Weiter hinten stehende Spieler benötigen weniger Rechenpower

Der Hi-Res-Modus (hochauflösende Grafik) wird gelungene Stadionatmosphäre vermitteln, das grafische Zuckerstückchen Hi-Res ist jedoch zugunsten einer höheren Spielgeschwindigkeit abstellbar. Die große Detailfülle und die selbstverständlich im Motion-Capture-Verfahren entstandenen Animationen lassen zusammen mit der originalgetreuen Optik viel erhoffen. Aufgrund der variablen Spielgeschwindigkeit wird gleichermaßen die Fraktion der Simulationspuristen und die Masse der Fun-Sport-Fans bedient. Auch technisch leistete Darrens Team ganze Arbeit. Um effektiv Rechenzeit einzusparen, griffen die Spezialisten zu einem Trick. Ursprünglich wurden alle darzustellenden Spieler mit einer Vielzahl von Polygonen auf den Schirm gezaubert. Je nach Spielsituation kam es deshalb zu einem immensen Rechenaufwand, sobald sich viele Fußballer gleichzeitig im Blickfeld tumelten. Verzögerungen oder gar Ruckeln sollte jedoch vermieden werden, und deshalb griff man auf eine Technik zurück, die Spieler in mehre-



Sieht aus wie echt: Der Nebel ist ausnahmsweise einmal gewollt

ren Stufen darstellt. Steht eine Figur weiter hinten (ist sie also kleiner als die Hauptakteure im Vordergrund), dann wird sie aus wesentlich weniger Polygonen zusammengebaut. Der optischen Qualität schadet das nicht, da sehr kleine Objekte in der Regel auch mit einer deutlich geringen Anzahl von Polygonen auskommen, ohne im Endeffekt klotzig oder unförmig zu wirken. Obwohl derzeit schon einige gute und mittelpträgige Fußball-Games für den 64-Bitter im Angebot stehen, solltet Ihr diesen liebevoll inszenierten Titel im Blick behalten. Nun zurück ins Studio ...



Am Rechner der Programmierer werden die Stadien mit dem Model Editor zunächst 'gezeichnet' und dann mit Texturen belegt

TOTAL! NEU

1080° Snowboarding - Schneekönig extrem



Der Schnee und die Schneespuren sehen absolut realistisch aus

Die 80%-Version des hitverdächtigen Wintersporttitels 1080° Snowboarding erstaunte bereits die Besucher der Tokioter Space World '97 im November vergangenen Jahres. Auf der Gamers Summit



Wenn Ihr in die Hocke geht (Z-Button gedrückt halten), beschleunigt Euer Fahrer. Gleichzeitig wird es jedoch schwieriger, das Gleichgewicht zu halten

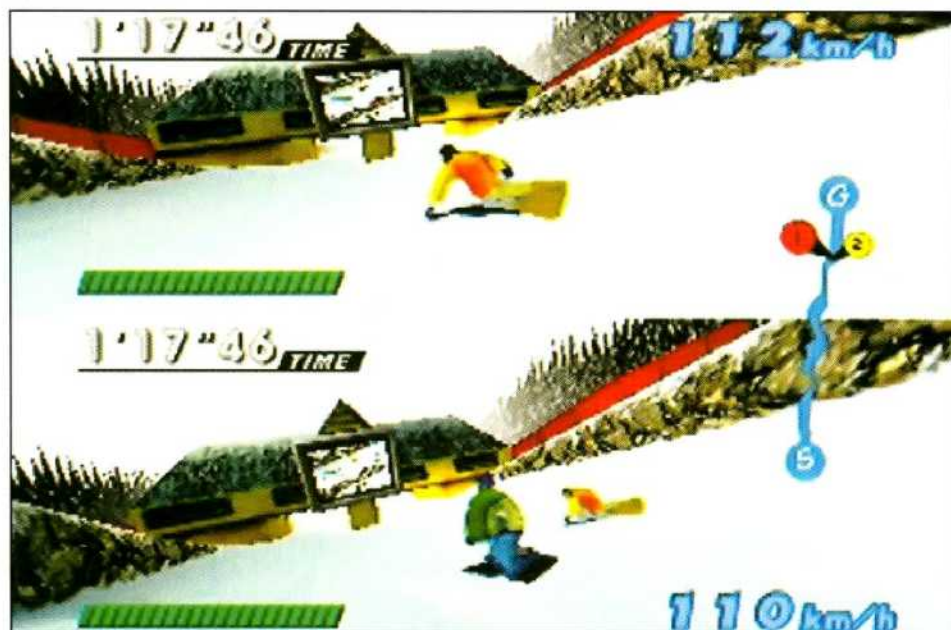
(Pressekonferenz im NoA-Hauptquartier in Redmont bei Seattle) wurde am 30.01.98 eine wesentlich fortgeschrittenere Fassung gezeigt, die auch die letzten Skeptiker verstummen ließ. Die Anzahl der spiel-

baren Strecken ist inzwischen von drei auf acht angestiegen, und auch der Zweispieler-Modus konnte ausprobiert werden. Trotz des hohen Detailreichtums lief dieser einwandfrei und ohne das kleinste Anzeichen von Geschwindigkeitseinbußen. 1080° Snowboarding hat das Potential zum echten Überflieger, der auch längerfristig begeistern kann. Dies liegt vor allem an der phantastisch genauen Steuerung und dem ausgeklügelten Streckendesign. Um die absolute Kontrolle über den eigenen Snowboarder zu ha-



ben, werdet Ihr reichlich trainieren müssen, in zehn Minuten läßt sich die Lenkung mit all ihren Facetten nicht erlernen. Der Bodenbelag (z. B. Eis, fest- oder Pulverschnee) hat großen Einfluß auf die Steuerung. Jede Berührung mit einem Objekt wirkt sich individuell aus, abhängig davon, wie schnell und in welchem Winkel man dieses anfährt.

Chefprogrammierer Giles Goddard hat ein starkes Team um sich versammelt, unter anderem einen Game-Designer, der bereits an der Entwicklung von Wave Race 64 beteiligt war. Die anderen Mitglieder sind zwar ebenfalls keine unbeschriebenen Blätter, haben an Nintendos Jet-Ski-Spektakel jedoch nicht mitgearbeitet. Der zweite Programmierer, Colin Reed, begann seine Karriere wie auch Giles Goddard bei



Der Zweispieler-Modus konnte auf der Gamers Summit erstmalig angespielt werden und hinterließ einen ausgezeichneten Eindruck



In 1080° könnt Ihr jede Menge abgefahrene Tricks vom Stapel lassen. Dabei ist es ganz egal, ob Ihr ein reguläres Rennen fahrt oder im Stunt-Modus seid



Der Charakter-Auswahlscreen befindet sich in einer stilgerechten Skihütte. Die Fähigkeiten der einzelnen Fahrer werden natürlich angezeigt



Die Hintergründe haben fast fotorealistische Qualität; die Steuerung ist ein Gedicht. 1080° ist das realistischste Snowboard-Spiel, egal für welche Konsole

Argonaut Software und wirkte maßgeblich an *Stunt Race FX* (SNES) mit. Der Projektleiter ist ein Namco-Mitarbeiter, der an der Fertigstellung von *Tekken 2* (PlayStation) beteiligt war, Produzent des Titels ist Shigeru Miyamoto. Als Entwicklungsgrundlage diente die bereits ausgezeichnete

Wave Race 64-Engine, die noch einmal komplett überarbeitet wurde, um ihre Leistung den heutigen Möglichkeiten entsprechend zu optimieren. Daß die Fahrphysik so überaus realistisch umgesetzt werden konnte, führt Giles Goddard nach eigenen Worten



darauf zurück, daß er selbst sowie einige Team-Mitglieder begeisterte Snowboarder sind. Kompromisse kamen für ihn daher nicht in Frage. Wie es aussieht, hat sich die Mühe gelohnt. Leider werden sich die Spieler in Europa noch ein wenig gedulden müssen, da Big N den Titel zur Jahreszeit passend erst im kommenden Winter veröffentlichen möchte.



Giles Goddard

Respekt

Nachdem Nintendo 1080° Snowboarding offiziell vorgestellt hatte, verschob Midway den Release des eigenen Snowboard-Titels um satte fünf Monate. Offenbar hat die amerikanische Software-Firma den Entwicklern der Boss Games Studios (*Top Gear Rally*) den Auftrag gegeben, *Twisted Edge Snowboarding* noch einmal gründlich zu überarbeiten, damit es konkurrenzfähig zu 1080° Snowboarding sein kann.

Damit erscheint das Midway-Spiel nicht wie geplant im April, sondern (voraussichtlich) erst im September.



Twisted Edge Snowboarding

WIR HABEN DAS ZEUG ZUM SPIELEN

Neu!

LX4 Tremor + 1MB

Das extra-starke N64-Rumble Pak mit integrierter 1MB Memory Card. Dank Tremor-Technik werden keine Batterien benötigt.

Komfortable Bedienung durch eingebaute Umschaltfunktion
Unverb. Preisempf. 49,95 DM

LX4 Tremor

Das einzige N64-Rumble Pak, das ohne Batterien auskommt, und Dich trotzdem umhaut.

Unverb. Preisempf. 29,95 DM



Neu!



LX4 Lenkrad mit Tremor-Technik

Das erste N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Technik ohne Batterien. Rüttelt spürbar stärker – fast wie in der Spielhalle! Unverb. Preisempf. 149,95 DM

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Ich finde das neue Nintendo64-Zubehör super und möchte über den Vidis-Service bestellen, weil sich in meiner Nähe kein Fachhändler befindet. Lieferung zzgl. 6,95 DM Versandkosten + Nachnahme.

Ich bestelle:

- ... Stück N64 LX4 Lenkrad mit Rumble-Technik... je 149,95 DM
- ... Stück N64 LX4 Tremor... je 29,95 DM
- ... Stück N64 LX4 Tremor + 1MB... je 49,95 DM

Name:

Straße:

PLZ/Ort:

Datum/Unterschrift:

(Bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Coupon einsenden an:

Vidis Electronic

Vertriebs GmbH

Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg

Tel. 040 - 51 49 19 27 • Fax 040 - 51 48 40-40



WIR HABEN DAS ZEUG ZUM SPIELEN

Exklusiv-Vertrieb für GAMESTER Produkte

Bestell-Coupon

Nintendo64 und Rumble Pak sind eingetragene Warenzeichen.

TOTAL!
NEUAM
Rande

Neue Hardware

Big N bringt in den kommenden Monaten neben der Game Boy Camera noch eine ganze Reihe anderer Hardware-Zusätze auf den Markt. Bisher sind alle Geräte ausschließlich für Japan angekündigt, bei Erfolg ist ein späterer Launch in den USA und Europa jedoch nur noch Formsache. Der Super Game Boy 2 erscheint dieser Tage im lila-transparenten Gehäuse und besitzt eine Link-Buchse. Über diese kann der SGB2 dann mit einem GB oder einem anderen SGB2 verbunden werden, um z. B. *Pocket Monsters*-Daten auszutauschen. Interessant klingt auch eine neue Version des Pocket Game Boys, die demnächst erscheinen wird. Das Besondere an dem neuen Modell ist, daß es über



eine zuschaltbare Hintergrundbeleuchtung verfügt. Der Game Boy Light wird in Silber und Gold erhältlich sein und benötigt zwei Mignon Batterien (AA), mit denen das Gerät 20 Stunden ohne und



Jest macht Euch zum Narren

Alljährlich tönt es „Helau und alaaf!“ aus den Kehlen ungehemmter Jecken. In diesem Jahr ist seit dem 25. Februar mal wieder alles vorbei – oder etwa doch nicht? In dem von Curved Logic für Ocean entwickelten *Jest* erlebt das Narrentum Anfang August vermutlich einen echten Höhepunkt. Ihr schlüpft in die Rolle



von Joc, einem Narren, der sich noch in der Ausbildung befindet. In sechs verschiedenen Welten, die mehr als 20 Level bieten, lauft Ihr durch dieses 3D-Jump&Run. Von Zeit zu Zeit müßt Ihr Euch mit anderen Lehrlingen des Komiker-gewerbes in kleinen Extra-Games messen, die teilweise

Rennspielen ähneln sollen. Die Story ist mehr als außergewöhnlich und bietet genügend Stoff für ein überzeugendes Spiel. Wenn das Game nur annähernd das hält, was die ersten Bilder (die noch auf einem Entwicklungssystem entstanden sind) versprechen, dürfte *Jest* alles andere als ein schlechter Scherz werden.



Bio Freaks – Gewalt kennt keine Grenzen



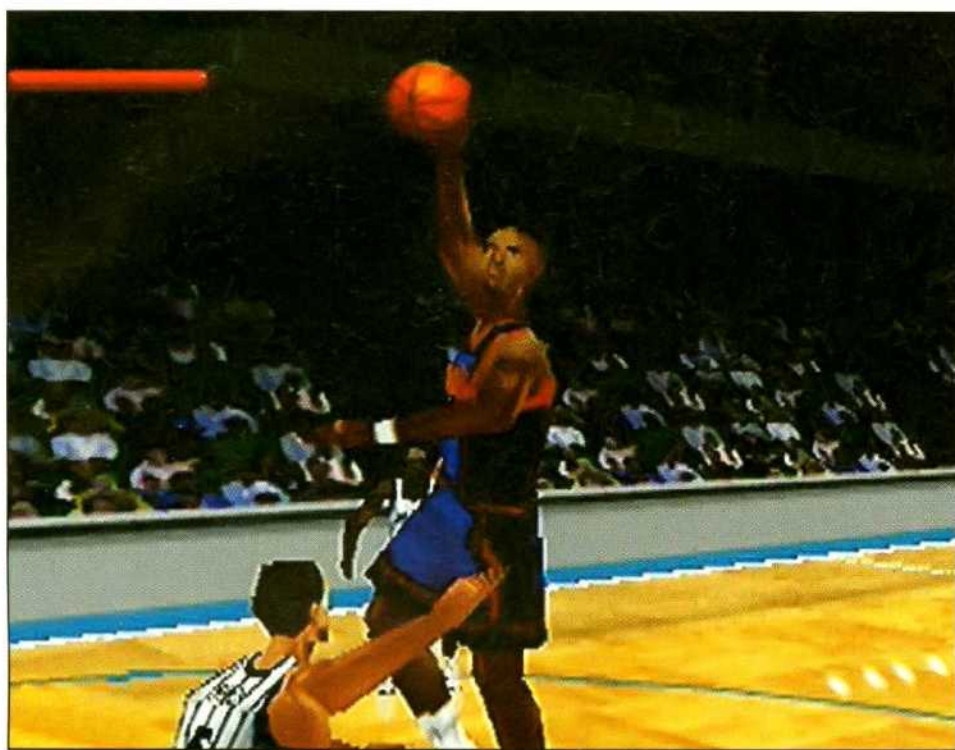
Keine Experimente – so oder ähnlich könnte die Devise von Midway lauten. Seit Jahren veröffentlicht der Hersteller in unregelmäßigen Abständen meist mäßige Prügelspiele, in denen mit übertriebenen Gewaltanwendungen agiert wird. Im Ge-

gensatz zum Rest der Welt, sehen sich die deutschen Behörden seit einigen Jahren dazu veranlaßt, derartige Produkte zu indizieren. Angesichts des für April in Amerika angekündigten *Bio Freaks* stellt sich die berechtigte Frage, ob der Bogen der Gewalt

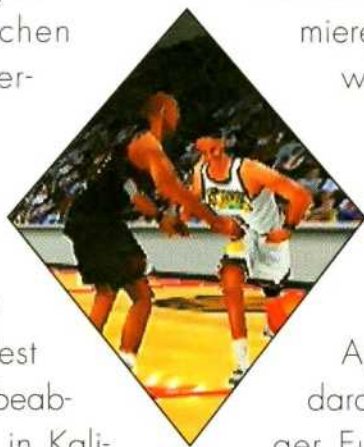
nicht tatsächlich langsam überspannt wird, denn ein gutes Beat 'em Up kann auch ohne Meuchel- und Schlachter-Moves auskommen, *Fighters Destiny* ist der jüngste und einer der besten Beweise dafür (Test auf S. 46-48 dieser Ausgabe). Ob die Videospielwelt ein Spiel, bei dem das Herausreißen einzelner Körperteile und das Zerschneiden der Gegner etwas völlig Normales ist, tatsächlich braucht, darf ernsthaft bezweifelt werden. Interessant klingt die Möglichkeit, in eine First-Person-Perspektive umschalten zu können. Ob dieser Blickwinkel sich für kontrollierbare Kämpfe eignet oder bloß ein nutzloses Feature ist, wird sich erst herausstellen müssen.



NBA Courtside hat es eilig



Endlich mal eine gute Nachricht zwischen all den Terminverschiebungen. Auch *NBA Courtside* wird verschoben und zwar um satte zwei Monate nach vorn, zumindest in Amerika. Bisher beabsichtigte NoA, das in Kali-



fornien von dem Programmiererteam Left Field entwickelte Basketball-Game im Juli zu veröffentlichen, neuerdings heißt es jedoch, das Spiel werde bereits im April erscheinen. Ob daraus auch ein frühzeitiger Europa-Release resul-



tiert, konnte uns NoE noch nicht sagen, die Chancen stehen jedoch denkbar gut. Die neueste Fassung zeigt gegenüber der Space-World-Version deutliche Fortschritte. Es wurden nicht nur die Namen der Originalspieler übernommen, die Polygonsportler haben auch einen starken optischen Wiedererkennungswert. Doch die Programmierer gingen noch weiter, sogar die Größe, das Gewicht und die Geschwindigkeit der Spieler wurden von den menschlichen Vorbildern übernommen. *NBA Courtside* hat das Zeug dazu, sämtliche Basketballspiele, egal auf welchem System, vom Platz zu fegen.



NBA Pro '98 – gut genug für die erste Liga?

Konami wird es schwer haben. Zum einen hat das japanische Software-Haus mit *ISS 64* ein Sportspiel von solch ausgezeichneter Qualität vorgelegt, daß die Erwartungen der Genre-Fans bei

weiteren Sporttiteln sehr hoch liegen, zum anderen steht mit *NBA Courtside* ein ernstzunehmender Konkurrent auf dem Basketballfeld. Um gegen diesen zu bestehen, werden die Entwickler sich tüchtig anstren-

gen müssen. Die Steuerung ist noch viel zu ungenau und das Geschehen wird extrem verwaschen dargestellt. Ende März soll *NBA Pro '98* erscheinen, viel Zeit für Verbesserungen bleibt da nicht.



► 12 Stunden mit Beleuchtung auskommt. *Pocket Pikachu* ist ein LCD-Spiel, in dem ab dem 27. März das Lieblings-Pocket-



Monster der Japaner die Hauptrolle spielt. Die Aufgabe des Spielers wird es sein, den kleinen Pikachu auf seinem Weg durchs Leben zu begleiten und zu pflegen (Parallelen zu *Tamagotchi* sind nicht zufällig). Nintendo hat außerdem vor wenigen Tagen das Super Nintendo (in Japan Super Famicom) noch einmal veröffentlicht. Das Design wurde geändert und aufgrund günstigerer Produktionsmöglichkeiten der Preis gesenkt. Ansonsten ist das neue Gerät mit der alten Konsole identisch.

Factor 5 gibt Ton an

Das nach Amerika ausgewanderte, deutsche Programmiererteam Factor 5 (bekannt für *Super Turrican* (SNES)) hat eine großartige neue Datenkomprimierungsroutine für Sprachsamples entwickelt. Das Besondere daran ist die hohe Rate von 1:15, mit der komprimiert werden kann, ohne daß Qualitätsverluste auftreten. In Nintendos *Lylat Wars* kam eine Rate von 1:4 zum Einsatz. Hätten die Entwickler die Routine von Factor 5 benutzt, wäre es möglich gewesen, statt 23 Minuten Sprache, eine ganze Stunde und 26 Minuten unterzubringen, ohne mehr Speicher opfern zu müssen. Factor 5 hat die Benutzung der Routine an Nintendo lizenziert, Verhandlungen mit anderen Herstellern laufen.

Rares Geheimprojekte

Rare wird auf der kommenden E3 mindestens vier Spiele präsentieren. Zwei davon werden *Banjo & Kazooie's Great Adventure* und *Conquer's Quest* sein, über die anderen beiden ist nichts bekannt. Allgemein wird angenommen, daß es sich um die 64-Bit-Fassung von *Donkey Kong Country* und den *GoldenEye 007*-Nachfolger handeln wird. Insider murren jedoch hinter vorgehaltener Hand, daß Rare mit einem 3D-Prügelspiel und einem realistischen Rennspiel überraschen wird. Ob diese Gerüchte stimmen, wird die E3 zeigen müssen. ►

TOTAL!
NEUAM
Rande

► Software-Nachschub?

Die Arbeiten an *PilotWings 2* wurden vorübergehend auf Eis gelegt, weil Auftraggeber Nintendo nicht genügend Kapazitäten frei hat, um Paradigm mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Virgins *Freak Boy* wird nicht erscheinen, die Entwicklungen an diesem Titel wurden gestoppt. Hudson hat einen *Bomberman 64*-Nachfolger bereits so gut wie fertiggestellt. Das Spiel soll in Japan im Frühjahr erscheinen. Der Titel heißt übersetzt *Bomberman Hero: Königin Milians Rettung* (siehe

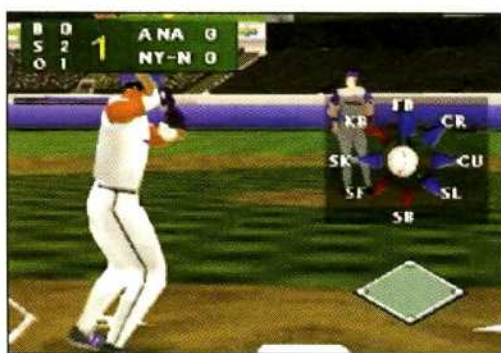


he Abbildung). Wann ein Europa-Release stattfindet, ist derzeit noch unklar. Eine Umsetzung der Farmer-Simulation *Harvest Moon* (SNES) wird gegen Ende des Jahres für das N64 veröffentlicht. T•HQ arbeitet an N64-Versionen der beiden EA-Titel *Road Rash* und *Nuclear Strike*, die 1999 auf den Markt kommen sollen. EA bringt bereits im Juni ein neues Fußballspiel. Der Titel lautet *FIFA 98: World Cup*.

Sega bringt
64-Bit-Konsole

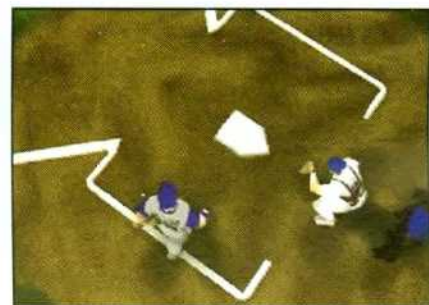
Im Januar gab Sega in einer Presseerklärung bekannt, daß der Saturn-Nachfolger (Projektname Katan) in Europa und den USA im Jahr 1999 veröffentlicht wird. In Japan ist es wie immer etwas früher soweit und zwar schon Ende dieses Jahres. Über den Preis und eventuelle Launch-Titel sich Sega bisher noch nicht geäußert.

Mike Piazza's StrikeZone – GT goes Baseball



rer um die Entwicklung von Sportspielen, da diese sich in den USA besonderer Beliebtheit erfreuen. Neben Football und Eishockey sind die Amerikaner vor allem an Baseball interessiert. Nach Nintendo und Acclaim kündigte nun auch

GT Interactive ein Spiel an, das eben diese Sportart zum Inhalt hat. Laut Hersteller handelt es sich um einen actionlastigen Titel, der jedoch auch Simulations-Fans noch genügend Tiefe bietet. Ob das Spiel jemals in Deutschland erscheint, ist noch nicht geklärt.



All-Star Baseball '99 – Chancen auf den Meistertitel

Dasselbe Iguana-Team, das bereits mit *NFL Quarterback Club '98* einen ausgezeichneten N64-Einstand feierte, arbeitet derzeit fieberhaft an der Fertigstellung von *All-Star Baseball '99*. Erneut benutzen die Entwickler den hochauflösenden Modus. Erste Demosequenzen sahen

bereits grandios aus, obwohl die Framerate noch zu gering ist. Dieses Manko stellt laut



Programmiererteam jedoch kein Problem dar und wird bis zur finalen Version behoben sein. Die Animationen und der Detailreichtum können auf jeden Fall schon jetzt begeistern. Sämtliche Spieler, Mannschaften und Stadien der Major League werden anwählbar sein.

Japan Spirits – Futter für Otakus



Animes und Mangas sind schwer angesagt bei Euch, das können wir anhand der vielen Leserbriefte zu diesen Themen immer wieder feststellen. Wer sich mit dem nötigen Fan-Zubehör ausstatten möchte, für den ist der Fachversand Japan Spirits genau das richtige. Dort bekommt Ihr alles, was das Herz begehrt. Sei es ein bestimmter Videospiel-Soundtrack, eine Action-Figur (z. B. von *Final Fantasy* oder *Sailor Moon*), ein Idol-Modell, Aufkleber, Metall-Pins, eine Audio-CD inkl.

Videoclip (für PC und Mac) von Kyoko Date (sehr beliebtes virtuelles Idol in Japan, das als Computeranimation erschaffen wurde) oder ein x-beliebiger Otaku-Schatz aus dem fernen Asien, Japan Spirits hat ihn mit größter Wahrscheinlichkeit. Wenn nicht, werden die Mitarbeiter alles daransetzen, ihn für Euch zu organisieren.

Einen umfangreichen Katalog könnt Ihr für fünf Mark in Briefmarken unter folgender Adresse bestellen: Japan Spirits,

Seestr.4, 77839 Lichtenau
Telefonisch erreicht Ihr Japan Spirits von Montag bis Freitag unter folgenden Nummern:
0 78 02/91 08 0
(von 10.00 bis 16.00 Uhr)
und 0 72 27/9 84 12
(von 17.00 bis 20.00 Uhr)



Turok 2 – Are you ready to rock?

Indianerherz kennt keinen Schmerz, das gilt ganz besonders für tapfere Stammeshäuptlinge. Dabei ist es ganz egal, ob ein Kampf gegen gewöhnliche Bleichgesichter, prähistorische Dinosaurier oder futuristische Roboter geführt werden muß. Das ZDF bewies in der vergangenen Weihnachtszeit, daß sogar Monsieur Winnetou, entgegen böser Gerüchte, noch am Leben ist und inszenierte seine Rückkehr in zwei Teilen. Auch Turok kehrt bald zurück auf un-



sere Bildschirme. Iguana werfelt bereits fleißig am Nachfolger, der im September erscheinen soll. Ihr könnt davon ausgehen, daß Ihr Euch auch diesmal nicht mit einem einfachen Donnerrohr begnügen müßt, sondern erneut mit aufwendigen Waffen ausgestattet werdet, die kraftvoll durchschlagen. Die Entwickler versprechen bereits, daß *Turok 2* noch spektakulärer ausfallen wird. Dank hoher Framerate und sensationeller Lichteffekte

werden, laut Hersteller, „... den Spielern die Augen rausspringen.“ Außerdem ist über den Nebel zu hören, daß er sich inzwischen weitestgehend verzogen haben soll.

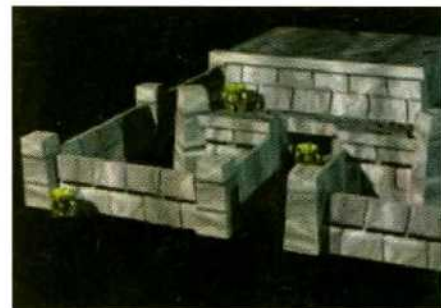
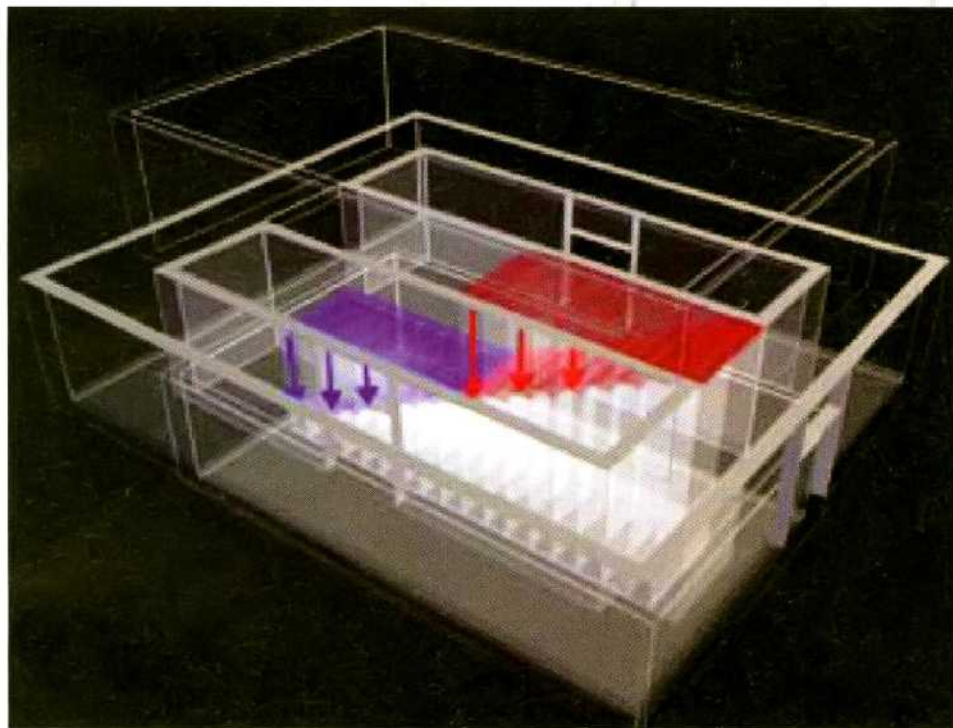
Über Veränderungen im Spielverlauf war noch nicht viel zu erfahren, die Programmierer möchten den Nachfolger jedoch deutlich actionlastiger und mit weniger Jump&Run-Passagen ausstatten.

Des weiteren wird es nun wichtig sein, in bereits gelöste Level zurückzukehren, um bestimmte Items einzusammeln und versteckte Passagen zu entdecken. Wie die meisten neuen Games wird *Turok 2* das Rumble Pak unterstützen. Allerdings werdet



Ihr nicht bloß den Rückschlag Eurer Waffe und die Treffer der Gegner spüren, nein, das Pad soll auch dann erbeben, wenn ein gewaltiger Dinosaurier an Euch vorbeimarschiert.

Schweigsam bleibt Iguana in bezug auf die Frage, ob der Nachfolger einen Mehrspieler-Modus haben wird oder nicht. Eine Antwort gibt es vermutlich erst auf der E3, die Ende Mai in Atlanta stattfinden wird, denn dort wird das Spiel erstmalig der Öffentlichkeit vorgestellt. Wir sind schon jetzt sehr gespannt darauf.



Cruis'n World – Die Fahrt geht weiter



Seit einigen Wochen wird *Cruis'n USA* erst als PAL-Version angeboten, da rührt Nintendo bereits kräftig die Werbetrommel für den

Nachfolger. Bessere Steuerung, bessere Grafik, bessere Streckenführung – so lauten die Ziele der Programmierer des Software-Entwicklers Eurocom. Dies zu erreichen, dürfte keine Schwierigkeit sein, denn der Vorläufer konnte in keinem der drei Punkte überzeugen. In *Cruis'n World* geht es erneut

darum, 14 Strecken zu meistern, die – der Name läßt es erahnen – auf der ganzen Welt verteilt sind. Jeder Kurs wird in einer ländertypischen Umgebung präsentiert und mit verschiedenen Abkürzungen ausgestattet sein. Neu ist die



Möglichkeit, mit dem Wagen durch Kurven zu sliden, oder ihn seitwärts zu kippen, um enge Passagen auf den beiden linken oder den beiden rechten Rädern zu umfahren. Ein Hindernis kann nun auch übersprungen werden, indem durch starkes Beschleunigen die Vorderreifen angehoben werden, und das Objekt infolgedessen als Sprungschanze benutzt wird. Die Programmierer bemühen sich derzeit darum, einen Vierspieler-Modus zu integrieren. Nintendo plant einen US-Release im Juli dieses Jahres, Europa folgt wie üblich etwas später.



Dieser Briefumschlag wurde von Martin Puttkammer aus Rödlitz verziert

Holerö!

Herzlich willkommen auf Euren Leserpostseiten! Hier habt Ihr die Gelegenheit, Einfluß auf die Gestaltung Eurer TOTAL! zu nehmen. Habt Ihr Anregungen oder Kritik, dann nehmt kein Blatt vor den Mund, sondern schreibt es voll und schickt es uns! Falls Ihr Briefkontakt zu anderen Lesern sucht, schreibt es dazu. Auf Wunsch drucken wir gerne Eure Adresse mit ab. Außerdem beantworten wir hier nach bestem Wissen und Gewissen Eure Fragen. Zumindest so viele wie möglich, denn sonst müßten wir die komplette TOTAL! mit der Post füllen. Bitte schickt uns keine frankierten Rückumschläge, denn eine direkte Beantwortung der Post ist uns aus zeitlichen Gründen absolut nicht möglich. 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, Wettbewerbseinsendungen oder ähnliches der Leserpost beilegt, notiert diese bitte auf Extrazetteln (inkl. Adresse). Das erleichtert uns die Verteilung innerhalb der Redaktion, entlastet unseren Fotokopierer und kommt somit der Umwelt zugute, denn dann müssen einige Bäume weniger pro Monat zu Papier verarbeitet werden.

(kdh)

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

N64-Rollenspiele

Seit Ausgabe 4/97 renne ich jeden Monat zum Kiosk, prügele mich durch Tausende von TOTAL!-Fans und ergattere schließlich eines der letzten TOTAL!-Hefte. (Ich spiele ernsthaft mit dem Gedanken, Abonnent zu werden.) Zu eurem Messe-Special ist eigentlich nur eins zu sagen: TOTAL! genial! Die Berichte über *Zelda 64* und *F-Zero X* waren echt klasse. Dummerweise fällt es mir jetzt noch schwerer, auf diese zukünftigen Knaller zu warten, aber bei solchen Aussichten hilft einem die Vorfreude über das Schlimmste hinweg. Wie ihr euch sicher schon denken könnt, habe ich ein paar Fragen an euch, und ich hoffe, daß ihr mir weiterhelfen könnt.

1. Obwohl ich seit sechs Jahren treuer Nintendo-Fan bin, habe ich bisher um die Spiele der *Castlevania*-Reihe einen



Im Namen des Mondes ertrinken wir in Bildern von Sailor Kriegerinnen. Auch Kerstin Dietrich (16) aus Birkheim trug zur Flutwelle bei

großen Bogen gemacht. Allerdings möchte ich das jetzt ändern. In die engere Wahl fielen *Super Castlevania IV* und *Vampire's Kiss*. Welches der beiden Spiele würdet ihr empfehlen?

2. Neulich habe ich mir von einem Freund *Turok* ausgeliehen. Zu meiner größten Verwunderung liefen in dem Spiel keine Roboter herum, sondern Söldner aus Polygonfleisch und -blut. Auch die Cheatcodes für die NTSC-Version funktionierten. Mein N64 ist allerdings eine PAL-Konsole. Kann das ein – erfreulicher – Fehler in der Konsole sein, oder liegt es am Spiel? Sind euch ähnliche Fälle bekannt?

3. Sind außer *Zelda 64*, *Mother 3* und *Quest 64* eigentlich noch andere N64-Rollenspiele angekündigt? Ich hoffe, ihr könnt mir weiterhelfen. Zum Schluß bleibt eigentlich nur noch ein fröhliches „Möge die Macht mit euch sein“ und macht so weiter!

Lukas Brehm, Urexweiler

TOTAL! antwortet:

1. Du solltest auf jeden Fall *Super Castlevania IV* den Vorzug geben. Obwohl es eines der ersten SNES-Spiele war, zählt es auch heute noch zu den besten. Vor allem der Sound ist schlichtweg genial. *Vampire's Kiss* hingegen ist ein unwürdiger Vertreter der Vampirjäger-Serie.

2. Die Roboter bei *Turok* sind ein „spezielles Feature“ der deutschen PAL-Version. Die englische Version z. B. ist inhaltlich identisch mit der US-Version – nur eben PAL. US-Module passen nicht ohne weiteres in eine PAL-Konsole, da sie am unteren Rand anders geformt sind.

3. Die drei genannten Spiele sind die einzigen, von denen bislang etwas zu sehen war – abgesehen von *Super Mario RPG 2* (vgl. TOTAL! 1/98), das in der Vorversion jedoch mehr wie ein Jump&Run wirkte. Ansonsten gibt es eine Menge Gerüchte und (vage) Ankündigungen:

- *Project Cairo* (Arbeitstitel), ein RPG von der neuen Firma Crave Entertainment, die von ehemaligen Mitarbeitern der US-Niederlassung von Square geleitet wird
- *Deep Blue*; angeblich entwickelt Konami ein N64-Rollenspiel unter diesem Arbeitstitel
- *Fire Emblem 64*; vier Teile der erfolgreichen Nintendo-Serie gibt es für NES und SNES

- *Mysterious Dungeon 64*; in Japan existieren zwei Teile für NES
- *Ogre Battle 64*, ein Strategie-RPG von Quest. Die SNES-Vorgänger *Ogre Battle* und *Tactics Ogre* sind Kultspiele in Japan

- *Tales of Phantasia 64*; eine Fortsetzung von Namcos SNES-Rollenspiel (48 MBit) erschien kürzlich für die PlayStation

Eins haben alle Titel gemeinsam: Von keinem existiert auch nur ein Screenshot, es gibt keine Veröffentlichungstermine, und vermutlich handelt es sich um 64DD-Projekte. Apropos: Fast hätten wir die 64DD-Version von *Zelda* vergessen, die laut Shigeru Miyamoto in Arbeit ist. Konamis *Hybrid Heaven* wird übrigens häufig als Rollenspiel bezeichnet, ist aber keins im klassischen Sinne, sondern ein Actionspiel mit RPG-Elementen.

Teure und schlechte Spiele

Ich bin seit über zehn Jahren schon Nintendo-Fan. In meinem Besitz befinden sich ein N64 und ein Game Boy, auch ein SNES hatte ich mal, das ich leider verkaufen mußte, weil ich mir von dem Geld das N64 gekauft habe. Und da



Hallo, Anne Perlet (14) aus Dessau: Wir können Dich beruhigen, genügend Ähnlichkeit ist absolut vorhanden

liegt der Haken, denn die meisten N64-Spiele sind recht teuer, z. B. *extreme-G* oder *ISS 64*. Außerdem sind viele Spiele auch meist durchschnittlich oder schlechter, z. B. *Clayfighter 63 1/3*, *NBA Hang Time* oder *Multi-Racing Championship*. Genauso ist das bei den Nachfolgern wie *Mario Kart 64* oder *Bomberman 64*, da kommt irgendwie nie so richtig der Spielspaß auf, da waren die Vorgänger auf dem SNES um Klassen besser und witziger. Aber es gibt ja zum Glück auch ein paar gute Spiele, da wären *GoldenEye 007*, *Lylat Wars*, *Super Mario 64* usw. Was ich aber wirklich vermisse, sind gute Rollenspiele, wie z. B. *Chrono Trigger*, aber es gibt auch kein geniales Actionspiel wie *Super Probotector* und *Super Metroid*. Prügelspiele sind leider auch rar; ich hoffe, daß sich das bald ändern wird.

Jimmy Jungblut, Hamburg

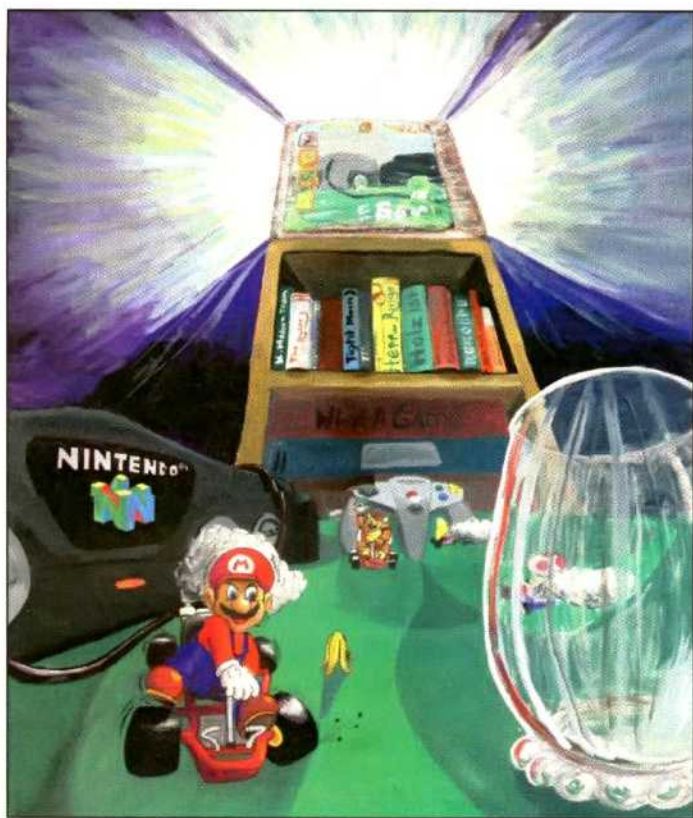
TOTAL! antwortet:

Welche N64-Spiele durchschnittlich oder schlechter sind, darüber läßt sich streiten. Bedenkt man, daß das N64 erst seit einem Jahr auf dem Markt ist, sind erstaunlich viele sehr gute Spiele auf dem Markt. Richtig ist, daß RPG- und Actionspiel-Fans auf dem Trockenen sitzen. Allerdings ist dies ein generelles Problem: Für die PlayStation gibt es in Deutschland z. B. auch nur die Rollenspiele



Elke Strelow ist 14 und kommt aus ... aus ..., ja wo kommt sie denn eigentlich her?

spiele *Final Fantasy VII*, *Suikoden* und *VandalHearts* – klar, drei gute RPGs sind besser als gar keins, keine Frage. Ein Spiel, das es mit *Super Probotector* aufnehmen kann, wirst du allerdings vergeblich suchen, ganz gleich, welche Konsole du besitzt. Actionspiele verkaufen sich eben nicht so gut wie Renn-, Sport- und Prügelspiele. Die drei Genres zusammen machen über 80 % der Verkäufe aus (wohlgeordnet: konsolenübergreifend). Da ist es kein Wunder, daß die Hersteller den Markt wie verrückt mit Nachschub überfluten. Hätte sich das geniale *Metroid* auch nur ansatzweise so gut verkauft wie *Mario Kart*, *Super Mario* oder *Yoshi's Island*, gäbe es schon längst *Metroid 64*.



