

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴

GAME BOY

SUPER NINTENDO

Specials

- Großes Snowboard-Special
- Die Foto-TOTAL!-Story
- Anime & Manga/Sailor Moon
- GoldenEye 007 – Tips&Tricks

Tests & Infos

- 1080° Snowboarding (N64)
- Mission: Impossible (N64)
- NBA Pro 98 (N64)
- Castlevania Legends (Game Boy)
- Pocket Bomberman (Game Boy)
- Olympic Hockey 98 (N64)
- Quest 64 (N64)

MIT 2
RIESENPOSTERN!



MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
DER KULTSTAR AUS JAPAN

■ TESTS

■ INFOS

■ NEWS

■ TIPS&TRICKS

X-PLAIN
VERLAG



4 393036 806804

0 4

Playcom

Internet-eMail
Info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

SUPER NINTENDO

Asterix	dt	59.00
Asterix & Obelix Cl.	dt	74.99
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
Lucky Luke	dt	114.00



Mario World 2 Clas.	dt	79.00
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
Schlumpfe 2	dt	109.99
Secret of Evermore	dt	109.00



Sim City Classic	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 J.G.	dt	74.99
Toy Story	dt	99.95
Whizz	dt	79.99
Worms	dt	69.99

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
Mr. Do!	dt	44.99
Power Piggs	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00

Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	19.00
Game Ma. Mogelmodul	dt	19.99
Infrarot Joypad	dt	39.99
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, 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
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	59.00
Hercules	dt	64.99
Hugo 1	dt	59.00
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
Schlumpfe (dt. Text)	dt	59.00
Schlumpfe 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

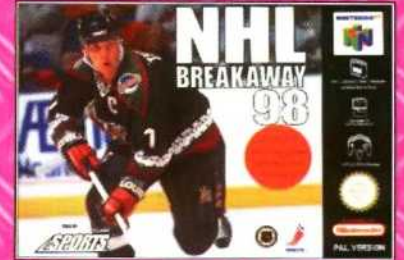
Alien 4	dt	149.00
Bomber Man 64	dt	89.00
Cats and Rats	dt	139.99
Clayfighter 63 1/3	dt	139.99
Dark Rift	dt	134.99
Diddy Kong Racing	dt	89.00
Earth Worm Jim	dt	149.00
Extreme G	dt	129.99
F1 Pole Position	dt	124.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	134.99



Fighters Destiny	dt	129.99
Forsaken	dt	149.99
G.A.S.P.	dt	144.00
Goemon	dt	149.00
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

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

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
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	89.00
---------------	----	-------

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
Nintendo 64 & Turok	dt	389.00
Nintendo 64 o.Spiel	dt	299.00
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

750 Jahre TOTAL!

Aus Anlaß des historischen Ereignisses findet sich die gesamte Redaktion erstmals seit 214 Jahren wieder geschlossen zusammen. Da unterbricht man schon mal für kurze Zeit den Dauerurlaub in der Firmenvilla auf Jamaika oder die Combat-Shock-Welttournee. Der Blick aus den TOTAL!-Büros im 151sten Stockwerk des X-plain-Towers ist wie immer überwältigend. Über die Regenwolken hinweg, die auf Höhe der 97sten Etage für das traditionelle Hamburger Wetter sorgen, schweift der Blick zum Hafen der Hansestadt, wo die Redaktionsyacht vor Anker gegangen ist. Auf dem Helideck unseres zweiten Wolkenkratzers, im Volksmund auch On-Line-Tower genannt, landet soeben der Verlagshubschrauber, während sich die Volontärs-Limousinen unten nur im Schrittempo mühsam den Weg durch die Masse der johlenden TOTAL!-Groupies bahnen.

Doch schließlich schreitet auch der letzte über den roten Teppich – es kann schon recht lästig sein, wenn Christo mal wieder die unteren Etagen des Gebäudes verhüllt und Spielberg mit seiner Handkamera durch die Gänge wuselt, um den TOTAL!-World-Dokumentarfilm zu drehen. Schließlich will man ja nicht zu spät kommen, um die Verkündung der sensationellen Auflagensteigerung auf eine Milliarde Hefte pro Monat gebührend zu feiern. Während das Heer der Redaktionsassistentinnen für den reibungslosen Kaffeenachschub sorgt, plaudert man gemütlich darüber, wie man am besten die Steuerrückzahlung in achtstelliger Höhe anlegt – traditionell an der Wall Street oder doch wieder in Südostasien? Oder vielleicht lieber in einen zweiten Ghostwriter – obwohl unser Helmut Markwert ja auch ganz gut alleine das Heft füllt. Sein Motto „Fakten, Fakten, Fakten – und an die Leserbriefe denken“ ist schließlich immer noch konkurrenzlos in der Branche.

Und so lehnt man sich gemütlich zurück und träumt von der guten alten Zeit, als es noch neue Super-Nintendo-Spiele gab und Käpt'n Iglo ein gemütlicher Hans-Albers-Verschnitt war, dessen Kinderchor von Fischstäbchen sang. Ach, bevor wir's vergessen, viel Spaß mit der Aprilausgabe und immer daran denken: Man muß nicht alles glauben, was man liest! (Kann mal jemand den Spielberg vor die Tür setzen?)



Titelthemen:

Mystical Ninja
starring Goemon (N64)32

Specials:

Snowboard-Games28
Die Foto-TOTAL!-Story46
Anime & Manga54
Sailor Moon77
GoldenEye 007 – Tips & Tricks ...66



SPECIALS

Snowboard- und Wintersportspiele –
Übers Brett geschaut28
Foto-TOTAL!-Story –
Die Redaktion in Wort und Bild ...46
Anime & Manga54
Kuriose Lernprogramme
aus den USA56
Sailor Moon77

NEWS

AeroFighters Assault11
Air Boarder10
Bomberman Hero:
Queen Milian's Rescue6
Castlevania 3D8
Choro Q 6410
Color Game Boy13
Forsaken14
Game Boy Camera/Printer14
Gex: Enter the Gekko12
In-Fisherman Bass Hunter 6410
Mortal Kombat Stadium15
N64 College Basketball13
NBA Pro 9813
Sim City 20009
Virtual Chess 649
Yoshi's Story14

Mystical Ninja

starring Goemon

Abenteuer auf japanisch



32

1080° Snowboarding

Das wahre Feeling – für N64-NTSC-Besitzer

24



Shadow Man / SpaceStation Silicon Valley

Was spielen wir in
Zukunft?



50

52

REPORTAGEN

Space Station Silicon Valley (N64) –
Ein vielversprechender Titel50
Shadow Man (N64) –
Auf den Spuren der Lara Croft? ...52

PREVIEWS

Nintendo⁶⁴

Mission: Impossible22
Quest 6423

TESTS

Nintendo⁶⁴

1080° Snowboarding24
Aero Gauge30
NBA Pro 9836
Mystical Ninja starring Goemon ...32
Olympic Hockey 9844

Game Boy

Brain Drain45
Castlevania Legends38
Pocket Bomberman40

TIPS & TRICKS

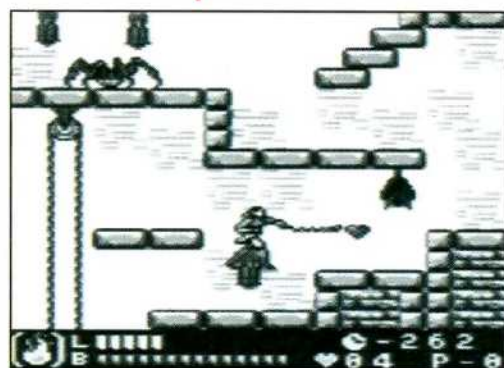
Action-Replay-Codes	64
GoldenEye 007 – Tips & Tricks	66
Helpline	70
Shorties	60

RUBRIKEN

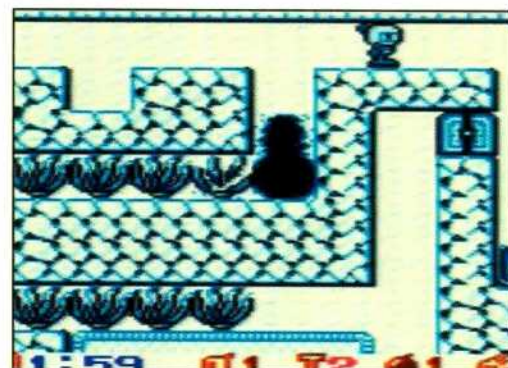
Abonnement	21
Alles, was Ihr für ein Abo benötigt, erfahrt Ihr auf dieser Seite.	
Börse	78
Auf unseren Kleinanzeigenseiten findet Ihr allerhand Angebote über gebrauchte Spiele, Konsolen und diverses Zubehör. Besonders für Sammler und Schnäppchenjäger dürften die Seiten interessant sein. Wer sich von seinen guten Stücken trennen möchte, findet dort ein Börsenformular, das einfach auszufüllen ist und zur Veröffentlichung an uns geschickt werden kann.	
Editorial	3
Händlerregister	81
Heftshop	80
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.	
Impressum	82
Leserbriefe	16
Schreibt uns, was Euch auf dem Herzen liegt! Habt Ihr Fragen, Kritik, Anregungen oder Verbesserungsvorschläge, Zeichnungen oder Fotos, dann nur zu! Wir versuchen, die wichtigsten Themen eines Monats zusammenzufassen und Euch ausführlich zu antworten.	
Leser-Charts	42
Die Seiten zum Mitmachen und Gewinnen: Schickt uns Eure Ranglisten! Auf diesen Seiten findet Ihr die aktuellen Charts in der geordneten Übersicht für alle gängigen Systeme.	
Register	74
Ab und an versorgen wir die Sammler und Stammler, aber natürlich auch alle anderen, mit einem Wertungs- oder Tips-und-Tricks-Register. Diesmal haben wir sämtliche N64- und SNES-Titel, die je in TOTAL! getestet wurden, nach Genres sortiert.	
TOTAL!-Intern	58
Auf dieser Seite geben wir unsere persönlichen und unabhängigen Meinungen zu aktuellen Spielen wieder. Das Ganze ist nicht bierernst gemeint und auf keinen Fall mit den Wertungen auf den Testseiten verbunden.	
Vorschau	82

Game Boy on the Run – Neue Spiele für den Kleinen

38 | 40



Castlevania Legends



Pocket Bomberman

Anime & Manga

54

Fernsehserien und Kinofilme aus einer zweidimensionalen Welt



Großes T&T- Special – GoldenEye 007



66

Eine ungewöhnliche Geschichte – Ihr habt es so gewollt

46



TOTAL! NEU

Es ist erst einige Monate her, da legte Bomberman ein mehr als anständiges N64-Debüt aufs Parkett. Während allerorts Videospieler die Rätsel des kniffligen Spiels lösten, arbeitete Hudson bereits emsig an einem Nachfolger.

Wie auch der Vorgänger, spielt **BOMBERMAN HERO: QUEEN MILIAN'S RESCUE** in einer kompletten 3D-Umgebung, die allerdings diesmal detaillierter dargestellt wird. Auch das Gamedesign verfügt über mehr Feinheiten als zuvor. Im kommenden Sequel kann sich Bomberman neuerdings verwandeln, zum Beispiel in ein U-Boot oder einen Helikopter. Nützliche Gebrauchsgegenstände wie Raketenrucksack und Snowboard stehen

Schon wieder Bombenalarm!



Hudsons Ankündigung für ein neues Bomberman-Spiel kommt unerwartet. Grafisch zwar ähnlich wie der Vorgänger, wird das Sequel doch einige neue Spielelemente wie z. B. die Verwandlungsfähigkeit des Bombenlegers bieten

sack und Snowboard stehen ebenfalls zur Verfügung.

Allerdings bietet sich nicht jederzeit die Möglichkeit sich zu transformieren oder spezielle Ausrüstungen einzusetzen, vorher müssen zunächst bestimmte geheime Stellen entdeckt und Rätsel gelöst

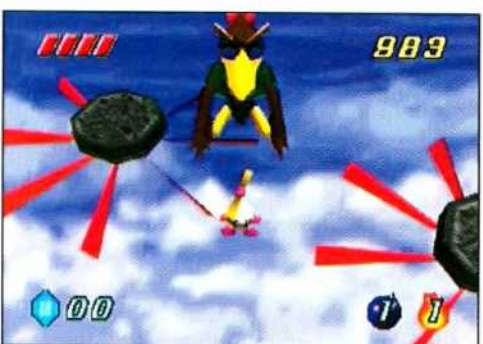


werden. Dazu gilt es, in gewohnter Manier die allzeit bewährten Bomben einzusetzen, Brücken zu bauen oder ganze Kettenreaktionen auszulösen.

Hudson möchte Bomberman Hero innerhalb der nächsten paar Wochen in Japan ver-



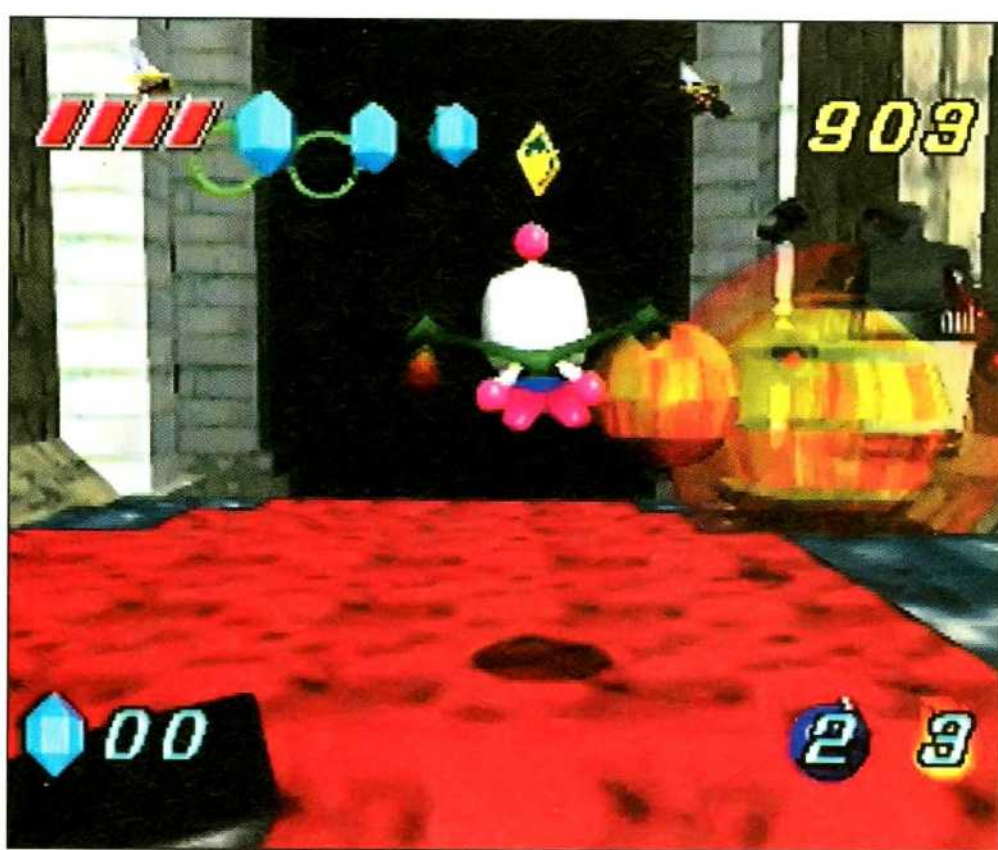
öffentlichen. Es gibt bisher noch keine Äußerungen dazu, ob und wann das Spiel in Amerika und Europa erscheint, doch man kann davon ausgehen, daß es das einige Monate später tun wird.



Phantasievolle Endgegner erwarten Euch am Ende eines jeden Levels



Bomberman auf den Spuren von Super Mario: Abenteuer in einer 3D-Welt



Die Dinos sind sauer!



Die hohe Qualität der gezeigten Bilder legt den Schluß nahe, daß es sich, trotz gegenteiliger Aussage der Entwickler, nicht um die N64-Grafik handelt



In der vorherigen TOTAL! konnten wir Euch bereits mit den neuesten Infos über den heiß erwarteten *Turok*-Nachfolger versorgen, diesmal gibt es erste Bilder von **TUROK 2**. Sowohl Acclaim als auch Iguana schworen auf Anfrage Stein und Bein, daß es sich bei den Screenshots um Szenen aus der N64-Version handelt und nicht um Vorabbilder eines Hochleistungsrechners, der nur für Entwicklungszwecke genutzt wird. Angesichts der grafischen Pracht fällt es uns schwer, dies zu glauben, solange wir es nicht mit eigenen Augen gesehen haben. Dennoch wollen wir Euch die neuesten Bilder natürlich nicht vorenthalten und hoffen mit Euch gemeinsam, daß sie aus dem laufenden Spiel stammen und nicht bloß Standbilder zeigen.

Die große Frage nach den spielerischen Veränderungen bleibt nach wie vor vom Hersteller und vom Entwickler unbeantwortet. Aus den Töpfen der Gerüchteküche schwappte jedoch über, daß es vermutlich einen Zweispieler-Modus geben wird und Ihr diesmal (wie bei *GoldenEye 007*) die Wahl zwischen verschiedenen Steuerungsvarianten habt. Außerdem sollen aufgrund der neuen Story weniger Dinosaurier und mehr Roboter und Aliens zum Einsatz kommen.

Möglicherweise wird es diesmal keine Menschen im Spiel geben, weshalb eine spezielle Version für den deutschen Markt nicht programmiert zu werden braucht. Dies heißt allerdings nicht, daß es in *Turok 2* weniger brutal als beim Vorgänger zugehen wird. Glaubt man den jüngsten Gerüchten, so wird der Nachfolger sogar wesentlich heftiger ausfallen. Die beste Methode, die Wahrheit herauszufinden, ist nach wie vor: Abwarten, Tee trinken und natürlich TOTAL! lesen, denn sobald es etwas Neues gibt, seid Ihr die ersten, die es erfahren.



Exotische Tempelanlagen gehören natürlich auch in *Turok 2* zu den architektonischen Highlights der weitläufigen Spielwelt

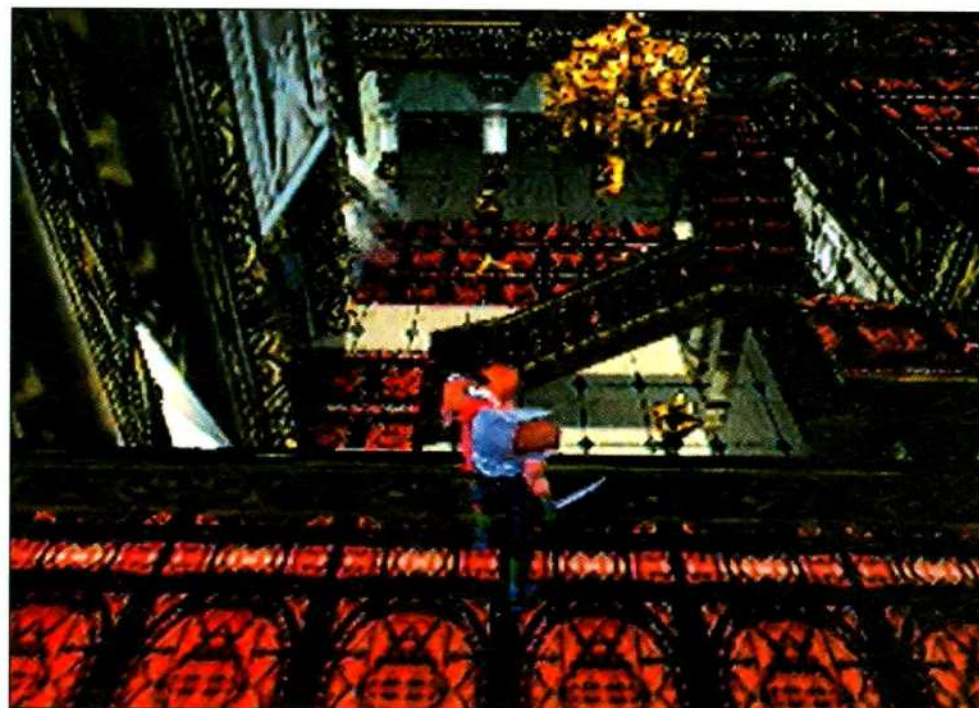


TOTAL! NEU

Neues aus der Gruft

Den neuesten Bildern nach zu urteilen, werden Gruftis in Konamis **CASTLEVANIA 3D** voll auf ihre Kosten kommen.

Nachdem wir bereits in der Vergangenheit mehrfach über das 64-Bit-Sequel der Vampirsaga berichteten und Euch erste Entwicklungsstudien präsentierten, gibt es nun vielversprechende Bilder zu bestaunen. Besonders interessant werden die Screenshots unter Berücksichtigung der Tatsache, daß es sich um eine frühe Version handelt, die laut Konami erst zu 20% fertiggestellt sein soll. Dessen ungeachtet vermitteln die Bilder bereits eine dichte Atmosphäre, die Appetit auf mehr macht. Die gesamte Umgebung besteht aus einer frei begehbaren Polygonwelt, die sehr detailliert gezeichnet wurde. Düstere Landschaften werden in grelles Mondlicht getaucht, während Ihr Euch auf die Jagd nach durstigen Blut-saugern begeben. Bevor Ihr das



Obwohl erst zu 20 Prozent fertiggestellt, weiß *Castlevania 3D* bereits mit einer aufwendigen 3D-Grafik und stimmungsvollen Szenarien zu beeindrucken



Der Belmont-Clan hat sich wieder zum Kampf gegen dunkle Mächte gerüstet

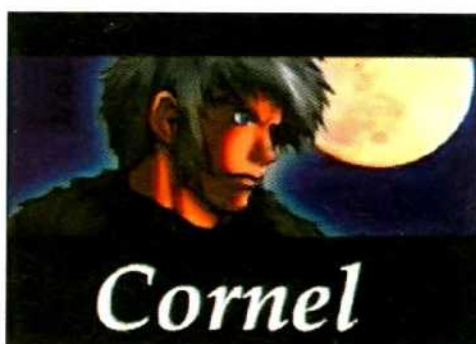
Abenteuer beginnt, entscheidet Ihr Euch für einen von vier Charakteren.

Als ausgewogener Spieler bietet sich für Anfänger der peitschen-schwingende Schneider Belmont an (Anm. d. Red.: Schneider ist der Vorname, nicht sein Beruf). Er ist ein weiteres Familienmitglied des berühmt-berüchtigten



Belmont-Clans. Schwieriger wird es mit Cornell Reinhart, der sich vorwiegend mit Händen und Füßen gegen die dunklen Mächte wehrt, sich unter Umständen allerdings auch in einen Wolf verwandeln kann. Auch mit Carrie Eastfield, einem zwölfjährigen Mädchen, das über besondere

Kräfte verfügt, könnt Ihr den Vampiren den Garaus machen, ebenso wie mit dem behäbigen Muskelprotz Kola, der sich bei seinen Gegnern mit einer Kettensäge durchzusetzen weiß. Doch egal, für welchen Helden Ihr Euch entscheidet, eins haben sie alle gemeinsam. Sie sind sehr aufwendig animiert und beeindrucken durch vielseitige Handlungsmöglichkeiten. Leider hat Konami noch keinen Veröffentlichungstermin genannt, mit einem Release sollte jedoch nicht vor Ende des Jahres gerechnet werden.



Schach matt!



Seit Ewigkeiten erfreuen sich die Menschen an Schach, dem Brettspiel, in dem es darum geht, den König der gegnerischen Partei zu stürzen. Genauer gesagt muß man ihn in einen Hinterhalt locken und dann ins Jenseits befördern. Um dieses Ziel zu erreichen, werden die eige-

nen Bauern beizeiten als Lockvögel benutzt und Figuren der Truppe geopfert, denn der Zweck heiligt bekanntlich die Mittel. Alle N64-Besitzer, die gerne Schach spielen und sich nicht vor jeder Partie auf die Suche nach einem Gleichgesinnten begeben wollen, sollten sich VIRTUAL CHESS 64

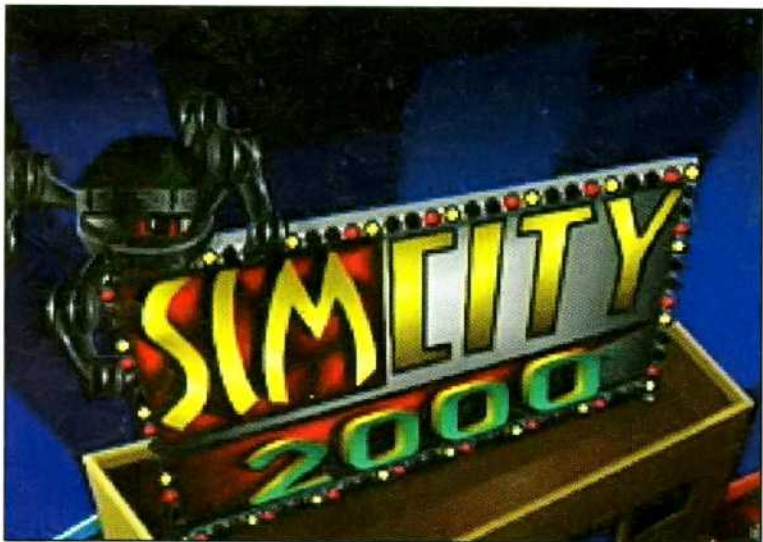
von Titus vormerken. Je nach persönlicher Vorliebe wird das Brett in zwei oder drei Dimensionen mit realistischen oder Cartoon-Figuren dargestellt. Wer mag, kann sich vom Spiel Unterricht erteilen lassen



und sich an den witzigen Animationen erfreuen, wenn eine Figur geschlagen wird. Der Titel soll im April erscheinen – vermutlich können wir Euch daher bereits in der kommenden Ausgabe einen Test präsentieren.



Auf diese Steine lieber nicht bauen



Als SIM CITY 2000 für das Nintendo⁶⁴ im vergangenen Jahr auf der Nintendo-Messe Space World gezeigt wurde,

hinterließ die Bürgermeister-Simulation einen guten ersten Eindruck. Bei näherer Betrachtung der fertiggestellten Version schwand die positive Erinnerung jedoch zunehmend und wich großer Enttäuschung. Abgesehen davon, daß das Spiel aufgrund der vielen Texteinblendungen oh-

ne Japanischkenntnisse unspielbar ist, wirkt der Titel lieblos umgesetzt. Die Grafik ist zwar hochauflösend, von Nutzen ist dies jedoch nur in der Gesamtübersicht. Sobald herangezoomt wird, pixelt das Bild sehr stark auf, da sämtliche Gebäude und Straßen aus Sprites bestehen. Der Sound könnte kaum spärlicher sein, ein paar Hupen hier, einige Polizeisirenen da, genuschelte Sprachsamples und Musikstücke in miserabler Qualität. Als Sim City 2000 vor vier Jahren für den PC erschien, zählte es zu den besten

Simulationen seiner Zeit. Inzwischen kann man jedoch mehr erwarten als eine schlampige Transplantation auf Konsole. Die wenigen Neuerungen, die das Spiel von der äußerst populären Vorlage abheben sollten, sind eher nach hinten losgegangen (Minispiele wie das Pferderennen sind an Langeweile kaum zu überbieten). Sim City 2000 wurde von Imagineer alles in allem lieblos umgesetzt und enttäuscht auf ganzer Linie. Wollen wir hoffen, daß HALs Sim City 64 für das demnächst in Japan erscheinende 64DD den hohen Erwartungen gerecht wird und die Ehre der legendären Simulations-Serie wiederherstellt.



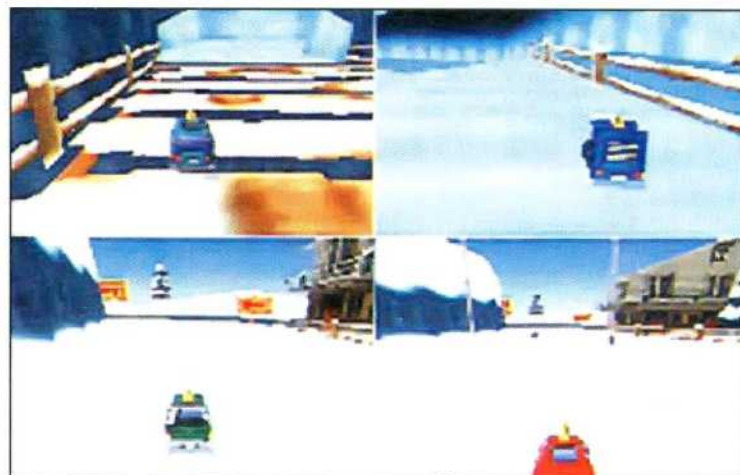
TOTAL! NEU

Selbstgemachtes Rennspiel

Die Firma Takara will sich mit **CHORO Q 64** auf dem N64-Spielemarkt etablieren. Ihr könnt Eure ganz eigenen Fahrzeuge entwerfen, individuell die für Euch besten Motoren, Reifen, Waffen und natürlich die Karosserie auswählen. Um dem Game den richtigen Kick zu verleihen, bringt Takara auch Waffen mit ins Spiel, die ebenfalls von Euch zuvor ausgesucht werden müssen. Sind alle Vorbereitungen getroffen, könnt Ihr entweder gegen den Computer oder

mit weiteren drei Spielern heiße Rennen in Angriff nehmen. Sogar die Strecken selbst könnt Ihr nach Eurem Gutdünken designen, nach Belieben Kurven oder Rampen einbauen und sie auf dem Memory Pak abspeichern. In Japan soll *Choro Q 64* schon im Juni

released werden, in Deutschland hat sich noch kein Publisher für den Überraschungstitel gefunden.



Wer fängt den dicksten Fisch?

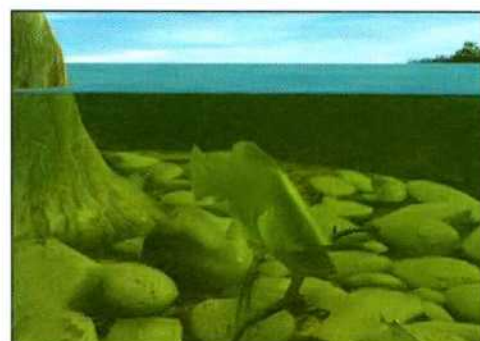


Angeln soll ja unheimlich entspannen, sagt man. Ob dies digital ebenso möglich ist wie an der frischen Luft am Rande eines Teiches, bleibt fraglich. Take 2 Interactive will es jedenfalls herausfinden und entwickelt derzeit die Angelsimulation **IN-FISHER-**

MAN BASS HUNTER 64. In der First-Person-Perspektive dürft Ihr in den frühen Morgenstunden in einem Boot Platz nehmen. Im Gepäck finden sich neben Angelrute samt Zubehör auch ein Kompaß und ein Tiefenmesser sowie ein Gerät, mit dem Ihr die schwimmenden Tierchen orten könnt. Witzig ist sicher, daß sich ein Fisch am Haken über das Rumble Pak bemerkbar macht – wie im richtigen Leben also. Auch grafisch verspricht das Ga-

me mit vielen Transparenz- und 3D-

Effekten sehr realistisch zu werden. Ob Take 2 mit dieser Produktion einen dicken Fisch an Land zieht, bleibt abzuwarten.



In Japan erfreuen sich Angelsimulationen einer großen Popularität

Himmelstümer

Die Firma Human (Human Grand Prix) verläßt eingetretene Pfade in Sachen Snowboard-Games. Die Strecken werden kurzerhand in luftige Höhen verlegt, das Game bekommt damit einen futuristischen Anstrich.

Gefahren wird auch nicht mit gewöhnlichen Snowboards, sondern mit Hover-Boards. Leider gibt es von dem Titel bisher noch keine spielbare Version, zudem steht noch nicht einmal fest, ob sich in hiesigen

Gefilden ein Distributor für Air Boarder finden wird. Aber zumindest versprechen die Bilder ein höchst interessantes Rennspiel,

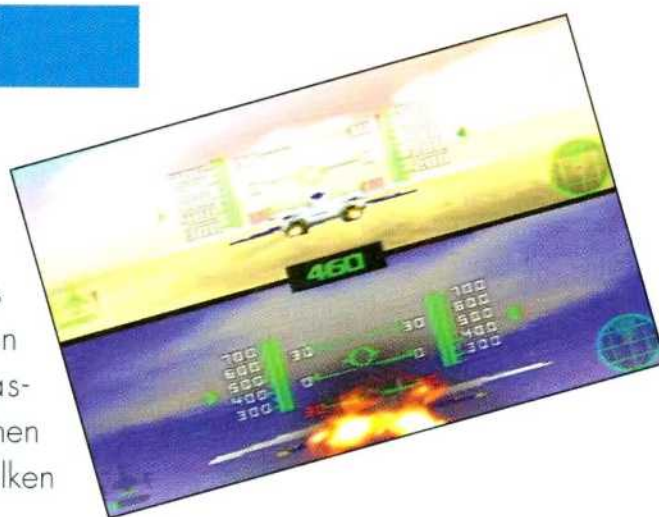
denn wer wollte nicht schon immer mal der Sonne in vollem Tempo entgegenfliegen?



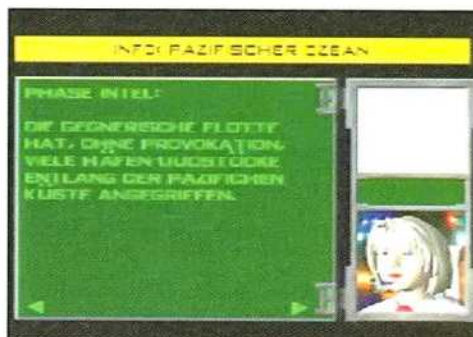
Im Himmel ist Jahrmarkt!

Als wir die Import-Fassung von **AEROFIGHTERS ASSAULT** in der Januar-Ausgabe testeten, war noch keine PAL-Version des Titels geplant. Inzwischen hat sich dies geändert, die Kampfflugzeugsimulation sollte dieser Tage auch hierzulande im Han-

del zum Kauf bereitliegen. Leider gaben sich die Programmierer nicht die Mühe, das Bild der europäischen Fernsehnorm anzupassen, wer in die Luft gehen möchte, tut dies mit Balken



am oberen und am unteren Bildschirmrand. Bei den Texten (mit Ausnahme der Menüs) und auch der Sprachausgabe könnt Ihr nun zwischen Englisch, Französisch und Deutsch wählen. Ansonsten ist die PAL-Variante in allen Punkten mit ihrem NTSC-Pendant identisch und, gemäß unserem Test, lediglich für wirkliche Genre-Fans zu empfehlen.



MYSTIC GAMES

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

Der Experte für RPG'S

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

Mystic Games ° Fichtenweg 14 ° 86938 Schondorf a/A

1030 Snowboarding
+ englische Lösung **us. 169,-**

Komplettlösungen/Cheats
bei Spielbestellung gratis

Breath of Fire 3
+ englische Lösung **us. 139,-**

SNES

Bahamut Lagoon(SQUARE)	jap. 169,-*
Bounty Sword	jap. 99,-
Chronotrigger	us. 159,-*
Dragon Quest 6(ENIX)	jap. 199,-*
Dragon Ball Z	jap. 199,-*
Final Fantasy 5	jap. 179,-*
Fire Emblem	jap. 89,-
Fire Emblem 2	jap. 99,-
Gun Hazard	jap. 79,-
Rodra's Treasure(SQUARE)	jap. 199,-**
Romancing Saga 3	jap. 99,-
Star Ocean(ENIX)	jap. 199,-
Super Mario RPG	jap. 99,-*
Terranigma+Lösungsbuch	dt. 79,-**
Treasure Hunter G(SQUARE)	jap. 199,-**

Zubehör

Universal Adapter Ad-29 Upgrade	35,-
---------------------------------	------

Nintendo 64

1030 Snowboarding	us. 169,-*
Extreme G	us. 169,-*
Fighters Destiny	us. 179,-*
Forsaken	us. 179,-*
Golden Eye 007	pal 159,-*
Hexen	us. 129,-*
Human Grand Prix	jap. 169,-*
Mace - The Dark Age	pal 159,-*
Mario Kart 64	us. 129,-*
Mystical Ninja	pal 149,-*
Nagano Winter Olympics 98	pal 139,-*
Nagano Winter Olympics 98	us. 169,-*
Yoshi Story 64	us. 169,-*

Zubehör

Adapter	pal 49,-
Memory Card	pal 39,-
Joypad(farbig)	pal 59,-

Playstation

Abe's Odyssey	dt. 89,-*
Arc the Lad 2	jap. 149,-**
Arc the Lad Monster	jap. 109,-
Alundra	us. 129,-*
Alundra	jap. 49,-*
Beyond the Beyond	us. 129,-**
Breath of Fire 3	us. 139,-*
Bushido Blade 2	jap. 149,-*
Chocobo Magic Dungeon(SQUARE)	jap. 149,-*
Dead or Alive	us. 129,-*
Diablo	dt. 99,-*
Final Fantasy 7	dt. 109,-*
Final Fantasy Tactics	us. 129,-*
Resident Evil D.C.	jap. 119,-
Resident Evil 2	jap. 159,-*
Resident Evil 2	us. 149,-*
Saga Frontier	us. 129,-*
Suikoden	pal 99,-**
Tactics Ogre	us. 129,-*
Tekken 3	jap. 159,-*

Tales of Destiny	jap. 149,-*
Wild Arms	us. 129,-**
Xenogears(SQUARE)	jap. 159,-*

Saturn

Albert Odyssey	us. 129,-*
Command & Conquer	pal 89,-*
Exhumed	pal 89,-*
Grandia	jap. 149,-*
Lunar Magical School	jap. 139,-*
Magic Knight Ray Earth	us. 129,-*
Shining the Holy Ark	pal 99,-*

Komplettlösungen/Cheats bei Spielbestellung gratis

* englische Lösung/Cheats
** deutsche Lösung

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

rrtümer und Preisänderungen vorbehalten * Versandkosten DM 10,-

Ab DM 300,- Versandkosten frei * Keine Haftung für Kompatibilität

Wir liefern auch in die Schweiz und Österreich

Versandkostenpauschale für Österreich und Schweiz : 25.-- Dm

TOTAL! NEU

Über Stock und über Steine ...



Mit V-RALLY eroberte Infogrames im vergangenen Jahr die Herzen der PlayStation-Besitzer mit einem Faible für realistische Rennspiele im Sturm. Nun bläst der Hersteller zum Großangriff und entwickelt Umsetzungen für den Game Boy und das N64. Im Messebericht



der TOTAL! 3/98 konntet Ihr bereits einen Ausschnitt aus der GB-Version sehen. Diesmal hätten wir Euch gerne Screenshots der N64-Variante präsentiert, leider gibt es zur Zeit von dieser jedoch noch kein Bildmaterial. Damit Ihr schon mal eine Vorstellung von dem habt, was da auf Euch zu-

kommt, zeigen wir Euch dafür Abbildungen des PlayStation-Originals. V-Rally zeichnet sich dadurch aus, daß die Fahrphysik sehr realistisch umgesetzt wurde. Es ist quasi für den Rallyesport das, was Wave Race 64 für das Jetski-fahren und 1080° fürs Snowboarding ist – eine nahezu



originalgetreue Videospielfassung. Kein geringerer als der ehemalige Rallye-Weltmeister Ari Vatanen stand den Programmierern mit Rat und Tat zur Seite und sorgte mit seinem Fachwissen dafür, daß sich die Fahrzeuge so verhalten, wie es der Wirklichkeit entspricht. Auf der PSX-CD befanden sich mehr als 42 Kurse, wie viele das N64-Modul beherbergen wird, ist noch unklar. Vermutlich kann ein Probespiel der N64-Version auf der E3 gewagt werden, eine Veröffentlichung findet voraussichtlich jedoch frühestens im Herbst statt.

Gex entert das N64



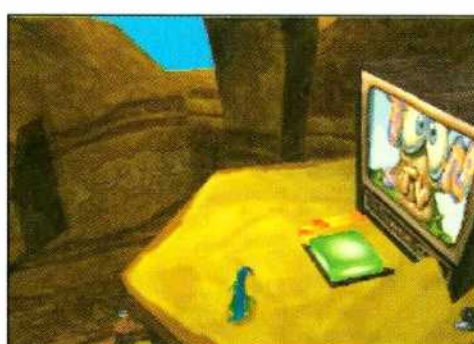
Im Frühjahr '97 sorgte Crystal Dynamics auf der E3 in Atlanta mit GEX: ENTER THE GEKKO

für Staunen bei den Fachbesuchern. Da wunderte sich mancher, was technisch aus einer

PlayStation so rauszuholen ist. Ihr fragt Euch sicherlich jetzt, was ein PSX-Game in der TOTAL! zu suchen hat. Die Erklärung ist einfach: Das witzige Jump&Run wird von der Firma Midway auch für das Nintendo⁶⁴ umgesetzt.



Vom Gameplay her scheint sich Gex geradezu hervorragend für den 64-Bitter zu eignen, denn die niedliche Echse genießt völlige Bewegungsfreiheit und legt schon auf Sonys Konsole geradezu brillante Geschmeidigkeit beim Hüpfen und Laufen an den Tag. Mit dem Reptil könnt Ihr dann eine Reise durch die goldene Fernsehlandschaft unternehmen, es gibt zahlreiche versteckte Level zu entdecken und natürlich auch Rätsel zu lösen. Leider waren bisher noch keine Bilder der 64-Bit-Version zu ergattern, doch die an dieser Stelle abgedruckten Screens dürften Euch schon mal einen Einblick in das geben, was Euch ab September erwartet.





Die Korbjäger kommen!

Nach NBA Pro 98 warten Nintendos NBA Courtside und Z-Axis' N64 College Basketball in Lauerstellung. Beide haben das Zeug zum Referenzspiel.

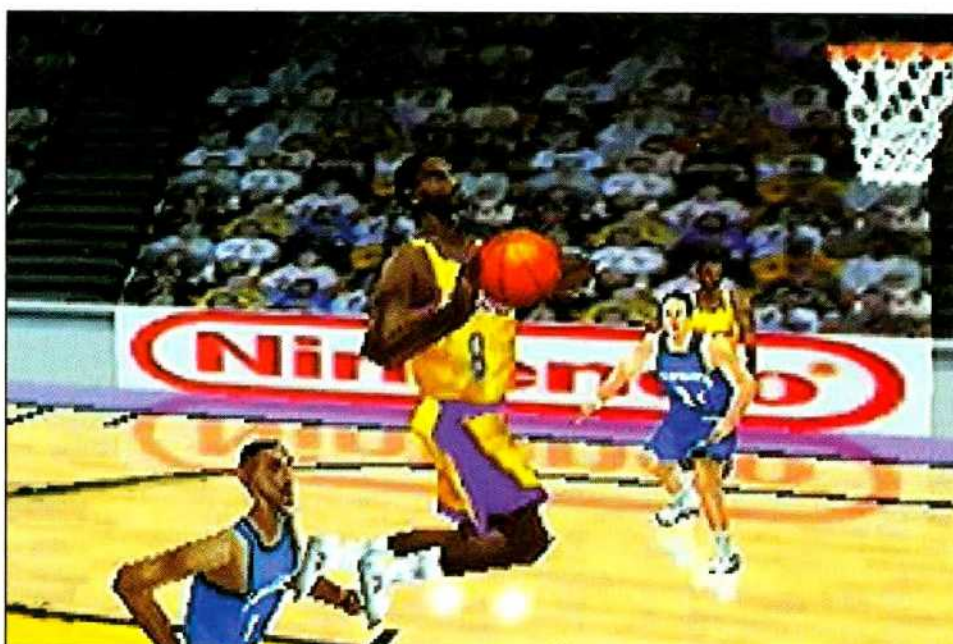
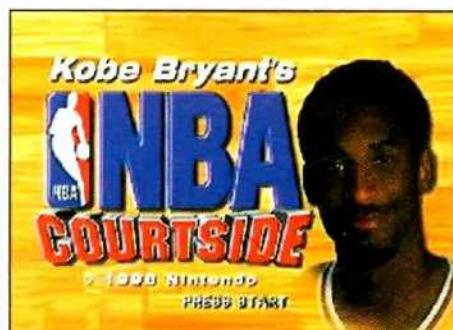


Der Riese schläft ... solange wie nötig

Big N hat es wieder mal geschafft, einen Third-Party-Hersteller problemlos an die Wand zu spielen. Die kalifornische Firma Left Field entwickelte für den japanischen Videospielriesen mit KOBE BRYANT'S NBA COURTSIDE eine Basketballsimulation, die in der 60%-Fassung schon deutlich besser aussah als die Vollversion von NBA Pro 98. Große Spielfiguren, mit teilweise frappierender Ähnlichkeit zum nachempfundenen NBA-Profi, bewegen sich gekonnt und flüssig übers

Parkett. Sowohl die gestochen scharfe Grafik (Medium-Resolution) als auch die Maße der Polygonsportler sorgen für einen guten Überblick, bei dem es leicht fällt, das umfangreiche Bewegungsrepertoire einzuüben und die spieltaktischen Elemente auszuloten. Nintendo liefert mit NBA Courtside das Rundum-Paket an Realismus inklusive Liga-

Lizenz und wird die Herzen und die Geldbeutel der Basketball-Fans sicher im Sturm erobern. Während der Titel auf der Nürnberger Spielwarenmesse noch im Programm von Nintendo of Europe fehlte und man NBA Pro 98 galant den Vortritt ließ, wurde er nun plötzlich doch für Mai angekündigt.



Amateure in Hochauflösung

Ein bislang unbeschriebenes Blatt der Entwicklerszene sorgt in Fachkreisen für Furore. Das kalifornische Team Z-Axis will zum Herbst des Jahres mit seinem N64 COLLEGE BASKETBALL aufwarten. Hochauflösende Grafik schmückt erfrischend neue Features. Glaubt man den Ankündigungen des Creative Producers Gordon Bellamy, erfüllt sich mit Hoops 64 (ehemaliger Arbeitstitel) ein Basketball-Traum. So ordnet

sich jeder Angriffsvariante eine abwehrende Defensivhandlung zu, jede Aktion läßt sich antäuschen, und wenn der Spieler es wünscht, rufen oder jubeln seine Amateure. Die Standardfunktion des Turbos hat man z. B. durch den 'Fake' ersetzt. Wurde der Verteidiger durch die gelungene Täuschung in die Irre geführt, ist dies genauso effektiv wie ein künstlicher Beschleuniger. Wenn diese beschriebenen Features tatsächlich Einzug halten, könnten die Amateure von N64 College Basketball die lizenzierten

NBA-Profis vorführen. Bleibt zu hoffen, daß der für Europa wenig verkaufsträchtige College-Hintergrund einer PAL-Konvertierung nicht im Wege steht.



100 Worte sagen mehr als ein Bild, denn das ist unspektakulär

Farb-Game-Boy!

In bunten Gehäusen steckt Nintendo Kleinster schon eine ganze Weile. Doch nun gab Nintendo bekannt, noch in diesem Jahr einen Game Boy mit farbigem Bildschirm herauszubringen. Das neue Gerät namens COLOR GAME BOY hat nichts mit dem sogenannten Atlantis-Projekt zu tun (Nintendos 32-Bit-Handheld wurde bekanntlich auf Eis gelegt), denn die Technik entspricht dem Super Game Boy. Das bedeutet, sämtliche alten GB-Spiele laufen auch auf dem neuen Gerät, inklusive der zusätzlichen SGB-Farbpaletten. Theoretisch sind somit 56 Farben möglich, bekanntlich hat jedoch bis auf Animaniacs (Konami/Factor 5) kein Spiel jemals davon Gebrauch gemacht. Fast alle Spiele nutzten, abgesehen vom bunten Rahmen, lediglich vier Farben.

Eine neue, revolutionäre Display-Technik, entwickelt von der Firma Sharp, ermöglicht dieses kleine technische Wunderwerk. Während Farbbildschirme bislang wahre Stromfresser waren, kommt der Color Game Boy mit zwei Batterien mindestens zehn Stunden über die Runden. Außerdem soll das Bild noch einmal deutlich klarer und schärfer als beim Game Boy Pocket sein, direkte Sonneneinstrahlung soll keine Probleme mehr bereiten. Ein genauer Termin oder Preis wurde noch nicht bekanntgegeben, vermutlich liegt letzteres unwesentlich höher als der des GB Pocket. Eine kleine Anekdote am Rande: Offenbar war dieses Projekt so geheim, daß Nintendo of America und Nintendo of Europe erst aus der Zeitung davon erfahren haben. Die offizielle Presseerklärung war keine große Überraschung – japanische Zeitschriften berichteten schon vier Tage zuvor darüber. Ob der Game Boy Light (vgl. TOTAL! 3/98) damit gestorben ist, konnte noch nicht geklärt werden. PS: Sollte jemand befürchten, diese Meldung sein ein Aprilscherz, können wir Euch beruhigen – sie ist es keineswegs.

