

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴

GAME BOY

SUPER NINTENDO

Specials

- Mission: Impossible
- Game Boy Camera

Großer
Tip&Tricks-
Teil

Tests & Infos

- Wetrix (N64)
- GT 64 Championship Edition (N64)
- Hype The Time Quest (N64)
- V-Rally (GB)
- Mystical Ninja starring Goemon (GB)
- The King of Fighters - Heat of Battle (GB)
- Wario Land II (GB)



FORSAKEN

DER ÜBERLEBENSKAMPF

■ TESTS

■ INFOS

■ NEWS

■ TIPS&TRICKS

X-PLAIN
VERLAG

4 393036 806804 05



AERO FIGHTERS 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 Kampfjets der Herausforderung stellen und 11 Missionen in einem erschreckend realistischen Weltuntergangsszenario fliegen.



VIDEO SYSTEM



www.konami.com

Aerofighters Assault ©1997 Video System Co., Ltd. & Paradigm Entertainment, Inc. Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. Konami © is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, Vervielfältigung und Verbreitung, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Genehmigung Konami. Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

Die Zukunft lacht

„Warum bringt Nintendo *GoldenEye 007* nicht in Deutschland?“, so oder ähnlich fragten in den vergangenen Wochen viele N64-Besitzer. Die Antwort liefert selbstredend das jüngste Schreiben der BPjS: indiziert! Da fragt sich jetzt mancher, wie denn die BPjS als deutsche Behörde einen Spieletitel indizieren kann, der offiziell in hiesigen Ländern gar nicht erschienen ist. Ganz einfach: Er wird in Importläden verkauft. Auch wenn die Entscheidungskriterien der Prüfstelle noch so umstritten sind, damit dürfte der einst erfolgreiche Titel für deutsche Spieler der Vergangenheit angehören. Zwar ist es zulässig, ein indiziertes Spiel weiterhin unter dem Ladentisch an Kunden ab 18 Jahren zu verkaufen, aber kaum ein Händler wird ein solches Game noch nachbestellen. Ein Titel, der weder beworben werden, noch in den Regalen ausliegen darf, verkauft sich nicht – das ist wohl einleuchtend. Vielleicht kommt aber auch einmal der Tag, an dem die Abteilung für Videospiele bei der BPjS indiziert wird, denn außer Deutschland hat lediglich ein einziger Staat in Südamerika eine solche Kontrollinstanz vorzuweisen. Der große Rest der Welt darf spielen, was er will, und unterzieht sich – wenn überhaupt – einer Freiwilligen Selbstkontrolle. Doch statt enttäuscht in die Vergangenheit zu sehen, sollten TOTAL-Leser lieber den Blick auf die Zukunft richten. Dort kündigt sich mit *Mission: Impossible* (Report ab Seite 28) ein adäquater Ersatz für den verlorenen Titel an. Im Juni soll das kommende Highlight von Infogrames in den USA und im September bei uns released werden. Auch *Forsaken* von Acclaim naht mittlerweile mit großen Schritten, für Actionnachschieb ist also ausreichend gesorgt.

Schwer im Aufwind ist derzeit überraschenderweise der Game Boy. Nintendos Kleinster kommt mit echten Knallerspielen wie *Wario Land 2*, *V-Rally* und *The King of Fighters – Heat of Battle* momentan ganz groß raus. Zudem hat TOTAL! für Euch alle auf dem Markt befindlichen Highlights für die Keksdose zusammengetragen und daraus ein mehrteiliges Special gezaubert. Aber das Beste kommt erst noch: Das beliebte Handheld scheint mit dem neuesten Zubehör zum genialsten Spielzeug des Jahres zu mutieren. Die Game Boy Camera (Special ab Seite 32) soll noch vor den Sommerferien erhältlich sein – Ihr werdet staunen, was sie alles kann! Also dann, bitte recht freundlich, und wie immer viel Spaß beim Schmökern wünscht



PS: Den traditionellen Aprilscherz konnten wir uns auch in diesem Jahr nicht verkneifen: Die News-Meldung *Mortal Kombat Stadium* in der April-Ausgabe entbehrt jeglicher Grundlage.

Computerspiel

Golden Eye-007

Stadlbauer Marketing, Bergheim/A
BANz. Nr. 62 vom 31.03.1998

Phantasmagoria - Labor des Grauens

deutsche Fassung
Sierra Coktel, Dreieich
BANz. Nr. 62 vom 31.03.1998

INDIZIERT

Titelthemen:

**Forsaken (N64) –
Der Überlebenskampf**20

Specials & Reportagen:

Vier Riesenposter

Game Boy Camera3

GB-Highlights + Zubehör62

Mission: Impossible (N64)28

Tests & Infos:

The King of Fighters –

Heat of Battle (GB)54

Mystical Ninja starr. Goemon (GB)61

Wetrix (N64)26

Wario Land II (GB)56

Gewinne:

Auf den Seiten7, 12, 31, 69

**Forsaken**

Iguana im Lichtgewitter-Rausch

20



Action total: das Feuergefecht im Vierspieler-Modus

Forsaken fordert Euren Orientierungssinn heraus

Wetrix

Puzzlen auf dem 64-Bitter

26



Mit Wetrix erscheint ein weiteres 3D-Puzzlespiel für das N64, eine knallharte Nuß für bis zu zwei Spieler

Game Boy Camera

Was die Mini-Digi-Cam so alles kann ...

32



Das Fotostudio für die Hosentasche!



Little Brother is watchin' U!

SPECIALS

Game Boy Camera32

Mit der Digitalkamera für den Game Boy hat sich Nintendo eindeutig selbst übertrumpfen. Das geniale Spielzeug kommt rechtzeitig vor den Sommerferien in die europäischen Läden. Was der Wunderkasten so alles kann, verraten wir Euch in unserem vierseitigen Special, in dem wir auch den Printer vorstellen.

**Game Boy: Highlights +
Zubehör (Teil 1)**62

Während das SNES selbst von Nintendo immer weniger unterstützt wird, ist und bleibt der Game Boy ein absoluter Evergreen. Grund genug, die 40 besten Spiele aus der reichhaltigen Software-Palette vorzustellen. Außerdem könnt Ihr noch einige Infos über entsprechendes Zubehör finden und dieses sogar gewinnen.

WETTBEWERBE

Bravo-Hits7

Laguna31

Nintendo – Yoshi's Story12

Vidis31

NEWS

Airboarders (N64)13

Banjo & Kazooie's

Great Adventure (N64)11

Deadly Arts (N64)9

Hype – The Time Quest (N64)8

International

Superstar Soccer 98 (N64)13

The Legend of Zelda:

The Ocarina of Time (N64)13

Tokyo Game Show6

Turok 2 (N64)7

WWF Warzone (N64)8

Yoshi's Story (N64)12

INTERVIEW

Mission: Impossible30

Seit Monaten warten Action-Adventure-Fans auf die 'unmögliche' N64-Mission. Ein Abgesandter der TOTAL! war vor Ort bei den Programmierern und hatte die Möglichkeit, sich über den Stand der Dinge zu informieren. Dazu stand ihm sogar Produktleiter Arthur Houtman in einem Interview Rede und Antwort.

PREVIEWS**NINTENDO⁶⁴**

Forsaken20

GT 64 Championship Edition24

Mission: Impossible28

GAME BOY

V-Rally52

TESTS**NINTENDO⁶⁴**

Wetrix26

GAME BOY

Goemon	61
The King of Fighters –	
Heat of Battle	54
Wario Land II	56

TIPS & TRICKS

Action-Replay-Codes	75
Seit es den Game Buster von Datel gibt, ist wieder was los in der Action-Replay-Rubrik. Wir liefern Euch diesen Monat einen gehörigen Schwung neuer Codes für bekannte N64-Spiele.	
Helpline	76
Shorties	70

RUBRIKEN

Abonnement	10
Mit einem TOTAL!-Abo spart Ihr Geld und den Weg zum Kiosk. Außerdem seid Ihr schneller informiert. Alles, was Ihr dafür tun müßt, 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 höchst interessant sein. Wer sich von seinen guten Stücken trennen oder sie gegen andere tauschen möchte, kann sich des Börsenformulars bedienen, das einfach auszufüllen ist und zur Veröffentlichung an uns geschickt werden kann.	
Editorial	3
Händlerregister	81
Heftshop	80
Habt Ihr etwa eine Ausgabe verpaßt, weil Ihr kein Abonnement besitzt? Seid Ihr auf der Suche nach einem älteren Test oder bestimmten Tips und Tricks oder wollt Eure TOTAL!-Sammlung vervollständigen? Kein Problem! Zurückreichend bis Ausgabe 3/96 können fast alle Hefte (soweit nicht ausverkauft) und natürlich auch die Sonderbände sowie das 64fan magazin ganz einfach nachbestellt werden.	
Impressum	82
Leserbriefe	14
Schreibt uns, was Euch auf dem Herzen liegt! Habt Ihr Fragen, Kritik, Anregungen oder Verbesserungsvorschläge, Zeichnungen oder Fotos, dann nur zu! Wir versuchen, die wichtigsten Themen eines Monats zusammenzufassen und Euch ausführlich zu antworten.	
Leser-Charts	58
Die Seiten zum Mitmachen und Gewinnen: Schickt uns Eure Ranglisten! Auf diesen Seiten haben wir für Euch die aktuellen Charts in der geordneten Übersicht für alle gängigen Systeme zusammengestellt und sogar einen Index errechnet.	
Poster: Forsaken, Iggy's Reckin' Balls, Link, Yoshi	
TOTAL!-Intern	60
Auf dieser Seite geben wir unsere persönlichen und unabhängigen Meinungen zu aktuellen Nintendo-Spielen wieder. Das Ganze ist nicht bierernst gemeint und auf keinen Fall mit den objektiven Wertungen auf den Testseiten verbunden. Diesmal gibt's auch wieder eine IN-and-OUT-Liste.	
Vorschau	82

Goemon

Little Ninja meets little Game Boy

61



Goemon räumt in der Stadt auf, streicht Extras ein und vergnügt sich mit diversen Mini-Spielchen

The King of Fighters – Heat of Battle

Kein Schlag ins Gesicht, sondern ein Glücksgriff!

54

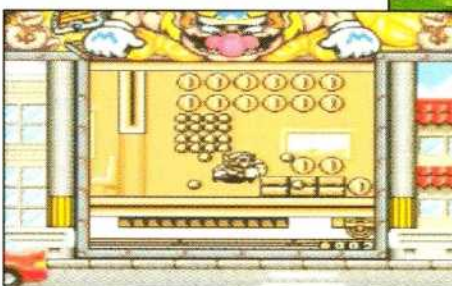


36-Hit-Combos sind mit Takara/Lagunas neuestem Beat 'em Up selbst auf dem Game Boy möglich

Wario Land II

Wer wird denn gleich in die Luft gehen?!

56



Wario zeigt sich in seinem neuesten Abenteuer von der allerbesten Seite

Die 40 besten Game-Boy-Spiele für Nintendos Handheld

Crème de la crème der tragbaren Mega-Hits



62

TOTAL!
NEUAM
Rande

Ja, wann denn nun?!

Die Verspätungskünstler von Nintendo haben kürzlich bekanntgegeben, daß das 64DD auf unbestimmte Zeit verschoben wird. Wie immer wurde natürlich kein Wort darüber verloren, warum und bis wann die Verschiebung sein soll. Scheinbar könnt Ihr dieses Jahr nicht mehr damit rechnen, ob die Chancen im nächsten Jahr besser stehen, bleibt abzuwarten.

... und daraus folgt ...

Wegen der Verspätung des 64DD wird Nintendo ihr Japan-Kultspiel *Pocket Monsters Stadium* noch als Modul-Version veröffentlichen. Der Game-Boy-Aufsatz, mit dem es Euch möglich ist, Spielerwerte von sowohl der Game-Boy- als auch der N64-Version des Titels hin- und herzuladen, soll der Packung gleich beiliegen.

Stahlklingen

Das famose Eishockeyspiel *Blades of Steel* (war erhältlich für NES und Game Boy) findet nach Jahren einen Nachfolger auf dem Nintendo⁶⁴. Inwieweit es sich spieltechnisch von seinen Vorgängern unterscheidet, war bisher noch nicht in Erfahrung zu bringen, genausowenig wie ein Release-Termin.

Alles auf dem Rasen

Kaum hat sich der letzte Fußball-Fanatiker *FIFA 98 – Road to World Cup* gekauft, steht bereits der Nachfolger namens *World Cup 98* in den Startlöchern. Grafisch sieht es auf jeden Fall beeindruckend aus, wie es ums Gameplay steht, erfahrt Ihr in der kommenden Ausgabe, dann soll das Spiel bereits in den Läden stehen.

Tokyo Game Show



150.000 Besucher sahen sich die Neuheiten der Hersteller, die auf der Tokyo Game Show vertreten waren, an. Wie es sich bei einer vernünftigen Messe gehört, wurde den Gästen natürlich jede Menge Show und Spaß geboten



Alle halbe Jahre wieder trifft sich auf dem Makuhari-Messegelände die Crème de la Crème der japanischen Spielebranche, um die neusten Highlights ihrer Entwicklungsabteilungen zu präsentieren. Dabei werden nicht nur Konsolenspiele, sondern auch solche für Macs, PCs und andere Systeme vorgestellt. Leider ist die TGS traditionell keine Messe für Nintendo-Produkte, diese werden eher auf der (ehemaligen) Shoshinkai und der E3 in Amerika dem Publikum präsentiert. Nintendo selbst hielt es wie üblich auch nicht für nötig, dort zu erscheinen. Dem entsprechend gab es sehr wenige N64-Spiele zu begutachten. Ganze 16 Titel, gerade mal 3,6% der gezeigten Games, durften sich Fachbesucher und Vi-



deospielsüchtige ansehen. Neben **ISS '98** von Konami (Bericht auf Seite 13) und **AIRBOARDERS** von Human (ebenfalls auf Seite 13) erweckte vor allem der **BOMBERMAN 64**-Nachfolger

von Hudson das Interesse der Besucher. Ebenfalls von dieser Firma kommt **BEADAMAN**, bei dem Ihr die Kontrolle dreier Roboter übernimmt, die im *Turok*-Stil gegen Dinosaurier und Aliens kämpfen – allerdings in einer kindgerechten Version.

Konami hatte **RAKUGA KIDS** vorzuweisen (siehe TOTAL! 4/98, News). Wie der Name schon andeutet, handelt es sich dabei um ein Prügelspiel, aber (wie sollte es auch anders sein) um ein niedliches. Über das vielversprechende **CHORO Q 64**, die N64-Umsetzung eines wirklich guten PSX-Titels, berichteten wir schon in den News der vergangenen Ausgabe. Mehr Kost für darbende N64-Jünger wird auf jeden Fall die diesjährige E3 in Atlanta liefern.

Die Jagd geht weiter



Die Bilder sind noch von einer frühen Version, sehen aber schon beeindruckend aus - glaubt man den Aussagen der Entwickler, daß dies N64-Grafik sein soll

Obwohl die Dinosaurier bekanntlich schon seit Jahren, wenn nicht seit Jahrzehnten ausgestorben sind, macht ein besserer Indianer namens Turok immer noch Jagd auf sie. Erstaunlich daran ist, daß er dabei sogar Erfolg hat, denn in der Welt,

in der er sich befindet, sind Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft miteinander verschmolzen. Und da dem so ist, spielt es wohl keine Rolle, daß unser Held im ersten Teil des First-Person-Shooters *Turok* alle Dinos niedergemäht hat, denn das gehört der

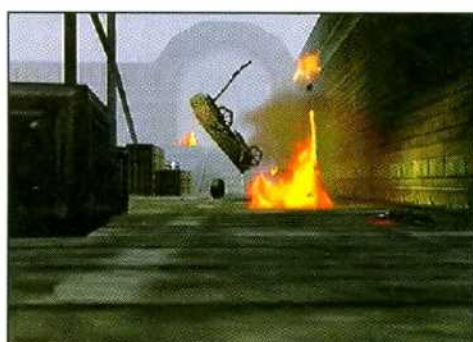


Vergangenheit an. Also macht er sich auf, um sie wieder einmal zu vernichten, denn sie haben sich erholt und bedrohen erneut den Weltfrieden. Mit anderen Worten: *Turok* bekommt einen Nachfolger. Diese Meldung allein ist zwar nicht gerade neu, aber es gibt dabei noch etwas Interessantes zu vermelden: Das Spiel wird einen Vierspieler-Modus enthalten, der es in sich hat. Ihr dürft Euch nicht nur gegeneinander im Jeder-gegen-jeden-Modus beharken. **TUROK 2** bietet Euch auch die Möglichkeit, im Team zusammen gegen die Monsterscharen anzutreten oder Fangen zu spielen. Letzteres funktioniert wie folgt: Ein Spieler ist der „Jäger“,



die restlichen sind die Gejagten und tragen aufgemalte Zielscheiben auf dem Rücken. Sie können sich nicht wehren und müssen sogenannte „Safe Spots“ finden, an denen ein neuer Jäger ermittelt wird.

Leider können wir Euch noch keine Bilder vom Mehrspieler-Modus zeigen, aber Ihr dürft auf jeden Fall auf den kommenden Action-Spaß für vier gespannt sein.



Gewinnaktion

Die meistverkaufte Hit-Compilation der Welt ist unangefochten Bravo Hits. Ob Chartbreaker oder Ohrwürmer der Zukunft, mit diesen CDs seid Ihr immer auf dem neuesten Stand. Vor fünf Jahren erschien die erste von mittlerweile 20 (!) Silberscheiben aus dieser Reihe. Wer hätte da gedacht, daß Bravo Hits 1 einmal Sammlerwert haben würde? Eine limitierte Neuauflage ermöglicht nun Musikfans, ihre Collection zu vervollständigen. Davon sollen auch TOTAL!-Leser profitieren. Mit Chance gewinnt Ihr eine der zehn heißbegehrten Scheiben. Um an der Verlosung teilzunehmen, schickt Ihr einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse:

TOTAL!

Stichwort: Bravo Hits
Friedensallee 41
22765 Hamburg



Hier gibt's was
an die Ohren!



Einsendeschluß ist der 5.6.98 (Poststempel).

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen.

Allen anderen viel Glück!

TOTAL!
NEU

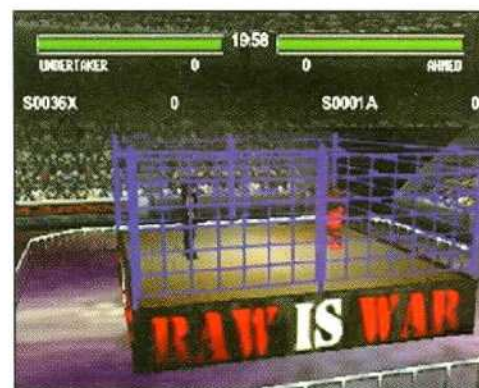
Invasion der Fleischberge

An **WWF WARZONE** wird gerade der letzte Schliff vorgenommen, wobei sich Acclaim scheinbar nicht nach dem aktuellen Stand der Dinge in der WWF erkundigt hat. Das bedeutet, in der fertigen Version wird Bret Hart aller Voraussicht nach immer noch enthalten sein, obwohl er ja vor einigen Monaten schon in die Konkurrenzliga WCW übergewechselt ist, gefolgt von seinen Schwägern Davey Boy Smith (British Bulldog) und Jim „The Anvil“ Neidhart. Aber es gibt ja noch den Undertaker – oder doch nicht? Nach seinem Kampf im Royal Rumble ist er schließlich selbst verbrannt – und dennoch bei der WWF-Deutschlandtournee dabei. Wie auch immer, er wird bei WWF Warzone teilnehmen, zusammen mit Shawn Michaels, seinem



Teamkollegen Hunter Hearst Helmsley, Ken Shamrock, Ahmed Johnson, Faarooq, Rocky Maivia, Mankind, Steve Austin (!), Goldust und einigen anderen bekannten Klopsen. Wenn Ihr diese Leute nicht leiden mögt und sie deshalb alle verprügeln möchtet, dürft Ihr Euch dank eingebautem Editor auch einen eigenen Muskelprotz zusammenbasteln. Mit diesem könnt Ihr dann gegen die anderen Kämpfer Einzel-, Tag-Team-, Leiter-, Royal-Rumble-, Käfig- oder Gauntlet-Matches bestreiten. Wie es sich gehört, dürft Ihr auch herumliegende Klappstühle zweckent-

fremden und auf dem Rücken des Gegners zertrümmern. Für die Animationen der Wrestler wurde das bewährte Motion-Capturing-Verfahren angewendet. Das Ergebnis sind flüssige und sehr lebensechte Bewegungsabläufe. Sogar die Gesichter der Originalkämpfer wurden digitalisiert und als Textur über das Polygonmodell gelegt. Wenn sich der Titel auch noch so gut spielen läßt, wie er aussieht, könnt Ihr ein echtes Highlight erwarten – im Juli soll es zumindest in Nordamerika in den Läden stehen.



Im Stahlkäfig sind energiegeladene Matches quasi schon vorprogrammiert



Alle Wrestler haben einen erstaunlich hohen Wiedererkennungswert



Ziemlich verschwommen: Ein kleiner Auszug aus der riesigen Move-Palette

Playmobil goes 64 Bit



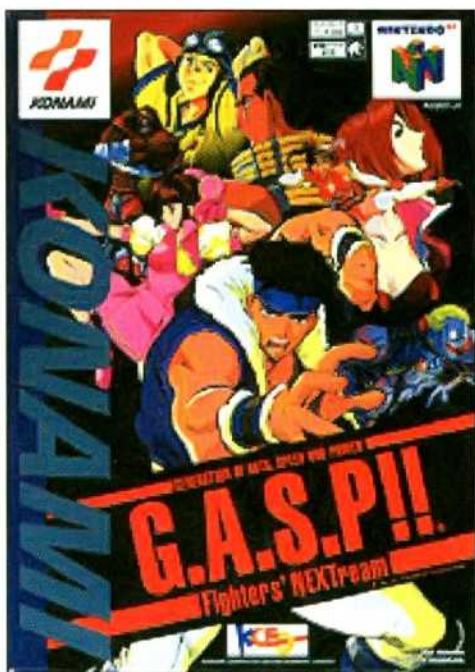
Hype - The Time Quest sollte jeden Playmobil-Freund in seinen Bann ziehen. Der Held des Spiels heißt Hype und muß viele gefährliche Abenteuer meistern

In den Kinderzimmern, Sandkästen und auf Rasenflächen dieser Welt finden täglich harte Schlachten mit ihnen statt, doch der gewaltigste Krieg mit den Playmobil-Figuren steht noch bevor. In digitaler Form werden N64-Besitzer den tapferen Ritter Hype über den TV-Schirm steuern können. Der wurde nämlich vom schwarzen Ritter in die Vergangenheit verbannt, und seitdem gibt es für den kleinen Plastikhelden nur noch einen einzigen Gedanken: Rachel! So beginnt eine abenteuerliche Reise durch ein Königreich im Mittelalter. Für diese Spieleproduktion hat sich die Firma Ubi Soft die Lizenz vom

Playmobil-Hersteller erkaufen müssen, eine der Bedingungen war, die Figuren so wirklichkeitsgetreu als möglich umzusetzen. Der Ritter trifft im Spielverlauf auf 50 verschiedene Charaktere, erlernt neue Fertigkeiten, besiegt grimmige Gegner und schließt sogar Freundschaften. 17 Welten muß Hype durchlaufen, und sein Weg führt ihn in 36 unterschiedliche Umgebungen, ehe er das Schicksal der Welt in einer finalen Schlacht entscheiden kann. Erscheinen soll das angehende Kultspiel im 1. Quartal 1999. Ach ja: Völlige Bewegungsfreiheit in 3D versteht sich ja mittlerweile von selbst.

Bis der Arzt kommt

Endlich hat sich Konami entschieden: Ihr neues N64-3D-Prügelspiel wird in Deutschland weder *Battle Dancers* noch *G.A.S.P. – Fighters NEXTream* heißen. Die Wahl fiel auf den bezeichnenden Titel **DEADLY ARTS**. Damit das Spiel nicht in den anderen, vorwiegend mittelmäßigen Beat 'em Ups untergeht, haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen. Zwar sieht der eine oder andere der zwölf Kämpfer gewissen Helden aus vergleichbaren Spielen äußerst



ähnlich, aber Ihr könnt die Charaktere von der Frisur bis zu Größe und Gewicht vollständig modifizieren und umdesignen. Habt Ihr einen ausreichend manipuliert, dürft Ihr ihn trainieren und Eure Leistung auf dem Controller Pak abspeichern. Durch dieses Feature sind Unmengen an Variationsmöglichkeiten vorhanden, die es zuvor noch nirgends gab. Entscheidend für einen guten Titel ist aber das Gameplay, und

auch da gibt es Ungewöhnliches. Ihr könnt die Hintergründe in den Kampf einbeziehen, sprich, den Gegner auf herumstehende Kisten oder Kisten auf herumstehende Gegner werfen und andere Kuriositäten.

In Japan sollte das Spiel unter dem Namen *G.A.S.P. – Fighters NEXTream* bereits zu haben sein, hierzulande wird es wohl noch im Frühjahr oder Frühsommer erscheinen.

I'll get ya!

WCW vs. NWO

WORLD TOUR

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

WCW gegen NWO.

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

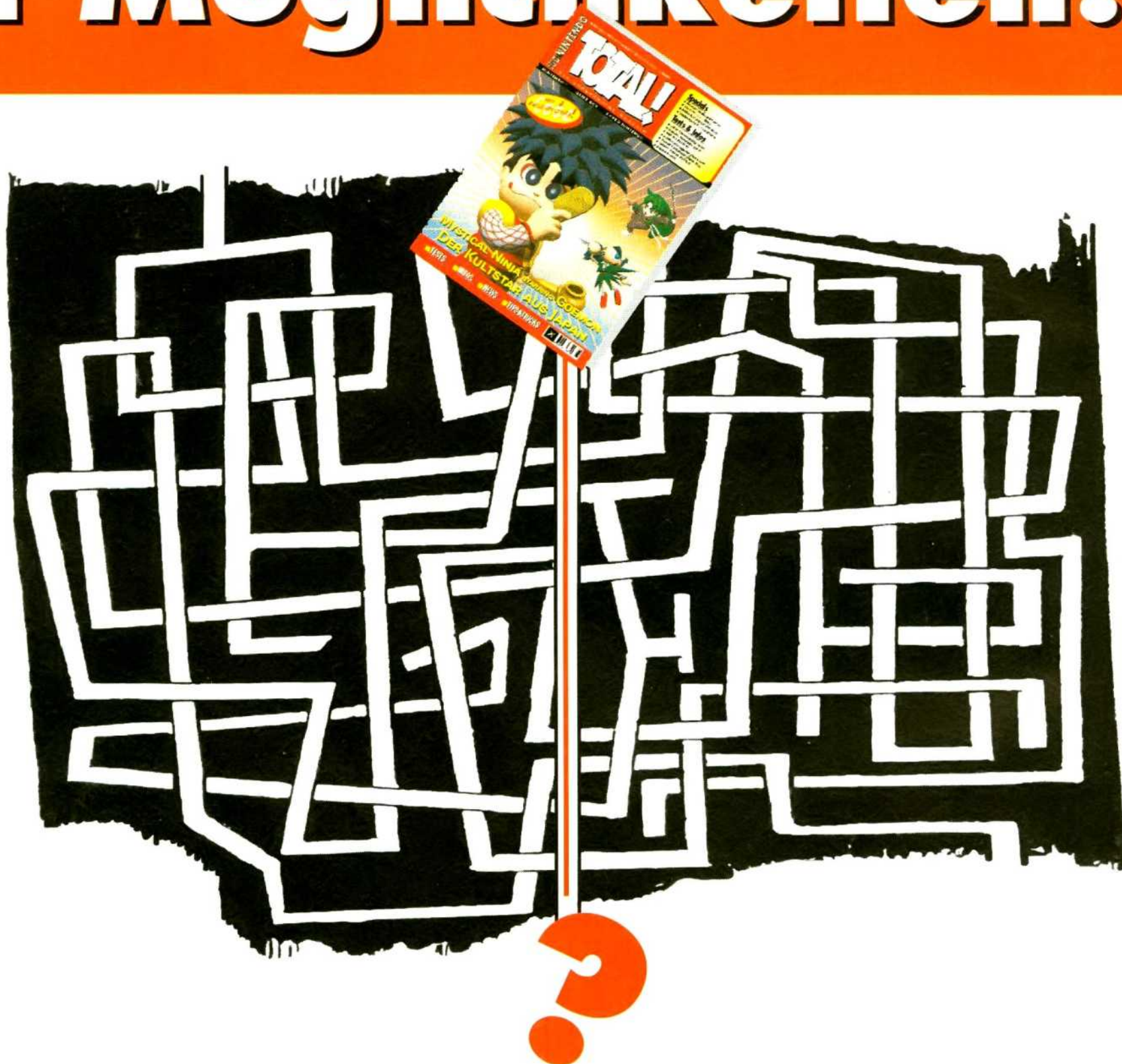
N-Cube, TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. All Rights Reserved. © 1997 THQ International Ltd., Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverleihen jeglicher Art strengstens verboten.
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103 • 105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

Distributed by

www.konami.com

Ihr habt zwei Möglichkeiten!

... entweder
Ihr sucht
selbst, oder
Ihr wählt mit
TOTAL!
den direkten
Weg!