Da haben wir doch wirklich einen der besten Beiträge zum Mario Kart-Malwettbewerb nicht abgedruckt! Schande über uns und ein „Wow!“ an Klaus Sommerfeld, Tomerdingen

Was die Preise betrifft: Da unabhängige Hersteller Lizenzgebühren für die Modulproduktion an Nintendo zahlen müssen, ist es verständlich, daß die Preise höher sind als bei Nintendo-eigenen Spielen. Ob das eine Differenz von 50 DM rechtfertigt, bleibt fraglich. Deine Aussage, die SNES-Vorgänger hätten mehr Spaß gemacht, ist bei *Bombberman* (im Mehrspieler-Modus) und *Mario Kart* sicherlich richtig. Aber: Setz' mal jemanden, der sich als erste Konsole ein N64 (mit *Mario Kart 64*) gekauft hat, vor ein SNES mit *Super Mario Kart*. Die Reaktion ist mit Sicherheit: Was ist denn das für ein Schrott?! Fast jedem liegen die Spiele bzw. die Konsole, die er als erstes gespielt hat, besonders am Herzen. NES-Besitzer halten in der Regel *Super Mario Bros. 3* für ein besseres Spiel als *Super Mario World*, was wenige, die mit dem SNES angefangen haben, nachvollziehen können. Und wenn Du einem Videospiel-Gruftie (so um die 30 Jahre) die berühmte Frage stellst: „Welches Spiel würden Sie mit auf eine einsame Insel nehmen?“, lautet

die Antwort mit Sicherheit *Asteroids*, *Defender* oder *Robotron 2084* und nicht *Super Mario 64*, obwohl letzteres ohne Zweifel das bessere Spiel ist. Hoppla, da sind wir ja bereits mitten in einer philosophischen Abhandlung ... nächster Brief!

Eine Frage des Speichers

Ihr seid die fachkundigste, anschaulichste, witzigste, netteste, visuell schönste, ideenreichste, coolste, informativste, hilfreichste, interessanteste, intelligenteste, geistreichste, vorbildlichste, ausführlichste, perfektteste, menschenfreundlichste, intellektuellste, aktuellste, aktivste, praktischste und die beste Nintendo-Zeitschrift im ganzen Universum!

Eure Cheats und Komplettlösungen bringen noch mehr Spaß ins Nintendo-Leben und eure zahlreichen Tests, News und Specials lassen die Herzen jedes Nintendo-Freaks höher schlagen! Ist das denn genug geschleimt, um den Brief zu drucken? (Kleiner Scherz) Nein, mal im Ernst, ich finde euch wirklich sehr gut. Normalerweise habe ich nie Fragen an euch, weil ihr sie schon beantwortet, bevor ich sie stellen kann. Ein paar Fragen hätte ich diesmal aber doch noch.

1. Meine Freunde meinen, es wäre möglich, N64-Spiele auf CD zu kopieren. Stimmt das? Meiner Meinung nach

ist das unmöglich.

2. Wie ist es möglich, 256 MBit Speicher, wie *Zelda 64* sie hat, in ein Modul zu quetschen und dabei noch den Preis so niedrig zu halten? Nintendo würde doch gar nichts an *Zelda 64* verdienen.

3. Ist eine Fortsetzung von *Lylat Wars* geplant?

Daniel Multan, Köln

TOTAL! antwortet:

Eigentlich reicht das Geschleimäh, Verzeihung, Lob nur für zwei Antworten, aber wir wollen mal ein Auge zudrücken (ganz kleiner Scherz).

1. Warum sollte das nicht gehen? Platz genug ist doch auf einer CD, Du mußt nur einen Weg finden, das Programm aus dem Modulspeicher auszulesen. Mit dem Problem haben sich auch schon clevere Hongkong-Chinesen beschäftigt, deshalb gibt es sogenannte Kopierstationen (ca. 900 DM), die raubkopierten Spiele werden auf CD gebrannt. Natürlich werden sie nicht von der CD abgespielt, sondern in ein Blan-

ko-Modul geladen, das als Zwischenspeicher fungiert. Um Nachfragen vorwegzunehmen: Nein, wir werden solche Dinger nicht vorstellen, das Ganze ist natürlich höchst illegal.

2. Das ist richtig, ein sogenannter Drittanbieter könnte sich derzeit kein 256-MBit-Modul leisten. Andererseits wird RAM-Speicher immer billiger. Wer hätte Anfang der 90er Jahre gedacht, daß heute 96- oder gar 128-MBit-Module weniger kosten als die ersten 4-MBit-Module für das SNES?

Selbst wenn Nintendo bei jedem *Zelda*-Spiel draufzahlen müßte, rechnet sich letztendlich die Sache. Schließlich werden sich ein paar Leute allein wegen *Zelda* ein N64 kaufen.

3. Derzeit nicht.

Testbericht verwechselt?

Mit einem Gefühl der Euphorie hatte ich euren *Diddy Kong Racing*-Test gelesen – endlich wieder einmal ein ultimatives Spielerlebnis! Heute wollte ich mir das Spiel kaufen, bat die Verkäuferin vorher aber, ob ich es kurz im Laden ausprobieren könne. Gott sei Dank! Meinen Freund und mich traf fast der Schlag: absolute Langeweile. Eine flache Strecke ohne Hindernisse, keine Bäume, der Mehrspieler-Modus ist völlig unspektakulär – wie konntet ihr diesem Schund bloß eine 1 verpassen!? Habt ihr etwa einen Testbericht verwechselt?

Nicolas Lüscher, CH-Erlinsbach

TOTAL! antwortet:

Prinzipiell ist es immer gut, ein Spiel anzutesten, bevor man sein sauer er-



Der Leserspiegel mußte diesmal aus platzgründen entfallen, aber für die Zeichnung von Martin Gröger aus Hamstedt war hier oben noch 'ne Ecke frei

spartes Geld zum Fenster rausschmeißt. Allerdings kann ein kurzes Anspielen auch einen falschen Eindruck vermitteln. DKR ist z. B. so ein Fall, bei dem der Schein trügt. Die erste Strecke wirkt tatsächlich genauso, wie Du sie beschrieben hast. An den Bildern in den vergangenen Ausgaben kannst Du aber ganz gut sehen, daß sich das schnell ändert. Auch die Steuerung, die anfangs einen völlig belanglosen Eindruck macht, hat es in sich. Wie krass sich die kleinsten Feinheiten auswirken, erkennt man jedoch erst, wenn man im Time Trial gegen den eigenen Ghost fährt.

Leserforum

1. Wieso findet ihr die Grafik bei *Diddy Kong Racing* sooo genial? Nicht, daß ihr denkt, ich hätte etwas gegen dieses Spiel. Ich finde es sogar genial! Nur muß ich zugeben, daß mich dieses stellenweise verhältnismäßig stark ruckelnde Bild doch sehr stört (4. Battle-Arena, Wiese in der Oberwelt mit Blick auf den Wasserfall, erster Witzig ...) und mich an der grafischen Qualität zweifeln läßt. Die beste Grafik von den

Spiele, die ich bisher kenne, hat *Turok*. Da kann selbst *Lylat Wars* mit seinem verschwommenen Weltraumhintergrund und den ins Bild ploppenden Objekten nicht viel ändern. Alle bisher genannten Spiele sind vom Gameplay her jedoch Spitzenklasse! Eine korrekte Wertung von euch!

2. Vorschlag: **Gründet doch ein Leserforum!** In fast jeder TOTAL! muß ich die Entdeckung machen, daß ihr in den Leserbriefen einen Brief abdruckt, der in dieser Aussage endet: „Zu diesem Thema würde ich gerne die Meinung anderer Leser wissen“, und ihr antwortet: „Schreibt uns, denn wenn wir genügend Feedback von euch erhalten, werden wir sehen, was sich machen läßt.“ In den darauffolgen-



Die Zahl unten rechts deutet keinesfalls an, daß Anne Pätzke aus Frankfurt/Oder 98 Jahre alt ist, sondern ist ein Hinweis auf das Entstehungsdatum des Bildes ...

C
O
U
N
T
D
O
W
N

Alexander Thondorf (14) aus Wallendorf läutet den Countdown ein: In TOTAL! 4/98 gibt es voraussichtlich wieder Animes&Mangas

den Ausgaben sucht man jedoch meistens vergeblich nach dem Ergebnis dieser Aktion. Meiner Meinung nach müßten solch wichtige Themen, wie sie in den Leserbriefen zur Diskussion gestellt werden, in einer für alle auf den ersten Blick erkennbaren Extra-Rubrik 'öffentlich' ausliegen. Mit der Themenauswahl könntet ihr wie mit den Special-Charts verfahren und euch auch welche von eurer geneigten Leserschaft vorschlagen lassen.

Tobias Sünder, Niederhorbach

TOTAL! antwortet:

1. Die Antwort wird Dich sicher nicht befriedigen, aber: Geschmäcker sind nun mal verschieden! Bestes Beispiel: *Turok*. Die hohe Grafikwertung hat das Spiel den exzellenten Animationen und den spektakulären Explosionen zu verdanken, aber mit dem Nebel hat sich bis heute wohl niemand so recht anfreunden können. Deshalb ist die am häufigsten in der Leserpost gestellte Frage zur Fortsetzung: Wird *Turok 2* auch so viel Nebel haben? (Anm.: Laut Iguana, nein.)

Je detaillierter die Grafik eines Spiels ist, um so eher treten irgendwelche Störungen auf. Es ist nun einmal technisch unmöglich, das Bild in 3D unendlich tief zu zeichnen, weil Du dann unendlich viele Polygone auf dem Bildschirm darstellen müßtest. Die Programmierer müssen eine bestimmte Entfernung zur imaginären Kamera definieren, ab der Objekte frühestens dargestellt werden. In bestimmten Fällen kannst Du das Problem geschickt umgehen, indem Du z. B. die Strecke in einem Rennspiel besonders kurvenreich designst, so daß man niemals sehr weit sehen kann. Oder Du begrenzt die Blicktiefe durch viel

Nebel wie bei *Turok*. Und bei *LylatWars* 'ploppt' wenig, da der Bildaufbau durch einen Rastereffekt kaschiert wird. Der Z-Buffer des N64 bietet dem Programmierer den Vorteil, diese Effekte kontrollieren zu können, wohingegen der Bildaufbau bei anderen Konsolen meist viel unregelmäßiger abläuft.

Um noch einmal auf die Geschmackssache zurückzukommen: Ein Blick ins Impressum der TOTAL! zeigt, daß unsere Redaktion nicht gerade die kleinste ist. Bestenfalls streiten sich elf Leute um die Wertung eines Spiels, jedes (!) Spiel wird von mindestens fünf Leuten begutachtet (siehe Intern-Seite). Es gibt immer verschiedene Meinungen, im Endeffekt haben wir uns noch jedesmal durch verbale Argumente auf einen gemeinsamen Nenner geeinigt – von kleinen Handgreiflichkeiten einmal abgesehen. Würden nur zwei oder gar nur eine Person(en) ein Spiel testen, wäre das Ergebnis natürlich äußerst subjektiv und vom Geschmack des einzelnen beeinflußt.

Wir denken, daß unsere Methode ein möglichst objektives Testergebnis gewährleistet.

2. Was meinen die anderen dazu? Schreibt uns Eure Meinung!

Nein, mal im Ernst, bisher haben wir solche Aktionen folgendermaßen gehandhabt: Wir wollten herausfinden, ob es sich a) um eine Einzelmeinung handelt, oder ob es sich dabei b) um ein grundlegendes Problem handelt. Im B-

brennend interessiert. (Okay, so witzig ist das gar nicht, aber es stimmt.) Das Ergebnis findest Du auf Seite 26.

Imagefrage

1. Ich halte mich eigentlich für ziemlich cool, aber wenn ich jemandem sage, daß ich gern Nintendo spiele, dann verhält der sich total komisch. Ist das so ungewöhnlich, wenn man mit 15 Jahren noch Nintendo spielt? Ich finde, jetzt macht es erst richtig Spaß, womit ich zum nächsten Thema komme:

2. Ist euch vielleicht schon mal in den Sinn gekommen, daß ihr mit euren Bewertungen (*Diddy Kong Racing* = 1) Nintendos Stil, in Deutschland, nur niedliche Spiele zu veröffentlichen, bestätigt? Sobald es ans Abschießen geht (*LylatWars* = 1-), werden die Noten gleich schlechter. Was hat euch an dem Game gestört? Gleich weiter: Mit der 1- setzt ihr *Mario Kart 64* und *extreme-G* auf eine Stufe. Das kann doch nicht euer Ernst sein?! *extreme-G* ist das kultigste, schnellste, schönste, farbenreichste, spaßigste Spiel, das es gibt.

3. Apropos, ist die PAL-Version von *extreme-G* genauso schnell wie die NTSC-Version?

4. Bei der Werbung für *extreme-G* (letzte Seite eurer Zeitschrift 12/97) sieht man in einem kleinen gelben Kasten Bewertungen anderer Zeitschriften, warum sieht man in Anzeigen nie euren Namen?

5. Was bietet eigentlich eine 60er Framerate (außer keinen Hintergrund), was eine 30er Rate nicht bietet? (Ich denke an den Vergleich *F-Zero X* und *extreme-G*.)

Daniel Kowalski, Bobenthal

TOTAL! antwortet:

1. Viele Mitarbeiter von Fachzeitschriften bzw. der Videospielebranche gehen stark auf die 30 zu (einige sind bereits scheitert) und spielen immer noch gerne Nintendo – sind die deshalb seltsam? Vielleicht

schon, aber eigentlich ist das alles nur eine Sache von Image und Vorurteilen. In den USA belegen, laut einer repräsentativen Umfrage nach den 'coolsten' Markennamen, folgende Firmen die ersten Plätze: 1. Nike, 2. Nintendo, 3. Sony. Das ist alles nur eine Frage von geschicktem Marketing. Wie heißt es doch so schön: Image ist nichts – Durst ist alles!

2. Nintendos „Stil“ hat wohl eher etwas mit der BPS als mit unseren Wertungen zu tun ...

Wir werden niemals ein Spiel abwerten,



Marina aus Mischief Makers zieht den Umschlag von Daniel Brünig, Dortmund

nur weil manche Leser keine niedlichen Spiele mögen. Aber vielleicht wird sich in diesem für Dich ärgerlichen Punkt einiges ändern (vgl. Editorial dieser Ausgabe.)

DKR ist übrigens von Rare, die mit *Blast Corps*, *GoldenEye 007* und *Kl Gold* einen Haufen 'unniedlicher' Spiele produziert haben.

3. PAL und NTSC sind gleichwertig.

4. Das Gestalten der Anzeigen durch den Hersteller findet in der Regel zeitgleich mit dem Testen des entsprechenden Spieles statt. Bei *extreme-G* hatten wir die Wertung noch nicht ausdiskutiert, als Acclaim die Angabe benötigte. Deshalb findet sich auch unsere neXt-Level-Wertung (90 % – Spiel des Monats) nicht in der Anzeige. Das ist der einzige Grund.

5. Ganz einfach: Wenn das Bild doppelt so häufig auf dem Bildschirm neu erzeugt wird, werden auch Deine Steuerungsbefehle doppelt so häufig umgesetzt. „Aber ich lenke doch nicht 60mal pro Sekunde!“, könnte man jetzt anmerken. Das ist natürlich richtig, aber dabei ist es wie mit einem guten Weinbrand: Riesig sind die Unterschiede nicht, aber fein. Außerdem ist der Bildaufbau viel ruhiger und flüssiger. Du wirst die Vorteile sofort erkennen, wenn das Spiel da ist.
PS: Ääh ... *LylatWars* keine 1-, sondern 'ne glatte 1.

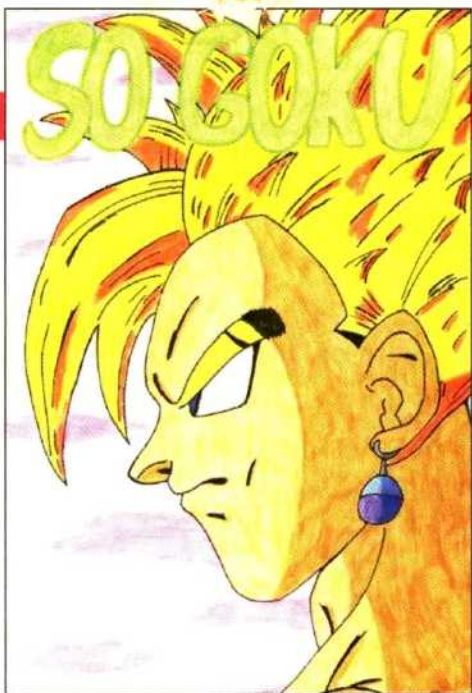
Alt, aber bewährt

Ich möchte mich einmal zu eurem tollen Magazin äußern. Ich lese die TOTAL! schon seit der ersten Ausgabe, hatte aber seit der Einführung der PlayStation, die ich damals auch gleich erwarb, eine Pause eingelegt und kaufte bis zur Einführung des Nintendo⁶⁴ keine TOTAL! mehr. Aber seitdem ich ein N64 habe, hole ich mir auch wieder regelmäßig die TOTAL!. Ich bin nun wieder TOTAL! im Nintendo-Fieber! Ich war froh, als ich nach so langer Zeit wieder einmal eine Ausgabe in den Händen hielt, daß sich nicht viel geändert hat, und die Punkte, die sich geändert haben, haben sich zum Guten geändert! Gut finde



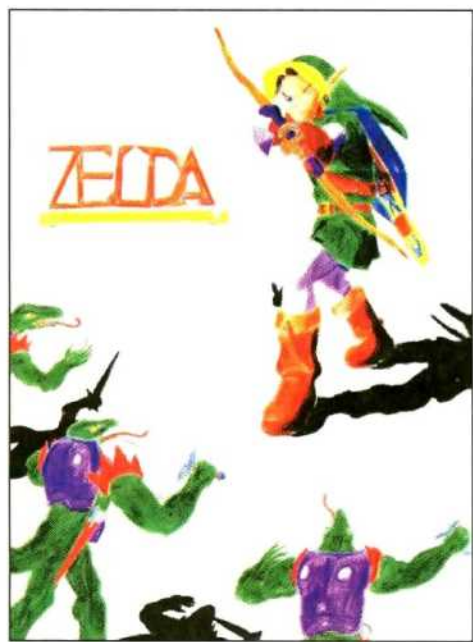
Dennis Kruggel (14) aus Bad Zwischenahn ist offenbar ein Fan von Fox McCloud und seinem StarFox-Team

Fall nehmen wir das Ergebnis zur Kenntnis, und versuchen, das Problem abzustellen. Daß das in aufwendigen Fällen nicht von einem Monat auf den anderen möglich ist, sollte klar sein. In der Regel finden sich übrigens in der übernächsten TOTAL! ein oder zwei Beispielbriefe und ein Kommentar unsererseits in der Rubrik Leserbriefe (siehe „Wann, wie, wo, warum und wieviel sollen wir über *Zelda 64* berichten“ in TOTAL! 2/98). Der Witz an der Sache ist nun, daß Du etwas vorschlägst, was wir ohnehin umsetzen wollten, weil uns diese Frage



Für Christian Schuster (13), Pforzheim, hat sich soeben sein „größter Traum“ erfüllt

ich, daß ihr die ‚Positiv‘- und ‚Negativ‘-Kästchen beibehalten habt. So für den ersten Überblick ist dieses Feature eine sehr brauchbare Sache, die ich auch schon in den 16-Bit-Zeiten sehr gut fand. Eure Punktbewertung nach dem Notenprinzip hat sich auch bewährt, verdient höchste Anerkennung und sollte bis in alle Ewigkeit beibehalten werden. Ich finde es auch bemerkenswert, daß ihr in den letzten Jahren ohne NintendoSM gut zurechtgekommen seid und die Nintendo-Fangemeinde nicht im Stich gelassen habt! Ich war damals eigentlich der Meinung, nachdem die PlayStation auf den Markt kam, daß sich die Nintendo-Spielepalette nicht mehr verkaufen würde, aber das war ein Trugschluß. Ich habe es aber trotzdem nicht bereut, mir eine PlayStation gekauft zu haben, und meine SNES-Spielesammlung hüte



Zelda 64 bzw. Link ist seit 1/98 das bevorzugte Motiv. Doch fast immer ist es nur der ab- oder nachgemalte Link vom Titelbild. Dennis Wrede (14) aus Königsbronn hat sich mehr einfallen lassen

ich wie meinen Augapfel. Ich bin aber auch mit dem N64 sehr zufrieden, obwohl ich mit der Marktpolitik von Nintendo nicht so sehr einverstanden bin. Die schleppenden Erscheinungstermine der Software-Titel sind nun wirklich nicht Nintendos Art. Zumindest war ich das während der 16-Bit-Ära nicht gewohnt! Und neue Ideen sind auch nicht so zahlreich vertreten, wie ich zuerst erhofft hatte. Bis auf Pocket Monsters und Ma-

rio Artist Software-Palette war auf der Space World nicht viel zu sehen. Na ja, einmal von den witzigen Zubehörteilen für den Game Boy abgesehen, ich hätte mich mehr über eine fertige Version von Zelda – The Ocarina of Time oder F-Zero X gefreut. Besonders schade fand ich die schlechte Präsentation des 64DD. So, nun möchte ich mich noch etwas zu eurer TOTAL!-Ausgabe 2/98 äußern und ein wenig Kritik üben: Mit euren Screenshots bin ich nicht sehr zufrieden! Das eine oder andere Bild läßt doch in Sachen Schärfe und Kontrast sehr zu wünschen übrig. Euren Messe-Talk hingegen fand ich sehr aufschlußreich – er läßt so manche Wut auf Nintendo wegen ihrer Software-Politik verfliegen. Wer kann denn schon einem Mann wie Shigeru Miyamoto böse sein, geschweige denn ihm vorwerfen, daß seine Spieleveröffentlichungen so oft verschoben werden. Immerhin hat man es den Spielen angemerkt, daß sie eine lange und kreative Produktionsphase hinter sich hatten. Die Reportagen z. B. über die GoldenEye-Macher und Probe waren auch sehr interessant, weiter so! Alexander Hilliger, Aschaffenburg

TOTAL! antwortet:

Willkommen daheim! Wer hätte nicht gern ein fertiges Zelda 64 oder F-Zero X (seufz). Aber wenn man sich Yoshi's Story so anschaut, kann man nur begrüßen, wenn sich Miyamoto mehr Zeit nimmt und vor allem lieber beim Altbewährten bleibt. Apropos neue Ideen: Nach zwei Jahrzehnten Videospiele gibt es leider nicht mehr sehr viele – und wenn doch, sind sie meist von Nintendo. Vor Super Mario 64 hat es keine 3D-Jump&Runs gegeben – heute versucht jeder Hersteller sein Glück in diesem Genre. Dazu die Game Boy Camera, Pikachu Genki Dechu, das 64DD, der Game Boy Adapter für Pocket Monsters Stadium, Mario Artist – soviel Kreativität haben alle anderen Firmen zusammen in den vergangenen Jahren nicht an den Tag gelegt. Wir fragen uns momentan eher, ob Miyamoto-san nicht ein wenig mehr das Sprichwort „Schuster, bleib bei deinen Leisten“ beherzigen sollte. Der Versuch, mit Yoshi's Story einen innovativen Spielablauf zu bieten, ist jedenfalls nicht gelungen. Nintendo hat sich mit der N64-Spieleentwicklung schlichtweg übernommen. 1993/94 wählte man sich offenbar allein im Videospiel-Universum; kein Wunder, bei Marktanteilen von 80 bis 90 % in Deutschland und Japan. Der Konkurrent Sony wurde einfach unterschätzt, und Nintendo dachte, an uns kommt keiner vorbei. Wie sonst ist es zu erklären, daß man auf die irrwitzige Idee kam, nur einem sogenannten Dream Team die Spieleentwicklung zu gestatten. Nintendo kündigte gleich zu Beginn sämtliche Spiele an, deren Entwicklung ge-



aus TOTAL! 12/97

A.C.O.G.

Dragon Ball Z

Martin Kleemann, Dalheim; Jonas Claesson, CH-Niederwil; Yvonne Heipke, Bad Gandersheim; Jan Marko Sperling, Lehrte; Yen Hou Ngai, Essen; Kai Janisch, Wedel; Simon Zielosko, Pforzheim; Dominik Baum, Mannheim; Peter Schmid, Neu-Ulm; Torben Gerhards, Kiel; Nicole Roos, A-Kornenbourg; Alexander Pusch, Bremen; Yves Korolnik, CH-Pfaffenhausen; Simon Werner, CH-Frenkendorf; Jehmsei Keo, CH-Bragg; Mario Reyer, Strausberg; Janagan Mahendran, Backnang; Anton Brausemann, Lahr; Christa Bertram, Cuxhaven; Norman Scharfenort, Kühlungsborn; Simon Rohrbach, Gengenbach; Mathias Piatkowski, Münster; Oleg Linkohr, Laatzen; Jana Bleigel, Wolfen; Martin Janelt, Velbert; Nils Harenberg, Berlin; Sandra Welsch, Bensheim; Thierry Rehlingen, L-Helmsange; Marc Heinkelein, Schonach; Fabian Dastarac, Fronhofen; Alexander Woeckel, Oberhausen; Tobias Vogel, CH-Vehrsatz; Florian Baron, Röthenbach; Robert Dormeier, Northheim-Hillerse; Jens Kupka, Obernkirchen; Martin Gröger, Hanstedt; Denis Schmitt, Bremen; Don Le Qui, Leinfelde; Al-lert Timor, Illingen; Vith Simon, A-Sulz

Sailor Moon

Petra Rödiger, Augsburg; Karsten Müller, Düsseldorf; Michaela Kirst, Hamburg; Norbert Kowaczek, Setterich; Janine in der Stroth, Bramsche; Anne Thonke, Hannover; Lars Krieger, Essen; Nicola Seiler, München; Rosario Squillace, Reutlingen; Thorben Mahler, Kiel; Kirstin Täuber, Frankfurt/M.; Martin Eber, Stuttgart; Söhnke Schlager, Leverkusen

CARLSEN

Dragon Ball-Bücher

Belinda Kaiser, Bremen; Kevin Bresinski, Augsburg; Tanja Müller, Sindelfingen; Rudolf Kerstens, Oldenburg; Torben Gerhards, Kiel; Michael Lipski, Tauscha; Karolina Lossa, Marl; Sandra Baumgartner, A-Trofaiach; Marc Bock, Berlin; Martin Messing, Duisburg; Alexander Woeckel, Oberhausen; Stephan Maier, Mainleus; Maik Vierkant, Itzehoe; Julian Wienert, Ritterhude; Christoph Spiethaler, Osterhofen

Weihnachts-Competition

(Ich will Kühe)

Drei Fragen waren zu klären, die Antworten lauteten: 1 c, 5 b, 6c. Falls Ihr Euch zusätzlich an der Beantwortung der vier albernen Fragen versucht habt: macht nichts, ihr wart auf jeden Fall bei der Auslosung dabei.

Andreas Keller, Stadtbergen; Thomas Wichmann, Schortens; Christian Switaiski, Bonn; Uwe Ruba, Schaufling; Nico Pointner, Kulmbach; Dirk Feldmann, Melle; Benjamin Wagner, Karlsruhe; Alexander Zielke, Wiesbaden; Martin Arpagaus, CH-Obersachsen; Anni Sander, Tornesch; Christian Schulze, Ra-debeul; Manuel Künstler, Karlsruhe; Tobias Mettebrink, Hagen; Björn Kaiser, Tönning; Jessica Wieczorek, Hilchenbach; Tobias Ziegler, Kühbach; Gise-la Dröge, Meckenheim; Jens Kupka, Obernkirchen; Sabine Koller, Ingolstadt; Uwe Ruba, Schaufling; Karolina Lossa, Marl; Marcel Winatschek, Amberg; Martin Schmitz, Wuppertal; Florian Künnel, Berlin; Martin Oswald, Sauerlach; Benjamin Gasser, Elchingen

rade einmal begonnen wurde.

Zu SNES-Zeiten kamen Nintendo-Eigenproduktionen keinesfalls in schnellerer Abfolge. Nach den Starttiteln SM World, PilotWings und F-Zero erschienen innerhalb von fünf Jahren ‚nur‘ neun Spiele: Super Mario Kart, Super Metroid, SM All-Stars, Sim City, Super Punch Out, Stunt Race FX, StarWing, Zelda III und Yoshi's Island. Für das N64 sind es nach Super Mario 64 und PilotWings 64 innerhalb von nur

zwei Jahren schon acht: Wave Race 64, Mario Kart 64, LylatWars, Yoshi's Story, 1080° Snowboarding, NBA Courtside, Zelda 64 und F-Zero X – falls die beiden letztgenannten Titel termingerech fertig werden.

Der Unterschied ist nur, daß Nintendo die Spiele seinerzeit erst angekündigt hat, wenn sie auch wirklich fertig waren. Der verständliche Ärger der Nintendo-Fans hätte also durchaus vermieden werden können.

Die Screenshots sind häufig unscharf, aber das ist beim N64 nun einmal so. Natürlich könnten wir die Bilder in einem Bildbearbeitungsprogramm künstlich scharfzeichnen, aber das würde die Information verfälschen. Wenn ein Spiel unscharfe Grafik hat, zeigen wir das auch.

Nur noch DD-Spiele?

Erst einmal möchte ich mich herzlich bei euch für die Richtigstellung wegen *Diddy Kong Racing* bedanken. Ich weiß nun, warum ich keine Chance hatte, Wizpig zu besiegen. Die Brems-/Turboteknik wurde von mir völlig falsch angewendet. Ich bin, nachdem ich den stärkeren Boost bekam, sofort wieder aufs Gas gegangen. Nun aber zu einem anderen Thema, das ich für sehr wichtig halte. Wenn in Japan das 64DD erschienen sein wird, wird Nintendo wahrscheinlich alle seine Entwickler mit neuen DD-Projekten betrauen. Was passiert aber nun, wenn Nintendo ab März nun nur noch für das neue Medium entwickelt, in Europa jedoch erst 1999 das 64DD-Laufwerk zur Verfügung steht? Heißt das, daß wir in Europa auf grandiose Nintendo-Titel verzichten müssen? Ich denke des weiteren an Third Parties, die sicherlich gerne für das neue, billige Medium entwickeln werden. Angenommen *Turok 2* erscheint wegen gehobenem Speicherplatzverbrauchs für das 64DD. Das heißt, daß die westliche Welt es erst 1999 spielen kann. Ob T2 grafisch und thematisch dann überhaupt noch die Crème de la crème ist? Ich denke an die PlayStation 2, den Saturn-Nachfolger und einige andere Entwicklungen, durch die die tollste N64-Grafik nur noch Mittelmaß sind. Wie seht ihr diese Entwicklungen? Könntet ihr nicht eine Corner einrichten, in der Le-



Kay-Uwe Hoffman aus Hamburg (18, wenn wir uns recht entsinnen) ist diesen Monat auch wieder dabei

ser ihre Zukunftsträume und -ängste bezüglich des 64DD-Laufwerks äußern können?

Patrick Matuszewski, Berlin

TOTAL! antwortet:

Die Gefahr besteht natürlich, wir würden sie aber nicht überbewerten. Nintendo selbst stürzt sich offensichtlich massiv auf das DD, doch die ersten Titel wie *Pokemon Stadium* und *Pokemon Snap* sind ohnehin auf das japanische Publikum zugeschnitten. Danach gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder, das 64DD ist so billig, daß es sich ohnehin jeder leisten kann. Dann können die Spiele ruhig auf DD erscheinen. Oder aber, das 64DD ist ein teurer Spaß. Dann werden es sich die wenigsten zulegen, und die meisten Entwickler werden bei Modulen bleiben. Denn sie können keinen Nutzen aus den geringeren Herstellungskosten der Disks ziehen, wenn sie niemand kauft. Solange diese Frage ungeklärt ist, halten sich die Entwickler stark zurück. Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, daß es doch zu einer krassen Trennung zwischen dem japanischen

und westlichen N64-Markt kommt, besteht immer noch die Option, zwei Versionen eines Spiels zu veröffentlichen: eine für DD, eine (veränderte) für den Westen als Modul.

Was die Zukunftsträume und -ängste betrifft: Für solche Beiträge sind die Leserpost-Seiten doch da, nicht nur für Fragen und Heftkritik. Wenn Euch etwas zu dem Thema

auf der Seele brennt, findet Ihr auf diesen Seiten Gehör beziehungsweise ein Forum.

Unsere Meinung dazu nur in Kürze

(demnächst ausführlicher): Segas neue Konsole kommt erst 1999, wann genau, ist immer noch nicht bekannt. Auch ein voraussichtlicher Preis wurde noch nicht bestätigt. Daß das Gerät bessere Grafikleistungen bietet als N64 oder PlayStation, steht außer Frage. Aber das allein ist noch kein Garant für den Erfolg. Segas Game Gear oder Ataris Lynx waren auch wesentlich leistungsfähiger als Nintendos Game Boy. Beide hatten Farbbildschirme und besseren Sound, nur in einem Punkt konnten sie nicht konkurrieren: in der Qualität der Spiele.

PlayStation 2 hingegen ist überhaupt kein Thema. Natürlich entwickelt Sony eine neue Hardware, doch die soll nicht vor der Jahrtausendwende kommen. Warum auch, die PlayStation verkauft sich gut genug.

Leserforum/Umfrage

Eure Meinung ist gefragt! Nun gut, Eure Meinung ist natürlich immer gefragt, aber in diesem Fall ganz besonders. Wir möchten von Euch wissen, was Ihr vom 64DD haltet. Zur Zeit ist ja weder bekannt, wann das Zusatzlaufwerk mit den beschreibbaren Disks in Deutschland auf den Markt kommt (1998 jedenfalls nicht mehr), was es kosten wird und welche Spiele zu haben sein werden. Vorausgesetzt, es gibt Spiele, die den Kauf rechtfertigen (welche auch immer das sein mögen):

1. Würdet Ihr Euch generell ein 64DD kaufen? ☐ ja ☐ nein

2. Wenn ja, wieviel würdet Ihr dafür ausgeben?

☐ max. 150 DM ☐ bis 200 DM ☐ über 200 DM

Schreibt Eure Antworten unter dem Stichwort „Forum: 64 DD“ bitte in Eure Leserbriefe oder notiert sie bei Euren Charts- oder T&T-Einsendungen (z. B. Forum: 64DD. 1. ja, 2. max. 150 DM) Ihr müßt diesen Kasten keinesfalls ausschneiden. Ihr könnt zusätzlich dazu auch gerne schreiben, was Ihr von dem Gerät haltet: Ist das DD eine tolle Sache oder nur eine Entschuldigung für den Speicherplatzmangel der Module? Freut Ihr Euch auf das Gerät, oder habt Ihr eher bedenken? Wie auch immer Eure Meinung ist, schreibt sie uns!

A-Z

Sind wirklich schon wieder fünf Monate vergangen, seit wir das A-Z gestartet haben? Hier folgt nun endlich der zweite Teil mit Fachbegriffen und anderem Wissenswerten aus dem Bereich der Videospiele. Wenn Euch bestimmte Begriffe unklar sind, fragt einfach in der Leserpost danach.

RGB (Red, Green, Blue): Die Farbe jedes Bildpunktes eines Fernsehschirms wird aus den drei Elementen Rot, Grün und Blau erzeugt. Indem jedem Element eine bestimmte Intensität zugewiesen wird, kann jede mögliche Farbe dargestellt werden. Ein RGB-Kabel hat den Vorteil, daß die Informationen für die drei Elemente getrennt übertragen werden, was ein bestmögliches, weil störungsfreies Bild garantiert.

PAL (Phase Alternate Line): Fern-

sehnorm, Standard für das TV-Bild in den meisten europäischen Ländern und Australien. Ein PAL-Bild besteht aus 625 horizontalen Linien und wird mit 50 Halbbildern pro Sekunde erzeugt, das heißt, das Bild wird in jeder Sekunde 25mal neu erzeugt.

NTSC (National Television Standard Committee): Fernsehnorm der USA und Japans. Das Bild besteht aus 525 horizontalen Zeilen und ist deshalb nicht ganz so scharf wie PAL. Doch da es mit 60 Halbbildern pro Sekunde erzeugt wird, ist das Flackern geringer.

-san: japanische Höflichkeitsform, Anrede. Miyamoto-san bedeutet also Herr Miyamoto bzw. der sehr geehrte Herr Miyamoto. Miyamoto-kun hingegen hieße soviel wie „mein Freund oder Kumpel Miyamoto“.

Release, der: Veröffentlichung (von

Software). Bei Hardware ist meist die Rede von einem Launch.

tba: to be announced; muß noch bekanntgegeben werden

Third Party: Drittanbieter; vom Hersteller der Konsole unabhängiger Hersteller von Videospielen, z. B. Acclaim, Electronic Arts, Konami. Second Party ist ein Entwickler, der im Auftrag des Herstellers Spiele entwickelt bzw. dessen Spiele über den Hersteller vertrieben werden, z. B. H2O (*Tetrisphere*) oder Rare.

Engine: Als Engine bezeichnet man eine Gruppe von Programmroutinen, die eine bestimmte Aufgabe erfüllen. Eine Grafik-Engine oder 3D-Engine ist z. B. der Teil eines Programms, der für die Darstellung der Grafik zuständig ist. Eine Engine kann gegebenenfalls für andere Spiele wiederverwendet werden.

Argonaut: englische Software-Firma, die als Pionier im Bereich der 3D-Grafik gilt. Das Spiel *StarGlider* für Amiga- und ST-Computer war Mitte der 80er richtungsweisend z. B. für die *Wing Commander*-Serie. Argonaut entwickelte im Auftrag von Nintendo den Super-FX-Chip für das SNES und programmierte unter der Leitung von Shigeru Miyamoto *StarWing*. Zwei der Programmierer, Giles Goddard und Colin Reed, wechselten zu Nintendo und waren dort an der Entwicklung von *Stunt Race FX* und *1080° Snowboarding* beteiligt. Goddard programmierte auch den deformierbaren Mario-Kopf in *Super Mario 64*. Argonaut entwickelt zur Zeit *Bug Bumble* (N64) für Ubi Soft sowie ein weiteres, noch geheimes N64-Spiel. Die Firma wird geleitet von Jez San.

FEUER UND FLAMME FÜR TOTAL!

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

3/98

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.

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)

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Bequem und bargeldlos durch **Bank-abbuchung/Lastschriftverfahren**

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

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

Bitte keine Überweisung!

BLZ

Kontonr.

Geldinstitut

Unterschrift

N64

1-4 (simultan)

Acclaim

ab Mai

Höchst interessant mutet Iguanas Überraschungstitel Reckin' Balls an, auf den schon im ECTS-Messebericht (T! 10/97, Arbeitstitel: Ball!) hingewiesen wurde. TOTAL! durfte als erste Redaktion den ultimativen Partyspaß ausprobieren – Resultat: Super!



RECKIN' BALLS

Einschlagende Erfolge hatte Iguana schon im Frühjahr vergangenen Jahres mit *Turok – Dinosaur Hunter* zu verbuchen. Der zweite Teil wird von vielen Spielern sehnsüchtig erwartet und soll bis August/September dieses Jahres endgültig (nebelfrei?) in unseren Landen zu kaufen sein. Doch die Software-Schmiede hat noch andere Games in Arbeit bzw. soeben fertiggestellt. Eishockey-Fans wissen es längst – oder zumindest seit der vorliegenden TOTAL! –, daß seit einigen Tagen *NHL Breakaway 98* für das Nintendo⁶⁴ in den Händlerregalen steht. Außerdem solltet Ihr die Augen nach *All Star Baseball '99* (N64) offenhalten, das für April in den USA erwartet wird.



Selbst die größten Achterbahnen auf den besten Rummelplätzen können mit den Gerüsten von Reckin' Balls nicht im geringsten mithalten – schon gar nicht bei den enormen Geschwindigkeiten, die bei diesem Gameplay auf dem Nintendo⁶⁴ erreicht werden können



Mit Reckin' Balls beweisen die Turok-Macher Sinn für ausgefallene Spielideen

Aber mit *Reckin' Balls* verlassen die *Turok*-Macher eingetretene Pfade und setzen auf eine völlig verrückte Spielidee. „Wir wollten endlich einmal ein Rennspiel machen, das sich von allen anderen unterscheidet“, sagt Jay Moon von Iguana. Doch ob *Reckin' Balls* in dem Genre Rennen, Action oder Geschicklichkeit einzuordnen ist,

bleibt die Frage. Das Prinzip des kommenden N64-Hits läßt sich nur schlecht in eine Schublade einsortieren, denn so etwas hat der Software-Markt derzeit nicht zu bieten. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig gegeneinander antreten, um gigantisch hohe Gerüste zu erklimmen. Als Spielfiguren dienen z. B. spacy designte Tomaten oder Smilies.

Zu Anfang stehen acht Charaktere zur Wahl, acht weitere können freigespielt werden. Mittels des Analogsticks lassen sich die lustigen Bälle rund um die Gebilde bewegen. Jede Spielfigur ist mit einer Art Entenhaken ausgerüstet, so daß Ihr Euch nach oben ziehen und somit ein Stück des Weges überspringen könnt. Außerdem finden sich nützliche Ex-



Main Characters



CHARLIE



Q TEE



CHATTER



AMANDA



NARLIE



CECIL



SONNY



red-EYE

Secret Characters



TABASCO



MASK



EN TEE I



EARF



KING JR.