TOTAL!
NEU

Wie hoch ist oben?



Und ich düse, düse, düse, düse im Sauseschritt und bring Forsaken mit



Im Vierspieler-Modus werdet Ihr Euch mit drei Kumpels gleichzeitig beharken können – für lang anhaltenden Spaß dürfte also gesorgt sein

Der Weltraum – unendliche Weiten ... Habt Ihr Euch eigentlich schon einmal gefragt, warum sich das Raumschiff Enterprise bei einer Begegnung mit Freund oder Feind stets auf derselben Ebene befindet? War-



um für beide Parteien eine gemeinsame Definition von oben existiert? Warum lediglich beschädigte Schiffe 'schräg' im Raum hängen? Vermutlich nicht, doch im Grunde ist das auch nicht so wichtig. Viel interessanter wird es, wenn diese kosmische, regulierende Kraft nicht vorhanden ist, Ihr mit einem futuristischen Hoverbike in einem dreidimensionalen Höhlenlabyrinth umherdüst und gleichzeitig noch von zahlreichen Gegnern beschossen werdet. Besondere Orientierungsfähigkeiten sind gefragt, wenn Ihr

ständig nicht nur die Wahl zwischen links, rechts, vorne oder hinten habt, sondern Gänge in sämtliche nur erdenklichen Richtungen abzweigen. In diese aufregende Situation will Euch in Kürze Acclaim mit **FORSAKEN** versetzen.

Revolutionär ist dieses Prinzip sicherlich nicht, doch seit Interplays *Descent* wurde es leider allzu selten benutzt. Eine N64-Variante des PC-Klassikers war vor zwei Jahren angekündigt, doch *Ultra Descent* ist schon lange wieder von den Ankündigungslisten ver-

schwunden. (Der Titel stammt übrigens aus der Zeit, als das Nintendo⁶⁴ noch Ultra 64 heißen sollte – die Älteren unter Euch können sich bestimmt noch erinnern ...) Acclaim verspricht natürlich keine Kopie, sondern eine Weiterentwicklung dieser Idee. Erste Eindrücke der spielbaren Vorversion konnten bereits begeistern und machen Lust auf mehr. Wir hoffen, daß Forsaken der Vorschußlorbeeren gerecht wird, in Anbetracht der bisherigen N64-Titel von Acclaim, Probe und Iguana sind wir jedoch guter Dinge. Kommenden Monat werden wir das fast fertige Spiel genauer unter die Lupe nehmen.



Ach Du dickes Ei – Update

Während Ihr diese Zeilen lest, sollte die PAL-Version von **YOSHI'S STORY** bereits für 99 DM zu haben sein. Doch erst am letzten Tag dieser TOTAL!-Produktion bekamen wir ein Modul in die Finger. Der erste Eindruck: Die Unterschiede sind gering. Der Sound blieb unverändert, Nintendo hat jedoch die Grafik im Detail ein wenig umgestaltet. Nach jedem Level wird der Spielstand automatisch gespeichert. Ihr könnt zwar weiterhin nur sechs der 24 Level am Stück spielen,



doch nun müßt Ihr nicht wie Eure japanischen Kollegen stundenlang vor dem N64 hocken, wenn Ihr alle versteckten Früchte suchen und einsammeln wollt.

Das erhöht den Motivationsfaktor ein wenig, ist aber nicht spielentscheidend. Außerdem gibt es eine neue Art versteckter Extras. In jedem Level könnt Ihr fünf aus Münzen zusammengesetzte Buchstaben (YOSHI) finden. Wenn Ihr alle aufspürt, soll es einen anderen Abspann geben, doch das können wir noch nicht bestätigen.

Bitte recht freundlich!

Tokio ist immer eine Reise wert, vor allem, wenn unser Urlauber Hiro bei seiner Rückkehr eine funkelneue rote **GAME BOY CAMERA** (oder Pocket Camera, wie sie im Land Sushis heißt) nebst Printer im Gepäck hat. Falls Ihr nicht bis zum Juli warten wollt, könnt Ihr das Gerät bereits bei einigen Importhändlern bekommen – dann wird der Spaß natürlich noch um einiges teurer. Zudem

warten zahlreiche japanische Menüs darauf, von dem sprachunkundigen Mitteleuropäer entschlüsselt zu werden. Ihr müßt schon sehr experimentierfreudig sein, wenn Ihr sämtliche Funktionen der Camera herausfinden wollt – inklusive des geheimen Sound-Synthesizers, der in einem Bonusspiel versteckt ist. In TOTAL! 5/98 werden wir Euch das Gerät dann in aller Ausführlichkeit vorstellen.



Preissenkung

Als erster Third-Party-Hersteller verkündete Acclaim, die Preise für N64-Spiele generell zu senken. Die unverbindliche Preisempfehlung beträgt künftig, je nach Speicherumfang, 109 bis 129 DM – vorausgesetzt, der Handel gibt die Preissenkung an den Endverbraucher weiter.

Von dieser Maßnahme sind folgende Titel 'betroffen': *extreme-G*, *NFL Quarterback Club 98*, *NHL Breakaway 98*, *Turok* sowie alle zukünftigen Produkte. Wechselt al-

so lieber den Laden, wenn Euch jemand immer noch 150 DM oder mehr für eines der genannten Spiele abknöpfen will!

Abgesehen davon gibt es noch einige weitere Veränderungen in



It's a me,
Iggy! Ist er
nicht herz-
allerliebst,
der kleine
Held?

der Produktpalette von Acclaim: *Reckin' Balls* wurde in *Iggy's Reckin' Balls* umgetauft und kurzfristig auf August verschoben. Iggy ist einer der 'Bälle', und zwar nicht gerade der hübscheste. Möglich, daß der frischgebackene Held noch einmal 'verschöner' wird.

Acclaim Sports Soccer wird ebenfalls bis zum August zurückgehalten. Dafür wurde *Bust-A-Move* vorverlegt. Taitos Puzzlespiel ist Euch sicherlich vom Game Boy her bekannt, Acclaim veröffentlicht voraussichtlich schon Ende Mai die N64-Version.

Termine

GT Interactive, der europäische Vertriebspartner des US-Entwicklers Williams/Midway, kündigt bis zum Jahresende eine ganze Reihe von N64-Spielen an: Seit Ende März soll die N64-Umsetzung des indizierten PC-Spiels *Quake* erhältlich sein, zumindest in Österreich/Schweiz usw. *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero* wird Mitte April veröffentlicht. Überraschenderweise sollen *Robotron 64* (3-, TOTAL! 3/98, US-Import) und *Rampage World Tour* europaweit noch im April ausgeliefert werden. Ein Test folgt in der kommenden Ausgabe.

Die Baseball-Simulation *Mike Piazza's Strike Zone* (vgl. TI 3/98, News) steht für Mai auf dem Programm. Nach der Sommerpause geht es dann im September mit *Gex* weiter (vgl. S. 12). Im Oktober steht der Brutalo-Prügler *Bio Freaks* sowie *Off Road Challenge* (die Umsetzung eines Williams-Automaten, der frappierende Parallelen zu *Cruis'n USA* aufweist) auf dem Programm.

Für November ist *Duke Raider 64* (Arbeitstitel) geplant. Basierend auf dem Charakter aus dem indizierten 3D-Shooter *Duke Nukem*, soll es sich um ein Game im Stil von *Tomb Raider* handeln. Die Programmierung übernimmt Eurocom, die momentan auch an *Cruis'n World* (ab Juni in Deutschland) für N64 arbeiten.

Mortal Kombat Stadium

Auf einer internationalen Pressekonferenz stellte Midway kürzlich den exklusiven 64DD-Titel *Mortal Kombat Stadium* (Arbeitstitel) vor. Die Beschreibbarkeit des DDs ermöglicht, daß der Spieler Charaktere aus sämtlichen Teilen der Serie übertragen und abspeichern kann. Besitzer der *Mario Artist*-Programme können zudem das Aussehen der Kämpfer nahezu beliebig verändern. Technische Probleme bereitet noch die Option, völlig neue Figuren zu erschaffen. Nach Aussage der Programmierer liegt das jedoch daran, daß Nintendo Japan bislang nur eine Vorversion des *Polygon Makers* zur Verfügung stellen konnte (oder wollte). Per 64GB-Adapter (Abbildung oben rechts), der von Nintendo in erster Linie für *Pocket Monsters* entwickelt wurde, können sogar die Kämpfer der Game-Boy-*Mortal Kombat*s geladen werden. Letztere sind zwar in Deutschland ausdrücklich von der Indizierung durch die BPjS ausgeschlossen, dennoch befürchten wir, daß *MK Stadium* hierzu-lande gar



nicht erst auf den Markt kommen wird.

Alle Karten wollten die Entwickler von Lirpa Games/Midway übrigens noch nicht auf den Tisch legen. „No Comment“ lautete die reservierte Antwort auf die Frage, ob es theoretisch machbar sei, auf Charaktere anderer Spiele wie z. B. *Street Fighter II* (Game Boy) oder *Mace: The Dark Age* (N64) zuzugreifen. Die Frage eines amerikanischen Kollegen, ob man die Game Boy Camera unterstützen wolle, sorgte für Heiterkeit: „Vielleicht als Gag, wenn wir genügend Zeit für die Programmierung haben.“ Für eine ernsthafte Anwendung reiche die Auflösung jedoch nicht aus.



Mortal Kombat Stadium bietet Euch zum erstenmal die Möglichkeit, auf unendlich viele Kämpfer zurückzugreifen



Prügel für Kinder?

Neben *Deadly Arts* kündigte Konami ein zweites N64-Prügelspiel an. Man muß kein Prophet sein, um zu behaupten, daß *Rakuga Kids* lediglich in Japan erscheinen wird. Erste Screenshots deuten auf einen Niedlich-Prügler hin, mit dem Konami eine sehr junge Zielgruppe im Auge haben dürfte. Der Titel ist übrigens ein Wortspiel, der japanischen Ausdruck *Rakugaki* bedeutet soviel wie Gekritzel oder auch Graffiti.



DDs spottbillig?

Nintendo hält sich mit Informationen zu DD-Preisen noch äußerst bedeckt. Einige japanische Entwickler, die bereits mit Details vertraut sind, behaupten jedoch unabhängig voneinander, daß die Spiele-DDs sehr preisgünstig, ja, sogar billiger als PlayStation-CDs verkauft werden sollen. Zum Vergleich: N64-Module kosten derzeit ca. 6800 Yen (ca. 100 DM), PSX-CDs hingegen nur 5800 Yen (ca. 85 DM). Wenn die Aussagen der Entwickler stimmen, so peilt Nintendo derzeit einen empfohlenen Verkaufspreis von lediglich 3800 Yen (ca. 55 DM) an.

Entwickleraktivitäten

- Bei Eidos bastelt man im Augenblick angeblich an zwei N64-Titeln.
- Electronic Arts gab bekannt, daß im Herbst *NBA Live '99* für N64 erscheinen werde.
- Probes *extreme-G 2* soll im Dezember weltweit veröffentlicht werden. Der Nachfolger wird einen Speicherumfang von 128 MBit haben und mit 32 neuen Strecken und 16 Fahrzeugen auftrumpfen. Noch spektakulärere Lichteffekte und jede Menge Abkürzungen (einige entstehen, indem Ihr Löcher in die Wände schießt!) sollen Euch um die Weihnachtszeit erfreuen.



Der psychedelische Kirby stammt von Manuela Hirschfeldt aus Wiesenbach

Holerö!

Hallo, holerö und herzlich willkommen auf Euren Leserpostseiten. Hier habt Ihr die Gelegenheit, Einfluß auf die Gestaltung Eurer TOTAL! zu nehmen. Habt Ihr Anregungen, Meinungen oder Kritik, dann nehmt kein Blatt vor den Mund, sondern schreibt es voll und schickt es uns! Falls Ihr Euch die Finger wund geschrieben habt und Euren Brief auf diesen Seiten vermißt, habt Ihr gute Chancen, kommenden Monat dabeizusein. Wir haben uns diesmal auf knappe Fragen und die ersten Forumbeiträge zum 64DD konzentriert.

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).

Abschließend noch ein Wort zum Thema Aprilscherz. Wir konnten uns diese Unsitte auch in 1998 nicht verkneifen. In den News findet Ihr eine ganze Reihe von Meldungen, die einen Scherz nahelegen. Allerdings gibt es dort nur einen (offensichtlichen) sowie einen zweiten weiter hinten im Heft. Viel Spaß beim Suchen (kdh)

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

Was macht Capcom?

Wird *Resident Evil 2* fürs N64 kommen?

Benedikt Buntkirchen, (?)

TOTAL! antwortet:

Seufz! Es existiert immer noch die Aussage des RE-Producers, Okamoto-san, daß es ein „Resident Evilartiges Spiel für N64“ geben solle. Allgemein wurde erwartet, daß Capcom die Karten zur Space World auf den Tisch legen wollte. Nachdem dieser Termin ohne Beteiligung Capcoms verstrichen ist, mutmaßen einige, daß man die Veröffentlichung des DDs abwartet. Irgendwie nervt Capcom ...

PS: Gleiches gilt für Mega Man 64, Street Fighter usw.

Resi Again

Versucht doch bitte mal herauszufinden, was bei Capcom in Sachen *Resident Evil 64* so geplant ist.

Arnd W. (?)

TOTAL! antwortet:

Bei Capcom ist Geheimniskrämerei die oberste „Tugend“. Wenn Capcom etwas zu sagen hat, dann geschieht das in einer offiziellen Presseerklärung, aber niemals in einem Interview. Capcom hat ohnehin sehr befremdliche Vorstellungen von Interviews: Man erstellt eine Liste mit Fragen und faxt diese auf dem Umweg über den deutschen Vertriebspartner (Virgin Interactive, Nintendo oder Informations/Laguna, je nach Spiel) nach Japan. Dort wird dann entschieden, ob man „würdig“ ist, ein Interview zu führen. Das Hauptkriterium: Unbequeme Fragen sind unerwünscht! Sollten die Fragen belanglos genug gewesen sein, wird man vorgelassen und muß sich streng an den vorbereiteten Fragenkatalog halten, während der Capcom-Repräsentant die vorbereiteten Antworten vom Blatt abliest (kein Witz!). Nein danke, da ist uns Miyamoto-san doch wesentlich lieber, sympathischer und vor allem informativer.

Special Edition

1. Was ist eure persönliche Meinung zum Rumble Pak?

2. Wo habt ihr das Alien-Poster her, vor eurem Server-Raum? (T! 1/98, S. 63)

3. Wie steht das eigentlich mit der Fernsehwerbung? Wird sie direkt von Nintendo oder von der Firma des jeweiligen Spiels entworfen?

4. Auf der Nintendo 64-Packung sind hinten ein paar Screenshots von *Lylat Wars* drauf. Da die „Armaturen“ aber ganz anders aussehen als in der PAL-Version, würde mich interessieren, was für eine Version es ist.

Martin Oswald, Sauerlach

TOTAL! antwortet:

1. Groovy!?! (Oder wie unser Ex Klaus



Verehrter Künstler, namens A. Weiß (oder so ähnlich): Du solltest Dich bezüglich Deiner Anfrage auf jeden Fall nochmal melden – diesmal möglichst mit Adresse

Kock sagen würde: „Das rockt!“)

2. Wieso Poster, das ist unser Maskottchen! So was gibt es (in Großstädten) in Läden, die auf Science-fiction oder Filmzubehör spezialisiert sind.

3. Mann, Du hast ja Fragen auf Lager ... In der Regel beauftragt der Hersteller die Werbeagentur seines Vertrauens. Konamis ISS 64 hingegen wurde zum Beispiel in Nintendos N64-Spot aufgenommen, da das Fußballspiel für Nintendo besonders wichtig war. Einige Werbungen, unter anderem die für *Lylat Wars*, stammen sogar aus den USA. Beantwortet das Deine Frage?

4. Aus einer Vorversion. (Gut beobachtet!) Nintendo ändert gerne kurz vor der Veröffentlichung eines Spiels noch einmal die Bildschirmanzeigen oder ähnliches. Diese Bilder fanden sich auch noch in der Vorschau von T! 5/97 und bei Kollegen übrigens sogar im Import-Test des Spiels ... Als die N64-Packung gestaltet wurde, war das Spiel eben noch nicht fertig. Ist Dir auch das Feder-Extra auf dem *Mario Kart 64*-Bild aufgefallen? Und bei *Yoshi's Story* sind die Sonnenblumen (vgl. T! 10/97, S. 13) irgendwann mal aus dem Spiel geflogen.

Fußball-Vergleich

Warum ist *FIFA 98* gegenüber ISS 64 nur Mittelmaß?

Fabian Schollenberger, Neunbürg

TOTAL! fragt zurück:

Seit wann ist eine 2 + nur Mittelmaß? Deine Schulnoten möchten wir ja mal sehen ... Wir meinen, unserem Test entnehmen zu können, daß *FIFA 98* z. B. in den Punkten Sound und Optionen/Spielmodi die Nase vorn und zu-

dem die offizielle Lizenz im Gepäck hat. Insgesamt ist ISS 64 aber noch besser.

Geniales Gimmick

Ich habe gerade den Bericht über die *Game Boy Camera* gelesen (TOTAL! 3/98), das Gerät ist einfach genial! Auch den Preis von 100 DM (und noch einmal 100 DM für den Printer) finde ich okay! Ich hoffe, das Gerät erscheint wirklich noch im Juli, ich hab' Ende Juni Geburtstag und werde mir sicher Geld wünschen, um mir das Teil einige Wochen später unter den Nagel zu reißen.

Deborah Jacobs, Berlin

TOTAL! meint:

Das Gerät ist ohne Zweifel genial, kommenden Monat folgt eine ausführliche Vorstellung (wir haben die rote). Den Preis hielten wir angesichts der japanischen Preise (jeweils ca. 6000 Yen zuzüglich Mehrwertsteuer, also ca. 90 DM) auch für angemessen. Vor wenigen Tagen wurden allerdings die US-Preise angekündigt: je 30 Dollar (zzgl. MWSt.), also unter 60 DM. Wir erwarten, daß Nintendo hierzulande die Preise bis zum Juli nach unten korrigiert.

Überraschung

1. Ich habe bei *Super Mario 64* schon 120 Sterne. Aber was meint Yoshi mit der Überraschung? Und was meint er damit, daß ich das Game noch einmal unter anderen Bedingungen durchspielen kann? Soll ich den Speicherplatz etwa löschen?

2. In Heft 2/98 auf S. 50 (TOTAL!-Intern) stehen bei der Bewertung zu



Verena Gill (Alter: ?) aus (?) brachte dieses Werk zu Papier

Lars Volkmann, Postweg 14,
47546 Kalkar

1. Um Himmels willen, NEIN! Die Frage nach der Überraschung beschäftigt unsere Leser schon seit über einem Jahr. Die Überraschung ist, daß es keine gibt. Okay, beim Dreifachsprung zieht Mario einen Schweif hinter sich her (sieht nett aus, ist völlig sinnlos), das Pinguin-Wettrennen hat sich leicht verändert und Bowser hält zum Schluß eine etwas andere Ansprache. Das ist alles.

Was ist eigentlich aus Cu-On-Pa (N64) geworden?

3. Gehört Psygnosis nicht zu Sony?
Sijamak Sauer, Bendorf

3. Psygnosis wurde von Sony aufgekauft, hat aber das Recht behalten, Spiele für andere Geräte zu entwickeln.

Rene Klüdtke, Berlin

2. Außer *F-Zero* gibt es ja keine nennenswerten Spiele dieser Gattung und *wipEout* lieferte nun einmal die Grundidee für Probe. Zudem: Beide haben zahlreiche Extrawaffen, gute Grafik,

Ich habe gehört, daß **Daikatana** von IonStorm für das N64 kommt.

Wie kommt man billig zur Nintendo Space World?

Wie ich heute erfahren habe, ist RTL 2 bereit, die letzten beiden Staffeln *Sailor Moon SS* und *Sailor Moon Sailor Stars* sowie die Filme zu senden. SPITZE!!! (In letzter Zeit ist ein wahrer Boom bei *Sailor Moon* ausgebrochen.)

Nichts anderes haben wir schon vor Monaten berichtet. Aber da ständig Anfragen zu diesem Thema kommen, drucken wir die Info gerne nochmal ab. (Wem sagst Du das ... Wir sind der Zeit eben immer voraus (grins). Nach einem dreiviertel Jahr ist das nun auch mal anderen Videospielzeitschriften aufgefallen – hallo, Christian, wie ist das Wetter in München?)

Stimmt es, daß **Goemon** auch für den Game Boy kommt?

Klar doch. Voraussichtlich gibt's schon
in T! 5/98 den Test.

2. Ist es möglich, daß das Rubindiadem bei *Secret of Mana* nur in der US- oder Japan-Version existiert?

1. Wir alle? Reicht es nicht, wenn Frederic *Besiegt-Wizpia-auch-ohne-den-*

The image shows a large, white, rectangular object, possibly a piece of fabric or paper, covered in numerous small, colorful, hand-drawn or painted figures and symbols. The drawings are arranged in a grid-like fashion, with some larger figures and some smaller ones. The figures appear to be stylized characters or objects, possibly related to video games or pop culture. The background is dark, making the white object stand out.

Mädchen sind laut Marktforschungen und Umfragen unter den Computer- und Videospielern in der Minderheit. Das ist allerdings auch die Schuld der Hersteller, da diese ihre Werbung meist deutlich auf ein männliches Publikum, speziell die Freak-Zielgruppe, ausrichten.

Gemäß unserer letzten Leserbefragung erreichten wir mit der TOTAL! vor gut einem Jahr zu über 10 % Leserinnen (Ten-

Können Programmierer eigentlich kurz vor der Beendigung eines Spiels

Holger Hofman

Theoretisch wäre so etwas unter Umständen möglich, aber praktisch nicht. Programmierer sind froh und glücklich, wenn ein Spiel endlich fehlerfrei läuft. Durch eine so gravierende Änderung würden sich 100%ig neue Fehler einschleichen, und die müßten dann mühsam wieder entfernt werden. Man sieht ja *GoldenEye 007* deutlich die lange Entwicklungszeit an, denn technisch ist die Grafik nicht auf der Höhe aktueller Rare-Spiele.

(Deinen Löt-Umbau möchten wir übrigens nicht empfehlen – falls sich jemand dabei sein Gerät zerschießt, sind wir verantwortlich ...)



Der Künstler dieser Zeichnung hat seinen Namen nicht vermerkt – bitte melden!



Das N64 überschattet alles. Das passende Bild zum Forum-Thema stammt von Anni Sander (15) aus Tornesch (Hallo, wie geht's?)

Schön wär's

1. Druckt ihr alle Zeichnungen ab, die Euch zugeschickt werden?
2. Was passiert, wenn man bei **SMW 2 - Yoshi's Island** (SNES) in allen Bonusleveln 100 Punkte erreicht?

Sven, Gera

TOTAL! antwortet:

1. Leider nicht mal ansatzweise. Wir könnten die komplette TOTAL! mit Leserpost und -zeichnungen füllen, deshalb haben wir mit fünf Seiten ja schon überaus viel Post im Heft. Mehr geht aber leider nicht.
- 2.: Für jeden perfekt gemeisterten Bonuslevel erscheint im Titelbild ein Stern. Das ist alles.



LESERSPIEGEL

Teil 45



Martin Gröger (17) aus Hanstedt im Kreise seiner Nintendo- und Manga-Memorabilia. Das **Final Fantasy VII**-Poster macht sich auch ganz gut an der Tür ... Aber wo haben wir dieses Drachen-Logo vor der SM 64-Packung schon mal gesehen ...?

ARP 64

Was ist der Unterschied zwischen einem **Game Killer** und einem **Gamebuster**?

Nils, Biedenkopf

TOTAL!

antwortet:

Der Game Killer arbeitet nur mit vorgegebenen Codes. Der Gamebuster ist praktisch der empfehlenswertere Nachfolger (Fazit 3+ in TOTAL! 3/98).

lebenswertere Nachfolger (Fazit 3+ in TOTAL! 3/98).

Leider nein ...

1. Wird es irgendwann **Mario Kart 64 II** geben? Das ist nämlich ein TOTAL! geniales Spiel. Ich würde mich über eine Fortsetzung freuen.
2. Wird es eine 64-Bit-Umsetzung von **Monkey Island** geben?
3. Wißt ihr zufällig einen Importhändler in meiner Nähe (Düsseldorf)?

Anna Riege, Kaarst

TOTAL! antwortet:

1. Wir müssen Dich enttäuschen: Momentan ist keine Fortsetzung angekündigt.
2. Leider nein. LucasArts entwickelt seine Adventures zur Zeit ausschließlich für PCs.
3. Es ist uns ja schon fast peinlich, aber auch in diesem Punkt können wir Dir nicht weiterhelfen. Schau doch mal im Telefonbuch bzw. den Gelben Seiten nach (Stichwort: Computerspiele).

Der Dichter ...

Auf der letzten Seite jeder TOTAL! sind kleine Gedichte. Sind die von euch oder von Lesern?

Nicole Roos, A-Korneuburg

TOTAL! antwortet:

Du meinst den Erwin? Seit dem ersten Auftreten der Figur (Wer ist eigentlich dieser Erwin?) heißt das monatliche Gedicht bei uns Der Erwin. Ursprünglich war das mal ein Scherz, der sich irgendwie zum Running-Gag entwickelt hat. Zwischenzeitlich eine ungeliebte Aufgabe („Wer schreibt denn diesmal den Erwin?“), hat sich Tobi nun der Sache angenommen, was in den vergangenen Monaten Werke von ungeahnter literarischer Qualität zur Folge hatte. Du kannst Dich aber auch gerne mal daran versuchen ...

Nichts Neues

1. Kommt **Command & Conquer** (N64) jemals raus?
2. Wird es eine N64-Version von **Tomb Raider** geben?

Oliver Schmidt, Hildesheim

TOTAL! antwortet:

1. Angeblich ist es in Arbeit.
2. Vermutlich nicht, möglicherweise aber ein ähnliches Spiel. Außerdem plant Midway/GT Interactive **Duke Rader 64** (kein Aprilscherz, vgl. S. 15).

64-Bit-Konkurrenz

1. Was wißt ihr über **Matsushitas M2**?
2. In der (oops) habe ich gelesen, daß man auf der Nintendo Space World nicht fotografieren durfte, stimmt das?

Oliver Majic

TOTAL! antwortet:

1. Der 64-Bit-Nachfolger des 3DO wird nicht auf den Markt kommen. Matsushita (der Mutterkonzern von Panasonic) überlegt, die Konsole als reines Multimedia-Gerät (ähnlich dem CD-i von Philips, allerdings ganz ohne Videospiele) in Japan zu vermarkten.
2. Wenn unser Kollege (nein, nicht der Kollege) persönlich dagewesen wäre, wüßte er, daß diese Anweisung für Privatpersonen galt, nicht aber für akkreditierte Vertreter der Presse. Aber wenn die englische Mutterzeitschrift einen solchen Nonsens schreibt ...

Sailor Moon again

1. Wie heißen die zehn Sailor-Kriegerinnen und Tuxedo Mask mit Vor- und Nachnamen?
2. Gibt es noch **Sailor Moon**-Spiele auf anderen Konsolen?
3. Wann macht ihr das **Sailor Moon**-Poster?

Dennis Schmitt, Homburg

TOTAL! antwortet:

1. Ist das ein Quiz? Was gibt's denn zu gewinnen?
2. Auf allen Konsolen, die aktuell waren, als SM in Japan noch lief (also bis Mitte der 90er): Game Boy, PlayStation und Saturn.
3. Wir bitten weiterhin um Geduld.

Nur Fliegen ist schöner

1. Was stimmt an dem Gerücht über **PilotWings 64 II**?
2. Bringt mal ein **Dragon Ball Z**-Poster!

Galgon Sacha, LUX-Canach

TOTAL! antwortet:

1. Das Projekt wurde eingestellt.
2. Wir können Dir momentan nur das **Dragon Ball**-Poster in Ausgabe 3/97 anbieten.



KONTAKTECKE - BRIEFFREUNDSCHAFTEN

In den vergangenen Monaten bekamen wir häufiger Anfragen, ob wir in der Leserpost nicht eine Ecke für Leserkontakte einrichten können. Mittlerweile sind auch ein paar Briefe zu diesem Thema eingetrudelt, also versuchen wir's doch mal. Wenn Ihr auch dabei sein wollt, schickt Euren Beitrag einfach an die Leserpost. Damit die anderen wissen, worum es geht, schreibt am besten dazu, was Euch so interessiert - Altersangabe nicht vergessen.

Sailor Moon-Fans scheinen besonders eifrige und kontaktfreudige Briefeschreiber zu sein. Sogar in Österreich hat sich ein Fanclub gegründet, obwohl dort RTL2 kaum zu empfangen sein soll.

Sailor Moon Fan-Club Österreich
Dominik Albrecht
Bessemerstr. 10 1/20
A-1210 Wien

15 Mädchen und Jungen aus Igel und Trier haben seit einem halben Jahr einen **Sailor Moon**-Fanclub und würden sich über Briefe von anderen Fans freuen.
Susanne Deutschen
Triererstr. 66a
54298 Igel

Barbara Scharfbillig
Triererstr. 63
54298 Igel
(Wer hat denn das Gerücht von **Sailor Volcano** in die Welt gesetzt? Die gibt's nicht.)

Christopher Wießnet (13)
Hauptstr. 10
92263 Ebermannsdorf
(besitzt N64 und Game Boy; wie seiner Chartseinsendung zu entnehmen ist, sind seine Lieblingsspiele **Lylat Wars**, **Blast Corps**, **Turok**, **SM 64** und **Star Wars: Shadows of the Empire**.)

Anna Wanka (10)
Hofstatt(?) 7/5
A-1180 Wien
Anna ist zwar kein Fan der **Power Rangers**, findet unsere ironische Antwort auf den Brief von Vinzenz in TI 2/98 aber nicht in Ordnung. Der Zeichnung entnehmen wir, daß **Sailor Moon** bei ihr wesentlich beliebter ist.

Sandy Grzechowiak (haben wir das richtig gelesen) aus (?) ist ebenfalls ein großer Fan von **Sailor Moon** und sucht ein paar Brieffreunde. Leider hast Du Deine Adresse nur auf dem Briefumschlag notiert, und der ist nicht mehr da. Schreib doch nochmal oder versuch es selbst mal bei den Adressen oben.

Mog aus FF III ist Kult, findet wohl auch Thomas Bautmann aus Vilseck. Kupo!



Unter Null

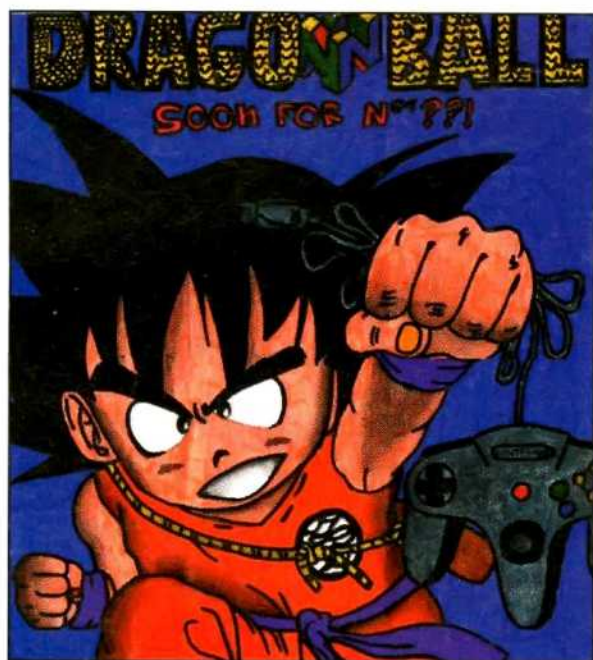
1. Fortsetzungen indizierter Spiele sind ja nach dem neuen Gesetz auch auf dem Index. Wie sieht das bei **MK Mythologies: Sub-Zero** aus? Kommt das Game nach Europa oder gar nach Germany?

2. Was ist der Unterschied zwischen **Clayfighter 63 1/3** und der PSX-Version?

Wenn ihr irgendwas von diesem Brief abdruckt, wäre es echt nett, wenn ihr meine Adresse daruntersetzen würdet!!!

Thomas Müller, Blumenstr. 15, 87493 Heising

Das nette Mädel von Isabell Heißing (13) aus Solingen hat in unserem Briefestapel praktisch überwintert – sorry!!!



Eugen Riedinger (16) aus Bühl-Weitenung steht auf Dragon Ball (Z), doch die Serie wurde in Japan nach elf Jahren abgesetzt – also kein N64-Spiel

vielleicht mit anderen über das N64 kommunizieren? Wird es dann vielleicht einen Anschluß zum Internet über das N64 geben? Ich hoffe jedenfalls, daß ihr meine Fragen beantworten könnt, und daß TOTAL! weiterhin so toll über Nintendo berichtet.

Hannes Ortner, Nußdorf/Debant

TOTAL! antwortet:

Über das DD haben wir zuletzt im Space World-Messebericht in TOTAL! 1/98 auf vier Seiten alles berichtet, was es momentan zu berichten gibt. Zuvor hatten wir das 64DD in TI! 8/97, 4/97 und 1/97 und in schöner Regelmäßigkeit in den News. Der nächste Termin steht mit TI! 7/98 an, denn bis dahin sollte das Gerät in Japan erhältlich sein. Die Modem-Frage ist noch nicht entschieden, ein direkter Zugang ins Internet ist unwahrscheinlich.

Filmumsetzungen

Wird der Film **Starship Troopers** vielleicht für eine Konsole umgesetzt? Wenn ja, für welche Konsole wird das Spiel erscheinen? (ohne Namen)

TOTAL! antwortet:

Momentan ist kein Spiel zu Paul Verhovens Special-Effects-Gemetzel angekündigt. Abgesehen davon würde das Spiel vermutlich sofort indiziert werden. Oder doch nicht? Gewalt gegen Käfer ist nämlich okay. Der Indizierungsantrag gegen den brutalen PC-Ego-Shooter **Hexen 2** wurde von der BPJS vor kurzem abgelehnt. Wie sagte die BPJS-Vorsitzende Elke Monssen-Engberding in einem Interview mit unseren Kollegen der Gamestar so schön: „... weil es da im wesentlichen darum geht, Spinnen zu töten.“ Ein Kommentar zu dieser Begründung erübrigt sich, wenn man das Spiel kennt. Aber das nur am Rande.

FORUM 64DD:

Wir sind TOTAL! überrascht. Wir konnten zwar bislang nur die ersten Briefe nach der Veröffentlichung von Ausgabe 3/98 berücksichtigen, die vorläufige Hochrechnung zeigt jedoch eine eindeutige Tendenz zugunsten des 64DD. Nicht nur das, die meisten würden dafür sogar bis zu 200 DM auf den Tisch blättern. Daran kann sich natürlich noch einiges ändern, das amtliche Endergebnis geben wir kommenden Monat bekannt. Hier einige Statements (mit kleinen Anmerkungen von uns):

Nun gehöre ich ja zu den sogenannten Scheintoten, denn mit immerhin 31 Jahren wird so mancher mich als Grufi auf diesem Sektor bezeichnen. Doch da

irrt ihr, Leute, denn alle meine Kumpel sind in meinem Alter und nennen unter anderem ein N64 ihr eigen. So könnten wir also den N64-Grufi-Club mit immerhin 14 Mitgliedern gründen. Aber ich wette, da sind noch Hunderte weitere, die sich nur nicht zu erkennen geben. Jetzt habe ich mich geoutet! – Soviel zum Thema „Imagefrage“, lieber Daniel Kowalski [Anm.: Leserpost in TI! 3/98]. Nun zum Thema 64DD: Bis vor wenigen Tagen war ich noch im Besitz eines Saturn und einer PlayStation. Ich hatte mich schon seit längerem entschieden, diese beiden Konsolen loszuwerden, solange man noch ein paar Scheinchen dafür bekommt. Denn eines ist für mich klar: Die Zukunft gehört Nintendo und dem 64DD! Als PC-User



Anne Perlet aus Dessau hat zwar auch Sailor Moon im Angebot, aber wir haben der Abwechslung wegen dann doch diese beiden netten Damen gewählt



Also, die TOTALs sind alle da, wir sagen „Urlaub“ und Torsten ist erschienen. Aber er sieht nicht so aus, als wolle er uns den gleichnamigen Wunsch erfüllen ... Wo ist der Trick, Paul Winkler (13) aus D'dorf?

weiß ich, daß sich logischerweise sehr viel an der Hardware orientiert, aber eben nicht alles. Wichtig sind daher Innovationen und vor allem Gameplay. Big N ist für mich in allen Bereichen auf

dem richtigen Weg. Die Konsole ist mehrfach ausbaufähig, und wie wir alle erkannt haben, kommt die Konkurrenz in Sachen Gameplay und Innovationen nicht so ganz hinterher. Auch die Verkaufspolitik ist doch super, denn da werden nicht jeden Monat vier bis sechs Spiele veröffentlicht, die nur durchschnittlich oder schlechter sind, sondern der gierige Spieler wird mit verschobenen Veröffentlichungsterminen noch heißer gemacht. Qualität geht hier zugunsten des Konsumenten einfach vor, denn was haben wir von Schnellschüssen, wenn das Spiel dann eher mittelmäßig ist. Die Software-Entwicklungsfirmen, wie z. B. Rare, sind schon heute in der Lage, die Hardware des N64 zu einem hohen Prozentsatz auszureizen. Das ist auf der PlayStation nach Jahren angeblich jetzt erst mit **Gran Turismo** der Fall, zu einem Zeitpunkt, da bereits über eine Nachfolgerin, PlayStation 2, diskutiert wird. Das finde ich äußerst schwach! Auch ist aus meiner Sicht der Verzicht auf die CD der klügere

Leserforum/Umfrage

Eure Meinung ist gefragt! Nun gut, Eure Meinung ist natürlich immer gefragt, aber in diesem Fall ganz besonders. Es geht um das gute, alte SNES, auch Super Nintendo genannt. Wie jedermann/Frau unschwer erkennen kann, hat offensichtlich kein Hersteller noch Interesse daran, neue SNES-Spiele auf den Markt zu bringen. Selbst Nintendo hat seit der N64-Veröffentlichung nur noch vier neue Titel herausgebracht. Da sich die TOTAL! aber auf die Fahne (und auf das Cover) geschrieben hat, über alle Nintendo-Systeme zu berichten, stellt sich folgende Frage: Was sollen wir machen?

1. Ich besitze ein SNES?

ja ☐ nein ☐

2. TOTAL! sollte

- ☐ nur die wenigen neuen SNES-Spiele testen
- ☐ die Spiele der Classic-Serie erneut testen
- ☐ alles, was alt, noch nie in der TOTAL! und möglicherweise furchtbar schlecht, japanisch und unspielbar ist, testen.

Schreibt Eure „Antworten“ unter dem Stichwort „Forum: SNES“ in Eure Leserbriefe. Ihr müßt diesen Kasten keinesfalls ausschneiden. Ihr könnt zusätzlich dazu gerne ausführlich Eure Meinung schreiben oder was Ihr sonst so zu diesem Thema auf dem Herzen habt. Also, ab die Post!



Nur Zelda 64 kann mit der Menge an Sailor Moon-Bildern konkurrieren. Dieses ist von Micheal Hildebrand (14), Rheinb.

Weg. Trotz geringerer Produktionskosten und der weitaus höheren Kapazität macht doch die elende und nicht zu stoppende Raubkopiererei den entsprechenden Firmen schwer zu schaffen. Diese Ausmaße wird Nintendo in dieser Form, insbesondere beim 64DD, nicht zu befürchten haben. Die nicht vorhandenen Ladezeiten, die mich bis zum Schluß bei Saturn und PSX völlig abgenervt haben, sind ein weiterer dicker Pluspunkt für Big N. Die Möglichkeit, für mein Lieblingsspiel auf dem 64DD eine Erweiterung in Form von Dungeons, Rennstrecken oder neuen Charakteren zu erhalten, halte ich für einfach genial. Also, gekauft ist das 64DD schon heute – und ich bin gerne bereit, über 200 DM (oder 100 Euros) auszugeben, da ich mir sicher bin, daß dieses System nach dem Erscheinen locker vier Jahre konkurrenzfähig sein wird. Auch gegen Segas und Sonys Wunderkonsolen mit 45fach-CD-ROM-Laufwerk und 16-MB-Speicher, weil diese den Quantensprung einfach verpennt und Nintendo unterschätzt haben.

Matthias Hoschek, Berlin

TOTAL! meint:

(Chefredakteur, Ende 20, sucht gleichgesinnte Kindsköpfe, die gerne video-spielen.)

– Wir geben zu bedenken: Die Möglichkeiten sind phantastisch, doch ist auch der Preis für die Updates akzeptabel?

– NCL-Präsident Hiroshi Yamauchi hat vor über zwei Jahren vorausgesagt, daß Raubkopien im CD-Bereich ein großes Problem darstellen werden. Sony sieht sich heute mit massiven Beschwerden des Fachhandels konfrontiert, der verlangt, daß endlich etwas gegen die Kopierbarkeit der CD-Software unternommen wird, da immer weniger Spiele verkauft werden. Hersteller, die sich frühzeitig auf das N64 konzentriert haben, fahren hingegen massive Gewinne ein (Acclaim, T•HQ, Williams/Midway ...)

Auch in diesem Jahr hat sich Yamauchis vieldiskutierte (und oftmals belächelte) Space-World-Rede als visionär erwiesen – zumindest für den japanischen Markt. Sega Japan kürte „Life is creation“ zum Motto für die angekündigte 64-Bit-Hardware und verspricht „völlig neuartige Videospiele“. Angeblich ist auch ein Handheld geplant, das mit dem sogenannten „Katana“ zusammenarbeiten soll. Sony Japan kündigte offiziell einen Personal Digital Assistant an. Das Tamagotchi-große Gerät mit Schwarzweiß-LCD-Bildschirm ermöglicht es, Daten von der PlayStation zu übertragen und diese in kleinen Mini-Spielchen zu nutzen. Wo haben wir das nur alles schon einmal gehört?

Zum 64DD möchte ich eines sagen: Ich werde mir diesen Kasten nicht in mein Zimmer stellen. **Nintendo möchte damit nur eines erreichen, und das ist Geld verdienen.** Ist ja schön und gut, wer will das nicht? Doch entspricht dieses auch den Vorstellungen der Kunden? Es ist sicher nicht für jeden leicht, noch einmal 200 DM oder mehr auf den Tisch zu blättern, und das nur, weil Nintendo bloß noch Spiele für dieses Gerät produziert, da es sich in Fernost gut verkauft. Auch die kommenden Spiele für das 64DD sprechen eine deutliche Sprache. Warum muß *Super Mario 64 II* auf diesem Ding



Fox McCloud unterwegs im Auftrag von Alexander Send (14)

erscheinen, welches in Deutschland sowieso erst irgendwann (1999?) zu haben sein wird? Die deutschen Videospieler werden wie immer benachteiligt und übergangen.

Punkt zwei: Wie wird es sich verkaufen? Man erinnere sich an den damaligen mäßigen Erfolg des NES in Amerika. Erst, als Nintendo den ganzen Zubehörquatsch weggelassen hatte, bekamen die Videospieler wieder Spaß an ihrem Hobby. Was ich damit sagen will, ist, daß ich mir das N64 als Videospielekonsole gekauft habe und nicht als eine Art Multimedia-Konsole mit Mikrofon, GB-Adapter, Disk Drive, Maus, digitaler Fotokamera, Videocartridge usw. Wieviel soll uns der ganze Spaß dann kosten (und die jeweilige Software ist noch nicht mal inbegriffen)?

Jens Mattern, Lautersheim

TOTAL! meint:

– *Super Mario 64 II* soll ohnehin nicht vor 1999 fertig werden.



Hallo, Serdar Gürel (17): Takara hat kein N64-Prügelspiel angekündigt, und Samurai Shodown ist ursprünglich von SNK

– Der Import-Report in TI 3/98 hat doch gezeigt, daß praktisch alle guten Spiele auch bei uns erscheinen. Und wenn in Deutschland genauso viele Videospiele gekauft würden wie in Japan, würde auch der ganze Schrott bei uns veröffentlicht werden. Die Aussage „deutsche Videospieler“ werden ständig benachteiligt, trifft generell überhaupt nicht zu.

– Am Anfang war das NES, der ganze „Zubehörquatsch“ erschien erst nach dem Mega-Erfolg der Konsole. Aber Du hast natürlich vollkommen recht: Was Nintendo in Japan so alles plant, ist zweifellos originell, aber kaum jemand hat das Geld dafür. Soll NCL doch experimentieren – was floppt, bleibt uns vorenthalten.

Prinzipiell finde ich die Idee, eine Konsole aufzurüsten, gut. **Die technischen Daten des DD sind jedoch alles andere als überzeugend.** Die Kapazität einer Diskette ist zwar deutlich größer als die einer Cartridge, aber im Vergleich zu einer CD immer noch sehr klein. Außerdem kann ich nicht verstehen, warum Nintendo in das DD keinen Zusatzchip einbaut. Meiner Meinung nach lohnt es sich nicht, Anfang 1999 für eine veraltete Konsole ein Zusatzlaufwerk zu kaufen, anstatt ein paar Monate zu warten und sich ein neues Gerät anzuschaffen.

Dirk Plendl, Dietzenbach

TOTAL! meint:

– Ein Zusatzchip würde zusätzliche Kosten verursachen. Beim 64DD ist es jedoch immens wichtig, daß es so billig wie möglich ist, damit es sich jeder N64-Besitzer relativ problemlos leisten kann. Zusatzchips sorgen für keine tiefgreifenden Verbesserungen der Hardware, wie Segas 32X-Debakel eindrucksvoll bewiesen hat.

– Die Technik ist nicht alles, die Möglichkeiten sind das Besondere. Abgesehen davon ist 1999 tatsächlich relativ spät für eine Zusatz-Hardware, und 64 Megabyte sind wirklich nicht die Welt. Momentan kursiert das

Gerücht, daß Rare zur E3 (Ende Mai) *Donkey Kong 64* als N64-Modul präsentieren wird. *DK 64* wurde jedoch seit langem als Start-Titel für das 64DD im Westen gehandelt – ein Indiz dafür, daß das 64DD nicht außerhalb Japans erscheinen wird?

Das 64DD sollte für maximal 199 DM mit Demo-Disk erscheinen. Als erstes stelle ich mir spielbare Sequenzen aus *Zelda 64DD*, *Mario II* und *Hybrid Heaven* vor.

PS: Wie wäre es mit allen vier *Zelda*-Teilen auf einer Disk?

Patrik Matuszewski, Berlin

TOTAL! meint:

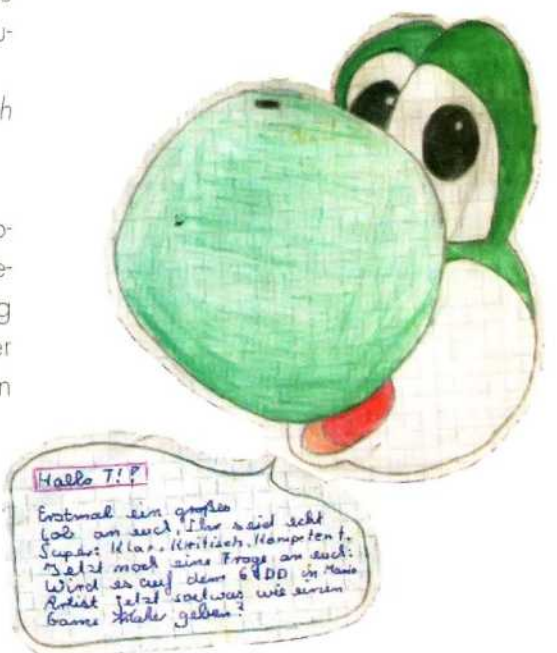
Die vier *Zeldas* hätten bequem auf einem N64-Modul Platz – und die beiden abstrusen *Zelda*-Ableger für das Satellaview-System (vgl. TI 5/97) hätten auch noch bequem Platz. Aber das wäre wohl zu schön, um wahr zu sein.

Ich finde das 64DD echt superklasse. Meine Vorfreude kennt keine Grenzen, **vor allem die vielseitigen Einsatzmöglichkeiten (*Mario Artist*, *Sim City 64*) fasczinieren mich.** Auch die vielen Extras (interne Uhr, wiederbeschreibbare Disketten, Modem?) sind nicht von schlechten Eltern. Außer dem Mangel, daß die vielen Verspätungen von Nintendo echt nerven, denke ich, die Argumente rechtfertigen einen Kauf 100 %ig.