MIT EINEM TOTAL!-ABO SEID IHR FRÜHER INFORMIERT, SPART GELD
UND BEKOMMT BRANDHEISSE INFOS ZU DEN NEUESTEN SPIELN. 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

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)

Da steppt der Bär



Verschiedenste Gegner unterschiedlicher Gestalt und Größe haben es auf den kleinen Banjo und seinen gefiederten Freund Kazooie abgesehen



chen, könnte eine echte Mario 64-Konkurrenz im Anmarsch sein. Nicht nur das, der Titel ist fast ebenso sehnlich herbeigewünscht wie *Zelda* – aber das wißt Ihr ja bereits. Neu dagegen ist ein genauer Veröffentlichungstermin.

Voraussichtlich am 15. Juni wird das Spiel in den USA auf den Markt kommen. Die europäische Version soll bereits im Juli folgen – weit vor dem *Zelda*-Release. Neue Bilder gibt es auch, an denen Ihr Euch ergötzen könnt.



Es gibt einige Nintendo-Exklusiventwickler, auf die ist tatsächlich Verlaß. Zu diesen gehört zweifelsohne Rare, die seit dem Erscheinen des Nintendo 64 ausschließlich überdurch-

schnittliche Produkte auf den Markt geworfen hat. Diese Erfolgsserie dürfte sich mit **BANJO & KAZOOIE'S GREAT ADVENTURE** wohl fortsetzen. Wenn das Spiel hält, was die Bilder verspre-

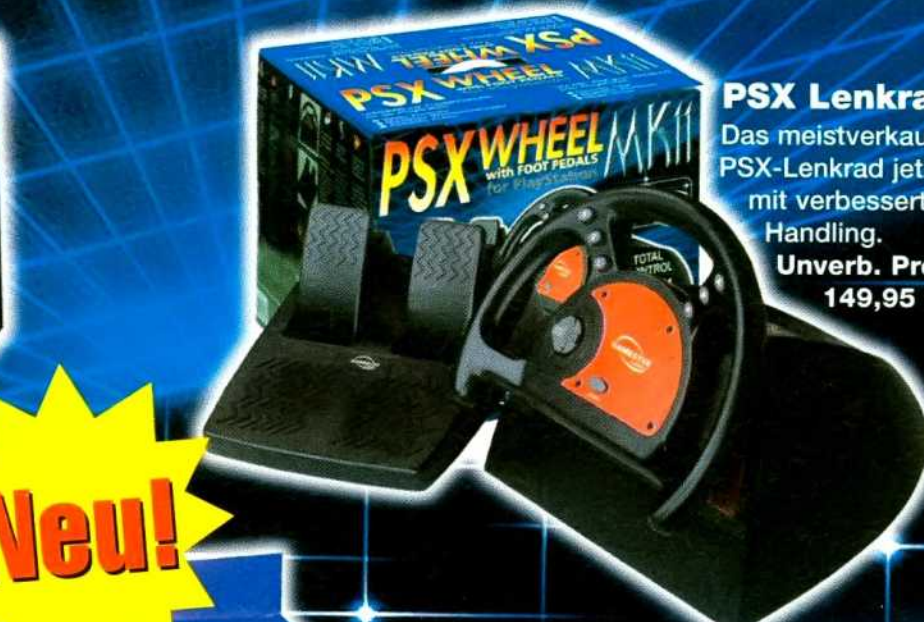
Rock 'n' Rumble

CE



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

LX4 Tremor + 1MB
Das extra-starke N64-Rumble Pak mit integrierter 1MB Memory Card. Dank Tremor-Technik werden keine Batterien benötigt. Komfortable Bedienung durch Umschaltfunktion
Unverb. Preisempf. 49,95 DM



PSX Lenkrad MK II
Das meistverkaufte PSX-Lenkrad jetzt neu mit verbessertem Handling.
Unverb. Preisempf. 149,95 DM



Dual-Analog Joypad
Optimale Spielkontrolle dank der zwei analogen Mini-Joysticks. Dank Umschaltfunktion ist das Joypad für jedes PSX-Spiel verwendbar. Mit zusätzlicher Auto- und Turbofeuer-Funktion.
Unverb. Preisempf. 49,95 DM



Neu!

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Ich finde das neue PlayStation- und 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 + 1MB je 49,95 DM
- Stück PSX Lenkrad MK II je 149,95 DM
- Stück Dual-Analog Joypad je 49,95 DM

Name:
Straße:
PLZ/Ort:
Datum/Unterschrift:
(Bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Coupon einsenden an:

Vidis
Electronic
Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg
Tel. 040 - 51 49 19 27 • Fax 040 - 51 48 40-40

Wir Haben Das

Exklusiv-Vertrieb

TOTAL!
NEU

AM
Rande

Abrißkommando

Midway ist dafür bekannt, Spiele zu produzieren, in denen die Helden nicht zimperlich miteinander umgehen. Ende der achtziger Jahre konnten sich destruktive Monsterlenker in *Rampage* (Amiga, Automat) austoben. Ganz so präsentiert sich auch die Action des N64-Moduls. Mit einem Untier wütet Ihr durch Großstädte und plättet alles, was herumläuft oder im Wege steht. Besonderen Spaß verspricht der Zweispieler-Modus. Ein Test der PAL-Version folgt demnächst.

Ei gugge da!



Ist er nicht herzallerliebster, unser Yoshi? Verändert wurde leider nicht viel

Nintendo hat Wort gehalten und der westlichen YOSHI-Version noch einen Feinschliff verpaßt. Viel verändert hat sich dadurch allerdings nicht. Im ersten Level gibt es nun an einigen Stellen kleine Gartenzäune,

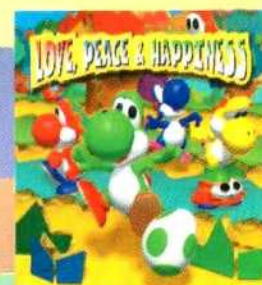
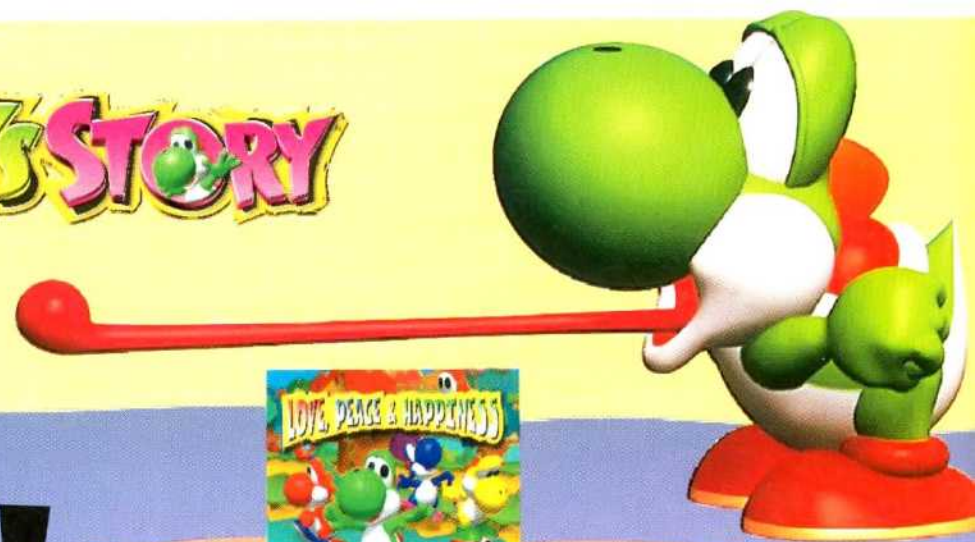
beim Regenschirmflug fallen neuerdings Wassertropfen vom Himmel, und die Eierspender sind ab jetzt in der Farbe des gewählten Yoshis. In fast allen Levels wurden einige Shy Guys und Früchte neu platziert. Wenn Ihr Euch je-

doch erhofft hattet, mit einem herausfordernden Schwierigkeitsgrad konfrontiert zu werden, werdet Ihr enttäuscht sein, denn der ist nach wie vor sehr niedrig ausgefallen. Die Speicherfunktion wurde erweitert, das Spiel beginnt nun stets in jenem Level, in dem Ihr ausgeschaltet habt, anstatt grundsätzlich am Anfang. Alle Texte sind in deutscher, englischer und französischer Sprache anwählbar und wurden in einem sehr kindlichen Schreibstil verfaßt – also immer noch ein Spiel für die Aller-allerjüngsten unter Euch.



GEWINNE! GEWINNE! GEWINNE!

YOSHI'S STORY



TOTAL!

Nintendo



TOTAL!
Stichwort: Yoshi's Story
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Super! Nintendo läßt für TOTAL!-Leser einen ganzen Sack voll Preise springen. Zu gewinnen gibt es ein N64-Modul *Yoshi's Story* und 20 Soundtracks auf CD. Um an der Verlosung teilzunehmen, müßt Ihr lediglich die Antwort zu untenstehender Frage auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben und an folgende Adresse schicken:



Der Einsendeschluß ist der 2.6.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Nintendo sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Janz ruhig, et läuft ...

Das Warten auf **THE LEGEND OF ZELDA: THE OCARINA OF TIME** nimmt kein Ende. Obwohl das Spiel mittlerweile zumindest in Japan erhältlich sein sollte, hat sich Nintendo – wie nicht anders zu erwarten – doch noch dazu entschlossen, den Titel auf Herbst zu verschieben. Dennoch behaupten die Entwickler, daß der Hoffnungsträger in den USA und in Europa noch dieses Jahr erscheinen solle. Wir drücken zwar die Daumen, daß es tatsächlich mit dem Release klappt, würden aber keinen Pfen-

nig darauf verwetten, da Nintendo ja für Verschiebungen hinlänglich bekannt ist. Immerhin gibt es neue Bilder, die wir Euch wie immer nicht vorenthalten wollen. Leckt Euch schon mal die Finger!



Und wir warten und warten und ...



Weiß mit schwarzen Punkten



Konamis **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64** war kein gewaltiger Erfolg. Nun endlich werbelt der Spielspaß-Garant (zumindest was Fußballspiele angeht) an einer Fortsetzung und hat sich dabei nicht



lumpen lassen, sondern alle 48 Teams der aktuellen WM in Frankreich samt ihrer Originalspieler integriert, die ihren realen Vorbildern optisch äußerst nahe kommen. Statt acht gibt es nun 16 verschiedene Strategien so-

wie eine „Auto-Strategie“ für Fußball-Einsteiger. Auch die künstliche Intelligenz der Kicker wurde erweitert. Sie sind mehr oder weniger motiviert, abhängig von der aktuellen Situation, der Kondition oder sogar dem Wet-



ter. Ein Veröffentlichungsdatum steht zum jetzigen Zeitpunkt leider noch nicht fest, wir werden Euch aber auf jeden Fall auf dem laufenden halten. Sobald es Neuigkeiten gibt, erfahrt Ihr sie zuerst.



Auf, auf und davon

Fast zeitgleich mit Nintendos 1080° Snowboarding erschien **AIRBOARDERS** in Japan. Das vornehmlich auf dem Trick-Modus basierende Trendspiel erlaubt, ganz ähnlich wie z. B. Wave Race, auf einem Kurs

viele Sprünge samt verschiedener Kunststücke nacheinander zu vollführen. So streicht der Spieler je nach Leistungsstand Punkte ein. Checkpoints sorgen dafür, daß man sich nicht zu lange an günstigen Stellen „aufhält“, sondern



auch ein wenig auf das Zeitlimit achten muß. Gefahren, oder besser gesagt, gegliedert wird auf Hoverboards (Zurück in die Zukunft läßt grüßen!), mit denen man Tricks wie auf einem Skateboard ausführen

kann. Dabei ist das Streckendesign relativ frei, durch Städte, über Brücken und futuristische Landschaften erstrecken sich die Kurse. Ein Europa-Release ist zu erwarten, wir werden zu gegebener Zeit darüber berichten.



Von Sabrina aus Schwerte stammt dieser aufwendig dekorierte Umschlag

Horrido!

Hallo, holerö und herzlich willkommen auf Euren Leserpostseiten. Hier habt Ihr die Gelegenheit, Einfluß auf die Gestaltung Eurer TOTAL! zu nehmen. Habt Ihr Anregungen, Meinungen oder Kritik, dann nehmt kein Blatt vor den Mund, sondern schreibt es voll und schickt es uns! Außerdem beantworten wir hier nach bestem Wissen und Gewissen Eure Fragen. Scheut Euch also nicht, uns zu löchern, wenn Ihr irgendwas nicht verstanden habt. Wir versuchen, auch für die schwierigsten Probleme eine Lösung zu finden. Wenn Ihr eine künstlerische Ader habt, könnt Ihr natürlich auch das obengenannte Blatt (unkariert und unliniert, vorzugsweise in DIN A4 und nicht gefaltet) dazu nutzen, um es zu bemalen. Wenn Ihr es dann noch an die untenstehende Adresse schickt, erhöht das Eure Chancen enorm, daß wir es abdrucken. Vergesst bitte nicht, Euren Namen und möglichst Euer Alter zu notieren. Eine weitere Möglichkeit, Euren Namen auf diesen Seiten wiederzufinden, ist folgende: Solltet Ihr ein witziges Foto von Euch mit einer TOTAL!-Ausgabe (na gut, zur Not auch ohne) zur Hand haben, tütet es ein, klebt 'ne Marke drauf und ab geht die Post!

Falls Ihr Charts, Tips&Tricks, Wettbewerbs-Einsendungen oder ähnliches der Leserpost beilegt, notiert diese bitte auf Extrazetteln (inkl. Adresse). Das erleichtert uns die Verteilung innerhalb der Redaktion, entlastet unseren Fotokopierer und kommt somit der Umwelt zugute, denn dann müssen einige Bäume weniger pro Monat zu Papier verarbeitet werden.

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



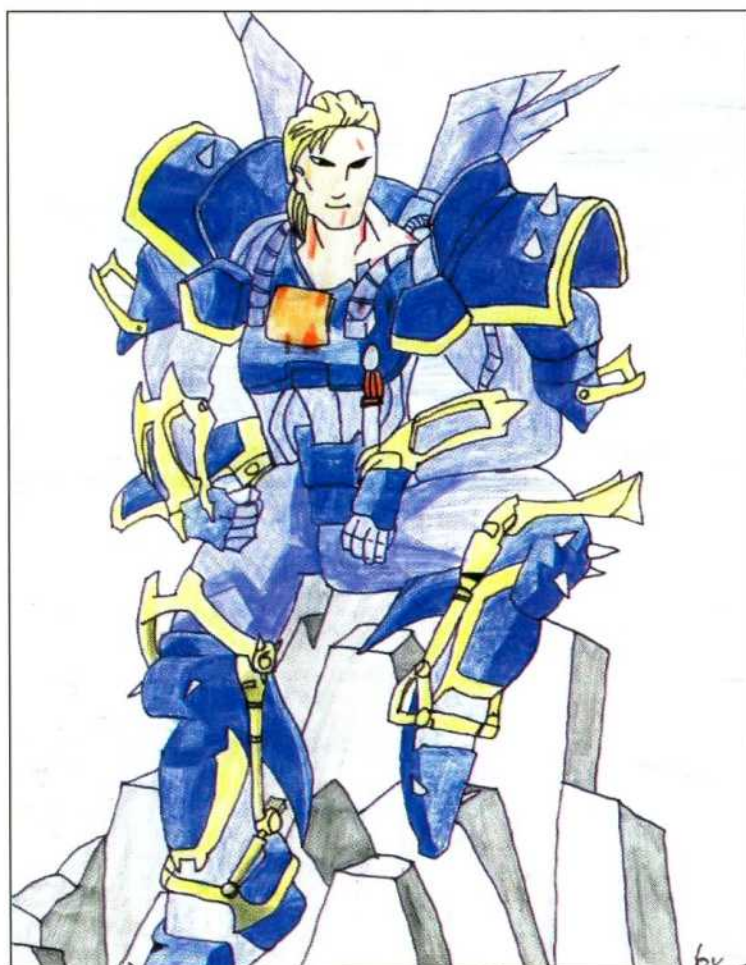
Schahab Ghafoori (14) aus Hamburg tritt mit seiner übergroßen Collage (44 x 34 cm) erfolgreich den Beweis an, daß auch männliche TOTAL!-Fans künstlerisch begabt sind – hoffentlich hast Du dafür keine TOTAL! zerschnippelt

Frauen an die Pads!

Erst mal ein großes Dankeschön, daß ihr eine Super-Zeitschrift herausgibt. Ich lese sie jeden Monat aufmerksam vom ersten bis zum letzten Buchstaben durch. Genial finde ich vor allem eure Manga- und Anime-Berichte. Durch diese bekommt man auch mal einen Einblick in die phantasievolle und etwas schräge Kultur der Japaner, die für mich nun immer faszinierender und bewundernswerter wird. Dieses Volk habe ich früher immer nur als ziemliche Kinderschrecks angesehen, da sie einfach alles zu essen scheinen (vom rohen Fisch bis zu Hunden und Delphinen). Durch eure Berichte angeregt, habe ich vor, mich

weiter in dieses Thema zu vertiefen.

Ein bißchen getroffen hat mich als weiblicher Leser und begeisterte Nintendo-Spieler (übrigens spiele ich gut, in einigen Spielen bin ich viel besser als mein Freund!!!) die Meinung einer der Redakteure zu Yoshi's Story und seine blöden Sprüche über weibliche Spieler. Wie wäre es, anstatt dumme Sprüche zu klopfen, sich mal Gedanken darüber zu machen, warum es so wenige weibliche Spieler gibt? Um euch auf die Sprünge zu helfen, lege ich einen Bericht bei, der mir mal so richtig aus dem Herzen gesprochen hat – vielleicht interessiert's euch.



Der japanische Anime-Zeichenstil findet auch im Westen immer mehr Anhänger – Steffen Baumgärtner (14) aus Treuchtlingen ist einer davon

Falls überhaupt weibliche Helden in einem Spiel vorhanden sind, dann eben nicht mit so hervorragenden (Sieger)Eigenschaften ausgestattet wie die männlichen Kollegen. Entschuldigung, daß ich mich nicht mit einem muskelbepackten Koloß identifizieren kann und mir deshalb ein solches Spiel nicht den gleichen Spaß macht wie Männern. Aus diesem Grund mag ich die Knuddelgrafik nämlich ganz gerne. Mario, Yoshi und Co. sehen nicht speziell männlich oder

weiblich aus, sie lassen der Phantasie den Spielraum, sich mit ihnen zu identifizieren. Natürlich wäre ich begeistert, ein Spiel mit einer realeren, gern ein bißchen düsteren Grafik zu spielen – aber bitte mit einer Auswahl zwischen Held und Heldin (ohne Super-Busen, ohne knappe Hoschen) mit gleichwertigen Fähigkeiten. Sei's drum, ich lasse mir den Spaß nicht verderben, auch wenn ich als Konsumentin nicht so ernst genommen werde.

Christine Hübler, Stuttgart

TOTAL! antwortet:

Die, zugegebenermaßen provozierende, Bemerkung des Kollegen auf der Internetseite ist keinesfalls abfällig gemeint, bietet allerdings viel Spielraum für Mißinterpretationen. Wie Du richtig feststellst, sind Mädchen und Frauen leider nur eine Minderheit in der Fraktion der Videospiele. Wir als Spielmagazin sehen das natürlich gar nicht gerne, können aber nur wenig dagegen tun. Es ist fraglich, ob an diesem Mißstand einzig und allein die Videospieleindustrie schuld ist. Vor zehn bis 15 Jahren, als es die Grafikfähigkeiten der Konsolen und Automaten noch nicht zuließen, eindeutig erkennbar männliche oder weibliche Heldenfiguren darzustellen, war der Frauenanteil unter den Spielern auch nicht größer, sondern deutlich kleiner. Und das, obwohl damals der Phantasie des Spielers viel mehr Freiraum geboten wurde als heutzutage. Natürlich mußten sich die Entwickler nach den Wünschen ihrer Kunden richten und diese waren und sind bis heute mehrheitlich männlich. Deshalb gibt es auch so wenige Videospielecharaktere, mit denen sich Frauen identifizieren können. Doch dies wird sicherlich nicht auf ewig so bleiben. Speziell für die 32-Bit-Konsolen erscheinen in jüngster Zeit immer häufiger Spiele, in denen ein Held und eine Heldin gleichberechtigt Seite an Seite stehen (Nightmare Creatures, Deathtrap Dungeon, Burning Rangers, Pandemonium! etc.). Auch Videospiele können sich nicht vor den Entwicklungen in unserer Gesellschaft verschließen. Genau wie in bestimmten Berufsgruppen oder in der Politik, wird sich die Gleichstellung von Mann und Frau auch in der Welt von Mario und Konsorten durchsetzen.



Den (in der Zwischenzeit leider nicht mehr aktuellen) Ostergruß von René Hübner (13) aus Berlin möchten wir an alle Leser weiterleiten. Yoshi macht als Osterhase doch gar keine schlechte Figur

Übrigens hat uns unser japanischer Kollege Hiro glaubhaft versichert, daß in Japan weder Delphine noch Hunde auf der Speisekarte stehen. Das ist wohl ein ähnlich dummes Vorurteil, wie die Annahme, daß Frauen nicht Videospielen können.

N64 vs. PC

- 1) Ist das N64 einem PC in Grafik oder Sound überlegen?
- 2) Das N64 ist nun genau seit zwei Jahren (in Japan) auf dem Markt. Zählt es sich noch aus, daß ich als SNES-User mir ein N64 zulege oder soll ich auf den Nachfolger warten?
- 3) Wie lange wird das N64 noch die leistungsstärkste Videospielekonsole der Welt sein?
- 4) Warum passen auf ein 12-MB-Modul so erstaunlich gute Grafiken und Soundeffekte?

Markus Gassner, A-Linz

TOTAL! antwortet:

1) Das kommt auf den PC an. Natürlich kann das N64 nicht mit einem Pentium 200 MMX samt 3Dfx/Voodoo-Karte mithalten. Man muß dabei allerdings bedenken, daß Videospiele die Hardware wesentlich besser ausnutzen als PC-Spiele. Schließlich gibt es im PC-Bereich

kaum Standards in der Konfiguration, während sämtliche N64-Konsolen identisch sind und die Programmierer somit genau wissen, was jedes Gerät leisten kann.

2) Zum jetzigen Zeitpunkt auf einen N64-Nachfolger zu warten, ist sicherlich nicht empfehlenswert, da eine solche Konsole noch nicht einmal angekündigt ist. Man kann guten Gewissens davon ausgehen, daß das N64 in den kommenden zwei Jahren von Nintendo und anderen Firmen stärker unterstützt wird, und die neuen Spiele die 64-Bit-Hardware noch besser ausnutzen als bisher. Schließlich lernen die Programmierer weiterhin dazu und verstehen es immer besser, mit der Konsole umzugehen. Viele der besten SNES-Spiele erschienen auch erst sehr spät: DKC 2 (Ende 1995), DKC 3 (Ende 1996), Yoshi's Island (Ende 1995).

3) Aller Voraussicht nach nur noch bis Ende dieses Jahres – dann möchte Sega den Saturn-Nachfolger in Japan veröffentlichen. Technisch wird das noch unter dem Arbeitstitel „Katana“ laufende Gerät allen bisher bekannten Konsolen überlegen sein. Über die Qualität der Spiele sagt das allerdings nichts aus. Auch das 3DO war einst die leistungsstärkste Videospielekonsole der Welt,



Ein Bild von Virginia Hülß (19) aus Potsdam darf auf diesen Seiten natürlich nicht fehlen. Allerdings fiel uns die Wahl unter Deinen zahlreichen, grandiosen Einsendungen nicht gerade leicht

konnte sich allerdings nicht durchsetzen. N64-Besitzer brauchen sich also keine akuten Sorgen zu machen.

4) Das Zauberwort heißt in diesem Fall Komprimierung. Rare gelang es beispielsweise, das 380 MBit umfassende GoldenEye 007 auf einem 96-MBit-Modul unterzubringen. Dies entspricht einer Datenkompressionsrate von 1:4 und ist angesichts des teuren ROM-Speichers unumgänglich.

Taschenkamera

- 1) Bisher ist mir nur Positives über die Taschenkamera zu Ohren gekommen. Jetzt würde mich aber interessieren, wie es mit der Qualität der Bilder steht.
- 2) Wer ist systemübergreifend der beste Videospieleentwickler, Miyamoto oder Sid Meyer? Oder gar jemand anderer?
- 3) Könnten Spiele wie Sim City 3000 oder Dune 2000 ohne Abstriche für das N64 umgesetzt werden?
- 4) Warum müssen wir Qualitätsunterschiede der Grafik von Mission: Impossible, die ich beim Vergleich der Bilder der TOTAL! 3/98 und des Sonderhefts 3/97 feststellen konnte, in Kauf nehmen?
- 5) Wird der Hauptdarsteller aus Rares neuem 3D-Shooter ein Mann oder eine Frau sein?
- 6) Wie wertet Ihr die

Preisausschreiben aus?

7) Frohe Ostern!

Andreas Karosser, Bad Feinbach

TOTAL! antwortet:

- 1) Aufgrund der niedrigen Auflösung und der eingeschränkten „Farbpalette“ des Game Boys sind die Aufnahmen natürlich von keiner besonders guten Qualität. Der Reiz des Gimmicks ergibt sich in erster Linie aus den vielfältigen Manipulationsmöglichkeiten für die Bilder. Näheres erfahrt Ihr im Game-Boy-Kamera-Bericht ab Seite 32.
- 2) Sid Meyer (Railroad Tycoon, Civilization) entwickelt eigentlich nur für den PC. Von den mehrheitlich japanischen Videospieleentwicklern sind nur wenige einer breiten Masse bekannt. Dies liegt unter anderem daran, daß die Software-Firmen sich gegenseitig gradenlos



Das Sailor Moon-Fieber unter den TOTAL!-Lesern bleibt ungebrochen. Auch Andrea Köster (13) aus Rostock ist infiziert



Seitdem Captain Future wieder ausgestrahlt wird, erreichen uns zunehmend Zeichnungen mit dem SF-Helden als Motiv. Diese stammt von Herrn oder Frau Gärtner (Vorname unbekannt)

die Mitarbeiter abwerben und jedes erfolgreiche Unternehmen bestrebt ist, seine kreativen Köpfe nicht zu sehr in das Rampenlicht zu rücken. Shigeru Miyamoto ist dabei eine der wenigen Ausnahmen. Es gibt allerdings noch andere Kandidaten für den Titel des genialsten Videospielentwicklers: Yoshiki Okamoto beispielsweise war bei Capcom für die Programmierarbeiten an *Street Fighter II* und *Resident Evil* verantwortlich. Hironobu Sakaguchi leitet die *Final Fantasy*-Reihe, Dave Perry bescherte uns *Earthworm Jim*, *Aladdin* (Mega Drive)

und MDK (PC/PSX), Alexej Pajitnov erfand *Tetris* und Eugene Jarvis war mit seinen Klassikern *Robotron* und *Defender* einer der Geburtshelfer der Videospielindustrie. Diese Liste kann man endlos weiterführen, und jeder muß für sich selbst entscheiden, wer für ihn der Beste ist. Auf jeden Fall ist Shigeru Miyamoto in puncto Spielideen der wichtigste Mann bei Nintendo und für jeden Nintendo-Fan somit eine mittlere Gottheit.

3) Da die genannten Titel bisher noch nicht einmal auf dem PC erschienen sind, ist die Frage einer N64-Umsetzung nur schwer zu beantworten. Technisch sind beide Strategiespiele jedenfalls nicht so aufwendig gestaltet wie ursprünglich angenommen. Maxis verzichtete bei *Sim City 3000* auf eine in Echtzeit gerenderte 3D-Grafik und besann sich auf die bewährte Iso-Optik, wie sie auch bei *Sim City 2000* zum Einsatz kommt. Mit dieser Art der Grafik dürfte das N64 keine großen Probleme haben. Auch Westwoods *Dune 2000* weist grafisch keine neuen Wege, sondern erreicht ungefähr die Qualität des anderthalb Jahre alten *C&C2: Alarmstufe Rot*.

Ob *Sim City 3000* oder *Dune 2000* je für das N64 umgesetzt werden, ist unbekannt – angekündigt ist bisher jedenfalls noch nichts. In Japan ist kürzlich das technisch schwache *Sim City 2000* auf den Markt gekommen, *Sim City 64* wird nur auf dem 64DD erscheinen.

4) Bei den Arbeiten an *Mission: Impossible* lief im Hause Ocean einiges durcheinander: Nachdem das Spiel zur Hälfte fertiggestellt war, verließ ein Großteil des Entwicklungsteams die Firma und mußte durch andere Programmierer ersetzt werden. Dies ist zwar keine Erklärung für die unterschiedliche Grafikqualität, wohl aber für die drastischen Terminverschiebungen bei der Veröffentlichung des Titels. Daher gab es bis vor kurzem auch noch keine Bilder direkt aus dem Spiel. Die Grabs des



Eigentlich vermeiden wir es ja, daß zwei Bilder von ein und demselben Leser in einer Ausgabe landen, aber auf dieses Meisterwerk von Virginia Hülß wollten wir doch nicht verzichten

Sonderhefts 3/97 entstammen der erwähnten Vorversion, die wahrscheinlich noch nicht auf der N64-Hardware lief. Die mäßige Qualität der Bilder aus der TOTAL! 3/98 ist darin begründet, daß diese einem Video entnommen und daher ein wenig verwaschen sind. Wie das fertige Spiel aussehen wird, könnt Ihr auf den Seiten 26 bis 29 sehen.