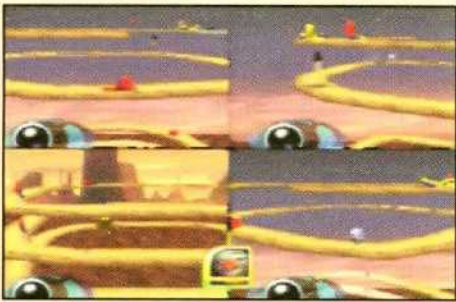
SKULL



ICKY



SNO-EE



Sehr erstaunlich: Selbst im Vierspieler-Modus sind keine Geschwindigkeitsverluste zu bemerken, und die Bildausschnitte sind durchaus ausreichend, um sich auf den Bahnen zu orientieren

tras wie Trampoline oder Rollbänder auf den Strecken, die stets eine große Hilfe beim Vorwärtsschreiten darstellen. Allerdings bekommt Ihr es genauso mit negativen Effekten zu tun, wie etwa rollenden Fässern oder riesigen Ventilatoren, denen Ihr ausweichen müßt.

Mit dem Wettrennen in luftigen Höhen allein ist es bei Iguanas ausgefallenem Gameplay aber noch nicht getan. Während der Reise nach oben

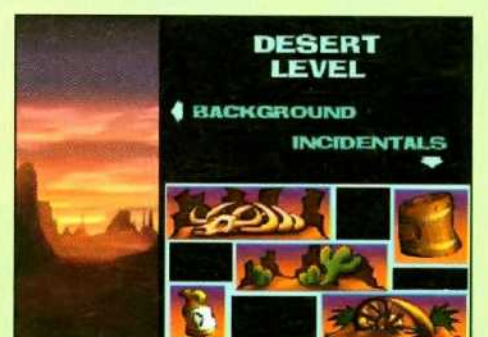
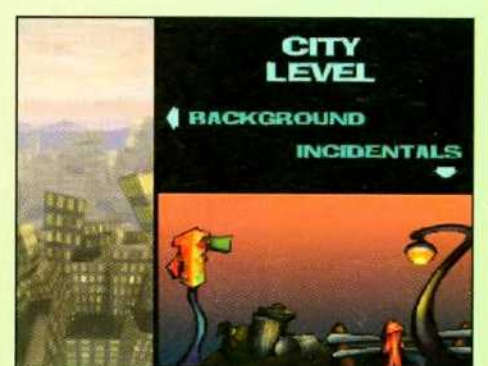


solltet Ihr auch immer die anderen Spieler im Auge behalten. Rückt einer von Ihnen in greifbare Nähe, könnt Ihr ihn mit den verschiedensten Extrawaffen behindern. In den schlimmsten Fällen artet eine solche Attacke in eine wahre Schlacht aus, und das eigentliche Rennen bleibt für eine ganze Weile auf der Strecke.

Soft Sun Bay, Tiki Woods und

Whirlyway sind nur drei der insgesamt 100 Level, die auf Euch warten. Zusätzlich hat das Game noch einige Bonusstages zu bieten,

die Ihr wie immer nur dann zu sehen bekommt, wenn einige knallharte Hindernisse aus dem Weg geräumt sind.



Die Menüs sind übersichtlich und ansprechend gestaltet, so daß Ihr Euch ohne Probleme zurechtfinden könnt. Zudem gibt es hübsche Zwischensequenzen zu sehen

Enemies



SPIKIE



PUSHIE



GOODIE



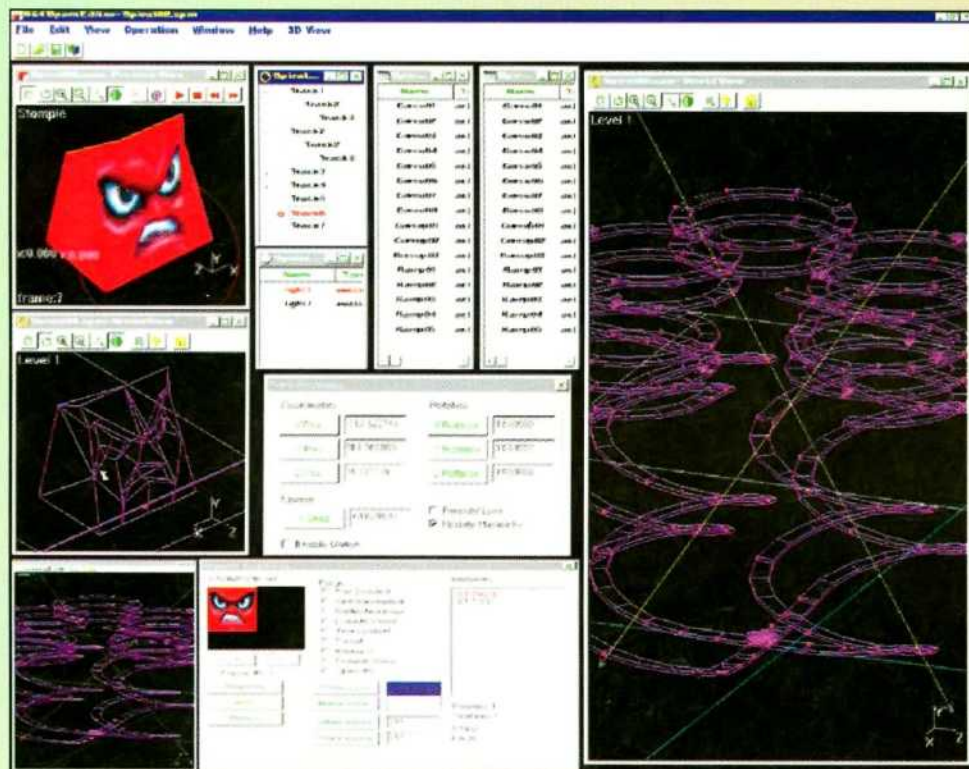
STOMPIE



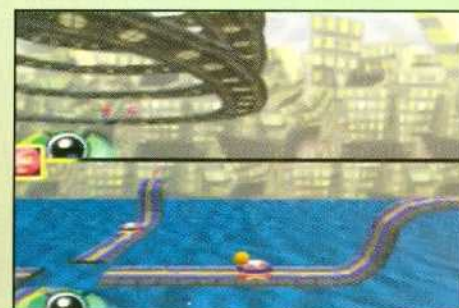
BIRDIE



STICKIE



Mit diesem Programm wurden die Gerüste und Figuren zu Iguanas Meisterwerk erstellt. Unmengen von Berechnungen waren nötig, ehe das Gameplay tatsächlich spielbar wurde



tendos Einrad-Rennen *Unirally* (Test in TI 6/95, Fazit: 2+) feststellen, das schon manche Zockerrunde zum Jubeln brachte.

Grafisch macht *Reckin' Balls* auf den ersten Blick

einen simplen Eindruck.

Die Hintergründe

sind auf das Nötigste reduziert und die Bau-

ten selbst wenig aufwendig gestaltet. Allerdings hat Iguana für eine solch spartanische Ausführung einen guten Grund. Bei den Rennen erreicht Ihr manchmal so hohe Geschwindigkeiten, daß es Euch, nicht zuletzt wegen der Kamerafahrten in die Tiefe oder Höhe, mühsam werden kann. Gerade durch die schnellen Drehungen rund um die gigantischen, meist korkenzie-

herförmigen Bahnen, entsteht der Eindruck, daß man die Spielfiguren auch in den Hintergrund lenken kann, doch in Wirklichkeit ist

Reckin' Balls zweidimensional.

Insgesamt läßt Iguanas Titel hoffen, daß sich Programmierer wieder mehr total abgefahrenen Ideen zuwenden, als einfach nur Wert auf

Grafik zu legen. Auch

Tetrisphere und *Wetrix* (Puzzlespiele) sind ein Schritt in diese Richtung. Leider konnten neu aufgelegte Klassiker wie *Bomberman 64* oder *Robotron 64* (Test in dieser Ausgabe) nicht ganz überzeugen. Ob sich *Reckin' Balls* auf Dauer bewährt, wird TOTAL! demnächst für Euch austesten.

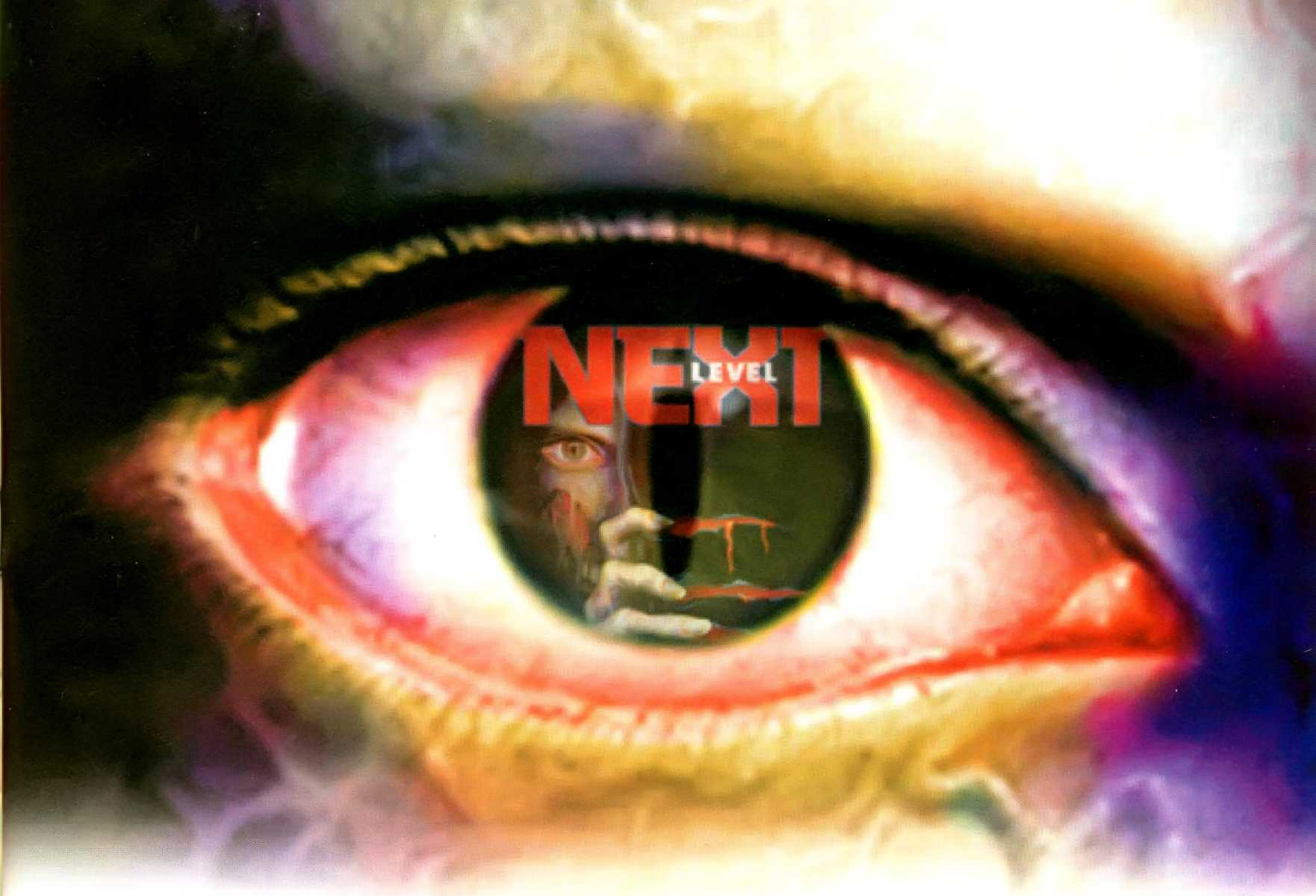
Sandra Alter

Natürlich hat auch dieses Game verschiedene Modi zu bieten: Battle, Time Trial und einen Team Combo Mode. Letzterer gibt vier Spielern die Möglichkeit, jeweils zu zweit in einem Team zu spielen. Beim Probespielen mit dem noch unfertigen Modul machte sich gerade bei dieser Variante große Vorfreude auf den für Mai



angekündigten Titel in der TOTAL!-Redaktion breit. Denn was schon im Vorfeld nach echt heißen Gefechten aussieht, könnte sich in diesem Jahr vielleicht sogar zu einer echten Kultwelle à la *Bomberman* ausweiten. Ansatzweise lassen sich auch Parallelen zu Nin-





Uns behalten alle im Auge

**Den Blick auf die Zukunft
gerichtet: neXt Level – die ganze Welt der Videospiele**

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 SPIELEENTWICKLUNGEN UND ARCADE-NEWS VERMITTELN EINEN AUSBLICK AUF DIE HIGHLIGHTS VON MORGEN – UND DAS ALLES ZU EINEM PREIS VON NUR 5,90 DM.



N64

1 Spieler

Nintendo

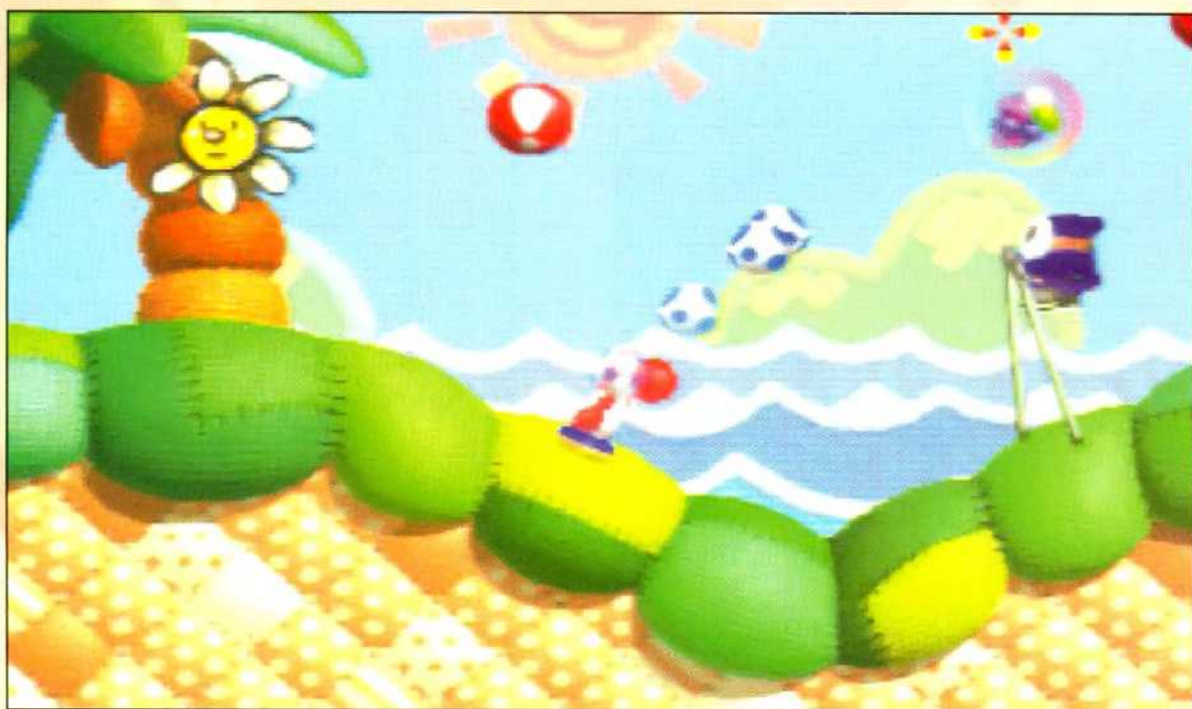
ca. DM 100

YOSHI'S STORY

Ach du dickes Ei! Seit Super Marios Sprung in die Dreidimensionalität ist 3D megain. Wer Spiele klassischer Machart

sucht, schaut in die Röhre. Mischief Makers ist praktisch die einzige Alternative.

Meister Miyamoto hat ein Einsehen und will mit Yoshi's Story für ein 2D-Revival sorgen. Eigentlich sollte kein Zweifel daran bestehen, daß es ihm gelingt, oder?



Ein Fall für die BPjS? Da versuchen Generationen von Eltern ihren Kindern klarzumachen, daß mit Lebensmitteln nicht gespielt wird, und in Yoshi wird ständig mit Eiern geworfen. Das ist nun wirklich kein gutes Vorbild ...

Über die einzigartige Optik von Yoshi's Story und die Aufmachung im Stil eines Kinderbuches wurde in den vergangenen Monaten schon soviel geschrieben, daß wir Euch damit an dieser Stelle nicht noch einmal behelligen wollen, sondern auf den Inhalt des Spiels eingehen. Wie alle N64-Spiele aus dem Hause Nintendo basiert auch Yoshi's Story auf einer erfolgreichen Vorlage aus 8- und 16-Bit-Tagen. An die direkte Fortsetzung von Yoshi's Island, dem bis dato besten 2D-Jump&Run (Fans der Donkey Kong Country-Serie mögen uns verzeihen), waren die Erwartungen im-



mens hoch. Shigeru Miyamoto heizte die Spannung zusätzlich an, lautete doch sein erklärtes Ziel, mit Yoshi's Story zu Zeiten von 3D zu demonstrieren, daß 2D-Spiele noch lange nicht zum alten Eisen gehören. Und sicherlich hatte Miyamotos Team noch eine ganze Menge Ideen auf Lager, die auf dem SNES technisch nicht realisiert werden konnten ...

Da sich Nintendos Vorzeige-Maskottchen, Mario, gerade im Trainingslager auf seine nächsten 64-Bit-Abenteuer, Super Mario RPG 2 und Super Mario 64 II (beides vorläufige Arbeitstitel), vorbereitet, muß

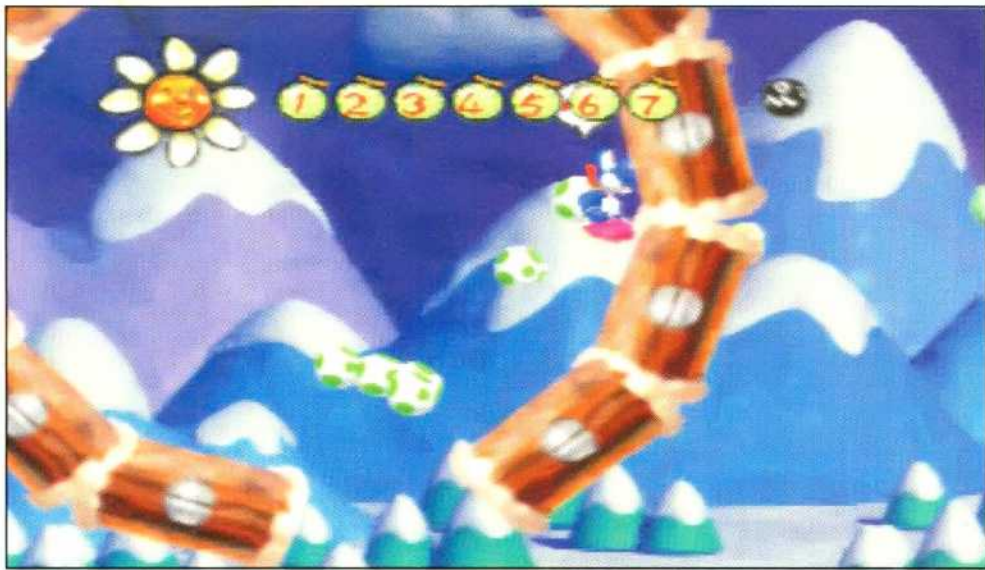
Yoshi diesmal ohne die Hilfe des Superklempners auskommen. Nun gut, eine große Hilfe war Baby-Mario im SNES-Vorgänger ohnehin nicht, eher eine Belastung. Wem das klägliche „Help! Help!“ schon immer ein Dorn im Ohr war, wird es jedoch mit Freuden zur Kenntnis nehmen. Leider entfällt damit ein wesentliches Spielelement, nämlich die perma-

nente Rettung des niedlichen Windelträgers.

Der kleine, grüne Drache steht diesmal also allein im Rampenlicht, un-

terstützt von der restlichen Yoshi-Sippe in den Farben Gelb, Pink, Rot, Himmel- und Dunkelblau. Im Gegensatz zu Super Mario World haben die verschiedenen Farbtöne diesmal übrigens keine speziellen Fähigkeiten zur Folge. Zu Beginn des Spiels tummeln sich die sechs Yoshis in einem Auswahl-Screen. Bereits dann bekommt Ihr einen kleinen Vorgeschmack auf die unzähligen kleinen Details, die Yoshi zum liebenswertesten Charakter der Videospielgeschichte machen. Die Tierchen wandern ziellos auf dem Bildschirm umher, bis man mit einem Pfeil den Yoshi seines Vertrauens markiert. Dieser bleibt stehen, blickt den Spieler an und wedelt freudig mit den Armen. Von diesem Augen-





blick an sollte eigentlich klar sein, daß man sein Bestes gibt, um diesen Yoshi mit heiler Haut durch das große Abenteuer zu geleiten. Und die Chancen stehen nicht schlecht, doch dazu später mehr.



Punkte, Punkte, Punkte – die Rückkehr der Highscore-Liste

Wer Yoshi's Island gespielt hat, kann sich bestimmt daran erinnern, daß Nintendos Klassiker ganz ohne Punktezahl auskam. Schließlich war das Spiel mit 54 Leveln umfangreich genug und es gab genügend zu entdecken. Das ist bei Yoshi's Story ganz anders, denn es geht primär um Punkte. Die Standardgegner im Spiel sind nicht etwa die berühmten Koopas, ganz im Gegenteil: Keine einzige Schildkröte kreuzt diesmal Euren

Weg. Statt dessen tummeln sich allerorten die seit Super Mario Bros. 2 bekannten Shy Guys (in vier verschiedenen Farben). Frißt nun ein Yoshi einen Shy Guy seiner Farbe, gibt es drei Punkte, für andere nur einen. Sechs bzw. zwei Punkte erhaltet ihr, wenn ein Gegner mit dem bewährten Sprung auf den Kopf beseitigt wird.

Früchte, Früchte, Früchte – Obst ist gesund

In jedem Level gibt es fünf verschiedene Früchte: Äpfel, Bananen, Trauben, Wasser- und Honigmelonen. Letztere haben eine besondere Bedeutung für das Punktekonto, die anderen sind ihrer Farbe entsprechend die bevorzugte Frucht bestimmter Yoshis. Objekte wie der legendäre 'Knatterkürbis', nach dessen Genuß Yoshi in bester Maschinengewehr-Manier Kerne spucken konnte, sowie der Feuer- und der Eiskürbis wurden ersatzlos gestrichen. Die Vitaminspender haben übrigens nicht nur Auswirkungen auf

Euren Highscore, sondern auch auf die Lebensenergie.

Energie, Energie, Energie – mehr als genug

Eine Blume am linken, oberen Bildschirmrand symbolisiert die Lebensenergie Eures Yoshis. Je mehr Blütenblätter vorhanden sind (maximal acht), um so besser. Berührt Ihr einen Gegner, verliert die Blume Blätter – nur wenn Ihr in einen Abgrund fällt, ist der Yoshi sofort futsch. Ansonsten gibt es unzählige Möglichkeiten, neue Energie zu bekommen, z. B. indem ihr eine Frucht vernascht. Farblich bevorzugte Früchte spendieren mehr Energie als andere. Außerdem wird zum Spielbeginn durch eine Art Roulette die Mega-Super-Spezial-Frucht dieses Spiels bestimmt, die auf einen Schlag die volle Energie auffrischt.

Als wäre dies noch nicht genug, fungiert eine häufig auftauchende Blume als unerschöpflicher Energiespender.

Nicht zuletzt gibt es da noch ein Herz, das die Blütenblätter komplettiert und den kleinen Yoshi für kurze Zeit unverwundbar macht. Währenddessen habt Ihr zudem einen endlosen Vorrat an Eiern.

Eier, Eier, Eier – ach du dickes Ei!

Die Natur ist voller Wunder. Mutter

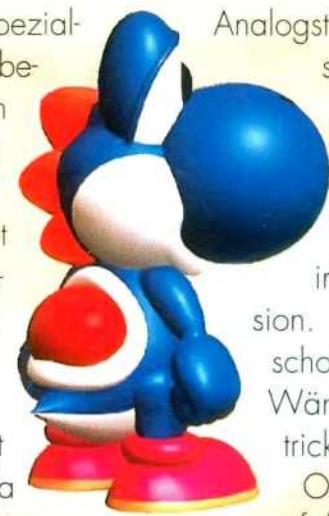
Natur hatte offenbar ihren kreativen Tag, als sie die Yoshis schuf. Vor allem der Verdauungstrakt verdient besondere Erwähnung in Brehms Tierleben. Frißt Yoshi einen Gegner, wird dieser in Null Komma nix in ein Ei verwandelt, das fortan als Wurfgeschloß zur Verfügung steht. Im Gegensatz zum 16-Bit-Vorgänger habt Ihr (genauer gesagt: hat Yoshi) diesmal nicht die Option, verschluckte Schildkrötenpanzer im Maul zu behalten und wieder auszuspecken – wie schon erwähnt: keine Koopas. Maximal sechs Hartschalenobjekte kann Yoshi hinter sich herziehen. Abgefeuert werden sie äußerst komfortabel: Drückt den Z-Button und ein Fadenkreuz erscheint, das Ihr per Analogstick frei über den Bildschirm dirigieren könnt.

Laßt den Knopf los, und das Ei fliegt bis zum angewählten Zielpunkt und zerplatzt in einer hübschen Explosion. Leider prallen die Geschosse nicht mehr von den Wänden ab, wodurch das trickreiche Einsammeln von Objekten 'über Bande' entfällt.

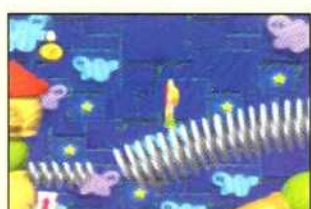
Laßt den Knopf los, und das Ei fliegt bis zum angewählten Zielpunkt und zerplatzt in einer hübschen Explosion. Leider prallen die Geschosse nicht mehr von den Wänden ab, wodurch das trickreiche Einsammeln von Objekten 'über Bande' entfällt.

Fähigkeiten, Fäää ... ???

Es ist nicht zu übersehen, daß Yoshi's Story viele Elemente des Vorgängers nicht mehr bietet. Aber es muß doch dafür viel Neues geben, denkt sich der geneigte Nintendo-Fan. Schließlich sind Innovationen quasi Miyamotos Mar-



Drei der vier Endgegner besiegt Ihr dadurch, daß Ihr ihnen drei Eier an die Birne oder andere Körperteile doniert. Witzig ist die Wolke, die Ihr Stück für Stück 'vernaschen' müßt





Die glückliche Blume oben links symbolisiert Yoshis Lebensenergie. Geht jene zur Neige, verliert die Blüte ihre Blätter, und die (interaktive) Musik fängt fürchterlich zu leiern an



Die Welten des Spiels werden als Buchseiten dargestellt. Habt Ihr einen Level geschafft, indem Ihr 30 Früchte gesammelt habt, wird die nächste Seite des Buches aufgeschlagen



kenzeichen. Bevor wir jedoch in diesem Zusammenhang vom Thema abschweifen und doch auf die geniale Grafik zurückkommen, müssen wir noch auf ein paar Dinge hinweisen, die wir schmerzlich vermissen, z. B. Yoshis Morphing-Fähigkeiten. So kann er sich nicht mehr in ein Auto, einen Heli, eine Lok, einen Maulwurf oder ein U-Boot verwandeln. Einzig der Verzehr einer bestimmten Blume verwandelt Yoshi vorübergehend in ein Ei. In dieser Form könnt Ihr ihn auf höher gelegene Plattformen schießen, damit er mal am eigenen Leib erfährt, wie man sich als Hartschalen-Wurfgeschosß so fühlt.



Wenn Ihr Lakitu nett bittet (bzw. ihn mit Eiern bewerft), leiht er Euch gerne seine Wolke

Und was gibt's Neues?

Neu hinzugekommen ist die Möglichkeit, sich mit Yoshis Zunge an bestimmten Blöcken nach oben zu ziehen, ein Schirmextra zum kontrollierten Abwärtssegeln (kommt nur einmal im Spiel vor), seine Schwimmkünste (nicht besonders innovativ) und das Schnüffeln. Drückt Ihr den R-Button, zoomt die Kamera auf Yoshi zu und er beginnt, mit seinem monumentalen Riechkolben die Luft nach Spurenelementen un-

sichtbarer Extras zu durchfiltern. Nähert Ihr Euch der Position eines unsichtbaren Objektes, schnüffelt Yoshi hektischer. Steht Ihr schließlich an der richtigen Stelle, blickt Euch Yoshi an und jubelt. Führt nun den aus Yoshi's Island und Super Mario 64 bekannten Stampfsprung aus, und das Extra (z. B. eine Frucht, ein Herz, eine Plattform oder Münzen) wird sichtbar.

Die größte Besonderheit des Spiels ist jedoch, daß der seit Super Mario Bros. bewährte Standardablauf eines Jump&Runs über den Haufen geworfen wurde. Man muß sich nicht von Punkt A nach Punkt B durch gefährliche Abschnitte zum Levelende durchschlagen. Wer bei Yoshi's Story dort anlangt und sich am Ziel seiner Träume, respektive

im nächsten Level, wöhnt, ist auf dem Holzweg. Die aus Super Mario Bros. 2 bekannten Vasen laden dazu ein, an den Levelanfang zurückzuwarpen.

Auf der Jagd nach der verlorenen Frucht

Ein Blick auf die Früchteanzeige am Bildschirmrand hilft weiter. (Falls Ihr die Anzeige mit Hilfe der L-Taste ausgeblendet habt, solltet Ihr sie mit der gleichen Methode zurückholen.) Weiße Punkte zeigen an, daß Euch in diesem Level noch Obst fehlt. Erst wenn Ihr Euch 30 Früchte einverleibt habt, beendet Ihr automatisch den Level – egal, wie weit Ihr bis dahin gekommen seid. Da es jeweils 60 Früchte gibt, ist das in fast allen Leveln problemlos zu erreichen.

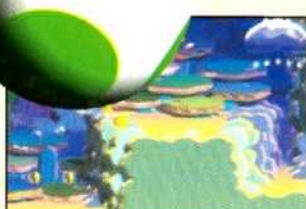
Die zweite Besonderheit wurde offenbar von Lylat Wars beeinflusst. Die 24 Level werden nicht in einem Rutsch gespielt. Insgesamt gibt es sechs Welten mit jeweils vier Leveln, pro Welt könnt Ihr jedoch immer nur einen Level spielen. Die freie Auswahl zwischen allen vier Leveln pro Welt fällt Euch nicht so ohne weiteres in den Schoß, Ihr müßt schon etwas

Änderungen, Änderungen, Änderungen

Yoshi's Story ist nicht nur ein ungewöhnliches Spiel, sondern konfrontierte Nintendo auch mit einer ungewöhnlichen Situation: Die westliche Fachpresse, vor allem in den USA, hat angesichts der japanischen Version einiges zu mäkeln. Schnell versprach Nintendo of America – gefolgt von Nintendo of Europe – Änderungen am Spielablauf. Bislang wurden in der Gerüchteküche diverse Varianten gehandelt: Alle 24 Level werden am Stück angeordnet, die Anzahl der Früchte wird reduziert, zusätzliche Extras werden eingebaut, die „was auch immer“ bewirken sollen. Bis zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe konnte oder wollte Nintendo wider Erwarten nicht klären, wie die versprochenen Änderungen genau aussehen sollen. Deshalb basiert dieser Test auf dem japanischen Original. Gravierend werden besagte Änderungen wahrscheinlich nicht sein, dafür ist die Zeit bis zur geplanten Veröffentlichung Ende März eigentlich zu kurz. In der kommenden TOTAL! werden wir Euch jedoch darüber informieren. Entgegen früherer Ankündigungen soll Yoshi's Story übrigens nicht inklusive Spieleberater ausgeliefert werden.

weiteres in den Schoß, Ihr müßt schon etwas

dafür tun. Habt Ihr einen Level beendet, wird Euch in der darauffolgenden Welt nur ein Level ange-



Die **TOTAL!** e Versuchung

Jetzt brand-
neu am Kiosk
mit tollen
Tests, News,
zwei Riesen-
postern,
Spiele-
übersicht
und jeder
Menge Tips
und Tricks!



GoldenEye Levelkarten

nur
4,90
DM



San Francisco
Rush
Riesenposter

Diddy Kong
Racing
Strategien





Easy, very easy, Yoshi's Story

Nintendo gibt sich alle Mühe darauf hinzuweisen, daß nicht jeder Videospieler ein guter Videospieler ist, und daß man dieser Tatsache bei der Bewertung Rechnung tragen müsse. Dagegen ist nichts einzuwenden, schließlich ist diese Tatsache bekannt. Es ist ja durchaus lobenswert, daß Nintendo den Vorstoß macht, nicht nur die eingeschworene Freak-Gemeinde zu bedienen. Andererseits hat die Videospiegelgeschichte ein Feature parat, das es Entwicklern ermöglicht, Spiele für verschiedene Ansprüche herausfordernd zu gestalten. Es nennt sich: einstellbarer Schwierigkeitsgrad. Ein Easy-Modus mit 16 Leveln für Anfänger, ein Normal-Modus mit 20 Leveln für Normalsterbliche und die letzten vier Level exklusiv für knallharte Profis – dieses Prinzip ist nicht sonderlich abwegig, zumal es in ähnlicher Form schon einige Male verwendet wurde.

PS: Waren es in der Vergangenheit nicht gerade Nintendos 'Kinderspiele' wie z. B. Die Schlümpfe, die sich durch einen unangebracht (?) hohen Schwierigkeitsgrad auszeichneten.

boten. Habt Ihr jedoch eines der großen Herzen eingesammelt, steht Euch ein zweiter Level zur Auswahl. Insgesamt gibt es drei dieser Herzen pro Level. Auch diesmal ist die Suche nicht allzu kompliziert. Einige liegen praktisch auf dem Weg, andere müßt Ihr nach dem oben beschriebenen Prinzip erschnüffeln. Demzufolge müßt Ihr also Yoshi mindestens viermal durchspielen, um alle 24 Level einmal gesehen zu haben.

Stunden freispielen. Danach bietet der Score-Attack-Modus die zusätzliche Möglichkeit, jeden Level direkt anzuwählen und auf Highscores zu spielen. Eure Bestleistungen werden per Batterie gespeichert.

Wer also Spaß daran hat, kann nun versuchen, in jedem Level die 'normalen' Früchte zu verschmähen und sich nur auf die Honigmelonen zu konzentrieren, denn die geben besonders viele Punkte. Geringeren Einfluß auf das Punktekonto hat das besagte Umfärben der Shy Guys, das Aufsammeln von Münzen, die Anzahl der 'überlebenden' Yoshis sowie die Anzahl der gefundenen Herzen. Ob jedoch viele von Euch dem zweifelhaften Reiz erliegen, jeden Level von Anfang bis Ende nach unsichtbaren Honigmelonen zu durchschnüffeln, möchten wir in Frage stellen.

Und was hat Pocket Monsters damit zu tun?

Aber um noch einmal auf den niedrigen Schwierigkeitsgrad zurückzukommen: Nintendos Hauptzielgruppe in Japan sind zur Zeit Kinder. Pocket Monsters (GB) ist der zugkräftigste Titel und wird hauptsächlich von Kids zwischen (schätzungsweise) fünf und zehn Jahren gespielt. Diese

Gruppe soll nun offenbar mit Yoshi's Story vom N64 überzeugt werden. Das hat natürlich folgenden Vorteil: Yoshi's Story ist das perfekte Game für (kleine) Kinder. Auch Gelegenheitsspieler, die gerne mal zum Joypad greifen, aber keine Lust haben, schwierige Sprünge oder gefährliche Gegner 50mal anzugehen, müssen nicht verzweifeln.

Selbst Eltern, die generelle Vorurteile gegen Videospiele haben, sollten durch die knuffige Aufmachung vom Gegenteil überzeugt werden. Aufgrund des einfachen Gameplays können diese sogar ein Spielchen zusammen mit den Sprößlingen wagen. Kompliziertere Aktionen werden wie üblich per Info-Textkästen, die im Spiel eingeblendet

NEGATIV!

Das Spiel ist nicht nur für Profis viel zu einfach, kaum neue Ideen

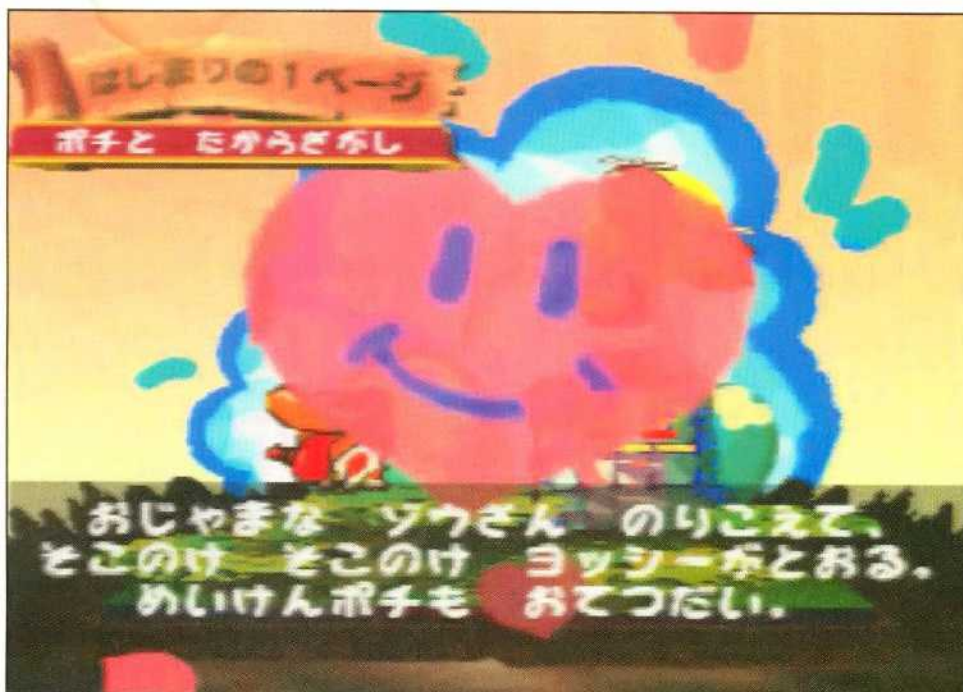
Spiel ohne Grenzen?

Dies mag nun nach einer Aufgabe klingen, die Spieler tage- oder gar wochenlang beschäftigen kann. Doch das ist leider nicht der Fall – zumindest für alle, die schon ein oder zwei Videospiele in ihrem Leben gespielt haben. Denn Yoshi's Story ist viiiiiel zu einfach. Erfahrungsgemäß hat man das 64-Bit-Jump&Run im zweiten Anlauf bereits durchgespielt, alle Level lassen sich bequem in zwölf

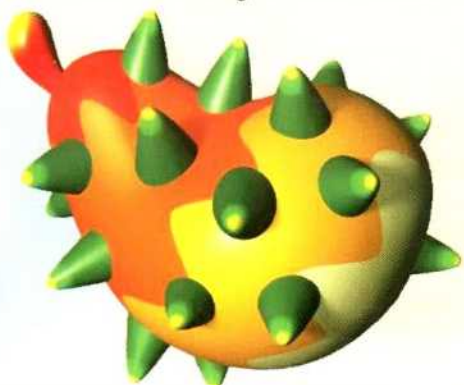


Falls Ihr ein Leben verliert, wird Euer Yoshi wie im SNES-Vorgänger von Baby-Bowser's Schergen fortgetragen. Mit Hilfe eines speziellen Shy Guys könnt Ihr ihn aber zurückholen





Zwischen den Levels erklingt eine Trommelfell zeretzende Musik im Stile eines quäkigen Kinderchors – eindeutig Kandidat Nummer 1 für eine Änderung in der westlichen Version



werden, erklärt. Leider bringt diese Anfängerfreundlichkeit auch einen gravierenden Nachteil mit sich: Halbwegs erfahrene Videospieler werden gnadenlos unterfordert. Da in den wenigsten Levels größere Gefahren zu meistern sind, wirkt das Spiel streckenweise sogar langweilig. Wer sich zu den besseren Spielern zählt, sollte sich Yoshi, falls

sich die Gelegenheit bietet, für ein Wochenende ausleihen und nach dem Durchspielen entscheiden, ob die Jagd nach Highscores längerfristig begeistern kann. Für ein 'Wir-schaffen-eine-neue-Zielgruppe'-Experiment ist der knuddelige Yoshi sicherlich bestens geeignet, nicht aber für die direkte Fortsetzung des genialen SNES-Jump&Runs Yoshi's Island.

Von Yoshi's Island 64 – so lautete schließlich der Arbeitstitel dieses Spiels – war mehr zu erwarten. Nicht zuletzt deshalb, weil Shigeru Miyamoto genau das in zahlreichen Interviews versprochen hatte.

Klaus-Dieter Hartwig



Gameplay 2+

Routiniert in Szene gesetztes Jump&Run, das Nintendo-untypisch fast keine neuen Features bietet.

Dauerspaß 3+

Im Handumdrehen durchgespielt, bleibt danach nur noch die (Früchte-)Jagd nach neuen Highscores.

Grafik 1-

Technisch nicht spektakulär, aber stilistisch einzigartig. Die Yoshis sind herzallerliebster animiert.