Christian Schulze

TOTAL! meint:

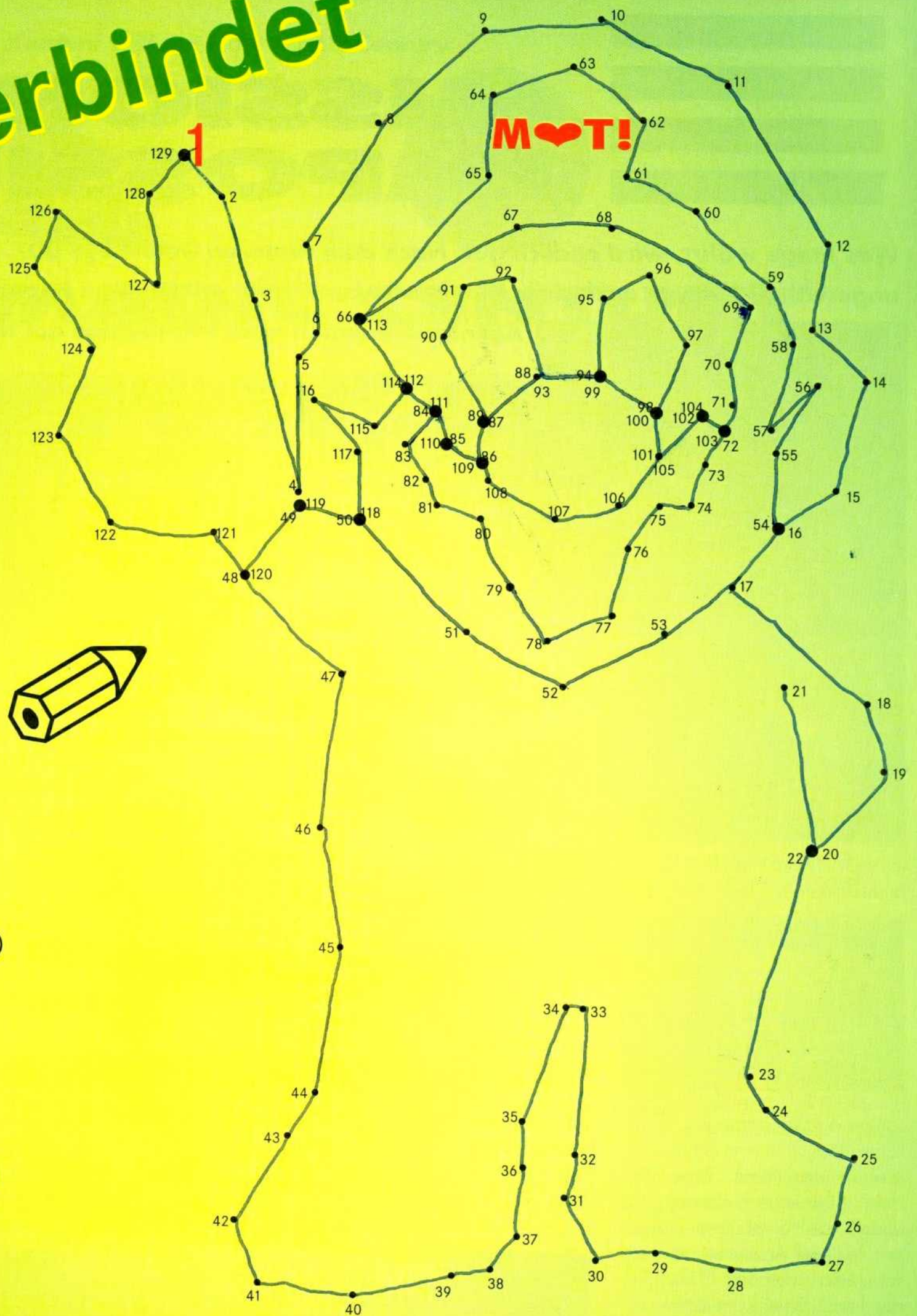
Und jetzt stellt Euch mal vor, das N64 wäre von Anfang an mit einem eingebauten DD ausgeliefert worden. Dann hätte die Konkurrenz wenig zu lachen gehabt. Ob eine Zusatz-Hardware die Chance bekommt, dieses Potential voll zu entfalten? Dieser Gedanke dürfte den Nintendo-Oberen in den Chefetagen einige schlaflose Nächte bereiten.



Hallo, Yoshi oder Christof Berger (14) aus Lüdenscheid! Game Maker ist wohl als fünftes Mario Artist-Programm geplant

TOTAL!

verbindet



Malen nach Zahlen:
(Große Punkte haben
zwei Nummern.)



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

4/98

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

BLZ _____

Kontonr. _____

Geldinstitut _____

Unterschrift _____

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

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

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

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

Bitte keine Überweisung!

Vorname, Name: _____

Straße, Hausnummer: _____

PLZ, Ort: _____

Datum, Unterschrift: _____

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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

Datum, Unterschrift: _____

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)



N64

1 Spieler

Infogrames

ab Juli

MISSION: IMPOSSIBLE

Was lange währt, wird endlich gut. Nach dem famosen GoldenEye 007, das ebenfalls ungewöhnlich lange nach dem Film herauskam, steht mit Mission: Impossible die nächste Agentensimulation nach Filmvorlage auf dem Release-Plan.



Mission: Impossible wurde fast zeitgleich mit GoldenEye 007 angekündigt. Daß es aber über ein Jahr nach dem absoluten Kassenschlager erscheint, liegt hauptsächlich daran, daß das gesamte Entwicklungsteam mitten in den Programmierungsarbeiten auseinander ging. Daraufhin nahm sich Infogrames des Titels an und warf das Gameplay vollkommen über den Haufen. Lediglich die Storyline wurde beibehalten.

Um Vergleichen mit GoldenEye 007 von vornherein aus dem Wege zu gehen, wird die Spielfigur grundsätzlich aus der Third-Person-Perspektive dargestellt. Zwar könnt Ihr auch in eine Art Ego-Perspektive umschalten, aber Euer Held ist immer noch zu sehen und besteht aus transparenten Polygonen. In dieser Ansicht erscheint ein Fadenkreuz auf dem Bildschirm, das das Zielen erleichtert. Im Gegensatz zu GoldenEye 007 soll allerdings vorwiegend nicht auf Menschen, sondern auf Objekte wie Suchlichter oder Überwachungskameras geschossen werden. Munition wird sehr spärlich verteilt sein, da Mission: Impossible mehr auf geschicktes Verstecken und Heranschleichen ausgelegt ist.

Als Geheimagent müßt Ihr natürlich auch Informationen herbeiholen. Dazu könnt Ihr Euch, wenn kein Gegner in der Nähe ist, mit Euren Kollegen unterhalten. Ab und zu

Das Fadenkreuz erscheint, wenn Ihr die Kamera heranzoomen laßt. Dann wird der Held transparent dargestellt, um den nötigen Überblick zu gewähren. Allerdings soll vorwiegend nicht auf menschliche Gegner, sondern mehr auf Überwachungsanlagen geschossen werden

verlangen diese auch etwas von dem Helden oder begleiten und helfen ihm. Ihr seid also nicht völlig auf Euch allein gestellt.

Mission: Impossible enthält zwei großangelegte Missionen, die jeweils in verschiedene Abschnitte mit unterschiedlichen Lokalitäten unterteilt sind. Vor jeder Mission

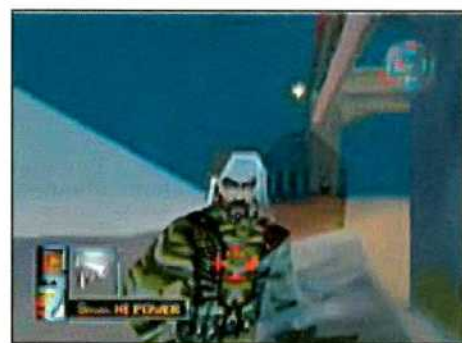
werden einige Aufgaben gestellt, die erfüllt werden sollen. Darüber hinaus werdet Ihr des öfteren von Euren Kollegen um einige Dinge gebeten, die vor dem Antritt der Mission nicht geplant waren. Ihr wißt also nie, wie lang ein Einsatz werden kann, was dem Spiel zusätzlich Spannung verleiht.

Wann Mission: Impossible erscheinen soll, ist leider immer noch nicht klar. Der aktuelle Termin liegt im Juli, wurde aber schon so oft verschoben, daß darauf kaum Wert gelegt werden kann. Vielleicht wird es ja bis Weihnachten doch noch etwas.

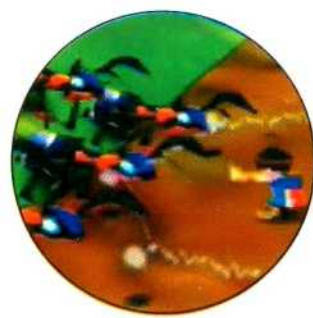
Tobias Partetzke



Mädels, aufgepaß! Der Tobi kann so etwas auch. Und er ist noch zu haben! Wenn Ihr noch einen Beschützer braucht, schickt Eure Bewerbung bitte an die bekannte Adresse



Rollenspieler aufgepaßt! Konami will mit Holy Magic Century die RPG-Tauglichkeit des N64 unter Beweis stellen.



N64

1 Spieler

Konami/Imagineer

ab September

HOLY MAGIC CENTURY



Eine Vielzahl von Charakteren erwartet den kleinen Spirit Tamer. Ihre Darstellung ist recht detailliert und macht neugierig auf die hilfreichen Informationen



Die effektvollen magischen Gefechte üben einen besonderen Reiz aus. Der Energiekreis gibt die Reichweite von Shanjanques elementaren Zaubern an



Nun hat es sich doch tatsächlich bewahrheitet, nach der zweiten Namensänderung wurde Quest 64 wieder zu Holy Magic Century (TOTAL! 10/97, 1/98). Einzig das abschließende „Eltale“

des Originaltitels, der inzwischen *Eltale – The Elemental Tales* lautet, wurde nicht übernommen. Im Gegensatz zu Zeldas gereiftem Link hat Shanjanque, der Held von *Holy Magic Century*, ein jugendliches Aussehen und den in Japan so beliebten Knuddel-Look aufzuweisen. Mit Beginn des Abenteuers ist seine Macht über die vier Elemente der Magie noch genreüblich schwach. Doch muß er im Laufe des Spiels seine Kräfte ausbauen, um in den Besitz des verschollenen

Buches der Spirit Tamer zu gelangen. Hunderte von Charakteren wird er auf seiner Quest treffen, einige halten wertvolle Informationen für unseren wißbegierigen Nachwuchsmagier bereit. Bei weniger erfreulichen Begegnungen müßt Ihr im rundenbasierten Gefecht Shanjanques Elementarmächte mit Hilfe der C-Buttons zum Einsatz bringen. Die optische Umsetzung dieser Kämpfe ist schön anzusehen – hilfreich auch die grafische Darstellung der Reichweite einzelner Zaubersprüche. Alternativ zum magischen Duell könnt Ihr den jungen Beschwörer in den waffenlosen Nahkampf führen, als Spirit Tamer vertraut Shanjanque aber lieber den Elementen.

Grafisch macht *Holy Magic Century* einen sehr gelungenen Eindruck, der sich durchaus mit der Darstellung eines *Super Mario 64* messen kann. Entfernte Objekte sind gut zu erkennen und werden mit dem Näherkommen immer schärfer gezeichnet. Die Geschwindigkeit der gezeigten Bilder verringert sich nur in besonders



Idyllische Orte nehmen die müden Helden mit offenen Armen in Empfang

rechenintensiven Situationen, wie beim Betreten einer Stadt oder eines Dorfes. Verzeihlich, wenn man die Anzahl der komplett modellierten Gebäude und der umstehenden Charaktere berücksichtigt. Rollenspieler, die sich mit der niedlichen Darstellung arrangieren können, werden viel Freude an der Erforschung der Insel Setland und ihrer drei Reiche haben. Wie sich *Holy Magic Century* im direkten Vergleich mit *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time* schlagen wird, gilt es abzuwarten. Nachdem die Genreanhänger so lange auf ihren Einsatz warten mußten, könnten aber beide Module ihren Weg in die Konsolen rätselhungriger Abenteurer finden.

Sebastian Krämer



N64

1-2 (simultan)

Nintendo

ca. 170 DM



1080° SNOW

Nintendos Zielgruppe ist ein Haufen vorpubertärer Anfänger? Nein, ganz und gar nicht. Ten Eighty steht für anspruchsvolles Gameplay, exzellente Grafik und durchdachtes Spieldesign – und wir sagen Euch, warum ...

Noch vor zehn Jahren hätte der durchschnittliche Wintersportler nur im Traum daran gedacht, sich auf ein aalglattes Brett zu stellen und damit einen schneebedeckten Hang hinunterzuknallen. Doch es war abzusehen, mit der Welle der ungewöhnlichen Freizeitbeschäftigungen der 'verrückten' Amerikaner (Skateboardfahren, Inline Skating etc.) kam auch das riskante Snowboarding nach Europa. Mittlerweile gibt es ca. acht Millionen Aktive, allein in Deutschland wanderten bis Ende 1997 nahezu 600.000 Boards über die Ladentische. Dem nicht genug, hängt ein unglaublich weitreichender Markt am Trendsport der 90er. Sportbekleidung (Hilfinger, Burton, Killer Loop), Sicherheitsutensilien, Uhren, Graffiti und nicht zuletzt die Musik der Szene (Hip Hop, Heavy Metal). Der 'Erfinder' des Snowboarding, Jake Burton, läßt auch die Bretter herstellen, die den Spaß bedeuten. Für 1080° kaufte sich Nintendo eigens eine schicke Lizenz für die Boards der Firma Lamar. Im Spiel (Japan-Version) findet sich eine Auswahl der 99er Kollektion, 'eingekleidet' wurden die Schneeakrobaten von Tommy Hilfinger (nicht nur Wintersportfreunde werden den Ausstatter vielleicht kennen). Eines ist für die Zukunft gewiß, es wird – unterschwellig oder direkt – Werbung in Videospielen geben, wie man sie schon seit langem in Kinofilmen und auf den Trikots der Fußballer findet.



Das Spiel zeigt sich auch in Sachen Bildschirmanzeigen sehr aufgeräumt und durchdacht. An der Damage-Leiste könnt Ihr den Zustand des Boards erkennen, der kleine gelbe Pfeil zeigt an, daß der Gegner ganz nah hinter Euch fährt, und zudem seht Ihr Eure Position auf der Streckenübersicht



Je nach Match-Race-Modus legen die Computer-Gegner eine eiskalte Härte an den Tag



BOARDING



spielmodi

Ihr könnt Euch auf sechs Strecken freuen, von denen die letzten drei im Match-Race-Modus über verschiedene Schwierigkeitsstufen freigespielt werden müssen. Mit einem von zunächst fünf coolen Boardern (Ridern) wetteifert Ihr gegen einen computergesteuerten Gegner (bestimmt die CPU selbst), der Euch zunehmend mehr abfordert.

Der Modus Time Attack erklärt sich von selbst: Ihr fahrt gegen die High-Score-Liste auf Zeit. Was bei Trick Attack abgeht, erklärt sich ausnahmsweise nicht von selbst. Nintendo-like ist die Sache komplexer und interessanter: Üblicherweise befahrt Ihr die unveränderten Strecken und macht gleichzeitig Sprünge, um Zeit- und Stunt-Punkte zu bekommen. Diesmal steht Ihr allerdings unter Zeitdruck und müßt zusätzlich zu den akrobatischen Einlagen mehrere Checkpoints

durchfahren bzw. erreichen. Der weitaus spaßigste und vielleicht am längsten vorhaltende Modus ist der Contest. Ihr fahrt insgesamt drei Slalomrennen (Zeitlimit inkl.) und macht zwischendurch einen Schanzensprung und absolviert die Halfpipe. Zusammen ergibt sich so Eure Punktzahl für den High-Score. Da die Tricks nicht ganz ohne sind (siehe Kasten auf Seite 27), kommt der Trainingsmodus wie gerufen. Wahlweise übt Ihr einzelne Sprünge oder testet die Halfpipe an, in der Ihr die möglichen Moves auf einer Trickliste sehen könnt und nacheinander ausführt.

Schließlich bleibt noch der gelungene Zweispieler-Modus, den es zwar nur in der horizontal getrennten Variante gibt, der aber technisch durch hervorragende Grafik glänzt. Zu zweit ist der Fahrspaß doppelt so hoch.



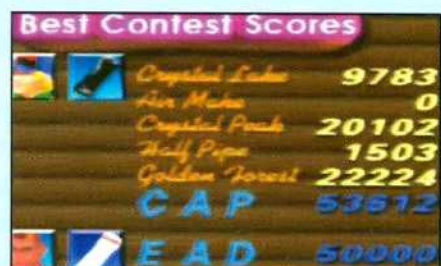
Match-Race-Modus (drei Stufen)



Time-Attack-Modus (ohne Gegner)



Trick-Attack-Modus (inkl. Checkpoints)



Contest-Modus (Slalom, Sprung, Halfpipe)



Trainingsmodus (Halfpipe oder Sprünge)



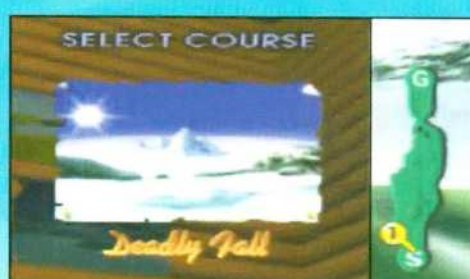
Zweispieler-Modus (nur gegeneinander)

fahrer und boards

Es ist sehr ungewöhnlich, daß sich sowohl alle Fahrer als auch die acht Boards in puncto Geschwindigkeit voneinander abheben, letztendlich aber nur die Schnelligkeit der Sportler entscheidend ist. Egal, ob Ihr zum Beispiel mit Rob ein vermeintlich schnelles oder ein scheinbar langsames Brett wählt, Ihr verändert die Höchstgeschwindigkeit dadurch nicht. Ein Editor zum Erstellen eigener Boards wäre sicherlich eine schöne Sache gewesen, unter diesen Umständen aber nahezu sinnlos. Die gesamte Board-Palette entspricht der 99er Edition der Firma Lamar. Nebenbei wird auch Werbung für Sportbekleidung (Tommy Hilfinger) gemacht, was anhand der Fahrer zu sehen ist.



strecken, schanze und halfpipe



Alle sechs Pisten bieten sehr abwechslungsreiche Passagen und Elemente sowie zahlreiche Abzweigungen. Beim Deadly-Hall-Kurs sind derart viele verschiedene Wege zum Ziel möglich, daß man im Grunde nicht mehr von Abzweigungen sprechen kann. Mit dem Board gelangt Ihr beinahe überallhin. Eine Schlucht bedeutet nicht unbedingt, daß Ihr sie nicht 'heruntersegeln' könnt, um unten im Tiefschnee weiterzufahren. Aus dem Eiskanal (auf der sechsten Strecke) könnt Ihr auch he-

rausgeschleudert werden. Wer den gläsernen Gegner der Deadly Hall besiegt, kann sich auf eine Überraschung gefaßt machen. Unterschiedliche Wetterbedingungen und Tageszeiten, Tunnel, Bäume und Waldstücke, Autos, Schilder, Häuser, Iglus, Straßenabschnitte, Rampen, Eiskanäle, Brücken, Zäune, begleitende Hubschrauber, befahrbare Schluchten und vieles mehr runden die optische Referenzklasse von 1080° ab.

Mother of all ...

1080° Snowboarding wurde von der internen Entwicklungsabteilung Nintendos unter der Leitung von

nähe. Was 1080° grafisch zu bieten hat, weist die unmittelbare Konkurrenz (Nagano Winter Olympics '98, Snowboard Kids) deutlich in

ten an die Hand zu geben. Schließlich unterteilt sich die Sportart selbst bereits in einige Stilrichtungen und Arten. Halfpipe, Speed-Rennen und Tricksprünge sowie Slalomfahren gehören ebenso zum Repertoire wie unwirsches Querfeldeinfahren. 1080° sorgt in diesem Punkt für Freude, Euch wird ein sattes Paket an Spielmodi mitgeliefert, an dem sich zukünftige Games messen lassen müssen.

Grafikorgie par excellence

Kein Spiel lebt von der Grafik oder vielen Modi allein. Den eigentlichen Spielspaß bezieht der rasende Rennspielfreund aus der Steuerung und den Aufgaben, die sich stellen. Was die Bilder der vergangenen Monate (TOTAL! berichtete) versprochen, war sehr viel. Doch was ein Standbild, das auf vielerlei Arten falsche Eindrücke hinterlassen kann, verheißt, wird in den seltensten Fällen erfüllt, geschweige denn übertroffen. 1080° Snowboarding schafft dies. Wenn sich selbst so verwöhnte Augen wie die der TOTAL!-Redaktion weiten und



butterweiche Animationen, herrliche Landschaften und brillant designte Licht- und Schatteneffekte verzaubern selbst Skeptiker. Als Spieler verschmelzt Ihr mit der Figur in Sekunden und vergeßt Zeit und Raum, wenn die extrem beweglichen Freaks über die Strecken gleiten – und dabei mangelt es nicht einmal an hoher Geschwindigkeit.



Giles Goddard (kreierte den verzerrbaren Mario-Kopf in Super Mario 64) auf die Beine gestellt. Im Team waren unter anderem ein Wave Race-Designer und ein ehemaliger Argonaut-Mitarbeiter (Star-

ihre Schranken. Auch die gestandenen 32-Bit-Vertreter (Cool Boarders 2, Snow Racer, Winter Heat, Steep Slope Sliders) läßt Nintendos (Zitat:) „mother of all snowboarding games“ eiskalt am Start stehen – und das ist bekanntlich nicht zwingend so.

Was das Herz begehrt

Wünschenswert und in vielen Fällen immer noch nicht in den Köpfen der Spieledesigner verwurzelt, sind Spielmodi, die über einen Arcade- und einen Championship-Modus hinausgehen. Besonders das Thema Snowboarding lädt geradezu dazu ein, dem Käufer eine umfangreiche Palette verschiedenster Aufgaben und Mehrspieler-Varian-

WAS 1080° ZU BIETEN HAT, WEIST DIE KONKURRENZ DEUTLICH IN IHRE SCHRANKEN

der Drang, das Pad endlich auch einmal in der Hand halten zu dürfen, niemanden mehr stillsitzen läßt, dann flimmert unter Garantie ein Referenztitel über den Schirm. Unfaßbar flüssiges Zooming der Fahrer,

Mit der beinahe perfekten Steuerbarkeit schlägt 1080° genübergreifend eine nicht zu übersehende Kerbe in den Aufgabenplan der Konkurrenz. So muß sich ein Spiel steuern lassen, so wollen wir alle von lebensnahen und flüssigen Animationen begeistert werden, so schnell muß Snowboarding sein – auch im Zweispieler-Modus. Bravo, Nintendo, das wachsamen Auge des Herrn Miyamoto hat wieder ganze Arbeit geleistet!



Wing, Stunt Race FX). Die Game-Engine stammt aus der Jetski-Referenz Wave Race 64. Dies zeigt sich nicht nur in der außergewöhnlich weichen und gleichzeitig sehr exakten Steuerung, sondern vor allem optisch in Sachen Realitäts-



Was in der Messe-Version noch die starken Lens-Flare-Effekte bewirkten, schafft ...



... nun das Schneetreiben oder der aufgewirbelte Schnee: schlechte Sicht, meine Herren!

Was geht ab?

Schon die verständlichen Menüs und die große Anwenderfreundlichkeit, die Nintendo-Produkte ausmach(t)en, sprechen für 1080°. Spielerisch hat man sich so manches einfallen lassen. Die Fahrer

IHR VERSCHMELZT MIT DER FIGUR IN SEKUNDEN UND VERGESST ZEIT UND RAUM

können sich anrempeln, wodurch eine Damage-Anzeige steigt, bis Ihr mit zerschundenem Board und körperlich erschöpft im Schnee liegenbleibt. Wer also wie James Bond querfeldein fährt und sich benimmt wie Mickey Rourke, der wird das Ziel nicht sehen. Doch auch wer pfeilschnell und sehr geschickt über die hügeligen Pisten mit ihren zahlreichen Abzweigungen und auflockernden Elementen rast, wird den Gegner im Nacken spüren wie eine eiskalte Hand. Ein bahnbrechender Unterschied zu herkömmli-

chen Snowboard Games zeigt sich in der Animationsvielfalt der Figuren. Vom einfachen Abstützen im Schnee über spezielle Bewegungen beim Landen (um das Gleichgewicht zu behalten) bis hin zu kurzen Phasen, in denen sich Euer Spieler an eine Mauer krallt und sie ein Stück weit entlangrutscht, reicht die Palette. Die butterweichen Abläufe faszinieren dauerhaft. Selbst bei den Stunts (siehe Kasten) weichen die Boarder nicht von ihrer physikalischen Korrektheit ab. Einzig der Schatten wirkt etwas kantig

NEGATN!

Nichts für blutige Anfänger, keine Controller-Pak-Unterstützung

und zuckt während der Rennen – doch das fällt im Spiel nicht auf. Nintendo hat mit diesem hochklassigen Modul voll ins Schwarze getroffen – wenn es auch völlig unver-

it's not a trick – and not from Sony

Auf der Halfpipe beweisen Fingerakrobaten und Feinmotoriker, daß sie mit der komplexen Ausführung der Stunts keine Probleme haben. Wem die etlichen 'Handgriffe' (je nach Wertigkeit des Sprungs) nicht so leicht in Fleisch und Blut übergehen, der könnte an dieser Stelle auf Dauer sogar Frust bekommen. Der Aufbau der Trick-Moves ist zwar logisch, doch ist die Kombination der Tastenfolgen – insbesondere bei punktreichen Sprüngen – recht kompliziert.



Der Titel des Spiels stammt von einem 1080-Grad-Drehsprung (Spin genannt)



Anhand der Trick List könnt Ihr sehen, welche Sprünge Euch bislang gelungen sind

warum 1080° nicht das beste action-sportspiel aller zeiten ist

1080° Snowboarding ist eine Offenbarung für jeden Snowboarder und/oder Rennspiel-Freund, aber es gibt ein paar negative Punkte:

Warum haben die Boards keinen Einfluß auf die Endgeschwindigkeit der Fahrer? Und warum sind die Werte im Vergleich so unausgewogen? Warum gibt es keine verschiedenen Boardklassen wie Alpine oder Freestyle, sondern nur Allround-Bretter?

Warum unterstützt 1080° nicht das Controller Pak? So kann man insgesamt nur einen Ghost abspeichern. Und warum funktioniert 1080° nicht wenigstens mit dem Game Buster? Man hätte den Modulspeicher umkopieren können.

Warum kann man die Musik nicht frei wählen? Gewisse Funktionen sollten heutzutage zum Standardrepertoire gehören ...

Warum kann man für die ausgewählte Strecke nicht selber das Wetter und die Tageszeit bestimmen?

Warum ploppen die gegnerischen Fahrer direkt vor der Kamera weg? Kann das N64 keine Transparenzen mehr darstellen?

Warum darf man zu zweit nicht auswählen, ob man den Screen horizontal oder vertikal splitten möchte?

Warum, schließlich, kann man die Steuerung nicht einstellen? Manche Leute kommen mit der Digitalsteuerung viel besser zurecht (Tricks) oder hätten den Analogstick lieber in der rechten Hand.

Dies sind allesamt keine großen Kritikpunkte, aber sowohl im einzelnen als auch in der Summe ärgerlich. Mit etwas mehr Liebe zum Detail hätte 1080° der Oberhammer aller Action-Sportspiele werden können – doch so ist es 'einfach nur' ein verdammt gutes Snowboard-Game der Sonderklasse mit kleinen Schwächen und teilweise nicht nachvollziehbaren Lücken in der Ausstattung.



ständig ist, daß die PAL-Version tatsächlich erst im Winter dieses Jahres auf den Markt kommen soll. Für Freunde des knackigen Sports verspricht das Import-Modul phantastische Unterhaltung in brillanter Qualität und guter Ausstattung. Zugreifen ist also angesagt!

Thomas Hellwig



Todesmutig springt Kensuke in die Schlucht, stürzt, fängt sich und fährt im Tal weiter

Gameplay 1-

Wenn Ihr mit dem Fahrer verschmelzt und rasend ins Tal saust, erlebt Ihr Spielspaß höchster Güte.

Dauerspaß 2+

Der Match-Race-Modus reicht nur für wenige Tage, doch alle anderen Modi haben weit mehr Potential.

Grafik 1

Nicht nur die gestalterische Seite überzeugt vollends, sondern auch technisch zeigt 1080° Erstklassiges.

Sound 2+

Die Mischung aus Metal-Klängen und Hip-Hop gefällt. Soundeffekte und Sprachsamples sind gelungen.

TOTALI-CHECK

Genre Action/Sport
Level 6 + 4 Strecken
Schwierigkeit mittel bis hoch
Continues Batterie
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich als Japan-Import

FAZIT
1-

Wintersport wird seit Urzeiten auf Spiel- und Heimcomputern (C64, Atari VCS 2600, ZX Spectrum etc.) digital eingefangen. In den Kinderjahren der Konsolenwelt gab es bereits ein paar – aufgrund ihrer mäßigen Qualität – wenig beachtete Titel. Im Gegensatz zu den überaus zahlreich vertretenen und sehr vielfältigen Serientiteln aus den Bereichen Baseball, Basketball, Football, Fußball und auch den reinen Sommersportarten wurden Winter-Games stets stiefmütterlich behandelt. Vielleicht erinnert sich noch jemand an *Olympic Gold*, *Winter Gold*, *Winter Olympics* oder *Val d'Isère Championship*. Herausragende Ereignisse gab es im Grunde nicht, kein eisiges Vergnügen konnte so richtig überzeugen.

Nun, da sich die Zeiten grundlegend geändert haben, Module enorme Speicherkapazitäten bieten und die technische Seite einen gehörigen Satz nach vor-

ÜBERS BRETT

ne gemacht hat, traut man sich auch wieder an die schwierigen Themen heran – mit Erfolg. Neben Motorradspielen, die ebenfalls nie so richtig gut gelangen, gibt es jetzt endlich eine wachsende Palette an Wintersportsimulationen für alle gängigen Systeme. Und Snowboarding boomt derzeit. Viele Hersteller springen auf den fahrenden Zug auf – schließlich will man mit einem Titel vertreten sein, wenn das Snowboard-Fieber richtig um sich greift. Sei es nun Hochsommer oder nicht: Ein wirklich gutes Spiel fasziniert zu jeder Jahreszeit. Wir möchten Euch in diesem Monat anlässlich des brillanten *1080° Snowboarding*, der bereits erhältlichen sowie der kommenden Spiele ein paar Vertreter quer durch die Konsolenwelt vorstellen.

TWISTED EDGE SNOWBOARDING

System: N64
Hersteller: Boss Game Studios
Erhältlich: 3. Quartal '98

Mit TE Snowboarding versucht es BGS auf der Arcade-Schiene. Boss Games' Technical Director Rob Povey (*Top Gear Rally*) setzt dabei auf umfangreiche Stuntmöglichkeiten und ein Streckendesign mit Elementen wie Brücken und fallenden Bäumen. Auch wenn die ersten Bilder noch recht steif wirken, TES soll 1080° im Bereich Gameplay (Spielmodi, Speed, Action) am ehesten das Wasser reichen können.



SNOW RACER '98

System: PlayStation/PC
Hersteller: Infogrames
Erhältlich: im Handel

Snow Racer verbindet Ski- und Snowboardfahren in mehreren Disziplinen miteinander. Satte 13 Fahrer, dazu 24 Boards und Skier stehen zur Wahl. Technisch gut und in Sachen Streckendesign sehr abwechslungsreich bietet die PSX-CD mit ihren etlichen Spielmodi und der leichten Steuerung eine Menge Spaß.



CHILL

System: PlayStation
Hersteller: Eidos Interactive
Erhältlich: im Handel

Die Mannen von Silicon Dreams, die z. B. *Fever Pitch Soccer* programmierten, verzichteten bei diesem flippigen Titel auf die üblichen Spielmodi. Statt dessen fährt Ihr auf drei extrem langen Pisten auf Zeit und Punkte. Integriert sind Slalomabschnitte und Abfahrten sowie eine Halfpipe. *Chill* ist u. a. aufgrund der mäßigen Steuerung eher im Mittelfeld anzusiedeln.



SNOWBOARD KIDS

System: N64
Hersteller: Nintendo/Atlus
Erhältlich: im Handel

Der Titel verrät es schon: Das Modul ist für eine jüngere Zielgruppe gedacht und sehr 'japanisch'. Gefahren wird mit den niedlichen Charakteren auf sechs Gras-, Sand-, Eis- und Wasser-Strecken. Die Tricks sind unkompliziert, und insgesamt macht *Snowboard Kids* auch durch Extras wie Bomben und Eisraketen einen derart verspielten Eindruck, daß man es beinahe als Rennspiel bezeichnen kann.



NAGANO WINTER OLYMPICS '98

System: N64/PlayStation
Hersteller: Konami
Erhältlich: im Handel

Zur diesjährigen Olympiade versorgte Sportspezialist Konami (*ISS 64*, *Track & Field*) Goldmedaillenverrückte mit einem zwölf Disziplinen großen Modul. Optisch ist das Multi-game gelungen, doch spiele-

risch dümpelt es in der Mittelklasse. Ohne Zweispieler-Simultanmodus und motivierende Animationen kann auch dieses Olympia-Spiel nicht die Durchschnittlichkeit vergangener Tage abschütteln.





SNOW SPEEDER

System: N64
Hersteller: Imagineer/Genki
Erhältlich: Mitte '98

Die Grafik-Engine von *Multi-Racing Championship* soll in *Snow Speeder* für reibungslosen Ablauf sorgen. Doch das schon auf der Nintendo Space World '97 sich selbst deklassierende Spiel konnte durch Ploppen und Blitzer nur müdes Lächeln hervorrufen. Außerdem handelt es sich auch hierbei eher um einen Rennspieltitel denn um echtes Snowboarding.



WINTER HEAT

System: Saturn/Arcade
Hersteller: Sega/AM3
Erhältlich: im Handel

Tatsächlich hat Sega/AM3 die Umsetzung des Arcade-Vorbilds in überzeugender Qualität auf den Saturn gezaubert und ein Wintersportspektakel geschaffen, das sich sehen und spielen lassen kann. Für Freunde der olympischen Mischung diverser Eissportarten ist *Winter Heat* sicherlich ein empfehlenswerter CD-Titel in diesem Bereich.



ZAP! SNOWBOARDING TRIX '98

System: PlayStation
Hersteller: TV Tokyo
Erhältlich: Japan-Import

Der Japan-Import kann kaum im Konkurrenzstreit mithalten, wenn es um hohe Geschwindigkeit, gute Steuerbarkeit und anwenderfreundliche Menüs geht. Selbst grafisch hinkt das Game der Masse hinterher. Steif und eingefroren bleibt es im Tiefschnee stecken. Über einen Europa-Release ist noch nichts bekannt. PSX-Spieler werden eine PAL-Version kaum vermissen.



STEEP SLOPE SLIDERS

System: Saturn
Hersteller: Sega/Cave
Erhältlich: im Handel

Caves Saturn-Gegenpart zu *Cool Boarders 2* wartet zwar mit weniger Stuntmöglichkeiten und Spielmodi auf, kann aber fahrerisch einiges wettmachen. Optisch fühlen sich Besitzer des 32-Bitters in winterliche Gefilde versetzt – die technische Seite weiß zu gefallen.



COOL BOARDERS 2

System: PlayStation
Hersteller: Sony/UEP Systems
Erhältlich: im Handel

Die grafischen Patzer des Vorgängers weist auch der zweite Teil auf. Mehr Strecken, Boards und Spielmodi machen das Sequel spielerisch aber höchst interessant – die Referenz für PSX-Besitzer. Im Gegensatz zur NTSC-Version kann die PAL-CD leider nicht mit der brillanten Techno- und Jungle-Musik aufwarten, die Kennern der Materie besonders gefallen dürfte.



WINTERSPORT IN DER SPIELHALLE

System: Arcade

Viele Snowboard- und Wintersportspiele haben ihren Ursprung in der Welt der Spielautomaten. In den Arcades boomt dieses spezielle Genre derzeit heftig. Neben *Winter Heat* (Sega, s. o.) und dem aktuellen *Ski Champ* (Sega) laden unter anderem *Alpine Surfer*, *Alpine Racer* (1 + 2) und *Alpine Skier* (alle Namco) zum frostigen Vergnügen. Letztere Automaten bieten sogar eine Extravorrichtung zur Simulation der Skier. Der Spieler stellt sich in die Apparatur und steuert den Fahrer quasi wie in natura durch sein Gleichgewicht. Generverwandt bietet sich auch *Top Skating* an, das allerdings mehr auf Tricksprünge ausgelegt ist.



N64

1-2 (simultan)

Konami/ASCII

ca. DM 150

Aero Gauge

Man nehme eine Prise wipEout, einen Löffel F-Zero, 100 Gramm Hi-Octane, schüttele das Ganze kräftig, fische die Waffen heraus und erhalte Aero Gauge. Wohl bekomm's!

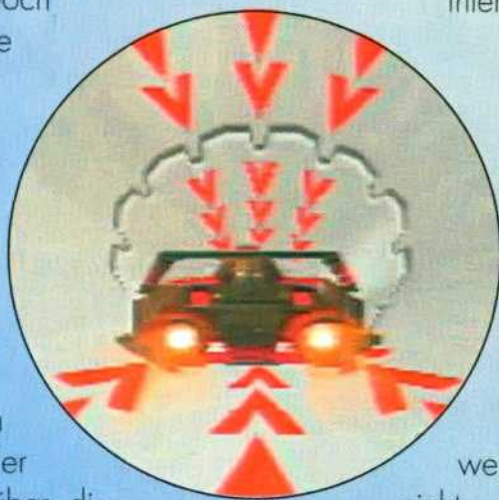


Dieses Schauspiel wird Euch, wenn Ihr Aero Gauge zum ersten Mal spielt, bei so gut wie jedem Start geboten. Sämtliche Konkurrenten düsen sofort an Euch vorbei. Zum Glück könnt Ihr einen Blitzstart hinlegen, der relativ einfach auszuführen ist und fast immer funktionieren sollte



Im Zweispieler-Splitscreen-Modus könnt Ihr nur einen menschlichen Mitspieler jagen

Auf der Nintendo Space World machte Aero Gauge durch die flotte und klare Grafik einen guten Eindruck. Doch leider ist der erste Eindruck meist der beste, denn die fertige Version sieht eher nach einem F-Zero-Ersatz aus. Ersatz deswegen, weil Ihr mit futuristischen Renngleitern in atemberaubender Geschwindigkeit über diverse Pisten nagelt und Beschleunigerpfeile und Turbos zwecks Km/h-Erhöhung benutzen könnt – eben wie bei besagtem Titel. Wo aber liegen die Unterschiede? Der markanteste ist wohl, daß Ihr



nicht nur am Boden fährt, sondern auch begrenzt in die Lüfte aufsteigen dürft, was das Ganze zunächst interessant erscheinen läßt. Immerhin wurde somit dem Rennspielgenre eine weitere Dimension hinzugefügt. Leider ist diese Idee nicht ausreichend genutzt worden, da Ihr, wenn Ihr die Strecke nicht kennt, ständig gegen irgendwelche Wände donnert, weil der schmale Gang, der den weiteren Verlauf des Kurses bildet, meist nicht früh genug erkannt werden kann. Dies liegt auch an der oftmals zu spät aufgebauten Grafik. Die zweite Neue-

POSTN!

Flotte und farbenfrohe Grafik, präzise Steuerung

rung innerhalb dieses Genres ist beim Streckendesign zu finden. Laut Anleitung enthalten die vier Kurse eine, extra für das Rennen entwickelte, „neuartige Konstruktion mit der Bezeichnung ‚Röhre‘“. Aha.

Mögen diese Gebilde dem einen oder anderen vielleicht doch bekannt vorkommen, so sind sie immerhin im Rennspielsektor völlig neu – und sogar nützlich. Die „Röhren“ bestehen meist aus Beschleunigerpfeilen und verhelfen den Flugkörpern kurzzeitig zu enormen Geschwindigkeiten. Allerdings ist die neuartige Konstruktion noch nicht ganz ausgereift, denn Ihr werdet während des Durchflugs wie in einer Waschmaschine umherge-



Neben dem Championship-Modus könnt Ihr auch im One-match-Modus gegen einen Kontrahenten auf einer Strecke Eurer Wahl Euer Glück versuchen, im Time-Trial-Modus auf Bestzeiten hoffen oder im technisch gut gelungenen Versus-Modus Euren besten Kumpel verheizen – aber nur ihn, denn Computer-Gegner fallen dort, wie so oft, weg.



Rekorde und erspielte Leistungen können auf dem Controller Pak verewigt werden



Auf diesem anschaulichen Bild könnt Ihr die absolut neuartige, speziell für das Rennen entwickelte, total innovative, noch nie vorher dagewesene, unglaublich exklusive, nirgendwo anders jemals zuvor gesehene und optisch ansprechende Konstruktion mit der Bezeichnung „Röhre“ sehen

schleudert und könnt Euer Vehikel kaum steuern. Oftmals knallt Ihr deswegen von der einen Seite auf die andere, was Zeit und Energie kostet. Letztere könnt Ihr wieder auffüllen, indem Ihr kurz vor der Start-Ziel-Linie ein Energiefeld durchfliegt, welches nicht auf Anhieb als solches zu erkennen ist.

NEGATIV!

Zu hoher Schwierigkeitsgrad, zuwenig Spiel fürs Geld

Ihr merkt vielleicht schon, daß die Strecken ziemlich wirr zusammengebastelt wurden. Wenn Ihr Aero Gauge zum ersten Mal spielt, werdet Ihr Probleme haben, dem richti-

gen Weg zu folgen, denn Ihr wißt nie, was für eine seltsame Kombination aus Pfeilern, Wänden und Tunneln Euch hinter der nächsten Kurve erwartet.

Habt Ihr Euch an das Streckendesign gewöhnt, taucht ein weiteres Problem auf: Wie zum Geier soll man gewinnen? Daß sämtliche Gegner am Start sofort an Euch vorbeiziehen, egal, welche Position Ihr Euch in der Qualifikationsrunde erkämpft habt, kann noch mit einem Blitzstart verhindert werden. Dieser ist denkbar einfach auszuführen. Ihr müßt le-

diglich A und B gedrückt halten, bis auf dem Bildschirm „Go“ erscheint, und schon düst Ihr davon. Wesent-

lich schwieriger ist es dagegen, so zu spielen, wie es vom Hersteller gedacht wurde. Denn selbst, wenn Ihr mit dem schnellsten Renngleiter immer mit Spitzengeschwindigkeit fliegt und nirgendwo aneckt, werdet Ihr nicht einmal auf der leichtesten Schwierigkeitsstufe den Erstplatzierten auch nur zu Gesicht bekommen. Um nun zu gewinnen, müßt Ihr an allen erdenklichen und unerdenklichen Stellen die Turbo-Funktion einsetzen, die ungewöhnlich funktioniert: Drückt Ihr in einer Kurve den Z-Button, stellt sich das Fluggefährt quer. Laßt Ihr nun alle Knöpfe los und betätigt gleich darauf A, erhält der Flieger einen Speed-Boost. So weit, so gut. Dumm daran ist nur, daß, wenn Ihr dies nicht schafft, Eure Geschwindigkeit sofort auf Null sinkt und Ihr von allen Gegnern überholt werdet. Sie dann noch einzuholen, ist fast unmöglich, zumal der Turbo ein extrem gutes Timing voraussetzt und nicht unbegrenzt einsetzbar ist. Aero Gauge hat aber auch durchaus gute Seiten. Positiv fällt zum Beispiel die Steuerung auf. Alle Gleiter lassen sich, solange man sich nicht in einer Röhre befindet, immer sehr genau beherrschen, auch bei hohen Geschwindigkeiten. Letztere

sind der zweite Pluspunkt. Auf der härtesten der drei Schwierigkeitsstufen wird das Spiel wirklich äußerst schnell, ohne in eine extreme-Gartige Ruckelorgie zu verfallen oder unkontrollierbar zu werden.

Abschließend bleibt zusammenzufassen, daß Aero Gauge durch originellere, längere und ein paar Strecken mehr, aber vor allem durch ein ausgeglicheneres Gameplay auf jeden Fall eine bessere Note verdient hätte. So wie es ist, ist es jedoch zu frustrierend und nur sehr geduldigen Spielern, die sich gerne in ihren Neuerwerb verbeißen, zu empfehlen.

Tobias Partetzke



Die Triebwerkstrahlen der Gleitgefährte ändern ihre Farbe von rot nach blau, sobald Ihr Euch in die Lüfte schwingt und nicht mehr am Boden fliegt. Außerdem werden die Vehikel schneller

Gameplay 3-

Die gute Steuerung kann leider nicht retten, was der viel zu hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad verdirbt.

Dauerspaß 3

Geübte Spieler könnten längerfristig auf Rekordjagd gehen, Anfänger werden schnell frustriert aufgeben.

Grafik 3

Die Grafik ist rasant und klar, dafür muß man aber späten Grafikaufbau und Nebel in Kauf nehmen.

Sound 4

Weiß die Titelmusik noch zu gefallen, läßt die Qualität der Stücke während des Spiels immer weiter nach.

TOTAL-CHECK

Genre Rennspiel
Level 4 Strecken
Schwierigkeit 3 Stufen/hoch
Continues
Speicherkapazität 64 MB
Erhältlich Ende April

FAZIT
3-

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON



Konami hat sich ein Herz gefaßt und veröffentlicht Goemons N64-Debüt auch im Westen. Euch erwartet ein Abenteuer, wie Ihr es noch nie gesehen habt. Taucht ein in die Welt japanischer Mythen bevölkert von Drachen, riesigen Kampfrobootern und den skurrilsten Geschöpfen, die Ihr Euch vorstellen könnt!



Wer steht schon gerne bis zu den Knien in heißer Gemüsesuppe? Den heldenhaften Goemon beeindruckt dies jedenfalls nicht. Er muß auf seiner phantastischen Reise durch das alte Japan noch viel gefährlichere Hindernisse meistern

Sicher kennen nicht wenige von Euch Goemon alias Kid Ying noch aus seinem einzigen SNES-Spiel, das auch hierzulande auf den Markt kam: *The Legend of the Mystical Ninja*. Ein unkonventionelles Action-Adventure, das durch interessante Spielelemente, aber auch einen höchst befremdlichen Humor auffiel. Anscheinend zu exotisch für das Abendland, wurden



die drei Fortsetzungen lediglich in Japan veröffentlicht. Erst auf dem N64 erleben der Ninja und seine furchtlosen Freunde ein Comeback in der westlichen Hemisphäre.

Ihr schlüpft in die Rolle von Goemon, der sich nun auf den Spuren von Mario völlig frei in einer dreidimensionalen Welt bewegen kann. Doch Euch erwartet kein anspruchsvoll designtes Jump&Run, sondern ein Action-Adventure, in dem sich die Aufgaben gleichermaßen durch Hirn wie Geschick lösen lassen.

Das Abenteuer beginnt in der japanischen Ortschaft Oedo, wo Ihr den Angriff eines Ufos auf die herrschaftliche Burg mitverfolgt.

Das bössartige Musikkorps, die Peach Mountain Shoguns, sind gekommen, um den Lageplan der großen Bühne zu entwenden. Eine Story, die sich auf den ersten Blick als kompletter Nonsens darstellt und im weiteren



Ebisumaru ist zwar ein wenig plump, aber seine Spezialkräfte helfen Euch häufig weiter

Goemon

Goemon ist der Anführer des Heldenquartetts und körperlich sehr fit. Seine Standardwaffen sind eine Pfeife, mit der er wild um sich schlägt und die aufgesammelten Goldmünzen, die er als Wurfgeschosse mißbraucht. Im späteren Verlauf des Spiels findet er noch eine Kettenpfeife, mit der sich die Gegner aus der Distanz attackieren lassen, und die außerdem ähnlich wie ein Enterhaken dazu benutzt werden kann, größere Abgründe zu überqueren. Goemons magische Kraft verleiht ihm zudem für begrenzte Zeit enorme Muskeln, dank derer er Hindernisse aus dem Weg räumen kann.





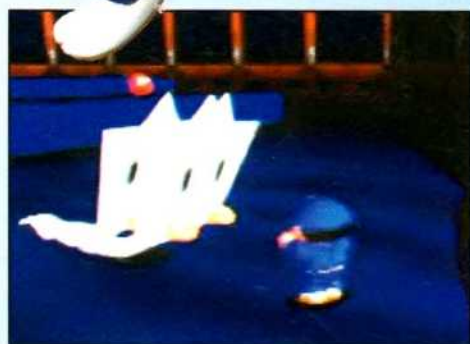
Man spricht Englisch

Angesichts der langen Wartezeit seit dem Nippon-Release (siehe TOTAL! 10/97) konnte man eigentlich auf eine deutsche Übersetzung des Spiels hoffen, aber dazu hat es nicht gelangt. Sämtliche On-Screen-Texte sind in Englisch und die Sprachausgabe sowie der Gesang weiterhin in Japanisch (mit Untertiteln). Dies sollte Euch jedoch nicht davon abhalten, eines der originellsten Videospiele der letzten Jahre zu genießen. Bei Problemen könnt Ihr Euch der Komplettlösung auf den Tips&Tricks-Seiten bedienen.