5) Zu diesem Thema hat Rare noch nichts verlauten lassen. Möglicherweise gibt es ja beides.

6) Eine Glücksfee zieht blind die Gewinner aus allen richtigen Einsendungen.

7) Frohe Pfingsten!

EWJ-Spielfiguren

Ich möchte gerne wissen, wo man die Spielfiguren von *Earthworm Jim* (Playmate Toys) kaufen kann, für die auf dem CD-ROM-Spiel Werbung gemacht wird?

Ruben Rene Spitz,
Oeynhausen

TOTAL! antwortet:

Die Spielfiguren sind leider nur in den USA erhältlich. Aufgrund mangelnden Erfolges werden sie aber mittlerweile nicht mehr produziert.

Rollenspielhunger

Ich bin 49 Jahre alt und gehöre zu den Senioren der Videospieler. Meine Lieblingsspiele sind Rollenspiele. Nach nun-

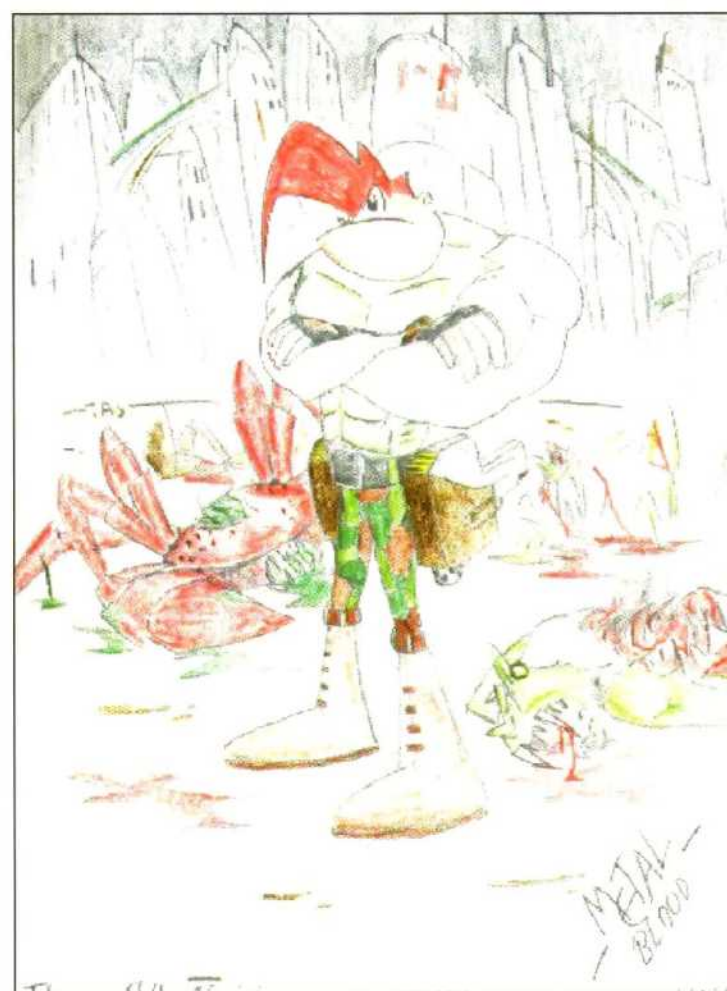
TOTAL!

LESERSPIEGEL

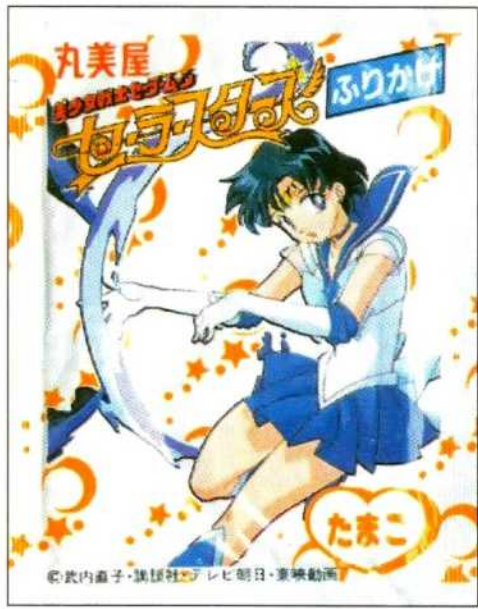
Teil 46



Anne Perlit (14) aus Dessau hat Nachbarkater Minka beim TOTAL!-lesen erwischt. Allzu begeistert war der Stubentiger aber scheinbar nicht. Hoffentlich liegt dies wirklich nur daran, daß er nicht lesen kann.



Thomas Stiller (15) aus Dortmund ist der künstlerische Urheber dieses Schlachtfeldes (wenn das die BPJS zu Gesicht bekommt ...)



Arun Nanda (14) aus Düsseldorf hat uns kein eigenes Kunstwerk, sondern einen Reiszusatz zugeschickt, der nach eigenen Angaben wie Katzentrockenfutter riecht und nach 10 kg purem Salz schmeckt. Es ist wahrscheinlich nur noch eine Frage der Zeit, bis auch hierzulande Fertigsuppen- und Corn-Flakes-Verpackungen mit Sailor Moon-Motiven geschmückt werden.

mehr über einem Jahr rollenspielloser Zeit – meine Daumen sind schon richtig eingerostet – frage ich mich allen Ernstes, ob ich nicht doch die falsche Konsole gekauft habe; zumal *Final Fantasy VII* für die PlayStation erschienen ist. Nach diesem Schock (ich habe mich noch immer nicht davon erholt) sehe ich für Nintendos Rollenspielzukunft ziemlich schwarz. Mit Wehmut denke ich an alte *Secret of Mana*-Zeiten zurück.

Das N64 ist jetzt seit einem Jahr auf dem Markt; unzählige Spiele sind bisher erschienen, aber leider wieder nichts für uns Rollenspieler. *Quest* erwarte ich nicht vor August und *Zelda* habe ich fast schon abgehakt. Na ja, im Jahre 2000 vielleicht, wenn bis dahin meine Finger noch nicht gichtzerfressen sind. Verzeiht meinen Sarkasmus. Ich weiß, ihr könnt nichts dafür, aber irgendwie fühle ich mich betrogen – zusammen mit Tausenden heimischen Rollenspielern. Zuerst hieß es, *Zelda* kommt bis Weihnachten '97. Dann wurde der März daraus und jetzt 'eventuell' Weihnachten '98. Und da soll einem nicht die Galle überlaufen? (...)

Des weiteren möchte ich mich den Ihr-macht-die-beste-Nintendo-Zeitschrift-dies-gibt-Kids anschließen. Sie haben gar nicht mal so unrecht, finde ich. Morgen bekomme ich die neue *TOTAL!*. Mal sehen, auf wann *Quest* verschoben wird. Wenn das so weitergeht, kriege ich noch einen Schrei-krampf.

Margit Abe, Neuss

TOTAL! antwortet:

Die Fraktion der frustrierten RPG-Fans wird von Monat zu Monat größer, aber die Entwicklung derart aufwendiger Spiele braucht nun einmal seine Zeit. Auch PlayStation-Besitzer mußten sehr lange ohne einen Vertreter dieses Genres auskommen, bevor Anfang 1997 mit *Suikoden* das erste Rollenspiel für die PSX erschien. Das mag zwar nur ein schwacher Trost sein, doch Nintendo und auch Imagineer wollen offensichtlich

Qualitätsarbeit abliefern. Die Erwartungen an *Zelda: The Ocarina of Time* sind so gewaltig, daß sich Nintendo keinen Fehler erlauben will, und das ist doch sicherlich auch im Interesse eines jeden Rollenspiel-Fans.

Fragen über Fragen

1) Auf der PlayStation-Verpackung ist ein Siegel der Stiftung Warentest mit dem Testurteil „gut“. Darauf steht, daß insgesamt sieben Konsolen getestet wurden. War das N64 oder das SNES auch dabei, und wenn ja, welche Beurteilung erhielten sie?

2) Was soll man machen, wenn die Speicherbatterie in den Spielen leer ist? Kann man sie auswechseln? Wie lange hält die Speicherbatterie überhaupt?

3) Was wißt ihr über den *Donkey Kong*-Nachfolger auf dem N64 oder dem 64DD?

4) Welche Konsole findet ihr persönlich besser, PSX oder N64?

5) Stimmt es, daß Sega und Sony bereits Ende dieses Jahres ihre 128-Bit-Konsolen auf den Markt bringen wollen? Wenn ja, was denkt ihr wird mit dem N64 passieren? Wird es weiter Erfolg haben? Was wird Nintendo machen?

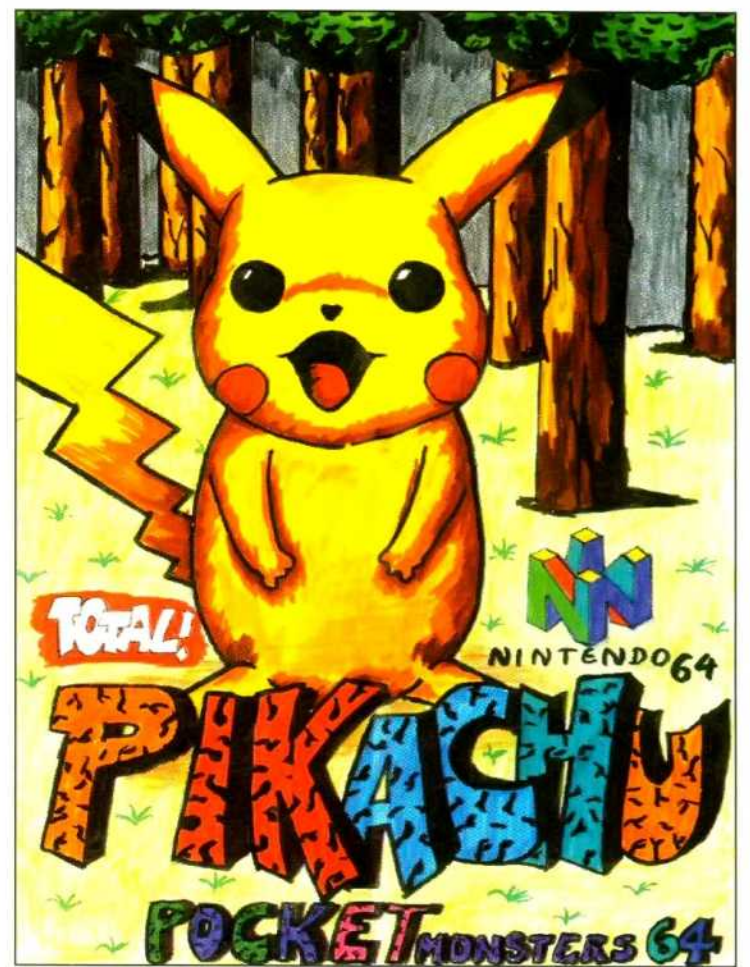
Christian Mach (13), Köln

TOTAL! antwortet:

1) Der besagte Test stammt aus der Ausgabe 11/96 der Zeitschrift „test“. Neben der PlayStation wurde auch das Super Nintendo unter die Lupe genommen und für zufriedenstellend befunden. Das N64 war zum damaligen Zeitpunkt noch nicht auf dem deutschen Markt und wurde

daher nicht berücksichtigt. Die bessere Bewertung der PSX ist natürlich auf die fortschrittlichere 32-Bit-Hardware der Sony-Konsole zurückzuführen. In den Punkten Spielvielfalt und Verarbeitung hatte das SNES sogar die Nase vorn. Der praktische Nutzen dieses Tests ist allerdings fraglich. Er ist mittlerweile nicht mehr aktuell, und das angewandte Prüfverfahren deutet darauf hin, daß hier keine Videospielprofis am Werke waren. Es wurden lediglich fünf SNES-Spiele (*Super Street Fighter II*, *Yoshi's Island*, *Mario Paint*, *Super Mario Kart*, *ISS*) und vier PSX-Titel (*Battle Arena Toshinden*, *3D Lemmings*, *Ridge Racer*, *adidas Power Soccer*) begutachtet und daraus Noten für den Spielspaß (SNES: zufriedenstellend; PSX: gut) abgeleitet.

2) Die Lebensdauer von Speicherbatterien, wie sie für das NES, SNES und den Game Boy benutzt werden, ist sehr lang. In der Regel sind die Spielstände auch nach acht bis zehn Jahren noch nicht verloren. Sollten Ihr aber trotzdem einmal das Problem einer leeren Batterie haben, könnt Ihr Euch vertrauensvoll



Die Vorfreude auf *Pikachu* und Co. ist groß. Chris Sander aus Höchststadt a. d. Aisch brachte diesen Willkommensgruß zu Papier

an die Nintendo-Konsumentenberatung wenden. Gegen eine Kostenpauschale ersetzen die Großostheimer den leeren Akku. Selber Hand anzulegen ist in diesem Fall nicht unbedingt empfehlenswert. Bei N64-Modulen kann dieses Problem übrigens nicht auftauchen, da diese ohne Batterie auskommen und die Spielstände mit Hilfe einer anderen Technik (EEPROM) festhalten.

3) Rare hält sich mit Informationen wie immer vornehm zurück. Aus einigen An-

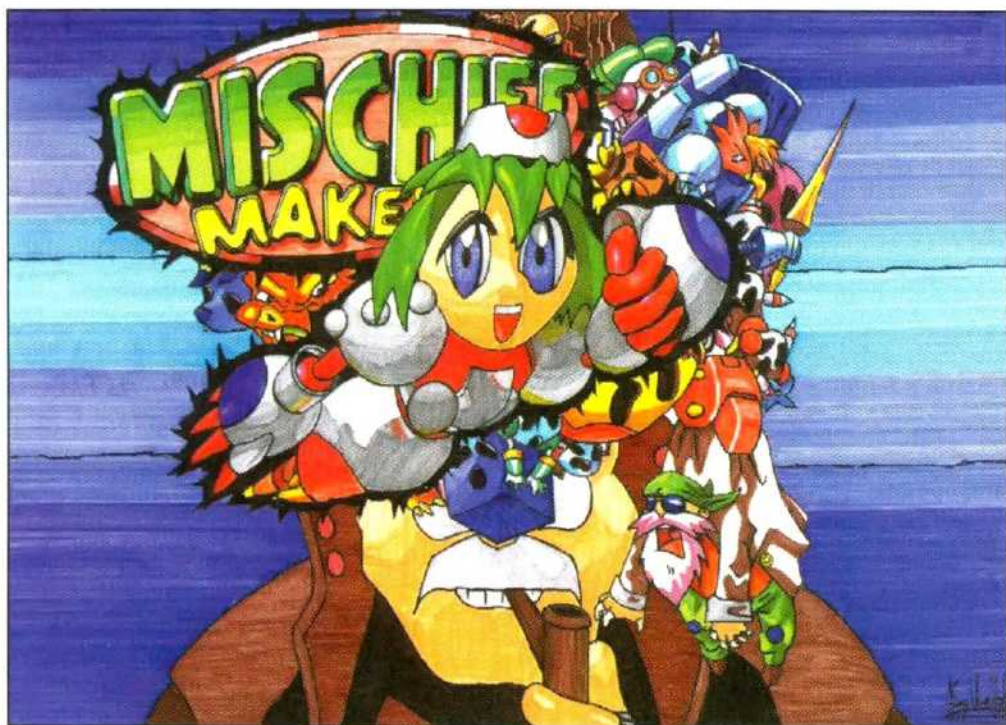
Ein paar Richtigstellungen und Ergänzungen zur TOTAL! 4/98:

Fehler sind zwar ärgerlich, aber nicht immer zu vermeiden. Was heute noch richtig ist, kann in der schnelllebigen Welt der Videospiele schon morgen nicht mehr stimmen. Aus diesem Grund an dieser Stelle einige Richtigstellungen:

- Die Game Boy Camera und der Printer kosten in den USA nicht jeweils 29.95 \$, sondern 49.95 (Camera) bzw. 59.95 \$ (Printer), also ungefähr dasselbe wie in Deutschland.
- Sämtliche von Konami vertriebenen N64-Spiele kosten 150 DM. Das gilt auch für *Mystical Ninja starring Golemon*.
- Eine N64-Umsetzung des First-Person-Shooters *Daikatana* ist mittlerweile bestätigt worden. Ion Storm lizenzierte den Titel an Midway. Da das Spiel erst Ende dieses Jahres für den PC erscheinen wird, ist mit einem N64-Release frühestens im kommenden Jahr zu rechnen.



Mario Reyer aus Strausberg schickte uns einen ganzen Berg an Zeichnungen. Darunter auch dieses *Fighters Destiny*-Bild



Auch Kay-Uwe Hoffman (19) aus Hamburg ist ein häufig und gern gesehener Gast auf den Leserbriefseiten. Diesmal hat er die abgedrehte Welt von Marina Liteyear eingefangen

spielungen der Stamper-Brüder kann man allerdings ableiten, daß ein solches Spiel für das 64DD erscheinen wird – möglicherweise sogar zeitgleich mit dem Launch des Gerätes in Europa (wann auch immer das sein wird).

4) Das ist doch hoffentlich keine ernstgemeinte Frage.

5) Sega hat angekündigt, den Saturn-Nachfolger Ende des Jahres in Japan auf den Markt bringen. Ob dies eine 64- oder 128-Bit-Konsole ist, weiß noch niemand. Auch die Informationen über die PlayStation 2 sind bisher recht spär-

lich. Doch vor dem Jahr 2000 ist nicht mit Markteinführung des Gerätes zu rechnen. So lange niemand die Leistungsfähigkeit der neuen Konsolen oder die Qualität der dazugehörigen Software abschätzen kann, besteht auch keine Gefahr für das N64. Daß Nintendo sich der herannahenden Konkurrenz nicht kampflos entgegenstellen wird, ist selbstredend. Durch das 64DD wird es wahrscheinlich schon in naher Zukunft möglich sein, die Verkaufspreise der CD-Spiele zu unterbieten. Bis dahin heißt es, abwarten und Tee trinken.

Ein Eishockey-Fan

Ich habe in sämtlichen anderen Zeitschriften gelesen, daß Wayne Gretzky's 3D Hockey besser wäre als NHL Breakaway '98. Meiner Meinung nach ist WG3DH keine Eishockey-Simulation, sondern ein Spiel wie NBA Jam auf dem Super Nintendo. Ich möchte gerne wissen, welches Spiel ihr besser findet.

Kevin Gerner (14), Köln

TOTAL! antwortet:

Ihr sollt doch keine anderen Zeitschriften lesen – böse Sache so was. Nun aber ganz im Ernst: WG3DH ist tatsächlich keine echte Eishockey-Simulation, sondern eher ein Action-Spiel. Die Unterschiede sind allerdings nicht so kraß wie bei NBA Jam, das mit Basketball nur wenig zu tun hat. Daher werden sich wahrscheinlich auch NHL-Fans an WG3DH und dem temporeichen Spielablauf erfreuen können. NHL Breakaway hingegen spielt sich deutlich anspruchsvoller und bietet ungeahnte Möglichkeiten in der Spielgestaltung und dem Managementbereich. Um dieses Potential ausschöpfen zu können, ist natür-



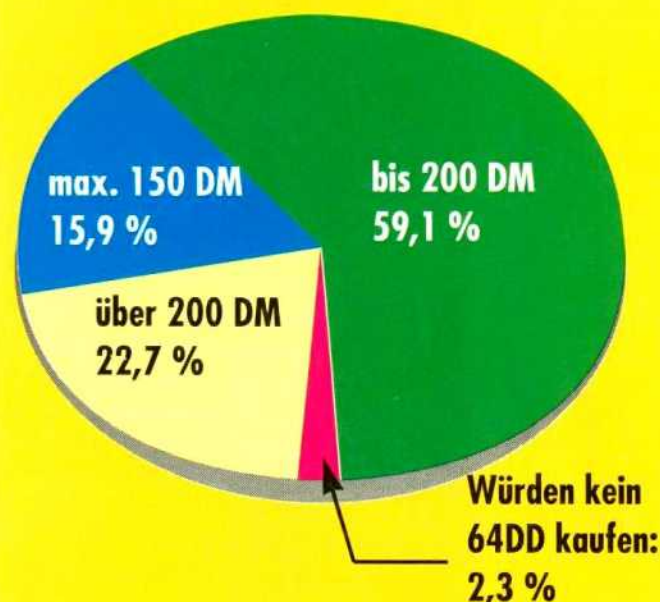
Sailor Moon-Fans sind scheinbar mehrheitlich begeisterte Zeichner, so auch Mike Scholz (13) aus Berlin

lich eine ausgedehnte Trainingssitzung notwendig, was sicherlich einige Spieler abschreckt. Das ist auch der Grund, weshalb in der Redaktion mehrheitlich WG3DH favorisiert wird. Man findet sehr viel leichter Mitspieler, weil das Gameplay schneller und einfacher zu beherrschen ist als bei NHL Breakaway.

Forum 64DD Das amtliche Endergebnis der Leserumfrage aus T! 3/98

Das Umfrageergebnis spricht eine deutliche Sprache: Stolze 97,7 % aller Einsender sagen ja zum 64DD. Auch bei der Frage nach dem Preis zeichnete sich eine klare Mehrheit ab: Drei Viertel aller Befragten lehnten es ab, mehr als 200 DM für das Gerät zu zahlen. Wie es aussieht, hat das 64DD bei den TOTAL!-Lesern äußerst gute Chancen, wenn es nur nicht allzu teuer ist.

Wieviel würdet Ihr für ein 64DD ausgeben?



Revolution

Sicherlich werde ich mir bei Erscheinen des 64DDs in Deutschland dieses Gerät zulegen, allerdings sollte es nicht teurer als 200 DM sein, sonst könnte es wirklich zu dem Flop werden, vor dem NoE sich so fürchtet. Ich bin der Meinung, daß das 64DD viele Möglichkeiten bietet, aber auch eine Entschuldigung für den geringen Speicherplatz der Module darstellt. Entschuldigung klingt vielleicht etwas unangebracht, aber ich denke, daß auch Nintendo erkannt hat, daß Module nicht die Zukunft der Videospiele darstellen und darum ein Medium sucht, das größere Speicherkapazitäten bereitstellt und gleichzeitig nicht vervielfältigt werden kann. (...)

Die bisher von euch erwähnten Möglichkeiten des 64DDs möchte keiner missen und könnten eine Revolution in der Videospielwelt darstellen. Auf diesem Gebiet ist Nintendo ja sowieso der erfolgreichste Konzern der Videospielgeschichte, doch bei der Vorstellung dieser neuen Ideen ist immer ein kleiner Haken: Bis zur Veröffentlichung gehen Jahre ins Land. Diese Taktik vieler Firmen finde ich ziemlich benutzerfeindlich.

Markus Bauer (16), Rödinghausen

64DD genial!

Ich halte das 64DD für genial und muß sagen, daß ich auf FMV-Orgien und vorberechnete Grafiken gerne verzichte. Ich habe bei einem Freund Final Fantasy VII gespielt und kann mir jetzt gut vorstellen, warum die

Verkaufszahlen auf null zurückgehen. Am Anfang machte es noch Spaß, aber mittlerweile ist das Spiel einfach nur noch langweilig mit den ganzen FMV-Sequenzen. Es wird kaum gespielt, man redet hauptsächlich und guckt sich (schöne) FM-Videos an. (...) Ich freue mich daher schon auf N64-Action-Adventures und Rollenspiele wie Zelda, Mother3, Quest 64 usw. Alles in allem fände ich es schade, wenn das 64DD nicht in Europa erscheinen würde. Die Zukunft der nicht linearen Action-Adventures und Rollenspiele liegt im 64DD.

Alex, ?

TOTAL! meint:

Die zwei abgedruckten Briefe geben die Meinung der Mehrheit der TOTAL!-Leser wieder. Speziell Rollenspiel-Fans erhoffen sich vom 64DD sehr viel und stehen dem neuen Gerät äußerst positiv gegenüber. Allerdings wird der allgemeine Unmut über Nintendos spärliche Informationspolitik immer lauter. Leider können wir auch weiterhin keine verbindlichen Aussagen zu einem Europa-Termin des 64DD machen. Feste Daten gibt es mittlerweile nicht mal mehr für Japan. So bestätigt NCL den japanischen Launch-Termin im Juni dieses Jahres nicht mehr, gab aber auch keine offizielle Terminverschiebung bekannt. Das ursprünglich für das 64DD angekündigte Pocket Monsters Stadium erscheint auf Modul.

Wie es scheint, ist man selbst bei Nintendo nicht so ganz darüber im klaren wie genau die Zukunft des 64DD aussehen soll.

Playcom

Internet-eMail
Info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Aladdin Classic	dt	74.99
Castlevania Legend	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
Mickey's Magical Qu.	dt *	74.99
NBA Live 97	dt	99.99
NHL Hockey 96	dt	109.00
Power Ranger 2	dt	89.99
Schlümpfe 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
Tetris & Dr. Mario	dt	69.00
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
Zelda-Link t.t. Past	dt	64.99

Sonderangebote

Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Asterix	dt	49.99
Beauty and the Beast	dt	44.99
John Madden 95	dt	39.00
Kirbys Dream Course	dt	39.00
Marvel Super Heroes	dt	49.99
Power Piggs	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00

Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	19.00
Game Mage Mogelmodul	dt	19.99
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad SNES Schwarz	dt	19.99
Just a Joypad	dt	24.00
Multi Spieler Adapt.	dt	39.99
Netzteil für SNES	dt	44.00
Super Game Boy	dt	99.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Aladdin	dt	44.99
Asterix & Obelix	dt	59.00
Die Maus	dt	69.00
Donkey Kong Land 3	dt	64.99
Duck Tales 1	dt	49.00
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	59.00
Goemon - Mystical N.	dt	59.00

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.

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



Snowboard Kids	dt	89.00
St. Andrews Golf	dt	139.00
Virtual Chess	dt	124.99
Super Mario 64	dt	89.00



Tetrisphere	dt	89.00
Top Gear Rally	dt	129.99
Turok	uk	109.00
Turok	dt	109.00
Wayne Gret. Hockey 98	dt	139.00
Wayne Gretz. Hockey	dt	129.00
WCW World Wrestling	dt	144.00
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
Joypad N64 LX4 grün	dt *	44.99
Joypad N64 rot	dt	54.99
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Joypad N64 Standard	dt	39.99
Joypad N64 SV-303	dt	44.99
Joypad Super SV-300	dt	54.99
Lenkrad+Pedale+Rumb.	dt	129.99
Lenkrad+Pedale Rumb.	dt	129.99
Memory Card 1 Meg	dt	34.99
Memory Card N64 256K	dt	24.99
Memory Card 5 Meg	dt	69.99
Memory Card SV-377	dt	79.00
Nintendo 64 & Turok	dt	389.00
Nintendo 64 o.Spiel	dt	299.00
Rumble Pak LX4	dt	34.99
S-Video Kabel N64	dt	19.99
Scart Kabel N64	dt	19.99
Shockwave	dt	69.00
Verlängerung Pad 2m	dt	19.99
Verlängerung Pad 5m	dt	24.99
Yoshi's Story Sp.Be.	dt	24.00

Hercules	dt	64.99
Hugo 2	dt	59.00
König der Löwen	dt	44.99
Mickey's Dang. Chase	dt *	49.00
Monopoly	dt	59.00
Pocket Bomberman	dt	44.99
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Schlümpfe 3	dt	64.99



Super Mario Land 4	dt	64.99
Tamagotchi	dt	64.00
Toy Story	dt	59.99
Turok	dt	44.99
Waterworld	dt	49.00
Zelda Classic	dt	44.99

Sonderangebote

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

Zubehör

Game Buster	dt	64.00
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	24.99
Game Boy Pocket Pink	dt	119.00
Game Boy Printer	dt *	129.00

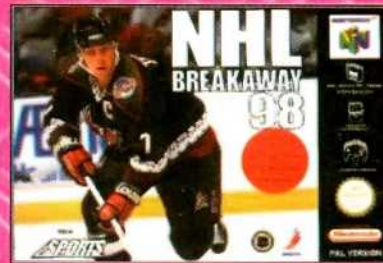
Licht & Lupe Pocket	dt	19.00
Linkkabel GB Pocket	dt	19.99

NINTENDO 64

Aero Fighter Assault	dt	139.99
Alien 4	dt	149.00
Bomber Man 64	dt	89.00
Castlevania 3D	dt	149.00
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	109.99
F1 Pole Position	dt	124.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	134.99



Fighters Destiny	dt	129.99
Forsaken	dt *	129.99
Frankreich WM 98	dt *	134.99
G.A.S.P.	dt *	144.00
Goemon - Mystical N.	dt	149.00
Hexen	dt	119.99
Int. Superstar So.64	dt	129.99
Lamborghini 64	dt	139.99
Lylat Wars	dt	89.00
Nagano Olympics W.98	dt	149.99
NBA Pro 98	dt	139.00
NFL Quarterback C.98	dt	129.99



NHL Breakaway 98	dt	139.00
Olympic Hockey 98	dt	134.99
Rampage World Tour	dt	134.99
Rebel Moon Revolut.	dt *	159.00
Robotron X	dt	149.99
San Francisco Rush	dt	129.99

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

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

• Vorbestellung möglich.