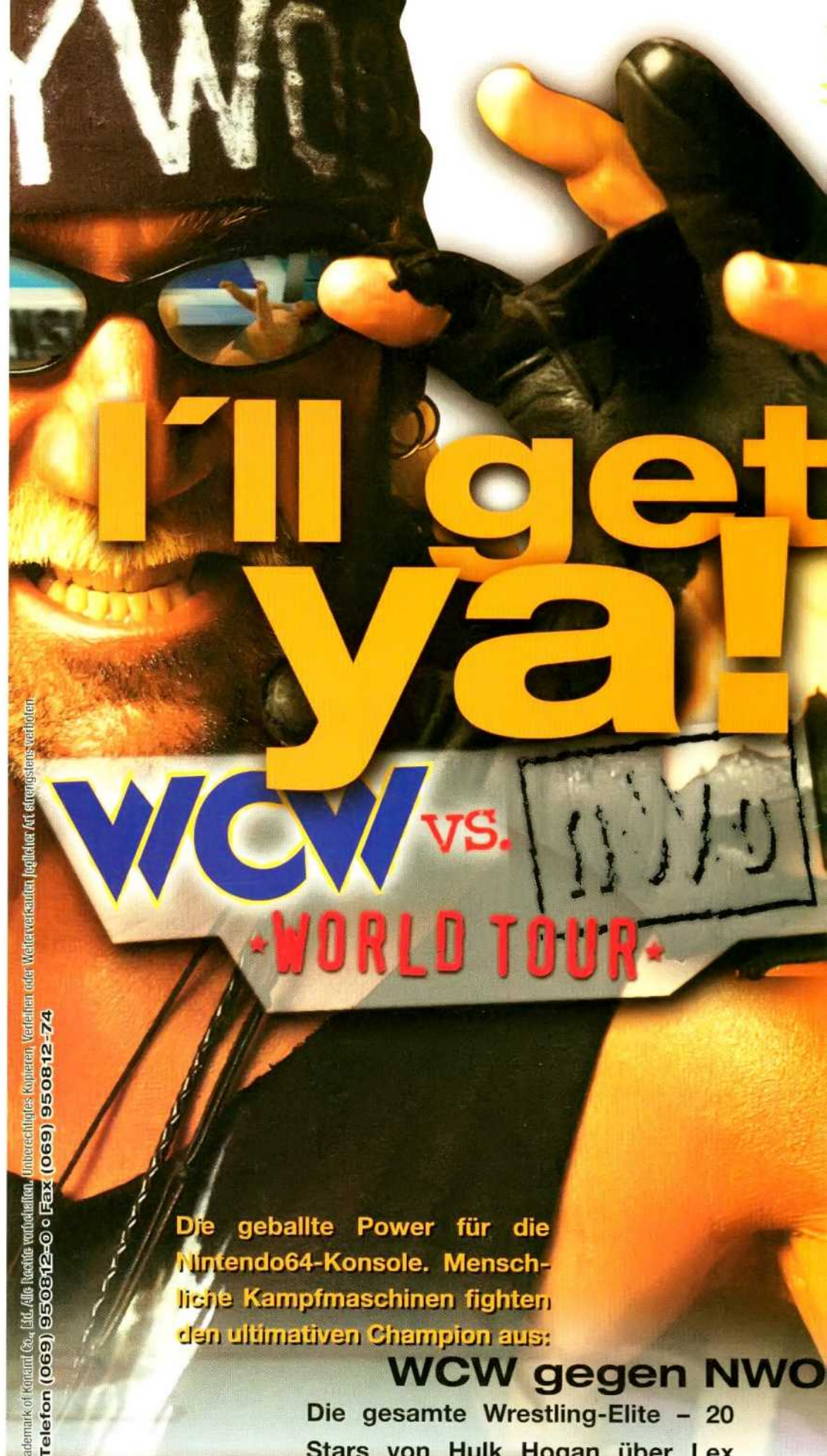
Sound 1-

Abwechslungsreich instrumentierte und hervorragend komponierte Musiken zeigen, was das N64 kann.

TOTAL-CHECK

Genre Jump&Run
Level 24
Schwierigkeit sehr niedrig
Continues -
Speicherkapazität 28 MBit
Erhältlich Ende März

FAZIT
2



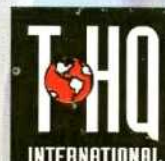
Die geballte Power für die Nintendo64-Konsole. Menschliche Kampfmaschinen fighten den ultimativen Champion aus:

WCW gegen NWO

Die gesamte Wrestling-Elite – 20 Stars von Hulk Hogan über Lex Luger bis „Macho Man“ Randy Savage – wartet auf Gegner, nicht Opfer. Body-Slams, Neck-Breaker, Robe-Tosses – nur wer die speziellen Griffe und Moves der Athleten eiskalt kontert, hat eine Chance. Doch bis einer das Handtuch wirft, geht es mit Rumble-Pak-Unterstützung im und außerhalb des Rings richtig zur Sache. Allein zu schlapp? Im Tag-Team können vier Fighter simultan antreten. Zeit für den Titleshot.



Distributed by



www.konami.com

N-Cube, TM und ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. All Rights Reserved. © 1997 THQ International Ltd. Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes 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

N64

1-4 (simultan)

Acclaim/Iguana W.

ca. DM 150

Mit Eishockey verhält es sich in etwa wie mit Basketball und Football. In keinem Land werden diese Sportarten perfekter ausgeübt und inszeniert als in den USA. NHL Breakaway '98 hat die Lizenz der amerikanischen Eishockey-Liga im Gepäck und fasziniert durch seinen hohen Realitätsgrad.



NHL BREAK-AWAY '98



Tore oder auch Regelwidrigkeiten werden von erklärenden Einblendungen begleitet



Auf Wunsch können sowohl ein leuchtender Schweif als auch ein Kreis eingeschaltet werden, damit Ihr die Position des Pucks immer optimal orten könnt. Dieses Feature ist sehr sinnvoll



Wer sich nicht regelgerecht benehmen kann (oder will), muß natürlich auf die Strafbank

Anfang Februar schickte Väterchen Frost nun also doch noch Schnee und Eis nach Norddeutschland. Zeitgleich und zur Witterung passend besuchte uns die Software-Firma Acclaim mit ihrem neusten N64-Titel NHL Breakaway '98, damit wir das Eishockey-Spiel einen ausführlichen Test unterziehen.

Natürlich ließen wir uns nicht lange bitten und begaben uns sogleich auf das Bildschirmglatteis. Es dauerte nur einige Minuten und schon wurde deutlich, daß die Programmierer von Iguana West ihr Hauptziel erreicht hatten. Bei NHL Breakaway '98 handelt es sich in erster Linie um eine Simulation, die sich, im Gegensatz zu Wayne Gretzky's 3D Hockey aus dem Hause Midway, nicht sofort nach dem ersten Einschalten beherrschen läßt. Vor dem Erfolg steht die Übung, nicht

zuletzt deshalb, weil die Computer-Gegner ihr Handwerk verstehen. Habt Ihr allerdings den Bogen erst einmal raus, steht traumhaften Matches nichts mehr im Wege.

Egal ob Ihr Euch für den Analogstick oder das digitale Steuerkreuz entscheidet, die Spieler lassen sich stets vorzüglich über das Eis manövrieren. Pässe können entweder automatisch zum nächstgelegenen oder einem selbstgewählten Team-Kameraden gespielt werden. Hilfreich ist die Möglichkeit, bewußt rückwärts zu fahren, indem man ganz einfach den R-Button gedrückt hält. Auf diese Weise könnt Ihr Eurem



Gegner zum Beispiel elegant den Weg zum Puck versperren. Alle Aktionen wurden gut animiert und überzeugen durch eine grafische Präsentation, die sehr realitätsnah wirkt.

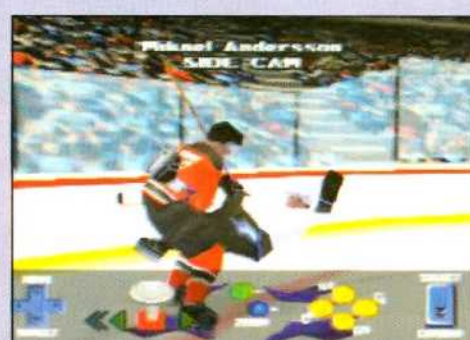
Soundtechnisch erwartet Euch leider nur Durchschnitt. In diesem Punkt hätte das Spiel mehr vertragen können als die Eishockey-typischen Orgelmusiken, ein paar Soundeffekte und die spärlichen Kommentare.

Euer Können dürft Ihr in den genretypischen Modi, Freundschaftsspiel, Play-Offs und Saison, unter Beweis stellen. Damit die Simulation schon vor dem Spiel beginnt, integrierten die Entwickler

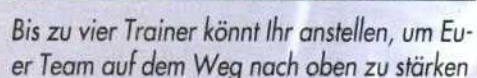
einen ausgezeichneten Manager-Modus. In diesem stehen Euch am Anfang einer kompletten Saison 100 Punkte auf dem Vereinskonto zur Verfügung. Den Etat könnt Ihr unter anderem in die Anstellung verschiedener Trainer investieren. Diese verfügen über Fachkenntnisse in verschiedenen Spezialgebieten (zum Beispiel Torwart, Kondition etc.) und verlangen je nach Qualifikation unterschiedliche Gagen. Sollte sich ein Spieler verletzt haben, gehen auch die Honorare für Ärzte und die Kosten für die Behandlungsmethoden zu Lasten des Punktekontos. Um die Kasse wieder zu füllen, sind Siege notwendig.



Diese Kameraperspektive sieht zwar gut aus, ist aber im Spiel leider relativ unbrauchbar



In der Zeitlupe könnt Ihr Euch die letzten Sekunden noch einmal in Ruhe anschauen



Eine umfangreiche Statistik zeigt nach jedem Spiel die Leistungen der einzelnen Sportler



Obwohl es sich bei NHL Breakaway '98 eindeutig um eine Simulation handelt, kommen auch die Actionelemente und die Dynamik im neuesten Spiel von Acclaim/Iguana nicht zu kurz.



Wenn die Eishockey-Regeln nicht bekannt sind, der sollte die Abseitsahndung lieber abstellen



▼ **NEGATIV!** ▼

**Ein Speicherstand
benötigt
ganze 123 Seiten**



Wieviele Punkte verbucht werden, ist von der Anzahl der geschossenen und der einkassierten Tore abhängig. Wem das Betreuen der eigenen Mannschaft zu aufwendig ist, der kann den Manager-Modus übrigens auch ausstellen und sich allein den Spielen widmen. Das gleiche gilt auch umgekehrt, wer lediglich managen möchte, der überläßt dem N64 das Austragen der einzelnen Partien.



Wie der Titel des Spiels bereits verrät, besitzt das Game die offizielle NHL-Lizenz. Auf dem Modul befinden sich infolgedessen alle 36 Mannschaften der amerikanischen Profi-Liga, inklusive ihrer Originalspieler und -trikots. Die persönlichen Daten berücksichtigen sogar das Gewicht jedes einzelnen Sportlers. Stoßen auf dem Eis ein schwerer und ein leichter Spieler zusammen, so wird es letzteren auf jeden Fall von den Kufen hauen.

Mit *NHL BA '98* unterstreicht Acclaim den Eindruck, einer der fähigsten Lizenznehmer zu sein, denn sowohl Präsentation als auch Spielbarkeit können gleichermaßen überzeugen. Eishockey-Fans, die Spaß an realistischen Simulationen haben, kommen an *NHL BA '98* nicht vorbei. Wer hingegen nur ab und zu ein schnelles, actionreiches Eishockey-Spiel wagen möchte, ohne in die Materie eintauchen zu müssen, der ist mit einem der beiden *Wayne Gretzky*-Titel sicherlich besser beraten.

Frederic Berg



Rauhe Sitten: Sollte es zu Meinungsverschiedenheiten zwischen den Spielern kommen, heißt das mitunter „Auge um Auge, Zahn um Zahn“ – im wahrsten Sinne des Wortes

Midway scheint im Eishockey-Rausch zu sein. Wie bereits in der TOTAL! des vorigen Monats beschrieben, veröffentlicht die Software-Firma lediglich ein knappes halbes Jahr nach *Wayne Gretzky's 3D Hockey* bereits das '98er Sequel. Doch damit nicht genug, schon im April ist der Release von *Olympic Hockey '98* angedacht. Dabei handelt es sich jedoch um kein wirklich neues Spiel, sondern um einen weiteren Aufguß von *Wayne Gretzky*. Diesmal sind jedoch die 17 Mannschaften vertreten, die bei der Olympiade in Nagano gestartet sind, daher auch der Titel. EA hat sich hingegen noch immer nicht dazu geäußert, ob und, wenn ja, wann die erste N64-Version ihrer erfolgreichen *NHL*-Serie erscheint. Wir bleiben auf jeden Fall am Puck und informieren Euch, sobald es News zu diesem Thema gibt.

2+

Der aufwendige Manager-Modus ist eine echte Bereicherung. *NHL Breakaway '98* spielt sich sehr flüssig.

2+

Ob Freundschaftsspiel zwischendurch, Play-Offs oder eine ganze Saison, das Modul reizt immer wieder.

2

Die Grafik ist ordentlich; daß die mittlere Bildschirmauflösung zum Einsatz kam, fällt jedoch nicht auf.

3

Die Sounds sind eishockeytypisch schlicht. Mehr Fan-Chöre und Kommentare wären schön gewesen.

FAZIT

Genre	Sport
Level	36 Mannschaften
Schwierigkeit	5 Stufen/hoch
Continues	Controller Pak
Speicherkapazität	64 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT
2+

N64

1-2 (abwechselnd)

Crave Ent.

ca. DM 170

ROBOTRON 64



Die gute alte Zeit – wer kann sich noch an sie erinnern? Damals brauchte man kein Scrolling und keine Polygone, um ein gutes Spiel herzustellen. Um diese alte Zeit in die heutige zu integrieren, wurde dem Klassiker Robotron 2084 ein neuer Anstrich verpaßt.



Auf diesem Bild seht Ihr den 21. Level. Worin die Unterschiede zwischen diesem und dem ersten Level liegen, läßt sich auch nach längerem Hinsehen gar nicht sagen. Der Totenkopf rechts oben in der Ecke zeigt an, daß gerade einer der Menschen von einem Roboter erwischt wurde

Vor nunmehr 16 Jahren sorgte in den Spielhallen ein Automat, der sich von allen anderen durch zwei von einem Spieler gleichzeitig bedienbare Joysticks abhob, für fast grenzenlose Begeisterung. Die Rede ist natürlich von Robotron 2084. Man dirigierte ein kleines glatzköpfiges Männchen

durch eine rechteckige Arena und schoß auf eine Unzahl von Gegnern, die aus allen Richtungen kamen. Gesteuert wurde der Held mit dem linken Stick, während man mit dem rechten die Schußrichtung bestimmte. Der Klassiker wurde von Eugene Jarvis entwickelt, der in der jüngsten Zeit die Spielhallenauto-

maten Cruis'n USA und Cruis'n World produzierte.

Die Hintergrundgeschichte von Robotron ist gar nicht so weit hergeholt. Computer werden heutzutage mit einer ständig besser werdenden künstlichen Intelligenz ausgestattet. Es ist schon fast erschreckend, wieviel sie besser und schneller bewerkstelligen können als Menschen. In absehbarer Zeit kann es also durchaus möglich sein, daß Computer intelligenter werden. Und da sie dann einsehen, daß Menschen ihnen nur im Wege stehen, beschließen sie, diese zu vernichten. Daher besteht eure Aufgabe als Retter der Menschheit nicht nur darin, den Bildschirm von allen Robotern zu säubern, sondern auch in jedem Level die letzte lebende Familie zu retten. Das heißt, Ihr sollt ein paar



So sieht das Geschehen aus der Draufsicht aus. Der Bildausschnitt ist zu klein geraten

POSTIV!

Viele Level,
ausgefeilte und
präzise Steuerung

Menschen-Sprites einsammeln, bevor die Feinde sie in die Finger bekommen.

Die Grundidee von Robotron 64 ist mit der des Klassikers identisch. Auch die Steuerung wurde beibehalten, wobei Ihr wahlweise mit dem Digitalsteuerkreuz oder mit dem Analogstick spielen könnt. Die vier C-Buttons ersetzen den

rechten Stick des Automaten. Ihr könnt also in eine andere Richtung schießen, als Ihr lauft. Geübte Spieler dürfen sich darüber hinaus mit zwei Joypads gleichzeitig ins

Getümmel wagen. Dabei übernimmt der rechte Stick die Aufgabe der C-Buttons. Diese Bedienungsart ist unter allen die beste, da Ihr den Helden nicht nur in acht, sondern in jede erdenkliche Richtung schießen lassen könnt und seine Laufgeschwindigkeit zudem variabel ist – die Analogtechnik macht's möglich.

Dennoch handelt es sich nicht um eine 1:1-Umsetzung. Zwar werden die Level immer noch in der Vogelperspektive präsentiert, doch dank der 3D-Polygongrafik könnt Ihr auch auf andere Kameraperspektiven



In einigen Levels werden die Gegner gleich scharenweise auf Euch gehetzt. Trotz dieser Überzahl wird Euch kaum Action geboten. Die Gegner sind viel zu leicht zu besiegen



Robotron 64 sollte zuerst von Midway vertrieben werden. Nachdem die Firma aber die Produktion einstellte, hat sich Crave Entertainment des Titels angenommen. Einige Mitglieder von Crave stammen übrigens aus der nicht mehr existierenden Software-Firma Square USA, die zu Super-NES-Zeiten Spiele wie Secret of Evermore entwickelte. Crave plant bereits, ein N64-Rollenspiel zu produzieren.

NEGATIV!
Langweiliger
Spielverlauf,
zuwenig Abwechslung

zurückgreifen. Diese sind aber alle mehr oder weniger unbrauchbar, da sie auf Kosten der Übersicht gehen und Ihr nie den kompletten Level im Blickfeld habt. Um Euch das Überleben etwas zu erleichtern, könnt Ihr in einigen Levels sporadisch auftauchende Extras einsammeln. Unter ihnen finden sich

ein temporäres Schutzschild, ein Turbo, der Eure Spielfigur schneller laufen lässt, verschiedene Mehrfachschüsse und stärkere Waffen wie zum Beispiel ein Flammenwerfer. Diese Goodies werdet Ihr vor allem im späteren Spielverlauf zu schätzen lernen. Geht es zu Beginn noch eher gemächlich zu, wird die Roboterhatz mit fortschreitender Levelzahl immer hektischer, zumal sich Eure Gegner dann auch mit Feuerkraft zur Wehr setzen, wovon Ihr anfangs noch verschont bleibt. Könnt Ihr allerdings von Hektik nie genug bekommen, habt Ihr die Möglichkeit, in den Optionen die Spielgeschwindigkeit in zehn Stufen zu regulieren. Dort könnt Ihr auch den Schwierigkeitsgrad einstellen, die Tastenbelegung ändern und vor allem die Musik abschalten, welche wirklich eine Qual ist. Euer Gehör wird vom Einschalten der Konsole bis hin zum Abspann

mit dumpfen und einfallslosen Technostücken malträtiert, die sich nur unwesentlich voneinander unterscheiden und ohne Pause ineinander übergehen.

Der Umfang von Robotron 64 scheint gegenüber anderen Ballerspielen ziemlich groß – immerhin gibt es 200 Level. Da sie aber je-

weils nur aus einer immer gleich großen quadratischen Fläche bestehen und oft in wenigen Sekunden beendet werden können, seid Ihr mit etwas Übung in etwa zehn Minuten bereits in Level 50. An Abwechslung mangelt es zudem stark. Alle zehn

Level tauchen ein oder zwei neue Gegner auf, und immer werden es mehr, doch maßgebliche Neuerungen innerhalb des Spielverlaufs sucht man vergebens.

Grafisch gibt sich Robotron 64 bescheiden. Bei einem solchen Spiel hätte die verwaschene Optik wirklich vermieden werden können. Die Level sind zwar schön bunt, aber extrem kontrastarm. Darüber hinaus wurden auch die Figuren mit wenig Liebe zum Detail dargestellt. Wenn Ihr Euch damals von dem alten Robotron 2084 nicht losreißen konntet, solltet Ihr ein kleines

Probespielchen wagen, wenn doch, laßt lieber die Finger davon. Das Original ist in jedem Fall besser. Für das N64 gibt es weit abwechslungsreichere Spiele, die auch Euer Geschick mehr fordern. Übrigens ist ein Deutschland-Release noch nicht geplant.

Tobias Partetzke



Robotron 64 hat einen Zweispieler-Modus anzubieten. Leider ist dieser jedoch nicht besonders sinnvoll, da Ihr nur nacheinander antreten könnt, statt Euch zusammen gegen die Feinde zu vereinen oder Euch gegenseitig zu beharren. Eine derartige Option hätte dem Spiel sicher mehr Langzeitmotivation verliehen.



Eugene Jarvis ist der Urvater von Robotron 2084, das seinerzeit in den Spielhallen enorme Erfolge zu verbuchen hatte. Mit der vorliegenden Neuauflage hat er allerdings nichts zu tun



Das Automatenoriginal Robotron 2084 war bedeutend schwieriger und actionlastiger

Gameplay 2-

Mit den Analogsticks läßt sich die Spielfigur sehr präzise steuern. Das Original bot mehr Action.

Dauerspaß 4

Da es nichts Neues zu entdecken gibt und die Level zu eintönig sind, kommt schnell Langeweile auf..

Grafik 3

Verwaschene und kontrastarme Grafik ist nicht der Standard, den man vom N64 erwarten kann.

Sound 5+

Ihr werdet die ganze Zeit über von billigstem Techno genervt. Auch die Sounds sind unter N64-Niveau.

TOTAL-CHECK

Genre Shoot 'em Up
Level 200
Schwierigkeit 3 Stufen/niedrig
Continues Controller Pak
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich als Import (us)

FAZIT
3-

CHARTS

Leser an die Macht!

Die Beteiligung eurerseits wird immer besser. Mittlerweile reicht ein Tag nicht mehr, die Charts-Zusendungen auszuwerten – gut so, weitermachen! Deswegen werden die Indizes auch größer (mehr Zuschriften = höherer Wert). Endlich hat sich bei den N64-Charts mal ein neues Spiel durchgesetzt. Souverän katapultiert Ihr den Neueinsteiger *DKR* vom fünften auf den ersten Platz. Kein Wunder, daß *Mario Kart 64* Federn lassen mußte. *GoldenEye 007* konnte sich ebenfalls (um einen Platz) verbessern, und das, obwohl nur wenige Leser diesen PAL-Import besitzen. Da ist noch einiges zu erwarten. *Blast Corps* wartet nun schon recht lange auf Ablösung vom Tabellenende und hat mit *Bomberman 64* einen Kandidaten gefunden, der wohl bald charten wird.

N64

1	DIDDY KONG RACING	VORMONAT ▲ 5	
	Rennspiel • Note 1 • Test 12/97	Index: 20,3	
2	SUPER MARIO 64	VORMONAT ●	
	Jump&Run • Note 1 • Test 3/97	Index: 18,3	
3	LYLATWARS	VORMONAT ●	
	Shoot 'em Up • Note 1 • Test 10/97	Index: 17,3	
4	MARIO KART 64	VORMONAT ▼ 1	
	Rennspiel • Note 1- • Test 6/97	Index: 16,3	
5	GOLDENEYE 007	VORMONAT ▲ 6	
	F. P. Shooter • Note 1 • Test 10/97	Index: 15,4	
6	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64	VORMONAT ▼ 4	
	Sport • Note 1 • Test 5/97	Index: 13,1	
7	WAVE RACE 64	VORMONAT ●	
	Rennspiel • Note 1- • Test 4/97	Index: 9,5	
8	EXTREME-G	VORMONAT ●	
	Rennspiel • Note 1- • Test 11/97	Index: 9,2	
9	TUOK – DINOSAUR HUNTER	VORMONAT ●	
	F. P. Shooter • Note 1 • Test 3/97	Index: 8,8	
10	BLAST CORPS	VORMONAT ●	
	Action/Strat. • Note 2+ • Test 8/97	Index: 6,7	

TOTAL! Aufruf

Zelda über alles, wie es scheint, denn so einen eindeutigen ersten Platz habt Ihr noch nie vergeben! Doch Adventures sind nicht alles. Für die TOTAL! 5/98 möchten wir gerne von Euch wissen, welche Rennspiele wirklich gut sind. Schreibt diese (wie immer) in eine Liste und schickt sie, zusammen mit Euren Systemcharts, an die Verlagsadresse. In der kommenden Ausgabe erfahrt Ihr dann endlich, welche Prügelspiele Eurer Meinung nach das Spiel wirklich wert sind. Wir freuen uns schon auf die Auswertung. Und Tschüß!

DER GEWINNER AUS TOTAL! 2/98:



Herzlichen Glückwunsch, **Christian Dormer** aus Leverkusen! Du bist der glückliche Gewinner des N64-Moduls *San Francisco Rush*. Wir wünschen Dir viel Spaß mit diesem Spiel!

SNES

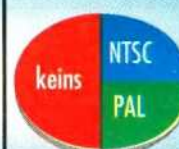
1	ZELDA III – A LINK TO THE PAST	VORMONAT ▲ 4	
	Act./Adv. • Note 1 • Test 8/94	Index: 12,1	
2	SUPER MARIO KART	VORMONAT ●	
	Rennspiel • Note 1 • Test 10/93	Index: 11,9	
3	YOSHI'S ISLAND – S. MARIO WORLD 2	VORMONAT ●	
	Jump&Run • Note 1+ • Test 10/95	Index: 9,9	
4	SECRET OF MANA	VORMONAT ▼ 1	
	Act./Adv.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

TOTAL! Umfrage

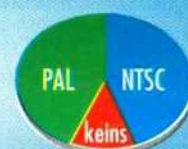
Ganz neu und nicht mit Perwoll gewaschen ist diese Rubrik. Hier wollen wir von Euch erfahren, wie Ihr zu wichtigen Fragen des Lebens steht. Für die Ausgabe 5/98 z. B.: „Welche Nintendo-Konsolen (GB, VB, NES, SNES, N64) besitzt Ihr?“

Verlags-Blitzumfrage:

„Was für ein N64 besitzt Du?“



Verlag



Redaktion

GB

1

ZELDA IV – LINK'S AWAKENING

Act./Adv. • Note 1 • Test 11/93

VORMONAT
Index: 23,6

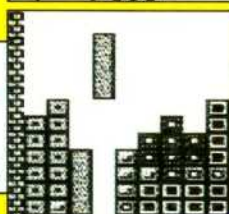


2

TETRIS

Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97

VORMONAT
Index: 15,0



3

SUPER MARIO LAND

Jump&Run • Note 2 • Test 7/94

VORMONAT
Index: 9,7



4

S. MARIO LAND 2 – SIX GOLDEN COINS

Jump&Run • Note 1- • Test 9/94

VORMONAT
Index: 8,3

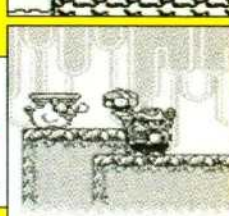


5

WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3

Jump&Run • Note 1- • Test 6/94

VORMONAT
Index: 7,1



NES

1

SUPER MARIO BROS. 3

Jump&Run • Note 1 • Test 6/95

VORMONAT
Index: 14,8



2

THE LEGEND OF ZELDA

Act./Adv. • Note 2 • Test 3/96

VORMONAT
Index: 10,9



3

SUPER MARIO BROS.

Jump&Run • Note 2+ • Test 7/94

VORMONAT
Index: 6,6



4

SUPER MARIO BROS. 2

Jump&Run • Note 2 • Test 8/94

VORMONAT
Index: 6,1



5

ZELDA II – THE ADVENTURE OF LINK

Act./Adv. • Note 2- • Test 2/95

VORMONAT
Index: 4,0



Spieletip von Jan Hohorst aus Rastede GoldenEye 007 (N64)



Ich hätte nie gedacht, daß ich mir jemals einen First-Person-Shooter kaufen würde. Doch als ich GoldenEye zum ersten Mal gespielt hatte, war ich total begeistert. Tolle Grafik, super Sound, einfache Steuerung, abwechslungsreiche Missionen sowie viele Waffen machen es zu einem Muß für jeden N64-Besitzer. Zum Mehrspieler-Modus muß man nichts sagen, er ist einfach genial!

Special

Eindeutiger hätte Ever Votum für die Space-World-Titel nicht ausfallen können. Ihr wollt Zelda und zwar (fast) ausnahmslos. Da wollen wir nur hoffen, daß Nintendo die Zeichen der Zeit erkennt und Euch (und uns) erhört.

1

ZELDA – THE OCARINA OF TIME

Action/Adventure • Nintendo

Index: 43,4



2

YOSHI'S STORY

Jump&Run • Nintendo

Index: 13,2



3

F-ZERO X

Rennspiel • Nintendo

Index: 12,0



4

BANJO&KAZOOIE'S GR. ADV.

Jump&Run • Rare

Index: 11,0



5

QUEST 64 – ELTALE

Action/Adventure • Imageneer

Index: 6,0



6

SIM CITY 64

Strategie • Nintendo/HAL

Index: 4,1



7

MOTHER III

Rollenspiel • Nintendo

Index: 2,8



8

1080° SNOWBOARDING

Sport • Nintendo

Index: 2,3



9

SIM CITY 2000

Strategie • Imageneer

Index: 2,3



10

NBA COURTSIDE

Sport • Nintendo

Index: 1,1



GEWINNEN MIT TOTAL!

Diesmal verlosen wir das N64-Modul Wayne Gretzky's 3D Hockey.



Unter allen Charts-Einsendern verlosen wir jeden Monat ein (oder mehrere) Modul(e). Ihr braucht nichts weiter zu tun, als uns den Titel Eures Lieblingsspiels oder besser noch Eure persönliche Chartsliste zu schicken. Wer einen 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 30.3.98 (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

Happy Birthday to U, Nintendo⁶⁴!

Exakt ein Jahr ist es her, da haben wir an dieser Stelle *Super Mario 64*, *PilotWings 64* und *Turok – Dinosaur Hunter* persönlich bewertet. Die ersten Spiele für den 64-Bitter standen (und stehen) bei uns hoch im Kurs. Mit der Zeit kamen – zunächst schleppend, nun aber doch etwas zügiger – neue Games auf den Markt, und das Nintendo⁶⁴ erhielt ein erkennbares Profil durch diese Software. Hoffen wir, daß sich die Erwartungen für das zweite (Lebens-)Jahr erfüllen und man uns und vor allem Euch mit innovativen und motivierenden Spielen beglückt. Aber nun werfen wir einen Blick auf das aktuelle Software-Angebot für Nintendo-Konsolen ...

Unsere persönliche Meinung zu:

Yoshi's Story
(N64)
Seite 32

Robotron 64
(N64)
Seite 40

Monopoly
(Game Boy)
Seite 45

Timon & Pumbaas
Spielesammlung
(SNES), Seite 53

Fighters Destiny
(N64)
Seite 46

Der Tob



Bevorzugte Genre:
Rennspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
WCW vs. NWO:
World Tour (N64)

★★★★
Gott, wie niedlich! Und was Yoshi so alles machen kann! Der kann hüpfen und laufen und schnüffeln und fressen und schweben und was nicht alles. Schade nur, daß das Spiel zu langweilig und zu einfach ist.

★★
Vor 16 Jahren mag Robotron ja noch für Begeisterung gesorgt haben, doch heutzutage ein solches Spiel herauszubringen und nur durch Technomusik etwas aufzufrischen, ist schon arm.

★★★★
Monopoly ist zwar gut umgesetzt worden, bietet aber keine Herausforderung für mich; ich bin viel zu intelligent dafür. Außerdem sehe ich mit meinem neuen Kurzhaarschnitt jetzt noch besser aus als bisher.

★
Was ist das denn? Diese sogenannte Spielesammlung kann doch unmöglich ernstgemeint sein. Sämtliche Spiele sind auf unterstem Kreativitätsniveau und werden nach ein paar Minuten todlangweilig.

★★★★
Na bitte, es geht doch! *Fighters Destiny* ist das erste wirklich hervorragende N64-Beat'em-Up. Warum aber in der deutschen Version Namen wie Sabine oder Emil auftauchen, ist mir nicht begreiflich.

slimjim



Bevorzugte Genre:
strategisches Zerstören
Derzeitiges Lieblingsspiel:
immer noch Wild Choppers (N64)

★★★★
Yoshi's Story ist das perfekte Spiel, um die Freundin mit dem N64 vertraut zu machen. Yoshi ist sooo niedlich und dabei auch noch so leicht zu steuern, daß selbst ungeübte Frauen sofort loslegen können.

★★★★
Ganz ehrlich gesagt, hab' ich nur mal kurz zugehört, da mir das Spiel schon in den 80ern nicht gefallen hat (jaja, Schande und Asche über mein Haupt, blabla). Könnte aber schlechter sein, oder?

★★★★
Wie alle Antikapitalisten liebe ich natürlich Monopoly (wenn ich gewinne). Die GB-Version ist glücklicherweise hervorragend gelungen und bereitet (gerade unterwegs) viel Freude für bis zu vier Spieler.

★
Wie schön! *Timon & Pumbaas Spielesammlung* erinnert mich an den lustigen Test vom Löwenkönig. Was haben wir damals (1/95) gelacht: genauso wie heute. Beide Spiele sind einfach eine Witznummer.

★★★★
Wenngleich ich eher auf *Street Fighter* und Co. stehe, konnte mich *FD* durch die realitätsnahe Kampfbewertung und den sehr guten Story-Modus überzeugen. Besonders cool: Rodeo gegen die Kuh!

Akido



Bevorzugte Genre:
Brettspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Monopoly (GB)

★★★★
Selbst wenn man davon ausgeht, daß Jump&Runs allgemein auf eine junge Zielgruppe zugeschnitten sind, sind der Schwierigkeitsgrad und die Art des Gameplays fast schon übertrieben 'kindgerecht'.

★
Klassiker hin, Klassiker her, wem das Spielprinzip vergangener Tage schon nicht gefallen hat, der wird sich an dieser Techno-Ballerei sicherlich kaum erfreuen können. Mir wäre das Geld zu schade ...

★★★★
Mensch, wer hätte das gedacht?! Da muß es erst eine GB-Version geben, bevor man gute Übersicht und anwenderfreundliche Menüs zustande bekommt. Einzig die nicht modifizierbaren Regeln stören etwas.

★
Nein, Leute, laßt das Geld in der Tasche und besorgt Euch lieber eine Spielesammlung wie *Williams Arcade's Greatest Hits*. Davon habt Ihr wesentlich mehr.

★★★★
Die Durststrecke, die N64-Prügelspiel-Fans durchhalten mußten, ist mit *Fighters Destiny* zu Ende. Dennoch bleibe ich hoffnungsvoll in Wartestellung, denn die Beat'em Ups der 32-Bitter liegen noch immer vorn!

Marco



Bevorzugte Genre:
Action, Sport
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Fighters Destiny (N64)

★★★★
Nintendo hätte ich einen derartigen Schnitzer gar nicht zugetraut. Mit Blick auf die aufwendige Präsentation das Gameplay zu vernachlässigen, ist normalerweise die Spezialität anderer Entwickler ...

★★
Die geballte 64-Bit-Power in den Dienst klassischer Spielkonzepte zu stellen, ist sicherlich keine schlechte Idee. Leider ist vom Reiz des Originals nur wenig geblieben – nicht immer heißt die Zauberformel 3D.

★★
Das Schönste an Monopoly ist, seinen erfolglosen Mitspielern mit dicken Geldscheinbündeln zuzuwinken und sich an der Skyline der eigenen Strassen zu erfreuen. Auf dem GB geht das leider nicht.

★
Mal wieder müssen freundliche Disney-Figuren dafür herhalten, ein minderwertiges Produkt an das Kind zu bringen. Der vorliegende Fall ist an Dreistigkeit kaum noch zu übertreffen.

★★★★
Endlich gibt es auch für das N64 ein erstklassiges 3D-Beat'em Up, das mit einigen originellen Ideen aufwartet. In puncto Einfallsreichtum stellt Imagineer auch renommierte Produkte in den Schatten.

Das Fred



Bevorzugte Genre:
Jump&Run
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Solitaire (GB)

★★★★
Yoshi, warum nur? Ich hatte mich so auf diesen Titel gefreut, auf schwierige Passagen, tonnenweise neue Elemente und versteckte Überraschungen. Leider gibt es von all dem viel zu wenig, schade!

★
Crave hat Mut. Statt einer billigen Classic-Sammlung bringen die ein Vollpreis-Modul mit einem einzigen Spiel aus dem Antiquariat, dessen Spielprinzip heute niemanden mehr hinter dem Ofen hervorlockt.

★★★★
Wer so gut wirtschaften kann, daß im Familien- und Freundeskreis kein Mensch mehr mit ihm Spielen mag, der kann nun von seinem Game Boy Miete kassieren. Monopoly ist wirklich gelungen.

★
Haben die Leute bei Nintendo mit der Entwicklung von N64-Titeln soviel zu tun, daß keine Zeit mehr für Qualitätskontrollen bei SNES-Spielen übrig bleibt? Kann ja wohl bald schon nicht mehr anders sein!

★★★★
Alle Achtung, daß *Fighters Destiny* so gut wird, hätte ich wirklich nicht gedacht. Das innovative Kampfsystem und die ausgezeichnete Steuerung tröstet über leichte grafische Schwächen hinweg.

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!

Hoch den Becher!

Ab und zu schickt Ihr uns eine schöne Zeichnung aus eigener Hand. Nein, das ist natürlich weit untertrieben; täglich treffen riesige Berge mit wunderschönen Kunstwerken bei uns ein. Von Zeit zu Zeit sind auch mal andere Dinge dabei, die Ihr für uns gebastelt oder bemalt habt. Das jüngste Geschenk (siehe Bild) stammt von Nathalie Martin aus Birstein. Sie hatte uns schon einige Male geschrieben und sich auch an der Help-line beteiligt. Doch jedesmal war sie durch eine Erkältung oder ähnlich lästige Beschwerden

ans Bett gefesselt. Diese Umstände haben sie aber letztendlich nicht davon abhalten können, uns als Redaktion mit diesem TOTAL! genialen Meisterwerk zu beglücken. Nathalie warnte uns in ihrem netten Brief noch ausdrücklich davor, das gute Stück in eine Spülmaschine zu stecken, doch wie das Leben so spielt, sammelten es die Putzkräfte kurzerhand zur maschinellen Wäsche ein. Am nächsten Morgen war die Stimmung im Keller: Zwar hatte die Tasse das Räderwerk des Geschirrspülers heil überstanden, doch war sie nun blasser und etwas Farbe abgeplatzt.

Deshalb an dieser Stelle noch einmal vielen, vielen Dank für die tolle Idee, und bitte nicht (noch mehr als wir) traurig sein, daß es dieses kleine Mißgeschick gab!



Timon und Pumbaas, zwei Charaktere aus Disneys Der König der Löwen, leben im tiefsten Dschungel. Ihre Tagesbeschäftigung besteht daraus, Schokoladen-Ameisen zu verzehren und immer wieder vier selbsterdachte Games zu spielen.



SNES

1-2 (simultan)

Nintendo/T•HQ

ca. DM 80

TIMON & PUMBAAS SPIELESAMMLUNG



Marmor, Stein und Eisen bricht, nur das Urwald-Wildschwein nicht. Alles, alles geht vorbei, ein dicker Rülps hilft dabei ... damm, damm ... damm, damm – Marmor, Stein und Eisen ...



Der Jäger aus Kurpfalz, der schießt sich durch den grünen Wald ... tralalalala



By the Rivers of Babylon, where we spring über Nilpferde ... dadada ... dududidu

Im Palmendickicht von Afrika findet sich einiges, womit man sich beschäftigen kann. An jedem zweiten Baum hängen Bananen, Orangen oder Kokosnüsse. Auch heruntergefallene Äste kann man bestens zum Spielen gebrauchen. Das jedenfalls haben sich die Tiere im Dschungel gedacht und daraus gleich einen Flipper gebastelt. Eine zusammengerollte Schlange dient als Abzugsfeder für die Kugel, Steine, Maikäfer und Pilze als Bumper, zwei dicke Holzstämme werden zum Schlagen genutzt. Die Spielidee an



sich ist zwar nett, technisch aber kaum überzeugend. Bei *Burper*, dem zweiten Game der *Timon & Pumbaas Spielesammlung*, dürft Ihr das tun, was sonst nur Asiaten nach dem Essen erlaubt ist: laut rülpfen – und das in drei Stärken. So lassen sich nämlich all die Dinge zerstören, die aus den Bäumen herausfallen. Die Palette reicht dort von Obst über Affen bis hin

POSTIN!

Vier Spiele auf einem Modul, witzige Soundeffekte



Sie müssen erst den Nippel durch die Lasche ziehen, und dann den Hebel ganz nach oben drehen, dann erscheint ein kleiner Pfeil, da drücken sie dann drauf lalalalala

zu Käfern. Zu Anfang ist dieses Spielchen sicher noch für einen Lacher gut, doch das ist auch schon alles, was geboten wird. Das dritte Game im Bunde nennt sich *Slingshooter* und eignet sich höchstens für Spieler bis zu drei Jahren – vorausgesetzt, sie sind sadistisch veranlagt. Hinter Steinen, Büschen und Bäumen haben sich zahlreiche Tiere versteckt. Hin und wieder lugt eines von ihnen hervor, und die Aufgabe besteht darin, mittels eines Fadenkreuzes die Urwaldbewohner abzuschießen. Insgesamt ist auch dies keine Nummer, an der man auf Dauer Gefallen finden kann, zumal weinende Krokodile,

platzende Giraffen und schreiende Papageien die ganze Angelegenheit zu einem echten

Trauerspiel machen. Schließlich bleibt noch das nicht weniger öde *Hippo Hop*, ein schlecht gemachter Abklatsch von *Frogger*, das den Veteranen unter



Flipper, Flipper, Freund aller Kinder, jeder kennt ihn, den klugen Delphin ... dudidu

NEGATIN!

Nur Standbilder, schlechte Kollisionsabfrage, kein Spielspaß

Euch noch von Systemen wie Atari VCS 2600 oder C64 ein Begriff sein dürfte. Vor einem Fluß stehend könnt Ihr beobachten, wie Krokodile, Nilpferde oder Baumstämme von links nach rechts schwimmen. Auf manchen von ihnen liegen Zutaten für eine Grillparty, die Ihr per Sprung erwischen und dann zum anderen Ufer bringen müßt, ohne ins Wasser zu fallen. Leider geht auch bei dieser Variante der Spielspaß viel zu schnell baden. Selbst im Zweispieler-Modus gestaltet sich das Geschehen wenig eindrucksvoll, da abwechselnd gespielt wird. Man fragt sich ernsthaft, was sich T•HQs Entwickler bei dieser Produktion wohl gedacht haben, denn außer dem Flipper ist von diesem Modul nichts zu gebrauchen – und selbst der ist noch Geschmackssache.