Verlauf des Spiels immer groteskere Formen annimmt. Fast alle Gespräche mit Dorfbewohnern und auf Bergen lebenden Weisen und Hexen sind mit derben Kalauern durchsetzt und nicht selten völlig unsinnig. An einigen Stellen wird dies sogar mit eingespieltem Gelächter aus



Die 3D-Grafik-Engine ist technisch gelungen und bietet eine recht große Blicktiefe



Mit seiner Kamera kann Ebisumaru Geister sichtbar und somit angreifbar machen



Insgesamt dürft Ihr dreimal in das Cockpit des Kampfroboters Impact steigen. Diese Fights setzen sich aus einer Third-Person- (links) und einer In-Board-Sequenz (rechts) zusammen



Sasuke

Iga Wiseman schuf diesen mechanischen Ninja, der mit Kunais (Wurfmesser) und Bomben bewaffnet ist. Mit Hilfe der verstärkten Kunais kann Sasuke heiße Plattformen und auch seine Feinde einfrieren. Seine magische Fähigkeit ermöglicht es ihm, kurzzeitig zu fliegen und so schwierig erreichbare Gebiete zu betreten.



dem Off untermalt. Trotzdem solltet Ihr dem Small Talk mit den Eingeborenen nicht aus dem Weg gehen, denn ab und an haben sie auch ein paar nützliche Tips auf Lager. Unterstützung erhaltet Ihr aber auch von Euren Gefährten, in die Ihr Euch auf Knopfdruck verwandeln könnt. Ebisumaru steht Euch von Anfang an zur Seite, die geheimnisvolle Yae und den mechanischen Sasuke müßt Ihr dagegen erst finden. Alle Charaktere haben übrigens ihre besonderen Fähigkeiten, wie Ihr den Infokästen entnehmen könnt. Auf diese seid Ihr auch dringend angewiesen, denn in jeder Stadt, die Ihr auf Eurer Reise durch Japan erreicht, warten neue Probleme auf Euch. Auf jeden Fall lohnt es sich, die Orte genauestens zu erkunden. Ihr könnt Cafés und Restaurants besuchen, Euch mit den traditionellen Spezialitäten der jeweiligen Region stärken und mit den Leuten unterhalten. Ihr findet Läden, die nützliche Ausrüstungsgegenstände anbieten, Wahrsager, die Euch Tips geben und Trainingshallen, in denen Ihr den Helden magische Fähigkeiten beibringen dürft. In letzteren müßt Ihr einige mäßig schwie-

rige Geschicklichkeitsaufgaben meistern, bevor Ihr für würdig befunden werdet und fortan Magie einsetzen dürft. Die richtige Action findet vor den Toren der Städte statt.

POSTIV!

Extrem abwechslungsreicher Spielbau, starke Soundkulisse

Mal ist es ein verzauberter Drache, der Euch in der Luft zum Kampf herausfordert, dann müßt Ihr im Cockpit eines gigantischen Roboters eine wilde Schlacht austragen. Die eher mickrigen Gegner, die auf den Wegen zwischen den Ortschaften herumkriechen, stehen in krassem Gegensatz zu den gewaltigen Endbossen, die Euch in den Action-Abschnitten erwarten. An Ideen hat es den Entwicklern offenbar nicht gemangelt. Ihr müßt riesige Berge besteigen, Tempelanlagen durchforschen und Euch sogar durch ein U-Boot kämpfen, bevor es zum Finale in den Weltraum geht. Doch leider ist auch in diesem Fall nicht alles Gold, was glänzt.





Ebisumaru

Der beliebte Gefährte von Goemon hat immer einen dummen Spruch auf den Lippen und ist mit einem riesigen Hammer bewaffnet. Räumt er die Gegner mit dem gut versteckten Fleischhammer aus dem Weg, hinterlassen



diese regelmäßig kraftspendende Fleischklöße. Als besonders nützlich erweist sich die Kamera, mit dessen Blitzlicht er Geister materialisieren und geheime Wege sichtbar machen kann. Mit Hilfe von Magie kann Ebisumaru auf Ameisengröße schrumpfen und kleinste Schlupflöcher passieren.

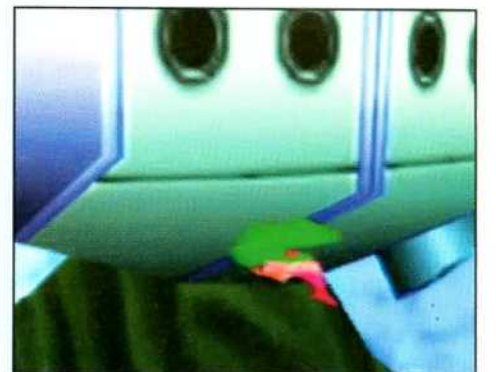
Wer Super Mario 64 durchgespielt hat – und das sind sicherlich nicht wenige –, wird von den Jump&Run-Abschnitten des Ninjas kaum gefordert. Rollenspiel-Fans werden sich dagegen an den recht simplen Rätseln und der geringen Anzahl von Extrawaffen und Items stören. Doch *Mystical Ninja starring Goemon* ist weder ein Mario- noch ein Zelda-Spiel, es ist etwas sehr Eigenes. Die gelungene Mischung aus ungewöhnlichen Aufgabenstellungen, exotischen Lokalisationen und originellen Gegnern weiß auf Anhieb zu gefallen. Konami hat eine eigene kleine Welt



erschaffen, in der man sich fasziniert umschaut und viel entdecken kann. Daß einige Gegenden öd und leer sind und an manchen Stellen die plötzlich wild umherschwenkende Kamera Verwirrung stiftet, stört dabei nur wenig. Schließlich haben sich die Entwickler viel Mühe bei der Präsentation gegeben. Die 3D-Grafik ist schön anzusehen, aufwendig texturiert und zieht flüssig am



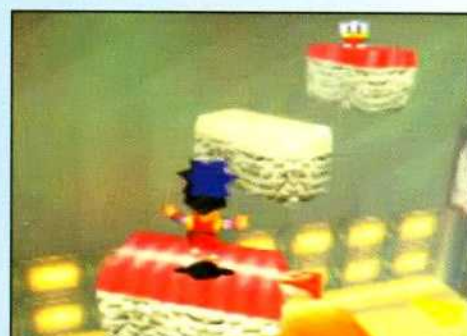
Hartes Training: Werft Metallkästen auf die Oyakates, bevor sie die Ballons erreichen!



Für nur zehn Goldmünzen erhaltet Ihr beim Plasma-Wahrsager nützliche Ratschläge



Nachdem Ihr Koryuta von seinem Fluch befreit habt, erhaltet Ihr zur Belohnung eine Flöte. Mit dieser könnt Ihr den Drachen rufen, der Euch zu allen bereits besuchten Orten fliegt



Wer bisher beklagt hat, daß viele Spiele nur in Nippon auf den Markt kommen, hat nun die Chance, einen voll auf das japanische Publikum zugeschnittenen Titel kennenzulernen



Yae

Das einzige weibliche Mitglied der Heldentruppe ist eine Ninja-Geheimagentin. Sie kämpft mit einem Katana-Schwert, das sie auch als Schutzschild gebrauchen kann. Zum Ende des Spiels findet sie zudem eine Bazooka, mit der sich Gegner aus großer Entfernung attackieren lassen. Mit einer Flöte kann Yae Koryuta, das Kind des Drachengottes, herbeirufen, das sie und ihre Freunde zu allen Orten fliegt, die sie bereits besucht haben. Yaes magische Fähigkeit erlaubt es ihr, sich in eine Meerjungfrau zu verwandeln und sich in dieser Form frei im Wasser zu bewegen und zu tauchen.



Auf dem Status-Bildschirm könnt Ihr die Waffen und Spezialfähigkeiten von Goemon und seinen drei Freunden sowie die eingesammelten Gegenstände anschauen

Auge des Betrachters vorbei. Nebel oder Gerüchel sind an den wenigsten Stellen bemerkbar. Besonders gelungen präsentiert sich die Soundkulisse, die das Ohr mit fernöstlichen Musikklingen und glasklaren Soundeffekten verwöhnt. Einige Grafiksequenzen sind sogar mit japanischem Gesang unterlegt. Eine klare Zielgruppe für dieses Spiel läßt sich kaum ausmachen.

Der niedrige Schwierigkeitsgrad und die phantasievolle Aufmachung sprechen für ein sehr junges Publikum, das allerdings durch die zahlreichen englischen Texte Probleme bekommen könnte. Die fehlende deutsche Übersetzung wiegt in diesem Fall sehr schwer. Angesichts der her



Guten Appetit! Mit Fisch und Reis können sich die Helden für ihre Abenteuer stärken

NEGATN!

Englische Texte, zu niedriger Schwierigkeitsgrad, abstruser Humor

ausragenden Originalität und gelungenen Präsentation sollten sich aber auch ältere Spieler von Goemon angesprochen fühlen, das zumindest ein bis zwei Wochen der langen Wartezeit bis zum Erscheinen von Zelda 64 versüßen kann.

Marco Häntsch

Speicheroptionen

In Herbergen, an Wegweisern und vor schwierigen Stellen (Endgegnern) könnt Ihr Euren Spielstand abspeichern. Dieser belegt 16 Seiten auf dem Controller Pak. Das Rumble Pak wird nicht unterstützt.

Gameplay 1-

Derart haarsträubende und abwechslungsreiche Abenteuer bekommt Ihr sonst nirgends geboten.

Dauerspaß 2-

Für geübte Spieler ist die Reise schon nach ca. 15 Stunden vorbei. Langeweile kommt aber nicht auf.

Grafik 2+

Auch Feinde der poppigen Farbwahl werden sich dem Reiz der originellen Grafik nicht entziehen können.

Sound 1-

Japanische Melodien ziehen den Spieler in ihren Bann – der schrille Gesang ist Geschmackssache.

TOTALI-CHECK

Genre Action/Adventure
Level 8 plus 3
Schwierigkeit hoch
Continues 3
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

N64

1-4 (simultan)

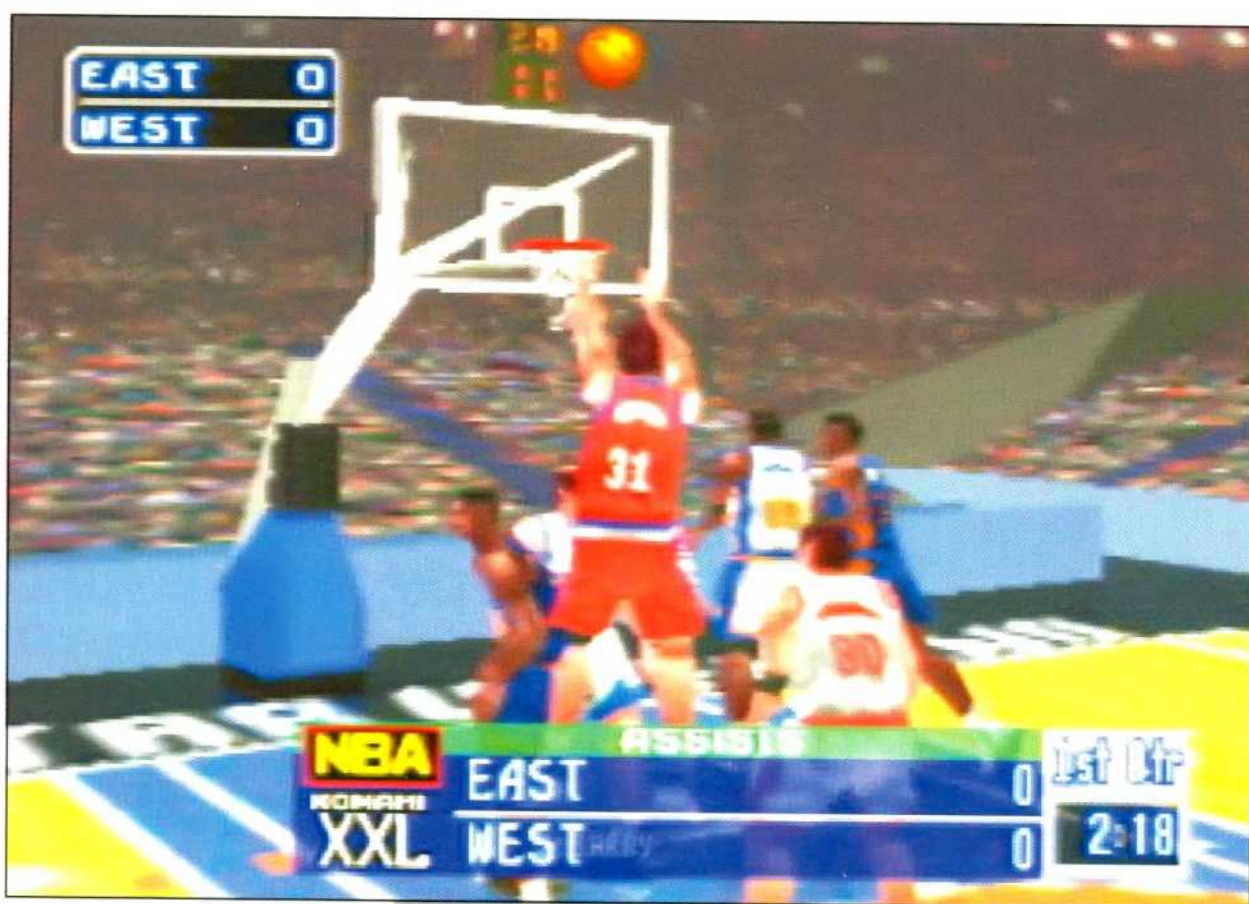
Konami

ca. DM 150

NBA PRO 98



Basketball auf dem N64, das ist nichts Neues. Eine astreine NBA-Simulation ohne übertriebene Effekthascherei hat bislang allerdings gefehlt. Konami versucht mit NBA Pro 98 auf dem bald umkämpften Parkett, als erstes Fuß zu fassen.



Bei den All-Star-Games, East vs. West, lassen sich die Spieler, aufgrund der vielen unterschiedlichen Vereinstrikots, noch schlechter zuordnen als im normalen Match. Das Gedränge unter dem Korb gerät zum undurchsichtigen Wust



Endlich sind sie da, die Stars der NBA! Die offizielle Lizenz der nordamerikanischen Basketball-Liga gibt Euch die Möglichkeit,

bei Konamis NBA Pro 98 mit Eurer Lieblingsmannschaft, inklusive ihrer Stars (bis auf Michael 'Air' Jordan), den sportlichen Wettkampf

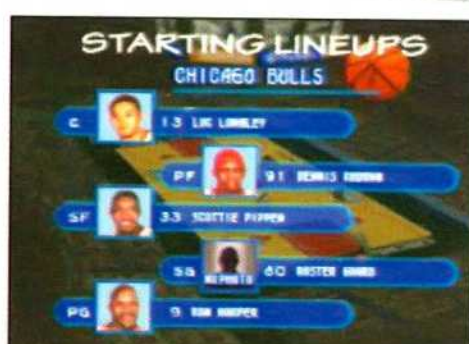
zwischen den Körben anzutreten. Wer nun dynamische Rangeleien um den Besitz der orangenen Kunststoffkugel, temporeiche Seitenwechsel oder gar eine gestochen scharfe Grafik zur Untermauerung der simulierten Sportart erwartet, der wird leider enttäuscht sein. Schon mit der lieblosen Intro, eine willkürliche Collage von In-Game-Szenen, werden die erheblichen grafischen Mängel deutlich. Durch die verwaschene Optik

wird es dem Spieler sehr erschwert, im Gedränge den Überblick zu wahren.

Aufgrund der geringen Spielgeschwindigkeit erlangt man im Tausch ein Stück Übersicht zurück, doch NBA-typische Tempogegenstöße sind praktisch ausgeschlossen. Abspiel und Vollstreckung gelingen ganz passabel, beim Abwehrverhalten fehlt dem Spieler allerdings das Gefühl der erfolgreichen Defensivar-



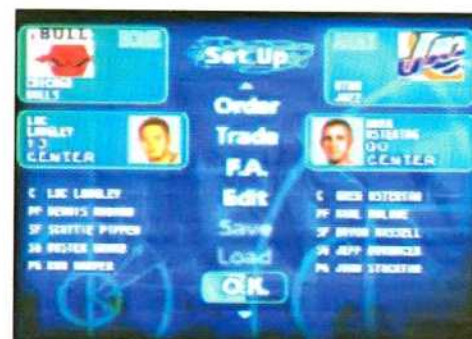
Wenn man doch nur so sicher verwandeln würde wie der hairgestylte Dennis Rodman



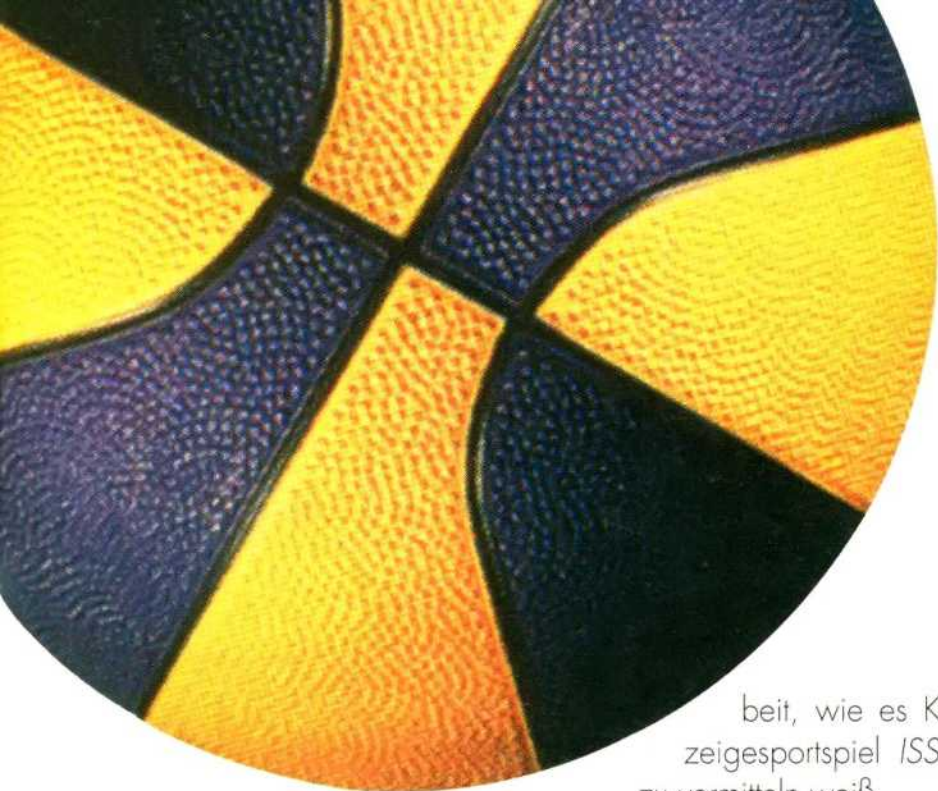
Michael 'Air' Jordan wird in diesem Spiel unter dem Namen Roster Guard geführt



Tempogegenstoß mit abschließendem Dunk. Kein Problem, so hilflos wie die Defense steht



Mit der Trade-Option kann man beliebig viele Spieler zwischen den Teams austauschen



beit, wie es Konamis Vorzeigesportspiel ISS 64 perfekt zu vermitteln weiß.

Die Spielmodi decken den Rahmen des US-Sports ab. Exhibition, Season, Play-Off und All-Star-Game warten auf Eure Teilnahme. Zehn größtenteils unbrauchbare Kameraperspektiven, eine Trade-Funktion, diverse Regelanpassungen, drei Spielstärken und ein Editor-Menü bietet das Optionspaket.

NEGATN!

Verwaschene Grafik, unübersichtlicher Spielverlauf

Mehr braucht ein realistisches Basketballspiel auch wirklich nicht. Schade nur, daß Konami mit NBA Pro 98 in puncto Gameplay und Grafik so einen Schnellschuß gelandet hat. Sport-Fans, die sich gedulden können, sollten sich vor dem Kauf eines Moduls erst einmal über die anstehenden Veröffentlichungen auf dem Basketballsektor informieren.

Sebastian Krämer

POSITN!

Offizielle NBA-Lizenz, Realsimulation

Gameplay 3-

Unter der schlechten Übersicht leidet das Gameplay. Besonders das Verteidigungsspiel ist davon betroffen.

Dauerspaß 3

Der Ligamodus kann für längere Zeit fesseln, wenn man sich von der Grafik nicht den Spaß nehmen läßt.

Grafik 4-

Unverständlich, daß Konami nach ihrem gelungenen ISS 64 so eine schwache Arbeit abliefern.

Sound 3-

Quietschende Turnschuhe und ähnliche Soundeffekte fehlen. Die Hintergrundmusik ist dafür unaufdringlich.

TOTALI-CHECK

Genre Sport
Level 31 Teams
Schwierigkeit mittel
Continues unendlich
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT 3-

Rock 'n' Rumble

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

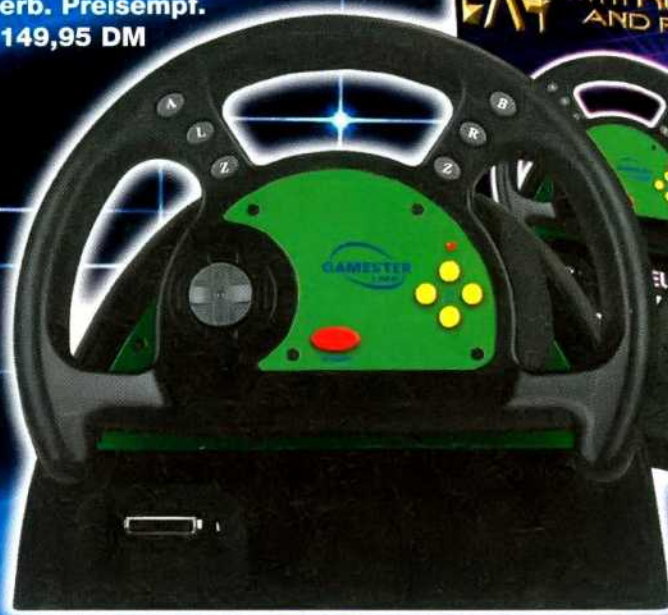
Das einzige N64-Rumble Pak, das ohne Batterien auskommt, und Dich trotzdem umhaut.

Unverb. Preisempf. 29,95 DM

LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt

Das erste N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Technik, das keine Batterien benötigt. 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. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme.

Ich bestelle:

- Stück N64 LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt 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:
Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg
Tel. 040 - 51 49 19 27 • Fax 040 - 51 48 40-40



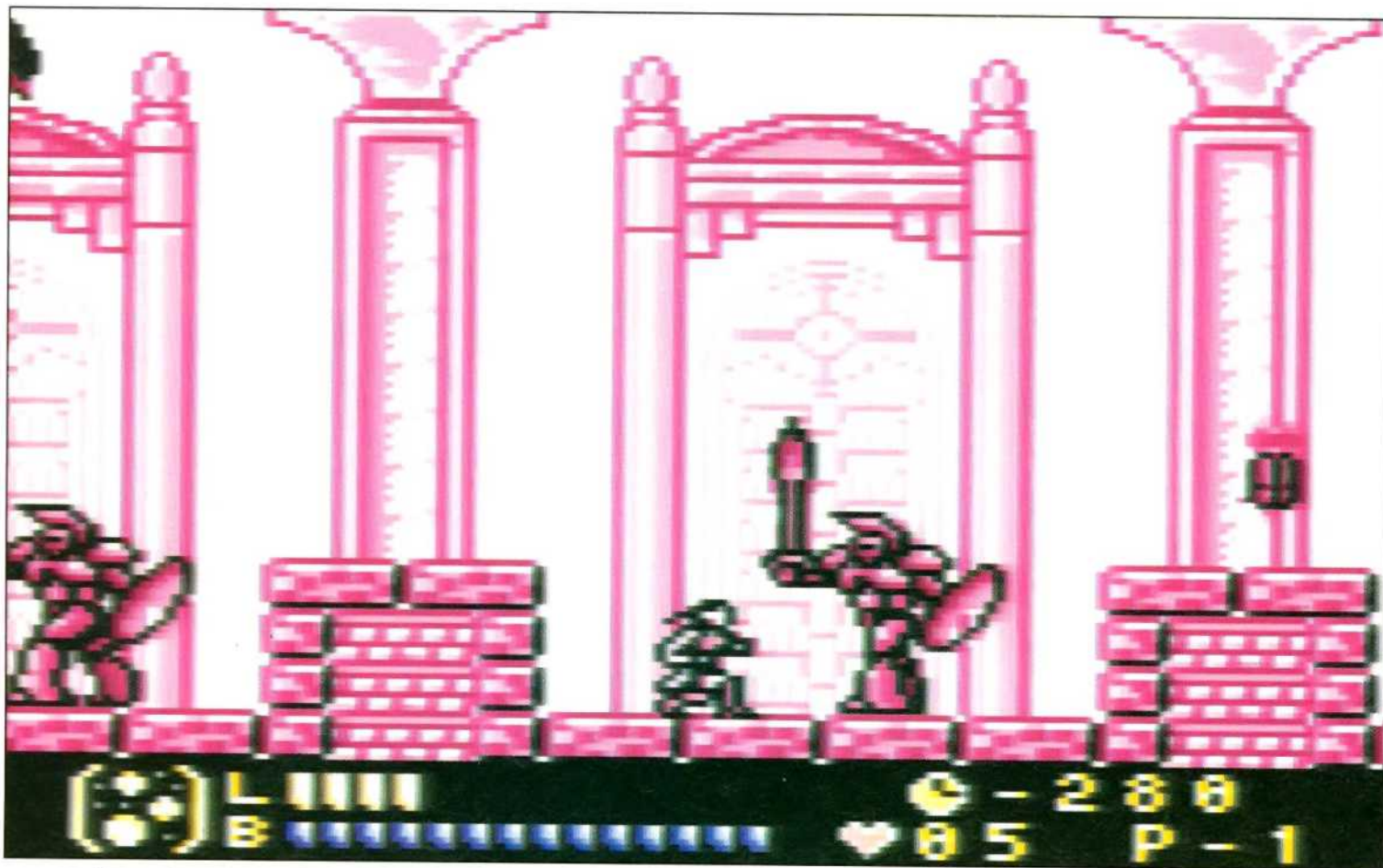
WIR HABEN DAS ZEUG ZU SP'EN

Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Exklusiv-Vertrieb für GAMESTER Produkte

CE

CASTLEVANIA LEGENDS

Eine lange Zeit mußten Game-Boy-versessene Vampirjäger auf einen neuen Teil der legendären Castlevania-Reihe warten – eine lange Zeit, die Konami hätte nutzen können, um ein weiteres Meisterwerk aus dem Ärmel zu schütteln.



Diese großen und mächtigen Ritterrüstungen laufen stetig von einer Seite zur anderen und stechen blitzschnell und ohne Vorankündigung zu. Übrigens könnt Ihr hier sehen, daß sich die Spielpassagen immer wiederholen. Auf der linken Seite steht der gleiche Ritter in der gleichen Position.

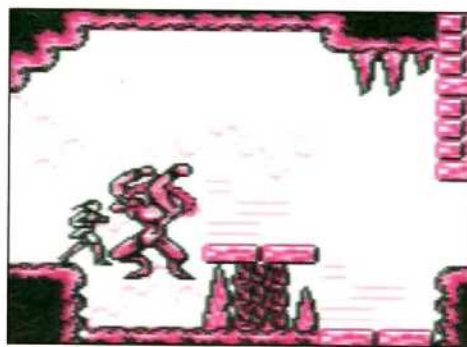
Castlevania – der Name allein läßt so manchem Spieler einen kalten Schauer über den Rücken laufen. Immerhin ist diese Serie nicht zuletzt durch ihre düstere Vampirschloß-Gruselatmosphäre bekannt und beliebt geworden. Zu jener Atmosphäre trugen natürlich das Leveldesign (von Friedhöfen über dunkle Kellergewölbe und Ver-

liese bis zum Schloß des bösen Grafen Dracula), die finsternen und einfallsreichen Gegner und die stimmungsvolle Orgelmusik bei. Auch das Gameplay war bisher bei allen Teilen tadellos und ausgeglichen. Kein Wunder also, daß die Serie so erfolgreich ist. Dem Game Boy wurden in der Vergangenheit leider nur zwei Teile

spendiert. Vor allem Castlevania 2 stand seinen großen Brüdern aber in nichts nach und konnte durch abwechslungsreiche Level und Gegner sowie eine äußerst gelungene Musik für lange Zeit begeistern. Danach wurde es – zumindest im 8-Bit-Bereich – still um die Familie Belmont. Fast fünf (reelle) Jahre nach dem letzten Abenteuer des Vampir-



Sonia, die Heldin des Spiels, schwingt sich über einen stacheligen Abgrund. Kommt sie vorne an, landet sie entweder auf den Ritter oder wird von der Fledermaus getroffen – oder beides.



Der springwütige Bursche auf dem oberen Bild ist ein besonders harter Brocken.



Genauere Kollisionsabfrage, verschiedene Extras, große Gegner

jäger-Clans taucht Dracula wieder einmal aus der Versenkung auf und will erneut ausgepeitscht werden – ein Masochist vor dem Herrn. Also schlüpfte Ihr bei Castlevania Legends in die Rolle der Peitschenschwingerin Sonia, lauft von links nach rechts oder von unten nach oben durch fünf mäßig große Level und haut auf alles, was sich bewegt oder danach aussieht, als wolle es sich bewegen. Peitschenschwingerin? Ja, Konami hat es tatsächlich gewagt, die jahrhundertealte Tradition der Vampirjäger über den Haufen zu werfen und eine Frau ins Getümmel zu stürzen. Daraus ergeben sich allerdings keinerlei Vorteile gegen-

DIES IST DAS ERSTE CASTLEVANIA MIT EINER WEIBLICHEN HAUPTROLLE

über der männlichen Garde. Zum Beispiel hätte die Heldin schneller unterwegs sein oder höher springen können, doch dem ist nicht so. Immerhin bringt die Dame frischen Wind in die Castlevania-Serie.

Ihr beginnt das Spiel – wie immer – im Vorhof des Schlosses Castlevania, der Residenz des Grafen. Dort

Das Leben geht weiter

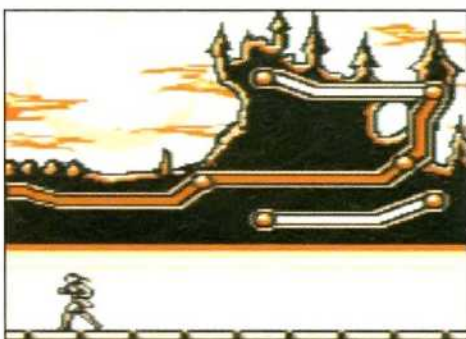
Und noch eins, und noch eins. Konami ist scheinbar wieder im Castlevania-Fieber. Nach PlayStation und Game Boy wird bald auch das Nintendo⁶⁴ mit einem Teil der beliebten Serie bedacht – zeitgemäß natürlich in 3D. Schön wäre es gewesen, wenn das alt-ehrwürdige Super Nintendo auch noch einen Nachfolger spendiert bekommen hätte, aber wer macht schon Spiele für aussterbende Konsolen?



geht es noch gemächlich zu. Lediglich ein paar wildgewordene Schleimbrocken und Geister machen Euch das Leben schwer. Im Inneren des Schlosses geht es dann weiter in eine Bibliothek, einen Turm mit vielen Zahnrädern, durch ordinäre Schloßräume und schließlich in eine unterirdische Tropfsteinhöhle. Viele dieser Örtlichkeiten werden dem einen oder anderen

aus früheren *Castlevania*-Abenteuern bekannt vorkommen. Jeder Level wird von einem mehr oder weniger mächtigen Obermottz bewacht, der nach seinem Ableben ein von insgesamt vier Extras hinterläßt. Diese machen Euch für eine kurze Zeit unverwundbar und erhöhen Eure Laufgeschwindigkeit. Mit ihnen ist es ein leichtes, die Endgegner zu besiegen. Gegen sie

Castlevania Legends



Auf dem rechten unteren Bild seht Ihr den bitterbösen Grafen Dracula, bevor er sich verwandelt und zu einer feuerspuckenden, monströsen Riesenfratze mutiert. Erst dann wird er auch gemein



zu bestehen, wird ohne die Extras allerdings wesentlich schwieriger, denn die Fieslinge sind schnell und stark, und Ihr seid langsam und schwach.

Schwach ist auch das Leveldesign.

Wie oben schon erwähnt, sind fast alle Spielabschnitte irgendwo schon einmal dagewesen, nur in besserer Form.

Castlevania 2 z. B. bot wesentlich mehr Abwechslung und Verzweigungen in den Leveln. Das allein wäre ja nicht so

schlimm, wenn sich viele Passagen nicht ständig wiederholen würden. Déjà-vu-Erlebnisse am laufenden Band begleiten Euch durch das gesamte Spiel. Auch die

Anordnung der Gegner ist fast immer die gleiche. Trefft Ihr beispielsweise auf einen Ritter, über dem eine Fledermaus hängt, könnt Ihr sicher sein, wenige Bildschirme weiter das gleiche Schauspiel zu erleben. Schnell stellt sich dadurch Langeweile ein; Ihr wißt ohnehin, was Euch als nächstes erwartet.

Doch damit nicht genug. Um den Schwierigkeitsgrad anzuheben, hat Konami einige unfaire Stellen eingebaut, an denen Ihr viel Geduld aufbringen müßt, um ohne Energieverlust vorbeizukommen. Zudem erwachen die Gegner, die Ihr eben noch besiegt habt, ständig zu

neuem Leben, sobald man einen Zentimeter aus dem Bild verschwindet und wieder hineinläuft, was vor allem nervt, wenn Ihr von unten nach oben springt und Euch ein Stück fallenlaßt.

Dennoch zeichnet sich *Castlevania Legends* nach alter Tradition durch eine präzise

Steuerung,

eine faire

Kollisions-

abfrage

und durch

teilweise

riesige

Gegner aus.

Bei letzteren

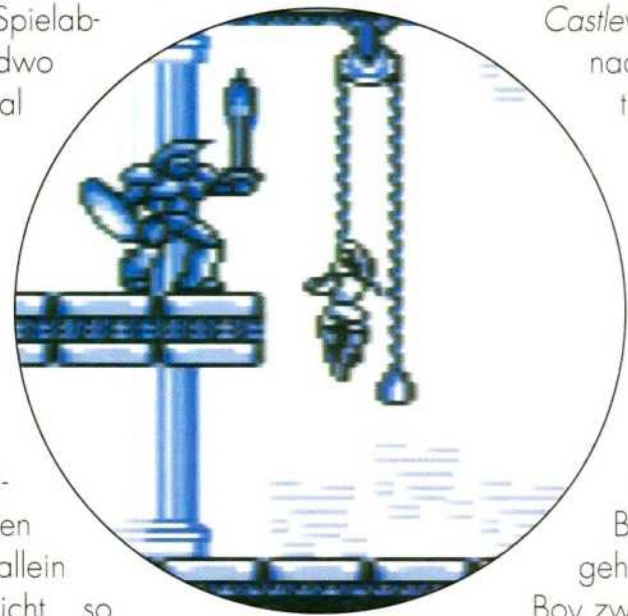
geht der Game

Boy zwar ab und zu

in die Knie, doch das wirkt

sich nicht wesentlich auf die Spielbarkeit aus. Ein faireres Gameplay und interessantere Level hätten aber nicht geschadet.

Tobias Partetzke



Gameplay

3

Bei so vielen unfairen Stellen stellt sich schnell Frust ein. Die Steuerung dagegen ist einwandfrei.

Dauerspaß

3-

Die Level strotzen nicht gerade vor Einfallsreichtum. In kurzer Zeit habt Ihr alles vom Spiel gesehen.

Grafik

3-

Wenige Animationen, Slowdowns und Flackerorgien bei großen Gegnern – der Game Boy kann mehr.

Sound

3

Die Musik ist halbwegs gelungen, wenn auch lange nicht so überzeugend wie bei *Castlevania 2*.

TOTALI-CHECK

Genre Action/Jump&Run
Level 5
Schwierigkeit mittel
Continues unendlich
Speicherkapazität Paßwort
Erhältlich im Handel

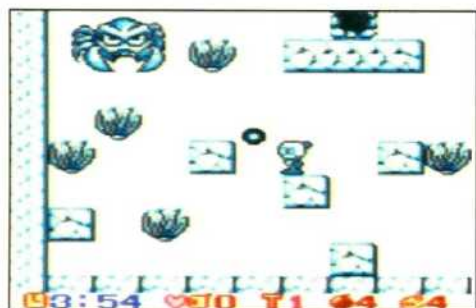
FAZIT
3

▼ **NEGATIV!** ▼

Langweiliger Spielverlauf,
unfaire Stellen,
Slowdowns



Er ist ein absoluter Evergreen und gehört neben Pac-Man zu den Maskottchen der Videospielwelt. Es läßt sich kaum noch zählen, wie viele Spiele um den fanatischen Bombenleger bisher erschienen sind, und dennoch finden die Spielproduzenten immer noch eine neue Möglichkeit für eine weitere Variante. Das jüngst für das N64 erschienene Bomberman 64 hinterließ bei vielen Fans gemischte Gefühle. Der sonst so geniale Mehrspieler-Modus konnte nicht gerade überzeugen, wurde bei der



Die Eiche (Endboss) schüttelt Larven aus ihren Ästen, die sich dann in Motten verwandeln

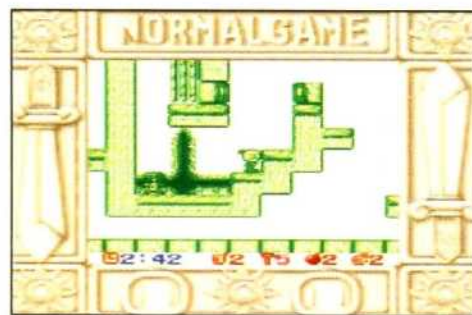
64-Bit-Version sogar durch den Story-Modus in den Hintergrund gedrängt.

Auch für den Game Boy gab es schon einige mehr oder weniger gute Umsetzungen des Kultspiels. Im zuletzt erschienenen Bomberman 2 (Test in TI 2/96, Fazit: 3+) konnten sich vier Spieler mittels Super Game Boy und Multi-Tap-Adapter den explosiven Stoff gleichzeitig um

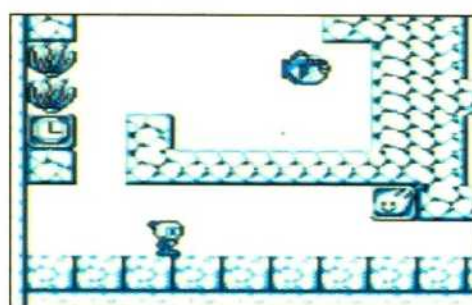


POCKET BOMB

Bomberman mal anders, bietet Euch Hudson Soft für den Game Boy an. Ein Zweispieler-Modus ist zwar nicht vorgesehen, aber die spannende Aufgabe heißt: Bombe Dir den Weg zur Sonne frei!



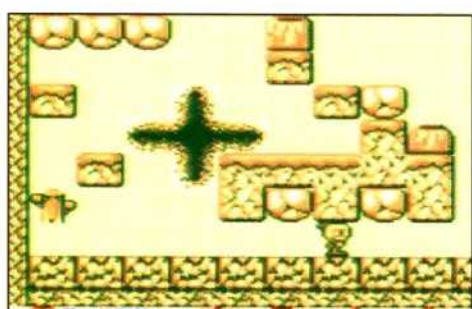
die Ohren hauen. Dieser Modus fehlt Pocket Bomberman gänzlich. Alle, die nach dem altbekannten Mehrspieler-Spaß suchen, werden ihn in diesem Game auf keinen Fall finden.



Im Grunde wurde lediglich die Figur und deren Handwerk – das Bombenlegen – in ein völlig neues Spiel integriert. Das Game ist nach klassischer Jump&Run-Manier auf-



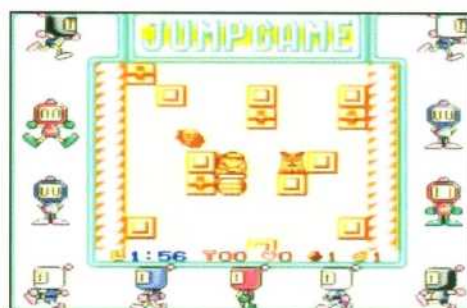
gebaut, bietet 25 Level, die in insgesamt fünf Welten untergeteilt sind. An deren Ende erwartet Euch jeweils ein Endgegner wie etwa Kribb, die Krabbe oder Thekla, die Monsterspinne. In jedem der horizontal und vertikal scrollenden Level befindet sich ein Ausgang, der sich aber nur öffnet, wenn Ihr alle auf den Plattformen befindlichen Gegner und Hindernisse wegsprengt. Bis zu vier Bomben lassen sich gleichzeitig ablegen, die explosiven Ladungen können sogar in der Luft platziert werden. So könnt Ihr



In Welt 3 weht ein rauher Wind, außerdem müßt Ihr gegen Wolken und Kugeln kämpfen



In der zweiten Welt muß sich Bomberman durch die Tiefen des Ozeans bomben. Algen verstopfen die Gänge, Fische und Krabben wollen dem kleinen Sprengmeister an den Kragen



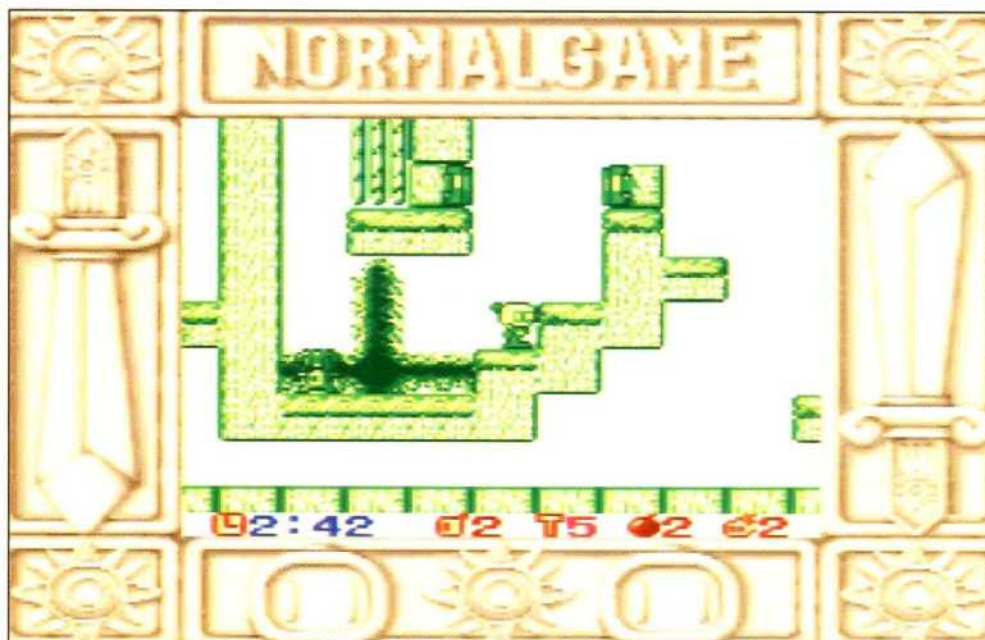
die gefährlichen Körper auch als Treppe benutzen, um höher gelegene Stellen zu erreichen. Nach erfolgreicher Sprengung taucht oft ein nützliches Extra auf. Die Palette reicht hier von Schutzschilden, über Zeitzünder, bis hin

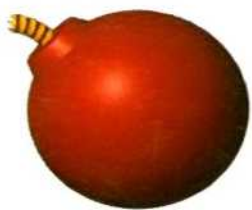
KAUM ZU GLAUBEN: BOMBERMAN BEKOMMT FLÜÜÜGEL

zu Flügeln (siehe Extrakasten). Aber auch einige Hindernisse warten in den einzelnen Welten auf Euch. In acht nehmen müßt Ihr Euch bei-

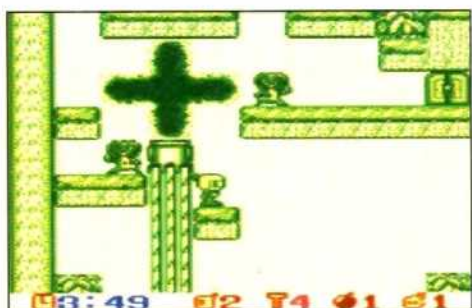
spielsweise vor Elektrobarrieren, sie führen bei Berührung zum sofortigen Tode. Ein hin und wieder einsetzender Wasserfall dagegen, bringt Euch zwar nicht um, reißt Euch aber unweigerlich in die Tiefe. Dies ist in Anbetracht des Zeitlimits natürlich nicht gerade förderlich, um einen Level zu beenden.

Pocket Bomberman bietet zudem noch eine weitere Spielmöglichkeit, das „Jump Game“. Diese Variante ist als nettes Zusatzbonbon gemeint und so solltet Ihr sie auch sehen. Besonders spielbar ist die Hüpfversion nämlich nicht gerade. Sobald das Startzeichen gegeben wurde, be-





VERBORGENES UND NÜTZLICHES



Auf den langen Röhren platzierte Bomben öffnen verschlossene Durchgänge



wegt sich Eurer Bomberman unaufhörlich auf und ab, und Ihr müßt bei der wilden Springerei versuchen, Bomben in der Nähe von Gegnern abzulegen. Das Fiese an der Angelegenheit ist nur, daß beim vertikalen Scrollen des Spielfeldes Gegner

NEGATIV!

Kein Mehrspieler-Modus, mäßiger Sound

nicht auszumachen sind, Ihr also unweigerlich in den sicheren Tod springt.

Wenn Ihr unbedingt wollt, könnt Ihr natürlich auch diese 25 unfairen Level hinter Euch bringen. Wirklich empfehlenswert ist allerdings nur das „Normal Game“, wie es die Macher selbst genannt haben. Es bietet Action, Abwechslung und viele Überraschungen. Zudem überzeugt das Spiel mit detaillierter Darstellung, einwandfrei flüssigem Scrolling und einer ausgereiften Steuerung. Wer ohnehin auf den behelmten Sprengmeister steht, ist mit diesem Game-Boy-Modul sicher gut bedient.

Sandra Alter



EXTRA BOMBE:

Ihr könnt weitere Bomben gleichzeitig ablegen (maximal vier).



BOMBEN-PLUS:

Verlängert die Reichweite Eurer Explosion.



ROLLSCHUHE:

Mit ihnen kann sich Bomberman schneller bewegen.



ZEITZÜNDER:

Die Bombe explodiert erst, wenn Ihr mit Select den Zünder aktiviert.



SCHUTZSCHILD:

Solange Bomberman blinkt, ist er unverwundbar.



BREMS-SCHUHE:

Sie verlangsamen die Bewegungen der Spielfigur.



STRAHLENBOMBE:

Die Explosion durchdringt alle zerstörbaren Hindernisse.



SUPER-BOMBENPOWER:

Mit diesem Extra erhalten Eure Bomben maximale Feuerkraft.



HERZ:

Bomberman kann einen Treffer einstecken, ohne ein Leben zu verlieren.



UHR:

Sie stoppt für eine gewisse Dauer die Zeit.



FLÜGEL:

Mit ihnen könnt Ihr schwerelos durch die Level gleiten.



Gameplay

2-

Mit Pocket Bomberman erwartet Euch ein ordentlich gemachtes Action-Jump&Run und jede Menge Fun.

Dauerspaß

2

Den „ewigen Spaß“ wie beim Original werdet Ihr nicht haben, aber das Game weiß dauerhaft zu begeistern.

Grafik

2

Scrolling, Animationen sowie die Darstellung der Gegner und Welten machen einen guten Eindruck.

Sound

3

Für die Musik wurde der originale Bomberman-Sound gewählt, der ist allerdings nicht sehr hörensenswert.