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

Mit * gekennzeichneten 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

N64

1-4 (simultan)

Acclaim/Iguana

ab Juni

Da wurde doch tatsächlich der erfolgreiche First-Person-Shooter von Rare indiziert. Doch damit ist nun der Weg frei für Iguanas N64-Version des PC- und PSX-Knallers Forsaken.

FORSAKEN



Das Artwork drückt die Spielphilosophie von Forsaken schon gut aus: Ihr seid relativ allein auf der Erde und kämpft mit Eurem Flugmotorrad gegen die modernen Unbilden des Lebens – schöne neue Welt

Während die PlayStation-Fassung dieses actiongeladenen Games ziemlich genau dem PC-Original entspricht



(natürlich mit schlechterer Grafik), wurde Forsaken für das Nintendo⁶⁴ ganz neu designt. Da N64-Spiele entweder Eigenkreationen sein, oder sich zumindest stark von Versionen auf anderen Plattformen unterscheiden müssen, gab Probe die Entwicklung von Forsaken ganz in die geübten Hände von Iguana. Dort wurde lediglich das grobe Spielkonzept beibehalten, aber an-

sonsten recht unabhängig von der PC- und PSX-Version programmiert. Neben einer anderen Hintergrundstory dürfen sich N64-Besitzer nun über deutlich mehr Level und ein wesentlich tiefgründigeres Gameplay freuen – manchmal sind Nintendos strenge Kriterien wohl doch von Nutzen.

Zu Beginn des nächsten Jahrtausends übernehmen intelligente Maschinen die Kontrolle über die Erde. Als ob das nicht genug wäre, beginnen sie sogar, die Menschen zu vertreiben und auszurotten. Die Rettung liegt, wie so oft, einzig und allein in Eurer Hand. Ihr und Euer Pad, Ihr müßt durch (momentan) 22 knallharte Abschnitte rasen, um den finalen Endgegner zu bezwingen. Die Level teilen sich in fünf verschiedene Arten auf. Zum ersten gibt es die normalen 'Ballerlevel'. In diesen müßt Ihr einfach alles, was sich bewegt, oder was so aussieht, als ob es sich bewegt, abschießen. Zum zweiten bekommt Ihr Zerstörungsaufträge, bei denen ein ganz bestimmtes Ziel eliminiert werden muß.

Das kann eine Gruppe Kopf-



Die meisten Waffen rasen ziemlich genau auf den Bildmittelpunkt zu



geldjäger oder auch eine gegnerische Festung sein. Des weiteren warten in manchen Missionen bestimmte Items darauf, von Euch eingesammelt zu werden, bei-





spielsweise eine mehrteilige Superwaffe. Außerdem werdet Ihr durch Begleitmissionen gefordert. Hier gilt es, ein Objekt zu schützen und sicher an einen anderen Ort zu bringen. Und schließlich wollen noch die fünf Nintendo-exklusiven Oberbosse in ihren Spezialleveln von Euch besiegt werden – diese warten mit einigen Tricks und phantastischen Spezialeffekten auf.

Zur Erfüllung dieser Aufträge könnt Ihr zu Beginn des Spiels aus vorerst acht Charakteren den gewünschten wählen. Jede Figur hat ein eigenes Fahrzeug mit individuellen Werten. Dementsprechend unterscheiden sich die einzelnen Helden in Fahrverhalten, Kampfge-



schick und Waffenstärke.

Ob Ihr Euer Flugmotorrad – denn darum handelt es sich – von hinten sehen wollt oder lieber in Ego-Perspektive fliegt, liegt ganz bei Euch. Natürlich erwarten Euch in den zahlreichen Gängen und Kammern *Forsakens* Feinde 'ohne Ende'. Dank einer ausgefeilten Gegnerintelligenz, nutzen diese alle drei Dimensionen, um Euch gehörig einzuhetzen. Da kommt es nur gelegen, daß das Waffenarsenal reichhaltig bestückt wurde. Zusätzliche



'Friedensstifter' und Munition findet Ihr unterwegs. Die einzelnen Level bieten außer ihrem offensichtlichen Ziel auch viele versteckte Bonusgegenstände, so daß auch geübte Spieler lange zu suchen haben.

Neben dem beschriebenen Einzspieler-Modus kann die N64-Version von *Forsaken* mit einem Mehrspieler-Modus aufwarten. Ganze vier Gamer können gemeinsam zocken, sofern sie genügend Platz vor der Konsole finden. Drei verschiedene Modi warten



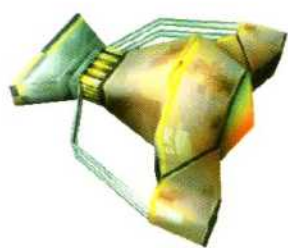
Der Zweispieler-Modus bietet horizontale Splitscreen-Action für ziemlich genau zwei Spieler. Im Normalfall jagt Ihr Euch dabei durch zahllose Gänge und 'ballert, was das Zeug hält'



Wie schon bei dem indizierten F.-P.-Shooter von Rare kommen die 'fünf Freunde' auch bei *Forsaken* auf ihre Kosten. Lediglich einer muß sich um neue Colas und Pizzen kümmern



waffen und extras



Mit dem Chaff-Dispenser kann man Raketen ablenken



Der Bike-Computer ist Luxusausstattung für Dein Gefährt



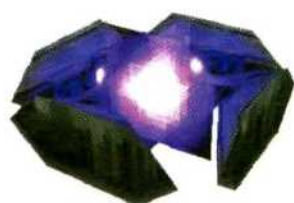
Nachtsichtgeräte sind vor allem im Dunkeln praktisch



Flammenwerfer sind ausschließlich auf kurze Distanz effektiv



Dieses Gerät vervielfacht die Waffenwirkung



Das Schild bringt 50 Energiepunkte zurück



Maschinengewehre füllen die Luft kurzfristig mit Blei



Leuchtkugeln erhellen so manchen dunklen Bereich



Hitzesuchende Raketen waren schon immer sehr beliebt



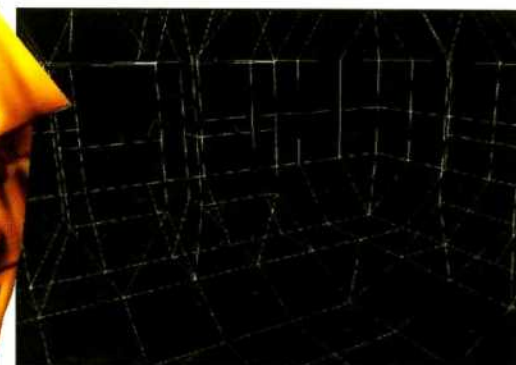
Minen versperren häufig den Weg, sind aber zerstörbar



darauf erforscht zu werden. So könnt Ihr z. B. eine bestimmte Zeit lang gegeneinander kämpfen, und derjenige mit den meisten Abschüssen gewinnt, oder eine scharfe Bombe wird von einem Spieler an den anderen weitergereicht, bis sie explodiert. Außerdem gibt es die Möglichkeit, in bester Bruce-Willis-Manier solange zu spielen, bis nur noch einer übrigbleibt. Die anfangs acht Multiplayer-Arenen wachsen laut Acclaim durch Freispielen auf später 14 an – das sollte reichen. Im Vergleich zur PSX-Fassung bekommt der N64-Kunde wirklich eine Menge mehr geliefert. Die Sony-Fans müssen z. B. auf acht Level verzichten, haben nur eine

Perspektive, ein viel simpleres Baller-Gameplay und sogar nur fünf Multiplayer-Arenen – ganz zu schweigen von maximal zwei möglichen Spielern. Doch was ist mit der Grafik? Wir können Euch beruhigen. Forsaken sah





Die Drahtgittermodelle (oben) werden nach und nach mit Texturen überzogen, bis sie so realistisch erscheinen wie im Spiel. Zusätzliche Lichteffekte erzeugen die perfekte Illusion.

zwar bei unserem Probe-Besuch im Winter noch sehr bescheiden aus, hat seitdem aber einen Riesensprung gemacht. Wie die PlayStation-Fassung ist auch die N64-Version sehr detailliert und bietet Lichteffekte 'bis zum Abwinken'. Allerdings ist die Grafik insgesamt weicher, hat aber nicht den sonst üblichen verwaschenen 'Blurry'-Effekt. Damit kommt sie dem PC-Original sogar näher als die Version auf CD. Außerdem ist *Forsaken* richtig schnell.

Wer will, kann mit echtem Highspeed (extreme-G läßt grüßen) durch die Gänge rasen. Eine zusätzliche 'Fisheye'-Verzerrung am Bildschirmrand erhöht den Geschwindigkeitseindruck noch zusätzlich. *Forsaken* könnte eine weitere Generation von N64-Spielen einläuten, die endlich Schluß macht mit unnötigem Nebel und verwaschenen Texturen. Im kommenden Monat haben wir für Euch die fertige Version getestet und können Euch noch mehr Einzelheiten z. B. zur Musik und den einzelnen Fahrern nennen. Außerdem hat sich bis dahin entschieden, ob es bei den im Text genannten An-

gaben bleibt, oder ob noch mehr Charaktere oder zusätzliche Level implementiert werden.

Wenn Ihr Euch vorher schon mal einen Eindruck von diesem actionreichen Spitzentitel machen wollt, habt Ihr vielleicht die Möglichkeit, bei Freunden die PSX-Version zur Probe zu spielen, denn diese dürfte mittlerweile auf dem Markt sein. Zirkum einen Monat später wartet dann die exklusiv für Euch und Ever Nintendo⁶⁴ entwickelte Fassung von *Forsaken* im Laden: besser und größer!

Maris Feldmann



N64

1-2 (simultan)

Ocean/Laguna

ab Juni

GT 64 CHAMPIONSHIP

Mit Multi-Racing Championship gelang den Entwicklern der japanischen Firma Genki ein ordentliches N64-Debüt – für ein TOTAL!-Genial-Gütesiegel reichte es damals jedoch nicht. Dies könnte bei ihrem neuesten Titel, GT 64 Championship Edition, durchaus anders sein.



GT 64 Championship Edition ist deutlich anzusehen, daß es sich um ein Spiel der zweiten Generation handelt. Das Game wirkt aber nicht nur grafisch sehr realistisch, auch die Steuerung vermittelt ein ausgezeichnetes Fahr-Feeling.

Mit Mario Kart 64 und Diddy Kong Racing haben Freunde von Fun-Racern die Möglichkeit, auf zwei echte Perlen zurückzugreifen. Wave Race 64 und 1080° Snowboarding (das in Deutschland vermutlich erst im November erscheinen wird) setzen Maßstäbe in puncto realistisches Fahrverhalten. Bei MRC und Top Gear Rally könnt Ihr zeigen, ob ein Rallyefahrer in Euch steckt. F1 Pole Position bietet die Königsklasse im Arcade-Stil. Wer sich jedoch realistisch über Asphaltstrecken bewegen will, der hatte auf dem N64



Sobald sich der Streckenverlauf ändert, wird eine Warnung eingeblendet

bisher nicht die Möglichkeit dazu. Automobili Lamborghini enttäuschte, SF Rush ist ein reiner Fun-Titel und Cruis'n USA nicht mehr als ein Witz.

Nun scheint Abhilfe zu nahen. Plötzlich und völlig unerwartet präsentierte Laguna der Fachpresse eine Vorversion von GT 64 Championship Edition. Bereits die 80%-Fassung machte deutlich, daß die Programmierer aus den Fehlern, die noch in MRC begangen wurden, gelernt haben. Die Briefmarkengroßen Bildschirme des Zweispieler-Modus gehören zum Beispiel der Vergangenheit an, nun wird im Vollbild gespielt. Die verwaschene Darstellung des Erstlingswerks ist einer gestochen scharfen Grafik



druck. Die 14 verschiedenen Wagen (bei den meisten handelt es sich um japanische Modelle, aber es sind auch ein Porsche und ein Lamborghini Diablo vertreten) verfügen allesamt über unterschiedliche Fahrverhalten, so daß

für jeden Geschmack die richtige Kutsche dabei sein sollte. Dank des Tuning-Features kann jedes Gefährt dem persönlichen Fahrstil bestmöglich angepaßt werden. Von den Reifen über die Spoiler bis zum Getriebe dürfen Einstellungen vorgenommen werden. Wem dies zu aufwendig ist, und wer einfach nur losbrausen will, kann mit der Automatic-Setup-Funktion eine Allround-Einstellung aufrufen. Dank Lizenz gehört zu

gewichen, die darüber hinaus auch noch deutlich detaillierter und nahezu frei von Nebel ist. Am Horizont ploppen zwar noch einige Polygone herein, und die Frame-rate ist nicht immer konstant, bis zur finalen Version wollen die Entwickler diese beiden Mankos jedoch beseitigt haben. Spielerisch

machte das Game bereits einen ausgezeichneten Eindruck. Die 14 verschiedenen Wagen (bei den meisten handelt es sich um japanische Modelle, aber es sind auch ein Porsche und ein Lamborghini Diablo vertreten) verfügen allesamt über unterschiedliche Fahrverhalten, so daß

für jeden Geschmack die richtige Kutsche dabei sein sollte. Dank des Tuning-Features kann jedes Gefährt dem persönlichen Fahrstil bestmöglich angepaßt werden. Von den Reifen über die Spoiler bis zum Getriebe dürfen Einstellungen vorgenommen werden. Wem dies zu aufwendig ist, und wer einfach nur losbrausen will, kann mit der Automatic-Setup-Funktion eine Allround-Einstellung aufrufen. Dank Lizenz gehört zu



Die Hügel auf den Strecken sollen mehr Pep und Spannung in die Rennen bringen

ONSHIP EDITION



jedem der 14 Wagen ein zweiköpfiges Original-Fahrerteam, Rennsportgrößen wie der Japaner A. Suzuki und der Franzose E. Comas werden vertreten sein. Es gibt drei Grund-Tracks, in je einer langen und einer kurzen Ausführung. Marketing Manager Stephan Dupas (Infogrames/Ocean UK) versprach jedoch, daß die Unterschiede so ausgeprägt sein werden, daß man guten Gewissens von sechs verschiedenen Kursen sprechen kann. Eine weitere Strecke will zudem erspielt werden. Auch von dieser existieren eine lange und eine kurze Vari-

ante, wodurch sich insgesamt acht Strecken ergeben. Später stehen alle Kurse auch als spiegelverkehrte Versionen zur Verfügung, mit viel Wohlwollen ließe sich demnach sogar von 16 unterschiedlichen Strecken sprechen. *GT 64 Championship Edition* verfügt über die üblichen Spielmodi Time Trial, Freerun, Battle (Zweispeler-Modus) und Championship, wobei letzterer einige Besonderheiten aufweisen kann. Prinzipiell stehen drei Schwierigkeitsgrade zur

Auswahl, durch die reguliert wird, wie stark die sieben Computer-Gegner fahren. Die Entscheidung, wie viele Runden Ihr pro Rennen absolvieren wollt, ist zudem von großer

Bedeutung. Auch die Wetterverhältnisse sind nicht immer konstant. Ein Contest, der bei strahlendem Sonnenschein begonnen hat, muß eventuell in den letzten Runden im Regen fortgesetzt werden. Da das Fahrverhalten der Wagen ausgesprochen realistisch umgesetzt wurde, kann ein rechtzeitiger Reifenwechsel über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Der vielversprechenden Vorversion nach zu urteilen, erwartet uns mit *GT 64 Championship Edition* ein interessantes Rennspiel, das auch längerfristig motivieren kann. Die Programmierer versprechen eine Lernkurve, die Anfängern einen schnellen Einstieg ermöglicht, aber auch den Profis unter Euch noch genügend Spielraum für wochenlange Verbesserungen bietet. Wir sind schon jetzt auf das Endprodukt gespannt, das bereits im Juni in Europa und Amerika erscheinen soll. Japanische Spieler werden sich allerdings noch mindestens einen Monat länger gedulden müssen.

Frederic Berg



Bedeutung. Ihr könnt zwischen drei, sechs, zwölf oder 24 wählen. Im Gegensatz zu den ersten drei Varianten, die einen Arcade-Charakter besitzen, verändert sich der Zustand Eures Fahrzeuges bei angeählten 24 Runden während des Rennens. So kann es passieren, daß Euch zu viele Kollisionen aus dem Wettbewerb werfen, ein rechtzeitiger Boxenstopp zwecks



Wetrix

Wenn dicke Wassertropfen aus den Wolken fallen und gleichzeitig die Sonne scheint, dann zeigt sich oft ein knallbunter Regenbogen am Himmel. Wer auf solche Naturereignisse steht, kann nun dazu das passende Game spielen.



Mit Wetrix gibt's Nachschub für alle Puzzelfreunde, und Ihr müßt Euch bei diesem Game ganz schön anstrengen, um keine nassen Füße zu bekommen. Vor einem psychedelisch animierten Hintergrund schwebt eine vier-eckige 3D-Plattform frei im Raum. Von oben fallen Bausteine in verschiedenen Formen, die Ihr so

ten. Alles was heruntropft, wird in einem Röhrchen am rechten Bildschirmrand gesammelt und bringt Euch dem Spielende leider immer näher.

Doch Infogrames läßt Euch dann doch nicht ganz 'im Regen stehen' und hat hilfreiche Extras mit ins Spiel



eingebaut. Ein Feuerball bringt beispielsweise das gesamte Wasser in einem Krater zum Verdunsten und senkt gleichzeitig auch wieder den Pegelstand im Röhrchen. Ein Eis-



Auch Väterchen Frost hat in Wetrix seine Finger im Spiel und wirft Eiskwürfel vom Himmel



plazieren müßt, daß entweder ein oder mehrere Bassins auf der Fläche entstehen, damit Ihr möglichst viel Wasser darin auffangen könnt. Denn schon kurz nach Spielbeginn fallen dicke Regentropfen herab, und Eure Aufgabe ist es, das kühle Naß auf der Plattform zu hal-



Wetrix konfrontiert Euch mit den gleichen Problemen wie andere Puzzlespiele. Immer dann, wenn Ihr Euch danach seht, daß ein bestimmtes Objekt herunterfällt, kommt es garantiert nicht



In späteren Leveln geht es besonders farbenfroh, ja, nahezu psychedelisch zu

Alles wird gut

Die Firma Laguna überließ TOTAL! für diesen Test eine Version, an der kurz vor unserem Redaktionsschluß noch Änderungen vorgenommen wurden. Laut Laguna hat die Entwicklerfirma Infogrames noch einige versteckte Features in dem Spiel untergebracht und riesige Schriftzüge, die auf Boni hinweisen, entfernt, da sie den Spielverlauf störten.

würfel friert das nasse Element auf dem Spielfeld für einige Zeit ein, so daß Ihr Euch voll und ganz darauf



Ein Feuerball gibt Euch Zeit zum Durchatmen, da er dafür sorgt, daß das Wasser verdunstet

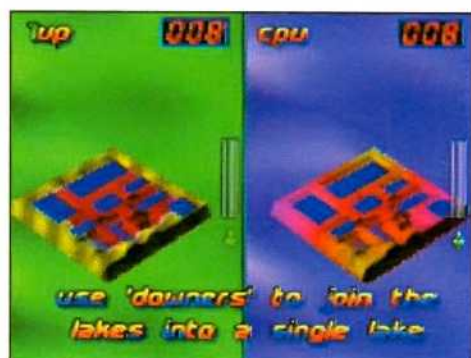
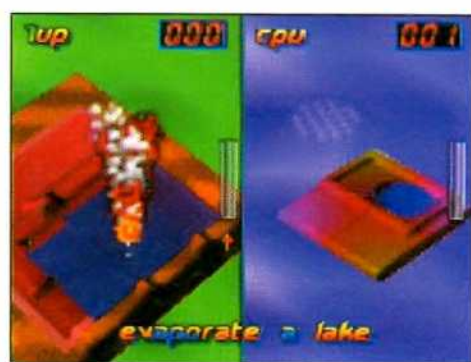
konzentrieren könnt, den Rand des Bassins höher zu bauen. Solltet Ihr einige Teile falsch gesetzt haben, so könnt Ihr sie mit grünen

DAS WASSER RINNT DIE PLATTFORM HINAB UND EUCH STEHT DER SCHWEISS AUF DER STIRN

Bausteinen wieder ausradieren. Zwischendurch müßt Ihr allerdings auch Bomben auf der Plattform plazieren, die unweigerlich dicke

Löcher in Euer Bauwerk reißen. Ein schlauer Wetrix-Spieler baut für diesen Fall vor und legt ein oder zwei besonders dicke Ecken auf dem Spielfeld an.

Über den eben beschriebenen Grundmodus „Classic“ hinaus bietet Wetrix fünf weitere Modi, die sich mehrfach variieren lassen. Im „Practice“ werden Euch acht Übungsstunden angeboten, die Auswahl „Pro“ geht mit schnellerem Tempo zur Sache, außerdem ist es



Ab einem bestimmten Wasserpegel erscheint für kurze Zeit ein Regenbogen. Solange dieser vorhanden ist, werden alle erreichten Punkte verzehnfacht. Also, ab ins Regenbogenland!



kommen könnt, wenn Ihr schon genügend Übung habt. Dort werden Euch nämlich acht Plattformen angeboten, die schon 'vorgebaut' sind, d. h. sie sind mit Löchern oder knifflig angeordneten Bausteinen versehen. Schließlich bleibt Euch noch die „Challenge“. In dieser Variante geht es ebenfalls in höherem



Mittels der R-Taste könnt Ihr sie in drei Stufen heranzoomen, so daß sich Details besser erkennen lassen. Durch die vielen verschiedenen Modi (von denen die wenigsten echten Spaß bringen) und ihre Variationen entsteht bei Wetrix jedoch insgesamt der Eindruck eines etwas unausgegorenen Spielprinzips. Der Schwierigkeitsgrad steigt leider viel zu schnell an und sorgt daher bei Anfängern schnell für Frustration. Wenn Ihr allerdings Puzzlespiel-Fans seid und auf extrem hart zu knackende Nüsse steht, liegt Ihr mit diesem Game absolut richtig.

Sandra Alter



Der Zweispieler-Modus ist eigentlich nur mit weit entfernter Kamera (siehe rechts) spielbar

möglich, anders gestaltete Bausteine anzuwählen. So besteht ein Element beispielsweise je zur Hälfte aus einem grünen Teil (ausradieren) und einem orangenen (bauen), zudem ist in diesem Modus auch eine Zweispieler-Option vorgesehen. Das „Handicap“ dagegen ist eine Spielart, mit der Ihr nur klar

NEGATIV!

Manchmal konfus, hoher Schwierigkeitsgrad, Zweispieler-Modus ohne Musik

Tempo zur Sache, außerdem könnt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr in einem ein- oder fünfminütigen Spiel möglichst viele Punkte holen oder es wagen wollt, bei einer Affengeschwindigkeit 100 bzw. 500 Elemente auf dem Spielfeld anzuordnen. Wirklichen Spielspaß bietet lediglich der eingangs beschriebene „Classic“- und der Zweispieler-Modus, in dem Ihr auf einem vertikalen Splitscreen zockt. Zu zweit gelten die gleichen Spielregeln, nur

Genreuntypisch wird in Wetrix kräftig am Effekterad gedreht. Mitunter verwirrt es etwas

mit dem Unterschied, daß natürlich der eine Spieler dem anderen auch schaden kann. Am unteren Bildschirmrand befindet sich eine Leiste, die anzeigt, wieviel Wasser per Feuerball verdunstet wurde. Gleichzeitig gibt sie an, ob Ihr bereits eine Smartbomb (wird mit dem Z-Button ausgelöst) auf den Gegenspieler abfeuern könnt.

Grundsätzlich ist Wetrix ein gelungenes Game mit vielen schönen Spiegel- und Transparenzeffekten. Auch das dreidimensionale Darstellungsvermögen des N64 wird gut ausgenutzt. So könnt Ihr mit den C-Buttons die Plattform in die verschiedensten Richtungen kippen, um eine andere Sicht zu erhalten.

Gameplay

2-

Die Spielidee ist gut. Da der Schwierigkeitsgrad jedoch hoch ist, eignet sich das Game nur für Profis.

Dauerspaß

2-

Wer sich erst mal eingespielt hat, wird lange mit den zahlreichen Modi beschäftigt sein.

Grafik

2

Für ein Puzzlespiel ist Wetrix hervorragend umgesetzt, viele Spezialeffekte erfreuen das Auge.

Sound

3+

Die Musik ist gelungen, fehlt im Zweispieler-Modus aber ganz. Witzige Soundeffekte, die später nerven.

TOTAL-CHECK

Genre:Puzzlespiel
Level:600
Schwierigkeit:sehr hoch
Continue:unendlich
Speicherkapazität:64 MBit
Erhältlich:im Handel

FAZIT
2-

N64

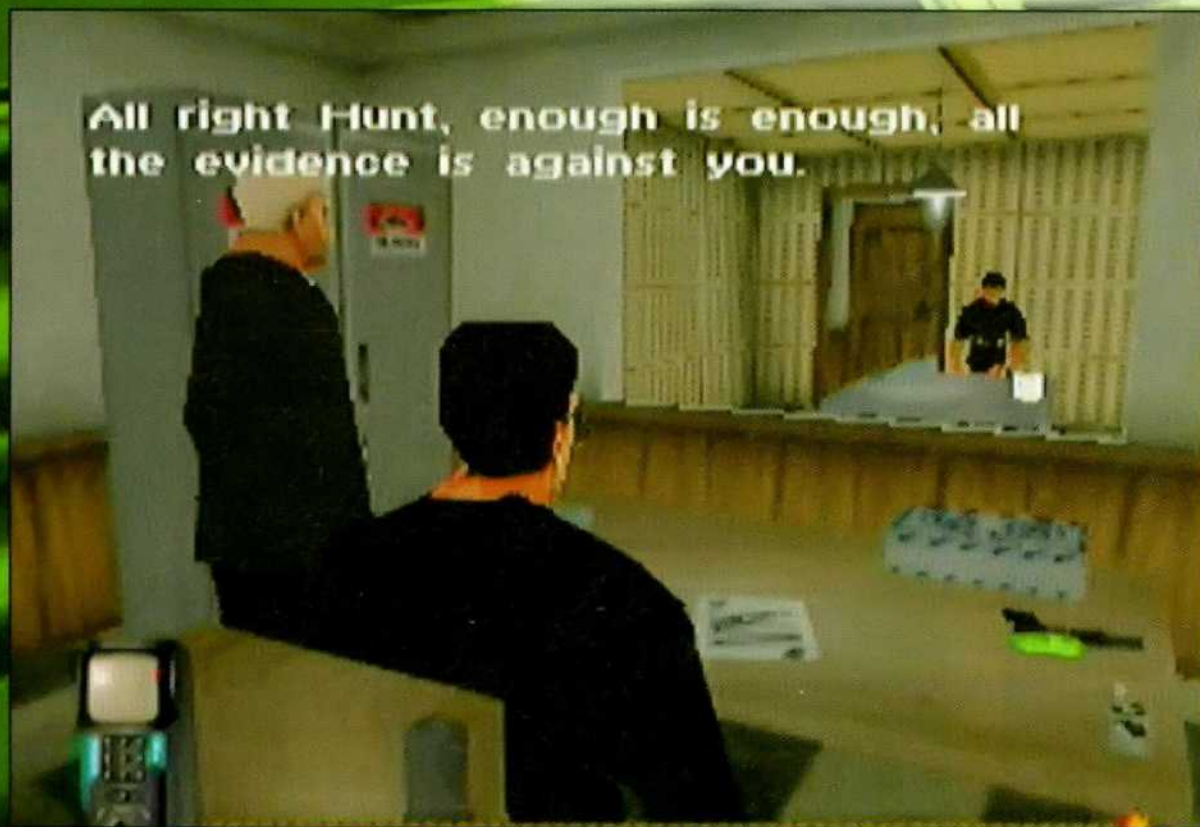
1 Spieler

Ocean/Laguna

ab September

MISSION: IMPOSSIBLE

Wie bereits in der vergangenen TOTAL! berichtet, wurde Oceans Mission: Impossible nicht zu den Akten gelegt. Im Gegenteil, das Spiel zum Film befindet sich inzwischen kurz vor der Fertigstellung.



Das Spiel scheint aus zu sein, alle Beweise sprechen gegen Ethan Hunt. Helft dem zu Unrecht Verdächtigen Geheimagenten, seine Unschuld zu beweisen, den wirklichen Verräter ausfindig zu machen und zu überführen

Dank Infogrames wird das Unmögliche nun doch noch möglich, Mission: Impossible soll innerhalb der nächsten Monate erscheinen. TOTAL! war zu Besuch bei Infogrames in Lyon/Frankreich und hat dort mit den Program-

mierern des Spiels gesprochen, das Joypad selbst in die Hand genommen und ein paar tiefe Züge Agentenluft geschnuppert.

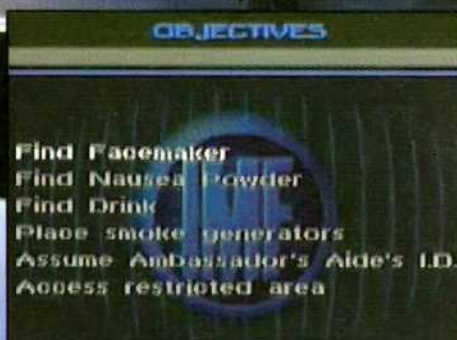
Die Anreise begann mit gemischten Gefühlen und einer gewissen Prise Skepsis.

in Frankreich sich zunächst in die halbfertigen Programm-Codes einarbeiten mußte. Bei einer derart schwerwiegenden Komplikation fragt man sich natürlich, ob es überhaupt noch möglich ist, ein hochwertiges Game zu entwickeln. So, wie es im Augenblick aussieht, lautet die Antwort: Ja, es ist offensichtlich möglich.