Sandra Alter

Gameplay 4-

Jedes Game&Watch-Spiel kann locker mithalten, T & P ist lediglich ein Reaktionstest in Farbe.

Dauerspaß 4-

Eure jüngeren Geschwister finden evtl. Spaß an dem Teil, jedem echten Spieler kann man nur abraten.

Grafik 4+

Leider gibt es nur feststehende Grafiken mit wenig Animation, dafür aber bunt und stimmig designet.

Sound 3+

Die Musik hat mäßige Qualität, die Soundeffekte sind jedoch gut gelungen und witzig gemacht.

TOTAL-CHECK

Genre Action
Level 4 Mini-Spiele
Schwierigkeit niedrig
Continues je nach Spiel
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4-

N64

1-2 (simultan)

Ocean/Imagineer

ca. DM 150



Fighters Destiny

Originelle 3D-Prügelspiele sind eine echte Rarität – und Sega das Genre nach Belieben und ruhen sich Ausgerechnet Imagineer, in Sachen Prügelspiele



Für die deutsche Version erhielten einige Kämpfer neue Namen. Beispielsweise wurde Valerie in Sabine und Bob in Pablo umgetauft. Die Bilder des Tests stammen gleichermaßen aus der amerikanischen und deutschen Fassung, wodurch sich die unterschiedlichen On-Screen-Texte ergeben



Besonders wirkungsvolle Aktionen werden mit Lichteffekten grafisch unterstrichen



Die Computer-Gegner verhalten sich auch in der Verteidigung äußerst geschickt



Steht Ihr erst einmal im Rücken des Gegners, habt Ihr alle Vorteile auf Eurer Seite

Seit *Virtua Fighter* (1993) und *Tekken* (1994) haben sich die 3D-Beat-'em-Ups spielerisch kaum weiterentwickelt. Mit immer aufwendigeren Grafiken und flüssigeren Animationen versuchen die Entwickler die Kunden zu beeindrucken, ohne wirklich neue Ideen aufbieten zu können. Prägnanterweise ist es mal wieder ein N64-Titel, der neue Wege aufzeigt. Judo und traditionelles Karate waren offensichtlich die Inspirationen für *Fighters Destiny*, bei dem es nicht in erster Linie darum geht, die Energieanzeige des Gegners abzubauen, sondern gezielt zu punkten. Spezialattacken bringen vier Punkte, Niederschläge drei, Würfe zwei und Ring-outs einen Punkt. Ist es nach 30 Sekunden noch zu keiner zählbaren Aktion gekommen, erhält der aktivere Fighter einen Punkt vom Kampfrichter zugesprochen. Wer zuerst sieben Zähler verbuchen kann, gewinnt. Falls Ihr meint, daß Eure favorisierten Attacken nicht genug einbringen, könnt Ihr die Punktevergabe in den Optionen auch verändern.

nicht nur auf dem N64. Seit Jahren dominieren Capcom, Namco dabei nicht selten auf längst verstaubten Lorbeeren aus. bisher ein unbeschriebenes Blatt, bringt nun frischen Wind in das ewige Einerlei.



Punktrichter



Mit diesen sechs verschiedenen Aktionen könnt Ihr Punkte sammeln. In den Optionen lassen sich die Werte der Moves auch eigenen Wünschen anpassen.



Das Verhalten des Trainingsroboters könnt Ihr nach eigenen Vorstellungen festlegen



Ist ein Kämpfer angeschlagen, kann er sich trotzdem noch eingeschränkt bewegen



Im Rodeo müßt Ihr gegen eine Kuh antreten, die sich als extrem harter Gegner erweist

Durch dieses ungewöhnliche Wertungssystem unterscheiden sich die Kämpfe deutlich von denen anderer Prügelspiele, denn der Energiebalken besitzt nur eine untergeordnete Bedeutung. Hat ein Fighter keine Energie mehr, ist er für kurze Zeit benommen, kann sich aber noch bewegen und ducken. Diese, sich nicht oft bietende Gelegenheit ist der ideale Zeitpunkt für einen Niederschlag. In der Regel werden die Kämpfe aber durch Würfe und Kon-

ter entschieden, wobei sich die einfach gestaltete und leicht beherrschbare Steuerung als vorteilhaft erweist. Es sind nur vier Buttons belegt: Mit A führt Ihr eine tiefe, mit B eine hohe Attacke aus, zudem könnt Ihr mit R blocken und mit L ausweichen. Kommt es zum Infight, wird ein Energiebalken eingeblendet, der durch Triggern aufgebaut werden kann und über den Erfolg des Klammers entscheidet. Auch bei Würfen könnt Ihr an Hand einer

Poweranzeige sehen, ob der Versuch glückt oder nicht. Besonders effektiv sind auch die Special-Moves, von denen Ihr die meisten zuvor im Master-Challenge-Modus

▲ POSTIN! ▲

Originelles Gameplay und Punktesystem, interessante Spielmodi

erspielen müßt. Euch stehen also vielfältige Aktionen offen zu punkten. Es ist sogar möglich, sich kurz vor einem Sturz aus dem Ring am Rand der Plattform festzuhalten und seinen Gegner nach unten zu ziehen. Auf diese Weise können scheinbar längst geschlagene Kämpfer doch noch triumphieren. Ihr müßt also auf alles gefaßt sein, denn auch eine volle Energieanzeige bewahrt Euch nicht davor, ausgekontert zu werden.

Ähnlich viel Einfallsreichtum bewiesen die Entwickler bei den Spielmodi. So gibt es neben dem obligatorischen Turniermodus auch





einen Survival-, einen Time-Attack- und einen Rodeomodus. In letzterem müßt Ihr gegen die Kuh Emil antreten und Euch möglichst lange im Ring halten. Im Master-Challenge-Modus könnt Ihr im Kampf gegen den Meister pro Charakter acht neue Special-Moves gewinnen und auf Controller Pak abspeichern. In

NEGATIV!

Unspektakuläre
Hintergrundgrafiken,
lahme Musik

diesem Modus trifft Ihr auch auf den Joker, der Euch alle gewonnenen Moves wieder abnimmt, wenn Ihr verliert. Ihr dürft aber auch gegen einen Freund um diese besonders starken Spezialattacken spielen. Gewinnt Ihr, werden sie von seinem Controller Pak gelöscht und auf Eure Speicherkarte kopiert. Einen besseren Anreiz für ein Zweispielerduell gibt es wohl kaum. In den anderen Spielmodi könnt Ihr

zudem vier versteckte Kämpfer freilegen, wenn Ihr bestimmte Bedingungen erfüllt (siehe Tips&Tricks dieser TOTAL!). Die bunte Kämpferschar erhöht sich so auf 14 und hat einige echte Exoten aufzuweisen. Pierre beispielsweise ist ein französischer Clown, der mit dreckigen Tricks arbeitet und allerlei Schabernack treibt. Die Kuh Emil begleitet alle gelungenen Aktionen mit Hüftsprung und hat einen Tritt wie ein Muli. Jeder Kämpfer ist unterschiedlich stark und hat seinen eigenen Kampfstil. So gibt es den japanischen Karate-Champ Ryuji, die chinesische Kung-Fu-Meisterin Mei Ling und den amerikanischen Wrestler Tomahawk. Den kräftigen Brasilianer Bob zu werfen, ist kaum möglich, und Ninja verfügt über die durchschlagskräftigsten Specials im Feld. Mit ein und derselben Taktik kommt Ihr im Turnier also nicht sehr weit. Mit *Fighters Destiny* kommen nun auch N64-Besitzer endlich in den Genuß eines erstklassigen 3D-Beat-

'em-Ups. Grafisch gelang es den Entwicklern zwar nicht, neue Maßstäbe zu setzen, doch spielerisch wird weitaus mehr als bei den meisten Konkurrenzprodukten geboten. Wer einem perfekt beherrschbaren und sehr variantenreichen Kampfspiel nicht abgeneigt ist, sollte unbedingt zugreifen. Für das N64 gibt es nichts Besseres.

Marco Häntsch



Der Clown Pierre aus Frankreich ist einer der witzigsten Charaktere des Spiels

Die versteckten Kämpfer



Joker



Master



Ushi/Emil



Robert

Auf den Tips&Tricks-Seiten könnt Ihr nachlesen, wie Ihr an die versteckten Fighter gelangt.



Über den Erfolg eines Wurfes entscheidet auch das Gewicht und die Kraft des Gegners

Speicheroptionen

Sämtliche Fortschritte wie erspielte Charaktere und Rekorde werden mit einer Ausnahme auf Batterie gespeichert: Kämpfer, die im Master-Challenge-Modus neue Skills gewonnen haben, belegen zwei Seiten auf dem Controller Pak.

Gameplay 1-

Dank schnörkelloser Steuerung weiß das ungewöhnliche Spielkonzept auf Anhieb zu begeistern.

Dauerspaß 1-

Kaum ein anderes Prügelspiel hat derart motivierende Spielmodi und sinnvolle Optionen zu bieten.

Grafik 2-

Gelungene Animationen werden von kleinen Texturfehlern und schwachen Hintergründen überschattet.

Sound 2-

Lockere Sprüche des Kommentators und der Kämpfer sorgen für Stimmung – die Musik ist nur Durchschnitt.

TOTAL-CHECK

Genre Prügelspiel
Level 10 + 4 Kämpfer
Schwierigkeit 4 Stufen
Continues Batterie/Controller Pak
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich Mitte März

FAZIT
1-

NAGANO '98 WINTER OLYMPICS

N64

1-4 (abwechs.)

Konami

ca. DM 150

Die XVIII. Olympischen Winterspiele in Nagano sind zwar schon seit einigen Tagen vorbei, doch dank Konami dürft Ihr Euch nun höchstpersönlich in den Kampf um Rekorde und Medaillen stürzen. Zwölf Disziplinen führen Euch aufs Glatteis, in den Eiskanal und auf die Skipiste.

Sportspiele von Konami genießen nicht erst seit *International Superstar Soccer* einen guten Ruf. Bereits in den 80er Jahren begeisterten die Japaner mit der *Track&Field*-Reihe für NES und Game Boy das Publikum. *Nagano Winter Olympics '98* ruft die glorreichen Zeiten wieder ins Gedächtnis zurück, hat aber nur wenig mit



Trotz Analogsteuerung ist eine fehlerfreie Bob- oder Rodelfahrt kaum möglich

diesen Klassikern gemein. Stand damals noch das schweißtreibende Triggern im Duell gegen menschliche Widersacher im Vordergrund, so sind heute technisches Verständnis und Gefühl im Daumen gefragt. In keiner der zwölf Nagano-Disziplinen könnt Ihr direkt gegen einen oder mehrere Mitspieler antreten. Es wird grundsätzlich abwechselnd gespielt, auch wenn sich wie beim Eisschnellauf zwei Läufer gleichzeitig auf dem Eis befinden. Der Computer übernimmt dann die Rolle des Konkurrenten. Auf diese Weise geht natürlich viel Spannung verloren, aber in der Regel sind die meisten Wintersport-

12 OLYMPISCHE DISZIPLINEN, ABER LEIDER KEIN SIMULTANER MEHRSPIELER-MODUS



Auf grafische Details wurde größtenteils verzichtet, um eine konstante Spielgeschwindigkeit sicherstellen zu können. Auch die Animationen der Sportler wirken ein wenig bescheiden



Trotz ansehnlicher 3D-Grafik vermag *Nagano Winter Olympics '98* kaum zu begeistern. Die meisten Disziplinen spielen sich leider viel zu anspruchslos und sind auf Dauer langweilig



arten sowieso darauf ausgelegt, daß nacheinander gestartet wird (z. B. Rodeln, Bob, Slalom, Skisprung). Ungewöhnliche Wege ging Konami auch bei der Steuerung, denn Trigger-Fanatiker werden kaum auf ihre Kosten kommen. Der berühmte Trigger-Daumen kommt lediglich auf der Trick-skischanze und beim Start der Bob- und Rodelrennen zum Einsatz. Wie Ihr den folgenden Beschreibungen entnehmen könnt, sind für den Erfolg in den meisten Disziplinen andere Qualitäten gefragt. Leider habt Ihr bei einigen Events wie beispielsweise dem Eisschnellauf nur sehr wenige Möglichkeiten, auf den Sportler Einfluß zu nehmen. Etwas unglücklich wirkt auch die Gestaltung der Spielmodi. Alle zwölf Disziplinen in einem Durchgang zu absolvieren, ist nicht

möglich. Der Olympia-Modus gewährt eine freie Auswahl des Wettbewerbs und im Meisterschafts-Modus stehen lediglich sieben Events in direkter Folge auf dem Programm. Trotz gelungener 3D-Grafik und ansprechender Soundkulisse weiß *Nagano Winter Olympics '98* nicht recht zu überzeugen. Zu beschränkt sind die spielerischen Möglichkeiten, und ohne simultanen Mehrspieler-Modus verliert ein Sportspiel schnell an Reiz.

Sandra Alter





▲ **POSITIV!** ▲

Zwölf Disziplinen,
guter Sound

ABFAHRTSLAUF

Die Abfahrtslaufpiste ist ein wenig anders gestaltet als die Slalom-
piste. Da die zu passierenden Tore äußerst groß und günstig positioniert
sind, ist das Fahrtempo recht hoch. Der Einsatz der Skikanten, wie
beim Riesenslalom, ist kaum nötig, wodurch sich das Rennen relativ
einfach gestaltet.

Fazit: Der Abfahrtslauf präsentiert sich deutlich anspruchsloser und
langweiliger als der Riesenslalom. Meistens seht Ihr die Tore auf
der Piste nur aus den Augenwinkeln, weil sie so weit auseinander-
stehen – keine echte Herausforderung.



Wenn Ihr zu häufig auf den Skikanten fahrt,
verliert Ihr sehr viel an Geschwindigkeit



Die Abfahrtspiste läßt sich sehr leicht einprä-
gen und stellt daher kaum ein Problem dar

RIESENSLALOM

Diese alpine Disziplin wird wahlweise auf Skiern oder
dem Snowboard ausgetragen. Auf dem Weg ins Tal müßt
Ihr abwechselnd blaue und rote Tore passieren. Laßt Ihr nur ein Tor aus,
werdet Ihr disqualifiziert. Um auch engste Kurven fahren zu können, ist
es per Knopfdruck möglich, den Neigungswinkel der Skier oder des
Boards zu ändern und auf den Kanten zu gleiten.

Fazit: Da mit Snowboard und Skiern die gleiche, kaum herausfor-
dernde Piste gefahren wird, hält sich die Langzeitmotivation in
Grenzen. Kurzzeitig entfaltet sich aber durchaus ein gewisser Reiz.



Bei Kollisionen
mit einem Slalom-
Tor überschlägt
sich Ever Fahrer
und verliert wert-
volle Zeit



SKISPRINGEN

Auf dem Programm stehen die Normalschanze (kriti-
sche Landung ab 90 Metern) und die Großschanze (ab
120 Metern). Ihr steuert Euren Springer mit dem Analog-
stick, bestimmt den Zeitpunkt des Absprungs und korrigiert
die Fluglage unter Beachtung der Windverhältnisse. An Hand
einer Höhenanzeige könnt Ihr feststellen, wann Ihr zur Landung
ansetzen müßt. Außer ein wenig Gefühl im Daumen, verlangt diese
Disziplin keine besonderen Fähigkeiten.

Fazit: Die Steuerung ist eine mittlere Katastrophe: ungenau und
schlecht durchdacht. Gründe für das Scheitern oder Gelingen eines
Sprunges sind kaum nachvollziehbar – eine der schwächsten
Disziplinen.



Genau wie in der Realität hat der Wind star-
ken Einfluß auf das Gelingen eines Sprunges



Die Anzeige links unten zeigt Euch die Nei-
gung des Springers während des Fluges an



HALFPIPE

Wählt vor dem Start 8 von 22 unterschiedlich schwierige Stunts aus,
die Ihr in der Halfpipe ausführen wollt! Lenken müßt Ihr den Snow-
boarder dabei nicht, sondern lediglich die vor jedem Sprung angezeigte
Tastenkombination rechtzeitig eingeben. Abhängig vom Schwierig-
keitsgrad der Stunts, ihrer Ausführung und der Attraktivität der Kür
erhaltet Ihr Punkte.

Fazit: Eine der unterhaltsamsten Disziplinen, allerdings sind auch
die kompliziertesten Tricks schnell auswendig gelernt und die
maximale Punktzahl erreicht.



Einige Tricks sind sehr schwierig auszuführen
und verlangen Euch gute Reaktionen ab



TRICKSKI/SPRINGEN

Zehn verschiedene Sprungtechniken stehen Euch zur Auswahl. Habt Ihr Euch für eine entschieden, geht es auf die Schanze und Ihr müßt durch Triggern die Kraftanzeige über die geforderte Marke hinaus anheben. Nach Abschluß der Sprungfigur ist es wichtig, durch rechtzeitigen Knopfdruck sicher zu landen. Pro Event dürft Ihr zwei Sprünge ausführen und erhaltet Punkte für die Attraktivität und technische Sicherheit Eurer Vorführung.

Fazit: Daß ausgerechnet bei der technisch anspruchsvollsten Sportart wildes Triggern gefragt ist, zeugt nicht gerade vom Sachverstand der Programmierer. Ein, zwei Feinheiten in der Steuerung hätten Wunder wirken können.



Schaltet Ihr nicht die Kraftanzeige über die Marke hinaus an, stürzt Ihr ab.



Auch die kompliziertesten Tricks erfordern nichts weiter als schnelles Triggern von Euch

SPEICHEROPTIONEN

Auf 36 Seiten eines Controller Paks könnt Ihr insgesamt vier Spielstände abspeichern. Diese umfassen die Medaillen und Rekorde sämtlicher Disziplinen sowie einen Turnierstand im Curling. Das Rumble Pak wird nicht unterstützt.



BOB/RODELN

Beim Start mit dem Viererbob ist gutes Timing gefragt. Während Ihr zum Erreichen einer hohen Geschwindigkeit wild triggert, müßt Ihr den einzelnen Fahrern rechtzeitig den Befehl zum Einsteigen geben. Beim Rodeln ist es dagegen nur wichtig, den Powerbalken durch Triggern aufzuladen. Im Eiskanal unterscheiden sich die beiden Boliden kaum, und Ihr müßt darauf achten, nicht anzuecken, um möglichst wenig Geschwindigkeit zu verlieren. Im Gegensatz zum Bob kann der leichtere Rodel auch kippen, also Vorsicht!

Fazit: Die beiden Disziplinen sind sehr ähnlich und werden etwas zu langsam dargestellt. Einfach ist es aber nicht, fehlerfrei ins Ziel zu kommen – netter Reaktionstest ohne spielerische Tiefe.



EISSCHNELLAUF

Gefahren wird auf einem 400 Meter langen Oval, wahlweise über 500 oder 1500 Meter. Zum Beschleunigen müßt Ihr abwechselnd und möglichst gleichmäßig die L- und R-Tasten betätigen. Der richtige Rhythmus hilft, die Energie des Läufers für den entscheidenden Zielspurt zu schonen. Lenken könnt Ihr die Sportler nicht und auch nicht gleichzeitig gegeneinander antreten, was den Spielspaß arg begrenzt.

Fazit: Eisschnellauf ohne Triggern und menschliche Gegner ist nicht ganz das Gelbe vom Ei. Unattraktiver hätte man diese Disziplin nicht aufbereiten können – zum Gähnen langweilig.



NEGATIV!

Kein Mehrspieler-Simultanmodus, anspruchslose Steuerung

Gameplay 3-

Leider ist die Steuerung nicht optimal gelöst worden und bietet zu wenig Einflußmöglichkeiten.

Dauerspaß 3

Das Fehlen des Mehrspieler-Simultanmodus und die Ähnlichkeit einiger Sportarten sind nicht motivierend.

Grafik 3+

Eindrucksvoll sind Spiegeffekte auf dem Eis, ein wenig enttäuschend dagegen die Animationen.

Sound 2

Knirschender Schnee, johlende Zuschauer und eingestrichene Lautsprecherdurchsagen überzeugen.

TOTAL-CHECK

Genre Sport
Level 12 Disziplinen
Schwierigkeit mittel
Continues Controller Pak
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3



Durch das Wischen der Eisfläche entsteht ein Wasserfilm, der den Stein weiter gleiten läßt



CURLING

Curling ist in diesem Jahr erstmals olympische Disziplin. Aufgabe ist es, einen Granitstein in das Zentrum eines Ziels zu plazieren. Mit dem Analogstick könnt Ihr Richtung und Stärke, mit dem B-Button den Effekt des Schusses bestimmen und anschließend wischen, um den gleitenden Stein zu beschleunigen. Zwei Mannschaften treten gegeneinander an und versuchen, durch Deckung der eigenen und Wegschießen der gegnerischen Steine, möglichst viele Punkte zu sammeln. Fazit: Wer Billard oder Boule mag, wird sicherlich auch an Curling Gefallen finden, allerdings reduzieren die Zielhilfe und die Zoom-Funktion den Schwierigkeitsgrad erheblich. Eine interessante Abwechslung zu den traditionellen Wintersportarten.



Hier und da reichte der Platz nicht ganz aus, um den vollständigen Namen unterzubringen



Außer Kaufen und Versteigern bleibt dem Spieler keine Wahl, er kann nicht ablehnen



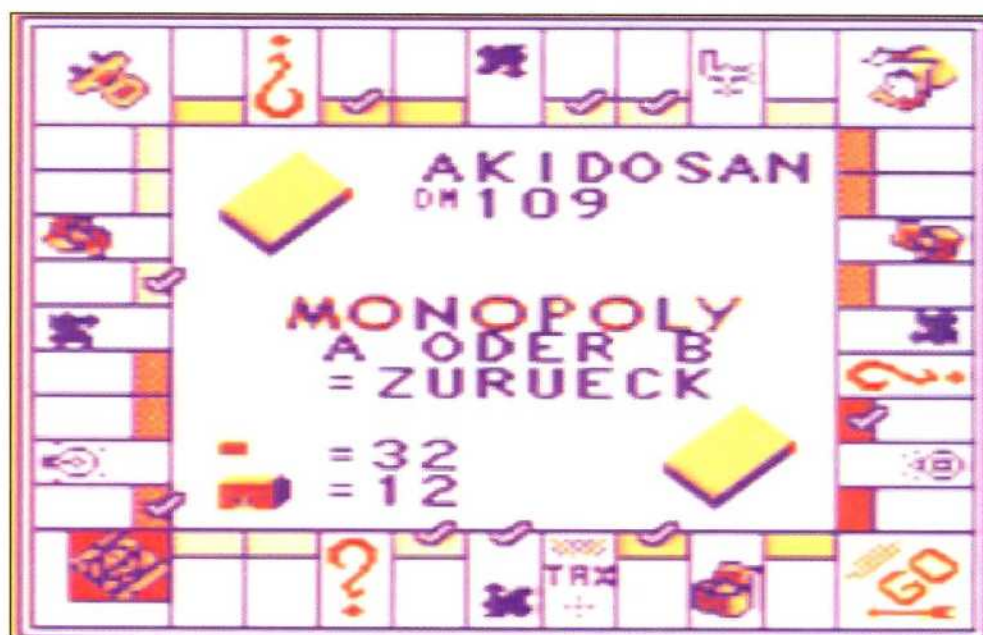
Na schön, wenn's eh keine 4000 DM bei Los gibt, kann man auch mal in den Knast gehen



Nicht immer ganz korrekt, aber doch noch verständlich. Wer hat denn da übersetzt?!

MONOPOLY

Zur Zeit wird die Spieleauswahl eines eher seltenen Genres stetig erweitert. Hasbro Interactive setzt fleißig allerhand bekannte Brettspiele für diverse Konsolen um. Nun ist auch der Game Boy an der Reihe.



Was soll man eigentlich machen, wenn man gelangweilt im Zug sitzt oder das Ziel der Klassenreise mal wieder eine öde Ausstellung am Ende der Welt ist? Klar, da gibt es einige 'Kinderspiele' wie Schere-Stein-Papier, Schiffeversenken mit Stift und Zettel, Ich-sehe-was-was-Du-nicht-siehst oder ähnliches. Aber mal im Ernst, ein schönes Karten- oder Gesellschaftsspiel wäre doch viel besser. Besonders wenn Ihr Euch im kleinen Kreis zusammengefunden habt, um der Tristesse endlich ein Ende zu bereiten, empfehlen sich unkomplizierte Brettspiele wie zum Beispiel Monopoly. Der Clou an der ganzen Sache ist natürlich, daß dieses Spiel so unglaublich weit verbreitet ist, daß es im Grunde keiner Regelerklärung bedarf. Diesen Umstand hat sich Hasbro zunutze gemacht und dem Game Boy, der beliebtesten Konsole für unterwegs, eine Version des kapitalistischsten Spiels aller Zeiten beschert.

Das Modul erlaubt einem menschlichen Spieler, bis zu drei computergesteuerte Konkurrenten ans digitale Brett zu rufen. Ihr dürft dazu unter acht vorgegebenen Charak-

ren mit leicht unterschiedlichen Spielstärken wählen. Selbstverständlich ist aber auch eine Partie unter Freunden möglich, der Game Boy wandert in diesem Fall von Spieler zu Spieler. Die Texte lassen sich in Englisch, Deutsch oder Französisch abbilden. Im Gegensatz zum realen Machtkampf am Brett könnt Ihr in der Modulversion verschiedene Szenarien auswählen.



Gute Menüführung und Übersichtlichkeit, hoher Spielspaß

Völlig unterschiedliche und durch die Anzahl der Beteiligten noch zusätzlich variierende Vorgaben bietet Monopoly an. Hier nur zwei Beispiele: Wählt Ihr „Gute Geschäfte“ aus, so sind von vornherein alle Straßen verteilt, wobei der menschliche Part gewisse „Stellungsvorteile“ hat. Der Modus „Baustopp“ ist besonders interessant, da alle verfügbaren Hotels bereits gebaut wurden, jeder Teilnehmer einen kompletten Straßenzug besitzt, aber noch Straßen frei zum Verkauf ste-

hen, die später mit den restlichen Häusern zugepflastert werden können. Wie Ihr wahrscheinlich schon vermutet, gibt es tatsächlich fast unendlich viele Möglichkeiten, solche Szenarien zu erstellen. Die acht verfügbaren reichen jedoch vollkommen aus.

Vor Spielbeginn läßt sich ein Zeitlimit bestimmen (15 Minuten bis maximal fünf Stunden), es geht aber auch ohne. Auffällig ist, daß es am Anfang keine Optionen gibt, in denen sich beispielsweise die Regeln modifizieren lassen. Dies ist erst während einer laufenden Partie erlaubt, dann allerdings auch nur eingeschränkt (siehe Bild). Die offiziellen Regeln werden weitestgehend angewendet, jedoch startet Ihr nicht mit 30.000, sondern lediglich mit 1500 DM. Als hätte man an die Größe des Game Boys gedacht, liegen auch die Kaufpreise und Mieten entsprechend niedrig. Unterkunft für sechs Mark – was ist das schon?! Bedauerlich ist jedoch, daß nach einigen Runden lediglich die Entscheidung zwischen Kauf und Versteigerung einer besetzten Straße bleibt – ablehnen könnt Ihr dann nicht mehr.



Handlungsbedarf

Die Computerspieler machen selbständig Angebote, lehnen ab oder stimmen zu. Je nach Spielfigur feilschen sie unterschiedlich stark. Für ausreichend Spannung beim Handeln ist also gesorgt.



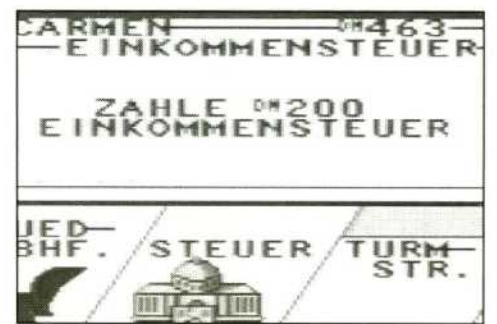
Besitztümer feilscht. Beim Handeln macht Ihr nicht einfach nur ein Angebot, das abgelehnt oder angenommen wird, nein, das Spiel hat mehr zu bieten. Schlagt Ihr zum Beispiel vor, für die Straße des Anderen 150 DM zu geben, so kann es passieren, daß der Computer im selben Menü kurzerhand den Preis auf 220 DM erhöht und dann abwartet, wie Ihr auf den Vorschlag reagiert. Dabei kommt es schnell zur verbalen Kommunikation zwischen Mensch und Maschine: „Nie-mals! Der Preis ist viel zu hoch, Du Halsabschneider!“ Schön ist auch die Umsetzung der Auktionen, bei denen abwechselnd geboten wird, bis der Auktionator den Zuschlag erteilt. Taktische Überlegungen sind dabei angebracht. Oft kann der Computer nicht mehr mithalten, und

die Straße geht für einen wesentlich günstigeren Preis an Euch. Um dem im Grunde ernstesten Spiel um Grundbesitz und Glück ein wenig Pep zu verleihen, wurden die Spielfiguren nett animiert, beim Mietezahlen huscht eine klingelnde Kasse über den Schirm, Ereignis- und Gemeinschaftskarten werden ebenfalls durch kleine Animationen aufgelockert. Diese optischen Spie-

NEGATIV!
Gegner etwas zu schwach,
Regelwerk nicht 1:1
umgesetzt

lereien werden Euch auch nach Stunden noch nicht nerven, da man darauf geachtet hat, den Spielfluß nicht zu behindern. Sogar die Zuggeschwindigkeit der Computer-Gegner kann zweistufig eingestellt werden, womit lästige Wartezeiten gar nicht erst entstehen. Hasbro bietet mit Monopoly eine rundherum gelungene Freizeitbeschäftigung für unterwegs mit nur wenigen Schwächen (etwas zu niedriger Schwierigkeitsgrad) an. Es läßt sich verschmerzen, daß die Regeln gelegentlich nicht ganz korrekt sind. Die unkomplizierte Handhabung, die anwenderfreundliche Übersichtlichkeit und der mitreißende Spielspaß machen das Modul zu einem beinahe idealen Begleiter auf längeren Reisen. Ihr dürft es natürlich auch im Wartezimmer beim Zahnarzt spielen – macht ruhig mal ein Testspielchen!

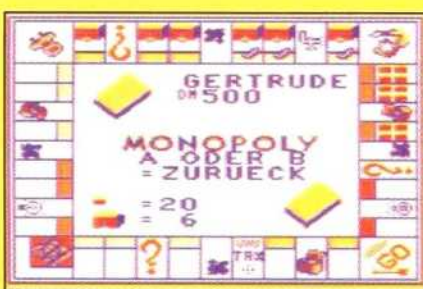
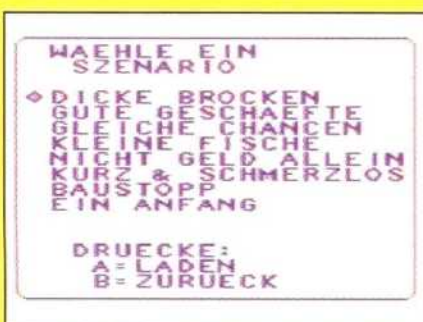
Thomas Hellwig



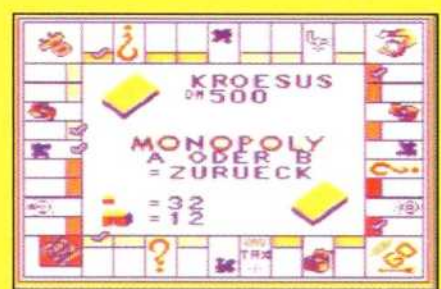
Das Finanzamt wirst Du nicht los, egal, wo Du Dich gerade mit deinem GB aufhältst



Schnelles Spiel



Die acht Szenarien bieten unterschiedlichste Vorgaben. Dabei ist der menschliche Spieler oft in der günstigeren Position. Doch die Computer-Gegner kämpfen nach bestem Können um verbleibende Straßen.



Gameplay 2

Wären die Gegner bissiger und Regeln modifizierbar, stünde dem grenzenlosen Vergnügen nichts im Wege.

Dauerspaß 2+

Ja, es kann tatsächlich begeistern, 6 DM Miete einzunehmen und billigste Häuser zu bauen.

Grafik 2-

Hier und da hätte ein erklärender Text (Szenarien) oder ein zusätzliches Menü nicht geschadet.

Sound 2

Die kurzen musikalischen Einschaltungen und auch die Soundeffekte passen sehr gut zum Geschehen.

TOTAL-CHECK

Genre Brettspiel
Level 8 Szenarien
Schwierigkeit 8 Gegner (Stufen)
Continues
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab April

FAZIT
2

N64

1 Spieler

Seta

ca. DM 160

WILD CHOPPERS



Bei Hubschraubern denkt der vorbelastete Videospieler automatisch an EAs hervorragende Strike-Serie. Leider fand diese ihren bisherigen Abschluß auf der Mitbewerberkonsole von Sony. Doch nun hat die Zeit des Lamentierens ein Ende gefunden, denn die Wild Choppers kommen angeschwebt.



Gegnerische Gefährte sind mit einem Fadenkreuz (blau bei Flugeinheiten) versehen. Wenn man das eigene Zielkreuz (rot) mit diesem zur Deckung bringt, wird die Rakete auf das Ziel 'eingelockt' und kann dann abgeschossen werden. Auf dem Radar (links unten) erkennt man weitere (Nah-)Ziele

POSTN!

Actionreiche Helikopter-Kampfsimulation mit gelungenen Effekten

dann neue Waffen für die nächste Mission kaufen.

Damit *Wild Choppers* nicht zu schnell langweilig wird, gibt es ganz unterschiedliche Aufgaben. Mal müssen Radarstationen ausgeschaltet, ein anderes Mal Geiseln befreit oder ein Flugzeug eskortiert werden. Mit der Zeit steigt der Anspruch und Schwierigkeitsgrad

NEGATN!

Zu grobe Landschaftstexturen sowie reichlich Nebel, zu einseitige Musik

Noch in der TOTAL! 1/98, zu unserem Preview von *Wild Choppers*, kündigten wir einen Deutschland-Release für dieses Jahr an. Leider konnten sich die beteiligten Firmen bis heute nicht einigen. Da eine Veröffentlichung in heimischen Landen zur Zeit vollkommen in den Sternen steht, testen wir für Euch die Japan-Version des Action-Hits – denn dieser Titel soll Euch nicht entgehen.

Ohne großes Vorspiel steigt Ihr gleich in einen von acht ganz unterschiedlichen Helikoptern und dürft schon in der ersten Mission Scharen von gegnerischen Hubschraubern, Flugzeugen, Panzern und Gebäuden in die Luft jagen. Raketen, Bomben, Granaten und Ever aufrüstbares Maschinengewehr lehren den aufmüpfigen Imperialisten Mores. Zur besseren Übersicht stehen Euch drei Per-

spektiven (ziemlich dicht hinterm Heli, in moderater sowie in sehr übersichtlicher Entfernung) zur Verfügung. Nach Erfüllung eines Missionsziels (alle zu zerstörenden Gegner und Gebäude sind auf einer Karte markiert) folgt die Abrechnung, bei der nicht nur Eure Effizienz, sondern auch die Schonung des eigenen Materials eine Rolle spielt. Mit dem erwirtschafteten Geld dürft Ihr

der Missionen immer höher und verlangt (z.B. in dem Canyon-Level) viel Fingerspitzengefühl sowie virtuellen Umgang mit dem Fluggerät – damit Ihr die Mission auch überlebt. Die Steuerung (siehe Infokasten) ist zu Beginn sehr gewöhnungsbedürftig, ermöglicht aber die perfekte Kontrolle über den Hubschrauber.

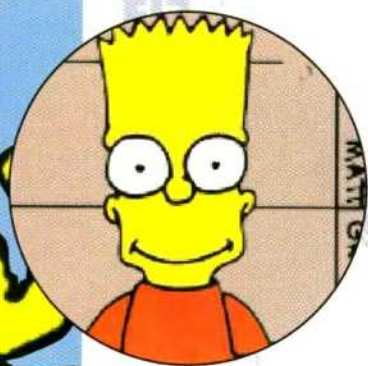


Oh, oh! Fremden Raketen sollte man besser ausweichen, wenn der Heli schnell genug ist



In vielen Gebäuden finden sich wertvolle Kisten mit Sprit, Panzerung oder Bonuspunkten





DIE SIMPSONS UND

Genau wie Ihr, sind auch die Simpsons begeisterte Videospieler. Besonders Bart kann nicht die Finger vom Joypad lassen und hat eine besondere Vorliebe für Kampfspiele entwickelt. Die Schöpfer der Trickserie wissen scheinbar ganz genau, wofür sich Zehnjährige begeistern: Neben Punch Out und Mortal Kombat haben auch Mario, Luigi, Donkey Kong und Sonic einen Auftritt. In den Spielhallen von Springfield finden sich zudem witzige Eigenkreationen, aber seht selbst ...

Das schwarze Schaf

„Kauft Euch Bonestorm, den Knochenbrecher oder fahrt zu Hölle!“, ist der Werbeslogan für das neueste Prügel-spiel, und Bart ist sofort Feuer und Flamme. Leider hat er nicht die 70\$, um sich das Modul zu kaufen, was ihn auf eine äußerst dumme Idee bringt: Er klagt das Spiel und wird erwischt. Angestiftet hatten ihn übrigens nicht nur die Schulschläger Jimbo und Nelson, sondern auch Mario, Luigi, Donkey Kong und Sonic, die ihm als innere Stimmen erscheinen.



Vom Weihnachtsmann empfohlen: Bonestorm featuring Goro, den Knochenbrecher



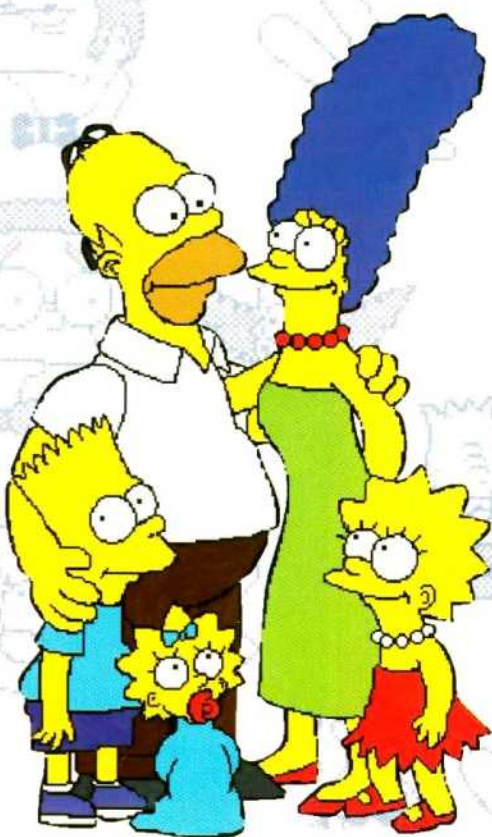
Die BPjS hat also doch recht! Gewalttätige Spiele verderben unsere Jugend



Ruck, zuck in Handschellen gepackt, Knüppel auf den Kopf und rein in den Sack!



Das sehen Nintendo und Sega bestimmt nicht gerne: Ihre Maskottchen stiften Bart zum Ladendiebstahl an



Treff mit Donkey Kong

Armer Affe. Donkey Kong soll als Attraktion vor einer Spielhalle auftreten, wird allerdings von niemanden beachtet. Aus Wut wirft er dem Veranstalter eine Tonne in den Nacken – er hat es eben immer noch drauf. Zu sehen in der Folge „Springfield Files“.



Gleich knallt's! Aber wer dreht auch einem frustrierten Zwei-Zentner-Affen den Rücken zu ...

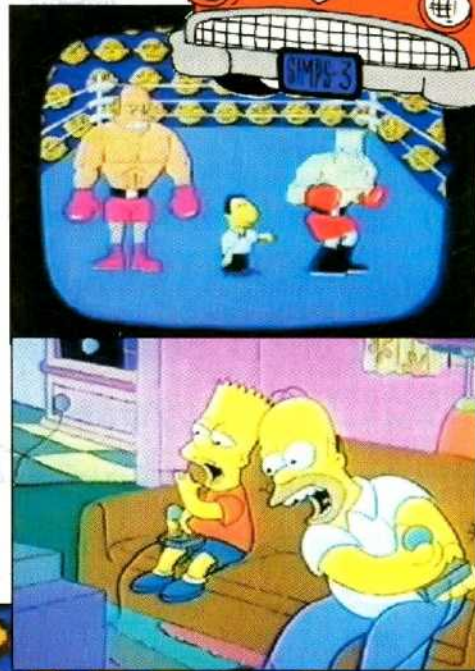
DIE VIDEOSPIELE

Punch Out Bart vs. Homer

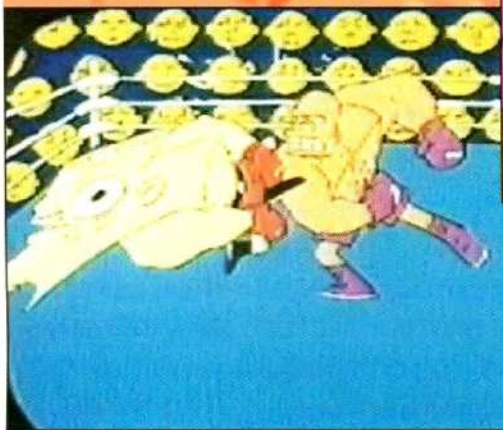
Im Videoboxen, das fatal an *Punch Out* erinnert, ist Bart ein Meister. Homer hat keine Chance und bisher alle Kämpfe haushoch verloren. Nachts muß er von seinen Niederlagen träumen und wacht schweißgebadet auf. Nachdem er von einem Profi einige Tricks beigebracht bekam, gewinnt er Oberwasser. Der Kampf steigt in der Folge „Lisa bläst Trübsal“.