TOTALI-CHECK

Genre Jump&Run
Level 50
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues unendlich
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

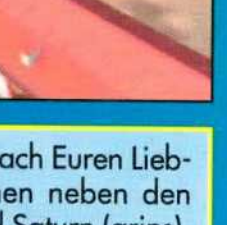
FAZIT

2

Schön, daß Ihr wieder dabei seid. Die stetig anwachsende Briefeflut (sowie die immer größer werdenden Indizes) zeigen uns, daß Euch die Charts gefallen. Diesen Monat hat *GoldenEye* den großen Sprung auf die Eins geschafft, und das, obwohl das Game gar nicht offiziell in Deutschland erschienen ist – cooles Ding! Ansonsten bewegt sich nicht so viel in den N64-Charts, aber *FIFA '98* wartet mit 8,4 Punkten auf Einlaß in die Top Ten, genauso wie *Bomberman 64* mit 7,1. Der Rest ist chancenlos abgeschlagen. Falls Ihr übrigens mal nicht wissen solltet, welches Spiel Ihr für Euer überzähliges Geld kaufen sollt: Die Charts sind Euer Indikator für die allerbesten Games. Was hier an der Spitze steht, gefällt den meisten Eurer Mitleser und könnte also auch Dir gefallen – probiers doch einfach mal bei Deinem Lieblingshändler aus! Ach ja, einen schönen Gruß an die Großfamilie Wentzel! Bis zum nächsten Monat! PS: Guildo hat Euch lieb!

Ja, es gibt wieder einen Gewinner. Diesmal heißt er **Tim Kühnemann** und kommt aus Bernburg. Hallo Tim, herzlichen Glückwunsch und viel Spaß mit *Wayne Gretzky's 3D Hockey* – obwohl Wayne ja alt geworden ist, siehe Olympia in Nagano.

N64

1	GOLDENEYE 007	VORMONAT ▲ 5	
	F. P. Shooter • Note 1 • Test 10/97	Index: 32,3	
2	DIDDY KONG RACING	VORMONAT ▼ 1	
	Rennspiel • Note 1 • Test 12/97	Index: 29,2	
3	SUPER MARIO 64	VORMONAT ▼ 2	
	Jump&Run • Note 1 • Test 3/97	Index: 25,1	
4	MARIO KART 64	VORMONAT ●	
	Rennspiel • Note 1 • Test 6/97	Index: 24,7	
5	LYLATWARS	VORMONAT ▼ 3	
	Shoot 'em Up • Note 1 • Test 10/97	Index: 21,6	
6	EXTREME-G	VORMONAT ▲ 8	
	Rennspiel • Note 1 • Test 11/97	Index: 16,5	
7	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64	VORMONAT ▼ 6	
	Sport • Note 1 • Test 5/97	Index: 16,2	
8	WAVE RACE 64	VORMONAT ▼ 7	
	Rennspiel • Note 1 • Test 4/97	Index: 13,4	
9	TUOK – DINOSAUR HUNTER	VORMONAT ●	
	F. P. Shooter • Note 1 • Test 3/97	Index: 12,9	
10	BLAST CORPS	VORMONAT ●	
	Action/Strat. • Note 2+ • Test 8/97	Index: 8,5	

SNES

1	SUPER MARIO KART	VORMONAT ▲ 2	
	Rennspiel • Note 1 • Test 10/93	Index: 13,8	
2	YOSHI'S ISLAND – S. MARIO WORLD 2	VORMONAT ▲ 3	
	Jump&Run • Note 1+ • Test 10/95	Index: 13,2	
3	ZELDA III – A LINK TO THE PAST	VORMONAT ▼ 1	
	Act./Adv. • Note 1 • Test 8/94	Index: 11,6	
4	SECRET OF MANA	VORMONAT ●	
	Act./Adv. • Note 1 • Test 12/93	Index: 10,8	
5	TERRANIGMA	VORMONAT ●	
	Adventure • Note 2+ • Test 1/97	Index: 8,8	
6	DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST	VORMONAT ▲ 7	
	Jump&Run • Note 1 • Test 1/96	Index: 7,6	
7	DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE	VORMONAT ▼ 6	
	Jump&Run • Note 1 • Test 12/96	Index: 7,4	
8	INTERN. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	VORMONAT ▲ 10	
	Sport • Note 1 • Test 11/95	Index: 7,3	
9	DONKEY KONG COUNTRY	VORMONAT ▼ 9	
	Jump&Run • Note 1 • Test 12/96	Index: 6,6	
10	LUFIA	VORMONAT NEU!	
	Rollenspiel • Note 1 • Test 2/97	Index: 5,3	

TOTAL! Aufruf

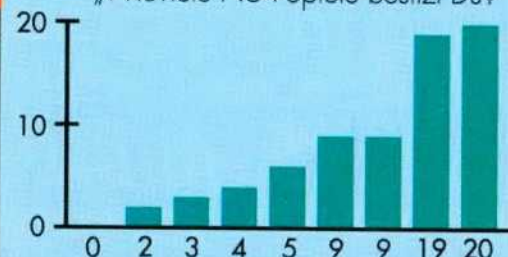
Für diese Ausgabe fragten wir nach Euren Lieblingsprügelspielen und bekamen neben den Special-Top-Ten auch einige Nennungen für PlayStation und Saturn (grins). In der kommenden Ausgabe erfahrt Ihr dann, welche Rennspiele Euch am besten gefallen, und für die Nummer 6/98 möchten wir gerne von Euch wissen, welche **Packungen** denn die coolsten sind/waren. Also: Schreibt, neben Euren Charts für die einzelnen Systeme, Eure zehn liebsten Spieleverpackungen (für Nintendo-Systeme) auf und schickt das Ganze an die Verlagsadresse. Natürlich dürfen auch mehrere Personen einen Briefumschlag zusammen benutzen und Ihr könnt auch die Leserpost mit hineinstecken, das ist alles überhaupt kein Problem für uns. Bis bald, und bleibt sauber ...

TOTAL! Umfrage

Wir wollen von Euch wieder einmal erfahren, wie Ihr zu absolut unglaublich wichtigen Fragen des Lebens steht. Und zwar für die Ausgabe 6/98: „Welche sind Eure Lieblingsgenres?“ Z. B. 1. Rennspiele, 2. Prügelspiele, 3. Rollenspiele usw. Übernächsten Monat stehen rechts Eure Antworten.

Redaktions-Blitzumfrage:

„Wieviele N64-Spiele besitzt Du?“



Der Redakteur ohne eigenes Spiel wurde sofort zu Zwangseinkäufen verpflichtet!

1	ZELDA IV – LINK'S AWAKENING	VORMONAT	Index: 31,0	
	Act./Adv. • Note 1 • Test 11/93			
2	WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3	VORMONAT	Index: 13,0	
	Jump&Run • Note 1- • Test 6/94			
3	TETRIS	VORMONAT	Index: 10,2	
	Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97			
4	MYSTIC QUEST		Index: 9,9	
	Act./Adv. • Note 2+ • Test 2/95			
5	S. MARIO LAND 2 – SIX GOLDEN COINS	VORMONAT	Index: 7,9	
	Jump&Run • Note 1- • Test 9/94			

NES

1	THE LEGEND OF ZELDA	VORMONAT	Index: 16,8	
	Act./Adv. • Note 2 • Test 3/96			
2	SUPER MARIO BROS. 3	VORMONAT	Index: 14,6	
	Jump&Run • Note 1 • Test 6/95			
3	METROID		Index: 6,9	
	Act./Jump&Run • Note 2+ • Test 6/94			
4	SUPER MARIO BROS.	VORMONAT	Index: 6,0	
	Jump&Run • Note 2+ • Test 7/94			
5	SUPER MARIO BROS. 2	VORMONAT	Index: 3,8	
	Jump&Run • Note 2 • Test 8/94			

Spieletip von Denis Gündogdu aus Augsburg Diddy Kong Racing (N64)



Kindisch! Viel zu leicht! Solche Ausdrücke bekam ich massenweise zu hören. Doch wer erst einmal mit einem der zehn Charaktere abdüst, kommt nicht mehr davon los. Die Levelauswahl und der Dauerspielspaß machen dieses Spiel zum Muß für jeden N64-Besitzer. Doch das Beste an DKR ist der Mehrspieler-Modus mit heißen Kämpfen um die Spitzenposition mit bis zu vier Spielern. Bei diesem Spiel heißt es einfach nur: kaufen!

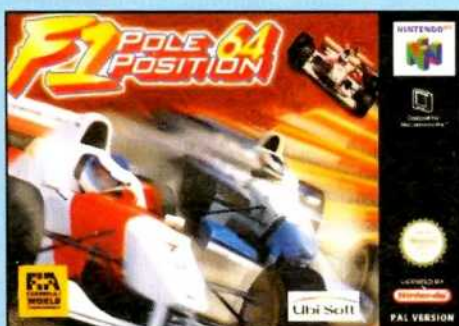
Special

Diesen Monat bieten wir Euch die Liste der beliebtesten Prügelspiele auf Nintendo-Systemen. Die Reihenfolge ergibt sich aus den Listen der Teilnehmer an dem monatlichen TOTAL!-Aufruf.

1	MACE: THE DARK AGE (N64)	Midway • Note 2 • Test 11/97	Index: 10,4	
2	INDIZIERT (N64)	Rare • Note 2+ • Test 5/97	Index: 9,8	
3	S. STREET FIGHTER II (SNES)	Capcom • Note 1 • Test 9/94	Index: 9,1	
4	S. FIGHTER ALPHA 2 (SNES)	Capcom • Note 1- • Test 1/97	Index: 5,2	
5	DARK RIFT (N64)	Vic Tokai • Note 3 • Test 9/97	Index: 4,5	
6	CLAYFIGHTER 63 1/3 (N64)	Interplay • Note 2 • Test 11/97	Index: 4,3	
7	STREET FIGHTER II (SNES)	Capcom • Note 1 • Test 10/94	Index: 4,0	
8	S. FIGHTER II TURBO (SNES)	Capcom • Note 1 • Test 10/93	Index: 3,8	
9	INDIZIERT (N64)	Midway • Note 3- • Test 7/97	Index: 2,8	
10	INDIZIERT (SNES)	Rare • Note 2+ • Test 10/95	Index: 2,6	

GEWINNE MIT

Diesmal verlosen wir das
N64-Modul F1 Pole Position.



Söhne Erb von ECS hält für Euch unter
0 40/40 91 79 immer die neusten
Games (und Classic-Perlen) bereit!

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

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

OLYMPIC HOCKEY 98

Midway schießt den Vogel ab. Noch bevor Wayne Gretzky's 3D Hockey '98 in die Läden kommt, recyceln die Amerikaner ihr Spiel bereits als Olympia-Titel. Die NHL-Teams wurden durch Nationalmannschaften ersetzt und das Modul in eine brandneu gestaltete Packung gesteckt. Zu mehr Veränderungen konnten sich die Entwickler nicht durchringen.

Dies ist kein Aprilscherz, auch wenn es ganz danach aussieht. Midway hat aus dem bewährten Wayne Gretzky's 3D Hockey das neue Olympic Hockey 98 gebastelt. Viel Neues werdet Ihr in diesem Spiel allerdings nicht entdecken. Das Gameplay, die Grafik und der Sound wurden direkt aus WG3DH übernommen. Lediglich die 26 NHL-Teams wurden durch 14 Nationalmannschaften ersetzt, und anstatt um den Stanley Cup kämpft Ihr nun um olympisches Edelmetall. Genau wie in Nagano müs-

die Teams aus Finnland, Kanada, Rußland, Schweden, Tschechien und den USA gesetzt. Die olympischen Nationalmannschaften entsprechen also der Realität, was auf die jeweiligen Aufstellungen allerdings nicht zutrifft. Lediglich die NHL-Spieler, die sich auf die teilnehmenden Teams verteilen sind mit von der Partie. Dies bedeutet, daß

POSTIV!

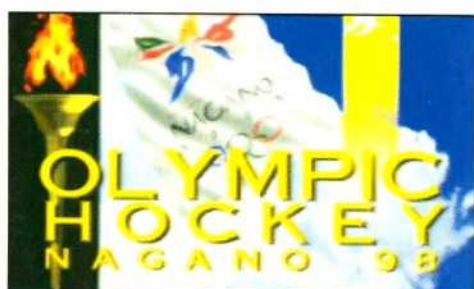
Wayne Gretzkys
Tugenden sind auch in
Nagano präsent

beispielsweise in der deutschen Mannschaft nur Olaf Kölzig, Uwe Krupp und Marco Sturm auftauchen und die anderen Spieler Phantasienamen besitzen. An die Stelle von



Das Geschehen auf dem Eis ist trotz des hohen Spieltempos stets übersichtlich

Brandl, Hecht und Hegen treten somit Bach, Krause und Weber. Wenn man bedenkt, daß es sich bei dem Spiel um einen offiziellen Olympia-Titel handelt, ist dieser Umstand eine echte Frechheit.



Zwei Neuerungen: der Titelschirm und ein paar hübsche Flaggen im Auswahlménü

sen die Mannschaften aus Deutschland, Frankreich, Italien, Japan, Kasachstan, Österreich, Weißrußland und der Slowakei durch die Qualifikation, bevor sie an der Finalrunde teilnehmen dürfen. Für diese sind

SPIELER ABWERBEN				
Spieler auswählen				
P #	SPIELER	CAA	SPIELSTAENDE	
T 37	KOLZIG	1.64	93.8%	
T 27	MAHLBERG	3.00	90.0%	
T 9	OTTO BAUER	3.00	90.0%	
P #	SPIELER	TORE	VORLAGEN +/-	
M 19	STURM	0	0	0
F 23	SCHERER	0	0	0
F 10	VOGL	0	0	0
A 4	UWE KRUPP	4	17	12
A 12	FREIBERG	0	0	0
M 25	PFÄHLER	0	0	0
F 29	MOSER	0	0	0
F 20	KRAUSE	0	0	0
A 2	KIRSCH	0	0	0

Bis auf die drei NHL-Spieler Kölzig, Krupp und Sturm werdet Ihr in der deutschen Eishockey-Nationalmannschaft keine bekannten Namen oder Gesichter finden



Wer keine Änderungen gegenüber Wayne Gretzky's 3D Hockey erkennen kann, sollte einmal etwas genauer hinschauen: Das olympische Nagano-Logo auf dem Eis ist definitiv neu



Ihr dürft die in Nagano erfolglosen Kanadier nun eigenhändig zum Olympiasieg führen

'98 (Test in TOTAL! 2/98) wartet, muß sich noch bis Mitte April gedulden, da der Nagano-Titel natürlich Vorrang hat.

Marco Häntschi

Hält man sich vor Augen, daß Olympic Hockey 98 keinerlei Verbesserungen gegenüber WG3DH und eine geringere Auswahl an Mannschaften und Originalspielern

NEGATIV!

Keine authentischen
Mannschaftsaufstellungen,
keinerlei Verbesserungen

zu bieten hat, stellt sich natürlich die Frage nach dem tieferen Sinn dieses Updates. Für sich betrachtet ist OH 98 natürlich ein sehr unterhaltendes und actionreiches Eishockey-Spiel, doch wer den Gretzky-Vorgänger hat, braucht diese Mogelpackung auf gar keinen Fall. Wer auf Wayne Gretzky's 3D Hockey

Gameplay

2+

Bis auf den Olympia-Modus gibt es keinerlei Unterschiede zu Wayne Gretzky's 3D Hockey.

Dauerspaß

3+

Die Reduzierung von 26 auf 14 Teams und die fehlenden Originalspieler trüben den Spielspaß.

Grafik

3

Déjà-vu – der Eindruck, alles schon einmal gesehen zu haben, läßt sich nicht ganz von der Hand weisen.

Sound

3+

In Nagano herrscht die gleiche Akustik wie in den nordamerikanischen Eishockey-Stadien.

TOTALI-CHECK

Genre: Sport
Level: 14 Teams
Schwier.: 3 Stufen
Control: Controller Pak
Speich.: 64 MBit
Erhältl.: im Handel

FAZIT
2-

BRAIN DRAIN

GB

1 Spieler

Bandai

ca. DM 70

Um die wabernde, graue Masse im Kopf fit zu halten, empfiehlt sich hin und wieder ein wenig Gehirnjogging. Was könnte sich dafür besser eignen als ein Spiel? Brain Drain bietet Gelegenheit für mentale Trainingsstunden.



Die Präsentation von Brain Drain ist für ein Spiel dieser Art gelungen. Die Darstellungen sind übersichtlich und auch die Symbole klar erkennbar, auf dem Super Game Boy gibt's diesen netten Rahmen dazu

Das kennt Ihr bestimmt: Auf dem Jahrmarkt könnt Ihr einfach nicht an der Losbude vorbeigehen. Es ist immer wieder spannend, die kleinen Papierröllchen auszuwickeln, in denen sich entweder eine Niete oder Zahl versteckt. Meist gibt's für solche Aktionen am Ende dann doch nur einen Trostpreis, wie etwa diese amüsanten

Plastiktafeln, auf denen sich kleine Vierecke zu einem Bild zusammenschieben lassen.

Nach einem ganz ähnlichen Prinzip funktioniert Bandais GB-Spiel Brain Drain. Auf diesem Modul befinden sich so gesehen über 250 dieser Plastiktafelchen, mit denen Ihr in drei Schwierigkeitsgraden spielen könnt. Statt Bilder zusammenzusetzen, müßt Ihr verschiedene Sym-

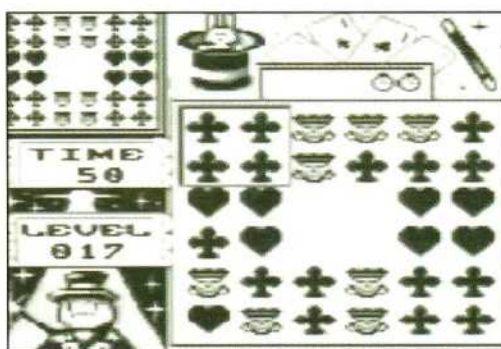
bole in eine bestimmte Anordnung bringen. Mittels eines Cursors könnt Ihr jeweils vier dieser Elemente erfassen und per A-Knopf im Uhrzeigersinn (mit B in entgegengesetzter Richtung) verschieben.

Zur Orientierung findet sich am linken oberen Bildschirmrand jenes Muster, das letztendlich auf dem Spielfeld erscheinen soll. Allerdings müßt Ihr für die Lösung der Rätsel ein Zeit-

limit einhalten, ansonsten wird eines der drei Continues fällig. Aber es gibt auch die Möglichkeit, die Uhr wieder aufzustocken. Im Bonus-

spiel, dem sogenannten Brain Game, könnt Ihr entweder 20 Sekunden Zusatzzeit einheimsen oder den ebenso hilfreichen Blitz ab-

greifen. Letzteres Extra kann praktisch als Joker eingesetzt werden, um einen beliebigen Level zu über-



POSTIV!
Über 250 Level,
verschiedene
Spielemöglichkeiten



NEGATIV!
Abgenutztes Spielprinzip,
wenig anspruchsvolles
Gameplay



Bananen und Äpfel sortieren – wer's mag, könnte auch Obsthändler werden



springen. Mit weiteren Spezialeffekten bekommt Ihr es zu tun, wenn in den beiden höheren Schwierigkeitsgraden „Student“ oder „Genius“ gespielt wird. Zu Beginn eines Levels wird dann angekündigt, ob sich beispielsweise die Cursorgeschwindigkeit verlangsamt, alle Bewegungen in Gegenrichtung verlaufen oder gar ganze Blöcke für einige Sekunden unbeweglich sind.

Sicher ist Brain Drain ein nett gemachtes Game, das sich eignet, langweilige Busfahrten oder die Wartezeit beim Arzt zu überbrücken. Aber eine wirklich originelle und neue Spielidee wird Euch mit diesem Modul nicht geboten. Wenn Ihr auf Schiebe-Spielchen steht, seid Ihr mit Brain Drain bestens bedient. Sucht Ihr aber nach etwas Ausgefallenem, empfehlen sich wohl eher Titel wie Mole Mania oder Kirby's Star Stacker.

Sandra Alter

Gameplay 3

Brain Drain ist gut zu handhaben, aber eher als leichte Kost unter den GB-Spielen einzustufen.

Dauerspaß 3

Aufgrund der über 250 Level – spielbar in drei Varianten – bietet das Game Langzeitbeschäftigung.

Grafik 3

Grafisch geben Games dieser Art generell nichts her. Doch die Darstellung ist durchaus gelungen.

Sound 3

Eine nette Melodie samt passenden Soundeffekten runden das Spielgeschehen ab.

TOTALI-CHECK

Genre Puzzlespiel
Level über 250
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues 3
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

DIE FOTO-TOTAL! STORY

Morgens, halb neun in Hamburg-Ottensen. Quirliges Leben vorm Altonaer Bahnhof. Das Volk erwartet die Ankunft des ersten TOTAL!-Redakteurs! Ist es vielleicht der bärtige Scheich?

Wo bleibt er nur, der TOTAL!-Redakteur? Um die halbe Welt bin ich geflogen, um endlich einmal einen dieser sagenhaften Superhelden live zu erleben.

Jeden Morgen dasselbe: Die Fans lassen mich kaum durch. Aber diesmal werde ich sie täuschen, ich hab' mir extra die Haare wachsen lassen, so erkennt mich bestimmt niemand. Verdammt, ich denke schon wieder laut!

Hollerö!

3

Doch weit gefehlt. Massen bedrängen den armen Redakteur. Es ist kein Durchkommen, und tausend Autogramme werden verteilt, bis ...

Mist, was war das für ein Geräusch?!

2

6

Ein schneller Blick auf das Luxusapartment des Chefredakteurs bestätigt die schlimmsten Befürchtungen: Klaus ist schon beinahe fast auf dem Weg ... gleich

4

Ach, du liebe Zeit! Schon sooo spät?! Da muß ich mir aber unbedingt mal meine Schuhe zubinden!

5

Kaum steh' ich hier und singe, kommen sie von nah und fern ...

Jetzt zwei pralle Brötchen ... hmmm, lecker!

8

... gehen vorher noch ganz, ganz kurz beim Bäcker vorbei ...

Blitzschnell eilen alle Redakteure durch die Fußgängerzone, ...

7

... und beim Penny Markt ...

PENNY MARKT

Jeden Tag bis 19.00 Uhr geöffnet
Samstags bis 16.00 Uhr

Übrigens: Penny boykottiert mit seinen kranken Öffnungszeiten: 9.00 Uhr – 19.00 Uhr, eindeutig den normalen Lebensrhythmus eines Redakteurs, der diese Zeit immer im Kreise seiner Kollegen in der Redaktion verbringt.

9

... bis sie schließlich außer Atem die Red-Dungeons erreichen. Auf dem Türschild steht: „Du, der hier Eintritt, laß alle Hoffnung fahren!“

10

11



Was macht Ihr denn hier? Ist es etwa schon so spät? Verdammte, da hab' ich doch glatt schon wieder die Nacht durchgearbeitet! Wäre ich mal vorhin mit Klaus nach Hause gegangen ...

Na, Du kleines Brötchen, heute schon was vor? Ich hätte da 'ne köstliche Idee, komm' doch mal eben kurz mit ...

Allso, diesär O-Saft schmeckt mir heude irgendwie besonders gutt. Der geht runtär wie Wassä.

Arne, hab' ich Dir nicht schon hunderttausendmillionenmal gesagt, daß Du nicht immer so übertreiben sollst. Mit dem O-Saft meine ich.

12

Wie war das jetzt noch mit der Unschärferelation von Professor Doktor Doktor Heisenberg? Wenn ich ein Elektron habe und ...



Es ist serviert. Im luxuriösen Testraum versammeln sich die Gäste, äh, Mitarbeiter zum allmorgendlichen Diner for ten.

13

14

Jetzt geh' ich aber mal in mein Büro. Wenn die Redakteure denken, sie könnten hier so einfach die Zeit beim Frühstück totschiessen, dann geh' ich eben zu meinem Rechner und mach' das Heft zur Strafe allein! Freu, freu!

So, alle satt? Hat jemand einen Vorschlag. Sind schon Texte da? Hat schon einer Bilder von 1080° gemacht? Wo ist eigentlich mein Kaffee? Und wo sind Maris und Thomas? Wie hoch ist oben, und wer weiß was, was ich nicht weiß?

Fakten, Fakten, Fakten und an die Leser denken. Zu Hause in den Wohnzimmern wird genauso kontrovers über dieses Thema diskutiert, wie bei uns in der Redaktion ...

15

Auf eine Gehaltserhöhung hoffend, kocht der Tobi gleich zwei Kannen Kaffee – nur für den Chef! Aber genützt hat's ihm noch nichts.



16

Die tägliche Redaktionskonferenz: Der Chef erkundigt sich nach dem Wohlbefinden seiner Textsklaven, verteilt Getränke und Bonbons und wünscht frohes Schaffen.

Da taucht auch schon der immer freundliche Paketzusteller mit dem vermißten Spiel auf.

18

So, Lara droht also mit der Waffe. Oder verteidigt sie sich nur gegen die tägliche Leserbrief-Flut?



17

... mmmorgen-äckchenfürsiewennsiedann-hierunterschreibenwollen-stifthabichdabeiismüssennurn-bißchenaufdrückensonstschreibt-esnichtdurch ...

DIE FOTO-TOTAL! STORY

19



Sagg mal (gluck) fredd, wagggn dag für'n Sppiel. (Blubb) Sieht ja gggar nicht so (schluck) ggut aus (glugger) wie CCool Bboarders.

Ich bin das fred, spiel ein spiel so viel wie ich will und das ist toll, denn ich bin das fred, der dieses spiel ganz doll lieb hat

Sofort und stante pede machen sich die fleißigen Redakteure ans Testen ...

... die fleißigen Grafiker ans Layouten ...

Ooch, mach ich hier mal 'nen Textkasten hin und da 'n Bild. Oder vielleicht doch zwei Bilder und was für 'nen Hintergrund nehm ich bloß. Hilfe, das wird mir alles zuviel, wo bleibt denn da der Spaß ich will nach Hause, ich mach nicht mehr, ahhhhhhh!

20

Sandra, wir müssen was tun, die Leute arbeiten einfach zu langsam. Ich will, daß du den Seitenausstoß pro Kostenfaktor Redakteur erhöhst.



21



... während die nicht so fleißigen Redakteure sich die Zeit im Internet vertreiben und nach (un)anständigen Anime-Bildern suchen.

HTML, http, FDP, www? Wo find ich nur, was ich suche, wer sagt mir nur was ich finden will und warum stürzt der Rechner immer ab?

Alles klar, Chef! Ab sofort müssen die Jungs zehn Seiten pro Tag machen.

Wenn ich den erwische, der mir die Haare geschnitten hat, dann ...! Hm, ja was dann? Ah, genau! Dann kriegt der nieeee wieder Urlaub!

22

Halloooo, kann mich mal jemand aufmachen! Ich bin schon ganz dick!

... oder ein beherzter Griff in den immer lecker, prall gefüllten Kühlschrank ...

23



Mittagszeit, Essenszeit. Für Redakteure und andere niedere Lebensformen ergeben sich da vielfältige Möglichkeiten, z.B. der Bestellservice ...

Entschuldigung, meine Herren, mir ist da gerade ein Lockenwickler in Ihren Mülleimer gefallen. Könnten sie mir bitte kurz behilflich sein! Ach, und geht das zusammen oder zahlt wieder jeder einzeln. Und könnte ich diesmal vielleicht ein Trinkgeld bekommen ...

24



Schon wieder diese komischen Typen, was wollen die denn hier? Und woher kenne ich die nur? Funk, Film Fernsehen, Politik, Brovo TV?

... oder vielleicht was Frisches vom tollen Türken an der Ecke ...

25



„Nach einem harten Arbeitstag hat man sich etwas Gutes verdient. Wir, zwei Redakteure der TOTAL!, empfehlen das Bolero. Hier schmeckt's richtig gut und die Bedienung ist auch noch nett. Komm doch auch mal vorbei!“ Achtung: Unbezahlter Werbetext!

26



... oder doch lieber in eines der schicken Restaurants mit netter Bedienung? Wer die Wahl hat, hat die Qual!

27



28

Ein Redakteur weiß stets, wie er sich in der Öffentlichkeit gegenüber der Polizei, ach, Poplizi, äh, Lozipop, hmm, wie heißen die noch gleich?



30



32

Da, die Volontärshorden greifen den Testraum an! Nun sind alle Fähigkeiten eines Redakteurs gefordert. Sofort entbrennt ein erbittertes Gefecht, das über Wochen und Monate andauern könnte, wenn nicht ...



34

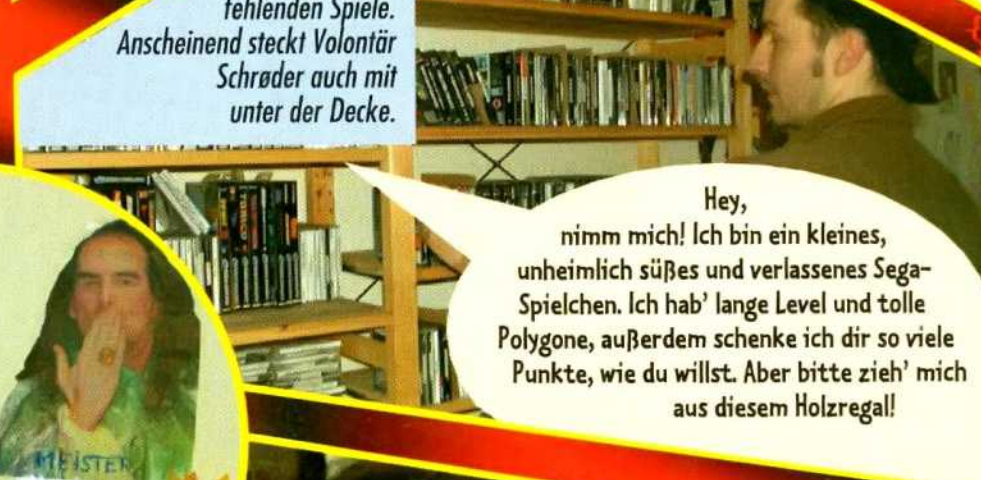
Dank Sailor Tina könnten die bösen Volontäre vertrieben werden, doch wie soll es nun weitergehen? Fällt uns eine Story für die Fortsetzung ein, wo sind die Redakteure und was soll das alles?



29

Aaaaaahhrrrr! Tobi ist in Wirklichkeit ein Volontärs-Alien! Schrecklich, rette sich, wer kann! Alle Mann in die Boote! Redakteure und Kinder zuerst! Hiiiiiiiilfe!

Hoffentlich merkt's keiner!



31

... und natürlich die fehlenden Spiele. Anscheinend steckt Volontär Schröder auch mit unter der Decke.

Hey, nimm mich! Ich bin ein kleines, unheimlich süßes und verlassenes Sega-Spielchen. Ich hab' lange Level und tolle Polygone, außerdem schenke ich dir so viele Punkte, wie du willst. Aber bitte zieh' mich aus diesem Holzregal!



33

Schaut, was diese bösen Aliens mir angetan haben! Im Namen des Mondes werde ich sie bestrafen!



Endlich, kurz vor 24.00 Uhr. Dann pack' ich mal die Sachen für die Heimarbeit zusammen: ein N64, eine PlayStation, 23 Spiele, sechs Pads, vier Memory Cards, einen Fernseher, den Rechner ... Ach, Mist, bin ich heute eigentlich mit dem LKW gekommen?

35

So endet also ein Arbeitstag in der Redaktion. Natürlich werden die fleißigen Redakteure zu Hause noch bis ca. 3.27 Uhr weiter arbeiten und morgen beginnt alles von neuem. **To be continued ...**

SPACE STATION SILICON VALLEY



SCHOTTISCHE PIONIERE PLANEN GROSSES

Wer glaubt, daß aus Schottland nur Whisky und Dudelsäcke kommen, hat nie ein Spiel von DMA Design gespielt. Die kleine Firma aus Dundee sorgte seit der ruhmreichen Ära der 8-Bit-Konsolen für jede Menge Innovationen. Am Start haben die kreativen Schotten zur Zeit Silicon Valley – ihr Pilotprojekt fürs Nintendo⁶⁴. Eigentlich sollte Body Harvest diese Ehre zuteil werden, doch aus firmeninternen Gründen wurde letzteres auf einen späteren Zeitpunkt verschoben.

Seit ihrem weltweiten Erfolg mit dem legendären *Lemmings* hat DMA Design immer wieder für Furore gesorgt. Zwar kamen die Verkäufe und internationalen Auszeichnungen der anderen Spiele nie wieder an *Lemmings* heran, aber die frischen Ideen in ihren Games waren für viele Programmierer ein Anreiz, um neue Wege zu beschreiten. So zeigten sie mit *Hi-red Guns* für den Amiga, daß es durchaus möglich ist, einen

Multi-Spagat zwischen Rollen-, Strategie-, Action- und Knobelenspiel zu machen. Außerdem war der Vierspieler-Splitscreen für damalige Hardware-Voraussetzungen eine Sensation. Auch das actiongeladene Mafia-Spiel *Grand Theft Auto* für PC und PlayStation überzeugte durch ein neuartiges Spielkonzept. Die enge Zusammenarbeit mit Nintendo entstand zu der Zeit, als das Super Nintendo die gefeierte Konsole schlechthin war. Mit dem genial verrückten Spielprinzip von *Unrally* sicherten sich die Programmierer das Wohlwollen Miyamotos

und seiner Nintendo-Mannen. Kein Wunder also, daß die Zusammenarbeit zwischen Nintendo und den Schotten ein sehr vertrauliches Verhältnis erreicht hat.

Mit *Silicon Valley* tritt DMA bei Miyamoto offene Türen ein. Das kernig-pulzige Aussehen und das gewaltfreie Spielprinzip fügen sich nahtlos in die Firmenpolitik Nintendos ein, die junge Teenager immer noch als ihre Hauptzielgruppe fürs N64 sehen.

Der Spieler muß in *Space Station Silicon Valley* die Kontrolle über eine riesige Weltraumstation bekommen. Das Problem an dieser Station ist jedoch, daß sie vor über 1000 Jahren verschwunden war und nun der Welt einige Rätsel aufgibt. Besonders die äußerst merkwürdigen Nachkommen der Nanobots sorgen für viel Knobelei. Diese Nanobots sind sozusagen die Auswüchse eines Experiments, bei dem lebende Roboter gezüchtet werden sollten. Als die Raumstation im Jahre 2050 ihrer Bestimmung übergeben wurde, ahnte niemand, daß das Experiment unfreiwillig 1000 Jahre dauern sollte. Die Ergebnisse werden unter anderem als merk-

würdigste Gestalten in die Video-spielgeschichte eingehen. Einfüßige Spring-Pac-Men gehören dort ebenso zur Normalität wie Katzen mit riesigen Stoßzähnen und rosa Ringelschwanz. Angesichts dieser Ansammlung von Merkwürdigkeiten erscheinen steptanzende Schafe, fliegende Hunde, jonglierende Bären und raketengetriebene Füchse als Spielfiguren relativ normal. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Kampfdroiden, der diese Station erkunden und die Kontrolle über das System bekommen soll. Durch eine sonderbare Begegnung mit dem funktionstüchtigen Verteidigungssystem des Raumschiffs gelangt der



Im normalen Leben ein unfairer Kampf – aber was ist bei Silicon Valley schon normal?

Droide in den Besitz einer Schachtel mit Computerchips. Mit diesen Chips kann er alle Kreaturen im Spiel steuern. Diese Idee ist nicht neu – Andrew Braybrooks *Paradroid* (C64) benutzte schon 1983 ein ähnliches Spielsystem.



Nachdem Body Harvest auf unbestimmte Zeit verschoben wurde, ist *Space Station Silicon Valley* das erste Spiel, das DMA Design für das Nintendo⁶⁴ produziert



Sicher kann Silicon Valley nicht mit dem Überflieger Super Mario 64 mithalten, aber gewisse Ähnlichkeiten in Sachen Gameplay werden selbst die größten Mario-Fans nicht leugnen

DMA-Programmierer Brian Baglow gesteht gewisse Ähnlichkeiten ein, fügt aber hinzu, daß der Spieler in *Paradroid* nicht die Möglichkeit hatte, Schafe zu töten oder Fliegen mit der Zunge zu fangen. Insgesamt 30 Level in fünf Szenarien stehen zur Erkundung an. Nach einer Gartenlandschaft, die dem biblischen Eden nachempfunden wurde, geht es über die Arktis, einen Dschungel, ein



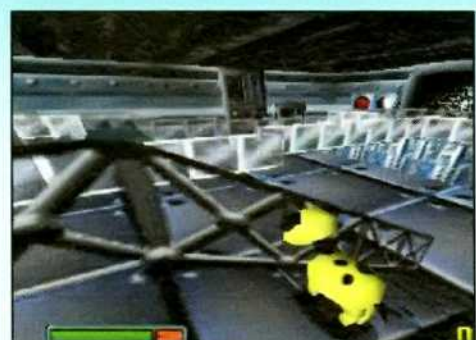
Die 3D-Landschaft bietet viel Raum zum Erkunden dieser ungewöhnlichen Welt



Wüstenszenario zum Kontrollraum der Station. Getreu dem Prinzip, das DMA auch bei *Grand Theft Auto* eingesetzt hat, muß der Spieler in jeder Stage zahlreiche Missionen erfüllen, die selbstverständlich im Schwierigkeitsgrad ansteigen.

Erst wenn diese Untermissionen erfüllt sind, öffnen sich Wege zu den Bonusstages.

In Sachen Vielzahl und Verschiedenheit der Szenarien kann *Space Station Silicon Valley* bestimmt in die Nähe von *Super Mario 64* rücken.



Im Kontrollzentrum der Raumstation wird es schließlich zum großen Showdown kommen



Die fünf Szenarien sind mit zahlreichen Rätseln und Jump&Run-Einlagen gespickt



Säbelzahn-Katze gegen Raketen-Fuchs – ein interessantes Duell zwischen zwei sehr sonderbaren Mutationen auf der äußerst merkwürdigen Space Station Silicon Valley



Auch die farbenfrohe Gestaltung der Landschaften und der liebevoll in Szene gesetzten Charaktere erinnert an den Topseller aus dem Hause Nintendo. Selbst wenn die Kultkone Mario nicht erreicht wird, ist sich die neun Köpfe zählende Pro-

grammiertruppe jedenfalls schon jetzt sicher, daß dieses Spiel eines der ganz großen Nintendo⁶⁴-Module für das kommende Weihnachtsgeschäft wird. Wir drücken den sympathischen Schotten auf jeden Fall die Daumen.



Dieser Hase gehört trotz seiner ungewöhnlichen Farbe zu den normaleren Gestalten im Nintendo⁶⁴-Pilotprojekt der schottischen Programmiertruppe von DMA Design

SHADOW MAN

Nach dem erfolgreichen Auftritt des bogenbewehrten Turok macht sich ein weiterer Comic-Held aus dem Hause Acclaim bereit, die Verkaufscharts des N64 zu erklimmen.



Die riesige Spiellandschaft wird nicht nur bis ins kleinste Detail ausgearbeitet, ...



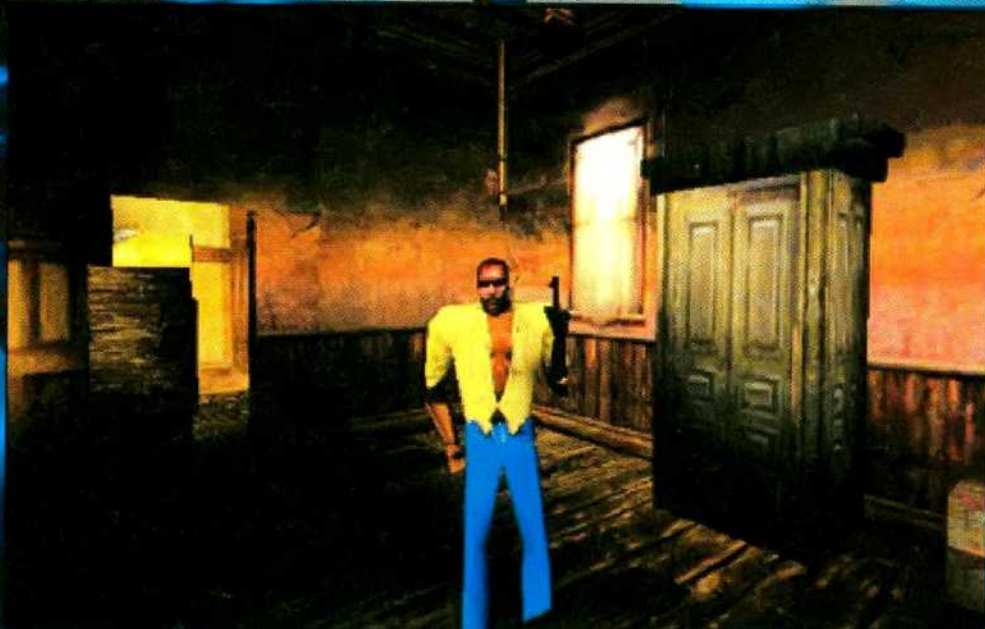
... auch der Stil der Comic-Vorlage findet sich in der effektvollen Farbgebung wieder



Seit über zwei Jahren sitzt ein Team des britischen Iguana-Ablegers an der Entwicklung des dreidimensionalen Horror-Adventures *Shadow Man*. Damals kamen die Acclaim-Manager mit einer Auswahl hauseigener Comics auf die engagierten Engländer zu, und gaben ihnen freie Hand bei der Wahl von Story und Charakter (TOTAL! 8/97). Die Wahl fiel auf *Shadow Man*, der keinerlei Ähnlichkeiten mit den Nintendo-üblichen Knuddelcharakteren aufweist, artverwandten PlayStation-Titeln wie *Resident Evil* und *Tomb Raider* damit auf dem N64 ernsthaft Konkurrenz macht.

Mike LeRoi, Professor für Englische Literatur und Teilzeit-Assassin, wurde mit einem Voodoo-Zauber belegt, der für ihn Fluch und Segen zugleich bedeutet. Fortan ist er ein Wanderer zwischen den Welten, zwischen dem Hiersein und dem Jenseits. Iguana legte großen Wert darauf, die Tiefgründigkeit des Charakterprofils in die Videospieldumgebung zu importieren.

Aufgabe des Spielers ist es, einer Gruppe untoter Massenmörder Einhalt zu gebieten, welche die Armeen der Finsternis durch Dimensionstore schleusen und auf die Welt der Lebenden loslassen



Bei der Inneneinrichtung hielt sich das Entwicklerteam an die Vorgaben der Originalschauplätze. So wurde die Voodoo-Zentrale New Orleans schon im Kinofilm *Angel Heart* dargestellt



wollen. Der Hauptdarsteller wird gezwungen, zwischen seinen Identitäten, LeRoi und Shadow Man, zu jonglieren, während er seinen mörderischen Verfolgern zu entkommen sucht. Abhängig von der Welt, in der sich der Spieler befindet, nehmen seine Gegner unterschiedliche Gestalt an.

„Wir haben uns *Sieben, Das Schweigen der Lämmer, Angel Heart* und ähnliche Schocker zum Vorbild genommen“, erklärt Iguanas Projektmanager Simon Phipps, „und haben versucht, die besten Szenen daraus zu imitieren“. Phipps gibt sich eisen überzeugt davon, daß die neue 3D-Action-Adventure-Engine das Horror-Genre in den nächsten Level befördern wird. „Man kann die Leute schwer zum Lachen bringen“, erläutert er weiter, „und zum Weinen schon gar nicht. Aber bis

ins Mark erschüttern kann man sie!“

Schon jetzt ist erkennbar, daß der technische Fortschritt *Shadow Man* vom Rest des Genres abheben wird. Ein besonderes Augenmerk verdient die künstliche Intelligenz und die teilweise gigantischen Proportionen einiger Spielabschnitte. *Shadow Mans* Spanne der Bewegungsmöglichkeiten bedeutet einen weiteren Schritt in die Zukunft. „Die Technologie sollte den Spieler nicht davon abhalten zu tun, wonach ihm der Sinn steht“, so Phipps. Nun kann der Held gleichzeitig seine Waffe verstauen, eine Rolle vorwärts ausführen und einen Schlüssel hervorkramen.

Iguana begann mit der Erschaffung der realen Welt (Schauplatz ist New Orleans), bevor sie bei der Entwicklung der ‚*Deadside*‘ ihre Phantasie spielen ließen. In-



Iguana UK macht keinen Hehl daraus, daß sie sich bei der Gestaltung der Locations von ihrer direkten Umgebung inspirieren ließen. Das nördliche England scheint sich auch dafür zu eignen



Shadow Man muß sich nicht nur gegen übermächtige Widersacher aus dem Jenseits zur Wehr setzen. Als LeRoi nimmt er auch den Kampf mit Krokodilen und anderen ‚normalen‘ Feinden auf



spiriert wurde das Team von der direkten Umgebung, der brachliegenden Industrie Nordenglands. „Einige Locations haben wir übernommen“, erklärt Phipps. „Der Spieler soll sich durchgehend unwohl fühlen, gespenstisch soll es sein.“ Phipps und der Creative Director, Guy Miller, waren beide vorher bei Core Design beschäftigt. So ist es nicht verwunderlich, daß in *Shadow Man* gezielt Konzepte und Features anvisiert wurden, die bei *Tomb Raiders* Entstehung auf der Strecke geblieben sind. „Die Story haben wir komplett ins Spiel eingeflochten, sie erschließt sich erst, Stück für Stück, mit dem Weiterkommen“, sagt Miller. „Normalerweise gibt es eine unglaublich tolle Hintergrundstory, und wenn das Spiel beginnt, wird doch nur wild geballert“. Wenn sich alle Ansprüche der Entwickler umsetzen lassen, erwartet die N64-Besitzer mit *Shadow Man* ein Herbst des erlesenen



Creative Director Guy Miller schrieb die Story des Comics. Ursprünglich war *Shadow Man* für PCs und N64 angekündigt. Kurze Zeit später hieß es plötzlich, das N64 ist draußen und die PlayStation drin. Bis vor kurzem wurde, parallel zur PC-Version, von einer 64DD-Umsetzung gemunkelt. Aktuell gelten Fassungen für PC und N64 als gesichert. Die Bilder der Reportage entstammen der PC-Fassung, die oberste Priorität genießt. Wir sind gespannt, ob das N64 bis zum angekündigten Release im September tatsächlich dabei bleibt.

Anime & Manga



Nach langer Durststrecke ist es endlich wieder soweit. Eine neue Folge des Anime&Manga-Reports erwartet Euch. Diesmal werfen wir ein Auge auf die beliebten Sport-Serien japanischer Produktion. Sowohl der Fußball-Jungen-Anime als auch der Volleyball-Mädchen-Anime sind nämlich im Volke sehr beliebt. Außerdem bringen wir einen kleinen Ausblick auf den Anime-Knüller des kommenden Sommers: Prinzessin Mononoke.



1

Die tollen Fußballstars - Captain Tsubasa

Sender:	RTL2	Autor:	Yoichi Takahashi
Entstehung:	1983	Produktion:	Toei Animation
Folgen:	128	Synchro:	Planet Wave Studios



In diesem typischen Jungen-Anime spielt Tsubasa Ozora die Hauptrolle und schweift eine Bande junger Fußballspieler zu einem erfolgreichen Team zusammen. Neben den obligatorischen Spielen gegen andere Mannschaften, bei denen sich die Gegner nach dem Match meist zu Freunden wandeln, stehen auch die normalen Probleme eines Heranwachsenden im Mittelpunkt der Storyline. Wie so häufig in Japan, ging dem Anime ein Printerzeugnis voraus. 1981 begann Yoichi Takahashi die ersten Mangas (für ein Jungenmagazin) zu zeichnen, die sich recht bald eine treue

Fan-Leserschaft verdienten. 1983 lief die erste Fernsehserie. Bis 1988 wurden 128 Folgen produziert, die RTL2 immer wieder gerne zeigt. Aufgrund des großen Erfolges in Japan wurden auch zwei Game-Boy-Spiele,



zwei NES-Spiele, drei SNES-Spiele und eines für die PlayStation programmiert.



Dem abendfüllenden Videofilm liegt dieses ausklappbare Poster bei. Leider muß der Fan sich entscheiden, welche Seite er denn aufhängen möchte. Schade das!



Taro Misaki



Kojiro Hyuga



Sanoe Nakazawa



Takeshi Sawada



Tsubasa Ozora

2

Mila Superstar – Attack No. 1

Sender:	RTL2, ORF	Autor:	Chikako Urano
Entstehung:	1969	Produktion:	Tokyo Movie Shinsha
Folgen:	104	Syncho:	Planet Wave Studios



Mila, ein kleines, kränkliches Mädchen vom Lande, entdeckt, als sie mit 14 in die Stadt zieht, ihre Leidenschaft für Volleyball. Im Laufe der Jahre wird sie durch hartes Training und unzählige Spiele zur besten Angriffsspielerin Japans. Neben den dramatischen Matches muß Mila auch die vielen Prüfungen des Lebens bestehen. Die ganz normalen Probleme eines pubertierenden Mädchens werden genauso ausführlich beleuchtet wie nationale Endkämpfe.

Obwohl die Serie schon relativ alt ist, sind die Animationen auch für heutige Verhältnisse noch okay. Besonders die Dramaturgie und das Charakterdesign können gefallen. Wie *Captain Tsubasa* geht auch Mila auf eine gleichnamige Manga-Reihe, die von 1968 bis 1971 publiziert wurde, zurück. RTL2 hat gerade wieder mit der Ausstrahlung begonnen, zuschauen lohnt sich!