Projektleiter Arthur Houtman zeigte während der Präsentation von Mission: Impossible ein interessantes Potpourri aus den insgesamt 20 Levels. Betrachtet man nur allein die



Der Computer gibt ausführlich Auskunft über eure verschiedenen Aufträge, Ausrüstungsgegenstände und Personen. Wie ihr die Missionen lösen könnt, wird jedoch nicht verraten



Während des Spiels trifft ihr immer wieder auf Teamkameraden, die euch helfen werden



Screen-shots, kann leicht der Eindruck entstehen, es würde sich bei Mission: Impossible um einen Abklatsch von Rares grandiosem First-Person-Shooter handeln, der seit einigen Tagen nicht mehr namentlich genannt werden darf. Dies ist jedoch ein Irrtum. Gewisse Ähnlichkeiten sind zwar nicht von der Hand zu weisen, das Grundkonzept ist jedoch ein vollkommen anderes. Im Gegensatz zum schießwütigen James Bond, setzt Ethan Hunt in erster Linie auf Köpfchen. Es wird wichtig sein, Augen und Ohren aufzuhalten, Gespräche mit anderen Personen zu führen und sich stets gut zu tarnen. Ein interessantes Feature ist der sogenannte Facemaker. Mit diesem lassen sich die realistischen Masken erstellen, die der Geheimagent auch im Film trägt. Nachdem ihr eine Person unauffällig k.o. geschlagen oder anderweitig betäubt habt (zum Beispiel auf der Toilette oder in einem abgelegenen Büro), ist es möglich, das Gesicht des Bewußtlosen zu scannen und eine dieser Masken anzufertigen. Nun braucht ihr nur noch in die Klamotten des Betäubten zu schlüpfen und schon wird Euch jeder für die





entsprechende Person halten. Auf diese Weise kommt Ihr an Informationen, die man Euch als Ethan Hunt niemals gegeben hätte. Der zum jetzigen Zeitpunkt beeindruckendste Level spielt in der Prager Botschaft und macht deutlich, mit wieviel Liebe zum Detail vorgegangen wurde. Überall laufen Partygäste und Kellner herum, führen Gespräche und nippen an ihren Drinks. In der Lobby betastet ein Pianist das Klavier. Die Lautstärke, mit der die Melodien aus den Boxen ertönen, ist davon abhängig, wie weit Ihr von dem Musikinstrument entfernt seid. Ihr befindet Euch undercover auf dieser Party und versucht Kontakte zu knüpfen, Informationen zu erhalten oder auch ein Mikrofon zu installieren.

Wer sich nun sorgt, die Action würde zu kurz kommen, der kann beruhigt werden. Auch Ethan Hunt muß sich beizeiten mit energischen Widersachern auseinandersetzen und dabei Gebrauch von seiner Waffe machen. Anders als in Rares Agententitel könnt Ihr jedoch in keiner Situation sofort das Feuer eröffnen, da es keine automatische Zielfunktion gibt. Wenn Ihr einen Schußwechsel eingehen möchtet, müßt Ihr zunächst die R-Taste drücken, worauf die Kamera aus der Third-Person-Perspektive mit weit entferntem Objektiv (ähnlich der Super Mario 64-Sicht) dicht an Ethan heranzoomt. Nun seht Ihr Euren Agenten

transparent und habt einen Blickwinkel, der an die klassische First-Person-Perspektive erinnert. Mittels Fadenkreuz ist es dann möglich, die Gegner aufs Korn zu nehmen. Arthur Houtman räumt allerdings ein, daß zur Zeit in einigen Leveln erprobt wird, ob eine automatische Zielsuche sinnvoller ist, es kann sich also demnach in diesem Punkt noch etwas ändern. *Mission: Impossible* erweckt den Eindruck, daß die Programmierer ihr Handwerk verstehen. Obwohl nicht alle Level so überzeugen konnten wie der oben ausführlich beschriebene, wird doch deutlich, daß die Filmumsetzung das Potential zu einem echten Spitzentitel besitzt. Dies liegt zum einen an der originellen Spielidee, die es so bisher noch nicht gegeben hat, zum anderen an der aufwendigen Präsentation. Einen etwas unangenehmen Beigeschmack hinterließ der dichte Nebel in den Leveln, die im Freien spielen. Laut Houtman ist der letzte Programm-Code noch nicht eingegeben, grafische Verbesserungen sind daher durchaus möglich.

Frederic Berg

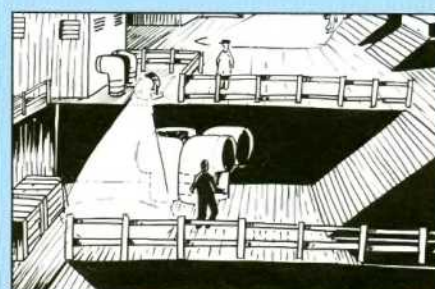


Wie die Bilder Laufen lernten

Die Entwicklung eines Videospiels bedarf einer sorgfältigen Planung, besonders dann, wenn es sich um so eine komplexe Storyline handelt wie bei *Mission: Impossible*. Jede ein-



zelne Aufgabenstellung, sämtliche Szenarios, Charaktere und Besonderheiten werden zunächst in schriftlicher Form und als Skizze auf Papier festgehalten. Diese Vorgehensweise stammt aus der Filmbranche und hilft den Programmierern, keine ihrer Ideen zu vergessen, diese in bestmöglicher Form auszuarbeiten und ganz allgemein den Überblick zu bewahren. Wenn die Gamedesigner mit der theoretischen Arbeit zufrieden sind, ist es die Aufgabe der Programmierer, Grafiker und Sound-Entwickler, die Atmosphäre der in Skizzen festgehaltenen Umgebung oder Aufgabenstellung umzusetzen, während die Projektleitung, die Gamedesigner und verschiedene interne Spieltester ein wachsames Auge auf die Entwicklung haben.



INTERVIEW

Nach der allgemeinen Vorstellung des Spiels opferte Projektleiter Arthur Houtman noch einige Minuten seiner kostbaren Zeit für ein Interview mit dem Redakteur der TOTAL!



TOTAL!: Welche Aufgaben sind mit dem Posten des Projektleiters verbunden?

Arthur Houtman: Ich bin so etwas wie die schützende Hand des Projekts. Das heißt, ich habe darauf zu achten, daß alle Teammitglieder optimal arbeiten können. Meine Aufgabe besteht darin, dafür zu sorgen, daß alle stets das Material zur Verfügung haben, das sie benötigen. Nur wenn sie sich nicht darum kümmern brauchen, können sie einen klaren Kopf bewahren und ihre Kreativität entfalten. Auf der anderen Seite muß ich die Kreativität meiner Mitarbeiter ein bißchen im Zaum halten. Es ist zum Beispiel so, daß mehrere Gamedesigner am Konzept arbeiten. Jeder hat nun seinen persönlichen Stil, den er in das Spiel einfließen läßt. Das ist gut so, aber ich muß darauf achten, daß sich ein stimmiges Grundkonzept ergibt und alle Designer eine gemeinsame Linie verfolgen, die sich durch das gesamte Game zieht. Außerdem bin ich für die Kontaktpflege verantwortlich, wenn es zum Beispiel Dinge mit Paramount, der *Mission: Impossible*-Filmgesellschaft, zu klären gibt. Die nervigsten Aufgaben sind jedoch die Presstetermine und Interviews. Nein, das war nur ein kleiner Scherz (lacht).

T!: Hatten Sie große Schwierigkeiten, das angefangene Projekt fortzusetzen, oder haben Sie ganz von vorne begonnen?

AH: Natürlich ist es immer schwierig, in ein angefangenes Spiel einzusteigen, weil man mit dem weitermachen muß, was andere begonnen haben, und weil man deren Gedanken nachvollziehen muß. Wir haben

dennoch diesen Weg gewählt und sind nicht noch einmal bei Null gestartet, weil das noch aufwendiger gewesen wäre. Einer unserer fähigsten Mitarbeiter ging einige Monate vor der Projektübergabe nach Kalifornien und machte sich mit der Entwicklung und dem Stand der Dinge vertraut, so daß wir einen groben Lagebericht hatten, als wir die Arbeiten aufnahmen. Wir haben allerdings auch nicht bloß weitergemacht und das Vorhandene stehengelassen, sondern es nach unseren Vorstellungen überarbeitet und optimiert.

T!: Wie dicht orientiert sich das Spiel am Film?

AH: Alle wichtigen Personen werden in Erscheinung treten, das gesamte Team um Ethan Hunt, Mister Phelps und auch Max. Wir wollten in erster Linie die Möglichkeiten, die sich aus der Agententhematik ergeben, für das Spielkonzept nutzen. Dabei kam es uns nicht darauf an, den Film Punkt für Punkt als Spiel umzusetzen. Ich glaube, auf diese Weise würde man als Entwickler seine eigene Kreativität einschränken. Auch der Spieler wäre meiner Meinung nach sehr schnell gelangweilt, wenn er den nächsten Schritt immer schon kennen würde, weil er den Film bereits gesehen hat. Dennoch haben wir natürlich wichtige Schlüsselszenen, wie zum Beispiel den Diebstahl der Agentenliste aus dem C.I.A.-Gebäude mit eingebaut. Das gleiche gilt auch für einige Ausrüstungsgegenstände wie den Facemaker oder das explosive Kaugummi. Es wird diesmal übrigens nicht zum Sprengen einer Aquariumwand benutzt, sondern zum Zerstören eines Fensters im

Verhörzimmer, aber ich möchte nicht zuviel verraten.

T!: Ein wichtiger Aspekt in Mission: Impossible wird das taktisch intelligente Vorgehen sein. Wie stark ist die künstliche Intelligenz der computergesteuerten Kontrahenten ausgeprägt?

AH: Viele Programmierer loben die künstliche Intelligenz ihrer Titel bis in den Himmel. Wenn man ehrlich ist, gibt es so etwas wie künstliche Intelligenz (KI) jedoch nur sehr beschränkt, die Forschungen auf diesem Gebiet sind noch nicht sehr weit. Meistens handelt es sich bloß um das Erkennen gewisser Gegebenheiten, auf die die Figuren dann mit einer bestimmten intelligenten Aktion reagieren. Das hat jedoch nichts mit KI zu tun, sondern ist eine einfache „Wenn dies passiert, dann tue das“-Anweisung. Echte KI würde dafür sorgen, daß die Figuren selbstständig handeln, dazulernen, sich weiterentwickeln und planvoll vorgehen. Von so komplexen Mechanismen sind die Entwickler noch weit entfernt. Einfache Formen der KI finden sich jedoch auch in *Mission: Impossible*, die Gegner können zum Beispiel hören und sehen. Aus diesem Grunde müssen sie nicht immer in unmittelbare Nähe des Spielers sein, um aufmerksam zu werden und angemessen zu reagieren.

T!: Wie sieht es mit der Unterstützung von Rumble und Controller Pak aus? Besitzt das Modul einen Batteriespeicher? Wird es einen Mehrspieler-Modus geben?

AH: Aus Kostengründen werden wir auf einen Batteriespeicher

verzichten, sämtliche Spielstände lassen sich aber selbstverständlich auf einem Controller Pak sichern. Natürlich unterstützt das Spiel auch das Rumble Pak, allerdings eher dezent, damit der Spieler nicht durch ständiges Wackeln genervt wird. Einen Mehrspieler-Modus werden wir nicht integrieren. Das liegt daran, daß die sogenannten Deathmatch-Modi nicht zur *Mission: Impossible*-Thematik passen und wir für die wesentlich aufwendiger zu verwirklichenden Team-Modi nach all den Komplikationen keine Zeit mehr hatten. Aber keine Sorge, wir haben noch jede Menge Ideen für einen Nachfolger, vorausgesetzt die Spieler finden Gefallen an unserem Game, und dann wird es vermutlich auch einen Mehrspieler-Modus geben.

T!: Wann dürfen wir mit dem Erscheinen von Mission: Impossible rechnen?

AH: Die Entwicklungen sind fast abgeschlossen, wir sind teilweise schon dabei, die fertigen Passagen auf eventuelle Fehler zu checken und diese auszubügeln. Damit wir so schnell wie möglich zum Abschluß kommen, haben wir zunächst nur die amerikanische NTSC-Variante entwickelt, die gegen Ende Juni erscheinen wird. Sobald die Arbeiten an dieser Fassung beendet sind, machen wir uns an die PAL-Anpassung. Wir haben uns fest vorgenommen, die Bildschirmtex te zu übersetzen, so daß in der europäischen Version zwischen Englisch, Deutsch und Französisch gewählt werden kann.

T!: Herzlichen Dank für dieses interessante Gespräch und weiterhin viel Erfolg!

THE REAL FIGHTING COMPETITION



Besonders wirkungsvolle Aktionen werden mit Lichteffekten grafisch untermalt



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



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



Das Verhalten des Trainingsroboters könnt Ihr nach eigenen Vorstellungen festlegen



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



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

FIGHTERS DESTINY

DIE PREISFRAGE: WELCHER TIERISCHE HELD SCHWINGT IN FIGHTERS DESTINY SEINE HUFEN?

- A) KERMIT, DER FROSCH
- B) BALU, DER BÄR
- C) EMIL, DIE KUH

DIE GEWINNE:

- 1. Preis: ein hochwertiger Stereo-Videorecorder und zwei Original-Martial-Arts-Filme aus Hongkong
- 2. - 3. Preis: je eine Kickboxhose aus Satin
- 4. - 6. Preis: je ein original Wettkampfanzug
- 7. - 20. Preis: je ein Modul Fighters Destiny für das N64
- 20. - 30. Preis: je ein N64-Joypad von Vidis

Kampfsport-Fans aufgepaßt! Zusammen mit Laguna, Danrho und Vidis verlost TOTAL! 30 superstarke Gewinne. Neben *Fighters Destiny*, dem besten 3D-Prügelspiel für das N64, gibt es auch coole Outfits zu gewinnen, auf die selbst Bruce Lee und Co. neidisch wären. Mit ein wenig Glück seid Ihr vielleicht sogar stolzer

Besitzer des Hauptpreises: eines nagelneuen Stereo-Videorecorders. Alles, was Ihr tun müßt, um einen dieser tollen Preise demnächst Euer eigen nennen zu können: Schreibt die richtige Antwort zu obenstehender Frage auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schickt sie an folgende Adresse:

Laguna
VIDEO GAMES

VIDIS
WIR HABEN DAS ZEUG ZUM SPIELEN

DANRHO

TOTAL!

Stichwort:
Fighters Destiny
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 2.6.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages, der Firmen Laguna, Danrho und Vidis sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



Bitte recht freundlich!

Die Game Boy Camera und der Game Boy Printer

Wer meint, daß der Game Boy mittlerweile zum alten Eisen gehört, täuscht sich gewaltig.

Nintendo unterstützt das erfolgreichste Handheld aller Zeiten weiterhin fleißig und bringt nun mit der Game Boy Camera ein Zubehörteil der ganz besonderen Art auf den Markt. Die Game Boy Camera macht aus Eurer heißgeliebten Keksdose

eine waschechte Digitalkamera, doch sie kann noch viel mehr als ein handelsüblicher Fotoapparat: Mit Hilfe des separat erhältlichen Game Boy

Printers lassen sich die geschossenen Bilder in Sekundenschnelle ausdrucken. Wem das zu langweilig ist, der darf die

Fotos nach eigenem Belieben verändern, bemalen und verfremden. Auch das Erstellen kurzer Animationsfilme und Dia-

Shows und das Komponieren eigener Musikstücke gehören zu den Standardfunktionen - die Möglichkeiten scheinen schier unbegrenzt. Damit Ihr schon mal

einen Einblick in die phantastische Welt der Game Boy Camera bekommt, stellen wir Euch die japanische Version (mit der Benennung Game Boy Pocket Camera) an dieser Stelle näher vor. Ab Mitte Juli könnt Ihr das (wahrscheinlich funktionsgleiche)

Gerät auch in Deutschland erwerben. Die Kamera wird für ca. 100 DM, der Drucker inklusive Pocket-Link-Kabel für 120 DM zu haben sein.



Um Mißverständnisse bezüglich der Kompatibilität zu vermeiden, wird der Zusatz „pocket“ im Namen entfallen. Kamera und Drucker funktionieren auch mit dem normalen Game Boy ohne Probleme.

Die wichtigsten Funktionen der Kamera

1. Fotografieren

Nachdem die Kamera in den Modulschacht gesteckt wurde, wird der Game-Boy-Screen zum Sucher. Helligkeit und Kontrast könnt Ihr mit dem Steuerkreuz regeln. Bis zu 30 Bilder lassen sich im internen Speicher der Kamera verwalten. Die Aufnahmefunktion bietet vielfältige Möglichkeiten: Ein Selbstauslöser erlaubt beispielsweise eine um bis zu 25 Sekunden verzögerte Aufnahme. Mit Hilfe des Montage-Modus können mehrere Motive zusammengefügt werden. Es stehen zudem verschiedene Linsen zur Auswahl, die das Spiegeln eines Motives oder auch Panoramaaufnahmen ermöglichen.

2. Malen und Stempeln

Fotos können nach eigenen Wünschen retuschiert und bearbeitet werden. Dafür stehen Pinsel und Zeichenstifte in vier verschiedenen Stärken zur Verfügung. Eine einfachere Methode, um ein Foto zu verändern, ist das Stempeln. Mit dieser Funktion könnt Ihr mehrere vorgegebene Objekte, Schriften oder auch Pocket Monster-Charaktere in ein Bild einfügen. Mickymaus- und Pikachu-Ohren stehen Euch dabei genauso zur Verfügung wie schielende Augen, pickelige Nasen und Dracula-Zähne. In nur wenigen Sekunden könnt Ihr auf diese Weise die verrücktesten Fratzen selber gestalten.





3. Animation

Anhand der aufgenommenen Fotos kann auch ein kleiner Trickfilm mit bis zu 47 Bildern erstellt werden.

4. Pic-Trip

Diese Funktion ermöglicht das Einfügen von Effekten und Musik bzw. Tönen in ein Bild. Die Aktivierung erfolgt durch das Anklicken bestimmter Bildstellen. In diesem Modus ist es sogar möglich, eine sehr einfache Variante eines Quiz oder Abenteuer-Spiels herzustellen.

5. Bonusspiele

Drei kleine Bonusspielchen sind in dem Camera-Programm enthalten:

Space Fever II ist ein Ballerspiel mit dem Ziel, alle gegnerischen Raumschiffe abzuschießen – eine recht simple Variante des klassischen *Galaga*. Der Endgegner kann durch ein aufgenommenes Foto ersetzt werden.

Das zweite Spiel heißt *Ball*. Die Aufgabe in diesem Spiel besteht darin, Bälle zu jonglieren. Das Gesicht des Charakters kann mit einer eigenen Aufnahme ausgetauscht werden.

Run! Run! Run! ist das dritte Spiel im Bunde. Erst, wenn *Space Fever II* durchgespielt wurde, wird dieses aktiviert. Der Hauptcharakter (bei dem das Gesicht wiederum ersetzt werden kann) soll gegen eine Taube und einen Maulwurf um die Wette laufen.

6. Musizieren

Wer meint, daß eine Kamera für den Game Boy eine verrückte Sache ist, der sollte sich mal das integrierte Musikprogramm näher ansehen. Dies ist die einzige Option, die auf die Vergangenheit des zuständigen Entwicklers, Tanaka-san, hinweist: Er war zuvor Sounddesigner von *Super Mario Land (I)*.

Bei der Funktion „Techno Shich-aoul!“ („Laßt uns Techno machen!“) übernimmt der Spieler die Rolle eines DJs.

Es gibt zwei verschiedene Modi. Der eine nennt sich „Rhythm-Edit-Mode“. Dabei kann ein eigener Rhythmus bzw. eine Musik

komponiert werden. Im „DJ-Modus“ besteht die Möglichkeit zu scratchen, Töne hinzuzufügen oder das Tempo zu verändern.

7. Datenaustausch

Mit dem Link-Kabel können alle Daten zwischen verschiedenen Cameras ausgetauscht werden. Mit Hilfe der Pic-Trip-Funktion lassen sich Nachrichten auch verschlüsseln.

Technische Daten der Game Boy Camera

Stromverbrauch: 45 mW

Brennpunkt: 20cm ~ ∞

Auflösung:

112 x 128 Pixel (4 Graustufen)

Maße: 57 x 111 x 37 mm

Der Game Boy Printer (Model No. MGB 007)

Gewicht: 55 g

Der Printer läßt sich mit einem Link-Kabel mit dem Game Boy verbinden, so daß Ihr ohne großen Aufwand Eure selbstkreierten Kunst-

werke ausdrucken könnt. Die Bedienung gestaltet sich äußerst einfach. Neben einem Ein- und Ausschalter besitzt der Drucker lediglich eine Feed-Taste, mit der sich das Papier um einige Millimeter abrollen läßt, so daß Ihr den Ausdruck ohne Beschädigung abreißen könnt. In Japan kostet eine Papierrolle, die für ca. 150 Druckvorgänge ausreicht, 500 Yen (ca. 7 DM). Das selbstklebende Spezialpapier wird zur Zeit in drei verschiedenen Farben angeboten. Eine Tintenpatrone oder ähnliches braucht Ihr übrigens nicht, da es sich bei dem Printer um einen Thermodrucker handelt und das Papier wärmeempfindlich ist.

Neben dem winzigen Format der Ausdrücke (2,6 cm breit und 2,3 cm hoch) hat der Printer einen weiteren großen Schwachpunkt: Er besitzt keinen Netzanschluß. Ihr kommt also nicht umhin, den Miniaturdrucker mit insgesamt sechs AA-Batterien zu füttern.

Hirofumi Yamada
Marco Häntsch



In Japan ist kürzlich der Super Game Boy 2 auf den Markt gekommen. Dieser besitzt für den Anschluß eines Game Boy Printers eine Link-Buchse. Ob das Gerät auch in Europa offiziell erscheinen wird, steht bisher noch nicht fest.



Die Funktionen der



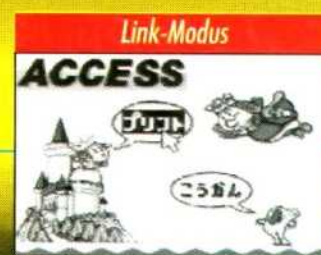
Mit dem Cursor könnt Ihr nach versteckten Musiken und Nachrichten auf dem Bild suchen



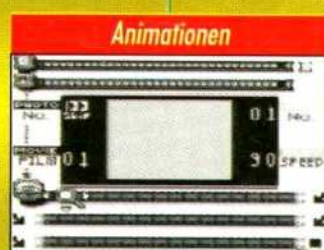
SELECT



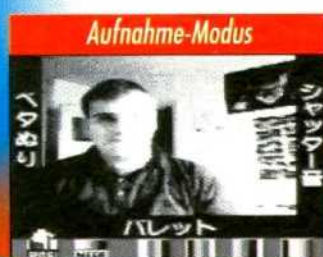
Ihr müßt mit drei Bällen möglichst lange jonglieren



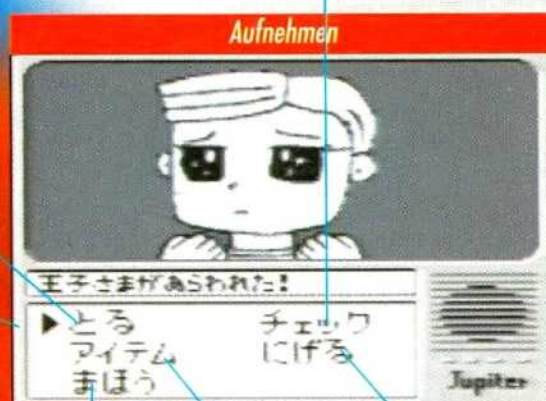
Diese Funktion ermöglicht das Verbinden der Camera mit dem Printer bzw. einer anderen Camera. Auf diese Weise können Bilder zwischen zwei Cameras ausgetauscht werden.



GAME BOY CAMERA



Ever Game Boy wird zur Live-Kamera



Malen

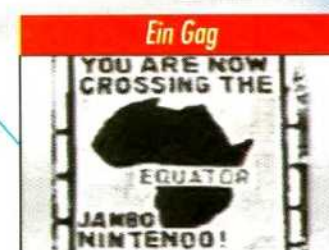
Stempeln

Bild löschen

Ausdrucken

Rahmen ändern

Kommentar einfügen



Selbstausslöser



Die Wartezeit kann zwischen einer und 25 Sekunden eingestellt werden



Schießt Ihr keines der ersten drei Raumschiffe ab, startet das Ballerspiel Space Fever II



Lauf gegen einen und eine Taube



DJ-Modus



Das Tempo der Musik und die eingespielten Nebengeräusche könnt Ihr per Knopfdruck verändern

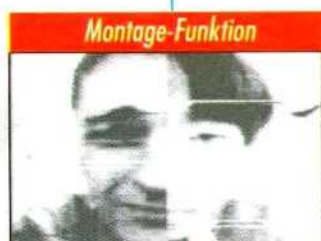
Rhythmus-Modus



In diesem Modus dürft Ihr Euch als Komponisten versuchen



Neun verschiedene Kameralinsen stehen zur Auswahl



Aus bis zu vier Bildern läßt sich eine Montage erstellen



Ihr könnt maximal vier Bilder aneinandersetzen



Verpaßt den Spielfiguren und dem DJ ein anderes Gesicht!

Game Boy

1 Spieler

Laguna

Juni '98

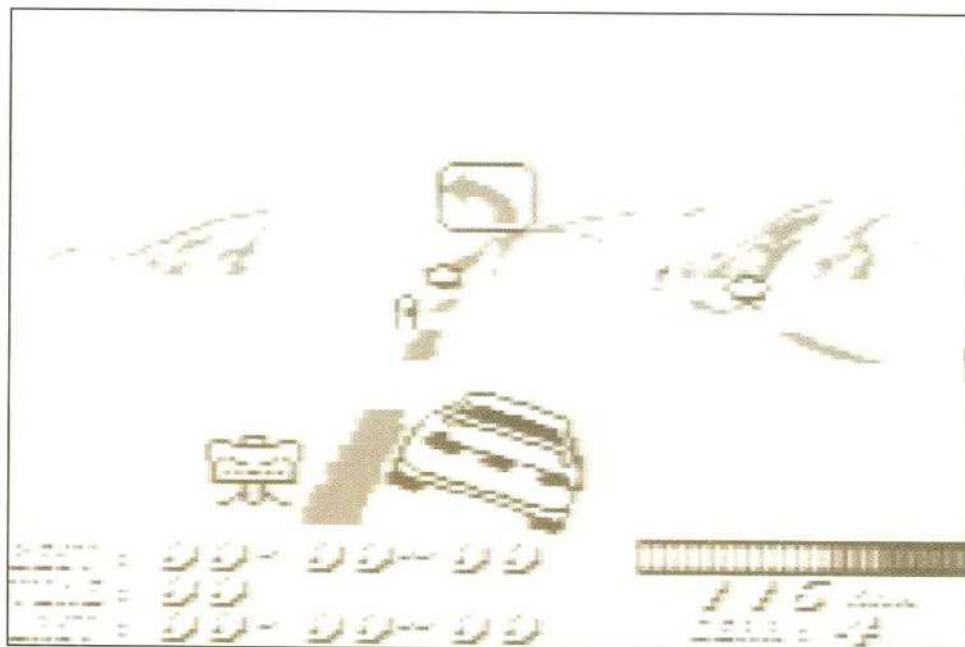
V-RALLY

Von Sonys 32-Bitter auf Nintendos beliebten Schmalfuß, den Game Boy – eine Rallye-Referenz geht ungewöhnliche Wege. Wird die Umsetzung dem Original gerecht werden?

Mit V-Rally für die PlayStation machte sich Laguna Mitte vergangenen Jahres im Rennspielgenre und bei vielen Rallye-Fans einen Namen (Spiel des Monats in neXt Level 7/97, 90 %).



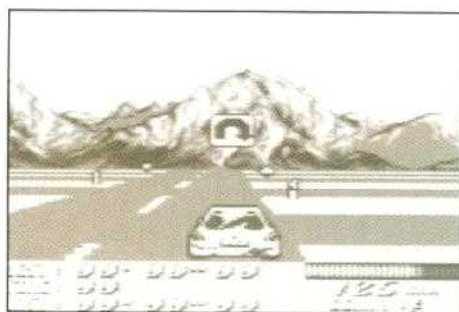
Die Rennsportsimulation stieg in kurzer Zeit zum Highlight der Feld- und Wiesenrasereien auf. Es war



Wer Bekanntschaft mit der Streckenbegrenzung macht, muß sich auf Überschlüge und damit verbundene Zeitverluste gefaßt machen. Spektakuläre Crashes mit Gegnern sind zu erwarten



Harte Kurven werden rechtzeitig in der Bildmitte angezeigt, dann heißt es, bremsen!



Statt elf Rallyekisten stehen Euch noch vier ausgewählte Rallyewagen mit deutlich variierenden Werten zur Verfügung (Ford, Mitsubishi, Subaru und Peugeot).