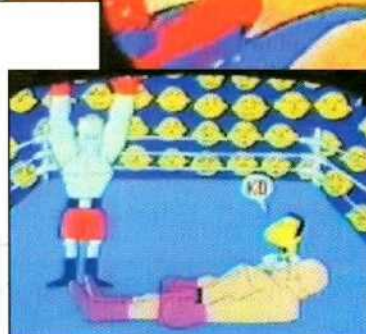
So eine ansatzlose rechte Gerade kann einem den ganzen Tag versauen



Da hat wohl jemand vergessen, ein faires Handicap einzustellen



Noch immer glauben viele Eltern, durch wildes Schwenken des Joypads Einfluß auf das Spiel nehmen zu können



Der natürliche Feind aller Videospiel-Rekordversuche betritt das Zimmer: Mama

In der Spielhalle

Anders als in Deutschland dürfen in den USA auch Kinder die Spielhallen besuchen. Natürlich halten sich Bart und sein Freund Millhouse regelmäßig dort auf und vergnügen sich an den verrücktesten Automaten.

Waterworld



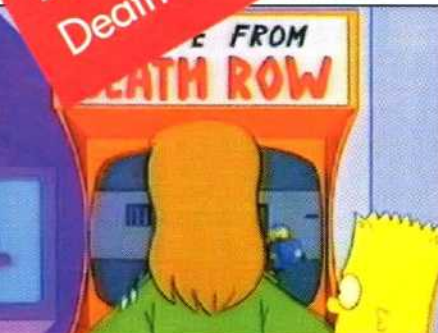
Abzockerei in der Spielhalle: Waterworld, der teuerste Automat aller Zeiten

Touch of Death



Wenn freundliche Worte nichts mehr fruchten, hilft nur noch der Todesstoß

Escape from Death Row



Achtung, stark indizierungsgefährdet! Wer verliert, landet auf dem elektrischen Stuhl

Simpsons-Spiele für Nintendo-Konsolen

Bartman (NES)

Bart vs. The World (NES)

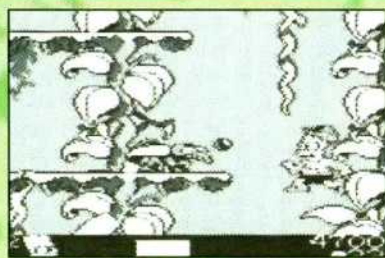
Bart & The Beanstalk (GB)

Bart vs. The Juggernauts (GB)

Itchy & Scratchy: Miniature Golf Madness (GB)

Krusty's Fun House (SNES)

Virtual Bart (SNES)



DER IMPORTREPORT

Hallo, liebe Leser!

Auf den folgenden Seiten befassen wir uns mit Importspielen und allem, was dazugehört. Angeregt durch Eure vielen Nachfragen in der Leserpost haben wir einmal unser gesammeltes Wissen genutzt und diesen Artikel verfaßt. Wir erläutern, worin die Unterschiede zwischen den einzelnen Länderversionen liegen, bei welchen Spielen sich der Kauf einer Importversion wirklich lohnt und was man dafür braucht. Außerdem gehen wir auf die technischen Unterschiede der Konsolen (NTSC/PAL) ein und erörtern, warum man überhaupt Import-Games benötigen könnte.

Maris Feldmann

NTSC vs. PAL

Die Welt ist in zwei Lager aufgeteilt. Auf der einen Seite die mächtigen USA und Japan, Hersteller aller Konsolen und fast aller Videospiele, auf der anderen Seite wir Europäer. Neben vielen anderen Dingen unterscheiden sich diese beiden Lager vor allem durch ihre Fernsehnorm und die Netzspannung. Während in Deutschland TV in PAL übertragen wird, kommt in Übersee das sogenannte NTSC zum Einsatz (siehe Bild). Außerdem wechselt die Polung unseres Steckdosenstromes 50mal in der Sekunde, bei Amis und Japanern geschieht dies 60mal. Davon abhängig wird bei uns das Fernsehbild 25mal und bei den anderen 30mal, jeweils 50 bzw. 60 'Halbbilder', in der Sekunde neu aufgebaut. Wenn die Programmierer also nichts tun, läuft ein normales Spiel in Deutschland

langsamer, mit 50 statt 60 Hz und mit schwarzen Balken, durch die 100 ungenutzten Zeilen. Um nun eine gute Umsetzung zu realisieren, müssen die Programmierer einerseits das Spiel beschleunigen, was insbesondere bei technisch aufwendigen Games schwierig wird, und zusätzlich noch das Bild vergrößern. Dieses

läßt sich beim N64 problemlos über einen Trick des Grafikprozessors manipulieren. Dabei wird das Originalbild lediglich 'aufgezogen'. Die zusätzlichen Zeilen werden in das Bild 'hineingerechnet', ohne den Prozessor zu belasten. Schwarze Balken sollte man also heutzutage nicht mehr akzeptieren (siehe auch TOTAL! 8/97)!



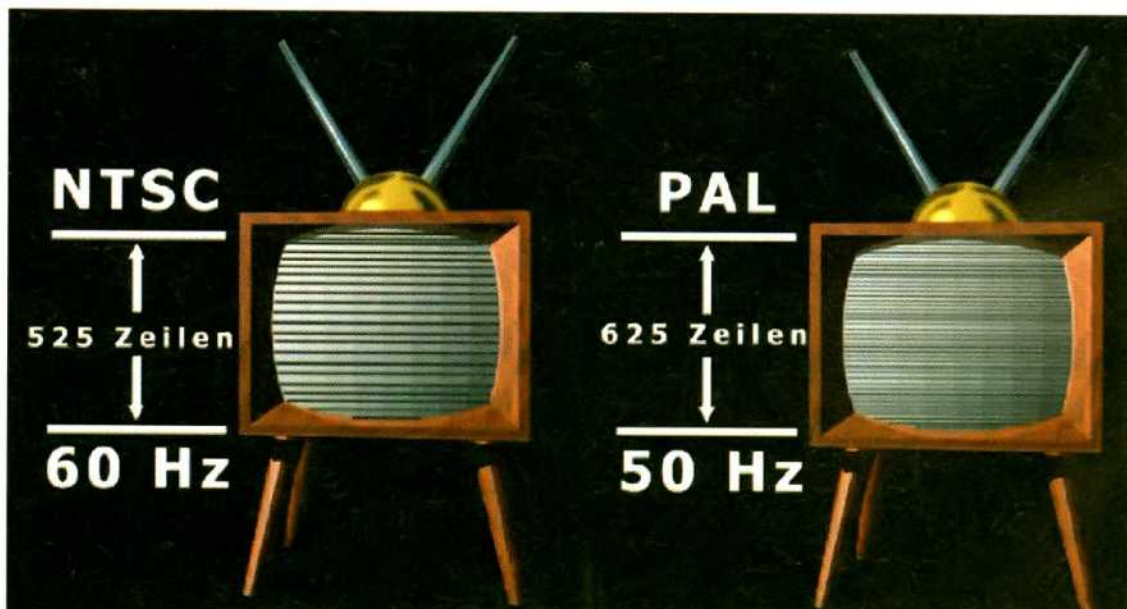
Hier erkennt Ihr die Aufteilung der Welt in 'gut und böse'. SECAM ist dem PAL-System verwandt und hat deswegen eine ähnliche Einfärbung erhalten. NTSC ist praktisch nur in der amerikanischen Einflußzone vertreten



Wenn die Programmierer nichts dagegen tun, sorgt der Fernseher automatisch dafür, daß die 100 ...



... zusätzlichen Zeilen des PAL-Standards schwarz gefüllt werden. Dadurch erscheint das Bild gestaucht



Das NTSC-Bild besteht aus 525 Zeilen, die 30mal pro Sekunde (jeweils 60 'Halbbilder') vom Elektronenstrahl gezeichnet werden. Bei PAL kommen 100 Zeilen dazu, dafür wird das Bild seltener (25mal pro Sek.) erneuert



IMPORT – WAS SOLL DAS EIGENTLICH?

Sicherlich habt Ihr Euch auch schon gefragt, warum denn um Importspiele und NTSC-Versionen so ein Trara gemacht wird. Nun, zum ersten erscheinen (fast) alle Spiele sehr viel früher in Japan und/oder den USA, dort werden sie schließlich programmiert. Ungeduldige Menschen mit gutem Informationsstand können dann kein halbes Jahr oder länger warten, bis sie endlich 'ihr' Spiel in den Händen halten – ob das bei den meisten japanischen Games wirklich eine Freude ist, sei einmal dahingestellt. Zum zweiten werden manche Spiele für den europäischen Markt deutlich schlechter (*Mario Kart 64*), besser (*ISS 64*, *F1 Pole Position*) oder verändert (*Turok*, dt) umgesetzt – da geht es den Spielern wie den Kinogängern. Des weiteren gibt es natürlich auch etliche Games, die nie bei uns erscheinen werden (*Shogi*), aber trotzdem auf Interesse stoßen. Schließlich kommt es auch immer noch vor, daß manche Spiele nicht gut angepaßt werden, also mit geringerer Geschwindigkeit ablaufen und bzw. oder ein gestauchtes Bild bieten.

Vielen Spielern sind diese Probleme entweder überhaupt nicht bekannt oder nicht so wichtig. Meistens kennen sie die Original-Versionen gar nicht und können deswegen auch keine Vergleiche anstellen – *Wave Race 64* ist klasse, bis man mal die deutlich schnellere und bildfüllendere NTSC-Version gespielt hat.

Zu Beginn stellt sich die Frage, ob Ihr ein heimisches Gerät mit einem Adapter benutzen möchtet. So steht Euch jederzeit die PAL-Software-Palette offen, außerdem ist es die praktischste und billigste Lösung, oder ob Ihr lieber ein NTSC-Gerät kauft, damit auch wirklich jedes Importspiel läuft. Allerdings braucht Ihr dann noch einen Stromwandler und einen RGB-Umbau, wenn Euer Fernseher kein NTSC-Signal 'versteht', möglicherweise sogar einen neuen Fernseher mit RGB-Eingang! Außerdem müßt Ihr (fast) alle neuen Spiele als Import kaufen – eine sehr kostspielige Angelegenheit.

Im Fall der PAL-Konsole benötigt Ihr lediglich einen Import-Adapter und die gewünschten Spiele. Allerdings laufen die neuesten Nintendo-Kreationen wie z. B. *DKR* nicht mehr mit den momentan erhältlichen Adaptern. Dafür könnt Ihr (fast) alle älteren Games nutzen, und bei denen waren die Unterschiede in den Versionen schließlich noch am größten. Außerdem sind viele interessante Titel wie *GoldenEye 007* als PAL-Import aus England, Österreich oder der Schweiz erhältlich – diese laufen ohne Einschränkung auf einem ganz normalen Gerät.

Soll dagegen eine NTSC-Konsole angeschafft werden, stehen Euch (nach dem Entfernen eines Plastikteils, das als Sicherheitssperre zwischen japanischen und US-Modulen dient), alle japanischen und amerikanischen Games offen. Für einheimische Module benötigt Ihr aber einen Adapter, mit dem im Grunde sämtliche älteren Spiele laufen. Neuere Produkte (*Lylat Wars*, *DKR*) müssen dagegen ebenfalls teuer importiert werden.

Ihr solltet zumindest die englische Sprache einigermaßen beherrschen, damit Ihr auch Eure Freude an den Import-Games habt, denn diese sind natürlich nicht in Deutsch, oder gar mit deutscher Anleitung, erhältlich. Außerdem gilt es zu bedenken, daß Importspiele meist teurer sind als die PAL-Versionen. Und schließlich ist davon auszugehen, daß das 64DD nur mit einer Konsole aus dem gleichen Land funktionieren wird – und dessen Spiele natürlich auch.

Aber grämt Euch nicht! Mit diesen Problemen schlagen sich nicht nur Eure Freunde mit PlayStation oder Saturn herum, auch schon zu alten 16- oder gar 8-Bit-Zeiten waren wir Deutschen (plus Österreicher und Schweizer) immer die Letzten und mußten damals noch viel schlechtere Umsetzungen erdulden – der europäische Markt ist, verglichen mit den USA oder Japan, einfach zu klein und unwichtig. Nur zusammen sind wir stark.



**Auf den nächsten drei Seiten sind alle
bislang erschienenen Spiele aufgeführt.
Soweit es uns möglich war, haben wir die**

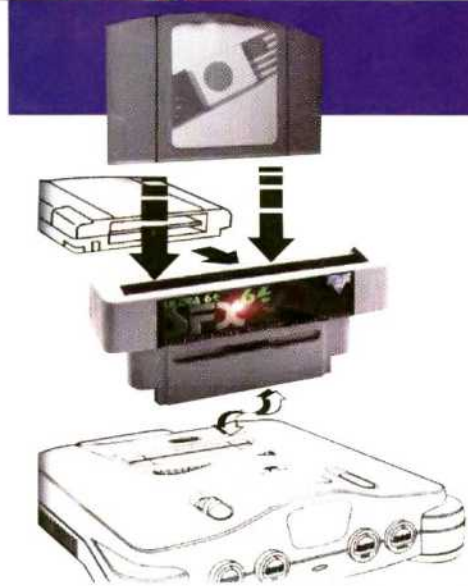
**Unterschiede zwischen den Versionen,
sowie einige andere Informationen in
Erfahrung gebracht und vermerkt.**

Titel	Release			Unterschiede d. Versionen, Bemerkungen	Mit Adapter spielbar NTSC/PAL	Sprachbarriere
	US	JP	EU			
Name des Spiels, in Klammern die japanische Variante	+ = im Handel - = nicht geplant * = nicht in Deutschland			Soweit nicht anders vermerkt beziehen sich die Bemerkungen auf Unterschiede der PAL-Version zur japanischen bzw. amerikanischen Fassung	NTSC-Spiel auf PAL- Konsole/PAL-Spiel auf NTSC-Konsole	Relevanz der Sprache im Spiel
64 Oozumo	'98	+	-	keine PAL-Umsetzung geplant, Sumo-Game	+/-	mittel
AeroFighters Assault (Sonic Wings Assault)	+	3/'98	2. Q. '98	mäßiges Kampfflugzeug-Game	+/-	niedrig
Augusta Masters '98	angek.	+*	-	keine PAL-Umsetzung geplant, Golf	+/-	mittel
Automobili Lamborghini	+	3/'98	+	keine nenneswerten Unterschiede	-/+	niedrig
Blast Corps (Blastdozer)	+	+	+	PAL-Version: optimale Umsetzung, deutsche Texte	+/+	niedrig
Bomberman 64 (Baku Bomberman)	+	+	+	Bonuslevel per Cheat (EU bzw US) bzw. per Hudson-Pad (JP)	+/+	mittel
Chameleon Twist	+	+	+	keine nenneswerten Unterschiede	+/+	niedrig
Clayfighter 63 1/3	+	+	+	keine nenneswerten Unterschiede	+/+	niedrig
Cruis'n USA	+	-	+	PAL-Version: optimale Anpassung	+/+	niedrig
Dark Rift	+	-	+	US-Version auf alten TVs nur in schwarz-weiß	+/+	niedrig
Diddy Kong Racing	+	+	+	PAL-Version: optimale Anpassung, deutsche Texte	-/-	niedrig
Doom 64	+	+	+	keine nenneswerten Unterschiede	+/+	niedrig
Doraemon 64	-	+	-	keine PAL-Anpassung geplant	+/-	hoch
Dual Heroes	2. Q. '98	+	-	keine PAL-Anpassung geplant	+	niedrig
Duke Nukem 64	+	-	+	keine nenneswerten Unterschiede	+/+	niedrig
Dynamite Soccer	'98	+	-	keine PAL-Anpassung geplant	+/-	mittel
extreme-G	+	+	+	PAL-Version: optimale Anpassung	/+ (Sound- probleme)	niedrig
F-1 Pole Position (Human Grand Prix)	+	+	+	PAL- und US-Version mit Original FIA-Teams und -Strecken, technisch sowie grafisch und spielerisch überarbeitet	+/+	niedrig
Family Stadium (Famista 64)	'98	+	-	keine PAL-Anpassung geplant, Baseball	+/-	mittel
FIFA 64 (J-League Live 64)	+	+	+	PAL-Version technisch besser und mit Nationalmannschaften statt J-League-Teams	+/+	mittel
FIFA: Road to the World Cup '98	+	angek.	+	PAL-Version: deutsche Texte und Sprachausgabe	+/+	mittel



Fighters Destiny (Fighting Cup)	4/'98	+	4/'98	deutsche Version mit anderen Kämpfernamen	+/+	niedrig
GoldenEye 007	+	+	+ *	PAL-Version: optimale Anpassung	+/+	hoch
Habu Shogi	-	+	-	keine PAL-Anpassung geplant, japanische Schach-Variante	+/	hoch
Hexen	+	+	+	PAL-Version: deutsche Texte und Sprachausgabe	+/+	niedrig
ISS 64 (J-League Perfect Striker)	+	+	+	PAL- und US-Version mit internationalen Mannschaften und technisch überarbeitet. In Japan als Jikkyo World Soccer (Striker) re-released. J-League bietet nur jap. Teams.	+/+	niedrig
Jeopardy	+	-	-	keine PAL-Anpassung geplant, Frage/Antwort-Spiel	+/	hoch
Killer Instinct Gold	+	-	+*	keine nennenswerten Unterschiede	+/+	niedrig
Lylat Wars (StarFox 64)	+	+	+	PAL-Version: optimale Anpassung, deutsche Texte, englische Sprache, lylatanische Sprachausgabe, Spieleberater	+/-	niedrig
Mace: The Dark Age	+	-	+*	PAL-Version langsamer, PAL-Import mit dt. Anleitung	+/	niedrig
Madden Football 64	+	-	+	PAL-Version: optimale Anpassung, englische Texte	+/+	mittel
Mah-Jong 64	-	+	-	keine PAL-Anpassung geplant, in Asien beliebte Brettspielart	+/	mittel
Mah-Jongg Hourouki Classic	-	+	-	keine PAL-Anpassung geplant, in Asien beliebte Brettspielart	+/	mittel
Mah-Jongg Master	-	+	-	keine PAL-Anpassung geplant, in Asien beliebte Brettspielart	+/	mittel
Mario Kart 64	+	+	+	PAL-Version: PAL-Balken, geringere Geschwindigkeit, geänderte Namen, geänderte Sprach-Samples, geänderte Bandenwerbung, Bug in der ersten Version	+/+ (Sound- probleme)	niedrig
Mischief Makers (Yuke Yuke!! Troublemakers)	+	+	+	PAL-Version: optimale Anpassung, englische Texte	+/+	mittel
MK Mythologies: Sub-Zero	+	-	1. Q. '98	mittelmäßiger Ableger der indizierten MK-Serie	-/	mittel
Mortal Kombat Trilogy	+	-	+	keine nennenswerten Unterschiede	+/+	niedrig
Multi-Racing Championship	+	+	+	keine nennenswerten Unterschiede	+/+	niedrig
Nagano Winter Olympics '98	+	+	+	keine nennenswerten Unterschiede	+/+	niedrig
NBA Hang Time	+	-	+	keine nennenswerten Unterschiede	+/+	niedrig
NBA In the Zone '98	+	+	+	keine nennenswerten Unterschiede	+/+	niedrig
NFL Quarterback Club '98	+	-	+	keine nennenswerten Unterschiede	+/+	mittel
Olympic Hockey '98	+	-	2. Q. '98	Eishockeyspiel	+/	niedrig
PilotWings 64	+	+	+	PAL-Version: PAL-Balken, geringere Geschwindigkeit, deutsche Texte	+/+	mittel
Power League Baseball	'98	+	-	keine PAL-Anpassung geplant	+/	mittel

Titel	Release			Unterschiede d. Versionen, Bemerkungen	Mit Adapter spielbar NTSC/PAL	Sprachbarriere
	US	JP	EU			
Powerfull Pro Baseball 64	'98	+	-	keine PAL-Anpassung geplant	+/	mittel
Pro Baseball King	'98	+	-	keine PAL-Anpassung geplant	+/	mittel
Pro Baseball King II	angek.	+	-	keine PAL-Anpassung geplant	+/	mittel
Robotron 64	+	-	angek.	moderne Umsetzung des Automaten-Klassikers	-/	niedrig
San Francisco Rush	+	+	+	keine nenneswerten Unterschiede	+/+	niedrig
Shindou Super Mario 64	-	+	-	Rumble-Pak-Unterstützung, Verbesserungen der PAL- und US-Version von <i>Super Mario 64</i>	+/	mittel
Shindou Wave Race 64	-	+	-	Rumble-Pak-Unterstützung, speicherbarer Ghost, überarbeitete Musiken	+/	niedrig
Sim City 2000	-	+	-	keine PAL-Anpassung geplant		hoch
Snowboard Kids (Snobow Kids)	+	+	+	keine nenneswerten Unterschiede	+/+	niedrig
St. Andrews	'98	+	angek.	Golfspiel	+/	mittel
Star Wars: Shadows of the Empire	+	+	+	PAL-Version: optimale Anpassung	+/+	niedrig
Super Mario 64	+	+	+	PAL-Version: Intro, zusätzliche Sprach-Samples, verbesserte Kameraführung, PAL-Balken, geringere Geschwindigkeit, deutsche Texte	+/+	mittel
Tamagotchi World	-	+	-	keine PAL-Anpassung geplant		hoch
Tetrisphere	+	+	+	keine nenneswerten Unterschiede	+/+	niedrig
Top Gear Rally	+	+	+	Japan-Version mit Batterie und anderen Wagen	+/+	niedrig
Turok – Dinosaur Hunter	+	+	+	PAL-Version: Roboter statt Menschen	+/+	niedrig
War Gods	+	+	+	keine nenneswerten Unterschiede	+/+	niedrig
Wave Race 64	+	+	+	PAL-Version: PAL-Balken, geringere Geschwindigkeit	+/+	niedrig
Wayne Gretzky's 3D Hockey	+	+	+	keine nenneswerten Unterschiede	+/+ (Sound- probleme)	mittel
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	+	1. Q. '98	+	keine nenneswerten Unterschiede	+/+	mittel
WCW vs. NWO: World Tour	+	+	+	Japanische Version mit Phantasienamen und -kostümen	+/+	niedrig
Wheel of Fortune	+	-	-	keine PAL-Anpassung geplant, US-Glücksrad	+/	hoch
Wild Choppers	angek.	+	angek.	Hubschrauber-Action	+/	niedrig
Wonder Project J2	-	+	-	keine PAL-Anpassung geplant, Japan-Adventure	+/	hoch
Yoshi's Story	3/98	+	3/98	PAL-Version soll gegenüber der NTSC-Version verbessert werden	-/	mittel



So simpel funktionieren Universaladapter. Oben auf den Import und hinten rein das heimische Spiel(zeug)

Import-Adapter

Um Konsolen und Spiele unterschiedlicher Herkunft (PAL/NTSC) zu kombinieren, ist ein sogenannter Adapter unerlässlich. Dieses Gerät wird statt eines Moduls ins N64 eingeführt und nimmt gleich zwei Spiele auf. An die Rückseite wird ein Modul mit derselben Länderkennung wie die der Konsole eingesteckt. Auf den Adapter wandert das Importspiel (oder bei NTSC-Konsolen das heimische Game). Wenn das N64 angeschaltet wird, fragt es normalerweise den Länder-Code des Moduls ab. Der

Adapter sorgt dafür, daß die Konsole das 'richtige' Spiel (hintendran) überprüft, aber das Importspiel (obendrauf) abspielt. Leider klappt das nicht mehr bei allen Games, da Nintendo die Sicherheitsvorkehrungen ständig verändert. Der Liste könnt Ihr aber entnehmen, welche Spiele auf jeden Fall mit Adapter laufen.

Universaladapter sind im Prinzip bei allen Händlern erhältlich.

RGB-Umbau

Ein Umbau der Konsole ist für das Abspielen von Import-Games eigentlich nicht nötig und sorgt lediglich für ein besseres Bild (sofern Ihr einen Fernseher oder Monitor mit RGB-Eingang besitzt – das ist kein Standard!). Allerdings können nur die we-

nigsten Fernseher mit einem NTSC-Signal (wie es nicht umgebaute US- und Japan-N64 aussenden) umgehen, weswegen Ihr die Kosten für einen Umbau (ca. 100 – 130 DM plus ca. 30 DM für ein Kabel) noch zu denen einer Importkonsole

addieren müßt. Die Garantie für Eure Konsole erlischt natürlich mit solch einem Eingriff! Auf Seite 74 dieser Ausgabe findet Ihr mehr über den neuen N64-RGB-Umbau.

RGB-Kabel



Alles dabei, was man braucht. SVHS/RGB-Wandelbox, Scart-Stecker und Audio-Cinch-Stecker

Alternativ zum Umbau bietet sich auch (für ca. 80 DM) das RGB-Kabel von GT-Elektronik an. Das Bild wird zwar mit dem SVHS/RGB-Konverter nicht ganz so gut wie mit einem Umbau, dafür bleibt die Garantie unangetastet. Die Kabel könnt Ihr z. B. über folgenden Händler beziehen:

GT Elektronik, Lörrach,
Tel.: 0 76 21/4 46 09

Import-Händler

Folgende Händler können Euren Bedarf an Importspielen decken:

Brain Storm	0 56 21/7 19 44
CVK Versand	0 67 62/63 62
ECS	0 40/40 91 79
Game Planet	02 71/8 90 98 80
Japan Spirits	0 78 02/9 10 80
Metropolis	05 41/33 51 50
Mystic Games	0 81 92/10 11
Test 'n Take	0 30/46 40 44 11
Video&Game	0 30/42 43 95 00

Was tut Nintendo?

Für Big N sind Importe ein Dorn im Auge. Denn die Kunden lassen ihr Geld nicht nur bei einer anderen Firma (z. B. Nintendo in Japan), sondern haben danach auch noch 150 DM weniger in der Tasche, mit denen sie kein deutsches Spiel mehr kaufen können. Da

rein rechtlich nichts gegen den Import von Spielen spricht (VW mußte wegen Behinderungen in einem ähnlichen Fall über 200 Mio. DM Strafe zahlen), versucht Nintendo mit Hilfe der EU-Bestimmungen einen kleinen Trick. Alle elektronischen Gerä-

Nintendo

te, die in Europa betrieben werden, müssen ein CE-Zeichen (dieses soll gewisse Mindeststandards bei Sicherheit und Funkentstörung garantieren) besitzen. Japanische oder amerikanische Module verfügen natürlich nicht über diesen kleinen Aufkleber, weswegen Nintendo sie einfach vom Zoll beschlagnahmen läßt. Auf der anderen Seite ist Big N für den PAL-Import der *GoldenEye*-Module recht dankbar, da so endlich ein 'erwachsenes' Spiel im Angebot ist, ohne daß Nintendo Deutschland diesen indexgefährdeten Titel im Programm hätte.

Zum Abschluß ...

Obleich viele Titel erst spät und manche gar nicht in Deutschland erscheinen ist die Gesamtsituation trotzdem zufriedenstellend. Fast alle guten Spiele werden umgesetzt. Die PAL-Versionen sind mittlerweile kaum von NTSC-Fassungen zu unterscheiden, manchmal sogar noch deutlich besser als die Originale. Ihr braucht also keinesfalls ständig die neusten Import-Games. Wer vorher ohne Japan-Spiele ausgekommen ist, wird auch in Zukunft keinen Adapter brauchen. Denkt immer daran: TOTAL! läßt Euch nicht im Stich!

TIPS & TRICKS WANTED!

Hallo, Schummelfreunde!

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 Schummelleien, 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:
↑, ↓, ←, →, 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:
Franco Campagna, Herford
Christopher Radtke, Berlin
Stefan Bee, CH-Oberriet

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

TIPS &

Extraiser 2

Castlevania

Dark Rift

NINTENDO 64

Wild Choppers

Spieltips für Japan-Version

Da wir *Wild Choppers* in dieser Ausgabe mit dem Gütesiegel belohnt haben, wollen wir Euch auch gleich die wenigen japanischen Screens erläutern. So könnt Ihr sofort ins Spiel einsteigen und müßt Euch nicht mit unverständlichen Einstellungen beschäftigen.



Oben: Mission, links: neues Spiel, rechts: Datei laden. Mitte: freier Kampf, links: Training, rechts: Datei laden. Unten: Optionen. Ganz unten: Schwierigkeitsgrad normal



Nach einer Mission wird folgendes angezeigt: Punkte, Zerstörung in %, gerettete Geiseln, getötete Geiseln, Panzerung (Rest), Waffen (Rest), Gesamtpunktzahl



Von links nach rechts: Bodenraketen, Luftraketen, Boden- und Luftraketen (alle drei zielsuchend), Raketenabwehr, Raketen (ungelenkt), Splitterbombe, sehr starke Bombe



Optionsmenü
Oben: Steuerung. Mitte: Schwierigkeitsgrad, links: normal, rechts: expert. Unten: Spielstände löschen. Ganz unten: Exit (grins!)



Die Daten der Hubschrauber bedeuten (von oben nach unten): ...



... Geschwindigkeit, Panzerung, MG-Stärke, Beschleunigung ...



... und Beweglichkeit. Die Zahl in der gelben Schriftzeile gibt die ...



... höchstmögliche Anzahl der zu tragenden Waffensysteme an

TRICKS

Shorties

extreme-G

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation

Fighters Destiny

Kirby's Dreamland 2

Jeder der Helikopter hat seine eigenen Vor- und Nachteile. ...



... Schaut Euch deswegen ganz genau die Werte an und ...



... entscheidet Euch für ein Fluggerät, das Euch liegt. Den ...



... kleinen Flitzer, wenn Ihr schnell zuschlagen wollt, oder ...

... lieber einen langsamen, dafür stark gepanzerten ...



... Transporthubschrauber

Dark Rift

Versteckter Kämpfer

Wollt Ihr mit dem geheimen Charakter Sonork kämpfen, drückt im Titelbildschirm L, R, C↑, C↓, C←, C→!



Special-Moves

←, ←, C↑
←, ←, C↓
←, ←, C←
→, →, C←
→, →, C↓
→, →, C↑
↓, →, ↓, →, A
→, →, A



Combos

C↑, C↑, ←, C↑, ←, C↑
C←, C←, ←, C↑, ←, C←, B
C↑, C↑, ↓, C↓
C←, C←, ↓, C←
C←, C←, ←, C↑, ↓, C↑,
C←, ↓, C←

Franco Campagna, Herford

extreme-G

Vertikaler Splitscreen

Wenn Ihr im Mehrspieler-Modus auch mit vertikal gesplittetem Bildschirm gegeneinander antreten möchtet, müßt Ihr nur bei der Fahrzeugauswahl die L-Taste drücken.

Schahab Ghafoori, Hamburg

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation

Spieler und Farben verändern
Drückt im Titelbildschirm A, B, A, B, B, B, A, Z!

Zuschauer pöbeln lassen

Drückt während des Spiels eine beliebige Richtung auf dem digitalen Steuerkreuz!

Verschiedene Siegesposen

Drückt nach einem Tor einfach einen der vier C-Buttons!

Fighters Destiny

Als Joker kämpfen

Spielt das Spiel einmal durch, und besiegt alle hundert Gegner im Survival-Modus! Danach ist der Joker im Charakter-Auswahlmenü anwählbar.

Als Master kämpfen

Spielt das Spiel einmal durch, und besiegt alle Gegner in der Master Challenge! Danach ist der Master im Charakter-Auswahlmenü anwählbar.

Als Robert kämpfen

Spielt das Spiel einmal durch, und besiegt alle Gegner im Survival-Modus in weniger als einer Minute! Danach ist Robert im Charakter-Auswahlmenü anwählbar.

Als Ushi kämpfen

Spielt das Spiel einmal durch, und besteht im Rodeo-Modus länger als eine Minute! Danach ist Ushi im Charakter-Auswahlmenü anwählbar.

Robotron 64 (NTSC)

Power Ups

Drückt schnell eine der folgenden Tastenkombinationen während des laufenden Spieles, um das entsprechende Power Up zu bekommen! Jedes Extra kann aber nur fünfmal pro Level benutzt werden.

Schild: ↓, ←, C←, C→

Turbo: ←, ←, C↑

Doppelschuß: ↑, C↑, ↑, C↑

3-Wege-Schuß: →, →, C←, C↓

4-Wege-Schuß: ↓, ↓, ↑, C→



Pulswelle: ↑, ↓, C→, C←

Flammenwerfer: ↓, →, ↓, →, C→

Die folgenden Cheats müssen im Setup-Menü eingegeben werden:

Levelanwahl: ↓, ↑, C←, ↓, C←, C→, ↓, C→

50 Leben: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, C←, C→, C←, C→

Drahtgitter-Modus: ↑, ↓, →, C←, ↓, ↑, ←, C→, ↑, ↓

Demo-Modus

Drückt dreimal hintereinander die folgende Tastenkombination im Setup-Menü: ←, →, ↑, ↓, C←, C→, C←, C→!

Extraleben

Gibt eines der folgenden Paßwörter ein, um mit 110 Leben im jeweiligen Schwierigkeitsgrad zu beginnen!

Easy: BSBBB BTJBB

Normal: BCBBL BTJBB

Insane: BFBBB CTJBB

Letzter Level

Gibt als Paßwort 'BBBBN BFFBR' ein, um in der Bonusstage vor dem letzten Level zu starten!

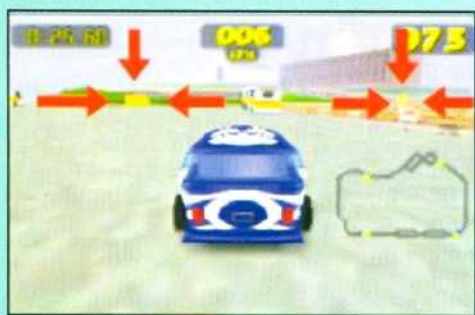
San Francisco Rush

Wie in der vorigen Ausgabe angekündigt, folgt nun die Beschreibung der Fundorte der Schlüssel für die Strecken 4 bis 6, die die versteckten Wagen freilegen.

Strecke 4 (8 Schlüssel)

Schlüssel 1:

Wechselt direkt nach dem Start auf die linke Seite und nutzt die gelbe Rampe, um in einen Betonring zu gelangen! Fahrt nun bis ans andere Ende, dreht um und beschleunigt Richtung Start-Ziel-Linie! Benutzt den Betonring um das Wasser als Sprungschanze, und Ihr landet in einem umzäunten Karree. In diesem befindet sich der erste Schlüssel.



Schlüssel 2:

Biegt gleich von der Start-Ziel-Linie links ab und passiert zwei Busse! Danach nehmt Ihr die erste Spur auf der rechten Seite der gelben Linie mit ca. 190 km/h. Der Wagen wird nun über eine Grasfläche einen Hügel hinauffahren. Mit einem Sprung erreicht Ihr den zweiten Schlüssel.



Schlüssel 3:

Nach dem dritten Checkpoint kommen zwei Stellen, an denen sich



die Strecke splittet und wieder zusammengeführt wird. Nach der zweiten Zusammenführung haltet Ihr Euch links und fahrt langsam die Parkurreihe ab. Neben einem hohen blauen Gebäude liegt ein schmaler Weg, an dessen Ende der dritte Schlüssel wartet.

Schlüssel 4:

Direkt nach dem ersten Checkpoint nehmt Ihr den linken Weg. Danach tauchen auf der linken Seite ein rotes und ein blaues Gebäude auf. Gegenüber dem blauen Haus liegt eine kleine Allee, die neben einem Gebäude mit blauen Fenstern beginnt. Links neben diesem Gebäude befindet sich ein schmaler Weg, der nach einer Linkskurve einen Schlüssel preisgibt.



Schlüssel 5:

Nach dem zweiten Checkpoint folgt eine Kombination aus drei Linkskurven. Bremsst nach der dritten Kurve, haltet Euch links und fahrt auf die schmale Brücke mit einem Metallgitter zu! Nach zwei weiteren Linkskurven trifft Ihr auf den Eingang zu einem Parkdeck, an dessen Ende der fünfte Schlüssel versteckt ist.



Schlüssel 6:

Kurz vor dem dritten Checkpoint befindet sich eine gelb-schwarze Rampe auf der rechten Seite. Rechts von

der Rampe seht Ihr einen Tunnel. Mit 150 km/h solltet Ihr rechts neben der nächsten schwarz-weißen Rampe landen, wo ein schmaler Sims zu sehen ist, auf dem der sechste Schlüssel liegt.



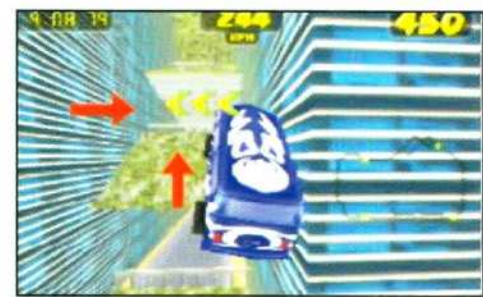
Schlüssel 7:

Nach der Start-Ziel-Linie folgt eine Kombination aus drei Linkskurven. In der dritten Kurve taucht vor Euch ein orangefarbenes Haus mit drei Pfeilen auf. Wenn Ihr den Pfeilen um das Haus folgt, ist ein zweistöckiges Haus mit runden Fenstern zu sehen. Anstatt nun links um das Gebäude in Richtung Park herumzufahren, müßt Ihr rechtsherum auf der orangenen Strecke fahren. Dann folgt Ihr der Einbahnstraße nach links zur Grasrampe. Wenn Ihr die Rampe mit ca. 140 km/h nehmt, werdet Ihr auf einer abwärts gerichteten Rampe landen. Laßt Ihr Euch am Ende des Weges mit ca. 50 km/h fallen, findet Ihr den siebten Schlüssel auf einem angrenzenden Hausdach.



Schlüssel 8:

Sucht die Grasrampe für Schlüssel Nummer sieben und nehmt sie mit 170 km/h! So werdet Ihr etwas höher als bei Schlüssel 7 auf einer brückenähnlichen Konstruktion landen, auf der der achte Schlüssel versteckt ist.



Strecke 5 (8 Schlüssel)

Schlüssel 1:

Nach der Start-Ziel-Linie fahrt Ihr wie folgt: geradeaus, links, rechts, links, geradeaus, rechts, links. Danach werden ein Gebäude mit einem großen Parkplatz auf der linken Seite und zwei Pfeile direkt vor Euch auftauchen. Fahrt mitten durch die beiden Pfeile, haltet Euch auf der Wiese links und nehmt bei der Abzweigung den linken Weg! Fahrt dann langsam auf der linken Seite weiter, bis ein lilafarbenes Gebäude auftaucht! Biegt dort scharf rechts in eine sehr schmale Durchfahrt ein, die direkt zum Schlüssel führt!



Schlüssel 2:

Fahrt durch die beiden Pfeile (siehe Schlüssel 1), nehmt den rechten Weg, beschleunigt auf ca. 170 km/h und fahrt zwischen den beiden Häusern hindurch auf die linke Seite der Rampe! Wenn der Sprung klappt, müßt Ihr über eine zweite Rampe springen, um direkt auf einem Hausdach in der Nähe des zweiten Schlüssels zu landen.



TRICKS

Shorties

San Francisco Rush

Super Empire Strikes Back

Super Skidmarks

Timescop

Wild Choppers

Schlüssel 3:

Kurz vor dem zweiten Checkpoint splittet sich die Strecke. Dort müßt Ihr links auf dem Gehsteig über die Rampe fahren! Auf der Rampe steuert Ihr etwas nach rechts, um zwischen zwei hohen Gebäuden auf einem flachen Haus zu landen und den dritten Schlüssel zu finden.



Schlüssel 4:

Vor dem zweiten Checkpoint müßt Ihr der rechten Straße folgen. Nach der ersten Kurve taucht links eine Tankstelle auf. Fahrt Ihr dann auf dem rechten Fußweg in die Tankstelle, erreicht Ihr den vierten Schlüssel.



Schlüssel 5:

Nach dem dritten Checkpoint fährt Ihr weiter den Hügel hinauf und auf der Kuppe links hinab. Nach der dritten Ebene auf dem Bergabstück tauchen ein blaues und ein braunes Gebäude auf: Dazwischen findet Ihr eine Allee, die zu einem blauen, überdachten Parkplatz und dem fünften Schlüssel führt.



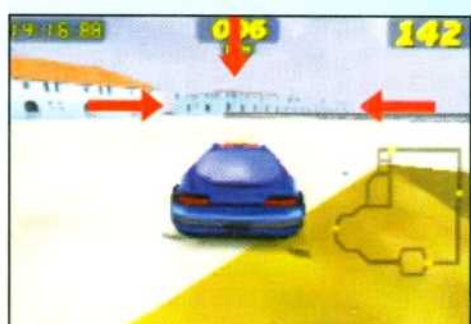
Schlüssel 6:

Fahrt nach der Startlinie geradeaus und rechts auf dem Fußweg an der Barriere mit den Pfeilen vorbei! Danach fährt Ihr durch das Doppeltor zum Fort. Dem Pfad folgt Ihr auf der Wiese, bis Ihr an das Ende der braunen Leitplanke kommt. Danach nehmt Ihr den Weg hügelabwärts bis zur Kaserne. Dann haltet Ihr Euch rechts und fahrt zum Strand. Dort dreht Ihr um und fahrt mit einer Geschwindigkeit von ca. 160 km/h in Richtung Gebäude. Die Rampe, die in Richtung Strand zeigt, bringt den Wagen auf das Dach des Gebäudes. Mit der richtigen Geschwindigkeit werdet Ihr von Gebäude zu Gebäude springen können, bis das vierte Dach erreicht ist. Der Schlüssel liegt dort rechts neben dem Schornstein. Dies ist eine der schwierigsten Stellen im Spiel und erfordert extrem gutes Timing. Mit etwas Glück kommt Ihr auf einem Dach zum Stehen, dann könnt Ihr das vierte Dach über die schmalen Verbindungsstücke erreichen.