Ab dem 6.3.98 läuft **Peter Pan** täglich auf dem Kinderkanal um ca. 18.30 Uhr.
Ab dem 18.3.98 läuft **Mila Superstar** werktags auf RTL2 um ca. 7.50 Uhr.
Ab dem 7.4.98 läuft **Die Kinder vom Berghof** werktags auf RTL2 um ca. 14.45 Uhr.
Wedding Peach läuft auf TRT Avrasia jeden Freitag um ca. 16.00 Uhr.
Das Internet bietet für Freunde des animierten Films Unmengen an Informationen. Unter folgender Adresse findet Ihr z. B. eine komplette Tages- und Wochenübersicht aller Kindersendungen des betreffenden Senders, teilweise sogar mit der jeweiligen Nummer der Folge:

RTL2: www.eurotv.com/rtl2.htm
Kabel 1: www.eurotv.com/kabl16.htm
Pro 7: www.eurotv.com/pro76.htm
Super RTL: www.eurotv.com/sprtl6.htm
ORF: www.eurotv.com/orf16.htm
DRS: www.eurotv.com/drs6.htm

Haufenweise wichtige Infos

Auch TV Today bietet einen guten Service. Unter der folgenden Adresse seht Ihr alle Kindersendungen zeitlich geordnet auf einen Blick:

www.tvtoday.de/tvtoday/akt.prog/sender.haupt/hauptsender/kinder.haupt.html
Besonders empfehlenswert ist die Taro-Seite. Dort werden alle in Deutschland ausgestrahlten Serien kurz vorgestellt. Außerdem findet Ihr da jede Menge Informationen und Links zu anderen Seiten. Adresse:

www.informatik.tu-muenchen.de/~rehrl/animed-tv.html

Ständig neue Informationen zu Anime&Manga bekommt Ihr übrigens auch in der zweimonatlich erscheinenden AnimaniA. Für 12,80 DM erhaltet Ihr 80 Hochglanz-Farbseiten rund um Japanimation.

Und noch etwas: Im Händlerregister (Seite 81) findet Ihr eine Anzeige des Norderstedter Anime-Händlers, Studio Kedakai.

3

Prinzessin Mononoke – Mononoke Hime

Entstehung:	1997
Länge	135 Minuten
Autor:	Hayao Miyazaki
Produktion:	Studio Ghibli

Prinzessin Mononoke ist (in Japan) der erfolgreichste Film aller Zeiten. Neben diesem Meisterwerk verblissen nicht nur Anime-Klassiker wie *Akira*, sondern auch Realfilm-Knüller wie *Jurassic Park* oder *Independence Day*. Mit modernster Technik erstellt, begeistert die Geschichte der 'Geisterprinzessin Mononoke' seit dem 7.12.97 das japanische Volk. Schon diesen Sommer soll, dank Buena Vista/Disney, das Kunstwerk auch in unsere Kinos kommen. Auf der Berlinale wurde *Mononoke* als erster Zeichentrickfilm überhaupt dem Fachpublikum vorgestellt – leider lief er nur außer Konkurrenz. Die Geschichte spielt vor einigen hundert Jahren, als Japan noch von riesigen Wäldern bedeckt war, in denen zahlreiche Tiere und Monster hausten. Die kleine Prinzessin durchlebt 135 Minuten voller spannender Abenteuer und knallharter Action. Auf diesen Film kann man sich wirklich freuen. Macht also schon mal Eure Freunde heiß!



Mononoke





Kuriositäten für

Es gab eine Zeit, da war die Welt noch schön, und alle glaubten an das Gute im Menschen. Zu dieser paradiesischen Zeit war das SNES unangefochtener Herrscher im Konsolenreich und die Schar seiner Untertanen zählte nach Millionen. Unter diesen vielen Menschen gab es aber auch einige Kranke und denen sollte geholfen werden.

Das Health Hero Network, damals nannten sie sich noch Raya Systems, produzierte Anfang der 90er vier Gesundheits-Informationsspiele für das SNES. Mit ihrer Hilfe sollten Kinder mehr über Asthma, Diabetes und die Gefahren des Rauchens lernen. Die gute Absicht der Entwickler nehmen wir durchaus wohlwollend zur Kenntnis



und machen uns an dieser Stelle auch keinesfalls über kranke Menschen lustig. Vielmehr sind es die spielerisch grottenschlechten Games, die unser Gemüt erheiterten. Wenn Ihr Euch gleich über die lustigen original Werbetexte amüsiert, vergeßt bitte nicht, daß viele Kinder in Eurem Alter wirklich krank sind und mit Asthma oder Diabetes leben müssen. Glücklicherweise müssen sie aber nicht mit diesem ‚Schund‘ leben, denn das Health Hero Network verkauft die Gesundheitsspiele für ca. 70 USD, etwa 130 DM, in den USA fast ausschließlich an Krankenhäuser und Arztpraxen. Hierzulande erschienen die Module nicht.

Maris Feldmann

CAPTAIN NOVOLIN

Captain Novolin motiviert und unterrichtet weiterhin Kinder auf der ganzen Welt, mit Diabetes umzugehen. Nachdem das Spiel Ende 1992 auf dem SNES veröffentlicht wurde, hat es sich als populäre Unterrichtsmethode zur Diabetes-Schulung in Sommercamps, Kliniken und zu Hause erwiesen.

In diesem Rollenspiel haben als Süßigkeiten verkleidete Aliens den Bürgermeister von Pineville entführt, und es ist an Captain Novolin, ihn zu retten. Springende Donuts und stampfende Eiskrem-Kleckse: Der Captain muß sich durch die Stadt und die umgebende Wildnis kämpfen, um den Berg Wayupthar zu erklimmen und in das Innere des dort versteckten Raumschiffs einzudringen. Außerdem gilt es für Captain Novolin die cleveren Fallen zu vermeiden, die ihn auf seinem ganzen Weg bis zur finalen Konfrontation mit Blubberman, dem Alien und Kopf der Invasion, erwarten. Um Blubberman zu besiegen und Bürgermeister Gooden zu retten, sollte Novolin seinen Diabetes mit einer Diät, Insulin und Sport kontrollieren. Durch Überprüfung seines Blutzuckerspiegels können Spieler den Effekt von zuviel oder zuwenig Essen ablesen. Wenn Captain Novolin seinen Essensplan nicht einhält, wird er nicht genügend Energie haben, um die feindlichen Aliens zu besiegen. Die Spieler müssen außerdem einen Behandlungsplan einhalten und seine Insulinspritzen managen, damit er die richtige Menge zur richtigen Zeit bekommt.



Das ist nicht etwa eine Dose mit Insulin, sondern eine zu bestimmende Dosis



Achtung, Captain Novolin! Der böse Dounut will Dein Grinsen verkleben

REX RONAN - EXPERIMENTAL SURGEON

Das Ziel von Rex Ronan - Experimental Surgeon ist, junge Leute vom Rauchen abzuhalten, indem sie Informationen über die Gefahren des Rauchens bekommen und zwar von einem Medium, das sie kennen - Videospiele.

Als Dr. Rex Ronan schrumpfen die Spieler auf mikroskopische Größe und reisen durch Jakes Körper, um dessen Lungenkrebs und Herzattacken mit Hightech-Laser-Chirurgie niederzukämpfen. Die Spieler starten in Jakes Mund, folgen dem Weg des Rauches und des Nikotins und schießen Teer, Belag, Schleim sowie Vorkrebszellen aus dem Weg. Im Gehirn aber wartet die größte Schwierigkeit - Jakes Nikotinsucht.

Der chirurgische Part ist schon schwierig genug, aber die Spieler müssen sich auch gegen böse Mikrobots verteidigen, die geschickt wurden, um Dr. Rex aufzuhalten.

Jedesmal, wenn der Spieler eine Smartbomb aktiviert, erscheint eine wahre oder falsche Aussage auf dem Schirm. Der Spieler muß sich schnell entscheiden und wird bei richtigen Antworten mit den überlegenen Werkzeugen ausgestattet, die er braucht, um Jakes Nikotinsucht zu heilen und das Spiel zu gewinnen.



Rauchen ist schädlich, das weiß ja jeder. Doch Rex hilft, die Sucht zu besiegen



das SNES

**DIES IST KEIN
APRILSCHERZ!**

BRONKIE THE BRONCHIASAURUS

Bronkie the Bronchiasaurus ist das neueste Action-Adventure-Video-Spiel in der Health-Hero®-Serie der Patientenerziehungs- und Gesundheits-Werbespiele für Kinder und Jugendliche. Mit seinen ansprechenden Charakteren, Grafiken und dem Gameplay ist Bronkie ein engagiertes Spiel, das Kindern zwischen 7 und 15 Jahren Asthma-Selbsthilfe beibringt. Das Spiel kann in English oder Spanisch gespielt werden und verfügt über eine Zweispieler-Option.

Das Abenteuer findet im prähistorischen San Saurian, wo einschlagende Meteore schädliche Staubwolken erzeugen, statt. Um diese Katastrophe zu überleben, haben die Einwohner von San Saurian eine mächtige Windma-

schine entwickelt, die die Luft vom Staub reinigen soll. Die Geschichte beginnt, als der gefräßige Tyrantosaururus Rexo San Saurian übernimmt, das Herz der Maschine stiehlt und seinen Dinoschergen befiehlt, die Maschinenteile über ganz San Saurian zu verstreuen. Da die Staubwolken wiederkommen, müssen sich Bronkie und Trakie beeilen, die Teile zu finden, zusammenzubauen und die Maschine wieder zum Laufen zu bringen. Während sie durch San Saurians Stadt, Teich, Jungle, Himmel, Canyon und Höhlen reisen, haben sich die beiden Saurier gegen Dinoschergen und schlaue Dinobosse zu verteidigen und außerdem ihr Asthma zu behandeln. Sie müssen den vielen Asthma-Auslösern, denen sie auf ihrem Weg begegnen, ausweichen

und darauf achten, daß ihre Atmung immer gut funktioniert. Nur dann können die Helden ihre stärkste Verteidigung benutzen – den kraftvollen Atemstoß.

Bronkie the Bronchiasaurus ermutigt die Spieler dazu, mit Bronkies und Trakies Asthma umzugehen. Auf ihrem Asthma-Abenteuer lernen die Spieler:

- täglich Medizin einzunehmen
- einen Inhalator zu benutzen
- Asthma-Auslöser zu meiden
- Veränderungen in der Atmung zu erkennen und zu behandeln
- Grundlagen der Asthma-Vorsorge



Mit dem seltsamen Gerät kann man wohl seine Atmung messen

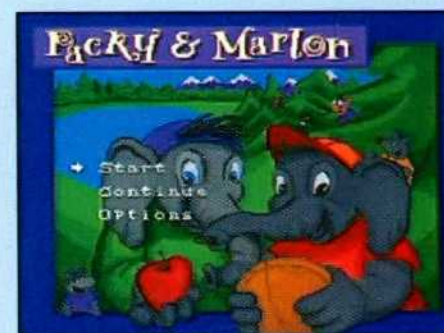
Packy & Marlon

Packy & Marlon, ein SNES-Video-Spiel für 8 bis 15-jährige, handelt von zwei Elefantenfreunden und ihren Eskapaden im Diabetiker-Sommerlager. Dies ist das neueste Produkt in der Health Hero®-Serie, der Gesundheitserziehungs-Video-Spiele von Raya Systems. Mit all dem Spaß eines Action-Adventures hilft Packy & Marlon den Spielern, etwas über Diabetes-Selbstversorgung und die sozialen Probleme, mit denen Diabetiker konfrontiert werden, zu lernen. Das Game kann von einem oder zwei Spielern in Eng-

lisch, Spanisch oder Französisch gespielt werden.

Nachdem sich Packy & Marlon dafür entschieden haben, eine gute Zeit zu verleben, machen sie sich auf ins Lager. Aber bei ihrer Ankunft gibt es keine Anzeichen der sonst dort üblichen Aktivitäten. Keine Spiele. Kein Sport. Kein gar nichts! Auf ihrer Erkundungstour stellen sie fest, daß fiese Ratten und Mäuse das Lager angegriffen, die Vorräte überall verstreut und die Diabetes-Medikamente versteckt haben. Ohne Essen und Medizin können die Freunde nur noch eines tun: Das Essen und

die Medizin finden, bevor alles noch schlimmer wird. Während ihres Abenteuers müssen die Elefantenfreunde wandern, klettern, schwimmen und sich ducken, um ihren Weg durch Wälder, Seen, Flüsse, Berge, Spielplätze und verlassene Gebäude zu finden. Sie dürfen nicht vergessen, ihren Diabetes zu behandeln und unterwegs aufdringliche Nager mit Wasser und Nüssen zu bekämpfen. Packy & Marlons Abenteuer im Camp Wa-kee dauert vier Tage, wobei jeder Tag einen typischen Diabetes-Essensplan beinhaltet: vom Frühstück bis zum Abendbrot.



HIGHTECH-SPORTGERÄT FÜR DEN RÜSTIGEN 16-BITTER

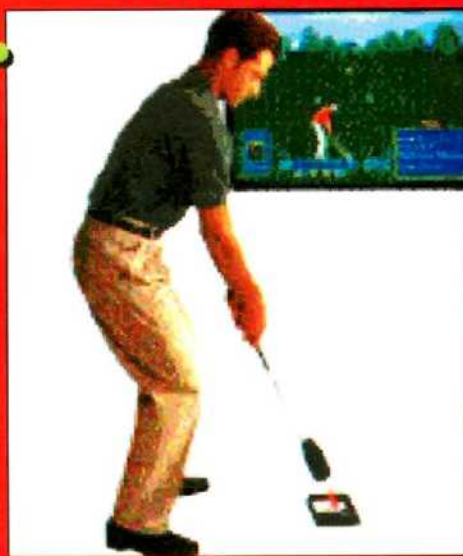
Jetzt ganz alt aus JuEsEj:

Der Batter Up und der TeeV Golf von Sport Sciences. Beim Batter Up handelt es sich um einen Plastik-Baseball-Schläger, der an das SNES (oder Mega Drive) und sogar PC) angeschlossen wird und mit allen handelsüblichen Baseball-Spielen funktioniert – wie genau, bleibt leider im Dunkeln. Für nur 40 USD (ca. 70 DM) kann man so ein (in der Praxis

unbrauchbares) Gerät sein eigen nennen.

Nicht weniger uninteressant ist der TeeV-Golf-Schläger. Dieser läßt sich ebenfalls an jedes SNES (oder Mega Drive) anschließen, funktioniert aber nur mit der PGA-Serie von EA. Von vormals 130 USD wurde dieser feine Golfschläger auf nur 65 USD (ca. 120 DM) herabgesetzt. Was es nicht alles gibt!

Es ist doch wirklich sonderbar, was es nicht alles gibt. Aber nun zu etwas vollkommen anderem.



Willkommen zur 58. Ausgabe, fünfter Jahrgang! Seit Mitte 1993 liefern wir monatlich ein reichhaltiges Paket an Infos, Tests, Spiele-News und Reportagen. Die Redaktion hat sich im Laufe der Zeit gewandelt, einige gingen, neue Redakteure und Volontäre starteten bei uns ihre Karriere. Schaut man sich einmal in der Branche um, so wird man ein paar bekannte Gesichter finden. In diesem Monat möchten wir uns bei allen Ehemaligen und den Gründungsmitgliedern dafür bedanken, daß es die TOTAL! gibt. Lang lebe Nintendo, lang lebe die Redaktion, und 'nen schönen Gruß an unsere 250.000 Stammleser (erste April-Hochrechnung) ...

Unsere persönliche Meinung zu:

1080° Snowboarding (N64)
Seite 24-27

Aero Gauge (N64)
Seite 30/31

Mystical Ninja starr. Goemon, (N64)
Seite 32-35

Brain Drain (Game Boy)
Seite 45

Pocket Bomberman (Game Boy)
Seite 40/41

Der Tobi



Bevorzugte Genre:
Auto fahren
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Topf schlagen

★★★★★
Mann, das ist ja richtig gut! Ausgezeichnete Steuerung, coole Tricks und eine Grafik, die fast besser aussieht als ich, machen 1080° zu einem absoluten Knaller für Nintendos Großen. Kauft Euch das!

★
Nä! Wenn ich Nebel will, spiele ich lieber Turok, wenn ich sichtbaren Grafikaufbau will, spiele ich lieber PilotWings 64, und wenn ich ein futuristisches Rennspiel will, warte ich auf F-Zero X.

★★★★
Mystical Ninja konnte mich noch nie begeistern. Da ich sowieso grobe Orientierungsprobleme habe, würde ich mich immer nur verlaufen, und das macht mir keinen Spaß. Aber irgendwie ist es niedlich.

★★
Völlig unter meinem Niveau. Da mein Gehirn inzwischen so riesig geworden ist, daß es nicht mehr ins Bild links paßt, bin ich mit Brain Drain hoffnungslos unterfordert. Mal sehen, was Sandra sagt ...

★★
Der Bombenleger für die Hosentasche? Würde ich mir nicht zulegen. Wenn ich meine Hosen kaputt machen will, mache ich das auf angenehmere Art, als sie in die Luft zu jagen. Das tut doch weh!

Akido



Bevorzugte Genre:
Renn- und Snowboardspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
1080° Snowboarding (N64)

★★★★★
Die Produktpalette des N64 hatte 1080° nötig, nicht dringend, aber durch dieses Spiel wird offenbar, was der Stick zu leisten vermag, welche Grafik und wieviel Realität möglich sind. TOTAL! Genial!

★★
Aero autsch! Der fliegende Blechhaufen steuert sich von selbst – so scheint es zumindest zu Beginn. Doch auch nach einer Weile chaotischen Rasens wird's nicht deutlich besser. Ich vermisse den Spielwitz.

★★★★
Die Wertungserklärung sagt: Noch gut, aber nicht mein Ding! Konfuzius sagt: Nichts geht über Super Mario 64. Ich sage: Man kann dieses sehr japanophile Action-Adventure mit viel Spaß genießen.

★★
Ich weiß nicht, ob der Game Boy wirklich noch ein weiteres Puzzlespiel trägt. Den GB-Besitzern dürften diese Games mittlerweile schon zu den Ohren heraushängen. So hält sich meine Freude in Grenzen.

—

Sandra



Bevorzugte Genre:
Shoot 'em Up und Jump&Run
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Tobi ärgern

★★★★★
Vom Feinsten! Dieses Game hat es geschafft, daß selbst ich richtig Spaß am Snowboarden finde. PS: Tobi sieht zwar gut aus, aber an die Grafik von 1080° reicht der Gute nicht heran ...

★★
Ich finde die Ansätze von Aero Gauge ganz ordentlich, auch grafisch macht es einen guten Eindruck. Doch spielerisch liegt es leider nur im unteren Bereich.

★★★★
Als absoluter Jump&Run-Fan freue ich mich natürlich über jeden Zugang in diesem Genre. Goemon bietet mit seinen z. T. total abgedrehten Ideen mehr als nur handelsübliche Kost – echt cooles Game!

★★
Tobi, was heißt hier mein Gehirn? Wasserkopf könnte man das ja auch nennen ... Aber nun zu Brain Drain: Das Game ist zwar nett gemacht und für den GB geeignet, aber der Bringer ist es nicht.

★★★★
Mit seinen flüssigen Animationen, den 50 Levels und der passablen Action-Welle kann Pocket Bomberman durchaus mal meinen Freizeitplan durcheinanderbomben.

Das Fred



Bevorzugte Genre:
Jump&Run (diesen Monat)
Derzeitiges Lieblingsspiel:
1080° Snowboarding (N64)

★★★★★
Der absolute Wahnsinn! Bereits Wave Race 64 machte deutlich, wie realistisch Rennspiele sein können, 1080° verfolgt diese Richtung konsequent weiter. Dieses Spiel ist ein absoluter Pflichttitel. Amen!

★
Oh, was geschieht denn beim Spielen von Aero Gauge mit meinem Mageninhalt? Er dreht sich und will wieder ans Tageslicht. Doch das liegt nicht wie bei extreme-Gan der Spielgeschwindigkeit ...

★★★★
Bereits auf dem Super Nintendo fesselte mich Mystical Ninja aufgrund der abgefahrenen Ideen. Die 3D-Variante des N64 zieht mich erneut in den Bann. Schade, daß Konami den Titel nur in Englisch präsentiert.

—

★★★★
Ich mag die Bombermänner auch heute noch, und zwar in allen Varianten, egal, ob 2D oder 3D. Auf dem Game Boy bleibt dennoch der Vorläufer Dynablasters mein ungeschlagener Favorit.

slimjim



Bevorzugte Genre:
Snowboard-Games
Derzeitiges Lieblingsspiel:
1080° Snowboarding (N64)

★★★★★
Hervorragendes Action-Sportspiel, mit nur marginalen Schwächen. Leider läuft das Game (in der jp. Fassung) nur auf NTSC-Konsolen. PAL-Besitzer müssen also bis zum nächsten Winter warten!

★★
Das Spiel sieht nicht nur nach 32-Bit aus, es bietet auch die 08/15-Aufmachung der meisten PlayStation-Games. Schuster, bleib bei deinen Leisten, heißt es, und ASCII sollte lieber weiter Pads bauen.

★★★★
Schon die Japano-Fassung gefiel mir recht gut (leider verstand ich nicht sehr viel). Die PAL-Version ist (unverständlichlicherweise) nur in Englisch und kommt relativ spät auf den Markt. Trotzdem ist das Game gut.

Brain Drain? Gehirn im Abfluß? Hmm ... Zur vorherigen Ausgabe: Liebe Susanne, ich meinte nicht etwa, daß (alle) Frauen ungeübt sind, sondern daß auch die ungeübten Yoshi spielen könnten.

★★★★
Schön, daß wenigstens ein altes N-System nicht vergessen wird und Software-Nachschub erhält. Außerdem kommt der GB nun ja auch endlich in Farbe. Da macht das Bombenlegen gleich doppelt Spaß.

Die Wertungserklärung:

★★★★★
TOTAL! genial! Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Lahme Gurke! Brauche ich nicht.

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Kurts Nachrichten

Norddeutschland: Unfaßbares berichtet der Spiegel in seiner 10. Ausgabe 1998. Den Norddeutschen Rundfunk scheint eine schwere Gehirnzellen-Grippe erwischt zu haben. Man hat doch tatsächlich allen Ernstes vorgeschlagen, die Ausstrahlung der kultigsten (Kinder-)Sendung aller Zeiten – Sesamstraße – von 18.00 auf 15.00 Uhr vorzuverlegen. Seit nunmehr 25 Jahren (damals war die Sesamstraße allerdings noch doppelt so gut ...) ist 18.00 Uhr in Tausenden Familien ein Fixpunkt der Entspannung

und Freude. Wer hat schon nachmittags (bei Sonnenschein, GoldenEye 007, Hans Meiser und Co. oder so richtig interessanten Haus-



aufgaben) die Zeit, sich die Sesamstraße reinzuziehen?! Sollte der NDR die Verschiebung wirklich beschließen, starten wir umgehend eine Aktion unter der Führung von Super Grobi, Ernie, Bert, Kermit, Krümelmonster, Oskar, Bibi und vielleicht Samson, aber ohne Simson. **Sensationelles Ergebnis:** Bei der Wahl zum schlankeren Schröder des Jahres stach Schröder, unser Redakteur (bürgerlicher Name: Sebastian Krämer), mit 47,9 % nicht nur das dicke Gemüse aus dem Rennen, sondern gewann auch noch Hochhaus gegen den Dauerlächler aus Niedersachsen. Auf Wiedersehen!

Begeben Sie sich direkt zum Kiosk!



Setzen Sie sich nicht vor den Fernseher! ZAP...

NEIN... kein Geld für Blödsinn ausgeben!

Kaufen Sie das neue automobil! NA ALSO...

BRAV... Dort können Sie viele interessante Tests, Vergleiche, News, Reportagen, Internetnews und vieles mehr lesen ...

**das neue
automobil**

für DM 3,80

TIPS & TRICKS WANTED!

**Seid gegrüßt, Ihr
Bewegungskünstler!**

Wie immer sind wir auf Eure Hilfe bei den Tips&Tricks angewiesen. Zu praktisch allen Spielen für Nintendo-Konsolen können wir nützliche, aber auch kuriose Schummeleien, Tips, Cheats, Paßwörter, Levelcodes, SpecialMoves und was sonst noch so in diese Rubrik paßt gebrauchen! Am besten ist es, wenn Ihr eine Schreibmaschine oder einen Computer benutzt, wenn Ihr uns Eure Beiträge zuschickt. So können eher Mißverständnisse beim Übertragen ins Heft (alles schon dagewesen) vermieden werden. Wir erwarten 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 nicht, Euren **Ab-sender auch im Brief** anzugeben! Es lohnt sich! Unter allen Einsendungen verlosen wir jeden Monat **halbjährige TOTAL!-Freiabos!!!**

An dieser Stelle noch ein kleiner Hinweis: Denkt bitte daran, daß wir keinerlei Tips&Tricks zu indizierten bzw. beschlagnahmten Spielen veröffentlichen können. Und noch etwas: Falls ein Trick mal nicht gleich funktionieren sollte, gebt nicht sofort auf! Manchmal müssen Tastenkombinationen sehr schnell und möglichst flüssig eingegeben werden. Sollte gar nichts klappen, dann schreibt bitte an unsere Helpline!



Wir verwenden folgende Richtungs- und Tastenkürzel:
↑, ↓, ←, →, ↗, ↘, ↙, ↚ (für das Steuerkreuz und den Analogstick)
A, B, X, Y, Z, L und R (für die L- und R-Buttons), Start, Select
C↑, C→, C↓, C← (für die C-Buttons auf dem N64-Pad)

**X-plain Verlag
TOTAL! Tips&Tricks
Friedensallee 41
22765 Hamburg**

**Die Gewinner heißen:
Sören Busch, Wuppertal
Franz Jerabek, Jüterbog**

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

TIPS &

Lirpa Lirpa 64

Arcana

Snowboard kids

NINTENDO 64

Mystical Ninja starring Goemon

Komplettlösung, Teil 1

Für alle, die an einigen Stellen dieses Spiels nicht weiterkommen sollten, sei es durch die komplizierten Rätsel oder durch die englischen Bildschirmtexte, ist diese Komplettlösung gedacht, die keine Fragen mehr offenlassen sollte. Um Euch nicht den Spaß zu verderben, indem wir alles vorwegnehmen, verteilen wir die ziemlich umfangreiche Lösung auf mehrere Ausgaben.



Um eine neue Waffe zu bekommen, redet Ihr mit dem Herrn in dem Haus auf dem Gipfel des Berges.

Geht dann zurück in die Stadt und schwingt Euch über den Graben, indem Ihr mit der neu erworbenen Kette auf die kleinen Kisten zielt und Euch hinüberzieht! Begebt Euch nun in den Palast des ersten Endgegners!

Ihr sammelt im ersten Raum das Geld ein, geht in den zweiten Raum und findet den Schlüssel, der die rechte Tür öffnet. Ihr könnt Euch mit der Kette hinüberschwingen. Im nächsten Raum geht Ihr durch die erste Tür zu Eurer Rechten und müßt alle Gegner besiegen, um den Schlüssel zu erhalten. Zwei Räume weiter besiegt Ihr die



Oedo Town

Das Spiel beginnt in Goemons Haus. Euer erstes Ziel ist, aus der Stadt zu laufen und zum Mt. Fuji zu gelangen. Verlaßt das Haus, dreht Euch nach links und folgt dem Weg bis zum Ende, wo Ihr links durch die Tür geht! Am Ende des Weges könnt Ihr eine Glocke sehen. Dort geht Ihr geradeaus durch alle Türen hindurch, bis Ihr außerhalb der Stadt seid.



Bahnt Euch Euren Weg zur obersten Tür auf der Karte. Hinter der zweiten Brücke zu Eurer Rechten findet Ihr eine Katze. Hinter den Türen steht Ihr vor einem Berg. Klettert die Leiter hoch. Nach der zweiten Leiter findet Ihr eine weitere Katze, wenn Ihr auf die nächste Plattform springt.

beiden Feinde und stellt Euch in die Mitte des Raumes mit dem grünen Fußboden. Nehmt Eure alte Waffe und benutzt die 3-Hit-Combo, um die heranfliegenden Platten zu zerstören! Ihr braucht nur drei von ihnen zu vernichten, um den Schlüssel zu erhalten. Geht ein paar Räume weiter, wobei Ihr Euch rechts haltet! Besiegt wieder alle Gegner, um einen Schlüssel zu erhalten! Nun geht Ihr geradeaus durch zwei weitere Räume und zieht Euch mit der Kette über den Abgrund. Geht weiter und wartet in dem Raum mit den Pressen, bis eine von ihnen herunterkommt! Springt auf sie, und

TRICKS

Shorties

Wario Land

Darius Twin

Inspector Gadget

Tetris Attack

Faceball 2000

Ihr seht auf der mittleren einen Schlüssel! Diesen nehmt Ihr und begeben Euch zum mit Wasser gefüllten Raum. Geht außen herum und nehmt die erste Tür! Im nächsten Raum zieht Ihr Euch mit der Kette über das Wasser und geht durch die Tür. Bei der großen Hand, die einen Durchgang versperrt, könnt Ihr, nachdem der erste Boss besiegt wurde, eine Katze und eine Menge Geld abholen. Im nächsten Raum liegt der Schlüssel in einer Ecke. Ihr braucht die Gegner nicht zu besiegen, um ihn zu ergattern.



Geht zurück zum Wasserraum und durch die verschlossene Tür. Die nächsten beiden Räume sind einfach, also geht Ihr weiter und springt im dritten hinüber zur Tür, danach nehmt Ihr den Lift. Hört dem seltsamen Kerl zu und verfolgt ihn, wenn er wegrennt! Nehmt die Katze und die Energie mit, falls Ihr sie benötigt, denn der erste Endgegner steht bevor.



Boss 1

Der erste Boss ist ein großer Kopf. Sobald der Kampf beginnt, rennt Ihr auf ihn zu und stellt Euch unter den roten Punkt. Schlagt ihn mit der Kette, so schnell Ihr könnt! Trefft Ihr ihn oft genug, hört Ihr eine Explosion. Entfernt Euch nun von ihm und bleibt auf einer Stelle stehen! Wenn die gelben Energiestrahlen

erscheinen, springt Ihr auf der Stelle hoch, um ihnen auszuweichen. Wiederholt Ihr das Ganze sechs-



mal, habt Ihr ihn besiegt. Nehmt das Mondstück mit und verläßt den Raum! Wenn Ihr mit dem Emperor redet, bietet Ihr ihm Eure Hilfe an und erhaltet einen Paß, um die Stadt zu verlassen. Nun speichert Ihr und findet Euch am Anfang des Levels wieder.

Zurück in der Stadt springt Ihr ins Wasser und schwimmt durch die Tunnel vor Euch. Schwimmt um die Ecke, springt auf die Brücke und redet mit den beiden Wachen, um die Stadt zu verlassen! Außerhalb überquert Ihr die Brücke und geht nach rechts, dann durch die Höhle und über das Feld, um den Hügel zu besteigen. Seid Ihr oben, folgt Ihr dem Weg, bis die Zwischensequenz einsetzt.



Roboter 1

Die Roboter sind nicht allzu schwer zu besiegen. Am besten bekämpft Ihr sie, indem Ihr sie mit der Kette fangt und kräftig draufhaut. Habt Ihr dieses Exemplar geschafft, geht Ihr weiter zur zweiten Stadt.

Zazen Town

Sobald Ihr die zweite Stadt betretet, werdet Ihr von Yae begrüßt, die sich fortan Eurer Truppe anschließt. Im nächsten Raum redet Ihr mit der

Wache. Geht nach rechts durch die Tür und redet auch dort mit der Wache! Hat sie zu Ende geredet, steigt Ihr rechts von der Brücke die Leiter hinunter. Dann geht Ihr rechts durch den Durchgang und die Rampe hinauf. Redet mit dem Ninja und wählt erst Antwort zwei, dann zweimal Antwort eins! Nun sollt Ihr drei blaue Fische suchen. Tut das und geht zu ihm zurück. Nun müßt Ihr erst fünf gelbe und danach acht rote Fische suchen und zu ihm bringen. Er wird Euch einen Klotz geben. Werft diesen auf die Wache und trifft sie dreimal während des vorgegebenen Zeitlimits! Nun dürft Ihr passieren, lauft den Hügel hinunter und dann am verschlossenen Tempel vorbei.



Ihr findet zwei Wege. Einer von ihnen enthält keine Gegner, aber Extras. Geht in den Wald hinein und folgt dem Weg, bis Ihr zu einem Stein kommt, den Ihr in vier Richtungen schieben könnt! Um Münzen erscheinen zu lassen, schiebt Ihr ihn nach vorn, um eine Katze zu erhalten nach links. Schiebt Ihr ihn nach unten, werdet Ihr auf eine kleine Insel teleportiert, auf der ein weiterer Teleporter zu sehen ist. Geht hindurch, und Ihr findet Euch auf einem Boot wieder! Springt von dort ins Wasser und schwimmt an Land, geht über die Brücke und auf die Spitze des Felsens. Sammelt die Katze ein und geht zurück durch den Transporter! Ihr seid nun wieder auf der kleinen Insel. Diesmal springt Ihr ins Wasser und schwimmt ans Ufer. Dort geht Ihr den Weg hinauf, folgt ihm links-

herum durch den Wald und kommt da heraus, wo Ihr gestartet seid. Nun geht Ihr zum Stein zurück und schiebt ihn nach rechts. Dies befördert Euch in den verschlossenen Tempel, dem Ihr unterwegs begegnet seid. Geht nach oben, um ein Extraleben zu finden.

Der andere Weg führt durch einen Wald ans Wasser. Hinter dem Haus nach dem Wald links von



Euch liegt ein Extraleben. Geht weiter über die Steinbrücke zum Haus im Hintergrund! Auf dem Weg über die Brücke liegt links von Euch auf einem kleinen Vorsprung eine Katze. Holt sie Euch und schwimmt zurück zum Haus! Dies ist ein Reisebüro, das Euch automatisch zur nächsten Stadt befördern kann. Doch bevor Ihr in diese gelangt, müßt Ihr den Drachen, der Euch mitnimmt, besiegen. Wenn der Bediener des Transporters fragt, wählt Ihr die zweite Antwort.



Der Drache

Um auf dem Drachen zu bleiben, geht Ihr direkt in die Mitte. Den Boss besiegt Ihr am besten mit Goemon und seiner Kette aus einiger Distanz. Wird er getroffen, beginnt er sich zu drehen und ist während dieser Zeit unverwundbar, also geht Ihr ein paar Schritte zurück und achtet darauf, daß Ihr



genau in der Mitte des Drachen steht. Wiederholt dies fünf- bis sechsmal, und Ihr landet zusammen mit dem verwunschenen Sohn des Drachengottes namens Koryuta, der Euch eine Flöte schenkt. Yae kann auf dieser Flöte fast überall spielen, um den Drachen zu rufen, der Euch an jeden bisher besuchten Ort befördert. Ihr befindet Euch in einer Stadt mit einem Tempel. Geht mit Goemon den Hügel hinauf und spendet oben fünf Münzen! Ihr bekommt die Feuermünzen, die Ihr einsetzt, indem Ihr B ein paar Sekunden gedrückt haltet. Nun geht Ihr zurück in die Stadt.



Folkpoke Village

Geht in der Stadt um die Ecke und durch die Türen! Im nächsten Raum nehmt Ihr die erste Tür rechts und geht geradeaus durch die nächste. Folgt dem Weg über die Brücke, den Hügel hinauf und zu den Türen! Als nächstes werdet Ihr eine alte Brücke sehen. Teile von ihr geben nach, wenn Ihr sie überquert, also seid vorsichtig und



springt über die brüchigen Stellen! Folgt dann dem weiteren Weg. Ihr werdet ein Haus und eine Tür finden. Da Ihr noch nicht in die kleine Tür kommt, geht Ihr zurück in Stadt 2, nachdem Ihr im Haus einen Marker für den Drachen gesetzt habt. Wählt nun Yae an, spielt die Flöte und laßt Euch vom Drachen nach Zazen Town zurückbringen!



Rückkehr nach Zazen

Zurück in der zweiten Stadt be-
gebt Ihr Euch wieder zum Ninja. Er wird geschrumpft sein. Nachdem Ihr mit ihm geredet habt, rennt er davon. Ihr verfolgt ihn um die Ecke bis zum kleinen Wasserfall. Geht die Leiter hinauf und durch die Tür, dann durch die zweite Tür zu Eurer Rechten, und Ihr findet ihn vor einer weiteren Tür stehend. Wenn Ihr ihn mit Ebisumaru anredet, kommt Ihr in ein Sub-Game. Sammelt acht der rosa-weißen Objekte ein, bevor Ihr sterbt. Nun könnt Ihr Ebisumaru verkleinern. Fliegt mit dem Drachen zurück zu der kleinen Tür, von der Ihr gekommen seid!



Mit Ebisumaru schrumpft Ihr Euch und geht hindurch. Drückt dazu C ↑! Im Inneren vergrößert Ihr Euch wieder und geht zum Wasserbecken, während Ihr Z haltet, um Eure Energie aufzufrischen. Unter

dem roten Gitter könnt Ihr ebenfalls im verkleinerten Zustand hindurchlaufen. Geht nun über die Bumper, um die Ecke und die Leiter



hinauf oder über den ersten Bumper und springt vom zweiten ab, um Euch an dem hölzernen Flur über Euch festzuhalten! Oben angekommen geht Ihr um die Ecke und zur Tür. Lest das Schild vor der Tür, um zu speichern! Wählt Goemon und seine Flammenmünzen aus und tretet ein! Die beiden Geister könnt Ihr noch nicht besiegen, also versucht es gar nicht erst. Die Feuerstatuen in der Ecke beschießt Ihr mit den Flammenmünzen, und die Tür öffnet sich.

Zwei Räume weiter bahnt Ihr Euch den Weg über die Spitzen zur nächsten Tür. Dort erwarten Euch eine Menge Gegner und eine Katze auf dem großen Kopf. Geht weiter, nehmt die Karte mit und besiegt einen Raum danach alle Gegner, um den Schlüssel zu erhalten! Im nächsten Raum nehmt Ihr die Samen mit auf den Lift und werft sie von dort in die Mitte des Sandkastens. Daraus wächst eine



Blume, die Euch Energie und Geld gibt. Einen Raum weiter geht Ihr zuerst nach links durch die Tür und seht zwei Töpfe und einen Aufzug. Nehmt den Lift nach unten, rennt um ihn herum und laßt Euch



von dem zweiten Lift wieder hinaufbefördern! Springt auf den Schalter und nehmt die Katze und den Schlüssel mit! Danach müßt Ihr über den Zaun klettern und den Greifarm bedienen. Fischt die Kamera heraus, mit der Ebisumaru die Geister vollständig sichtbar und damit verwundbar machen kann! Rennt nun wieder zurück zum Raum vor dem Lift mit der verschlossenen Tür! Nachdem Ihr im nächsten Raum alle Geister besiegt habt, nehmt Ihr im Raum danach die erste linke



Tür und tut das gleiche wie eben für einen Schlüssel. Nun betretet Ihr jenen verschlossenen Raum und besiegt wieder einmal alle Gegner. Danach wartet der nächste Schlüssel auf Euch, den Ihr für die Tür des vorherigen Raumes, die auf derselben Seite ist wie Ihr, benutzt. Der Raum vor Euch hält Energie und Geld bereit. Am anderen Ende des Raumes ist die nächste Tür, durch die Ihr tretet. Dort ist der Boden teilweise mit Wasser gefüllt. Holt Euch das Extraleben und den Schlüssel!

Geht wieder zurück und benutzt ihn für die zweite verschlossene Tür zwei Räume zuvor! Rennt an den roten Gegnern vorbei und in die erste Tür links! Haut alle Billardkugeln der Reihenfolge nach in die Löcher, nehmt den Schlüssel und benutzt ihn für die verschlossene Tür innerhalb dieses Raumes! Holt Euch

TRICKS

Shorties



Darius Twin

Faceball 2000

Inspector Gadget

Wario Land

Mystical Ninja starring Goemon

den Schlüssel und geht zurück in den Hauptraum! Nehmt den Aufzug, der Euch zum zweiten Boss befördert!

Boss 2

Wählt Ebisumaru und seine Kamera an! Blitzt den Boss und schießt mit Goemons Feuermünzen auf sein Herz, solange er transparent ist! Nach ein paar Treffern gibt er auf. Ihr nehmt das Mondstück mit und speichert nach einer kleinen Zwischensequenz ab, um Euch draußen wiederzufinden. Nun fliegt Ihr zurück zu Stadt 2.

Lirpa Lirpa 64 (NTSC)

Der bisher leider nur in Japan erschienene Nachfolger des legendären *Super Lirpa Lirpa* (SNES) hält sogar einige Cheats bereit. Probiert sie aus, und Ihr werdet staunen!

Spielfigur vergrößern

Haltet im Pausenmodus auf dem 1. Pad L, R, C↑, C↓, C←, C→, A, B, Z und Start gedrückt und gebt auf Pad 2 die Tastenkombination ↑, ↘, →, ↓, ↙, ←, L, R, C↑, C↘ ein! Nun wird die Spielfigur so groß, daß sie immer am Bildschirmrand aneckt und sich nicht mehr bewegen kann.

Black-Screen-Modus

Haltet an einer beliebigen Stelle des Spiels ebenfalls auf Pad 1 alle Tasten sowie die Richtungstasten ↑, → und ↓ gedrückt und gebt auf Pad 2 die Tastenkombination L, B, Z, ↑, ↑, ↓, C↓, B, C→, →, ←, ↙, ↓, ↑, →, ↑, C→, C↑, A, C↑, Z, B, B, A, →, ↑, ↓, ↓, B, ↑, →, ←, ↑, ↑, ↓, Z, ←, ↓, B, C↑, C↑, A, C↓, ↓, C→, ↑, Z, C← ein! Dann haltet Ihr zusätzlich auf Pad 2 L und R (die Tasten auf dem 1. Pad immer noch gedrückt halten) und zieht den linken Schalter der Konsole langsam nach unten. Dieser Modus läßt den Bildschirm schwarz werden. Leider konnten wir noch nicht herausfinden, wie

man ihn wieder deaktivieren kann. Wer Hilfe weiß, schreibe bitte an die bekannte Adresse!

Gemeiner Trick

Dies ist der wohl abgefahrenste Cheat der Videospiegelgeschichte. Leider kann man ihn nur einmal anwenden. Wenn Ihr auf Pad 2 während des laufenden Spiels mit dem Analogstick 24 volle Drehungen entgegen dem Uhrzeigersinn vollführt, greift die Spielfigur aus dem Bildschirm heraus, zieht das Spiel aus der Konsole und ißt es auf. Nicht billig, aber nett anzusehen.

Snowboard Kids Zusätzliche Strecken und Bonuscharakter



Werdet Ihr auf allen sechs Strecken Erster, winkt eine siebte Strecke namens Quicksand Valley. Erringt Ihr auch dort einen Goldpokal, dürft Ihr im Silver Mountain weitersurfen. Schafft Ihr dort die Erstplatzierung, folgt Ninja Land, und



wenn Ihr auch diese Strecke bezieht, dürft Ihr einen neuen Fahrer anwählen.



SUPER NES

Arcana

Levelanwahl

Drückt im Titelbildschirm die folgende Tastenkombination: ↓, Select, Select, X, Y, Select, Select, L, R, Select, Select, ←, →, ↑! Danach drückt Ihr A, um in Level 2 zu gelangen, B für Level 3, X für den vierten oder Y, um im fünften Level zu beginnen.

Darius Twin

50 Leben

Im Modus-Auswahlbildschirm bewegt Ihr den Cursor (Anzeiger) zu der gewünschten Anzahl an Spielern. Haltet dann auf Pad 2 L und R und auf Pad 1 Select gedrückt! Drückt Ihr nun Start, habt Ihr gleich zu Beginn des Spiels 50 Leben.

Faceball 2000

Geheimes Menü

Im Level-Auswahlbildschirm haltet Ihr L und R und drückt Start. Ein Menü erscheint, in dem Ihr unter anderem die Anzahl der Leben oder den Anfangslevel einstellen könnt.

Inspector Gadget

Debug-Menü

Sobald der Titelbildschirm erscheint,

haltet Ihr L, R und B gedrückt und gebt die folgende Tastenkombination ein: ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, →, ←. Habt Ihr es richtig gemacht, färbt sich der Bildschirm pink. Laßt nun die Tasten los und drückt Start! Bevor das Spiel startet, erscheint ein Debug-Menü.

Tetris Attack

Levelcodes

3-0	NDR8 NC%H
4-0	N&G1 NG9B
5-0	X7YM NLVQ
6-0	T7T3 NKLF
Bowser	&NB1 N?TF

Sören Busch, Wuppertal



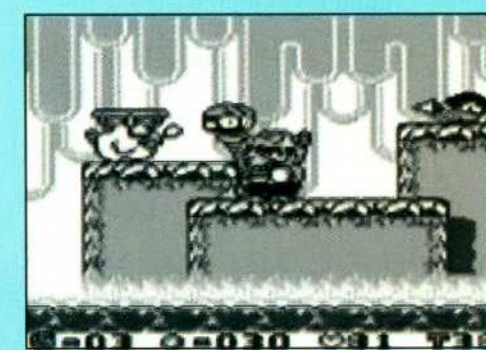
GAMEBOY

Wario Land

Diverses

Pausiert das Spiel und drückt 16mal Select! Nun sollte unten in der Lebensanzeige ein Cursor erscheinen. Haltet A und B gedrückt, und Ihr könnt mit dem Steuerkreuz die Lebens-, Münzen- und Herzenanzahl erhöhen!

Sören Busch, Wuppertal



TIPS & TRICKS

Action-Replay- & Game-Buster-Codes

Lirpa Lirpa 64

Arcana

Inspector Gadget

Darius Twin

Football 2000

Wario Land

Hallo, Action-Replay-Fans!

Die auf dieser Seite abgedruckten Parameter funktionieren nur in Verbindung mit dem Action-Replay (Version 1, 2 oder 3 für das SuperNES) oder mit dem Game Buster für das N64. Die UK-Codes funktionieren mit der englischen Version des Game Busters, die US-Codes mit der amerikanischen. In seltenen Fällen kann es vorkommen, daß UK-Codes nicht mit den deutschen Spielen kompatibel sind. Wer daheim Codes herausgefunden hat, der meldet sich bitte schriftlich bei uns. 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

Besonderen Dank an Franz Jerabek aus Jüterbog

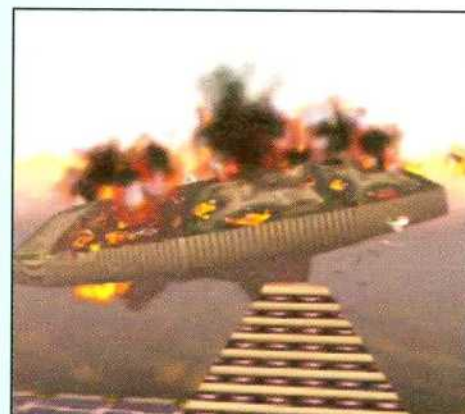
SUPERNES

Harvest Moon (ARP III)

Achtung: Das Starterset unbedingt nach dem ersten Abspeichern ändern! Außerdem wichtig: Das ARP vor dem Schlafengehen des Farmers ausschalten und erst nach Verlassen seines Hauses wieder einschalten!

7E09 1D96	Energiekontrollparameter (steigt mit jeder Kraftbeere)
7E09 1E96	unendlich Energie des Farmers
7E09 2CFF	volle Gießkanne
7E09 2DXX	Grassamen
7E09 2EXX	Maissamen
7E09 2FXX	Tomatensamen
7E09 30XX	Kartoffelsamen
7E09 31XX	Rübensamen (XX = 02-F0, Samen müssen im Sommer einmal gekauft werden)
7E09 2707	Rübensamen in der Hand (B-Ebene)
7E09 2908	Kartoffelsamen in der Hand (B-Ebene)
7F1F 0CFF	255 Stück Holz (B-Ebene)
7F1F 10FF	255 Bund Heu (B-Ebene)
7F1F 1C07	Sonnenaufgang jederzeit möglich (A-Ebene)
7F1F 1D01	Zeitstop auf allen Ebenen (schaltet nur beim Wechsel auf eine andere Ebene eine Stunde weiter)
7F1F 1E01+	
7F1F 1F01	verzögert die „Normalzeit“ (ARP ausschalten)
7F1F 180X	X = Jahr (0=1, 1=2 usw.)
7F1F 190X	Jahreszeit (0 = Frühling, 1 = Sommer, 2 = Herbst etc.)