V-Rally bietet einen Arcade-Modus und den obligatorischen Championship-Modus, beide in zwei Stufen (easy und hard) spielbar. Ihr kämpft Euch von Kurs zu Kurs auf die vorderen Ränge, erhaltet Punkte und spielt somit zuvor noch nicht anwählbare Strecken frei. Die Vorversion ließ bislang kein standfestes Urteil über die Qualität des Gameplays zu. Fahrverhalten und Streckendesign befanden sich in einem recht frühen Stadium, lediglich der Sound der Motoren ließ durchblicken, daß V-Rally nicht „von schlechten Eltern“ ist. Ob das Spiel letztendlich mit schickem Game-Boy-Rahmen, Link-Möglichkeit, einigen versteckten Strecken und Fahrzeugen sowie weiteren Spielmodi aufwarten kann, ist derzeit noch nicht sicher. Ihr könnt Euch aber schon einmal auf ein potentielles Highlight im Rennspielgenre gefaßt machen. Das Game-Boy-V-Rally hinterließ trotz der eingeschränkten Spielbarkeit der sehr frühen Vorversion schon einen recht guten Eindruck.

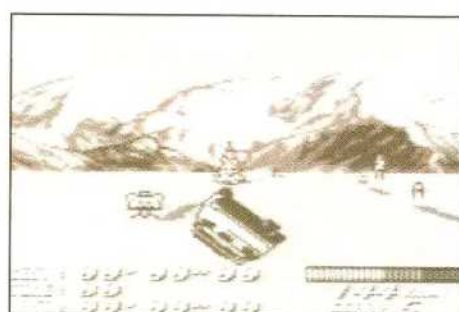
Thomas Hellwig



Unterschiedlichste Fahrzeugwerte dürften in der Endversion für Abwechslung sorgen. Anfänger und Fahrkünstler werden gleichermaßen bedient.



zu erwarten, daß Laguna den Erfolg gerne auch auf anderen Konsolen erleben will. Doch wider Erwarten kündigt sich die erste Umsetzung des komplexen Rennspiels nunmehr für das Handheld an, nicht für Nintendos Großen. Selbstverständlich kann der enorme Umfang des Originals nicht



1:1 umgesetzt werden – aus den 42 Strecken der PlayStation-Fassung machte man immerhin zehn für die Game-Boy-Version. Gefahren wird aber nach wie vor auf internationalen Kursen, von Argentinien bis Finnland reicht die Auswahl. Auch die Palette der Fahrzeugtypen ist etwas geschrumpft.



DIE INFORMATIONSMAGAZIN FÜR JEDEN STAR TREK FAN

STAR TREK

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

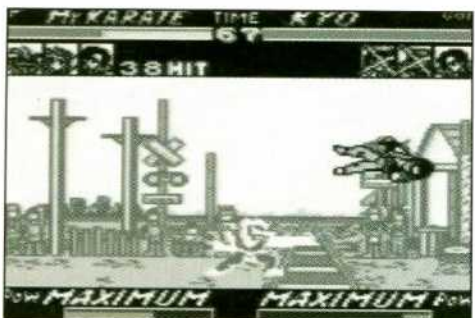
TM, ® & © 1998 Paramount Pictures. All Rights reserved.

AB 29. APRIL AM
KIOSK!

THE KING OF FIGHTERS HEAT OF BATTLE

Prügelfans, Euer Flehen wurde erhört. Nach einer langen Durststrecke gibt es endlich wieder einen neuen Leckerbissen für den Game Boy: King of Fighters ist da!

Kennt noch jemand das Neo•Geo? Diese 16-Bit-Konsole von SNK, die es auch als CD-Version gibt, kam Ende der achtziger Jahre auf den Markt und hat die absolut besten 2D-Prügelspiele im Software-Angebot, die sowohl technisch als auch spielerisch mit so manchen Konkurrenzprodukten gewisser 32-Bit-Systeme locker mithalten können. Doch damit Ihr als Nichtbesitzer dieser Konsole auch etwas vom Kuchen abbekommt, hat sich Takara ein Herz gefaßt und das Neo•Geo-Highlight *The King*

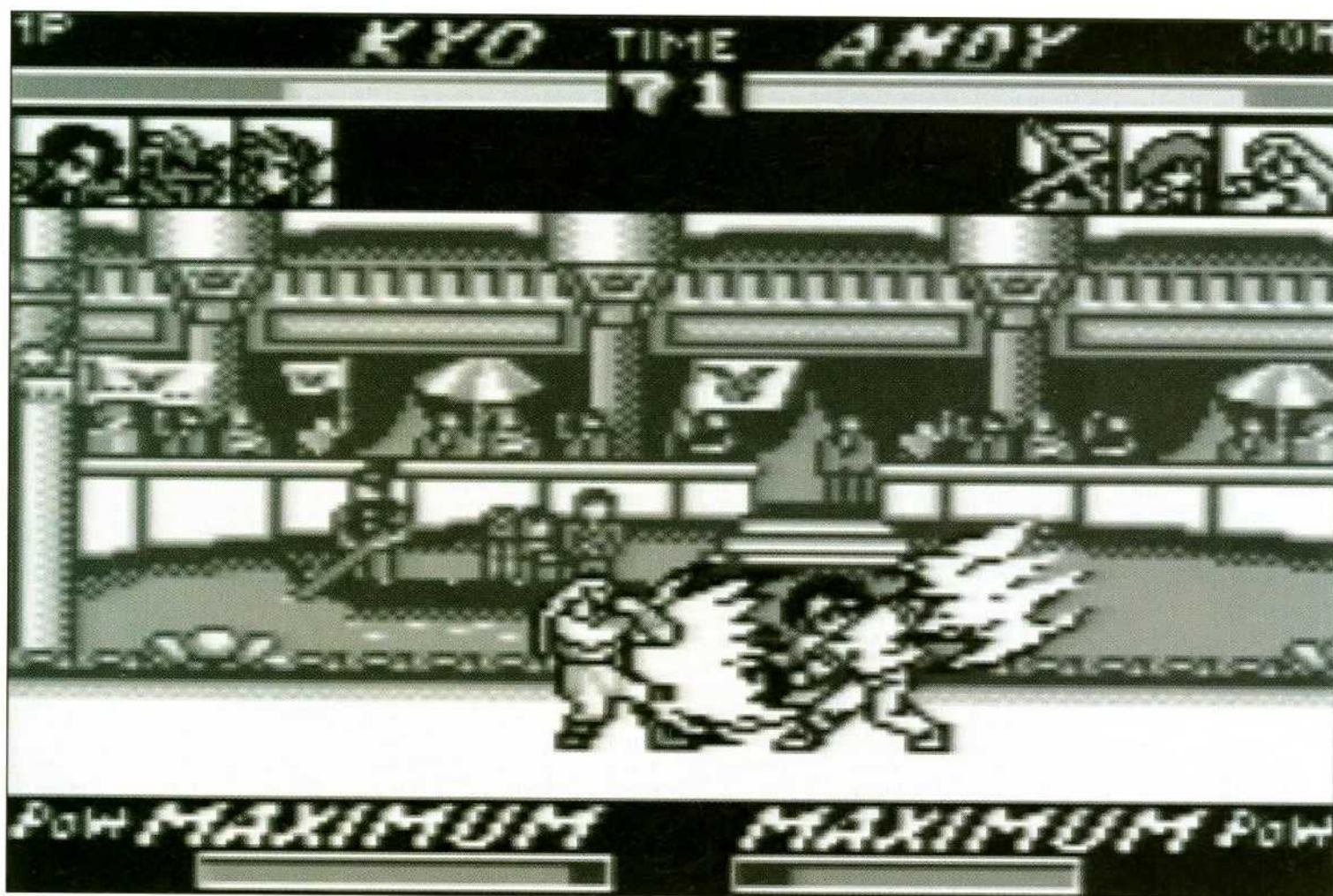


of Fighters '96 leicht modifiziert für keinen geringeren als unseren kleinen Game Boy umgesetzt.

Den ersten Unterschied könnt Ihr im Titel finden, denn die Jahreszahl

Nur die Harten ...

Ohne Fleiß kein Preis: Wenn Ihr *The King of Fighters – Heat of Battle* auf der leichten oder mittleren Schwierigkeitsstufe durchspielt, bekommt Ihr den supergemeinen Endgegner mit dem klangvollen Namen Goenitz nicht zu Gesicht. Also: üben, üben, üben!



Natürlich sehen die Super-Special-Moves nicht so spektakulär aus wie auf dem Neo•Geo. Sie sind aber trotzdem gut in Szene gesetzt worden und äußerst effektiv. Der Power-Balken (unten im Bild) füllt sich auf, wenn Ihr viele Treffer eingesteckt habt oder geschickt blocken konntet

wurde einfach weggelassen und durch den Anhang *Heat of Battle* ersetzt. Auch die Kämpferanzahl wurde hardwarebedingt reduziert,

bis hin zu schwerfälligen Muskelprotzen. Angesichts dieser Vielfalt dürfte für jeden Geschmack ein passender Tunichtgut zu finden sein. Leider sind die Sprites allesamt



Umfangreiche Kämpfer- und Move-Palette, durchdachte Steuerung

aber immerhin warten noch stolze 20 Charaktere (inklusive der fünf Bonuskämpfer) darauf, sich gegenseitig die Nasen weichzuklopfen.



Die Palette reicht vom Allround-Amerikaner Terry Bogard und seinem Ninja-Bruder Andy über zierliche, aber nicht zu unterschätzende Mädels und Ryo- oder Ken-Verschnitte

MIT KING OF FIGHTERS LOHNT SICH EIN AUSFLUG IN DEN PRÜGELSPIEL-DSCHUNGEL

ziemlich klein geraten und haben wenige Animationsphasen. Ein dickes Lob dagegen hat Takara für die Special-Moves verdient.



Jeder Kämpfer beherrscht alle Tricks und Specials, die ihm auch im Neo•Geo-Original zur Verfügung standen. Selbst die Super-Specials wurden komplett übernommen.



Woran erinnert uns nur dieser Move namens Dragon Punch des Herrn namens Ryo?

Nicht nur das, die Charaktere verfügen sogar über eine Anzahl von Combos, die im großen Vorbild nicht zu finden waren. Eine dermaßen große Move-Palette gab es



bisher in keinem anderen Game-Boy-Prügelspiel zu bewundern. Bei den Spielmodi dagegen kann *The King of Fighters – Heat of Battle* nur beinahe mit der Neo•Geo-Ver-

KÄMPFERS -



Vor einer Wildwest-Eisenbahnkulisse verprügeln sich die Helden, daß die Fetzen fliegen. Natürlich nur im übertragenen Sinne, denn auf Blut oder ähnliche Brutalitäten wurde verzichtet

sion mithalten: Der Survival-Modus ist Geschichte, dafür könnt Ihr immer noch zwischen Team- und Single Play wählen. Im Single-Play-Modus tretet Ihr ganz gewöhnlich mit einem Kämpfer Eurer Wahl gegen einen Gegner, der entweder vom Computer oder von einem menschlichen Mitspieler über Link



Hier seht Ihr die Kämpferübersicht. Iori, Leo-na und Kagura haben zwei Identitäten



(mit Super Game Boy auch auf einem Bildschirm mit zwei Pads) übernommen werden kann, in Zwei-Runden-Matches an. Interessanter gestaltet sich da schon der Team-Play-Modus. In diesem wählt Ihr Euch zunächst drei Charaktere aus, welche dann ein Team bilden und gegen eine Dreiergruppierung des Gegners ihre Kräfte messen. Das Kampfgeschehen sieht folgender-

maßen aus: Die beiden ersten der Teams treten gegeneinander an. Wer von ihnen verliert, muß gehen und stürzt damit den nächsten

GAMEPLAY, STEUERUNG UND UMFANG SIND BEISPIELHAFT FÜR DEN GAME BOY

Teamkollegen ins Getümmel. Der trifft auf den Gewinner der ersten Runde, der als Belohnung ein wenig seiner Energie zurückerhält. So geht das dann weiter, bis alle drei Mitglieder eines Teams besiegt wurden.

Um sich auch in schwierigen Lagen noch behaupten zu können, könnt



Wie es sich gehört, werden nach gewonnenen Kämpfen Angeber-Sprüche losgelassen



Diesmal hat er gegessen. Ironie des Schicksals: Geese wurde sauer und hat gewonnen



Relativ klein geratene Spielfiguren, flache Soundeffekte

Ihr die oben erwähnten Super-Specials anwenden, allerdings nur, wenn Ihr wenig Energie besitzt oder Euer Power-Balken voll ist. Trifft beides zu, verstärkt sich die Wirkung des Specials noch einmal deutlich. Combos mit mehr als 40 Treffern sind dann keine Seltenheit. Zum Ausgleich sind diese Moves komplizierter auszuführen als die normalen.

Dennoch hat es Takara vortrefflich verstanden, die vielseitige Steuerung des Originals optimal für den Game Boy umzusetzen. Mit den beiden Knöpfen und den Richtungstasten könnt Ihr mühelos alle Schläge, Tritte, Ausweichmanöver

und Power-Balken-Aufladeaktionen vollführen, die es auch in der Neo-Geo-Version gibt. Die Specials gehen wunderbar leicht von der Hand, und das Gameplay ist ebenfalls hervorragend. Die ziemlich hageren Soundeffekte und die wenigen Hintergründe können dem Spielspaß auch nichts mehr anhaben. *The King of Fighters - Heat of Battle* ist ein absolutes Highlight im Game-Boy-Prügelspielbereich und sollte in keiner Sammlung fehlen. Aber Vorsicht: An die hohe Spielgeschwindigkeit und den fast ebenso hohen Schwierigkeitsgrad müßt Ihr Euch erst einmal gewöhnen, doch dann sind packende und energiegeladene Matches vorprogrammiert.

Tobias Partetzke

Gameplay

1-

Eine vielseitige, unkomplizierte Steuerung und zahlreiche Special-Moves machen KoF zum Spitzentitel.

Dauerspaß

1-

Dauermotivation ist durch 20 Kämpfer, drei Schwierigkeitsgrade und Zweispieler-Modus garantiert.

Grafik

2

Die Sprites fallen klein aus und es gibt wenige Hintergründe, aber die Grafik gibt sich detailliert.

Sound

2-

Die Musiken sind gut gelungen, doch die Qualität der Soundeffekte läßt einiges zu wünschen übrig.

TOTAL-CHECK

Genre:.....Prügelspiel
Level:.....15 + 6 Kämpfer
Schwierigkeit.....3 Stufen/mittel
Continues.....unendlich
Speicherkapazität.....4 MBit
Erhältlich.....im Handel

FAZIT

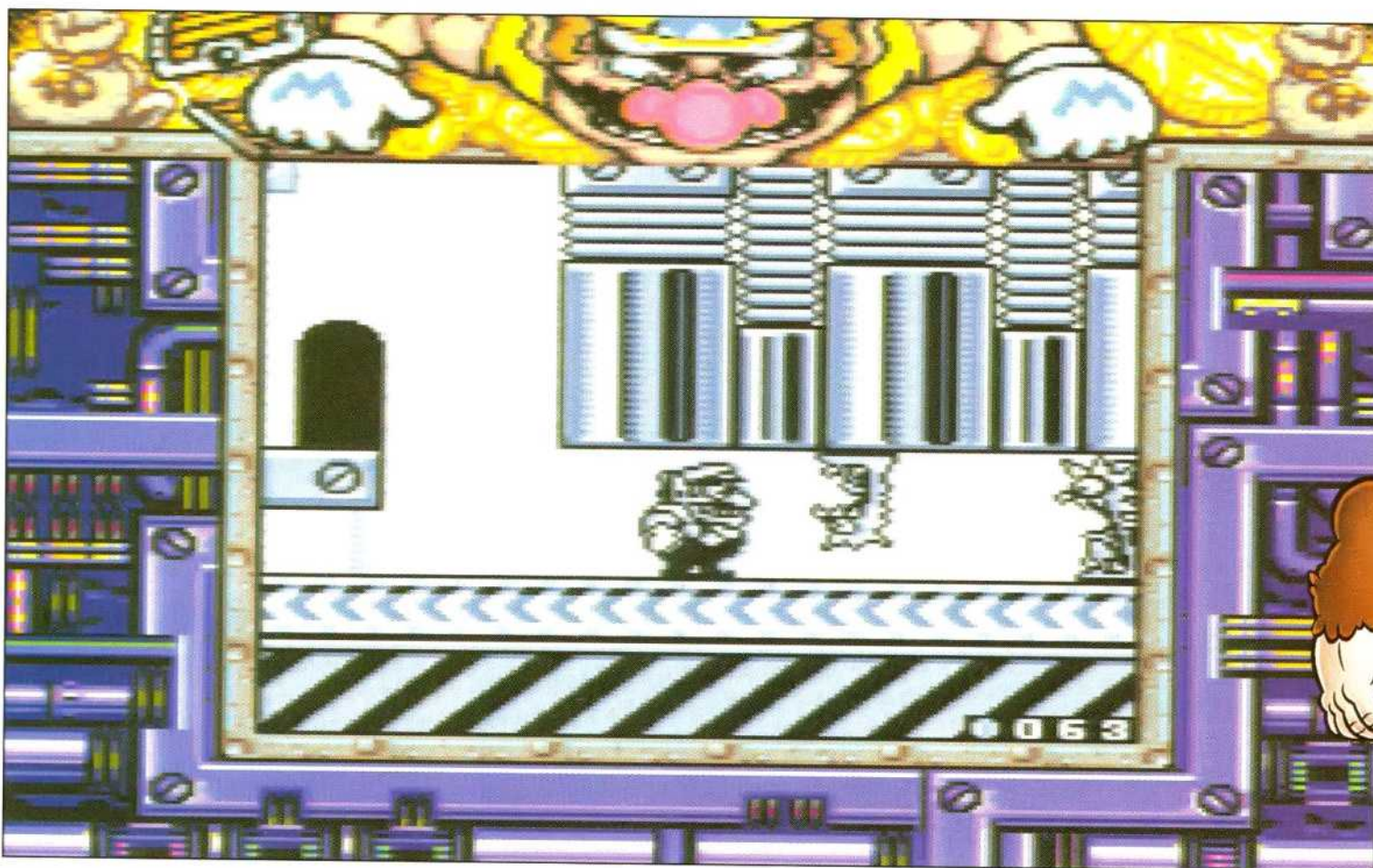
1-

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

WARIO LAND II

**UNABHÄNGIGES
TOTAL!
GÜTESIEGEL**

Der sympathischste Unsympath aller Zeiten ist zurück: Wario. Sein erstes Spiel war noch der dritte Teil der Super Mario Land-Saga, aber dieses Sequel gehört nur ihm – ciao Mario, es lebe Wario!



Die Monster mit der großen Klappe sind ganz fiese Gesellen. Wenn Ihr einem von denen was auf die (imaginäre) Mütze gebt, werden seine Kumpels sofort megaaggressiv und wollen Euch anbeißen. Da müßt Ihr Euch einen nach dem anderen vorknöpfen, wenn Ihr keine Münzen verlieren wollt



fiesen und gefürchteten Black Sugar Gang in Warios Schloß einbricht. Die Haderlumpen klauen einfach sein Gold und setzen alles unter Wasser – da hört der

Spaß auf!

Also schlüpft Ihr sofort in die Rolle des Widerlings und verfolgt die frechen Räuber. Zehn Level à fünf Stages mit zahlreichen Räumen stehen zwischen Euch und einem der verschiedenen Abspanne. Um es richtig schwer zu machen, haben die Programmierer nicht nur ein Zahlenratespiel (siehe Bild) zum Ende jeder Stage eingebaut – hier erhaltet Ihr ein Stück eines großen Bildes –, sondern auch in jedem Abschnitt einen Schatz versteckt. Um diesen zu erhalten, müßt Ihr ein Memory-

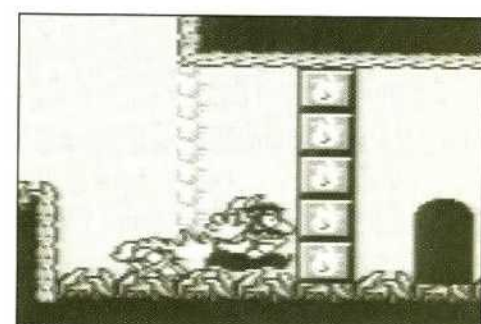
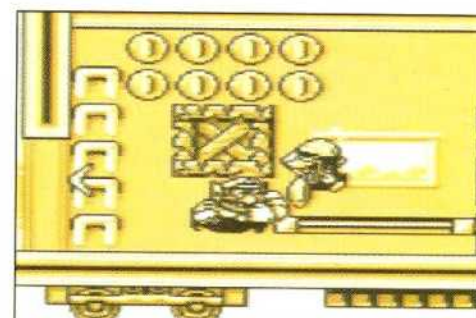
So emanzipiert sich ein Videospielcharakter. Der Antiheld Wario – dick, häßlich und böse – spielt nun schon zum zweiten Mal die Hauptrolle in Marios Paradeisziplin: dem Jump&Run. Wario Land II ist ein weiteres Meisterwerk aus dem Hause Nintendo. Mit 8 MBit ist dieses Modul das bisher größte für den Game Boy. 8 MBit sind ein ganzes Megabyte oder ca.

POSTIV!

Viele Level, coole Grafik, Spitzensound, innovative Ideen: gutes Spiel!

1000 Schreibmaschinenseiten voller Daten – das entspricht 50 fetten Leveln mit zahlreichen Räumen und versteckten Items. Doch erst ein-

mal zur Vorgeschichte, die in hübschen Sequenzen erzählt wird: Nachdem Wario sein Schloß auf seinem eigenen Planeten bezogen hatte, zumindestens wenn Ihr bei Wario Land – S. M. L. III genügend Münzen gesammelt hattet, lebte er glücklich und zufrieden. Bis, ja, bis der böse, hinterhältige und auch noch ziemlich gemeine Captain Syrup mitsamt seiner nicht minder



Diese Mauer kann Wario nur brennend durchqueren – ganz schön gemein so was



Nach jeder Stage dürft Ihr eine Zahl raten. Plättchen (grau) aufdecken kostet 50 Münzen!



Spiel finden und gewinnen. Als Einsatz für die Spielchen halten wie immer die Münzen her, die die Räuber auf ihrem Weg verloren haben – man könnte sich allerdings schon fragen, wieso so viele davon in geheimen Gängen und Kammern liegen, aber Schwamm drüber. Damit die Jagd nicht langweilig wird, kann Wario neben seinen üb-

NEGATIV!

Leider gibt es nur einen einzigen Spielstand

lichen Schlag-, Sprung- und Stampfattacken auch schwimmen und sich verwandeln lassen. Mal wird er von herabfallenden Steinen platt wie eine Flunder gepreßt, so daß er durch schmale Lücken paßt, oder er wird von Kuchen so dick, daß er alles kaputt macht, oder Pinguine stopfen den armen Wicht mit Drogen voll, bis er wankt. Aber Wario kann auch noch anders, schaut einfach in den Kasten. Um alle versteckten Bereiche der einzelnen Level zu erreichen, müßt Ihr die Gegner optimal einsetzen. Manchmal kommt Ihr nämlich nicht weiter, wenn Ihr sie voreilig zerstört,



weil Ihr sie z. B. zum Öffnen einer Wand braucht, dann bleibt vieles unentdeckt. Bei der Wahl des Schwierigkeitsgrades sind die Nintendo-Designer einen neuen Weg gegangen und haben auf Lebensenergie und Game Overs verzichtet. Wenn Euch Gegner angreifen, verliert Wario lediglich Münzen – aber das ärgert ihn schon genug. Dadurch könnt Ihr zwar Wario Land II in einem Rutsch durchspielen, bis Ihr aber alles gefunden habt, vergehen Wochen, außerdem werden die Level natürlich immer kniffliger. Leider gibt es nur einen Spielstand, der Euch an der letzten Speicherstelle weitermachen läßt. Wario speichert automatisch nach jeder Stage. Sowohl grafisch als auch musikalisch holt Wario Land II alles aus dem Game Boy heraus und unterstützt auch den Super Game Boy mit vielen verschiedenen Rahmen und einigen Farben. Die Animationen sind allesamt klasse, das Scrolling flüssig und das Spielgeschehen übersichtlich. Die packenden Musiken nerven nicht etwa, sondern gehen gut ins Ohr – was will man mehr?

Wario Land II ist nicht nur ein würdiger Nachfolger der hervorragenden Super Mario Land-Reihe, sondern sogar ein innovativer Spitzentitel, den jeder Game-Boy-Besitzer haben sollte – sofern er keinen Ausschlag von Jump&Runs bekommt. Also: zugreifen, es lohnt sich!

Maris Feldmann

wario wird wild



Dicker Wario

Durch Kuchen wird er dick und gefährlich für alle Gegner.



Dickkopf-Wario

Bienenstiche lassen Wario anschwellen, bis er fliegt.



Flunder-Wario

Wird Wario platt gedrückt, kann er durch enge Lücken kriechen.



Zombie-Wario

Als Zombie kann Wario sich sogar in den Boden sinken lassen.



Torkel-Wario

Pinguine füllen Wario mit psychoaktiven Substanzen ab.



Feder-Wario

Als Sprungfeder kann Wario sehr hoch hüpfen.



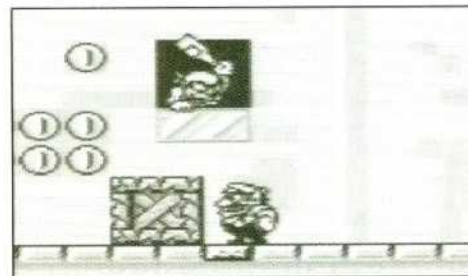
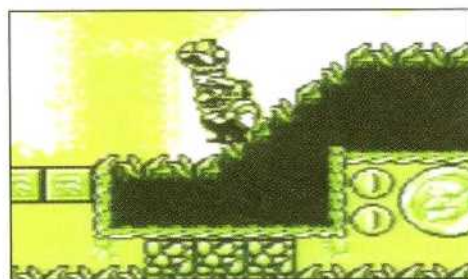
Feuriger Wario

Das Feuer tut zwar weh, öffnet aber immerhin manche Wände.



Mini-Wario

Als verzauberter Winzling erreicht Wario so manchen Winkel.



Gameplay

1

Die Steuerung und Kollisionsabfrage ist (wie üblich) perfekt. Das J&R-Spielkonzept wurde weiterentwickelt.

Dauerspaß

1

Bis alle versteckten Items gefunden und alle Abspänne betrachtet sind, habt Ihr lange Spaß.

Grafik

1

WL II bietet viele Animationsphasen, ein sauberes Scrolling und lustige Zwischensequenzen.

Sound

1

Sowohl die packenden Melodien als auch die guten Soundeffekte klingen hervorragend.

TOTALI-CHECK

Genre Jump&Run
Level 10 à 5
Schwierigkeit mittel
Continues Batterie
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
1

CHARTS

Moin, moin!

Wird St. Pauli auf- und der HSV absteigen? Diese Fragen beschäftigen die Hamburger momentan mehr als labberige Brötchen und matschige Gurken. Euch interessiert wahrscheinlich eher, warum immer noch kein neues Spiel in den N64-Charts auftaucht. Tja, FIFA 98 ist mit 6,7 wieder zurückgefallen und Bomberman 64 kommt diesen Monat gar nur auf 5,4. Die über 150 aktiven Chart-Schreiber dieser Ausgabe mögen halt die zehn abgedruckten Spiele. Wenn Ihr anderer Meinung seid, dann schreibt auch! Uns bluten zwar schon die Finger, und die Augen tränen wie verrückt vom ganzen Abtippen, aber das macht uns überhaupt nichts aus, denn je mehr Einsendungen, desto besser. Schließlich sind dies Eure Charts. Ach ja, bitte beachtet auch die Umfrage unten auf dieser Seite. Anhand des Ergebnisses werden wir die Leser-Charts weiter an Eure Wünsche und Bedürfnisse anpassen. Bis zum nächsten Monat, Euer Maris.

DER GEWINNER AUS TOTAL! 4/98:

Der Gewinner des F1 Pole Position-Moduls in diesem Monat, heißt **Ralf Otten** und kommt aus Mönchengladbach. Viel Spaß damit, Ralf, und Du hast 'nen echt guten Geschmack – lang lebe Unirally!