Schlüssel 7:

Die Rampe am Strand (siehe Schlüssel 6) führt auch zum siebten Schlüssel. Diesmal nehmt Ihr sie mit ca. 180 km/h oder etwas mehr und zielt in Richtung des rechten Ge-



bäudes (lang und flach) am Pier. Am Ende des Daches befindet sich der siebte Schlüssel.

Schlüssel 8:

Wählt in den Optionen Backward an, fahrt nach fünf Ebenen den Hügel hinauf und steuert nach rechts! Fahrt mit erhöhter Geschwindigkeit in den Tunnel und überquert eine kleine Grube, an deren Ende eine Rampe zu finden ist! Statt über die Rampe zu springen, haltet Ihr Euch rechts daneben und findet den letzten Schlüssel in diesem Level in einer Ecke.



Strecke 6 (8 Schlüssel)

Schlüssel 1:

Wechselt von der Startlinie auf die Spur mit den entgegenkommen- den Bussen! Ca. 200 Meter nach dem ersten Checkpoint taucht eine graue Wand auf, in der sich eine Höhle mit einem Holzzaun davor befindet. Der Zaun ist nur Attrappe, und in der Höhle steckt der erste Schlüssel.



Schlüssel 2:

Nach dem zweiten Checkpoint seht Ihr auf der linken Seite eine graue Brücke, die über einen See führt. Diese laßt Ihr genauso links liegen wie das Ufer des Sees. Am Ende des Seeufers zur Linken liegt der zweite Schlüssel auf einer Wiese.



Schlüssel 3:

Kurz (ca. 300 Meter) vor dem dritten Checkpoint auf der Spitze des Berges am Wasser liegt rechts ein großer Parkplatz. Haltet Euch am Ende des Parkplatzes links, und der dritte Schlüssel kommt in Sicht!

Schlüssel 4:



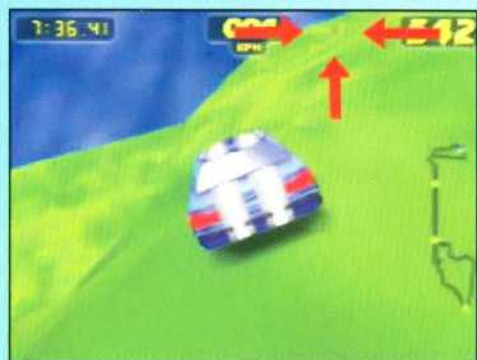
Wählt in den Optionen Backward an! Nehmt nach dem Start sofort die erste Rechts- und dann die nächste Linkskurve! Fahrt nach dem steilen Hügel geradeaus weiter, bis aus dem Asphalt Sand und wieder Asphalt geworden ist! Neben dem nächsten freistehenden Haus biegt Ihr scharf rechts auf den Hof des Gebäudes ab und findet dort den vierten Schlüssel.

Schlüssel 5:



Wählt in den Optionen Backward an! Direkt nach dem ersten Checkpoint stoppt Ihr den Wagen, dreht Euch fast um 180 Grad rechts herum und steuert langsam den steilen Berg hinunter. Am unteren Ende folgt Ihr der Wasserlinie bis zu einer Tunneleinfahrt. Nach dem Tunnel erreicht Ihr eine Stunt-Area mit einigen Sprungmöglichkeiten. Die beiden vom Eingang am weitesten entfernten Ecken (links und rechts) haben schmale Löcher in der Decke. Dort erreicht Ihr ein zweites Stockwerk, das von der unteren Ebene durch einen grünen Wulst erkennbar ist. Auf der oberen Ebene überspringt Ihr die Mauer und landet von oben in dem Wulst, in dem der fünfte Schlüssel liegt.

Schlüssel 6:



Wählt in den Optionen Backward an, und sucht den Tunnel (wie bei Schlüssel 5 beschrieben) auf! Am Ende des Tunnels geht es geradeaus in einen Looping. Rechts davon steht eine Rampe. Die Rampe nutzt Ihr nun, um an den sechsten Schlüssel zu kommen, der genau in der Mitte des Loopings schwebt.

Schlüssel 7:



Wählt in den Optionen Backward an, und folgt der Strecke vom Start geradeaus! Am äußeren Rand einer

Rechtskurve tauchen mehrere Häuser auf. Am Ende der Häuser umfährt Ihr diese und findet an deren Rückseite eine schmale Aussparung im Fundament mit dem siebten Schlüssel.



Schlüssel 8:

Wählt in den Optionen Backward an! An der Stelle für den siebten Schlüssel ist auch die Schanze für Schlüssel 8 versteckt, der auf einer kleinen Insel liegt. Mit mäßig hoher Geschwindigkeit nehmt Ihr die Rechtskurve und haltet knapp vor dem Ende der Häuserreihe auf das Meer zu. Die Stelle ist übrigens mit schwarzem Asphalt markiert.

Versteckte Strecke

In letzter Minute erreichte uns noch ein Tip bezüglich einer geheimen Strecke in *San Francisco Rush*. Wenn Ihr sämtliche Kurse im Schwierigkeitsgrad Hard als Erster meistert und alle Schlüssel einsammelt, soll der Track anwählbar sein. Da die Zeit allerdings äußerst knapp war, konnten wir diesen Trick leider nicht mehr prüfen.



SUPER NES

Actraiser 2

Levelcode

Mit diesem Passwort startet Ihr im letzten Level mit 38 Leben:
MFMJTV SYFVPX

Christopher Radtke, Berlin



Mega Man X

Paßwort

Dieses Paßwort gibt Euch alle Waffen und Kanister in der Armored Armadillo Stage:
TKTK TKTK

Christopher Radtke, Berlin



Putty Squad

Level überspringen

Pausiert das Spiel und drückt R, A, L, L, Y auf dem Controller!

Christopher Radtke, Berlin



Super Empire Strikes Back

Debug-Modus

Gebt im Titelschirm auf dem ersten Pad A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X ein! Bei richtiger Eingabe hört Ihr Darth Vader „Impressive“ sagen. Startet dann das Spiel und haltet auf dem zweiten Pad L und R!

Christopher Radtke, Berlin



Super Skidmarks

Levelcodes

Level	Code
Pro League	SPRINTER
Acid Grand Prix	GUARDIAN
Bovine Warrior	CHOC MILK

Cheats

Zero Gravity	SPACE MAN
Extra Power	SAVAGE
Kuh	MOOMOO
Grafik-Gag	SHADOW

Christopher Radtke, Berlin

Timecop

Levelanwahl

Gebt im Titelschirm A, B, X, Y, A, B, X, Y ein!

Christopher Radtke, Berlin



TRICKS

Action-Replay- Codes



Castlevania Kirby's Dreamland 2 Mighty Morphin Power Rangers

NES

Castlevania

Versteckte Bonusgegenstände

Stage 1

- Springt am Anfang der Stage über das Tor des Schlosses! Es erscheint ein wertvoller Sack. Springt zurück und schnappt ihn Euch!
- Schlagt nach den schwarzen Pantheren bei der letzten oberen Plattform das hinterste Element kaputt, um Euer Punktekonto zu erhöhen!
- Im Abschnitt bei den Fischzombies könnt Ihr ganz rechts einen weiteren Block zertrümmern. Laßt Euch dann durch das entstandene Loch fallen und holt Euch die Punkte!
- Beim Endgegner ist in den Blöcken unter der Treppe eine Doppel-Power-Box versteckt.

Stage 2

- Peitscht gleich nach der ersten Treppe rechts zwei Blöcke aus der Wand und stellt Euch in das Loch! Eine Krone bringt Euch dem Extraleben ein großes Stück näher.
- Im nächsten Raum müßt Ihr Euch auf die Plattform neben dem Ritter stellen, um rechts eine Doppel- oder sogar eine Dreifach-Power-Box freizuschlagen.
- Stellt Euch im zweiten Abschnitt auf die etwas höher gelegene Plattform und wartet einige Sekunden, bis eine Schatztruhe zum Vorschein kommt!

Stage 3

- Nachdem Ihr im zweiten Abschnitt die erste Treppe erklommen habt, könnt Ihr unten eine Plattform sehen. Stellt Euch nun über diese und duckt Euch! Ein Punktesack kommt zum Vorschein.

Stage 5

- Bezwingt im zweiten Abschnitt die zwei Ritter, steigt die Treppen hinauf und besiegt auch die sich dort befindlichen Ritter! Nehmt

dann die erste Treppe nach oben, wo Ihr rechts eine Doppel-Power-Box holen könnt!

- Danach steigt Ihr die nächste Treppe hinauf, hüpf nach rechts und laßt Euch auf die Plattform fallen. Dort erscheint ein Sack.

Stage 6 – So besiegt Ihr Dracula

- Wenn Ihr im Abschnitt des Grafen angelangt seid, solltet Ihr mindestens 30 Herzen für den Bumerang sammeln, indem Ihr die Treppe immer wieder auf und ab geht.
- Steht Ihr dem Vampir gegenüber, haltet Ihr einen Abstand von etwa vier Bodenelementen. Springt sofort über sein Geschöß und schlagt dabei auf seinen Kopf!
- Nach einigen Treffern verwandelt er sich in ein weißes Monster. Haltet immer ausreichend Abstand und peitscht ununterbrochen! Mit etwas Geschick sollte er bald nachgeben.

Stefan Bee, CH-Oberriet

GAMEBOY

Kirby's Dreamland 2

Verstecke der Regenbogentropfen und Hilfsmittel, die Ihr dazu benötigt

Welt	Level	Hilfsmittel
1	1-3	Hamster, Schirm
2	2-2	Igel
3	3-3	Fisch, Stein
4	4-4	Fisch, Feuerball
5	5-5	Hamster, Elektro
6	6-2	Eule, Bumerang
7	7-7	Reihenfolge: Feuerball, Stein, Igel, Eis, Bumerang

Stefan Bee, CH-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

Mighty Morphin Power Rangers

Levelcodes

Level	Code
2	1001
3	1012
4	0175
5	1387

Robotrek (NTSC)

7E06 DFFF höchster Erfahrungslevel nach 10 gewonnenen Kämpfen

Super Star Wars (ARP 3)

7E08 7664 unendlich Energie für X-Wing
7E09 6F38 unendlich Zeit
7E08 FF7C immer voller Energiebalken

Secret of Mana

7EE1 81BF unendlich Energie
7ECC 6CBF unendlich 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 = 0-8 Anzahl der Orbs für die entsprechende Waffe (Beispiel: 7ECF B908 für Mana-Schwert)

Action-Replay-Codes

SUPER NES

Air Cavalry (ARP 3)

7E01 EC09 unendlich Leben
7E12 2009 unendlich Raketen
7E12 1909 +
7E12 1505 unendlich Munition

Ghoul Patrol

7E1D 090A unendlich Energie
7E1D A102 unendlich Leben

Shadowrun

7E3C OCD5 unendliche Karma-punkte

Soulblazer

7E1B 880C unendlich Energie
7E1B 6699 unendlich Juwelen

LESER HELFEN LESERN

Seit der Ausgabe 7/93 ist die Helpline fester Bestandteil der TOTAL! Der Sinn und Zweck dieser Rubrik innerhalb der Tips & Tricks ist, Euch Hilfestellung bei Problemen mit Euren Spielen zu leisten.

WAS MUSS ICH TUN?

Habt Ihr Probleme an einer bestimmten Stelle eines Spiels, sucht Ihr Levelcodes oder Cheats? Dann schreibt uns Eure Fragen in einem Brief oder auf einer Postkarte, und wir werden versuchen, sofort die richtige Antwort abzudrucken. Ansonsten warten wir auf die Antwort eines Lesers, die dann in einer der kommenden TOTAL!-Ausgaben veröffentlicht wird. Die Adresse lautet:

**X-plain Verlag, TOTAL! Helpline,
Friedensallee 41, 22765 Hamburg**

DIE SPIELREGELN:

Es ist sehr wichtig, daß Ihr Euren Namen auch im Brief angebt und den genauen Titel des Spiels sowie das dazugehörige System (Konsole) notiert. Bitte vergesst nicht, diese Angaben ebenfalls mitzuliefern, wenn Ihr eine Antwort auf eine Frage habt. Falls Eure Einsendung nicht sofort in der aktuellen TOTAL! abgedruckt wird, so macht Euch keine Sorgen, die Bearbeitung der zahlreichen Zuschriften kann etwas Zeit in Anspruch nehmen. Allemal ist Euch der Dank der Hilfesuchenden gewiß, wenn Ihr Eure Tips zu den Problemen einschickt.

ACHTUNG!

Wir können leider keine frankierten Rückumschläge berücksichtigen. Auch Antworten aus der Redaktion per Fax würden die uns zur Verfügung stehende Zeit zu sehr beanspruchen. Wir bitten um Verständnis, bitte schreibt nur Briefe oder Postkarten!

Fragen

Donkey Kong Country 3 – Dixie Kong's Double Trouble (SNES)

Janine Schulz aus Freudenberg forscht nach dem Zugang zur Bonusrunde in der Welt 7, Level 3, Hitzeblitzwitz.



Dragon Quest VI (SNES)

Rollenspiel-Fan Alf Brückner aus Seiffen tüfelt an der Frage, wie man in den Bonus-Dungeon kommt. Im Abspann zeigt Terry die Stelle, wo der Schlüssel zu finden ist (Cave nördlich von Amoru/Traumwelt). Der Eingang zum Bonus-Dungeon befindet sich in der Mitte der hinteren Wand in der Ruhmeshalle



(Hall of Jobs) in Darma Shinden. Wie und wo benutzt man nun den Schlüssel?

extreme-G (N64)

Wolfgang Welte (10) ist begeisterter Bike-Fahrer und hat extreme-G schon fast durchgespielt. Nun fragt er nach Paßwörtern. Wir haben auch gleich eines gefunden, und zwar das ultimative Paßwort, durch das man alle Strecken und Bikes bekommt: 81GGD5.

eine Tugend, und deshalb wäre es eine schöne Sache, wenn sich jemand dieses Themas annimmt und eine Lösung schickt.

Weiter fragt der unbekannte „Fan“:

1. Wo kann Mog Water Rondo lernen? In der World of Balance gehört er noch nicht zum Team, und in der World of Ruin ist der Weg unklar, der zu Water Rondo führt.

2. Wie kommt man in der World of Balance an der Brücke (Armeestützpunkt) in den Raum, in dem die vielen Schatztruhen stehen? Die Brücke führt zum Tor der Esper-Welt.

Lufia & The Fortress of Doom (SNES)

Ralf Peter aus Cottbus hängt im



Final Fantasy III (SNES)

Ein „Fan“, der scheinbar etwas öffentlichkeitsscheu ist, versucht nun schon seit vollen drei (!) Jahren, den Endgegner Chupon im Colosseum zu besiegen und damit Shadow zu befreien. Ausdauer ist

Blumenberg fest. Er sucht das Mädchen und fragt sich, wie er zurück nach Alea zu Sartos kommen kann. Weiß jemand Rat?

Mega Man 1 (Game Boy)

Simon Elchlepp aus Meschede würde gerne wissen, wie man Dr. Wily am einfachsten besiegen kann.

NBA Hangtime (SNES)

Stephan Graf aus Herzogenrath sucht nach Namen mit Pins für geheime berühmte Spieler (z. B. Sal



TRICKS

Helpline



Secret of Evermore

Street Fighter Alpha 2

Super Ghouls 'n' Ghosts

Terminator

Alien 3

Divita). Hat eventuell jemand Kürzel auf Lager?

Secret of Evermore (SNES)

Andreas (15) aus Frankfurt am Main hat eine Menge Dinge noch nicht gefunden:

1. Wo bekommt man den Zauber 'Unterbrechung'?
2. Wo bekommt man die Mondsterne, das Trockeneis, das Schmierfett und das Arnitamin?
3. Wozu dienen die Metalltürme auf der Karte im Spieleberater?
4. Wie kommt man in den Geheimraum im obersten Haus von



Street Fighter Alpha 2 (SNES)

„Der Weise“ aus Krysta möchte seine Weisheit ausbauen und fragt nach den Super Combos dieses Spiels. Wer kann helfen?

Super Ghouls 'n' Ghosts (SNES)

Frederic Heidler aus Hamburg probiert seit einem Jahr, aus dem Magen des Ghouls herauszukommen. Bis zu dieser Stelle benutzt er ein Action Replay, das dann aber ausgeschaltet werden soll. Vielleicht weiß ein freundlicher Geist einen kleinen Cheat oder besser noch eine taktische Lösung für das Problem.

Vorab haben wir auch schon mal einen kleinen Tip: Haltet im Aus-



Terrorfels, in dem ein Junge umherläuft?

5. Wo bekommt man die folgenden Rüstungsteile: Granitpanzer, Moosweste, Schlangenarmband, Roy's Ring, Gemüsearmband, Hippiemütze, Blecheimer, Römerhelm, Titanhelm?

Jens und Roswitha von Roden aus Hannover stecken in der Klemme. Nachdem sie das Flußbett trockengelegt haben und den Flattergleiter besitzen, wissen sie nicht weiter. Wo sind die Diamantenaugen und wie kommt man in den Flußbett-raum mit der abgesperrten Tür?

Marcell Homann hat auch noch zwei Fragen: Kann man die Wasserhöhle in der Nähe von Hektor Lektors Camp ein zweites Mal betreten? Läßt sich der Vulkan in Prähistoria ein weiteres Mal durchwan-

dem, ohne daß die Lava den Weg versperrt?

Soundtracks auf CD

Unser Soundreport in Ausgabe 12/97 scheint bei einigen Lesern Lust auf die Kompositionen diverser Titel gemacht zu haben. In diesem Zusammenhang erreichten uns Fragen nach einer Beschaffungsmöglichkeit solcher seltenen Audio-CDs. Die Lösung liegt nahe: Schaut einfach mal in die Händleranzeigen oder auch in unsere Börse (ab Seite 78)! Bei Gamers Delight, Japan Spirits und auch Theo Kranz (alles Versandhändler) solltet Ihr auf jeden Fall fündig werden.

wahlbildschirm L und Start auf Pad 2 gedrückt, wenn 'EXIT' aufleuchtet! Drückt Ihr dann zusätzlich auf dem ersten Pad Start, so sollte ein geheimes Menü erscheinen. (Übrigens, weitere Action-Replay-Codes findet Ihr in den Ausgaben 1 und 4/97, für Sammler: 7/93, 8, 10 und 11/94 sowie in Ausgabe 6/95.)

Terminator 2 - Judgement Day (SNES)

André Vollbrecht aus Puckheim ist in diesem harten Brocken bis zu John in den dritten Level gekommen, nun geht es aber nicht weiter. Was soll er tun, wie geht es weiter?

Terranigma (SNES)

Marcus Krüger aus Berlin kann sich nur schlecht vorstellen, daß es die Utensilien Karotte, Keralfigur und Granate in diesem Spiel gibt, denn er hat es durchgespielt und dabei nichts dergleichen gefunden. Gibt es diese Gegenstände?

True Lies (Game Boy)

Benjamin Pley aus Schüttorf ist ebenso wie viele andere True Lies-Fans auf der Suche nach Cheats. Es sollen aber nicht die Cheats für das gleichnamige SNES-Spiel sein, denn die funktionieren nicht mit der Game-Boy-Variante. Weiß jemand, ob es entsprechende Paßwörter oder Tastenkombinationen gibt?



Worms (Game Boy)

Benjamin Pley aus Schüttorf sucht einen besonderen Cheat, der ihm Bananenbomben, Schafe und die lustige Mini-Gun von Anfang an beschert.

Worms (SNES)

Thomas Müller aus Heising robbt sich so durch die Gegend, erledigt



dabei ein paar feindliche Würmer und fragt sich nun, wie er an die versteckten Level und die geheime Attacke (das Schubsen) herankommt.

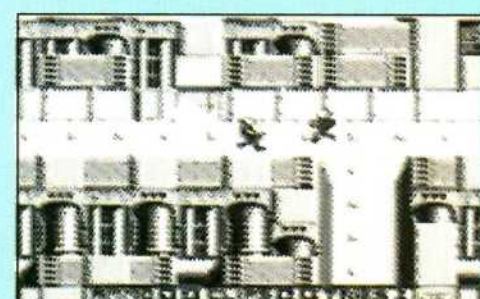
Yoshi's Cookie (SNES)

Alexander Schraner aus Wuppertal weiß nicht so recht, wie er das Puzzle 10-10 lösen soll. Wer weiß es?

Antworten

Alien 3 (Game Boy)

Axel Wernitz, Ausgabe 1/98: Aus Hannover düst Hilfe von Stephan Rott heran: Um die Alien-Königin zu besiegen, setzt Ihr zuerst die Raupe mittels Schalter in Bewegung. Dann lauft Ihr in die Mitte des Raupengangs. Wenn das Alien erscheint, begibt es sich automatisch in die untere Hälfte des Gangs. Nun solltet Ihr darauf achten, daß das Tierchen nicht mehr vom Bildschirm verschwindet, während Ihr ihm 'Zucker gebt'. Am Schluß rettet Ihr Euch in den schmalen Gang links unten und schaut zu, wie die Königin in den Ofen geschoben wird. Übrigens könnt Ihr



den Abspann sehen, wenn Ihr anschließend an der richtigen Stelle des Raumschiffes herumschraubt.

DKC 3 - Dixie Kong's Double Trouble (SNES)

André und Renate, Ausgabe 1/98:

Florian Glosse weiß, wo die Hütte von Blizzard zu finden ist: Sucht sie in der Welt K3. Geht zur Fahne vom Level Lemguins Frost-Flitzer und drückt oben! So kommt Ihr zur eingeschneiten Hütte. Ihr erhaltet von Blizzard ein Geschenk, das Ihr dem traurigen Bären Blue geben sollt. Er wird dieses Geschenk auspacken und Euch die Bowlingkugel überreichen, die Ihr dann zu Bazookas Baracke bringen müßt.

Donkey Kong Land 2 (Game Boy)

Ludwig Ziebart, Ausgabe 12/97:

Simon Elchlepp hilft bei der Suche nach den Bonusräumen. Level Krem Cauldron, Kannon's Klaim: Nach dem Abspeicherfaß springt Ihr mit Dixie an den Haken, der sich rechts befindet. Danach geht es weiter nach links oben auf die Plattform. Krem Cauldron, Glimmers Galleon: Schwimmt nach dem Start weiter nach rechts, bis das Faß erscheint. In dem Wasserbecken vor dem Ziel müßt Ihr rechts durch die Fässer und dann wieder nach oben schwimmen.

K. Rool's Keep, Dungeon Danger: Nach dem Abspeicherpunkt auf der rechten Seite so hoch wie möglich klettern, um die Kanonenkugel zu kriegen. Bringt diese nun zur Kanone! Am Ende des ersten Bonusraums müßt Ihr die Taue bis nach oben hinaufklettern. Von dort geht es weiter über die anderen Taue, bis Ihr links angelangt seid und in die Nische im Fels steigen könnt.

K. Rool's Keep, Toxic Tower: Geht mit Rattly bis zur ersten Biene und von dort aus weiter nach links! Rambi Rumble: Passiert mit Dixie das Verbotsschild und schwebt mit

ihr in das darauffolgende Loch. Haltet Euch dabei möglichst weit links.

Toxic Tower: Steigt nach dem ersten Bonusfaß weiter hinauf und folgt den Bananen! Die DK-Münze erscheint am linken Bildschirmrand.

Final Fantasy III (SNES)

Ralf Matthai, Ausgabe 10/97:

Angela Oswald hat sich netterweise noch einmal die Mühe gemacht, uns die Antwort auf Ralfs Frage zu schicken. Sie schreibt, daß natürlich auch alle anderen Leser wissen sollen, wie man in den Dungeon of Dreams kommt. Nun die Lösung: Geht mit Cyan in der Party ins Doma Castle, und legt Euch dort in einem Raum schlafen! (Anm. der Red.: Selbstverständlich sind wir wieder versöhnt, Angela, wir waren ja gar nicht böse auf Dich!)

Dana Korn, Ausgabe 1/98:

Jan Larres (17) antwortete Dana per E-mail:

1. Gau findet man in der World of Ruins ebenso wie in der World of Balance, nämlich durch eifriges Monsterplätzen im Veldt. Um Shadow zu finden, müßt Ihr zuerst auf dem Floating Continent warten, bis die Uhr nur noch fünf Sekunden anzeigt. Dann taucht Shadow auf. Um ihn später zur Gruppe zu bekommen, müßt Ihr im Colosseum die Waffe Striker als Wetteinsatz anbieten. Ihr findet das gute Stück in einer Höhle im südlichen Veldt. 2. Die Angabe „Ungeheuer im Colosseum“ ist ungenau. Falls allerdings Chupon gemeint ist, also der, der Euch mit einem Windstoß aus der Arena pustet, gibt es keine Möglichkeit, ihn zu besiegen. Jan meint, daß alle anderen Gegner mit einem ausreichend starken Charakter zu schaffen sein müßten.

International Superstar Soccer Deluxe (SNES)

Ludwig Ziebart, Ausgabe 12/97:

Von Stefan Margraf kommt der Cheat für die Anwahl des All-Star-



Teams und weiterer fünf Star-Teams. Drückt im Titelbild auf Pad 2 recht zügig R, oben, unten, L, X, B, links, A, rechts, Y! Bei korrekter Eingabe ertönt das Geräusch eines Hundes. Ihr wählt die Teams über die Modi Open Game und 11-Meter an.

Secret of Evermore (SNES)

Sascha Kraus, Ausgabe 12/97:

Bei der Suche nach der Drachenmünze hilft Franz Jerabek gerne weiter. Diese Münze erhaltet Ihr nur, wenn Ihr Euch südlich von Burg Chaosturm neben dem Brunnen befindet und die B-Taste drückt, womit der Oglin hochgezogen wird. Den Befreiten findet Ihr dann im Wald noch einige Male. (Ihr müßt den Umhang gekauft haben.) Jede Begegnung kann Euch die Drachenmünze einbringen. Die Diamantenaugen bekommt Ihr, indem Ihr auf die erste Markierung am Boden den Stein legt, auf die zweite den Helden stellt und den Hund auf die dritte.

Sebastian Leu, Ausgabe 1/98:

Die Formel für den Feuerball erhaltet Ihr im Collosia Tempel. Nach-

dem Ihr den Gegner besiegt und den Bronzespeer erhalten habt (Spieleberater Seite 49, Raum G), solltet Ihr im gleichen Raum links unten nach einem Geheimgang suchen. Am Ende erwartet Euch der Alchemist mit der Formel „Feuerball“.

Sacha Galgon, Ausgabe 1/98:

Franz hat eine Menge Antworten geschickt, so auch die folgende für die Frage nach dem Ausgang der Burg Chaosturm. Im Keller müßt Ihr nach einer netten alten Dame suchen (nur Geduld, es ist nicht einfach). Von ihr erhält man den Zauber Hadesgranaten.

Stefan Koppenhöfer, Ausgabe 1/98:

Die Suche galt den seltenen Gegenständen Armor Ultra und Insektengift. Benjamin Baumgärtner kennt die Fundorte:

1. Armor Ultra: Ihr findet es in Alachema. Den Schleifstab kann man sorglos dagegen eintauschen, denn kurze Zeit später erhaltet Ihr einen weiteren Schleifstab von einem Händler in Burg Chaosturm für 300 Goldmünzen.

2. Insektengift: Das Zeug erhaltet Ihr im Tausch gegen drei Rosenwasser und drei Perlen bei einem Händler in Chaosturm, allerdings müßt Ihr den Händler sehr häufig ansprechen, damit er das Kraut herausrückt. Noch ein weiterer Tip von Marcell Homann: Das Insektengift bekommt Ihr, wenn Ihr beim Händler in Alachema 30 Reissäcke kauft. Geht dann nach Gotika in die Burg Chaosturm und kauft beim Händler (links oben) das Lebenszepter! Danach dürft Ihr auch das Insektengift erwerben.

Secret of Mana (SNES)

Sebastian, Ausgabe 12/97:

Die letzten Orbs für alle Waffen hat Michael Stricker in der Mana-Festung gefunden. Das aufgeladene Schwert (8:00) erlangt dann durch den letzten Orb eine Stärke von 8:99. Es ist allerdings eine furchtbar langwierige Sache, die Orbs



TRICKS

Helpline



Star Trek – Starfleet Academy

Super Mario RPG

Terranigma

Turok – Dinosaur Hunter

zu bekommen, denn sie werden von Gegnern hinterlassen. Ihr könnt damit rechnen, Stunden kämpfen-derweise zu verbringen, bis Ihr alle Orbs gefunden habt.

Star Trek – Starfleet Academy (SNES)

Dominik Ponto, Ausgabe 1/98: Einer der fleißigsten Helpline-Superhelden, Simon Elchlepp aus Meschede, hat seine erspielten Levelcodes für Dominik aufgeschrieben und eingesandt.

Freshman-Jahr

Mission 101 AXXRXXYRXYA
Mission 102 AXXRAXABXYX
Mission 103 AXXRLYYXRYR
Mission 104 AXXRYRRXYA
Mission 105 AXXRBAXBXYX

Sophomore-Jahr

Mission 201 AXXRRXYRXYX
Mission 202 AXXLXXABXYR
Mission 203 AXXLAYYYXYX
Mission 204 AXXLLYRRXYX
Mission 205 AXXLYAXBXYX



Junior-Jahr

Mission 301 AXXLBXYRYBBL
Mission 302 AXXLRXABYBBY
Mission 303 AXXBXYYYBBA
Mission 304 AXXBAYRRYBBR
Mission 305 AXXBLAXBYBBL

Senior-Jahr

Mission 401 AXXBYXYRARA
Mission 402 AXXBBXABARAX
Mission 403 AXXBRYYYARAR
Mission 404 AXXAXYRRARAB
Mission 405 AXXAAAXBARAA

Kobayashi-Maru-Test

Mission 000 AXXALARYARAX



Super Mario RPG (SNES)

Sorry, in der Ausgabe 2/98 ist uns ein kleiner Fehler unterlaufen. Sven Beltermann wartete schon ganz gespannt auf die Lösung seines Problems aus TOTAL! 1/98, doch der entsprechende Text war leider nicht mehr auf der Seite zu finden. (Natürlich haben wir alle Verantwortlichen zusammengepfert und sie mit dem Auswendiglernen des Hamburger Telefonbuches beauftragt!). Nun aber die ersehnte Lösung:

Thomas Zavatzky weiß, wo der Fertilizer für den Gärtner in Rosetown zu finden ist: im Nimbusland. Wenn Ihr zur Stadt kommt, müßt Ihr an der rechten Außenseite der Wolkenstadt entlanggehen. Ihr werdet eine Stelle finden, an der Ihr in den Himmel hinaufklettern könnt, nachdem Ihr Mallows Eltern befreit habt. Die gesuchte dritte Flagge befindet sich in Marrymore hinter dem Willkommens-Schild (hölzerne Blume) am Eingang von Rosetown. Zur Frage nach den Abenteuer-Nummern weiß Jan Larres Rat: Die Nummern ändern sich ständig, deshalb nun eine kleine Liste der Gegenstände nach jedem Kurs.

Battle 1	Star Gun (Geno)
Battle 2	Drill Claw (Bowser)
Action 1	Super Slap (Peach)* ¹
Action 2	Sonic Cymbal (Mallow)
Puzzle 1	Rock Candy* ²
Puzzle 2	Rock Candy

*¹ = Da man auf die Rock Candys leicht verzichten kann und die Puzzle-Kurse die einzigen sind, aus denen man nach dem Betreten

wieder herauskommen kann, lassen sich die vier Waffen problemlos einsammeln.

*² = Die Frying Pan aus dem Itemshop von Moleville ist stärker

Henrik Heinsohn, Ausgabe 1/98: Auch hier können Jan Larres und



Thomas Zavatzky helfen: Die Super Jumps müssen nicht in der Stadt gemacht werden. Sie können bei jedem beliebigen Gegner angesetzt werden, wobei nur die Anzahl hintereinander ausgeführter Sprünge von Wichtigkeit ist. Und die Truhe in Rosetown im Itemshop erreicht Ihr durch den Rauchfang von außen. Benutzt dazu die Kisten!

Terranigma (SNES)

Macus Freitag, Ausgabe 12/97: Die fünf Fragen von Marcus kann Florian Schwarz beantworten.

1. Den Xenospeer bekommt Ihr, indem Ihr Mu besucht (dringend die Schreine in der Unterwelt besuchen!) und den Tiarastab im Itemshop der ausgebauten Goldküste abholt.
2. Die beiden Lanzen sind identisch. Es handelt sich bei der Bezeichnung Elfenbeinspeer wohl um einen Übersetzungsfehler.
3. Die Tiara-Rüstung gibt es ebenfalls in der ausgebauten Goldküste.
4. Keine Sorge, die Anzeige könnt Ihr getrost vergessen, weil auch die umgewandelten Kristalle angezeigt werden. Trotzdem ein kleiner Tip: Ihr solltet die Städte in jeder Ausbaustufe durchsuchen, denn manchmal kommen neue Kristalle hinzu, nachdem Ihr Zusatzaufgaben erfüllt habt.
5. Alles, was Ihr mit dem Bild tun



müßt, ist, es von Marcel abzuholen (Jean wählen!), sobald Ihr ein Schiff habt, um nach England zu fahren. Streicht dann das Geld ein und redet mit Marcel! Es ist sehr wichtig, Jean zum Bürgermeister zu wählen, da sich ansonsten die anderen Städte nicht weiterentwickeln.

Turok – Dinosaur Hunter (N64)

Timo Simml, Ausgabe 1/98:

Ein Namensvetter, Timo Beez aus Teuschnitz, meint zu dem Problem mit den Laserschranken im achten Level, daß es am besten sei, die Laser zu täuschen. Geht einfach ein paar Schritte darauf zu und laßt die Laser schießen. Sobald das passiert, weicht Ihr einen Schritt zurück aus und rennt dann, wenn die Laser eine Pause einlegen, wie besessen durch die Schranken. Die Zeit, in der die Laser nicht feuern, reicht aus, um heil durch diese Passage zu gelangen.

Zelda 4 (Game Boy)

Babette Berkels, Ausgabe 12/97:

Von Frank Jerabek erfahren wir, wie man an den Schlüssel von Celophanus kommt. Unterhalb des Raumes mit dem versunkenen Schlüssel befindet sich eine Stein- tafel. Darunter muß Link über die Gräben nach links und dann nach oben in den Raum neben den Schalterflächen gelangen. Mit dem Schlüssel kann Celophanus dann erreicht werden. Er gibt den Weg zu den Schwimfflossen frei. Von dort aus geht es nach unten zu den Schaltern. Die Flächen müssen der Reihe nach betreten werden und sind mit denen unten links gleichgeschaltet. Dabei ist die Abfolge stets variabel.

Auch diesen Monat haben wir wieder einen ganzen Haufen Zubehörartikel für Euch unter die Lupe genommen, damit Ihr schon vor dem Kauf wißt, was Ihr für Euer Geld bekommt.

RGB-Umbau ca. 100-130 DM

Alle, die ein optimales Bild aus ihrem PAL-N64 kitzeln wollen, haben jetzt die Möglichkeit dazu, vorbei sind die Zeiten der Kompromisse mit dem S-VHS-Signal. Voraussetzung dafür ist jedoch die Investition eines nicht geringen Entgeltes von ca. 100-130 DM. Der Lohn ist ein absolut scharfes Bild, mit frischen Farben und sauberen Konturen, das selbst die bisherigen RGB-Umbauten für NTSC-Konsolen

übertrifft. Der neue Umbau ist übrigens nicht nur für PAL-, sondern auch für NTSC-Konsolen geeignet, egal ob sie der ersten oder der zweiten Generation entsprungen sind. Ursache für den hohen Preis ist die aufwendige Technik, es wird eine richtige kleine Platine mit einem Chip und mehreren Kondensatoren und Widerständen eingelötet. Hobbybastler können den Umbausatz, inkl. ausführlicher Einbauanleitung,



für ca. 100 DM direkt beim Hersteller double you bestellen. Wer den Einbau lieber vornehmen lassen möchte, der schickt seine Konsole einfach zu double you oder anderen Umbauprofis wie ECS und Wolfsoft, wofür dann ca. 140 DM anfallen. Ein handelsübliches RGB-Kabel schlägt noch einmal mit ca. 30 DM zu Buche. Sollte man ein solches

Kabel noch aus SNES-Zeiten sein eigen nennen, kann natürlich auch dieses benutzt werden.

double you, Ahrensburger Str. 105, 22045 Hamburg, Tel.: 0 40/6 57 18 41

ECS, Stelling Weg 9, 20255 Hamburg, Tel.: 0 40/40 91 79

Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, 0 26 22/8 35 17

Fazit: 1

Super Pad 64 ca. 45-50 DM

Spieler mit kleinen Händen könnten Probleme mit dem Super Pad 64 von InterAct bekommen, da die Haltegriffe etwas dick und klobig ausgefallen sind. Menschen mit großen Händen müssen sich ein bißchen die Finger verbiegen beim Bedienen der L- und R-Tasten, da sie zu dicht platziert wurden. In puncto Abfrage macht das Pad allerdings eine tadellose Figur. Die Buttons und das Steuerkreuz reagieren sofort, und der Analogstick erlaubt dank kräftiger Feder präzise Lenk-

manöver. Wessen Hände sich mit dem Pad anfreunden können, der erhält für knapp 50 DM (rot, grün, blau, schwarz) oder 45 DM (grau) eine günstige Alternative zum etwas teureren Original-Pad.

Muster:
Jöllenbeck, Tel.: 0 42 87/1 25 10



Fazit: 2-

Tremor Pak ca. 20 DM

Wer ein Rumble Pak ohne Lylat Wars erstehen möchte, muß für das Original aus dem Hause Nintendo ca. 40 DM auf die Ladentheke legen. Wer weniger bezahlen möchte, kann auf ein vergleichbares Produkt eines Fremdherstellers zurückgreifen. Das Tremor Pak von InterAct ist ein solches Gerät, das



seinen Dienst ebenso gut wie das Original verrichtet und lediglich die Hälfte kostet. Außerdem befindet sich auf dem Tremor Pak ein Schalter zum Wählen zwischen einem starken oder ei-

nem schwachen Rumble-Effekt. Das Gerät benötigt zum Betrieb zwei Mignon-Batterien (AA).
Muster:
Jöllenbeck, Tel.: 0 42 87/1 25 10

Fazit: 2

Mega Memory Card ca. 90 DM

Mit dieser Speicherkarte hat InterAct einen echten Knaller im Programm. Das Gerät besitzt, im Vergleich zum Nintendo-Original, sage und schreibe die 32fache (!) Speicherkapazität. Dabei ist die Mega Memory Card auch noch kinderleicht zu bedienen. Auf der Rückseite befinden sich zwei Knöpfe und ein LC-Display. Mit dem einen Knopf

kann zwischen den vier Blöcken a bis d, mit dem anderen zwischen den acht Seiten 1 bis 8 umgeschaltet werden. Laut kleinem Einmal-eins ergibt vier multipliziert mit acht 32. Jede dieser 32 Seiten hat die Speicherkapazität eines einfachen Controller Paks von 123 Pages. Welche der Seiten gerade benutzt wird, wird auf dem Display ange-



zeigt (z. B. a4 oder c7). Die Mega Memory Card funktionierte mit sämtlichen getesteten Spielen einwandfrei und kann allen Vielspielern daher nur dringend empfohlen werden.

Muster:
Jöllenbeck, Tel.: 0 42 87/1 25 10

Fazit: 1

V3 Racing Wheel ca. 150 DM

Wer sich bei Rennspielen gerne hinter das Lenkrad klemmt, der sollte das V3 Racing Wheel 64 von InterAct in die engere Wahl ziehen. Das Gerät ist solide verarbeitet und bietet nützliche Optionen. Abgesehen von den C-Buttons können sämtliche Tasten und die beiden Pedale jederzeit frei belegt werden. Für die Lenkempfindlichkeit gibt es drei verschiedene Voreinstellungen, wem dies allerdings

nicht genügt, der hat die Möglichkeit, auch diese individuell zu kalibrieren. Damit der Bedienungskomfort unabhängig von Körpergröße und Statur des Spielers ist, läßt sich das Lenkrad in der Höhe und im Neigungswinkel verstellen. Für eine gute Standfestigkeit besitzt das V3 eine schwere Metallplatte am Boden, an der sich vier starke Saugnäpfe befestigen lassen. Wer beim Spielen keinen Tisch vor sich

hat, kann sich die Metallplatte auch einfach zwischen Oberschenkel und Sitz klemmen, da sie sehr flach und groß konstruiert wurde. Damit man sich auch bei Spielen, die das Steuerkreuz nicht unterstützen, durch die Menüs bewegen kann, befindet sich links oben im Lenkrad ein analoger Schieberegler für Bewegungen nach oben und unten. Ab-



gesehen von dieser üppigen Ausstattung, vermittelt das V3 ein ausgezeichnetes Fahrgefühl und bietet damit für ca. 150 DM ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Muster:
Jöllenbeck, Tel.: 0 42 87/1 25 10

Fazit: 2

XL4 Steering Wheel ca. 160 DM

LMP Gamester hat ein neues Lenkrad für das N64 im Programm. Gleich drei Eigenschaften heben das Produkt positiv von der Konkurrenz ab. Es besitzt eine integrierte Rumble-Funktion, die keinerlei Batterien benötigt, eine Fingertippschaltung an der rechten Seite der Lenksäule und analog arbeitende Pedale. Der Griff des Lenkrades ist angenehm geformt und die Feder sorgt für einen ausreichenden Gegendruck, um ein gutes Fahrgefühl zu vermitteln. Leider gibt es aber

auch einige Mängel zu vermeiden. Die Pedale sind zwar angenehm klein ausgefallen, aber mit einer zu starken Feder versehen. Letztere ist der Grund dafür, daß man kräftig drauftreten muß, wobei das Pedalwerk mitunter wegrutscht, da es zu leicht ist. Das gleiche gilt für das Lenkrad, sofern es nicht mit den Saugnäpfen auf einer glatten Oberfläche befestigt werden kann, denn auf dem Schoß rutscht es leicht davon. Die Tasten und Pedale lassen sich zwar allesamt konfigurieren,

aber nur direkt nach jedem Einschalten der Konsole – Veränderungen während des Spiels sind nicht möglich. Die Lenkempfindlichkeit kann ebensowenig eingestellt werden wie die Höhe und der Neigungswinkel des Lenkrades. Wenn ein Spiel das Steuerkreuz nicht unterstützt, ist es unmöglich, sich in den Menüs auf und ab zu bewegen, da es keine Taste(n) für die



Y-Achse gibt. Somit bleibt das LX4 in der Gesamtwertung, trotz guter Spielbarkeit und netter Zusatz-Features, hinter dem V3 von InterAct zurück, da die elementare Ausstattung dünner ausgefallen ist.