810CCF DC3F80	unendlich Energie (Surface B)
800CD7 970007	unendlich Munition (Surface B)
810AC7 DC3F80	unendlich Energie (Statue)
800ACF 970007	unendlich Munition (Statue)
810CCC DC3F80	unendlich Energie (Archives, Caverns, Cradle)
800B47 970007	unendlich Munition (Archives, Caverns, Cradle)
810BDF DC3F80	unendlich Energie (Streets)
800BE7 970007	unendlich Munition (Streets)
810A77 DC3F80	unendlich Energie (Train, Jungle, Control)
800A7F 970007	unendlich Munition (Train, Jungle, Control)
Lylat Wars	
80163C 090063	unendlich Leben
80179F 0B0005	unendlich Bomben



NINTENDO 64

UK-Codes

Bomberman 64

A02AC6 170063	unendlich Leben
A02AC6 330000	Zeit anhalten
A02AC6 1B0063	unendlich Continues
A02AC6 1F0063	99 Diamanten (PAR-Knopf drücken)

extreme-G

801651 CB0003+	
801651 CF0003	unendlich Turbos
801698 3700FF	255 Punkte
801698 3F0008	Roach-Bike
801698 3F0009	Neon-Bike
800976 87000A	Antigrav- und Fisheye-Code aktiviert
800976 870003	Boulder- und Fisheye-Code aktiviert
80095F 6E0002	Extreme-Modus
800976 870040	Geistermodus

GoldenEye 007

810BA3 DC3F80	unendlich Energie (Dam)
800BAB 970007	unendlich Munition (Dam)
8109D7 DC3F80	unendlich Energie (Facility)
8009DF 970007	unendlich Munition (Facility)
810C07 DC3F80	unendlich Energie (Runway, Surface A, Depot)
800C0F 970007	unendlich Munition (Runway, Surface A, Depot)
8109AF DC3F80	unendlich Energie (Bunker A + B, Silo)
8009B7 970007	unendlich Munition (Bunker A + B, Silo)
810ADB DC3F80	unendlich Energie (Frigate)
800AE3 970007	unendlich Munition (Frigate)

Das Magazin für Durchblicker

**Jetzt brandneu
am Kiosk.**
Mit tollen
Tests, News,
zwei Riesen-
postern,
Spiele-
übersicht
und jeder
Menge Tips
und Tricks!

**GoldenEye
3D-Levelkarten**



**Diddy Kong
Racing
Strategien**



**X-PLAIN
VERLAG**

**NEXT
TOTAL!**



**San Francisco
Rush Riesenposter**

**nur
4,90
DM**

TIPS & TRICKS

GOLDENEYE

Eine Komplettlösung zu Rares genialem Geheimagentenspiel *GoldenEye 007* konnten Ihr bereits in den TOTAL!-Ausgaben 12/97 und 1/98 nachlesen. Dennoch häufen sich seitdem die Briefe auf unseren Tischen, in denen Ihr eine ausführliche Vorstellung der beiden Bonuslevel fordert. Gewünscht, getan: Auf den folgenden vier Seiten stellen wir Euch den 19. und den 20. Level genauer vor.



Level 19: Azteken-Komplex

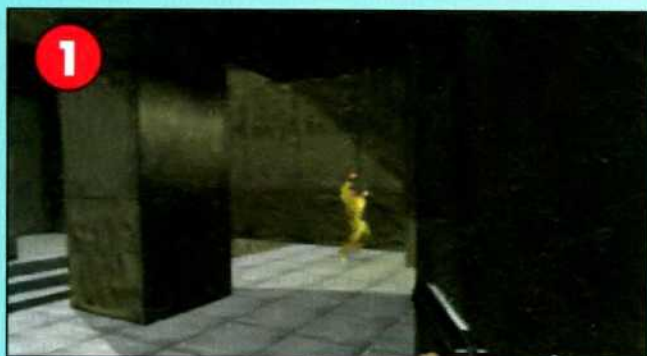
Grundsätzliches: In diesem Level kommt es auf Präzision an. Einen kleinen Schritt zu weit vorgewagt, und die Wachen werden aufmerksam. Verhaltet Euch so unauffällig wie möglich, indem Ihr Euch hinter Ecken, Pfeilern sowie Wänden versteckt! Benutzt das AR33 und schaut nur für die Schußwechsel kurz hervor (R und c-← bzw. c-→ drücken)! Wenn das zu durchschreitende Gelände von Widersachern befreit ist, solltet Ihr schnellstens die Beine in die Hand nehmen.

Missionsziele:

1. Shuttle-Flug umprogrammieren
2. Shuttle starten



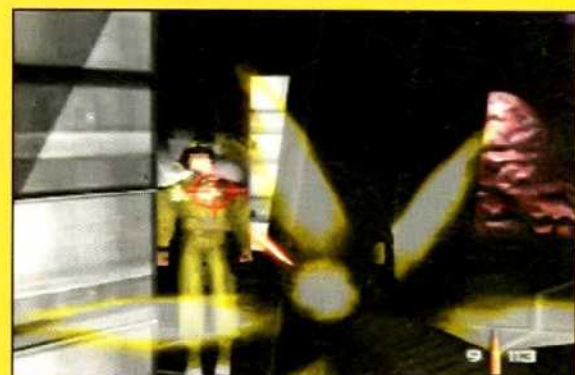
Den Computerraum solltet Ihr seitwärts, mit dem Gesicht nach links, betreten, um den ersten Gegner sofort ausschalten zu können. Lauft dann wieder raus und wartet auf den Soldaten von der rechten Seite, der Euch folgen wird! Danach rennt Ihr wieder hinein und verschanzt Euch links hinter der ersten Rechnerwand. Sollten die restlichen Wachen nicht von allein kommen, könnt Ihr sie locken, indem Ihr im Raum rumballert. Sobald sie herbeilaufen, rennen sie Euch praktisch ins offene Messer.



Erledigt zuerst den einzelnen Gegner auf der rechten, danach die beiden auf der linken Seite. Am besten geht dies, indem Ihr seitwärts lauft,



während Ihr den Soldaten schräg zugewendet seid. Achtet gut darauf, ob Ihr mit Handgranaten beschmissen werdet (schauen und hören!!)



Habt Ihr den ersten Raum gesäubert, erwartet Euch auf dem Gang zum zweiten Raum bereits das nächste Opfer. Nachdem es dahingekommen ist, solltet Ihr einige Sekunden warten, ob zwei weitere Gegner von links und rechts angelaufen kommen. Achtet darauf, daß Ihr nicht im Schußfeld des Soldaten seid, der ganz weit hinten auf Euch zielt. Kommen die beiden in den Gang, legt sie um. Sollten sie nach einigen Sekunden nicht erscheinen, könnt Ihr mit dem AR33 (leicht heranzoomen) zunächst den Gegner in der Ferne ausschalten. Spätestens dann stürmen die anderen beiden heran. Geht langsam vorwärts, schaltet erst die Person hinten rechts aus, versteckt Euch hinter dem rechten Pfeiler und erledigt dann den Soldaten hinten links!

4



Auf der linken Seite des Raumes steht ein Computer, der eine Rechnerwand hinten links per Knopfdruck im Erdboden verschwinden läßt. Dahinter liegt ein Gang mit mehreren Gegnern, die durch gezielte Kopfschüsse einfach ausgeschaltet werden können. Am Ende des Ganges befindet sich ein Raum mit zwei Computern. Zerschießt den linken, bevor Ihr den Raum betretet und erledigt dann die beiden Wachen, die heranstürmen (am besten geht Ihr ein paar Schritte zurück um die Ecke)! Betretet nun den Raum und verlaßt ihn sofort wieder durch das Gitter, das hinter dem zerschossenen Rechner zum Vorschein gekommen ist! Lauft geradeaus, vernichtet die beiden Selbstschußanlagen links und rechts sowie eventuell (von links) herbeilaufende Wachen! Sodann könnt Ihr Euch die kugelsichere Weste am Ende des Ganges holen, wenn Ihr nach rechts geht und dem Gang bis zum Ende folgt.

6



Nun folgt Ihr dem Gang bis an sein anderes Ende und gelangt zu dem gefährlichsten Raum des Levels. Bleibt am Ende des Ganges und zerstört die drei sichtbaren Selbstschußanlagen (zwei links und weit weg, eine rechts und ganz dicht)! Danach lauft Ihr in die Halle und gleich nach links, um Euch in der kleinen Einbuchtung zu verstecken. Von dort könnt Ihr mühelos die beiden Wachen links und die eine rechts am Ende der Halle erledigen. Schleicht danach vorwärts, bis die vierte Selbstschußanlage gerade zu erkennen ist (rechts oben an der Decke) und zerstört sie! Laft bis ans Ende der Halle und erledigt auch die Wache ganz hinten rechts! Verlaßt die Halle durch das Gitter, welches dem gegenüber liegt, durch das Ihr gekommen seid!

5

Laft zu Jaws (der Beißer), um ihm ein Ende zu bereiten und um seine Security Smart Card für die Glastür im Monitorraum zu bekommen. Am einfachsten könnt Ihr ihn erledigen, indem Ihr mit dem vollgeladenen AR33 hinter einer Ecke auf ihn wartet, sobald er Euch bemerkt hat. Ihr müßt dabei ganz dicht hinter der Ecke stehen, um aus nächster Nähe auf ihn zu schießen, so daß er nicht reagieren kann. Solange er getroffen wird, ist er nicht in der Lage, das Feuer zu erwidern. Falls Bond automatisch nachlädt, laft Ihr seitwärts um Jaws herum und schaut ihn dabei an. Er kann sich nicht so schnell drehen und bekommt von Euch das nächste Magazin, bevor er weiß, wo Ihr seid. Mit etwas Übung solltet Ihr ihn so erledigen können, ohne Energie zu verlieren. Sammelt das zweite AR33 und die Security Smart Card ein!





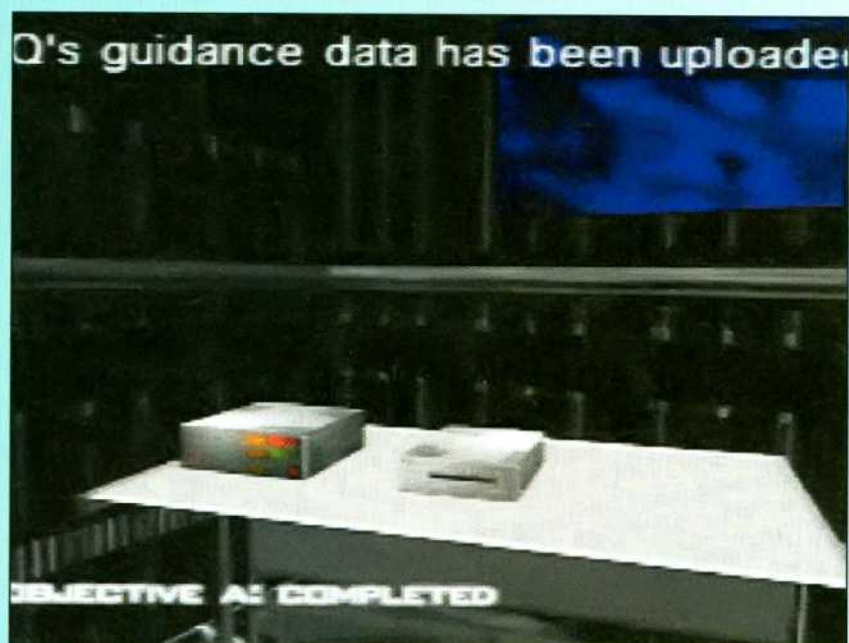
Nun lauft zurück durch das Gitter in die Halle! Dort müßt Ihr die Leiter hoch, um die Abflugrampe am Computer wieder zu schließen, ansonsten könnt Ihr den darunterliegenden Raum nicht passieren. Wenn Ihr die Erhöhung bei der Leiter wieder hinunterspringt, macht dies



entweder rückwärts oder seitwärts nach rechts laufend. So habt Ihr die Gegner, die bereits unten auf Euch warten, optimal im Visier. Lauft dann das gesamte Gängesystem wieder zurück, bis Ihr schließlich im Monitorraum ankommt!

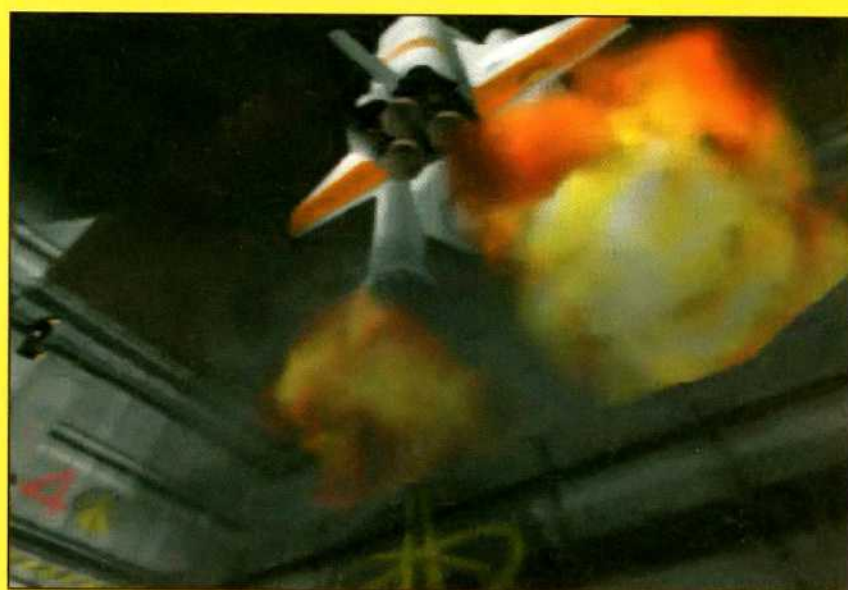
8

Eventuell empfangen Euch dort und auf dem Weg zum Monitorraum einige Gegner. Schaltet diese aus, bis Ihr allein seid und schließt beide Eingänge! Nun müßt Ihr schnell sein! Greift Euch im Inventar-Menü die Diskette! Öffnet die Glastür, lauft zu dem linken Tisch und ladet die Daten (Z drücken)! Falls Ihr zu langsam seid, schießen die neu hereintretenden Wachen den Tisch samt Computer in die Luft, und die Mission ist gescheitert. Bewaffnet Euch wieder, sobald Ihr erfolgreich ward, sammelt die DAT-Kassette vom rechten Tisch und lauft wieder durch die Gänge zu dem Raum, in dem einst die vier Selbstschußanlagen existierten!

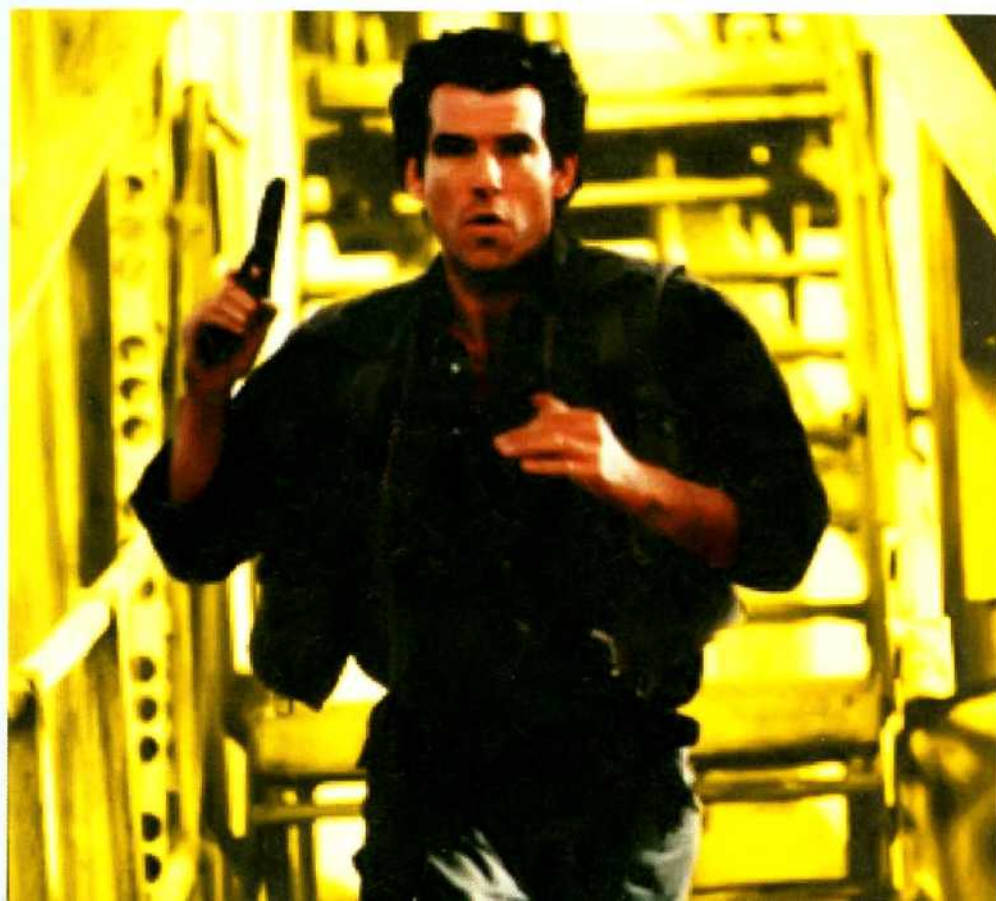


9

The launch protocol data has been uploaded.



Lauft nach hinten rechts direkt zu dem Großrechner! Dort wählt Ihr die DAT-Kassette an und startet das Space Shuttle. Damit es kein Unglück gibt, müßt Ihr nun noch einmal die Leiter hinauflaufen und am Computer die Abflugrampe wieder öffnen.



Level 20: Ägypten-Komplex

Grundsätzliches: Dieser Level scheint schwieriger, als er tatsächlich ist, da Ihr gar nicht den gesamten Level abzulaufen braucht. Wenn Ihr erst einmal den richtigen Weg kennt, ist es kein Problem, die Aufträge in kürzester Zeit zu erledigen und dabei nur einigen wenigen Wachen zu begegnen.

Missionsziele:

1. Goldenen Colt finden
2. Baron Samedi töten



Lauft auf der rechten Seite an den Säulen vorbei und erledigt die beiden Wachen! Danach be-
geht Ihr Euch direkt in den nächsten Raum und geht dort in den Gang auf der rechten Seite!



Am Ende des Ganges liegt auf der linken Seite eine Geheimtür, hinter der sich der Raum mit der Golden Gun befindet. In diesem dürft Ihr nicht auf die falschen Kacheln treten, weil sonst die vier unzerstörbaren Selbstschußanlagen aktiviert werden. Um bis zu dem Glaskasten zu gelangen, beschreitet folgende Route: Stellt Euch auf die erste Kachel des Raumes und



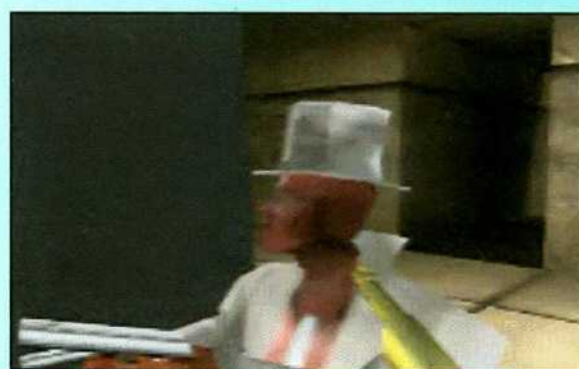
geht dann zwei nach links, zwei nach vorne, drei nach rechts, zwei nach vorne, eine nach links, eine nach vorne, eine nach links, zwei nach vorne und eine nach rechts! Ihr könnt den Raum dann durch den Geheimgang auf der linken Seite verlassen (achtet auf das Zeichen an der Wand), in welchem Ihr eine kugelsichere Weste findet.



Zückt die beidem ZMG, bevor Ihr den Gang verlaßt! Sobald Ihr in der nächsten Halle seid, lauft auf die rechte Seite und direkt auf den Soldaten zu, während Ihr ihn mit Blei vollpumpt! Geht dann in den angrenzenden Raum, wechselt zur Golden Gun und gebt Samedi die erste Kugel!



Nun geht Ihr wieder zurück in den Raum, in dem Ihr zuvor die Wache umgieniet habt und verlaßt diesen auf der rechten Seite wieder. Durchquert den neuen Raum geradewegs, und Ihr landet in der ersten Halle, in der dieser Level begann und wo Samedi bereits wartet, damit Ihr ihn zum zweiten Mal erledigt.



Wie zu Beginn lauft Ihr nun in den Gang, der zum Golden-Gun-Raum führt. Diesmal biegt Ihr jedoch noch vor der Treppe in einen weiteren Gang auf der rechten Seite ein. Lauft den Gang bis zum Ende, durchquert den Raum mit dem blauen Boden (der Ausgang ist hinten rechts) und Ihr landet automatisch beim finalen Showdown mit Baron Samedi! Hier gibt es eine weitere Weste (die Ihr vermutlich gar nicht braucht). Verpaßt Samedi den goldenen Schuß, und Ihr habt es geschafft!

Im kurzen Abspann seht Ihr, wie James Bond siegessicher verschwindet. Doch was ist das? Der totgeglaubte Baron Samedi folgt ihm und verhöhnt Euch mit seinem diabolischen Lachen.



Fragen

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

Torben Schiffke aus Heeslingen-Wense würde gerne wissen, wo er in der Welt Swoopy-Doopie auf Krematoa die Bonusmünzen finden kann.



Harvest Moon (SNES)

Stefanie Möse aus Bad Wurzach fragt sich, wohin sie die Eier beim Eierfestival am 20. Herbsttag bringen muß. Alle Farmer sind hiermit aufgerufen, ihr zu helfen.

Illusion of Time (SNES)

Ines Schwäbisch aus Roßlau ist mal wieder mit von der Partie. Diesmal fragt sie nach den 50 Juwelen, die sie nicht finden kann. Das erste Juwel fehlt ihr schon in Südkap am Beginn des Spiels. Eines hatte sie hinter der Schulglocke gefunden, ein anderes entdeckte sie im Keller von Lances Haus. Das gesuchte Stück soll sich (laut Spielberater) in einem Gefäß des Fischers befinden. Nun hat Ines aber schon alle Gefäße untersucht und trotzdem nichts entdeckt. Wer kann ihr in dieser mißlichen Lage helfen?

Lufia (Lufia II - Rise of the Sinistrals/US, SNES)

Das Deierteam B. B. S. hat eine Frage an uns und Euch: Wenn man sich den Spieleberater genau ansieht, entdeckt man auf Seite 10 ganz oben links ein Bild, auf dem die Gruppe in einem relativ frühen Stadium gegen den Höllenfürsten Amon in einer Wüste

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 abzdrukken. 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!



kämpft. Handelt es sich dabei um eine Fotomontage, oder gibt es einen geheimen Weg oder Trick, der eher zum Höllenfürsten führt?

Metroid II (Game Boy)

Andreas Spitzauer aus Landshut hatte den ersten Metroiden bereits unter Einsatz aller Waffen besiegt, der Säuresee floß ab, doch dann konnte er den zweiten See nicht mehr dazu bringen zu verschwinden. Er schafft es nun aber ein-

fach nicht, ein weiteres Erdbeben zu erzeugen. Was muß er tun?

Mystic Quest (Game Boy)

Hendrik Pasewaldt aus Torgelow sucht tatsächlich schon seit einem Jahr nach der Höhle der Medusa, in der sich Amanda befindet. Wer kann ihm helfen?

Secret of Mana (SNES)

Raphael Hans aus Niesky forscht nach dem Wucherkrater in der Manafestung. Wer unterstützt ihn dabei?

Super Mario 64 (N64)

Markus Giesingen aus Lauterach kann den roten Schalter für die Federkappe nicht aufspüren. Unser Mario-Experte weiß Rat: Wenn in der Eingangshalle des Schlosses der Lichtstrahl auftaucht, muß sich Mario auf das Emblem stellen oder aus der Ich-Perspektive in das Licht schauen.

Antworten

Lufia (Lufia II - Rise of the Sinistrals/US, SNES)

Die offenen Fragen aus unserem Special in TOTAL! 2/98:

1. Fundort des Polschwertes
Das gute Stück bekommt man in der Ahnenhöhle. Es liegt in einer der blauen Truhen. Da sich der Inhalt der Truhen per Zufall von Besuch zu Besuch ändert, gibt es keinen feststehenden Fundort.

2. Fundort des Jute-Helms (Südostturm von Tanel)

Stellt die 'Uhr' in dem Raum mit der Schatzkiste auf Mitternacht! Die graue Stelle am Boden fungiert dabei als Zifferblatt, die Säule als großer Zeiger, der Stein als kleiner Zeiger. So



TRICKS

Helpline

Metroid 2

Mystic Quest

Secret of Mana

Super Mario 64

Sanbora Goemon

bald Ihr die Zeit auf 0.00 Uhr gestellt habt, öffnet sich der verborgene Nebenraum.

3. Fundort des Donnerings (in der Nordgrotte)

Hinter den acht Büscheln vor der Truhe befindet sich ein geheimer Durchgang. Bearbeitet die vier Grasbüschel auf der linken Seite mit Eurem Schwert! Durch den Gang links oben kommt Ihr dann in den Raum, in dem sich der Donnering in einer Schatztruhe befindet.

Von Samuel Locher aus Aspach bekamen wir eine schicke Liste (siehe rechts), in der er alle 42 speziellen Gegenstände aufführt, die man in den blauen Truhen der Ahnenhöhle entdecken kann.

Harvest Moon (SNES)

André Vollbrecht, Ausgabe 2/98: Franz Jerabek hat sich an sein Action Replay geworfen und fachmännisch nach einem Parameter für unendlich Geld geforscht. Das Ergebnis: Es ist nicht möglich, unendlich viel Geld durch einen Action-Replay-Code zu bekommen, da ein Kontrollmechanismus im Modul sofort alle Spielstände löscht, wenn man diesbezüglich eingreift. Franz empfiehlt daher, die Berghöhle mit den Kräutern aufzusuchen. So kann der Farmer mindestens 600 Geldeinheiten pro Tag einsacken. (Übrigens, in den Tips & Tricks findet Ihr einige Action-Replay-Codes, die Euch nicht die Spielstände löschen und sehr nützlich sein können.)

Soulblazer (SNES)

R. Burgheim, Ausgabe 12/97: Michaela aus Stuttgart händigte dem Jungen vor dem Geheimgang einen Paß aus, damit der Weg freigegeben wird. Diesen Paß erhält Ihr, wenn Ihr unter einer Tulpe in der Nähe der Blockhütte sucht.

Super Metroid (SNES)

Stefan Schröder, Ausgabe 11/97: Die 15 Missile-Paks stehen tatsächlich alle im Spieleberater. Aller-

dings ist das 15. schwer zu finden, denn es wurde auf rotem Hintergrund gedruckt, wodurch man es nur schwierig ausmachen kann.

Theme Park (SNES)

Sacha Galgon, Ausgabe 1/98:

Der Bau einer Kurve (nur 90°) in der Monorail ist simpel, man muß nur wissen, wie man es anstellt. Eine gerade Schiene erscheint, wenn man Y drückt. Um nun eine Kurve zu bauen, drückt Ihr zusätzlich auch noch eine Richtung auf dem Steuerkreuz, je nachdem, ob die Kurve nach rechts oder links zeigen soll.

Tom und Jerry 2 - Frantic Antics (Game Boy)

Wolfgang Tröger, Ausgabe 1/98: Stephan Rott schreibt, daß die Endgegner mit jeweils vier Kampfrollen zu besiegen sind (B gedrückt halten und Steuerkreuz nach schräg unten drücken). Levelcodes:

Level 5

Fisch, Stern, Pizza, Käse, Herz

Level 9

Herz, Herz, Pizza, Pizza, Fisch

Zelda - A Link to the Past (SNES)

Nicole Sprangler, Ausgabe 1/98:

Das Spiel in der Schattenwelt; wie es dort weitergeht, verrät unser fleißiger Helfer Frank Jerabek. Ihr solltet eine Bombe (per A-Knopf) über die Mauer werfen. Durch das Loch fällt dann Licht in den Raum (hinten rechts), in den das Mädchen geführt wird. Sie verwandelt sich alsdann in den Endgegner. Zur Frage nach dem Monument in der Wüste: Ihr erreicht es aus der Schattenwelt. Dazu muß sich Link auf das markierte Feld bei den Pfosten außerhalb des Sumpfes stellen und mit dem Hammer einige Pflöcke in den Boden schlagen. Sie sind westlich des Sumpfpalastes J-förmig angeordnet. Danach könnt Ihr den Zauberspiegel benutzen. Nun müßt Ihr oben auf den Berg und dort nach links gehen, um das Feuermedaillon zu holen.

Legende:

A = Rüstung (Armor), H = Helm, J = Juwel, R = Ring, S = Schild, W = Waffe

Relative Erscheinungswahrscheinlichkeit (RE) der 42 Gegenstände (berechnet nach ca. 200 Durchläufen und ungefähr 2000 geöffneten Truhen):
+++ = häufig, ++ = normal, + = selten, * = sehr selten (kam nur einmal vor)

Nr.	Kürzel	Art	RE	Bemerkung
1	W	Megaaxt	+	
2	W	Polschwert	+	
3	W	Wasserspeer	++	
4	W	Drachenspeer	++	
5	W	Hitzeschwert	++	
6	W	Zenitschwert	+	stärkste Waffe
7	W	Phönixstab	+	
8	W	Luftpeitsche	+	
9	W	Lichtschwert	+	stärkste Waffe für Selan
10	W	Gadesklinge	*	stärkste ZP-Attacke im Angriff
11	A	Listrüstung	++	nur für Selan oder Tia
12	A	Wunderpanzer	++	ZP: füllt MP vollständig auf
13	S	Feuerschild	++	
14	S	Wasserkralle	++	
15	S	Blitzschild	++	
16	S	Kryptoschild	+	schützt vor Eisattacken
17	S	Reflektor	+	verflucht, schützt vor Attacken der Dunkelheit
18	S	Apronschild	+	schützt vor Lichtattacken, z. B. Abaddon, kein Schutz vor ZP-Lichtattacken, z. B. Sternstaub bei Golddrachen
19	H	Eishaarband	++	schützt vor Eisattacken
20	H	Aquahelm	++	schützt vor Wasserattacken
21	H	Donnerturban	++	erhöht ANG, INT und Donnerzauber
22	H	Haarnadel	+	
23	H	Solarhelm	++	schützt vor Feuerattacken
24	R	Ehering	++	für Selan, im Shop kostet alles den halben Preis, wenn er ihn trägt
25	R	Ohrring	+++	ZP: Donnerzauber
26	R	Meeresring	++	
27	R	Diamantring	+	für Selan, ZP: Abaddon-Zauber
28	R	Trickring	*	
29	J	Düsterjuwel	++	auch außerhalb der Ahnenhöhle erhältlich, nach mehrmaligem Sieg über Nosferato
30	J	Wirbeljuwel	+++	auch außerhalb der Ahnenhöhle erhältlich, nach mehrmaligem Sieg über den Echsenprinzen
31	J	Donnerjuwel	+++	auch außerhalb der Ahnenhöhle erhältlich, nach mehrmaligem Sieg über die Donnerbestie
32	J	Erdjuwel	+++	auch außerhalb der Ahnenhöhle erhältlich, nach mehrmaligem Sieg über Tartona
33	J	Satyrjuwel	+	ZP: Mega-Erdbeben, sehr stark
34	J	Silberauge	++	auch nach mehrmaligem Sieg über den Glanzdrachen erhältlich
35	J	Camujuwel	+	ZP: Berserker = Flammenmeer
36	J	Wasserjuwel	+	verbirgt sich zusätzlich außerhalb der Ahnenhöhle in einer roten Schatztruhe
37	J	Düsterauge	+	optisch interessante ZP-Attacke, das Auge des Nachtdrachs
38	J	Spinnenjuwel	+	schwache ZP-Attacke
39	J	Gorganstein	+	Stein des Orks, nicht zu verwechseln mit dem Gorganstein (Stein des Gorgons), optisch interessante, aber schwache ZP-Attacke
40	J	Flutjuwel	+	
41	J	Goldauge	+	auch erhältlich nach mehrmaligem Sieg über den Golddrachen, sehr effektive ZP-Attacke gegen Gestalten des Bösen und der Dunkelheit
42	J	Einhornjuwel	*	

Wer spielen will, braucht nicht nur regelmäßig neue Games, sondern ab und zu auch ein neues Zubehör. Damit Ihr stets informiert seid, was Euch die Hersteller zu bieten haben, testen wir die aktuellen Produkte.

LX4 Steering Wheel ca. 150 DM

In der vorangegangenen Ausgabe wurde das LX4 Steering Wheel des Herstellers LMP Gamester getestet. Leider schlug in diesem Bericht der gefürchtete Fehlerteufel gleich zweimal zu. Zum einen war

die Telefonnummer des Vertriebes Vidis unvollständig, zum anderen wurde in der Überschrift aus LX4 versehentlich XL4. Wir bitten vielmals um Entschuldigung und korrigieren an dieser Stelle die Angaben.

Anbei sei noch bemerkt, daß der Preis für das Gerät inzwischen um zehn Mark gesenkt wurde.

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



Fazit: 3

3D Shark Pad Pro ca. 70 DM

In TOTAL! 3/98 haben wir Euch das Super Pad 64 der Firma InterAct vorgestellt. Beim 3D Shark Pad Pro aus demselben Hause handelt es sich quasi um das gleiche Modell mit zwei zusätzlichen Extras. Zum einen besitzt es eine Zeitlupefunktion, zum anderen bietet es die Möglichkeit, jede einzelne Taste auf Wunsch mit Dauerfeuer zu bele-

gen. Außerdem ist das 3D Shark Pad Pro im Gegensatz zum Super Pad 64 nicht in den Farben Rot, Grün, Blau, Schwarz und Grau erhältlich, sondern lediglich mit



einem transparenten Gehäuse lieferbar. Ansonsten gilt für beide Modelle das gleiche. Mit dem Joystick lenkt es sich ebenso präzise wie direkt

und auch die Buttons sowie das digitale Steuerkreuz verrichten ihre Arbeit gut. Die ungewöhnliche, recht klobige Konstruktion ist allerdings nicht unbedingt jedermanns Sache.

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

Fazit: 2-

Staubabdeckhauben & Modilhüllen ca. 14 DM & 3 DM

Zubehör, das für die Pflege von Videospielprodukten gedacht ist, gab es schon immer (z. B. Reinigungsmittel für Cartridge-Kontakte). Speziell für das Nintendo⁶⁴ und die

N64-Module gibt es nun zwei neue Produkte auf dem Markt. Bei dem

ersten Artikel handelt es sich um eine Staubabdeckhaube für die Konsole, die aus abwaschbarem, wasserdichten Kunststoff gefertigt wurde. Die Haube ist in den Farben Gelb, Rot, Grün, Blau und Schwarz beim Videospielversand M. C. Games erhältlich und kostet 14 DM plus Versandkosten. Bei dem anderen Produkt handelt es sich um eine Schutzhülle für Module. Die Packungsgröße entspricht

der einer Videokassettenhülle. Außer einem Modul paßt auch noch die dazugehörige Anleitung in die Verpackung. Die Hüllen können in diversen Kaufhäusern und bei Gameshops, wie ECS in Hamburg oder Media Attack in Berlin, für ca. 3 DM käuflich erworben werden. Wir haben bei beiden Artikeln bewußt auf Noten verzichtet. Verarbeitet sind die Produkte grundsätzlich gut, ob jedoch Verwendung für

diese Utensilien besteht, das muß jeder für sich allein entscheiden.

Muster:
Staubabdeckhauben:
M. C. Games, Tel.:
05 21/6 42 34
Modilhüllen: Softhaus, Eschwege



Ultraracer 64 ca. 80 DM

Lenkräder gibt es für Spielkonsolen schon lange. Wer bisher nur deshalb gezögert hat, sich ein solches Zubehör zuzulegen, weil er nicht wußte, wo er eine derart platzraubende Steuereinheit auf Dauer in seinem Zimmer unterbringen soll, für den könnte InterActs Ultraracer 64 interessant sein. Das Gerät entspricht in seiner Größe einer Fernbedienung und besitzt am vorderen Ende auf der Oberseite ein Mini-Lenkrad. Auf der Unterseite befindet sich ein federgestützter Button, dessen Funktion per Schalter (befindet sich auf der rechten Seite)

verändert werden kann. Der Button kann nach vorne und hinten bewegt werden und entspricht in seiner Grundeinstellung wahlweise den Knöpfen A und B oder der analog gesteuerten Y-Achse (aufwärts und abwärts). Alle Tasten lassen sich auch frei belegen, so daß Ihr Eure bevorzugte Einstellung programmieren könnt. Die Veränderungen bleiben sogar erhalten, nachdem die Konsole ausgeschaltet wurde. Das Lenkrad vermittelt eine gute Kontrolle und ist für Rennspiele wie *Top Gear Rally*, *MRC* und *F1 Pole Position 64* sehr gut geeignet. Bei

Spielen, wie *Mario Kart 64*, *Diddy Kong Racing*, *Wave Race 64* und *1080° Snowboarding*, wird es jedoch trotz programmierbarer Tasten schwierig, die Fahrzeuge perfekt zu beherrschen. Elegantes Sliden oder das Ausführen von Stunts ist aufgrund der Tastenanordnung kaum möglich. Leider wurden auch die Start- und die Set-Taste (für die Programmierung zuständig) äußerst ungünstig platziert. Es kann leicht passieren, daß man



mit dem Daumen einen dieser beiden Buttons versehentlich drückt. Alles in allem ist der Ultraracer 64 jedoch eine interessante Alternative zum Lenkrad, die selbstverständlich auch über einen Slot für ein Controller Pak oder ein Rumble Pak verfügt.

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

Fazit: 3

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

Super
Gewinne!



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

X-PLAIN
VERLAG



WERTUNGS-REGISTER!

Action

Titel Spieler Ausgabe Note

NINTENDO64

Bomberman 64	1-4 sim	97.11	2
Star Wars: Shad. of the Empire	1	97.03	2

SUPER NES

Actraiser 2	1	94.02	3+
Adv. of Batman & Robin, the	1	94.12	2-
Alien vs. Predator	1	93.10	4-
Arkanoid	1-2 sim	97.12	2+
Batman Forever	1-2 sim	95.09	2
Batman Returns	1	93.07	1-
Blazing Skies	1	96.06	2-
Cacoma Knight in Bizyland	1-2 sim	93.09	4+
Capt. America and t. Avengers	1-2 sim	93.10	4
Captain Commando	1-2 sim	95.07	5+
Choplifter 3	1	94.09	3-
Dead Dance	1-2 sim	93.10	3-
Death and Return of Superman	1	94.11	4+
Firemen, the	1	95.06	2-
Ghoul Patrol	1-2	95.01	2-
Incredible Crash Dummies, the	1	94.02	4
Jurassic Park	1	93.11	4
Jurassic Park 2: The Chaos C.	1-2 sim	95.02	3
Kirby's Dream Course	1-2 sim	96.05	2+
Knights of the Round	1-2 sim	94.11	5+
Last Action Hero	1	94.01	5-
Lawnmower Man, the	1-2 sim	94.03	4+
Legend	1-2 sim	94.12	4-
Marvel Super Heroes i.W.o.t.G.	1	97.02	2-
MechWarrior	1	93.11	2
Mechwarrior 3050	1-2 sim	96.02	2-
Metal Warriors	1-2 sim	95.07	2+
Mighty Morphin Power Rangers	1-2 sim	95.01	5-
Mr. Do!	1-2 sim	97.02	2-
Ms. Pac-Man	1-2 sim	97.06	3-
Ninja Warriors	1	95.07	4+
Operation Logic Bomb	1	93.12	3
Outlander	1	93.07	5
Pocky & Rocky	1-2 sim	93.10	2-
Pocky & Rocky 2	1-2 sim	95.05	2
Revolution X	1-2 sim	96.03	4-
Sailor Moon	1-2 sim	96.06	3+
Spectre	1-2 sim	94.06	5
Spindizzy Worlds	1	93.09	2-
Sunset Riders	1-2 sim	93.10	3+
Super Pang	1	94.08	4+
Super The Empire Strikes Back	1	94.03	2
Super Turrigan 2	1	95.07	1-
T2 - Judgment Day	1	94.05	3-
T2 - The Arcade Game	1	94.06	4+
Time Trax	1	94.08	4
Timon & Pumbaas Spielesamml.	1-2 sim	98.03	4-
Tin Star	1	97.06	2+
Toys	1	93.07	4
True Lies	1	95.04	2-
Turtles in Time	1-2 sim	96.08	2-
Untouchables, the	1	94.11	3
Venom/Spider-Man - S. Anxiety	1	96.01	4
Virtual Bart	1	94.11	4+
Vortex	1	94.12	4+
Waterworld	1	96.03	3
Wayne's World	1	93.06	5
Wild Guns	1-2 sim	95.07	2-
X-Men Mutant Apocalypse	1	95.07	3
Zombies	1-2 sim	93.10	2-

Action-Adventure

SUPER NES

Addams Family Values	1	95.06	3-
Another World	1	95.04	3-
Big Sky Trooper	1	95.08	2
Blackhawk	1	95.01	1-
Dragon View	1	95.02	3+
E.V.O. - Search for Eden	1	93.10	2+
E.V.O. - Search for Eden (C)	1	96.11	2
Equinox	1	94.03	3
Flashback	1	94.01	1-
Goof Troop	1-2 sim	93.11	2
Illusion of Gaia	1	95.02	2-
Illusion of Time	1	95.08	2-
Lagoon	1	95.01	2-
Legend of the Mystical Ninja	1-2 sim	94.04	1-
Lucky Luke	1	97.09	2+
Scooby Doo Mystery	1	97.07	4+
Secret of Evermore	1	96.02	2
Secret of Mana	1-3	93.12	1-
Shadowrun	1	93.08	1-
Shadowrun (C)	1	97.06	2+
SOS	1	94.07	5+
Soul Blazer	1	93.10	2+
Super Adventure Island 2	1	95.01	2
Ultima - Runes of Virtue II	1	95.02	4-
Young Merlin	1	93.11	2+
Young Merlin (C)	1	96.11	2-
Ys III - Wanderers from Ys	1-2 sim	97.08	2-
Zelda III - A Link to the Past	1	94.08	1

Action-Jump&Run

NINTENDO64

Mischief Makers	1	97.11	2
-----------------	---	-------	---

SUPER NES

Alien 3	1	93.06	2+
Alien 3 (C)	1	97.12	2+
B.O.B.	1	93.07	2
Battletoads in Battlemaniacs	1-2 sim	93.10	3
Castlevania X - Vampire's Kiss	1	95.10	2-
Cliffhanger	1	94.01	5+
Cutthroat Island	1-2 sim	96.04	4+
Cybernator	1	93.06	3+
Demolition Man	1	95.11	3
Demon's Crest	1	95.04	2+
Earthworm Jim	1	94.12	1
Earthworm Jim 2	1	96.01	1-
First Samurai	1	93.08	4-
Hagane	1	95.05	3+
Hulk, the Incredible	1	94.10	3
Indiana Jones' Greatest Adv.	1	94.12	2
Jim Power	1	94.04	4+
Judge Dredd	1	95.08	2
Lethal Weapon	1	93.06	5
Maximum Carnage	1	94.11	3-
Mega Man 7	1	96.01	2-
Mega Man X	1	94.05	2
Mega Man X2	1	95.11	3+
Mega Man X3	1	96.05	2
Mohawk & Headphone Jack	1-2	97.07	3+
Phantom 2040	1	96.01	3+
Pirates of Dark Water, the	1-2 sim	94.08	4+
Pitfall - The Mayan Adventure	1	95.01	2+
Power Piggies of the Dark Age	1	96.12	4-
Prince of Persia 2	1	96.11	4-
Realm	1-2 sim	97.02	3-
Run Saber	1-2 sim	94.02	3+
Skyblazer	1	94.03	2-
Sparkster	1	94.11	2+

Spawn	1	96.04	3+
Spider-Man	1	95.04	2-
Star Trek: Deep Space Nine	1	96.07	3-
StarGate	1	95.07	3+
Super Castlevania IV	1	94.07	2-
Super Ghouls 'n' Ghosts	1	94.11	2
Super Metroid	1	94.08	1
Super Probotector	1-2 sim	94.04	1-
Super Putty	1	94.01	2-
Super Return of the Jedi	1	94.12	2-
Super Star Wars	1	94.12	2
Super Star Wars (C)	1	97.04	2
Super Turrigan	1	93.11	2+
Tim - Der Sonnentempel	1	97.05	2+
Warlock	1	95.05	3-
Wolverine	1	95.01	4+
Zool	1	94.01	3+

Action-Sport

NINTENDO64

NBA Hang Time	1-4 sim	97.07	2-
Snowboard Kids	1-4 sim	98.02	3

SUPER NES

James Pond Crazy Sports	1	93.08	3
Looney Tunes Basketball	1-4 sim	95.06	2-
M. Basler p.: Fever Pitch Soccer	1-5 sim	95.08	2
NBA Hang Time	1-4 sim	97.07	3+
NBA Jam	1-4 sim	94.04	1-
NBA Jam Tournament Edition	1-4 sim	95.03	1-
Super Baseball 2020	1-2 sim	93.11	3+

Action-Strategie

NINTENDO64

Blast Corps	1	97.08	2+
-------------	---	-------	----

SUPER NES

Actraiser	1	96.09	2+
Front Mission	1-2 sim	95.07	2+
Goemon 5	1-2 sim	96.07	2
Jungle Strike	1	95.09	2+
Metal Marines	1	94.04	3
Pac-Man 2	1	95.05	4-
Star Trek - Starfleet Academy	1-2 sim	95.03	4
Star Trek - The Next Generation	1	95.07	3+
Super Battleship	1	94.04	4-
Super Bomberman	1-4 sim	93.09	2
Super Bomberman 2	1-4 sim	94.12	2
Super Bomberman 3	1-5 sim	95.11	2+
Super Bomberman 4	1-5 sim	96.06	2+
Super Morph	1	95.02	3+
Syndicate	1-4 sim	95.01	3+
Troddlers	1-2 sim	93.08	3+
Urban Strike	1	96.02	3-
Worms	1-4 sim	96.12	2-

Adventure

SUPER NES

Brain Lord	1	95.02	3
Eye of the Beholder	1	94.08	2-

Herr der Ringe, der	1-5 sim	94.12	3-
Terranigma	1	97.01	2+
Where i.t.W. is C. Sandiego?	1	93.10	5

First Person Shooter

NINTENDO64

GoldenEye 007	1-4 sim	97.10	1
Hexen 64	1-2 sim	97.09	3+
Turok - Dinosaur Hunter	1	97.03	1

Flipper

SUPERNES

Pinball Dreams	1-8	94.03	3-
Pinball Fantasies	1-8	95.03	3-
Super Pinball - Behind the Mask	1-4	95.02	4-

Flugsimulator

NINTENDO64

PilotWings 64	1	97.03	2+
---------------	---	-------	----

SUPERNES

PilotWings	1	94.06	2-
------------	---	-------	----

Interaktiver Film

SUPERNES

Space Ace	1	94.06	6+
-----------	---	-------	----

Jump & Run-Strategie

SUPERNES

Eek! The Cat	1	94.10	4-
Humans, the	1	94.01	2
Lost Vikings II, the	1-2 sim	97.04	1-
Lost Vikings, the	1	93.07	1-
Lost Vikings, the (C)	1-2 sim	96.09	1-
Spunky's Dangerous Day	1	94.07	3+

Jump & Run

NINTENDO64

Chameleon Twist	1-4 sim	97.11	2-
Doraemon 64	1-2	97.05	2-
Super Mario 64	1	97.03	1
Yoshi's Story	1	98.03	2

SUPERNES

Aaahh! Real Monsters	1	96.03	3
Adventures of Dr. Franken, the	1	94.04	3-
Aero the Acro-Bat	1	93.12	3+
Aladdin	1	94.01	2