N64

1	INDIZIERT	VORMONAT	●	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97	Index: 39,0
2	SUPER MARIO 64	VORMONAT	▲	Jump&Run • Note 1 • Test 3/97	Index: 28,1
3	DIDDY KONG RACING	VORMONAT	▼	Rennspiel • Note 1 • Test 12/97	Index: 26,3
4	MARIO KART 64	VORMONAT	●	Rennspiel • Note 1- • Test 6/97	Index: 22,5
5	LYLATWARS	VORMONAT	●	Shoot 'em Up • Note 1 • Test 10/97	Index: 18,9
6	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64	VORMONAT	▲	Sport • Note 1 • Test 5/97	Index: 15,7
7	TUOK – DINOSAUR HUNTER	VORMONAT	▲	F. P. Shooter • Note 1 • Test 3/97	Index: 13,7
8	EXTREME-G	VORMONAT	▼	Rennspiel • Note 1- • Test 11/97	Index: 12,1
9	WAVE RACE 64	VORMONAT	▼	Rennspiel • Note 1- • Test 4/97	Index: 11,9
10	BLAST CORPS	VORMONAT	●	Action/Strat. • Note 2+ • Test 8/97	Index: 8,8

SNES

1	SUPER MARIO KART	VORMONAT	●	Rennspiel • Note 1 • Test 10/93	Index: 17,1
2	ZELDA III – A LINK TO THE PAST	VORMONAT	▲	Act./Adv. • Note 1 • Test 8/94	Index: 17,0
3	SECRET OF MANA	VORMONAT	▲	Act./Adv. • Note 1- • Test 12/93	Index: 14,6
4	YOSHI'S ISLAND – S. MARIO WORLD 2	VORMONAT	▼	Jump&Run • Note 1+ • Test 10/95	Index: 12,0
5	DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST	VORMONAT	▲	Jump&Run • Note 1- • Test 1/96	Index: 9,8
6	DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE	VORMONAT	▲	Jump&Run • Note 1- • Test 12/96	Index: 9,4
7	INTERN. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	VORMONAT	▲	Sport • Note 1 • Test 11/95	Index: 7,3
8	TERRANIGMA	VORMONAT	▼	Adventure • Note 2+ • Test 1/97	Index: 6,5
9	DONKEY KONG COUNTRY	VORMONAT	●	Jump&Run • Note 1- • Test 12/96	Index: 6,2
10	SECRET OF EVERMORE	VORMONAT	●	Act./Adv. • Note 1- • Test 2/96	Index: 5,4

TOTAL! Aufruf

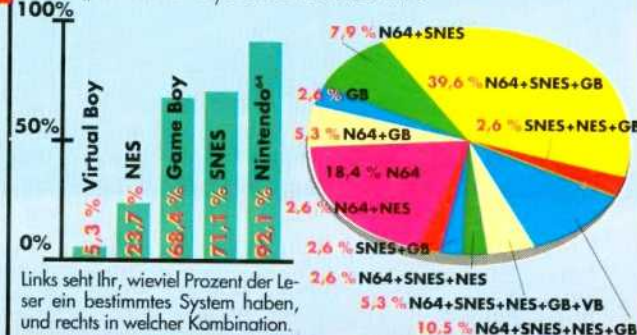
Für diese Ausgabe fragten wir nach Euren Lieblingsrennspielen: das nebenstehende Ergebnis ist eindeutig. In der kommenden Ausgabe erfahrt Ihr dann, welche Verpackungen Euch am besten gefallen, und für die Nummer 7/98 möchten wir gerne von Euch wissen, welche Importgames die coolsten sind/waren. Also: Schreibt, neben Euren Charts für die einzelnen Systeme und der Antwort auf die Umfrage (rechts), Eure zehn liebsten Importspiele (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. Auf einen guten Sommer!

TOTAL! Umfrage

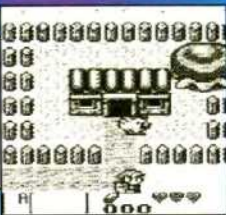
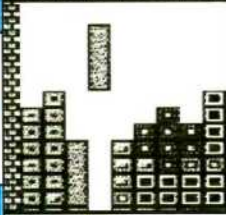
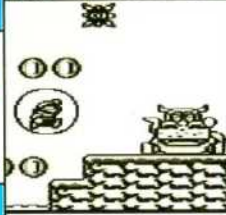
Für die Ausgabe 7/98 möchten wir von Euch wissen, welche System-Charts (N64, SNES, NES, GB, VB, Flop?) wir abdrucken sollen und wie viele Plätze (5 - 15) diese jeweils haben sollen. Schreibt alle!

TOTAL!-Leserumfrage aus 3/98:

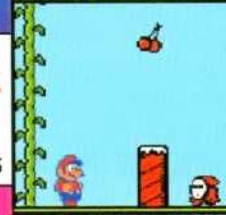
„Welche Systeme besitzt Ihr?“



GB

1	ZELDA IV – LINK'S AWAKENING	VORMONAT ●	Act./Adv. • Note 1 • Test 11/93	Index: 37,1	
2	WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3	VORMONAT ●	Jump&Run • Note 1- • Test 6/94	Index: 17,8	
3	TETRIS	VORMONAT ●	Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97	Index: 15,8	
4	S. MARIO LAND 2 – SIX GOLDEN COINS	VORMONAT ▲ 5	Jump&Run • Note 1- • Test 9/94	Index: 9,2	
5	SUPER MARIO LAND	NEU!	Jump&Run • Note 2 • Test 7/94	Index: 8,0	

NES

1	THE LEGEND OF ZELDA	VORMONAT ●	Act./Adv. • Note 2 • Test 3/96	Index: 17,6	
2	SUPER MARIO BROS. 3	VORMONAT ●	Jump&Run • Note 1 • Test 6/95	Index: 17,5	
3	ZELDA II – THE ADVENTURE OF LINK	NEU!	Act./Adv. • Note 2 • Test 3/96	Index: 7,8	
4	SUPER MARIO BROS. 2	VORMONAT ▲ 5	Jump&Run • Note 2 • Test 8/94	Index: 7,5	
5	SUPER MARIO BROS.	VORMONAT ▼ 4	Jump&Run • Note 2+ • Test 7/94	Index: 5,3	

Spieletip von Gerit 'Immortal Master' Lehmann aus Erzhausen

Tetrisphere (N64)

Tetris ist genial. Fast jeder kennt's und viele haben es. Tetrisphere hat ein neues Spielprinzip und ist in 3D. Genau wie das alte Original weiß auch diese Variante zu fesseln und macht ein bißchen süchtig! Könnt Ihr Euch bei Tetris eine 64er Combo vorstellen? Schöne 3D-Grafik, coole Soundeffekte, heißes Combosystem und viele tolle Spielmodi wissen zu gefallen. Du kannst auch gegen einen Freund spielen. Über 300 Level zum totpuzzeln, das langt doch, oder? Wenn Du ein Puzzler bist oder Tetris-Fan und auf schöne 3D-Grafik stehst und ein Spiel suchst, das Dir immer wieder Spaß machen wird: Greif zu!



Danke, für die rege Teilnahme an diesen Special-Charts. So werden sie auch aussagekräftig! Die zehn Titel in dieser Liste waren die eindeutigen Sieger. Alle anderen (ca. 15) sind hoffnungslos abgeschlagen.

Special

1	DIDDY KONG RACING (N64)	Rare • Note 1 • Test 12/97	Index: 22,3	
2	MARIO KART 64 (N64)	Nintendo • Note 1- • Test 6/97	Index: 22,3	
3	EXTREME-G (N64)	Acclaim • Note 1- • Test 11/97	Index: 13,2	
4	WAVE RACE 64 (N64)	Nintendo • Note 1- • Test 4/97	Index: 11,7	
5	SUPER MARIO KART (SNES)	Nintendo • Note 1 • Test 10/93	Index: 11,5	
6	SAN FRANCISCO RUSH (N64)	GT Interactive • Note 3+ • Test 12/97	Index: 6,0	
7	F-ZERO (SNES)	Nintendo • Note 2+ • Test 10/94	Index: 5,9	
8	TOP GEAR RALLY (N64)	Kemco • Note 3+ • Test 11/97	Index: 5,9	
9	F1 POLE POSITION (N64)	Ubi Soft • Note 2- • Test 10/97	Index: 5,4	
10	MULTI-RACING CHAMP. (N64)	Laguna • Note 2- • Test 11/97	Index: 4,1	

GEWINNE MIT

Diesmal verlosen wir das N64-Modul F1 Pole Position.



Sönke 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 Eure persönlichen Charts-Listen zu schicken. Wer einen Spieletip (mit Foto) abgeben möchte, ist dazu natürlich herzlich eingeladen. Ohne Adresse besteht allerdings kaum eine Gewinnchance, und mehrmaliges Einsenden hilft nur der Post.

Ciao, bis kommenden Monat!

Einsendeschluß ist der 2.6.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma 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

Der Countdown läuft – tic, tac, tic, tac ...!

Nur noch einen (endlos langen) Monat, dann wird TOTAL! fünf Jahre alt. Für eine Schildkröte oder einen Elefanten, für die Bildzeitung oder den moppeligen Kanzler mag das keine große Zeitspanne sein, für uns (und Euch) jedoch ist der fünfte Geburtstag ein ganz besonderer Anlaß zur Freude. Ihr dürft schon einmal höchst gespannt sein, auf das, was wir uns für Euch ausgedacht haben ... Doch nun zurück zum aktuellen Spieleangebot und dem, was wir ganz persönlich zu den feinen oder auch nicht so feinen Games für unsere Lieblingskonsolen zu sagen haben. Special in diesem Monat: die Game Boy Camera!

Unsere persönliche Meinung zu:

Wetrix
(N64)
Seite 26/27

Game Boy Camera
(GB-Zubehör)
Seite 32–51

Goemon
(Game Boy)
Seite 61

King of Fighters
(Game Boy)
Seite 54/55

Wario Land II
(Game Boy)
Seite 56/57

Der Tob



Bevorzugte Genre:
Schlumpfen die Mützen klauen
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Castlevania II (GB)

Gääääääähhhhhnn! Was soll ich dazu sagen? Totale Unterforderung für mich. Aber bevor ich wieder in Selbstverherrlichung abschweife, halte ich lieber meinen Mund (siehe linkes Bild).

Großartige und geniale Idee hin oder her, mit der Game Boy Camera kann ich nicht viel anfangen, weil sie mein überaus gutes Aussehen absolut nicht annähernd gebührend einfangen kann.

Nun gibt es ihn also endlich für den Game Boy. Wurde ja auch einmal Zeit. Allerdings kann mir Goemon – wie immer – nur ein müdes Lächeln entlocken. Ist halt nicht meine Welt ...

Jaaa!!! Prügeln, hauen, schlagen, treten, werfen, schmeißen, ohreigen, boxen, catchen, kicken, kloppen, zusammenstauchen, versemeln, weichklopfen, breithauen, niederknüppeln, vermöbeln!!!

Und hüpf, und hopf! In der heutigen Zeit noch ein Jump&Run für den Game Boy herauszubringen, ist schon gewagt, aber Nintendo hat sich Mühe gegeben und viele neue Ideen eingebaut. Super!

Marco



Bevorzugte Genre:
Action- und Prügelspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Street Fighter II (SNES)

Ein derart originelles und gleichzeitig aufwendig präsentiertes Knobelspiel findet man nicht alle Tage. Allerdings leidet die Spielbarkeit doch ein wenig unter den teilweise übertriebenen Grafikeffekten.

So interessant die Idee einer Digitalkamera für den Game Boy auch sein mag, das grobpixelige, farblose Display des Handhelds ist für derart aufwendige Spielereien denkbar ungeeignet.

Nach dem glanzvollen N64-Auftritt hatte ich mir vom gleichnamigen GB-Spiel eigentlich etwas mehr versprochen. Die neuen Abenteuer des kleinen Ninjas wirken doch ein wenig farblos.

Sehr viel besser kann man ein Prügelspiel für den Game Boy eigentlich nicht gestalten. Von der stets übersichtlichen Grafik bis zu der eingängigen Steuerung stimmt hier eigentlich alles.

Qualitätsarbeit wie man sie von Nintendo erwartet: technisch perfekt und langfristig unterhaltsam. Ein J&R, bei dem man kein Leben verlieren kann, ist allerdings nicht ganz nach meinem Geschmack.

Thomas



Bevorzugte Genre:
Action/Sport, Shoot 'em Ups
Derzeitiges Lieblingsspiel:
1080° Snowboarding (N64)

Als Knobelmuffel tangiert mich Wetrix recht wenig – zumindest, wenn es um meine Freizeit geht. Natürlich kann ich dem Spiel nicht seine Klasse absprechen, doch um mich zu locken, bedarf es mehr.

Hui! Was für ein genialer Spaß! Wer noch ein paar Märker locker in der Tasche hat, sollte sich das Mini-Fotostudio unbedingt nach Hause holen. Dieser Sommer gehört eindeutig der Game Boy Camera.

Nun ja, ich denke, daß Goemon zwar ganz gut gelungen ist – die kleinen Zwischenspielchen sind echt nett –, aber irgendwas kann mich absolut nicht vom Hocker hauen. Der Pep fehlt einfach.

Fights auf dem Game Boy unterliegen zwar den technischen Grenzen der kleinen Reisekonsole, King of Fighters zeigt allerdings, daß es durchaus Spaß machen kann, sich den GB-Gegnern zu stellen.

Vielerlei Dinge machen WL II zu einem brillanten J&R: die Verwandlungsmöglichkeiten, das Level-design, die Spielbarkeit etc. Doch daß Wario unsterblich ist, kann ich wirklich nicht begreifen.

Das Fred



Bevorzugte Genre:
Videospiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Wario Land II (GB)

Die Grafik wurde für ein Puzzlespiel ausgesprochen aufwendig gestaltet. Die Effekte täuschen jedoch nicht über den unausgewogenen Schwierigkeitsgrad und die mangelnde Abwechslung hinweg.

Aufgrund der geringen Bildschirmauflösung wird der Spaß leider etwas geschmälert. Dennoch ist die Game Boy Camera ein technisches Wunderwerk und gut genug, für jede Menge Spaß zu sorgen.

Goemon macht zunächst eine gute Figur auf dem GB. Leider stellt sich schnell Frust ein, da das Spiel sehr schwierig und die Steuerung etwas unpräzise ist. Wer durchhält, wird jedoch Spaß haben.

Es ist nicht einfach, ein Prügelspiel für den GB zu entwickeln. Takara beweist zum drittenmal, daß sie diese Disziplin beherrscht und präsentiert mit KoF – B. of Heat die neue GB-Genre-Referenz.

Der absolute Wahnsinn! Nintendo hat mit Wario Land II ein J&R-Meisterwerk erschaffen. Tadellose Spielbarkeit, super Sound und Grafik sowie tonnenweise neue Ideen machen WL II perfekt.

slimjim



Bevorzugte Genre:
Rennspiele, Shoot 'em Ups
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Diddy-Kong-Snowboarding-00X

Ganz schön feuchte Angelegenheit, dieses Wetrix. Aber auch ganz schön cool – zumindest, wenn die Eisbrocken in die Seen knallen, aber ein Meteor läßt alles schnell wieder schmelzen.

Genial! Nintendo spinnt zwar komplett, aber ihr bekommt dadurch eine Digitalkamera, mit der man viel Spaß haben kann. Schade nur, daß wir Deutschen wieder mit Abstand am meisten zahlen müssen.

Goemon bemüht sich verzweifelt, das Niveau von Zelda IV zu erreichen, kann diesem Vorzeigedventure aber nicht das Wasser reichen. Ansonsten ganz nett und mal was anderes.

Meiner Meinung nach ist der Game Boy zwar eher für Puzzlespiele und Kameras geeignet, aber wer sich unbedingt mit dem kleinen Kasten prügeln will, findet in KoF den idealen Wegbegleiter.

Klasse! WL II ist eines der besten Jump&Runs, die Nintendo je produziert hat. Endlich kommt die Industrie vom spielhalleninspirierten „Game Over“ ab. Ein gutes Spiel kann auch anders fesseln.

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!

IN and OUT – Extreme Trendsetting –

Tach! 1998 hat gerade erst begonnen (Mensch, wie die Zeit vergeht!), da gibt es auch schon wieder so viele Trends und Neuigkeiten, daß man es kaum glauben mag. Wir verraten Euch, was dieser Tage in und was out ist:

IN ist ...

- Haus und Hof auf'm Flohmarkt zu verschern, um für das 64DD zu sparen
- zwangsweise auf 1080° Snowboarding (PAL-Version) von Nintendo zu warten (geplanter Veröffentlichungstermin im Winter 1998/99 – warum eigentlich?)
- mit der GB Camera durch die Stadt zu

laufen und potentielle Endgegner zu fotografieren

- Guildo Horn (♥)
- Kurzhaarfrisuren (für Männer und Hunde), Langhaarfrisuren (für Frauen und Pferde), Glatze (für Sportschwimmer, Elefanten und Brötchen)
- nintendisieren (Fachbegriff aus der Welt der Videospiele, bedeutet: na, was wohl?!)
- keinem Körperkult nachzueifern, sondern sich frei von äußeren Zwängen wohl zu fühlen und das zu machen, was vernünftig erscheint und vor allem keinem schadet
- Sim City – denn dieses Spiel ist irgendwie immer in!
- sich online so richtig zu streiten!

OUT ist ...

- Titanic – wie oft soll der Kutter denn noch untergehen?
- Film- und Serienumsetzungen – oder will jemand mit den geliebten Schwestern in einem digitalen Krankenhaus nach Patientenakten suchen und Oberärzte in Form von Endgegnern besiegen?!
- optischer Schnickschnack – das Gameplay steht wieder im Vordergrund, wie der Erfolg diverser Klassiker zeigt
- Fleisch essen, ohne Gewissensbisse
- im Urlaub wieder in den Süden zu fahren (machen doch schon alle anderen)
- eine 7 oder ein E auf dem Pad zu suchen
- Zelda 64 keine Chance zu geben

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON



GB

1 Spieler

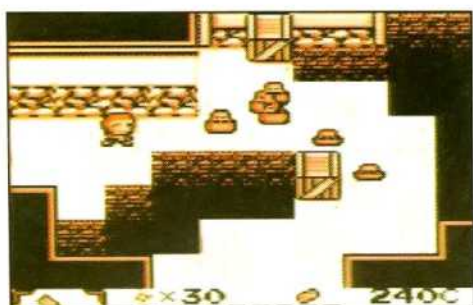
Konami (KCEN)

ca. DM 70

Mit einem N64- und vier SNES-Auftritten gehört Goemon alias Kid Ying mittlerweile zu den ganz großen Stars der Nintendo-Welt. Nun schickt sich der abenteuerlustige Ninja an, auch den Game Boy zu erobern.

Endlich, werden sicherlich viele meinen, hat es Goemon auch auf den Game Boy verschlagen. Trotz Namensgleichheit hat dieses Spiel aber nur wenig mit dem kürzlich erschienenen N64-Titel zu tun und stammt auch nicht vom gleichen

sicher macht. Euer Ziel ist es, Euch zuerst zum Schiff und dann zum geheimen Versteck der Unholde auf der Skelett-Insel durchzukämpfen, um dem Spuk ein Ende zu bereiten. Genau wie bei den großen 16- und 64-Bit-Vorbildern wird auch bei der



In diesem Bonusspiel müßt Ihr mit drei Pfeilen mindestens zehn Punkte erzielen

Programmierteam.

Am Anfang Eures Abenteuers dürft Ihr wählen, ob Ihr Goemon, Ebisumaru oder Sasuke steuern wollt. Auswirkungen auf den Spielverlauf hat das aber nicht, da alle drei Hel-

POSTN!

Abwechslungsreicher
Spielablauf,
originelle Gegner

den identische Kämpferqualitäten aufzuweisen haben. Das Spiel startet in einem Dorf, in dem Ihr erfahrt, daß eine Banditengruppe (The Black Ship Gang) die Gegend un-



GB-Variante Abwechslung groß geschrieben. Eure Wanderung durch japanische Ortschaften und düstere Dungeons wird an mehreren Punkten durch kleine Bonusspiele aufgelockert. So müßt Ihr Euch beispielsweise in Memory, Tauziehen und einem Quiz beweisen, bevor

**AUF DEM GAME BOY
WIRKT GOEMON EIN
WENIG FARBLOS**

Ihr wichtige Schlüsselobjekte erhaltet. Komplexe Rätsel werdet Ihr in Goemons Welt allerdings nicht finden. Die Gespräche mit der Dorfbewölkerung gestalten sich relativ uninteressant und auf die angebo-



Die Dorfbewohner stehen unbeweglich in der Gegend herum und reden zumeist Unsinn

tenen Tips könnt Ihr getrost verzichten, denn der Spielablauf ist sehr geradlinig, so daß Ihr kaum die Orientierung verlieren werdet. Schwierigkeiten ergeben sich in erster Linie aus den Kämpfen mit den



Von der Ideenvielfalt und den skurrilen Spielelementen, die Goemons N64- und SNES-Abenteuer auszeichnen, konnte auf den Game Boy leider nur wenig übertragen werden



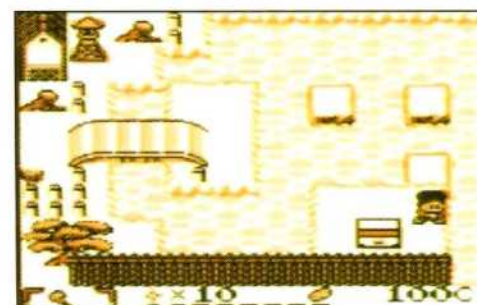
Mit Reis und Fisch können die Helden ihre Lebensenergie wieder auffrischen

NEGATN!

Englische Texte,
hakelige Steuerung,
zu selten Paßwörter

nicht selten wild angreifenden Monstern. In diesen Situationen erweist sich die etwas hakelige Steuerung der Spielfigur als nachteilig. Lebenskraft spendende Mahlzeiten findet Ihr nur selten in speziellen Shops und auch mit Paßwörtern wird sehr sparsam umgegangen. Es ist also höchste Konzentration angesagt, wenn Ihr die recht umfangreichen, aber nicht sonderlich originell designten Level heil passieren wollt.

Trotz des exotischen Charmes des heldenhaften Ninjas und seiner Freunde läßt die GB-Adaption doch ein wenig an spielerischer Klasse vermissen. Wer allerdings Zelda



schon achtmal durchgespielt hat und verzweifelt einen Ersatz sucht, sollte einen Blick riskieren. Einige Stunden guter (wenn auch bei weitem nicht so hochkarätiger) Unter-

Gameplay 3+

Dank auflockernder Bonusspiele und interessanter Endgegner weiß das lineare Abenteuer zu gefallen.

Dauerspaß 3-

Am Schwierigkeitsgrad wird sich mancher die Zähne ausbeißen – Paßwörter gibt es viel zu selten.

Grafik 3

Exotischen Oberwelten stehen triste Dungeons gegenüber: Technisch gelungen, aber keine Meisterleistung.

Sound 2

Der Soundchip des Game Boys wird durch fremdartige Melodien und passende Effekte gut ausgereizt.

TOTAL-CHECK

Genre Action/Adventure
Level
Schwierigkeit hoch
Continues Paßwort
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

DIE 40 BESTEN

GAME BOY SPIELE

TEIL 1

Titel	Genre	Note	Test in T!
Battle Arena Toshinden	Prügelspiel	2+	6/96
Bubble Bobble 2	Action	2+	10/93
Castle Quest	Strategie	1-	1/94
Donkey Kong	J&R/Strat.	1-	9/94
Donkey Kong Land 2	Jump&Run	1-	12/96
Donkey Kong Land 3	Jump&Run	2+	12/97
Earthworm Jim	Jump&Run	2+	8/95
Final Fantasy III	Rollenspiel	1	11/93
Great Greed	Rollenspiel	2+	1/94
King of Fighters '95	Prügelspiel	2+	8/96
KoF - Heat of Battle	Prügelspiel	1-	5/98
Kirby's Pinnball Land	Flipper	1-	3/94
Kirby's Star Stacker	Puzzlespiel	2+	5/97
Lucky Luke	Jump&Run	2+	9/97
Mat. Sammer Soccer	Sport	2+	6/97
Mega Man 3	Action/J&R	2	6/93
Metroid II - Ret. of Sam.	Action/J&R	2+	12/94
Mole Mania	Strategie	1-	4/97
Monster Max	J&R/Adv.	2+	12/94
Mystic Quest	Action/Adv.	2+	2/95
Parodius	Shoot 'em Up	2+	6/94
Probotector 2	Action/J&R	2+	10/94
Revenge of the Gator	Flipper	2	8/94
R-Type 2	Shoot 'em Up	2+	8/93
Schlümpfe 3, Die	Jump&Run	2+	11/97
StarGate	Strategie	2+	3/95
Street Fighter 2	Prügelspiel	1-	2/96
Super Mario Land	Jump&Run	2	7/94
Super Mario Land 2	Jump&Run	1-	9/94
Sword of Hope 2	Rollenspiel	2+	10/96
Tetris	Puzzlespiel	1	7/97
Tetris Attack	Puzzlespiel	1-	1/97
Tetris Blast	Puzzlespiel	2+	6/96
Tetris Plus	Puzzlespiel	1-	10/97
True Lies	Action	2	9/95
Wario Blast	Action/Strat.	2+	4/95
Wario Land - SML 3	Jump&Run	1-	6/94
Wario Land II	Jump&Run	1-	5/98
Wave Race	Rennspiel	2	5/97
Zelda IV - Link's Awakening	Action/Adv.	1	11/93

Nintendos Kleinster behauptet sich weiter am Markt. Diese Tatsache und eine Flut von Leserzuschriften haben uns dazu veranlaßt, das zu tun, was Ihr schon lange fordert. In dieser Ausgabe beginnen wir unseren mehrteiligen Überblick über die 40 besten Game-Boy-Spiele mit den Titeln, die Ihr oben fettgedruckt seht. Dabei handelt es sich sowohl um aktuelle Spiele als auch um Perlen aus der Vergangenheit, die noch heute Hochachtung verdienen, zum Teil jedoch leider nur noch sehr schwierig zu bekommen sind. Viel Spaß!

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Auf Knopfdruck setzt es Hiebe

Die Kämpfer aus *Battle Arena Toshinden* erblickten das Licht der Welt auf der PlayStation, schafften jedoch kurz nach dem zweiten Teil der (inzwischen dreiteiligen) PSX-Serie 1996 den Sprung auf Nintendos Handheld. Trotz aller Skepsis konnte das Spiel sofort überzeugen. Es ist wirklich erstaunlich, daß es den Programmierern gelang, alle Special-Moves der Originalversion auf dem GB-Modul unterzubringen. Insgesamt warten 12 Kämpfer auf ihren Einsatz, von denen anfangs lediglich acht zur Verfügung stehen, die übrigen müssen freigespielt werden. Die Steuerung geht erstaunlich gut von der Hand, und durch die vielen verschiedenen Charaktere ist auch genügend Langzeitmotivation garantiert. Wer das Turnier erfolgreich beenden konnte, der darf im Jet-Modus mit er-

höhter Geschwindigkeit oder im Scorch-Modus mit zusätzlichen Spezialattacken starten. Wem diese Vielfalt nicht reicht, dem steht schließlich noch die Möglichkeit offen, per Link-Kabel gegen einen menschlichen Gegner anzutreten, vorausgesetzt es stehen ein weiterer Game Boy und ein zweites *Battle Arena Toshinden*-Modul zur Verfügung.



Battle Arena Toshinden wurde exzellent für den Game Boy umgesetzt. Prügelspielfreunde sollten zugreifen

Hersteller:Takara/Laguna
Spieler:1-2 (Link-Kabel)
Genre:Prügelspiel
Level:12 Kämpfer
Schwierigkeit:3 Stufen
Continues:unendlich
Speicherkapazität:4 MBit
Test in TOTAL!6/96

FAZIT
2+

BUBBLE BOBBLE 2

Auf Tour mit dem Dinosaurier

Die *Bubble Bobble*-Serie hat bereits eine lange Geschichte, die in den Spielhallen begann und auf beinahe sämtlichen Computer- und Videospielsystemen fortgesetzt wurde. Auch der Game Boy erhielt eine Umsetzung des Klassikers und mit der Fortsetzung *Bubble Bobble 2* eine besonders gelungene Variante. In der Rolle des kleinen Dinosauriers Rob-

by gilt es, sich in vier Welten aus jeweils 20 Leveln gegen seltsame Kreaturen zu behaupten. Um dieses erfolgreich zu tun, kann der niedliche, kleine Robby Seifenblasen auf seine Gegner loslassen. Wenn ein Widersacher von einer Blase berührt wird, hat dies zur

Folge, daß sie ihn für einige Sekunden umhüllt und bewegungsunfähig macht. Nun müßt Ihr schnell die Seifenblase zum Platzen bringen, damit sich der Eingeschlossene für immer verabschiedet und gleichzeitig ein Extra (z. B. Energie oder Teleporter) erscheint.



Für Puzzle-Fans und Leute, die gerne ihr Geschick unter Beweis stellen, ist Bubble Bobble 2 bestens geeignet

Hersteller:Taito/Acclaim
Spieler:1
Genre:Action
Level:4 Welten à 20
Schwierigkeit:mittel
Continues:Paßwort
Speicherkapazität:1 MBit
Test in TOTAL!10/93

FAZIT
2+

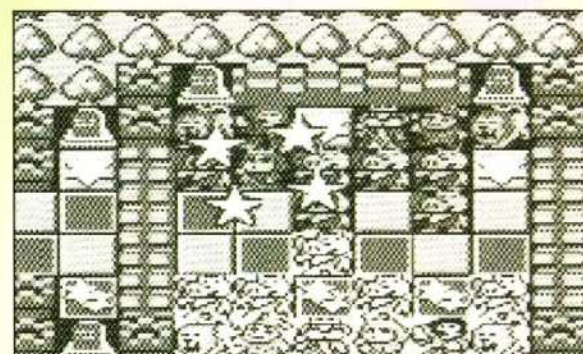
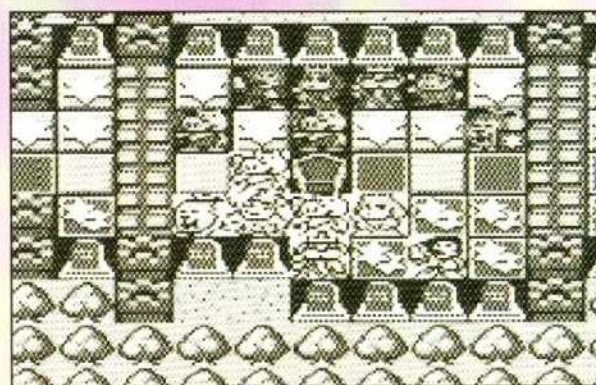
CASTLE QUEST

Schachmatt durch RPG-Elemente

Action ist nicht alles, Spiele wie Hudsons *Castle Quest* beweisen das immer wieder. Gerade auf dem Game Boy mit seinem kleinen Schwarzweißbildschirm kann es von Vorteil sein, nicht alle Effekte-Register zu ziehen, will man noch etwas erkennen. Bei diesem Game besannen sich die Programmierer darauf, ihre Aufmerksamkeit in erster Linie dem Gameplay zu widmen. Die Präsentation des Titels ist zweckmäßig und intelligent, trotzdem hübsch anzusehen, aber nicht übertrieben.