Muster: Vidis, Tel.: 0 40/5 14 80

Fazit: 3

4MegMemory ca. 100 DM

Auch von der Firma Datel kommt eine Speicherkarte mit deutlich höherer Speicherkapazität als der des Nintendo-Originals. Die 4Meg-Memory verfügt über das 16fache Fassungsvermögen und funktioniert ganz ohne Knopf – wenn sie funktioniert! Statt 16 Seiten besitzt dieses Controller Pak lediglich eine mit 1998 Pages. Das Problem an der

Sache ist, daß die 4MegMemory mit einigen Spielen nur eingeschränkt oder gar nicht zusammenarbeitet und die Zugriffszeiten sehr lang sind. *Diddy Kong Racing* und *Doom 64* erkennen beispielsweise nur 998 Seiten, *Turok* funktioniert gar nicht. Dies steht zwar in der Kurzanleitung, auf der Packung wird jedoch frecherweise damit gewor-

ben, daß das Controller Pak mit allen Spielen funktioniert (es befindet sich sogar ein *Turok*-Screenshot auf dem Cover). Angesichts des hohen Preises und der eingeschränkten Verwendbarkeit solltet Ihr Euch den Kauf dieses Produktes lieber zweimal überlegen. Muster: Dataflash, Tel.: 0 28 22/6 85 45



Fazit: 4

Vortex ca. 130 DM

InterActs Vortex sieht nicht nur ungewöhnlich aus, er ist es auch. Dies gilt in erster Linie für die analoge Steuereinheit. Um analog zu lenken, muß der Controller mit beiden Händen gegriffen und bewegt werden. Dabei gibt es zwei Grundeinstellungen, die über einen Schalter ausgewählt werden. Die Flugzeugvariante erfordert ein Kippen des Controllers nach vorn, links, hinten und rechts. Bei der Lenkradeinstellung wird nach links und rechts ge-

steuert, indem man die Steuereinheit wie ein Lenkrad dreht. Rechts oben am Controller befindet sich ein Schieberegler mit Rückstellfeder, über den die Bewegungen nach vorne und hinten reguliert werden. Nach einer gewissen Eingewöhnungsphase vermittelt der Vortex vor allem bei Flugspielen (*PilotWings 64*, *LylatWars*) ein angenehmes Spielgefühl. In actionreichen Situationen ist er jedoch nur



eingeschränkt praxistauglich, da der Controller auf dem Ständer lediglich aufgesteckt wird. Leider ist der Schaft des Vortex ein wenig zu kurz geraten, weshalb die Verbindung bei hektischen Lenkbe-

wegungen oft abbricht. In einer solchen Situation muß der Spieler wohl oder übel pausieren und den Vortex wieder zusammenstecken, bevor er das Spiel fortsetzen kann. Als Bonus integrierten die Konstrukteure eine Zeitlupen- und eine Auto-fire-Funktion sowie ein eingebautes Rumble Pak, das allerdings nicht sehr kräftig arbeitet.

Muster: Jöllenbeck, Tel.: 0 42 87/1 25 10

Fazit: 4

GameBuster ca. 120 DM

Der GameBuster von Dataflash tritt die Nachfolge des beliebten Action Replays für das SNES an. Wie sein kleiner Bruder kann der GameBuster mit Hilfe sogenannter Codes in das laufende Programm (Spiel) eingreifen und so z. B. für unendliche Energie, alle Waffen oder Topspeed sorgen. Einige Codes sind schon im Gerät fest eingebaut und lassen sich bequem abrufen. Für neue Schummelzahlen muß man allerdings auf die Suche gehen. Bis zum Redaktions-

schluß konnte Dataflash auf ihrer Internet Homepage (www.dataflash.com) noch keine deutschen Codes anbieten, und die englischen PAL-Codes funktionieren nicht bei allen Spielen (außerdem sollte man für diese sowie NTSC-Codes besser den Datel-Server, www.datel.co.uk, besuchen). Momentan können GameBuster-User noch keine eigenen Cheats herausfinden. Die Techniker arbeiten aber an zwei möglichen Lösungen. Zum ersten soll

bald ein optional erhältlicher Trainer (Code-Suchprogramm) für das N64 herauskommen, und zum zweiten ist geplant, die Code-Suche mit Hilfe eines PCs zu bewerkstelligen. Fachmagazine, wie TOTAL!, werden in Zukunft neue Codes abdrucken. Diese können dann im GameBuster (mit Namen und Bezeichnung) gespeichert werden. Momentan eignet sich das Gerät daher nur für Spieler, die mit den unterstützten Spielen Probleme haben (oder mal etwas ausprobieren



wollen). Sobald Codes für mehr Spiele verfügbar sind, könnte der GameBuster auch für die breite Masse interessant werden. Praktisch ist noch das Memory-Menü. In diesem könnt Ihr Controller Paks (von allen vier Pads) sowie den Modulspeicher eines Spieles (!) anwählen und die Spielstände hin- und herkopieren.

Muster: Dataflash, Tel.: 0 28 22/6 85 45

Fazit: 3+

**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
Autogrammkarte: 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! 4/97

Specials: Nintendo** — Die kommenden Spiele, Videokult Anime, 64DD-Reportage
N64-Tests: King of Pro Baseball, Wave Race 64
SNES-Tests: The Last Vikings II
GB-Tests: Mole Mania
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 3)
Poster: Blast Corps

TOTAL! 5/97

Specials: Akte N — Nintendos SNES-Projekte, Fußball-Vergleichstest: ISS 64 vs. FIFA 64
N64-Tests: KI Gold
SNES-Tests: Tim — Der Sonnentempel
GB-Tests: Wave Race
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 4)
Poster: Star Wars: Shadows of the Empire

TOTAL! 6/97

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

TOTAL! 7/97

Specials: Anime und Manga (Captain Future), Japan-RPGs, NES-Report (Teil 1), extreme-G
N64-Tests: NBA Hang Time, Wayne Gretzky's 3D Hockey
SNES-Tests: Mohawk & H. Jack
T&T: War Gods, Turok — Levelkarten, Teil 4
Poster: extreme-G

TOTAL! 8/97

Specials: E3-Messe-Report: von Banjo-Kazooie bis Zelda 64, exklusive Infos über Turok 2, Reportage: PAL-/NTSC-Umsetzungen
N64-Tests: Blast Corps
SNES-Tests: Williams Arcade
T&T: Shadows of the Empire
Poster: Banjo-Kazooie

TOTAL! 9/97

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

TOTAL! 10/97

Specials: Große Reportage: Rollenspiele für N64 und 64DD (Mother 3, Quest 64, Zelda 64)
N64-News: Diddy Kong Racing
N64-Tests: F1 Pole Position 64, GoldenEye 007, LylatWars
GB-Test: Tetris Plus
T&T: GoldenEye, Lucky Luke, Mana 2
Poster: Bomberman 64

TOTAL! 11/97

Specials: Wir über uns, Space Station Silicon Valley, Earthworm Jim 3D, Game&Watch-Story
N64-News: Body Harvest, Castlevania 3D, Zelda 64
N64-Tests: extreme-G, Mace — The Dark Age, Top Gear Rally
SNES-Test: Harvest Moon
T&T: LylatWars, Mischief Makers
Poster: San Francisco Rush

TOTAL! 12/97



Specials: Anime&Manga, Final-Fantasy-Report (NES), 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! 2/98



Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, Interview mit den Entwicklern von GoldenEye 007
N64-Tests: Dual Heroes, FIFA 98, Snowboard Kids, Tetrisphere, WCW vs. NWO — World Tour
GB-Test: FIFA 98, Last World
T&T: Bomberman 64, DKR, San Francisco Rush, Top Gear Rally
Extra: Poster Fighters Destiny

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, 11/96 und 3/97 sind vergriffen und 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 | ☐ 2/98 DM 6,80 |
| ☐ 2/97 DM 6,80 | ☐ Sonderhefte |
| ☐ 4/97 DM 6,80 | ☐ 3/96 DM 5,80 |
| ☐ 5/97 DM 6,80 | ☐ 1/97 DM 5,80 |
| | ☐ 3/97 DM 3,90 |

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

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

Achtung! Bitte vergesst die Versandkosten nicht!
(Inland DM5,-/Ausland DM12,-)
Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

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

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!

TOTAL!

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

ADRESSE:
AVC Heft-Shop
Postfach 012 08
23613 Stockelsdorf

SNES

VERKAUFE

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 Lufia II, Mystic Quest, Chrono Trigger sowie TOTAL! 1995-1997! Suche Earthbound und Lufia I, Tel.: 0211-715209, ab 18 Uhr, Birgitt



SNES + 16 Spiele + umfangreiches Zubehör! Preis VHS! Meldet Euch unter Tel.: 0571-648829 (Thorsten) oder Tel.: 05703-2930 (Sascha)

Verkaufe ca. 100 SNES-Spiele à DM 10, 50 N64-Spiele à DM 25, wenn Komplettabnahme VB, kaufe auch Spiele anderer Systeme, sofort anrufen, Tel.: 09681-8350, Wolfgang

Der Wahnsinn! Tips, Tricks, Cheats, ARP-Codes, Paßwörter etc. auf über 300 DIN-A4-Seiten für nur DM 35 (für SNES und MD erhältlich), habe auch Spiele günstig abzugeben, Tel.: 0821-437995, Ralph

Verkaufe SNES, 2 Controller, 9 Spiele, z. B. FIFA 96, NBA Live '96, F-Zero, Preis nach Vereinbarung, ruft an! Nach 18 Uhr, Mo-Fr!, Tel.: 0041-32-4662645, Christoph



Löse meine SNES-Spielesammlung auf, ca. 40 Spiele, je DM 49 und weitere ab DM 55, TOTAL!-Hefte, 1/2 Preis, Game-Boy-Spiele je DM 25, suche und tausche N64-Spiele und PSX-Spiele, Tel./Fax: 02553-6959, Familie Grötzner

SNES mit 2 Controllern, Super Game

Boy, 17 Spielen, wie DK 1-3, Sim City, Aladdin, Secret of Mana, Zelda, PilotWings und noch andere Spiele für DM 650, auch auf VB, Tel.: 09232-8240, Christian

Verkaufe SNES-Spiele, z. B. DKC 1, 2, Schlümpfe, Batman Returns, Goof Troop, Lost Vikings, Matthias Baumann, Neulandstr. 20, 38154 Ochsendorf, Tel.: 05365-2602



SNES mit 2 Controllern, 6 Spielen und SNES-Tasche für DM 200-250, bitte meldet Euch unter Tel.: 0621-815170, erst ab 18 Uhr, Dieter

Je DM 10: Hurricanes, TOTAL!-Sonderbände 3/96 + 1/97, je DM 30: Tetris, Dr. Mario, Kirby's Ghost Trap, je DM 50: DKC + Spieleber., DKC 2 + Spieleber., Konsole + Pads + ARP 2 für DM 160, Tel.: 06023-970045, Michael

Verkaufe Street Racer, Pitfall, Super Tennis, Madden 94, jeweils DM 40, NHL 96 DM 70, Tel.: 07392-1220, Volker



SNES, 3 Pads (ASCII-Pad), Super Game Boy, Tetris, Zubehör und Info-Hefte, VHB DM 300, NFL Quarterback Club 96 DM 30, ISS Deluxe DM 50, Tel.: 06152-81105, Thorsten

SNES mit 3 Spielen, Secret of Mana, Kick Off und Super Mario World für DM 180, Tel.: 06022-1683, Daniel

Final Fantasy V (jp) für DM 130, Axelay, Mystical Ninja, Pocky & Rocky 2, Lufia, Powermonger, Demon's Crest und Terranigma für DM 40-60, Tel.: 06253-5743, Nikolas

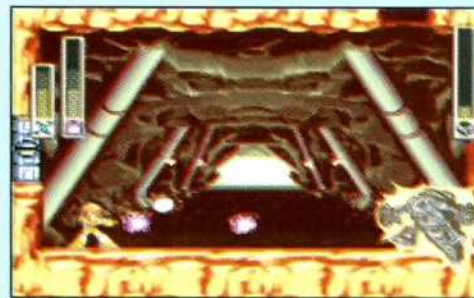


SNES mit 2 Pads + 10 hochwertigen Spielen (z. B. Donkey Kong 1-3 und Asterix & Obelix) für VB DM 700, Tel.: 05102-4522, Benjamin und Sebastian Witt

Verkaufe SNES + 2 Controller +

Super Game Boy + Mario Paint + 15 Spiele, z. B. Crash Dummies, Terranigma, Probotector, Terminator, VB DM 600, Tel.: 03632-700116, ab 18 Uhr, Philipp Rose

Verkaufe Street Fighter Alpha, Super Street Fighter, ISS Deluxe, FIFA 96, Mega Man X, Super Hockey, Super Game Boy, Star Wars 2, Jugde Dread, Super Nintendo + 1 Controller-Pad, ab DM 600, Tel.: 07553-7823, ab 19 Uhr, Costa



SNES + 2 Pads + 14 Spiele + Action Replay (MK II), komplett für DM 750 VHB, Tel.: 0621-106296, Markus

Verkaufe ca. 50 SNES-Spiele, wie z. B. Kinder-, Baller-, Action-, Sport-, Strategie- u. Rollenspiele, ab DM 15 (PAL/US), auch Action Replay und US/JP-Adapter, ruft an! Tel.: 030-34706700, Claudia

Secret of Evermore, Zelda, Super Street Fighter II, Terranigma, Road Runner, Super Mario World, Mario Kart, Yoshi's Island, alles mit Zubehör, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 0941-270149, ab 18 Uhr, Steffi



Verkaufe 1 Pad + 9 US-Spiele, u. a. DK 2, Valis IV, X-Men, Power Rangers, PilotWings, Mystic Quest, Spider-Man/X-Men für je DM 50, Tel.: 06104-971911, Marc

SUCHE

Suche Lagoon, zahle DM 50, Tel.: 06181-934664, Viktor

TOTAL! 6/93 gesucht!!! Wer verkauft ARP I, II, III? Suche auch immer gute Action/Adventures für SNES + N64, Angebote bitte unter Tel.: 0561-828729, AB, Jan

Suche Konsolen + Neuheiten + komplette Sammlungen für SNES, N64, Sony PSX, GB, NES usw., suche ganz



besonders Bomberman 1-4 für SNES! Tel.: 0641-970424, Kirsten

Suche Street Fighter Alpha 2, Tel.: 07725-2553, ab 14 Uhr, Marco Eisemann

Suche ganz dringend Mechwarrior 3050 und Primal Rage für SNES, biete pro Spiel DM 50, Tel.: 02251-59612, Stefan

Suche günstige Spiele für SNES + Game Boy, können auch ältere Titel sein, bitte sendet eine Liste an: Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt

SNES-Spiele (Adventures), z. B. Secret of Mana oder Secret of Evermore usw. gesucht, Tel.: 04951-912941, Markus Quatember



Secret of Mana 2, Mystic Quest (GB), Mega Man 6, TriStar-Adapter, JoeJam&Earl (MCD), habe LylatWars, Hexen, SM 64 (N64), Street Racer, Unirally, Parodius, evtl. Verkauf, Tel.: 038293-7263, ab 14 Uhr, Ronny

Suche Terranigma, Tel.: 02233-37182, Ingo Schoppmeyer

Suche dringend Final Fantasy I + III, Tel.: 0203-496913, Angelika

TAUSCHE

Tausche Terminator 2, Yoshi's Island oder Goof Troop gegen Sailor Moon, es können auch zwei SNES-Spiele gegen Sailor Moon getauscht werden, Tel.: 06507-2164, Thomas



Tausche und verkaufe SNES-Spiele, US + PAL, habe ca. 25 Spiele, Tel.: 06441-24263, Scott

Chrono Trigger (originalverpackt, in Topzustand, erst 1 Monat alt) gegen Final Fantasy 2, 3 oder SM RPG (alles US), kaufe GoldenEye 007 für N64 (PAL), Tel.: 09421-88134, Andrej

NES

VERKAUFE

Verkaufe NES-Konsole, 2 Controller, 13 Spiele für DM 150, Spiele einzeln pro Stück DM 19,95, Konsole DM 35, suche dringend GoldenEye

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!

+ Berater und Wave Race, je DM 50, Turok DM 60, Blast Corps DM 70 sowie Midway-Prügler + Moves DM 90 oder alles zusammen für DM 300, Tel.: 0351-2014134, Andreas
Verkaufe N64 + 2 Controller-Pads



+ Standard Memory Card + PAL-RGB-Kabel von GT Electronic mit Hi-Fi-Anschluß für DM 400, nur komplett!! Tel.: 04932-81930, Uwe
Verkaufe/Tausche für N64 Blast Corps + Bomberman mit Verpackung + Anleitung + Garantie für DM 150, Tel.: 06442-32888, fragt nach Stefan
Verkaufe/Tausche Midway Ego-Shooter DM 80, extreme-G DM 90 oder tausche eines gegen Wave Race 64 und Super Mario 64, Tel.: 04144-5431, Carlo

SUCHE

Suche (fast) alles für N64, SNES, GB, NES, Sony PSX usw. (Konsolen + komplette Sammlungen + Neuheiten + Zubehör), ruft einfach an unter Tel.: 0641-970424, Kirsten
Dringend gesucht, Spiele für N64, z. B. Diddy Kong Racing, extreme-G, Lamborghini, San Francisco Rush, WCW usw., zahle bis DM 70, Tel.: 08034-99068, nur am Wochenende, Hermann
Suche GoldenEye (PAL), dt. Texte,



bierte DM 90, verkaufe SNES mit 4 Spielen und 2 Controllern für ca. DM 290, z. B. Zelda III, Yoshi's Island u. a., Tel.: 06486-7382, Patrick
Nintendo 64-Spiele zu günstigen Preisen gesucht, Tel.: 040-7458659, Halil

Suche Turok, Wave Race, LylatWars und Diddy Kong Racing, Angebote erwünscht unter Tel.: 0711-375409, ab 19 Uhr, Lukas

Suche immer günstige N64-Spiele zu fairem Preis oder tausche gegen SNES-Spiele von mir (2-3 SNES-Spiele gegen 1 N64-Spiel), ruft an und macht Angebote! Tel.: 030-34706700, Claudia

GoldenEye 007 (PAL) fürs N64, Tel.: 09421-88134, ab 16 Uhr, Andrej

TAUSCHE

Tausche Turok (PAL, dt.) gegen Turok (US-Version), Tel.: 09364-4948, Frederik

Tausche Turok gegen Clayfighter 63 1/3 oder LylatWars oder Superstar Soccer 64, Tel.: 0631-90100 oder 0631-90121, Sascha

Tausche extreme-G gegen Bomberman 64 oder GoldenEye 007, Tel.: 08331-12707, Tilo

Suche extreme-G und GoldenEye 007 für N64 oder tausche gegen Wave Race und PilotWings (beide DM 80), wer schenkt mir eine PlayStation? Tel.: 07333-6185, Dominic
Tausche LylatWars ohne Rumble Pak, Diddy Kong Racing oder Top Gear Rally gegen extreme-G oder FIFA 98, tel.: 07633-14308, Andreas

Tausche Blast Corps gegen PilotWings oder ein anderes N64-Spiel, außer Mario 64, ruft an, bevor es weg ist! Tel.: 04298-1690, Sebastian Meyer

PilotWings 64 gegen Harvest Moon oder andere RPGs (auch us), MRC gegen Top Gear Rally oder andere N64-Rennspiele, suche auch ältere TOTAL!-Ausgaben (bis 7/96), Maik Rafoth, Waldstr. 3, 18225 Kühlungsborn

Tausche Diddy Kong Racing gegen LylatWars oder extreme-G! Verkaufe auch Formel 1 und Adidas Soccer (je DM 50) für PSX! Tel.: 04255-1478, Mathias

Tausche Blast Corps gegen Mario Kart 64 und verkaufe für SNES das Spiel WeaponLord für DM 20, ruft an unter Tel.: 09081-6450, Florian

Tausche Turok deutsche Version gegen Turok englische Version, Tel.: 07674-8755, mein Name ist Jens

HARDWARE

VERKAUFE

Top-Angebot: SNES mit 2 Pads und 10 Spielen und Tips & Tricks mit allem von Street Fighter Alpha, alles für DM 700 im Top-Zustand, Mega Man 7 dabei, Tel.: 0441-84814, Ricardo



SUCHE

Kaufe/Tausche SNES-, N64-, PSX-, Saturn-Sammlungen von 10 bis 30 Spielen, auch mit Konsole und Zubehör, hole es selber ab oder Postweg,

ruf' an, jetzt!! Tel.: 0711-5000635, Ute

SONSTIGES

VERKAUFE

Verkaufe günstig Amiga Hard- und Software, Liste gegen frankierten Rückumschlag, Adresse: Michael Reiterer, Walserstr. 15, 82377 Penzberg (nur A500 + A600)

Verkaufe/Kaufe/Tausche ständig PSX- und N64-Spiele, Tel.: 09654-718, Peter

Vier N64-Spiele, für SNES Final Fantasy III (DM 100), Phalanx (jp), Sim City, Race Driving, Bomberman 1, Zelda, Secret of Mana, 5 PSX-Spiele, Sammlung TOTAL!-Hefte ab 6/93, Tel.: 02501-58613, Jörg



Verkaufe Sega Mega Drive 2 mit 2 Pads und 6-Spiele-Modul für DM 130, dazu noch weitere Sportspiele für je DM 25 erhältlich, Tel.: 0661-43251, Marcel

Verkaufe ein NES mit 11 Spielen, ein SNES mit 8 Spielen, ein Super Game Boy, 19 Game-Boy-Spiele und ein N64 mit 3 Spielen und 2 Joypads, alles im Bestzustand, Tel.: 07272-4668, Markus

Achtung! Verkaufe N64-Cheat-Hefte für je DM 13, bitte schickt das Geld gleich mit (inkl. Porto)! Christian Schuster, Redtenbacherstr. 29, 75177 Pforzheim

SUCHE

Suche für SNES Puzzle Bobble, DKC 3 und viele andere mehr, suche auch Konsolen + Sammlungen + Neuheiten für GB, N64, PSX, SNES usw., meldet Euch unter Tel.: 0641-970436, Monika

Suche verzweifelt Nintendo Virtual Boy mit VB Wario Land oder 3-D Tetris, alles in gutem Zustand, möglichst um DM 700, Tel.: 04141-510978, Mo-Fr, 15-20 Uhr, Maxi

Kaufe SNES, PlayStation, Game Boy, N64, nur PAL-Geräte und Spiele, auch ganze Sammlungen, Peter Grebenteuch, Kölledaerstr. 40, 99610 Sömmerda, Tel. + Fax: 03634-38495

Suche dringend alle möglichen Spiel für den Virtual Game Boy von Nintendo, egal, ob japanisch oder englisch, Tel.: 05651-32690 od. 0172-4609732, Markus Hartmann

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

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

duisburg

MICROBOSS
The Game-Power
Company

CEBIT '98:
Halle 21 / Stand A 31



Du brauchst kein Zauberer zu sein - diese tollen Angebote gibt's bei Deinem Fachhändler.

MICROBOSS GAMEBOOSTER

- ★ überleben, schneller rennen, besser treffen, weiter springen
- ★ mit -zig eingebauten Modelcheats für direkten Einsatz, die Du auch selbst für neue Spiele erweitern kannst
- ★ noch mehr Speicher durch Memory-Manager
- ★ PC-LINK-Set für den echten Spieler

79.90*

* unverbindliche Preisempfehlung in DM

Boot-Chip
35.-*

MICROBOSS
8MB Memory
49.-*

MICROBOSS GmbH
Bürgerstr. 35
47057 Duisburg
Tel.: 0203/358272
FAX: 0203/358299
www.micro-boss.com

★ Noch ein Zauberangebot: ★
Schicke uns Deine Playstation
wir bauen Sie um
★ für nur **65.- DM** ★

siegen

hamburg

berlin

Sony * Sega * Nintendo * PC

GAME-PLANET

Nintendo 64

Ludwig-Kenter Str. 57, 57078 Siegen
Mo-Fr 10-12.00 u. 13-19.00
Di+Do 10-12.00 u. 13-18.00
Sa. 9-14.00

Wir stellen uns für Sie auf und helfen Ihnen bei der Auswahl. Schnellversand! Testen Sie uns. Besuchen Sie unser Ladenlokal in Geisweid!

Tel.: 0271 - 890 98 80 Fax.: 890 98 81

ECS
VIDEOGAMES AND MORE

Stellinger Weg 9 (Nähe
U-Bahnhof Osterstr.)
20255 Hamburg
Tel.: (040) 40 91 79

Nintendo 64
Sega Saturn
Sony PlayStation
Neo-Geo CD
3DO
SNES
PC-CD-ROM
Zubehör
Kabelspezialanfertigungen
Express-Umbau
Animes • Mangas
Importspiele & Zeitschriften

VIDEO & GAME

**Ankauf
Verkauf
Verleih**

Nr. 1
Importgames

Berlin

Unsere Gameshops
in Berlin:

Hans-Otto-Str. 28
Prenzlauer Berg
Seefeldler Str. 75
Spandau
Marzahn
Promenade 47
Wittenberger Str. 76-80
Marzahn

**Händleranfragen
willkommen**

Danziger Str. 124
10407 Berlin
Tel-030-42439500
Fax-030-4254862

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 Rucksackvibrator dt	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	DM 99,90
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	DM 129,00
Diddi Kong Racing dt	DM 89,00
Extreme G kpl. dt	DM119,00
F1 Pole Position dt	DM109,00
Fighters Destiny dt	DM139,00
Fifa 98: WM Qualifikation kpl. dt	DM129,00
G.A.S.P. dt	DM124,00
Goemon dt	DM149,00
Int. Superstar Soccer 64 kpl. dt	DM129,00
Golden Eye 007 dt	DM149,95
John Madden dt	DM124,00
Lamborghini 64 dt	DM129,00
Mace: The Dark Age dt	DM139,95
Mischief Makers dt	DM 88,90
Nagano Winter Olympics dt	DM139,00
NBA Hangtime dt	DM129,00
NBA Pro '98 dt	DM129,90
NFL Quarterback Club 98 dt	DM119,00
Olympic Hockey 98* dt	DM124,00
Pilotwings 64 kpl. dt	DM 89,90
San Francisco Rush dt	DM129,00
Snowboard Kids dt	DM 89,00
Star Wars: Shadows of... dt	DM109,95
Super Mario KART 64 dt	DM 89,00
Tetrisphere dt	DM 89,00
Top Gear Rally dt	DM139,00
Turok -uncut- pal. dt	DM129,00

Waverace 64 kpl. dt	DM 89,00
Wayne Gretzky's 3D Hockey dt	DM119,90
WCW vs. NWO dt	DM129,00
Yoshi's Story* kpl. dt	DM109,00

SUPER NINTENDO

Harvest Moon kpl. dt	DM 89,00
Lucky Luke kpl. dt	DM109,00
Timon & Pumbaa dt	DM 74,00

SEGA SATURN

Atlantis (2 CD's) kpl. dt.	DM 99,00
Fifa 98-WM Qualifikation kpl. dt.	DM 89,00
Nascar 98 kpl. dt.	DM 89,00
Steep Slope Sliders dt.	DM 94,00
Winterheat dt.	DM 94,90

SONY PLAYSTATION

Playstation kpl. + Demo CD	DM284,00
Command&Conquer 2 kpl. dt.	DM 99,00
Diablo kpl. dt.	DM 89,00
Final Fantasy VII kpl. dt.	DM104,95
Deathtrap Dungeon kpl. dt.	DM 89,00
Nightmare Creatures rot dt.	DM 99,00
Riven (5 CD's)* kpl. dt.	DM119,00
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

Erwin geht, schon halb erfroren,
in den Straßen auf und ab.
Wind weht kalt ihm um die Ohren,
Schnee fällt auf sein Haupt hinab.

Er ist neu in dieser Kleinstadt,
kennt die dunklen Straßen nicht.
Und kein Kiosk, der noch aufhat,
kam ihm bisher zu Gesicht.

Doch er hört nicht auf zu laufen,
denn er will um jeden Preis
sich die neue TOTAL! kaufen,
auch bei Kälte, Schnee und Eis

Erst nach Stunden, in der Ferne,
kann er einen Kiosk seh'n.
Plötzlich sieht er aber Sterne,
deshalb bleibt er vorerst steh'n.

Blau vor Kälte seine Hände,
rühren kann er diese nicht.
Erwin merkt: Es geht zu Ende.
Seine Augen trüben sich.

Er beginnt nun stark zu wanken.
„Hätte ich nur abonniert“,
sagt er sich noch in Gedanken,
schließt die Augen
und erfriert.

Wie – Erwin ist tot? Das kann doch nicht ... das geht doch nicht! Seit der TOTAL! 11/94 hat er uns nun begleitet. Hmmm... Vielleicht fällt uns ja eine Lösung ein, wie wir Erwin retten können. Wird er sich aus dieser mißlichen Lage befreien? Verpaßt auf keinen Fall die TOTAL! 4/98, dann werdet Ihr es erfahren!

Nicht vergessen!

TOTAL!

3. April 1998

Sportlich, sportlich

Gleich zwei neue Sportspiele bahnen sich ihren Weg in den Modulschacht des N64. Erste Eindrücke von 1080° Snowboarding und NBA Pro '98 könnt Ihr der kommenden Ausgabe entnehmen. Außerdem gibt's Neues von Goemon, der kaum noch auf sein Deutschland-Release warten kann – genau wie wir.



1080° Snowboarding (N64)



Goemon 5 (N64)

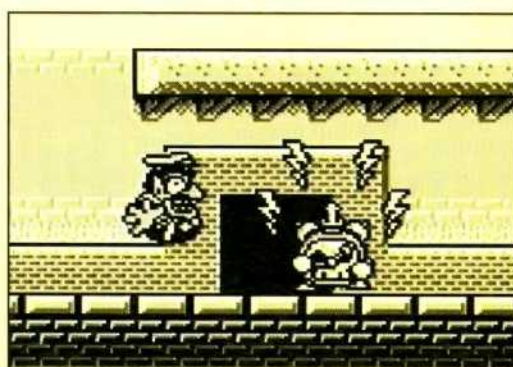


NBA Pro '98 (N64)

Bewegung

Ihr habt es ja so gewollt. Dank der großen Nachfrage bescheren wir Euch in der kommenden Ausgabe mal wieder ein dickes Anime-Special. Ihr dürft gespannt sein!

Pocket Bomberman (GB)



Wario Land 2 (Game Boy)

Zack, Peng, Boing!

Der Game Boy ist noch lange nicht tot. Mit Wario Land 2 und Pocket Bomberman läßt es Nintendo noch mal richtig krachen.

Unmöglich

Mission Impossible nimmt langsam, aber sicher Gestalt an. Neuigkeiten erfahrt Ihr in der TOTAL! 4/98!



Mission Impossible (N64)

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 (mh), 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: Heine Vogt
Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremlitz Verlagsvertretung,
Behringstraße 28 a, 22765 Hamburg
Tel.: 0 40/39 92 32 10, Fax: 0 40/39 92 32 99
Markenartikel: ARC, Ernst Andrich
Industriestr. 44 a, 82194 Gröbenzell
Tel.: 0 81 42/5 71 07 Fax: 0 81 42/5 71 08
Anzeigenleitung: Torsten Weber (ViSdP)
Anzeigenkoordination: Bettina Boltz
Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag, Friedensallee 41,
22765 Hamburg
Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 50 43

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau
Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lübeck
Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: Nintendo/Seta



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 11

WWW.LOGON.DE/KRANZ

& LÄDEN

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

0180 5211844

0931 / 35 45 222



NINTENDO 64

DT. VERSION. INKL. CONTROL PAD.
AV-KABEL UND SCART-ADAPTER

299,-

NINTENDO 64

ANTENNENKABEL	39,-
ANTENNENKABEL ORIG.	49,-
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,-
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)	
CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO	59,-
(INKL. MEMORY CARD 0,25MEG)	
GAME BUSTER	99,-
LENKRAD LX4 (INKL. PEDALE,	129,-
RUMBLE-FUNKTION, MEM-SLOT)	
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
MEMORY CARD 4 MEG	79,-
RUMBLE PAK	34,-
HYPER PAK	49,-
(RUMBLE PAK + MEMORY FKT.)	
LX-4 TREMOR PAK	29,-
BLAST CORPS	114,-
BOMBERMAN 64	89,-
CHAMELEON TWIST	119,-
CLAYFIGHTER 63 1/3	139,-
CRUISIN' USA	89,-
DARK RIFT	129,-
DIDDY KONG RACING	89,-

EXTREME G	119,-
F1 POLE POSITION 64	99,-
FIFA 98 WM-QUALIFIKATION	129,-
FIGHTER'S DESTINY	129,-
FORSAKEN (MAI)	129,-
G.A.S.P. (MÄRZ)	149,-
GOEMON MYSTICAL NINJA (MAR)	149,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129,-
LAMBORGHINI 64	129,-
LYLAT WARS MIT RUMBLE-PACK	134,-
MARIO KART 64	89,-
MISCHIEF MAKERS	89,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	119,-
NAGANO WINTER OLYMPICS	144,-
NBA PRO 98 (MÄRZ)	139,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY	129,-
OLYMPIC HOCKEY '98 (APRIL)	129,-
PILOTWINGS 64	109,-
SAN FRANCISCO RUSH	129,-
SNOWBOARD KIDS	89,-
STAR WARS	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TETRISPHERE (MÄRZ)	89,-
TOP GEAR RALLY	139,-
TUOK DINOSAUR HUNTER	99,-
WAVERACE 64	89,-
WAYNE GRETZKY HOCK. '98 (APR)	129,-
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,-
YOSHI'S STORY (MÄRZ)	109,-

SUPER NINTENDO

ALADDIN - CLASSICS (APRIL)	79,-
CASPER	69,-
FIFA 98	84,-
HARVEST MOON	99,-
KAWASAKI SUPERBIKES	99,-

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL 29,-
REXI DT. HUND 19,-
POCKET MAX DT. HUND 29,-

SUPER NINTENDO

KIRBY'S GHOST TRAP	49,-
LAMBORGHINI	89,-
LUCKY LUKE	119,-
TIMON & PUMBA'S JUNGLE GAM.	79,-
TOY STORY	69,-

GAME BOY

GAME BOY POCKET VER. FARBEN	109,-
(ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSP, SILBER)	
LADEGERÄT GAMEBOY	19,-
BATTERY PACK-GAME BOY	9,-
NETZTEIL GAME BOY POCKET	29,-
ALFRED CHICKEN	29,-
BUST A MOVE 2	69,-
DONKEY KONG CLASSICS	44,-
DONKEY KONG LAND 3	64,-
GOEMON	59,-
HERCULES	69,-
HUGO 2	57,-
HUMANS	44,-
JURASSIC PARK	59,-
LUCKY LUKE	64,-
MARIO & YOSHI (APRIL)	29,-
POCKET BOMBERMAN	49,-
SCHLÜMPFE 3	69,-
SUPER MARIO LAND 2 CLASSICS	44,-
TAMAGOTCHI	59,-
TUOK	39,-

FRÜHLINGS-ANGEBOTE

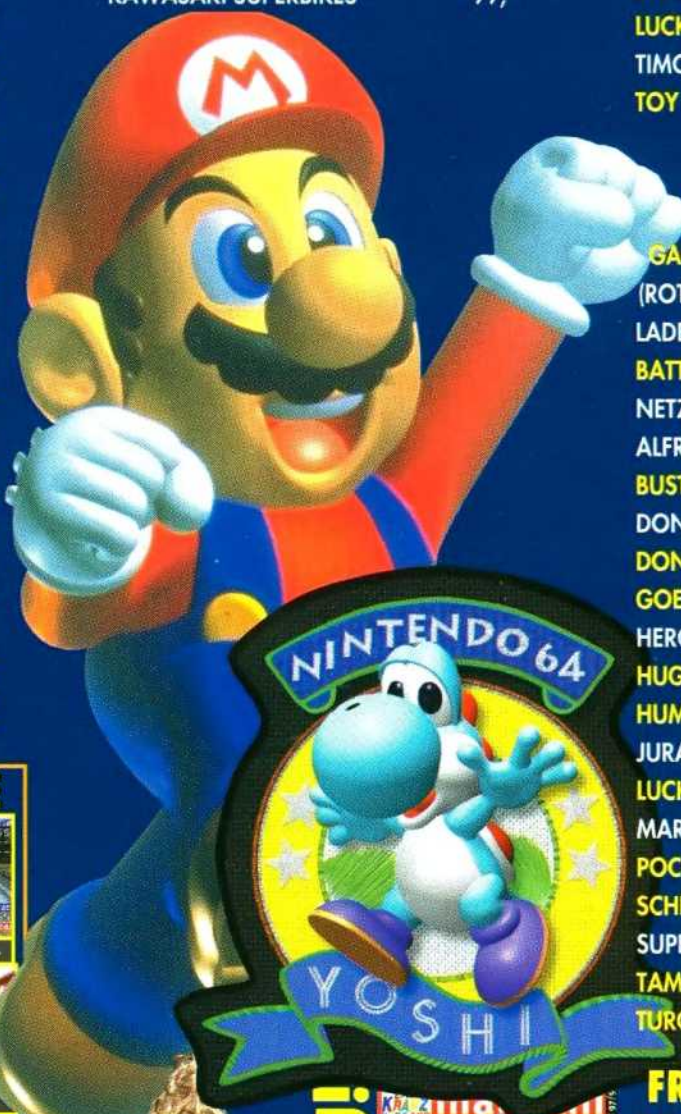
TUOK (N64)	99,-
TUOK (GAME BOY)	39,-
F1 POLE POSITION (N64)	99,-
MULTI RACING CHAMP. (N64)	119,-
INT. SUPER. SOCCER 64 (N64)	129,-
SOLANGE VORRAT REICHT	

AUSTRIA EXPRESS BESTELL-HOTLINE

TEL: 0049

85 17 37 77

UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 ÖS
VERSANDK. 6,90 DM ZZGL NN-GEBOHR



JETZT NEU!

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN
VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-
SPEZIALVERSANDHÄNDLER
1996 AUF DER E3N-MESSE IN
NÜRNBERG.

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

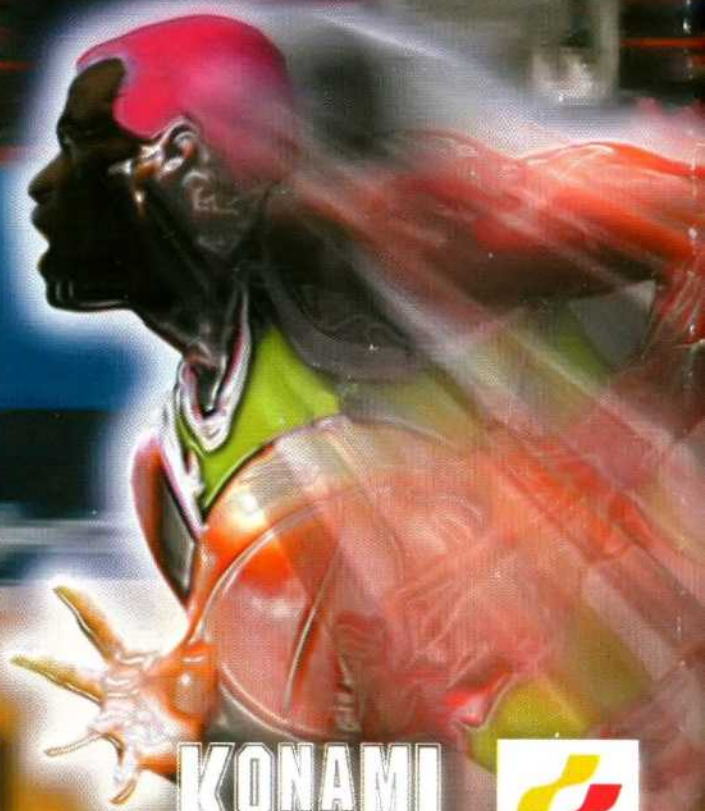
Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The NBA and individual NBA member team logos, uniforms, and other forms of intellectual property, that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. All rights reserved. Konami & its logo are registered trademarks of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes 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

MAGIC ZONE



CHECK IT OUT – BASKETBALL IN PERFEKTION. POWER UND ATHLETISCHE ELEGANZ. UNSCHLAGBARE MOTION-CAPTURING-TECHNOLOGIE: SPIEL DIE NEUE DIMENSION – WALK ON THE WILD SIDE. DIE PRO'S DER 29 NBA-TEAMS KNALLEN DIR DIE BÄLLE UM DIE OHREN. STUDIER IHRE LINKS UND MOVES IM FREUNDSCHAFTSSPIEL, LAUGE SIE AUS IN DER SAISON – UND MACH SIE PLATT IM PLAY-OFF! HOOP OR NOT HOOP. BIS ZU ACHT SPIELER KÖNNEN GLEICHZEITIG ANTRETEN. DIE HIGHLIGHTS SPEICHERT DIE MEMORY-CARD. SPIELERTRANSFER, MANAGEMENTFUNKTIONEN UND UMFANGREICHE STATISTIKEN GARANTIEREN DEN ABSOLUTEN NBA-KICK. IT'S CRUNCH-TIME.



WWW.KONAMI.COM