Alfred Chicken	1	94.01	3
Animaniacs	1	94.12	3+
Asterix	1-2 sim	93.08	3-
Asterix & Obelix	1-2 sim	95.08	2
Beavis and Butt-Head	1-2 sim	95.11	3-
Beethoven's 2nd	1	93.12	6+
Bonkers	1	95.06	4
Boogerman	1	96.03	3-
Bram Stoker's Dracula	1	94.02	5
Bubsy	1	93.08	2
Bubsy II	1-2 sim	96.03	3
Bugs Bunny - Rabbit Rampage	1	94.06	2
Casper	1	97.10	4+
Chuck Rock	1	93.12	2-
Claymates	1	94.05	2-
Congo's Caper	1	93.08	2
Cool Spot	1	93.11	1-
Cool World	1	93.06	3+
Daffy Duck	1	94.01	3+
Donald in Maui Mallard	1	96.08	2+
Donkey Kong Country	1-2 sim	95.01	1-
Donkey Kong Country 2	1-2 sim	96.01	1-
Donkey Kong Country 3	1-2 sim	96.12	1-
Dschungelbuch, das	1	94.09	1-
Fievel goes West	1	94.12	5+
Flintstones	1	95.06	4+
Flintstones, the	1-2 sim	94.04	2-
Frantic Flea	1	96.06	4
Great Circus Mystery, the	1-2 sim	95.10	2-
Hook	1	93.11	3
Hurricanes, the	1-2 sim	95.02	4+
Incantation	1	97.01	3+
Izzy's Quest f. t. Olympic Rings	1	96.03	3+
James Pond II: Robocod	1	93.10	3
Jelly Boy	1	95.03	2
Joe & Mac 3	1-2 sim	94.12	3-
Kid Klown in Crazy Chase	1	95.03	2+
Kirby Super Star Deluxe	1-8	96.12	1-
Kirby's Fun Pak	1-2 sim	97.03	1-
König der Löwen, der	1	95.01	4-
Lester the Unlikely	1	94.05	4
Magic Boy	1	94.10	3-
Magical Quest, the - M. Mouse	1-2	93.06	1-
Marko's Magic Football	1	95.10	3+
Mask	1	96.03	3+
Michael Jordan: C. i. t. W. City	1	95.02	3
Mickey Mania	1	94.12	2-
Mr. Nutz	1	94.03	1-
Mr. Tuff	1-2 sim	95.07	3
Mystical Ninja III	1-2 sim	95.07	1-
Operation Starfish	1	95.07	4
Oscar	1	97.02	4+
Out to Lunch	1-2	93.10	2-
Pac-in-Time	1	95.01	3
Pagemaster, the	1	95.01	3-
Pink goes to Hollywood	1	94.06	4+
Pinocchio	1	96.01	2
Pinocchio (Retest)	1	96.08	2
Plok	1	93.12	2+
Pop 'n Twinbee	1-2 sim	94.04	2+
Prehistorik Man	1	96.06	2-
Pugsley's Scavenger Hunt	1	93.07	4+
Putty Squad	1-2 sim	95.07	2
Radical Rex	1	94.12	2
Ren & Stimpy: Time Warp	1-2 sim	95.03	-
Road Runner	1	93.07	2
Rocky Rodent	1-2	93.12	2
Schlümpfe, die	1	94.09	3-
Schlümpfe reisen um die Welt	1	96.11	2-
Schöne und das Biest, die	1	95.02	4-
Spanky's Quest	1	93.08	3-
Spirou	1	96.11	3+
Super B.C. Kid	1	95.05	2
Super Mario All-Stars	1-2	93.09	1
Super Mario World	1-2 sim	94.08	1
Super Tiny Toons - B. B. Loose	1	93.06	2
Super Troll Islands	1	94.02	3+
Tim in Tibet	1	96.01	2+
Timecop	1	96.03	5
Tom & Jerry	1-2	93.06	3-
Toy Story	1	96.04	2
We're Back	1-2 sim	93.10	3+
Whizz	1	97.02	4+
Yogi Bear	1	94.10	4
Yoshi's Island	1	95.10	1+
Zero - The Kamikaze Squirrel	1	95.07	2-

Kreativ- und Lernprogramme

SUPERNES

ACME Animation Factory	1	95.07	4+
Fun 'n Games	1	94.10	5+
Mario's Time Machine	1	94.08	5+

Prügelspiele

NINTENDO64

Clayfighter 63 1/3	1-2 sim	97.11	2
Dark Rift	1-2 sim	97.09	3
Dual Heroes	1-2 sim	98.02	5
Fighters Destiny	1-2 sim	98.03	1-
Mace: The Dark Age	1-2 sim	97.11	2
Virtual Hiryo No Ken	1-2 sim	98.02	3-
War Gods	1-2 sim	97.09	3-
WCW vs. NWO: World Tour	1-2 sim	98.02	2

SUPERNES

Art of Fighting	1-2 sim	94.02	3-
Battletoads - Double Dragon	1-2 sim	94.01	4+
Best of the Best	1-2 sim	93.08	4+
Brutal - Paws of Fury	1-2 sim	95.03	3-
Clayfighter	1-2 sim	94.05	2+
Clayfighter 2	1-2 sim	95.05	2
Double Dragon V	1-2 sim	95.02	4-
Dragon Ball Z - Hyper Dim.	1-2	97.03	3+
Dragon - The Bruce Lee Story	1-3	94.11	2+
Fatal Fury	1	93.07	3+
Fatal Fury 2	1-2 sim	94.09	3
Fatal Fury Special	1-2 sim	95.06	3+
Final Fight 2	1-2 sim	94.06	4
Final Fight 3	1-2 sim	96.04	2-
Foreman For Real	1-2 sim	95.11	4-
Hammerlock	1-4 sim	95.03	5+
Justice League	1-2 sim	95.08	3
King of Dragons	1-2 sim	94.06	3-
MM Power Rangers - T. F. Ed.	1-2 sim	96.02	2-
Peace Keepers, the	1-2 sim	94.06	4-
Primal Rage	1-2 sim	95.10	3-
Rise of the Robots	1-2 sim	95.02	4-
Samurai Shodown	1-2 sim	94.11	2
Saturday Night Slammasters	1-4 sim	94.10	2
Shaq-Fu	1-2 sim	94.12	3
Street Fighter Alpha 2	1-2 sim	97.01	1-
Street Fighter II	1-2 sim	94.10	1
Street Fighter II Turbo	1-2 sim	93.10	1
Super Godzilla	1-2 sim	94.10	5+
Super Punch-Out	1	95.04	2-
Super Street Fighter II	1-8	94.09	1
T.M.H.T. - Tournament Fighters	1-2 sim	93.12	2
WeaponLord	1-2 sim	96.02	2
World Heroes	1-2 sim	94.01	3-
WWF Raw	1-4 sim	95.01	2
WWF - Royal Rumble	1-2 sim	93.07	2-
WWF Wrestlemania	1-2 sim	96.01	3+
X-Kaliber 2097	1-2	95.01	5

Puzzlespiele

NINTENDO64

Tetrisphere	1-2 sim	98.02	1-
-------------	---------	-------	----

SUPERNES

Break Thru!	1-2 sim	95.07	3
Hebereke's Popoitto	1-2 sim	95.11	3-
Hebereke's Popoon	1-8	95.01	3+
Hungry Dinosaurs	1-4 sim	96.01	2-

Kirby's Ghost Trap	1-2 sim	96.05	3+
Puzzle Bobble	1-2 sim	95.06	2+
Super Tetris 2 & Bombliss	1-2 sim	93.10	2+
Tetris 2	1-2 sim	95.11	2-
Tetris 2 (Import)	1-2 sim	94.10	2-
Tetris Attack	1-2 sim	96.11	2+
Tetris Battle Gaiden	1	94.04	2
Tetris & Dr. Mario	1-2 sim	95.04	2
Wario's Woods	1-2 sim	95.07	3
Zoop	1	96.01	2-

Rennspiele

NINTENDO64

Automobili Lamborghini	1-4 sim	97.12	3-
Cruis'n USA	1-2 sim	97.05	3-
Diddy Kong Racing	1-4 sim	97.12	1
extreme-G	1-4 sim	97.11	1-
F1 Pole Position	1	97.10	2-
Mario Kart 64 (PAL)	1-4 sim	97.06	1-
Multi-Racing Championship	1-2 sim	97.11	2-
San Francisco Rush	1-2 sim	97.12	3+
Top Gear Rally	1-2 sim	97.11	3+
Wave Race 64	1-2 sim	97.04	1-

SUPERNES

Aguri Suzuki F-1 Super Driving	1-2 sim	93.07	4-
Al Unser Jr.'s Road to the Top	1-2 sim	95.07	4
Astro Gal Go!	1	94.08	3-
Battle Cars	1-2 sim	94.05	4+
Biker Mice from Mars	1-2 sim	95.01	3-
Dirt Racer FX	1-2 sim	95.07	5
Dirt Trax FX	1-8	96.02	2
Exhaust Heat 2	1	93.08	1-
F-Zero	1	94.10	2+
F1 Pole Position	1-2 sim	93.12	2-
F1 Pole Position 2	1-2 sim	94.12	2-
F1 World Championship	1-2 sim	95.08	4
Full Throttle Racing	1-2 sim	94.12	5
GP-1	1-2 sim	93.09	3-
Kawasaki Superbikes	1-2 sim	96.04	4+
Lamborghini Americ. Challenge	1-2 sim	94.02	3+
Micro Machines	1-4 sim	95.01	4
Micro Machines 2 - Turbo T.	1-16	96.02	2
Newman/Haas Indy Car Ch.	1-2 sim	95.02	4+
N. Mansell's World Champion.	1	93.10	2-
Power Drive	1-8	95.03	3-
Rock 'n' Roll Racing	1-2 sim	94.02	1-
Rock 'n' Roll Racing (C)	1-2 sim	96.08	1-
Street Racer	1-4 sim	94.12	2-
Stunt Race FX	1-2 sim	94.08	2+
Super Mario Kart	1-2 sim	93.10	1
Super Off Road	1-2 sim	93.09	3
Suzuka 8 Hours	1-2 sim	94.11	4
Test Drive 2	1	93.07	4
Top Gear 2	1-2 sim	94.01	2-
Top Gear 3000	1-4 sim	95.04	3-
Unirally	1-8	95.06	2+

Rollenspiele

SUPERNES

7th Saga, the	1	93.12	2+
Breath of Fire	1	94.10	2
Breath of Fire II	1	96.04	2+
Chrono Trigger	1	95.11	1-
Dungeon Master	1	93.09	2+
Earthbound	1	95.08	2+
Final Fantasy II	1	96.05	2+
Final Fantasy III	1	95.02	1
Final Fantasy III (C)	1	97.05	1
Lufia (Lufia 2 / US)	1	97.02	1-
Lufia & The Fortress of Doom	1	94.04	2-
Lufia & The Fortress of Doom (C)	1	96.10	2-
Might & Magic II	1	94.03	2-
Might & Magic III	1	95.05	2+
Mystic Quest Legend	1	93.12	2-

Paladin's Quest	1	94.02	2+
Robotrek	1	95.03	3+
Secret of the Stars	1	95.09	2-
Star Ocean	1	97.11	1-
Super Mario RPG	1	96.07	1
Ultima VI - The False Prophet	1	94.08	2+
Wizardry V	1	94.06	2-

Sampler

SUPERNES

Williams Arcade's Greatest Hits	1-2 sim	97.08	3+
---------------------------------	---------	-------	----

Shoot 'em Up

NINTENDO64

AeroFighters Assault	1-2 sim	98.01	4
LylatWars	1	97.10	1
Robotron 64	1-2	98.03	3-
Wild Choppers	1	98.03	2+

SUPERNES

Axelay	1	94.06	2-
Cosmo Gang - The Video	1-2 sim	93.09	3
Desert Fighter	1	94.09	2
Firepower 2000 (Super SWIV)	1	93.06	3+
Gradius 3	1	95.02	2
Parodius	1	94.06	1-
Pop 'n Twinbee	1-2 sim	93.06	2-
R-Type III	1-2	94.02	2-
StarFox	1	93.06	1-
StarWing	1	94.09	1-
Super Air Diver	1	93.12	2-
Super Aleste	1	93.09	1-
Super Battle Tank 2	1	94.10	3
Super Dropzone	1	94.12	3+
Super Nova	1	94.02	3+
Super R-Type	1	96.10	2-
Super Strike Eagle	1	93.06	2-
Super SWIV (C)	1-2 sim	95.05	3+
Turn and Burn	1	94.10	3-
U.N. Squadron	1	95.03	3+
Wing Commander - S. Missions	1	93.10	2-

Sport

NINTENDO64

FIFA 64	1-4 sim	97.05	3
FIFA 98 - Die WM-Qualifikation	1-4 sim	98.02	2+
Intern. Superstar Soccer 64	1-4 sim	97.05	1
King of Pro Baseball	1-4 sim	97.04	2-
Madden Football 64	1-4 sim	97.12	2
Nagano Winter Olympics '98	1-4	98.03	3
NFL Quarterback Club '98	1-4 sim	97.12	1-
NHL Breakaway '98	1-4 sim	98.03	2+
W. Gretzky's 3D Hockey '98	1-4 sim	98.02	2
W. Gretzky's 3D Hockey	1-4 sim	97.07	2

SUPERNES

90 Minutes European Prime Goal	1-2 sim	96.02	3-
Amazing Tennis	1-2 sim	93.07	2-
Barkley: Shut Up and Jam!	1-4 sim	95.02	4+
Bass Master Classic Pro Edition	1	96.11	3
Bassin's Black Bass	1	95.10	3-
Boxing Legends of the Ring	1-2 sim	94.02	4-
Brett Hull Hockey	1-2 sim	94.01	3
Bulls vs. Blazers	1-2 sim	93.07	3-
Cal Ripken jr. Baseball	1	93.08	4+
Champions World Class Soccer	1-2 sim	94.07	4-

Championship Pool	1-8	93.12	4+
Dino Dini's Soccer	1-2 sim	94.12	3
ESPN Baseball Tonight	1-2 sim	94.12	3-
FIFA 97	1-5 sim	97.02	3
FIFA 98 - Die WM-Qualifikation	1-5 sim	98.02	4
FIFA International Soccer	1-5 sim	94.07	2-
FIFA Soccer '96	1-5 sim	96.03	3+
Frank Thomas Big Hurt Baseball	1-2 sim	96.03	3+
HardBall 3	1-2 sim	94.09	3-
Hyper V-Ball	1-2 sim	94.07	3-
International Superstar Soccer	1-2 sim	95.03	2
Intern. Superstar Soccer Deluxe	1-8	95.11	1
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	1-4 sim	96.12	1-
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	1-4 sim	93.06	1-
John Madden Football '93	1-2 sim	93.07	2-
Kick Off 3 - European Chall.	1-4 sim	95.02	3
Lothar Matthäus Super Soccer	1-2 sim	95.10	4+
Madden NFL '94	1-5 sim	94.03	1-
Madden NFL '95 (Neuwertung)	1-5	95.02	1-
Major League Baseball	1-2 sim	94.05	2-
Major Title	1-4	94.01	2-
Mark Davis' The Fishing Master	1	96.07	3
Mega Man Soccer	1-2 sim	94.06	4+
Monday Night Football	1-2 sim	94.03	3-
NBA All-Star Challenge	1-2 sim	93.07	4
NBA - Give N Go	1-4 sim	96.01	3+
NBA Live '95	1-5	95.01	2
NBA Live '96	1-5 sim	96.03	3+
NBA Live '97	1-5 sim	97.02	3+
NBA Showdown	1-2 sim	94.03	3+
NFL Football	1-2 sim	94.04	4-
NFL Quarterback Club	1-5 sim	95.05	2
NFL Quarterback Club '96	1-5 sim	96.01	2+
NHL '97	1-2 sim	97.01	3-
NHL Hockey '94	1-5 sim	94.03	1-
NHL Hockey '95	1-5	95.01	2
NHL Hockey '96	1-2 sim	96.02	3
Olympic Summer Games	1-8	96.09	4-
PGA European Tour	1-4	97.01	3
Sensible Soccer	1-2 sim	93.12	2
Side Pocket	1-2	94.03	3
Smash Tennis	1-4 sim	94.07	1-
Soccer Shootout	1-4 sim	95.07	3+
Striker	1-2 sim	93.09	1-
Super Family Tennis	1-4 sim	93.09	1-
Super Formation Soccer II	1-4 sim	93.09	3-
Super Slap Shot	1-2 sim	93.10	3-
Tecmo Super NBA Basketball	1-2	93.07	2+
Tiny Toons: W. & Wacky Sports	1-4	94.12	4+
Troy Aikman NFL Football	1-2 sim	94.12	4
Val d'Isère Championship	1-2	94.12	5
Virtual Soccer	1-2 sim	94.03	2+
Winter Gold	1-8	97.01	3-
Winter Olympics	1-4	94.04	3+
World Cup Striker	1-32	94.06	1-
World Cup USA '94	1-24	94.08	2
World Masters Golf	1-8	96.02	2-

Strategie

SUPERNES

Aerobiz Supersonic	1-4	95.03	3+
Civilization	1	96.05	1-
Harvest Moon	1	97.11	2+
K.-H. Rummenigges Pl. Manager	1-2 sim	93.12	4-
King Arthur's World	1	93.06	2+
Lemmings 2	1	95.01	2
Mario is Missing	1	94.05	3
Mega-Lo-Mania	1	94.02	3+
Pac-Attack	1-2 sim	94.01	2-
Populous	1	95.06	2+
Populous II	1	94.08	1-
Powermonger	1	93.08	2
Shanghai II - Dragon's Eye	1-2	93.07	2
Sim Ant	1	94.01	2-
Sim City	1	94.02	1-
Sim City 2000	1	97.02	3+
Super Conflict	1	93.07	1-
Super Solitaire	1	94.03	3+
Theme Park	1	95.07	1-
Utopia - Creation of a Nation	1	94.08	2+
Wordtris	1-4	93.06	3



Jasmina, Hamburg (alles Gute für Deine Ralle)



Jasmina, Hamburg



David, Briefregion 04, (Helge ist doch okay)

SAILOR MOON

Halli, hallo!

Im vorherigen Monat haben wir Euch mit den videospieldernarrten *Simpsons* unterhalten. Das Heft war kaum am Kiosk erhältlich, da erreichten uns auch schon die ersten Leserbriefe: „Mehr davon!“ fordert Ihr darin.

Natürlich waren wir nicht faul und durchforsteten sofort unsere unzähligen Videokassetten nach weiteren Beispielen videospieldender Zeichentrick-Charaktere. Fündig wurden wir u. a. bei der allseits beliebten Serie *Sailor Moon*. Genau wie Bart kann die gleichnamige Hauptdarstel-

lerin auch an keinem Spiel vorbeigehen, besonders wenn sie selber die Hauptrolle spielt. Sollten wir weitere Belege für Nintendo & Co. in der gezeichneten Parallelwelt finden, liefern wir sie Euch natürlich sofort nach. Für dieses Mal viel Spaß mit *Sailor Moon*.

Ach ja, wir nutzen die Gunst der Stunde, um einige Eurer zahlreichen Kunstwerke mit abzu-
drucken.

Euer TOTAL!-Team

PS: Ab Mitte März sollte Euer Comichändler die ersten drei SM-Mangas für Euch bereithalten!



Sebastian Gansauer, Erkrath

SM UND DIE KONSOLEN



Sailor Moon im Kampf gegen böse Riesenroboter. Am Pad erkennt man, daß es sich um ein NES handeln mußte. Das Spiel endet übrigens erfolglos, weil die echte Sailor Moon anruft und die ganze Zeit das Telefon klingelt

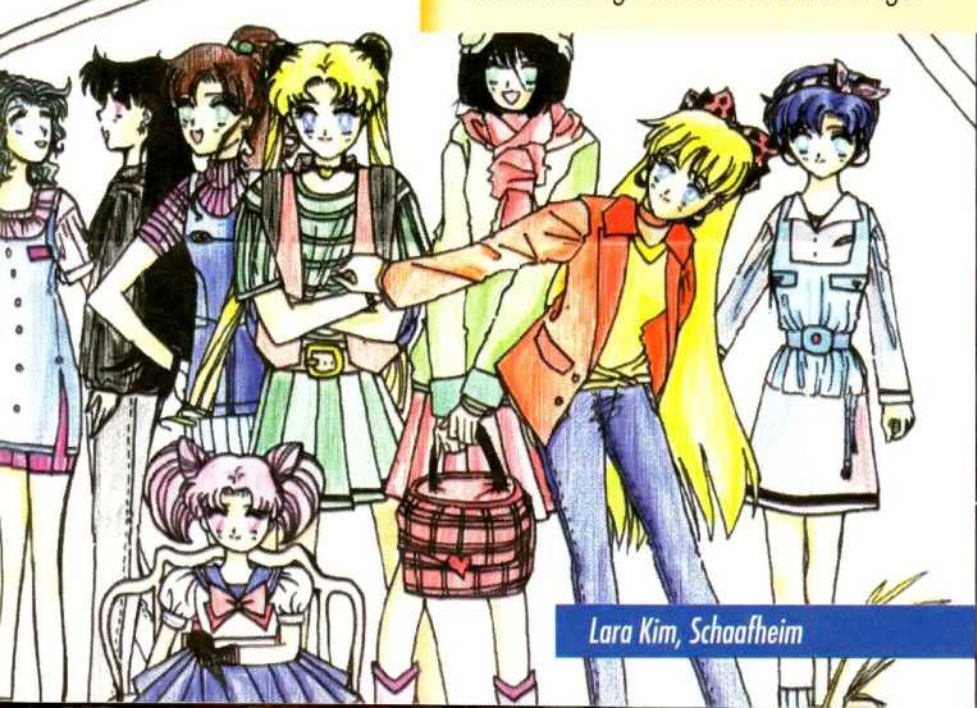
SM UND DIE AUTOMATEN



Bunny ist, wie üblich, unfähig (oben) und ärgert sich, bis Amy eher widerwillig zum Stick greift und ganz nebenbei den Highscore macht (rechts)



Anna Picher, Gartz



Lara Kim, Schaafheim



Karamanlidis Eleni, München



Daniela Bareis, Wolfsburg

SNES

VERKAUFE

Verkaufe PilotWings DM 70, Indiana Jones DM 100, Actraiser 2 DM 80, Super Turrican 2 DM 80, Mega Man X DM 50, Toy Story DM 50, Tel.: 035451-91242, Marcel

SNES mit 14 Spielen, 2 Pads, u. a. DKC 1-3, Zelda, DM 500, Tel.: 07233-6405, Bernd

Super Metroid DM 50, Illusion of Time DM 50, Secret of Evermore DM 50, Robotrek DM 60, Lufia & The Fortress of Doom DM 60, Tel.: 03685-707227, Lutz

Verkaufe Operation Logic Bomb + Battletoads in Battlemaniacs für je DM 27,50, beide zusammen nur DM 50, Spiele fast neuwertig, Tel.: 06196-24757, ab 17 Uhr, Oliver

SNES DM 120, SNES-Spiele, Sport-, Kampf-, Adventure- und Rollenspiele usw., NES DM 39 und NES-Spiele je DM 25, N64-Spiele: Blast Corps, LylatWars

Verkaufe 12 SNES-Spiele, suche K.-H. Rumenigges Player Manager, Wayne's World und Sailor Moon Super S, auch Tausch möglich, Tel.: 035451-8198, Florian

Final Fantasy III mit Spieleberater sowie Breath of Fire I und II, Soul Blazer, Illusion of Time, Lagoon, Mystic Quest Legend, Lufia & The Fortress of Doom gegen Gebot, Tel.: 08221-34407, Patricia

Verkaufe SNES + 2 Pads (DM 120) + SGB (DM 30) + 17 Spiele, z. B. Zelda DM 40, Plok DM 40, alles zusammen DM 800, dazu Tips und Tricks I, Tel.: 030-9918192, Dorian

Billig! Verkaufe SNES mit 2 Pads und 9 Spielen für DM 350 (u. a. Zelda, NBA Live 96, Mystic Quest, Earthworm Jim, SML, Secret of Evermore oder einzeln zw. DM 40-50), Tel.: 03863-222791, Falko

SNES DM 75, N64-Konsole DM 210, NES DM 30, Spiele für alle Systeme, GB DM 15-25, NES DM 15, SNES- + N64-Spiele auf Anfrage + Porto + NN, Tel./Fax: 02841-44125, Janni

DKC 1 + 2 je DM 40, ISS, Mario Kart, Mickey Mouse, NHL 96, Val d'Ivoire je DM 35, Bubsy + Kid Clown je DM 30, neuwertig, VB, Super Game Boy DM 35, Tel.: 06441-34628, Dirk

12 SNES-Spiele, u. a. Secret of Mana, Breath of Fire II, Might &

Magic II, Illusion of Time, Lost Vikings, Sim City, Flashback u. Tetris Attack, je ca. DM 40 VB und Game Boy + 8 Spiele, ruft an! Tel.: 040-7108319, Andrea

SNES + 2 Pads + 3 Spiele, Preis DM 250, Tel.: 02379-4111, Matthias

Verkaufe SNES + 8 Spiele + 2 Spieleberater für DM 280, Spiele z. B. DKC 1, 2, 3, Tel.: 0841-72604, Andreas Schwan

Verkaufe Super-Nintendo-Spielekonsole PAL + Pad + Superpad = DM 80, 17 Spiele für je DM 40 oder alles zusammen DM 500, Schweiz, Tel.: 0042-279-572871, Björn

SNES + 2 Pads + Super Game Boy + 7 Spiele DM 300 (VB), Tel.: 030-4260961, Matthias

Verkaufe Super-Nintendo-Spielekonsole PAL + Pad + Superpad = DM 80, 17 Spiele für je DM 40 oder alles zusammen DM 500, Schweiz, Tel.: 0042-279-572871, Björn

SNES + 1 Pad + Super Game Boy + Super Mario World und Donkey Kong Country (mit Originalverpackung), Tel.: 034602-20555, ab 18 Uhr, Alexander

Verkaufe FIFA 98, Clayfighter 63 1/3, Mario Kart 64 und ISS 64, Tel.: 030-4248355, meldet Euch bei Jannis!!!

Treasure Hunter G (jp), inkl. dt. Lösung DM 65, Powerful Pro Baseball 96 (Konami/jp) DM 45, auch Tausch 2:1 möglich gegen FF III (us) oder Bonk 2 (jp), Tel.: 03834-811747, Ronny

SUCHE

Final Fantasy III, IV, V, VI sowie Chrono Trigger, Star Ocean und Treasure Hunter G mit passenden Adaptern, Tel.: 0231-833640, fragt nach Philip

Suche dringend Mega Man X3, tausche auch gegen GB-Mogel-Modul, Game-Genie oder SNES-Spiel Legend, Tel.: 05367-1338, fragt nach Matthias

Suche Breath of Fire I, Zusendung gegen Nachnahme, Tel.: 03928-782808, Anne

Wanted!!! Suche Aerobiz (us) sowie Karl-Heinz Rummenigges Fußballmanager, zahle Neupreise!! Tel.: 0171-2733010, Dirk

Suche Secret of Mana 2, bitte melden unter Tel.: 08231-31361, Dennis

Final Fantasy III von einem armen Geschöpf dringend gesucht, suche auch E.V.O. - Search of Eden, ich hoffe auf viele Antworten! Martin Lingnau, Am Stämmisch Busch 21, 58455 Witten, Tel.: 02302-59367

Hanyuku Hero (Square/jp), Papuwa (Enix/jp), Ninja Boy Sasuke (Sunsoft/jp), Popful Mail (jp), Ranma 1/2 RPG (Toho/jp), Albert Odyssey (Sunsoft/jp), Bonk 2, DQ 3 Remake, Tel.: 03834-811747, Ronny

TAUSCHE

Tausche Secret of Mana und Micro Machines 2 gegen Sim City und Theme Park, Tel.: 033731-80005, ab 18 Uhr, frage nach Timo

Tausche Kirby's Dream Course, Putty Squad und Operation Starfish gegen Magical Quest starring M. Mouse, möglichst mit Verpackung und Anleitung, Tel.: 04298-3675, Jörn

NES

VERKAUFE

Verkaufe Super Mario 2 DM 25, Super Mario 3 DM 25, Mario & Yoshi DM 20 und Turtles 3, US-Version, DM 30, Tel.: 0228-374919, Alex

SUCHE

Suche dringend US-Adapter für NES! (oder Action-Replay mit Adapterfunktion), suche außerdem Zelda 1 + 2, Tel.: 04321-42425, Sandro

Suche Neuheiten + Sammlungen + Konsolen + Zubehör für NES, N64, SNES, GB, Sony PSX usw., meldet Euch einfach unter Tel.: 0641-970424, Kirsten

GAME BOY

VERKAUFE

Achtung! Verkaufe Qbert für DM 15, Mickey Mouse 1 und Spider-Man, beide für DM 25, Tetris für DM 10 mit Anleitung in gutem Zustand, Tel.: 07722-920529, Tobias

Game Boy pocket (silber) + Tetris Blast, Humans, GB Gallery, Populous, Pinball, Space Invaders, DKL 2 + Lupe mit Licht für DM 250 VB, auch einzeln od. im Tausch gegen 3 N64-Spiele, Tel.: 06081-962203, Alex

SUCHE

Suche Aladdin, Snoopy, FIFA 98, Schlümpfe 1 + 2, Die Maus, Tamagotchi, Wave Race, NBA Live 96, NBA All-Star Challenge, NHL Hockey, Winter Olympics, Spy vs. Spy, Tel.: 030-4128173 (vom 1.4.-10.4. unter Tel.: 0172-3045765), Otto Mangold

Suche GB-Spiele für wenig Geld, aber gut! Suche besonders Mystic Quest für DM 100, wenn vollständig! Dringend! Außerdem billiges NES für höchstens DM 50 + Spiele, Tel.:

N64

VERKAUFE

Verkaufe oder tausche Mario + 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/Tausche Mario 64, Turok (uk), Wave Race, LylatWars (ohne Rumble-Pak) u. a., suche GoldenEye (auch für 2 Spiele), DKR, Mace, Bomberman 64, MRC, Tel.: 089-3162625, ab 15 Uhr, Thomas

Verkaufe/Tausche/Suche Spiele und Zubehör für Nintendo⁶⁴, verkaufe Super Nintendo mit 10 Spielen, Super Game Boy, 3 Pads DM 350, Tel.: 02666-1727, ab 17.30 Uhr, Stefan

Verkaufe N64-Spiele: FIFA (DM 35), Turok, Star Wars, Hexen (je DM 75), suche Virtual Boy und Spiele für NES: Kid Ikarus, Metroid und Castlevania, Tel.: 05248-1790, Daniel Sommer

Verkaufe Blast Corps DM 90, Wayne Gretzky's 3D Hockey DM 100 (zusammen DM 170), beide Spiele mit Anleitung im Topzustand, Tel.: 030-9918192, Dorian

Einmaliges Angebot! Die 7 Spiele LylatWars, Star Wars, Blast Corps, SM 64, Wave Race, MK 64 und Turok + 1 Original Controller Pak für nur DM 490! Nur zusammen, Tel.: 08034-99068, Hermann

Verkaufe N64 Und PSX-Spiele ab DM 30, Liste g. Rückporto, Sascha Nilsson, Gedelitzer Weg 7, 29471 Gartow

Verkaufe N64 mit 2 Pads und 3 Spielen (Clayfighter 63 1/3, FIFA Soccer 98, Wave Race 64, alle PAL) und Memory-Card, DM 400 VB, Tel.: 08236-1578, Tomy

Verkaufe/Tausche N64-Spiele, z. B. Turok, Blast Corps, ISS 64, FIFA 98, Eishockey; für SNES: Earthworm Jim II, Striker, Turrican I, Super Street Fighter, Action Replay III; TOTAL!-Hefte ab 6/93; alte Nintendo-Club-Hefte, Tel.: 02501-58613, Jörg

Achtung! Verkaufe extreme-G für DM 100, PilotWings DM 60, Mario Kart 64 und Wave Race je DM 40 oder tausche auch gegen Turok oder 007, Tel.: 04873-624, Patrick Köhn

Nintendo⁶⁴ mit Rumble Pak und Memory-Card sowie 5 Games (LylatWars, Star Wars: S.o.t.E., Wave Race, Midway-Prügler, Mario) in gute Hände abzugeben (VHB DM 690), unter Tel.: 05259-590, Mario

N64-Spiele! PAL: Turok, Bomberman, FIFA 98, Star Wars: S.o.t.E., NTSC: Wave Race, MRC, Top Gear, 2 Ego-Shooter, Mace, Mario Kart, Dark Rift, Wayne Gretzky usw., ab DM 50, Tel.: 09261-93104, Iris

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!

TOTAL!

Heft-Shop

**Im Heft-Shop könnt Ihr TOTAL!-Ausgaben nachbestellen.
Füllt dazu einfach den Coupon aus und schickt ihn an
untenstehende Adresse!**

TOTAL! 3/96

Specials: N64-Software
SNES-Tests: FIFA Soccer '96
NES-Classic-Tests: 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! 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-Tests: 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. i. 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! 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! 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-Tests: 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-Tests: 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, Mana – The Dark Age, Top Gear Rally
SNES-Tests: 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, Football-Vergleichstest
SNES-Tests: Arkanoid
GB-Tests: 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 '97
N64-Tests: AeroFighters Assault
GB-Tests: Bust-A-Move, Game&Watch-Gallery, Turok
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-Tests: FIFA 98, Last World
T&T: Bomberman 64, DKR, San Francisco Rush, Top Gear Rally
Poster: Fighters Destiny

TOTAL! 3/98



Specials: N64-Importreportage (Adapter, Spiele, Umbau usw.)
N64-Tests: Fighters Destiny, Nagano Winter Olympics, NHL Breakaway '98, Yoshi's Story
Game-Boy-Tests: Monopoly
SNES-Tests: Timon & Pumbaa
T&T: FIFA 98, San Francisco Rush
N64-Zubehör: Game Buster (ARP), Lenkräder, Mega Mem. Card

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, 7, 11/96 und 3, 4, 7/97 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 | ☐ 8/97 DM 6,80 |
| ☐ 5/96 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 | ☐ 3/98 DM 6,80 |
| ☐ 5/97 DM 6,80 | |
| | Sonderhefte |
| ☐ | 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 0 12 08
23613 Stockelsdorf

hamburg

Ihr Versand für

Anime Video
(Deutsch & Englisch)
und vieles mehr!

AIKa
Berserk
Bubblegum Crisis
Evangelion
Gaogaigar
Nadesico
Rayearth
Sailor Moon
Tenchi Muyo
Wedding Peach

Unsere aktuelle Versandliste
(Pal / NTSC Video und Laserdisc)
senden Wir Ihnen kostenlos und
unverbindlich zu. - Kein Laden!

Tel. 040 / 525 24 49
Fax 040 / 525 55 24

Studio Kedakai
Import-Service und Versand
Fadens Tannen 41
22844 Norderstedt

siegen

GAME-PLANET

Sony • Sega • Nintendo • PC

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

Nintendo 64

Wir stellen uns für Sie auf den Kopf! Importe? schnell und günstig!
Besuchen Sie unser Ladenlokal in Geisweid!

Schnellversand! Testen Sie uns.

Tel.: 0271 - 890 98 80 Fax.: 890 98 81

duisburg

MICROBOSS
The Game-Power
Company

CEBIT '98:
Halle 21 / Stand A 31

Bei diesen
brandheißen Aktionen
brauch ich mehr
Power, Zauberer!

Beruhig Dich -
ich habe die Adresse
von **MICROBOSS** herbei-
gezaubert!

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** ★

hamburg

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

hamburg

Das Videospiel-Paradies
Game Castle

Gleich 2x in Hamburg

PlayStation • Nintendo 64
Super Nintendo • Saturn
Game Boy • Zubehör
Importspiele • Umbauten

Kurze Mühren 4
20095 Hamburg (City)
Tel: 040 - 331 623 • Fax: 32 52 58 51

Bahrenfelder Straße 187
22765 Hamburg (Altona)
Tel: 040 - 390 50 61 • Fax: 390 50 62

COMPUTER KUDAK

CTK

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
CONTR. PAK 1 M. farbig dt DM 39,00
CONTR. PAK 4 M. AUTOMATIC dt DM 69,90
GAMEBOY <-> N64 Emulator dt DM109,00
GAMEBUSTER Schummelmod. dt DM 98,00
INTERACTOR Rucksackvibrator dt DM 79,00
LENKRAD LX-4 mit Rumble dt DM149,00
LEERBOX, stabil, transparent DM 2,50
RUMBLE PAK SHOCKWAVE dt DM 69,00
RUMBLE PAK LX4+Memory dt DM 39,00
Acclaim Sports Soccer 98*dt DM129,00
Aerofighters Assault* dt DM139,00
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
Cruis in WORLD* dt DM 89,00
Dark Rift dt DM 129,00
Diddi Kong Racing dt DM 89,00
Dual Heroes* dt DM129,00
Extreme G kpl. dt DM119,00
F1 Pole Position dt DM 89,00
Fifa 98:WM Qualifikation kpl. dt DM129,00
Fighters Destiny dt DM129,90
Forsaken kpl. dt DM129,00
Frankreich 98-Fußball WM kpl. dt DM124,00
G.A.S.P. dt DM 139,95
Goemon dt DM149,00
Golden Eye 007 dt DM149,95
Hexen 64 kpl. dt DM134,00
Int. Superstar Soccer 64 kpl. dt DM129,00
John Madden dt DM124,00
Lamborghini 64 dt DM129,00
Lylat Wars kpl. dt DM 89,00
Mace: The Dark Age dt DM139,95
Mischief Makers dt DM 88,90
Multi Racing Championship dt DM119,00
Nagano Winter Olympics dt DM139,00
NBA Courtside* dt DM 89,00
NBA Hangtime dt DM129,00
NBA Pro '98 dt DM129,90
NFL Quarterback Club 98 dt DM119,00
NHL Breakaway 98 dt DM134,00
Olympic Hockey 98*kpl. dt DM124,00
Pilotwings 64 kpl. dt DM 89,90
Rampage World Tour* dt DM124,00
Reckling Balls* kpl. dt DM129,00
Robotron X* dt DM124,00
San Francisco Rush dt DM129,00
Snowboard Kids dt DM 89,00
Star Wars: Shadows of... dt DM109,95
Strike Zone* dt DM124,00
Super Mario kpl. dt DM 89,00
Super Mario KART 64 dt DM 89,00
Tetrisphere dt DM 89,00
Top Gear Rally dt DM139,00
Turok -uncut- pal. dt DM119,90
Wargods dt DM139,95
Waverace 64 kpl. dt DM 89,00
Wayne Gretzky's 3D Hockey dt DM119,90
WCW vs. NWO dt DM139,00
World Heroes* dt DM129,00
WWF Warzone* dt DM129,00
Yoshi's Story kpl. dt DM 89,00

SUPER NINTENDO

Harvest Moon kpl. dt DM 89,00
Lucky Luke kpl. dt DM109,00
Timon & Pumbaa dt DM 74,00

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.

SCHAU VOR

HURRA ER IST WIEDER DA

Erwin steht, blau angelaufen,
vor dem Herrn der Menschenheit.
„Kann ich hier 'ne TOTAL! kaufen?“
Unten kam ich nicht soweit.“
Dieser sagt: „Ich weiß, mein Kleiner.
Schließlich kann mir nichts entgehen.
Von hier oben sieht mich keiner,
aber ich kann alles sehn.“
Erwin sagt: „Ich kenn die Leier.
Steht im dicken Buch doch auch.
Aber warum dann zum Geier
siehst Du nichts, wenn ich Dich brauch'?“
„Hüte Deine Zunge, Bengel.
Noch bin ich der Meister hier.
Abends wachen meine Engel
über Euch, ich trinke Bier.
Glaubst Du denn, weil ich der Herr bin,
mach ich durch die ganze Nacht?“
„Aber klar“, erwidert Erwin,
„Du hast doch die Nacht gemacht!“
„Stimmt ja, hatt' ich ganz vergessen.
Ändert aber nichts daran,
daß ich nach dem Abendessen
etwas Schlaf gebrauchen kann.“
„Schlafen kannst Du auch zu Hause,
aber nicht zur Arbeitszeit!
Oder in der Mittagspause!“
Der Herr sagt: „Das geht zu weit.
Meinst Du, ich bin hier der Spacken,
der sich alles sagen läßt?
Weit gefehlt, du Eiernacken.
Mach, daß Du mein Heim verläßt!“
Also steigt der Erwin heiter
runter auf die Erd' hinab,
geht noch gleich zum Kiosk weiter,
kauft die TOTAL! und haut ab.

Glück gehabt, Erwin! Und die neu erworbene **TOTAL!** wird ihm sicher gefallen. Auch Ihr sollt mit der **TOTAL! 5/98** nicht enttäuscht werden. Merkt Euch den 4. Mai vor!



Sind sie nicht sympathisch?

Ja, sind sie nicht!
Diese geniale Anzeige für Mario Bros. (VCS) stammt aus dem Atari Clubmagazin Nr. 1/84. Werbeslogan: „Hey, Luigi, leg' sie aufs Kreuz!“ Kein Wunder, daß Atari pleite ging ...



Werbung von Profis

Zelda (N64)



Ja, ich will!

Drückt uns die Daumen, denn mit viel Glück können wir Euch in der kommenden Ausgabe bereits eine spielbare Version von *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time* vorstellen!

Drunt' im Tal

Forsaken nimmt langsam Gestalt an, und zwar keine schlechte. Nächsten Monat erfahrt Ihr mehr!



Wetrix (N64)



Forsaken (N64)

Wer trickst?

Lange war es still um das Tüftel-Highlight *Wetrix*, doch nun fallen langsam die Hüllen. Seid gespannt!

Tödliche Künste

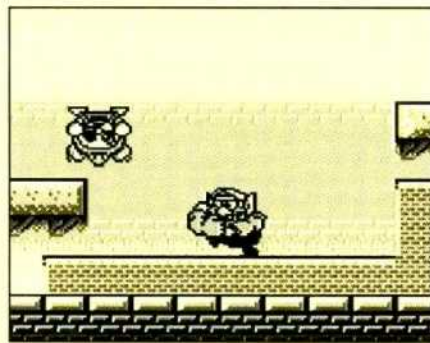
Kommende Ausgabe wird Euch *Deadly Arts* um die Ohren gehauen, daß es nur so knallt. Freut Euch schon mal darauf!



Deadly Arts (N64)

Stammgäste

Auch in dieser Ausgabe dürfen unsere beiden Dauerbrenner auf der letzten Seite nicht fehlen: Die *Goemon*-Komplettlösung wird in der **TOTAL! 5/98** fortgesetzt, und *Wario Land 2* wird endlich getestet. Wirklich!



Wario Land 2 (GB)

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh) (ViSDP)
stellv. Chefredaktion: Sandra Alter (san)

Redaktion: Frederic Berg (fb), Maris Feldmann (mf), Marco Häntsch (mc), Marcus Höfer (cus), Thomas Hellwig (th) Sebastian (Schröder) Krämer Krämer (ska), Tobias Partetzke (tobi)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Hirofumi Yamada
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafik: Arne Bahruth, Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Heinke Vogt
Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: Jakobsen & Gremiza Verlagsvertretung, Behringstraße 28 a, 22765 Hamburg
Tel.: 0 40/39 92 32 10, Fax: 0 40/39 92 32 99

Markenartikel: ARC, Ernö Andrich, Industriest. 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: © Konami

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

Unser Angebot zum Start der neuen Formel 1-Saison!



F1 POLE POSITION

=369,-

DT. VERSION INKL.
CONTROL PAD, AV-KABEL
UND SCART-ADAPTER

NINTENDO 64

NINTENDO 64	299,-
ANTENNENKABEL	39,-
ANTENNENKABEL ORIG.	49,-
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,-
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)	
CONTR. PAD TRID. PRO COMBO	59,-
(INKL. MEMORY CARD 0,25MEG)	
GAME BUSTER	99,-
GB EMULATOR	109,-
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 (RUM.PAK+MEM.FKT.)	49,-
LX-4 TREMOR PACK	29,-
ACCLAIM SPORT SOCCER (MAI)	129,-
AEROFIGHTERS ASSAULT (APRIL)	139,-
BLAST CORPS	114,-
BOMBERMAN 64	89,-

CASTLEVANIA 3D (APRIL)	139,-
CRUISIN' USA	89,-
CRUISIN' WORLD (JUNI)	89,-
DARK RIFT	129,-
DIDDY KONG RACING	89,-
DUAL HEROES (MAI)	129,-
EXTREME G	119,-
F1 POLE POSITION 64	89,-
FIFA 98 WM-QUALIFIKATION	129,-
FIGHTER'S DESTINY	129,-
FORSKEN (MAI)	129,-
FRANKREICH'98 FBALL WM (APR)	129,-
G.A.S.P. (MAI)	149,-
GOEMON MYSTICAL NINJA (APR)	149,-
LYLAT WARS OHNE RUMBLE (APR)	89,-
MARIO KART 64	89,-
MISCHIEF MAKERS	89,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	119,-
NAGANO WINTER OLYMPICS	144,-
NBA COURTSIDE (MAI)	89,-
NBA PRO 98	139,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY	119,-
OLYMPIC HOCKEY '98 (APRIL)	129,-
PILOTWINGS 64	109,-
RAMPAGE WORLD TOUR (APRIL)	129,-
RECKIN' BALLS (MAI)	129,-

SAN FRANCISCO RUSH	129,-
SNOWBOARD KIDS	89,-
STAR WARS	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TETRISPHERE	89,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	99,-
WAYNE GRETZKY HOCK. '98 (APR)	129,-
WETRIX (MAI)	129,-
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,-
WWF WARZONE (JUNI)	129,-
YOSHI'S STORY	89,-

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL 29,-
POCKET MAX DT. HUND 14,-
REXI DT. HUND 9,-

SUPER NINTENDO

ALADDIN - CLASSICS (APRIL)	79,-
ASTERIX	54,-
DIDDY'S KONG QUEST - CLASS.	79,-
FIFA '97 - GOLD EDITION	69,-
FIFA 98	84,-
HARVEST MOON	99,-
KING OF FIGHTERS HEART OF...	69,-
KIRBY'S GHOST TRAP	49,-
LANBORGHINI	89,-
LUCKY LUKE	119,-
NBA LIVE '97	69,-
SIM CITY CLASSICS	69,-
TIMON&PUMBAA'S JUNGLE GAM.	79,-
WORMS	64,-
YOSHI'S ISLAND - CLASSICS	79,-

GAME BOY

GAME BOY POCKET VER. FARBEN	109,-
(ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSP, SILBER)	
CAMERA (VERSCH.FARBEN)(JUNI)	99,-
CAMERA PRINTER (JUNI)	99,-
GAMEBUSTER	69,-
LADEGERÄT GAMEBOY	19,-
BATTERY PACK-GAME BOY	9,-
BUST A MOVE 2	69,-
GOEMON (APRIL)	59,-
HERCULES	69,-
HUGO 2	57,-
JURASSIC PARK	59,-
LUCKY LUKE	64,-
MARIO & YOSHI (APRIL)	29,-
MONOPOLY (APRIL)	59,-
POCKET BOMBERMAN	49,-
SCHLÜMPFE 3	69,-
SPIROU	64,-
SUPER MARIO LAND 2 CLASSICS	44,-
TAMAGOTCHI	59,-
TUROK	39,-
WORMS	64,-



WCW vs NWO (N64) 139,- Aerofighters Assault (April) 139,-

Diddy Kong Racing (N64) 89,- FIFA 98 (N64) 129,-(ISM) 84,-



Turok (N64) 99,- (GB) 39,- Multi Rac. Cham (N64) 119,-

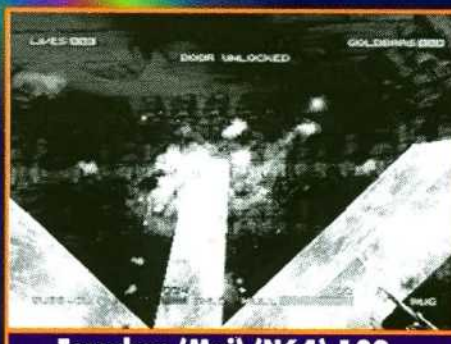
NHL Breakaway (N64) 119,- F1 Pole Position (N64) 99,-



Yoshi's Story (N64) 89,-



Fighters Destiny (N64) 129,-



Forsaken (Mai) (N64) 129,-



Goemon Mystical Ninja (N64) (April) 149,-

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN
VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-
SPEZIALVERSANDHÄNDLER
1996 AUF DER E3N-MESSE IN
NÜRNBERG.AUSTRIA EXPRESS
BESTELL-HOTLINE

TEL: 0049

85 17 37 77

UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 ÖS
VERSANDK. 6,90 DM ZZGL NN-GEBOHR

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST
NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN
MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG
"SOGAR PORTOFREI". NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER
BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE
LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR.
SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT
FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.
BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/57 16 02Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse
(nur Euroschecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland

AEROFIGHTERS ASSAULT



Adrenalin pur

Operation "Projekt Blau" startet - Adrenalin pur. Eine mysteriöse Militärorganisation will die Welt-herrschaft an sich reißen: ihre Bombe ließ das antarktische Eis schmelzen, New York steht unter Wasser, die Streitkräfte sind außer Gefecht. Nur die Spezialeinheit Aerofighters kann die Welt noch retten. Gefragt sind furchtlose Piloten mit Mut und Ehre, die sich mit ihren 6 Kampjets der Herausforderung stellen und 11 Missionen in einem erschreckend realistischen Weltuntergangsszenario fliegen.



VIDEO SYSTEM

Distributed by



www.konami.com