Das Game ist eine Mischung aus Schach und einem Rollenspiel. Ihr führt Eure Spielfiguren über das karierte Brett und tragt rundenbasierte Kämpfe mit Zahlenwerten aus. Diese Werte erhaltet Ihr durch das Ziehen von Karten. Je stärker die entsprechende Figur ist, desto

größer sind die Chancen auf eine hohe Karte. Derjenige Kontrahent, welcher die niedrigere Karte zog, muß nun einen Schlag mit der Keule hinnehmen und verliert daraufhin Energiepunkte. Rollenspieltypisch dürft Ihr auch Magie einsetzen. Wer kreativ sein möchte, hat die Möglichkeit, per Editor eigene Spielfelder zu errichten. *Castle Quest* ist ein fesselndes Spiel, um das Strategie-Fans kaum herumkommen, wenn sie es finden – also, Augen auf!



Hersteller:Hudson Soft
Spieler:1-2
Genre:Strategie
Level:24 Spiele + Editor
Schwierigkeit:mittel
Continues:Paßwort
Speicherkapazität:1 MBit
Test in TOTAL!1/94

FAZIT
1-

DONKEY KONG Die Rache des Klempners

Nintendos erster großer Erfolg im Videospielbereich war im Jahre 1981 der Automat *Donkey Kong*. Gleichzeitig stellte dieser Titel das Debüt des italienischen Klempners Mario dar, dessen Aufgabe darin bestand, in vier bildschirmfüllenden Stages seine Freundin aus den Klauen von Donkey Kong zu befreien. Die Game-Boy-Fassung bietet, quasi als Intro, den kompletten Automaten plus ca. 100 weitere Level. Diese machen das eigentliche Spiel aus und sind in puncto Gamedesign deutlich anders gestaltet als die des Originals. Es reicht nun nicht mehr, den höchsten Punkt des Levels zu erreichen, Mario muß statt dessen einen Schlüssel ergattern und mit diesem zu einer verschlossenen Tür gelangen. Hinter der Tür verbirgt sich dann jeweils der Ausgang zum folgenden Level. Der besondere Reiz besteht

darin, daß es teilweise äußerst knifflig ist, den Weg zum Schlüssel und zur Tür zu finden. Dabei unterscheiden sich die Level sehr stark voneinander, lästige Wiederholungen gibt es praktisch nicht. In verschiedenen Zwischenkämpfen und einem genialen Endkampf treten Ihr Donkey Kong persönlich gegenüber und setzt ihm zu, indem Ihr ihm Fässer an die Birne knallt. *DK* ist ein ausgezeichnetes Game,



das sich vor ähnlich gearteten Titeln wie *The Lost Vikings* (SNES) nicht zu verstecken braucht.



Etwa einhundert verzwickte Level erwarten Mario, in denen Ihr für den Erfolg auch mal untertauchen müßt

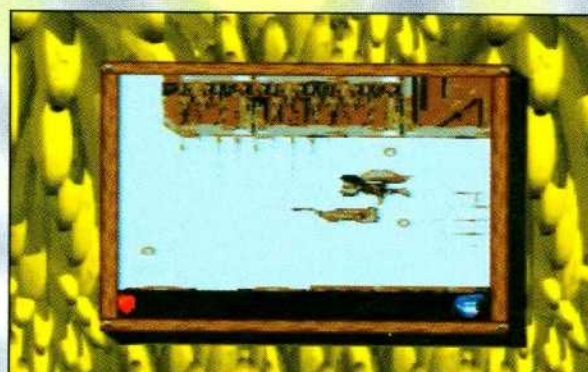
Hersteller: Nintendo
Spieler: 1
Genre: Jump&Run/Strat.
Level: ca. 100
Schwierigkeit: leicht
Continues: Batterie
Speicherkapazität: 4 MBit
Test in TOTAL: 9/94

FAZIT
1-

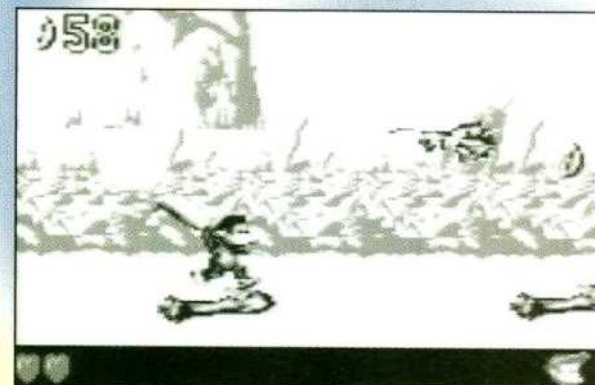
DONKEY KONG LAND 2 Die Affen rasen durch den Wald

Der erste Teil der *Donkey Kong Land*-Serie konnte noch nicht überzeugen, da die Programmierer es offensichtlich zu gut gemeint hatten. Aber bekanntlich ist weniger mitunter deutlich mehr. Im Falle von *Donkey Kong Land 2* trifft dies definitiv zu. Weniger gerenderte Hintergründe sorgen für mehr Übersicht im Spiel, da die Darstellung nun aufgrund

geringerer Details beim Scrollen nicht mehr so stark verschwimmt. Ansonsten haben die Entwickler aber nicht gespart. Die Charaktere begeistern durch aufwendige Animation und eine perfekte Spielbarkeit. Die Level wurden komplett neu designt, enthalten aber dennoch fast alle wichtigen Elemente des SNES-Originals *Diddy's Kong Quest*. Sämtliche Bonus-tiere sind vorhanden, und die Art der Rätsel wurde ebenso übernommen wie der grafische Stil der Level (z. B. Piratenschiff oder Lavaseen).



Dixie und Diddy können zwar leider nicht den Huckepackwurf des Originals ausführen und auch Cranky wurde der Einlaß in das Keksmolodul versperrt, dennoch ist dies der beste Teil der *DKL*-Triologie für den Game Boy.



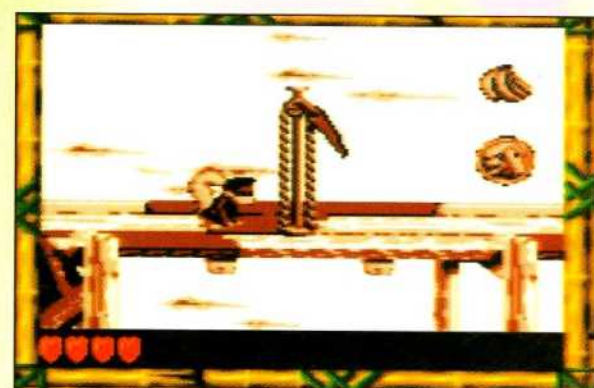
Hersteller: Nintendo/Rare
Spieler: 1
Genre: Jump&Run
Level: 46
Schwierigkeit: mittel
Continues: Batterie
Speicherkapazität: 4 MBit
Test in TOTAL: 12/96

FAZIT
1-

DONKEY KONG LAND 3 Affentheater: 3. Akt

Wenn man dem Affen erst einmal Zucker gibt, wird man ihn so schnell nicht wieder los. Sechs *Donkey Kong*-Spiele in drei Jahren (je drei für SNES und GB) sind eine beachtliche Leistung. Erneut haben Rares Entwickler bewiesen, daß sie einiges auf dem Kasten haben, auch auf Nintendos kleinem Kekskasten. *Donkey Kong Land 3* präsentiert sich gewohnt spektakulär mit einer zauberhaften Rendergrafik und einer nahezu perfekten Spielbarkeit. Leider fehlen die wirklich neuen Ideen. Das heißt nicht, daß *DKL 3* ein schlechtes Spiel wäre (sonst wäre es kaum in den Top 33), es bleibt lediglich etwas hinter dem ausgezeichneten zweiten Teil zurück. Anfänger könnten sich möglicherweise jedoch gerade mit

DKL 3 anfreunden, da der Schwierigkeitsgrad insgesamt niedriger ist als bei den Vorgängern. Bis jedoch alle versteckten Räume und Extras gefunden sind, dürfte einige Zeit ins Land gezogen sein, weshalb auch Profis den Kauf des Moduls mit Sicherheit nicht bedauern werden.



Auch der dritte Teil der *DKL*-Serie weiß mit einem sehr abwechslungsreichen Leveldesign zu überzeugen

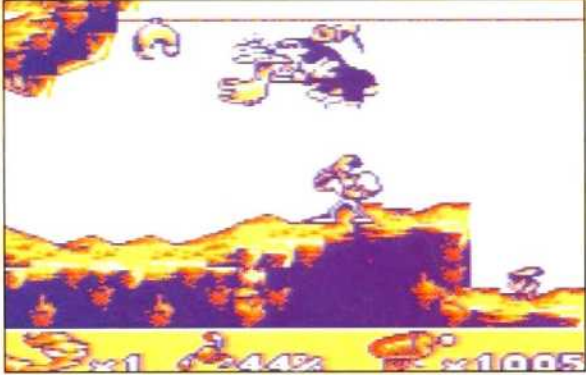
Hersteller: Nintendo/Rare
Spieler: 1
Genre: Jump&Run
Level: 36
Schwierigkeit: leicht
Continues: Batterie
Speicherkapazität: 4 MBit
Test in TOTAL: 12/97

FAZIT
2+

EARTHWORM JIM

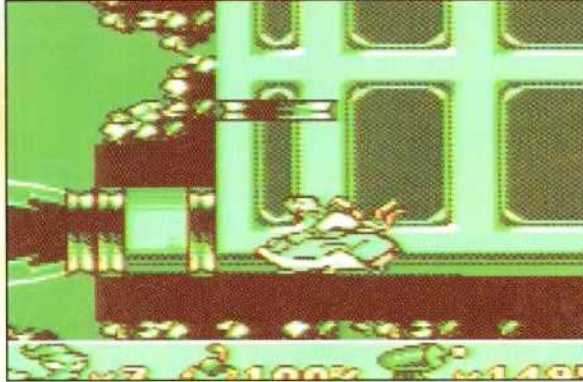
Im Game Boy ist der Wurm drin

Während Rare im Jahre 1994 mit *Donkey Kong Country* die Maßlatte für Grafikqualität in die Höhe schraubte, verpaßten David Perry und seine Programmiererkollegen des Entwicklers Shiny Entertainment dem SNES eine Wurmkur, die es in sich hatte. *Earthworm Jim* war zwar nicht so erfolgreich wie *DKC*, ging



Mit den abgedrehten und witzigen Ideen, die in *Earthworm Jim* stecken, habt Ihr wirklich viel zu lachen

dafür jedoch als eines der skurrilsten Games der letzten Jahre in die Videospielgeschichte ein. Wenige Monate später trieb der Regenwurm im intergalaktischen Raumanzug auch auf Nintendos Kleinstem sein Unwesen, und die GB-Version kann sich noch immer mehr als sehen lassen. Die Steuerung ist zwar ein wenig



Jump&Run-Kost vom Feinsten. An diesem abgefahrenen Spiel solltet Ihr nicht vorbeigehen. Witzigkeit ohne Ende!

gewöhnungsbedürftig, da die Tasten teilweise mehrfach belegt sind, an seinem unverwechselbaren Charme hat Jim jedoch nichts eingebüßt. Vom Bungee-Sprung über die Tauchglockenfahrt bis zum Hamsterrodeo und unzähligen Kampf- und Sprungpassagen bietet das Minimodul alle Level des Originals und ebenso viel Dauerspaß.

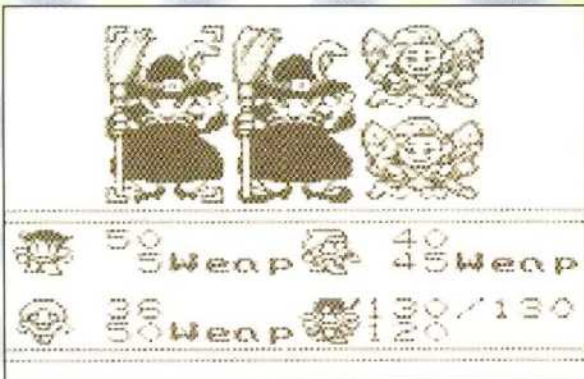
Hersteller: Virgin
Spieler: 1
Genre: Jump&Run
Level: 9
Schwierigkeit: mittel
Continues: erspielbar
Speicherkapazität: 2 MBit
Test in TOTAL! 8/95

FAZIT
2+

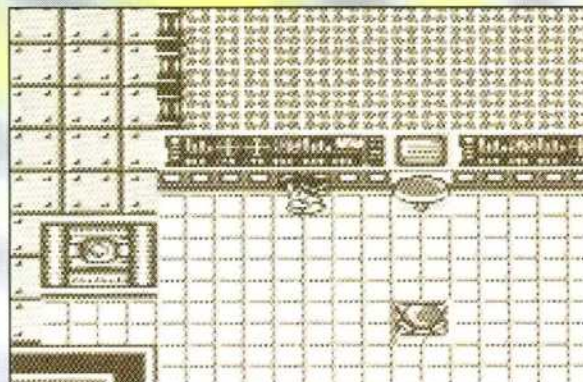
FINAL FANTASY LEGEND III

Die Legende lebt, zumindest auf dem Game Boy

In *Final Fantasy Legend III* erwartet Euch ein Rollenspiel der Extraklasse. Es ist kaum zu glauben, wie es den Entwicklern gelungen ist, ein derart umfangreiches Abenteuer in das nur 2 MBit kleine Modul zu quetschen. Ihr führt eine Gruppe von fünf Abenteurern, wobei die Besetzung der Truppe von Zeit zu Zeit wechselt. Auf dem Weg durch mehrere Parallelwelten gilt



es, die 13 Einzelteile des zerbrochenen Raumschiffs Talon zu finden. Nachdem es wieder zusammengesetzt wurde, könnt Ihr endlich den Kampf gegen das Böse antreten. Grafik und Sound sind sehr gut gelungen und sorgen für eine packende Atmosphäre. Mit *Final Fantasy Legend III* erwartet Euch ein ausgezeichnetes Rollenspiel, das voller Rätsel und Über-



raschungen steckt. Sollte es den Weg in den Modulschacht gefunden haben, wird es Euch mit Sicherheit nicht mehr loslassen.



Hersteller: Squaresoft
Spieler: 1
Genre: Rollenspiel
Level: -
Schwierigkeit: mittel
Continues: 3 Spielstd. speicherbar
Speicherkapazität: 2 MBit
Test in TOTAL! 11/93

FAZIT
1

GREAT GREED

Zurück in die Zukunft

Wer mit der englischen Sprache nicht auf absolutem Kriegsfuß steht, der sollte Namcos Rollenspiel ins Auge fassen. Ihr schlüpft in die Puschen eines Helden, den es durch Zufall in eine vollkommen andere Epoche verschlagen



Zauberhafte und spannende Unterhaltung garantiert Namcos Adventure Great Greed. Faszinierend!

hat. Damit er in seine Zeit zurückkehren kann, benötigt Ihr ein Zauberbuch, welches jedoch im Besitz des fürchterlichen Bio-Haz ist. Dieser hat das gesamte Königreich Greene Country unterjocht und hetzt Euch jede Menge Monster auf den Hals. Kämpft Euch durch die Gefilde des Königreiches, befreit dessen acht Länder von der Macht des unangenehmen Bio-Haz und verschafft der Bevölkerung ein sorgen-



freies Leben. Ein besonderes Lob verdient das komfortable Kampfsystem. Mit den Buttons könnt Ihr den Gegnern nach der guten, alten Hau-drauf-Methode zusetzen, die vier Richtungen des Steuerkreuzes sind mit jeweils einem Zauberspruch belegt.

Hersteller: Namco
Spieler: 1
Genre: Adventure
Level: 8 Welten
Schwierigkeit: mittel
Continues: Batterie
Speicherkapazität: 2 MBit
Test in TOTAL! 1/94

FAZIT
2+

KING OF FIGHTERS Lang Hin und Hau Tzu

Mit der Umsetzung von *King of Fighters* (erst-mals in der Spielhalle und dann auf SNKs Heimkonsole Neo•Geo in Erscheinung ge-treten) beweist Takara nach *Toshinden* (vgl. S. 63) erneut, daß Prügelspiele auf dem Game Boy keine Enttäuschung sein müssen.



Mit 15 Charakteren ist die Kämpferpalette erstaunlich groß. Auch bei der Spielbarkeit wurde nicht gespart

Die beeindruckende Anzahl von insgesamt 15 Kämpfern (plus zwei Endgegner) nimmt am ultimativen Turnier um den König der Kämpfer teil. Sämtliche Moves des Originals finden sich auch auf dem Keksmodul wieder, das Aus-führen der teilweise äußerst originellen Kampf-techniken ist kein Problem. Wer es lieber ge-sellig mag, kann per Link-Modus gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten. Getreu dem Motto: Wenn schon Kontaktpflege, dann aber bitte Vollkontakt.

Hersteller:Takara/Laguna
Spieler:1-2 (Link-Kabel)
Genre:Prügelspiel
Level:15 + 2 Kämpfer
Schwierigkeit:3 Stufen
Continues:unendlich
Speicherkapazität:4 MBit
Test in TOTAL!8/96

FAZIT
2+

KOF - HEAT OF BATTLE Noch mehr Könige

Soeben ist der Nachfolger *King of Fighters* – *Heat of Battle* erschienen, der sich ohne Probleme in den Top 40 plazieren konnte. Da der Titel in dieser Ausgabe ausführlich getestet wird, findet ihr hier keine Kurzvor-stellung. Wenn Ihr Euch für Prügelspiele in-teressiert, solltet Ihr den Artikel auf den Sei-ten 54/55 nicht versäumen.



KIRBY'S PINBALL LAND Rumkugeln auf dem Game Boy

Mit einem echten Flipper in der Hosentasche sieht man schon ziemlich blöd aus. Wer einen Game Boy besitzt, kann mit *Kirby's Pinball Land* gleich drei hervorragende Flipper jederzeit griffbereit haben. Dank des niedrigen Schwie-rigkeitsgrades eignet sich das Spiel auch für An-fänger, wer jedoch bis zum Endgegner König Dedede vordringen möchte, muß sich gehörig

anstrengen und die Bosse der einzelnen Flip-per besiegen. Der Zugang steht offen, nach-dem bestimmte Ziele und Warp-Sterne frei-gelegt und getroffen werden. Jeder Flipper besteht aus drei Bildschirmen, zugunsten der Spielbarkeit wird zwischen den verschiedenen Screens umgeschaltet, ein verwirrendes Scrol-ling entfällt. HALs Kirby macht als Spielkugel eine gute Figur. Es ist beachtlich, wie realistisch das Rollverhalten des sympathischen Helden ist. *KPL* ist ein fantastischer Game-Boy-Titel, der

den Wunsch nach immer höheren Highscores zur Sucht werden läßt. Absolute Profis finden das Spiel möglicherweise etwas zu einfach.



Nicht das schwierigste, aber wohl das knuddeligste Pinball-Spiel: *Kirby's Pinball Land* bietet jede Menge Fun

Hersteller:Nintendo/HAL
Spieler:1
Genre:Flipper
Level:3 Boards + Bonus
Schwierigkeit:einfach
Continues:unendlich
Speicherkapazität:1 MBit
Test in TOTAL!3/94

FAZIT
1-

KIRBY'S STAR STACKER Eine Kugel klotzt ran

Nach wie vor gehört *Tetris* zu den beliebtesten und besten Game-Boy-Titeln. Viele Puzzle-spiel-Varianten, gute wie schlechte, eiferten dem Erfolg des Millionen-Sellers nach, *Kirby's Star Stacker* ist eine der gelungensten. Die Idee ist inzwischen nicht mehr originell, hat



von ihrer Faszination allerdings nichts verloren. Herabfallende Bausteine müssen durch vo-rausschauendes Handeln so geschickt pla-ziert werden, daß zwei gleiche Exemplare ne-ben- oder übereinander liegenbleiben und sich infolgedessen in Luft auflösen. Damit das Ganze nicht zu einfach wird, rutschen vom un-teren Bildschirmrand von Zeit zu Zeit neue Steine nach. Sterne sind eigenwillig und wol-len von anderen Symbolen eingeschlossen werden, Metallplatten müssen nach dem ge-nannten Schema zweimal bearbeitet werden. Vier Level aus jeweils vier Stages fordern Euer Geschick. Habt Ihr sie gemeistert, wird ein wei-terer, sehr schneller Level freigelegt. Puzzle-spiele machen bekanntermaßen auch zu zweit eine Menge Spaß, wer möchte, kann sich via Link-Kabel der Herausforderung, gegen einen Gegner aus Fleisch und Blut anzutreten, stellen.



Kirby's Star Stacker hat viele schwierige Level zu bieten, die mitunter auch Superhirne zum Verzweifeln bringen

Hersteller:HAL/Nintendo
Spieler:1-2 (Link-Kabel)
Genre:Puzzlespiel
Level:4 Modi à 4 + 1
Schwierigkeit:ansteigend
Continues:unendlich
Speicherkapazität:2 MBit
Test in TOTAL!5/97

FAZIT
2+

LUCKY LUKE Cowboy trifft Game Boy

Pünktlich zum 50sten Geburtstag des Comic-Klassikers *Lucky Luke* verhalf Infogrames dem einsamen Cowboy zu Videospielehren. Der Gute hat zwar schon einige Jahre auf dem Buckel, ist aber nach wie vor schneller als sein Schatten, wenn es um das Zücken seines Revolvers geht. Die Programmierer haben es geschafft, den Cowboy sehr detailliert auf dem Game Boy umzusetzen, so daß echte Comicstimmung aufkommt. Natürlich sind es mal wieder die Daltons, die unserem Helden Probleme bereiten. Auf der Jagd nach ihnen müßt Ihr Leitern besteigen, Galgenstricke zum Schwingen benutzen und Euch über Wäscheleinen zu den nächsten Gebäuden hangeln. Hinter einigen Häuserwänden verstecken sich Extras, die es per Dynamitstangen frei-

zusprengen gilt. Die Entwickler von Infogrames schaffen es tatsächlich immer wieder, die Helden vergangener Tage auf diversen Konsolen aufleben zu lassen. Die *Lucky Luke*-Umsetzung ist ihr Geld wert.



Hersteller:Infogrames
Spieler:1
Genre:Jump&Run
Level:8 + 3
Schwierigkeit:mittel
Continues:3
Speicherkapazität:Batterie
Test in TOTAL!9/97

FAZIT
2+

MATTHIAS SAMMER SOCCER Wer wird deutscher Meister?

Matthias Sammer wurde 1997 zum Fußballer Europas gekürt. Der Hersteller Tomy nutzte die Popularität des Sportlers und veröffentlichte für den Game Boy ein Fußballspiel mit seinem Namen im Titel. Trotz fehlender FIFA-Lizenz befinden sich fast alle Bundesligavereine im Spiel. Die Nachnamen wurden geschickterweise einfach weggelassen, der echte Fußball-Fan erkennt die Spieler ohnehin anhand der Vornamen. Die komplette Saison wird dank integrierter Batterie automatisch auf dem Modul gespeichert. *Matthias Sammer Soccer* läßt sich hervorragend spielen, aufgrund der genauen Steuerung sind gekonnte Dribblings kein Problem. Leider ist der Spielfeldausschnitt ein wenig zu klein geraten, dadurch geht die Übersicht etwas verloren. Um

einigermaßen vernünftige Pässe spielen zu können, müßt Ihr schon genau wissen, wo die Mitspieler gerade stehen. Für die Bundesliga auf Reisen ist *Matthias Sammer Soccer* eine ausgezeichnete Wahl.



Fußball in seiner Vollendung (zumindest für Game-Boy-Verhältnisse)! *Matthias Sammer Soccer* macht Spaß

Hersteller:Tomy/Laguna
Spieler:1; (1-2 auf SGB)
Genre:Sport
Level:16 Mannschaften
Schwierigkeit:3 Stufen
Continues:Batterie
Speicherkapazität:4 MBit
Test in TOTAL!6/97

FAZIT
2+

MEGA MAN 3 Halb Mensch, halb Maschine

Einmal mehr düstert es Dr. Wily danach, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Diesmal hat er sich etwas besonders Fieses ausgedacht. Mit seiner Bohrplattform stochert er in der Erde rum auf der Suche nach neuem Magma, welches seinen riesigen Roboter antreibt. Natürlich hat

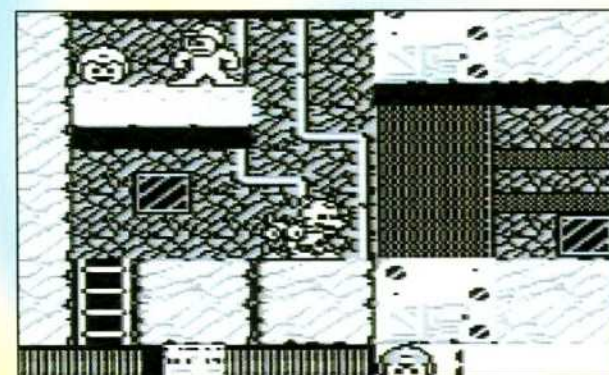


Wie schon seine beiden Vorgänger, weiß auch der dritte Teil um den kleinen Helmträger zu begeistern

Mega Man Wind davon bekommen und ist unterwegs, um Dr. Wily erneut den Garaus zu machen. Mit der Plasma-Kanone am Arm und seinen gewaltigen Sprungkraften erledigt Mega Man alles, was sich ihm in den Weg stellt. Die vermöbelten Gegner hinterlassen des öfteren einige Power Ups, mit denen sich unser Held neue Energie verschaffen kann. Sollte mal ein Gegner stärker sein als erwartet,



könnt Ihr per durchdachtem Paßwortsystem im zuletzt besuchten Level weitermachen. *Mega Man 3* sorgt immer wieder für eine Menge Spaß und sollte in keiner Sammlung fehlen.



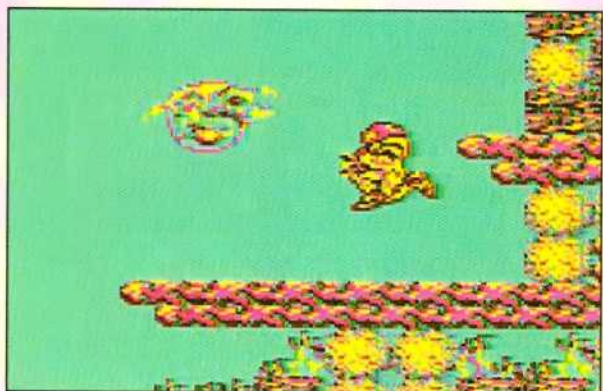
Hersteller:Capcom
Spieler:1
Genre:Action
Level:8
Schwierigkeit:mittel
Continues:keine
Speicherkapazität:1 MBit
Test in TOTAL!6/93

FAZIT
2

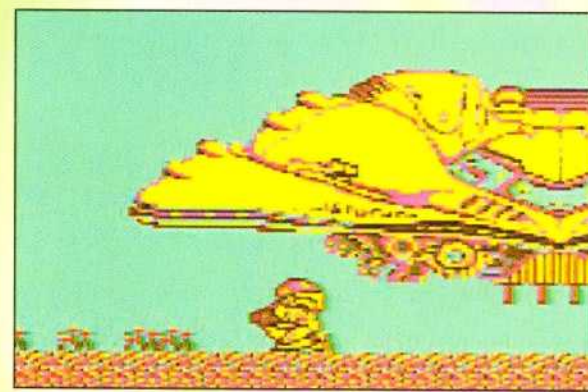
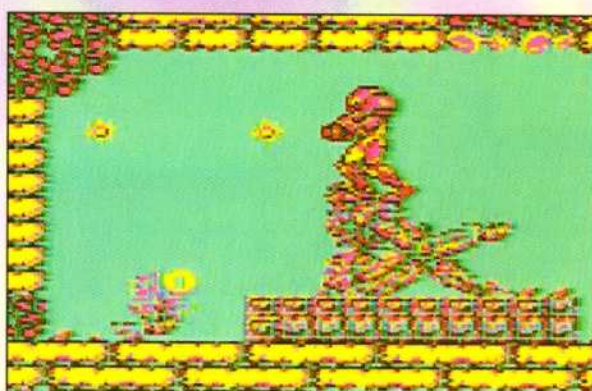
METROID II – RETURN OF SAMUS

Die gepanzerte Action-Lady

Samus Aran, die erste Videospielheldin in einem Action-Jump&Run, hatte bereits NES-Erfahrung, als sie dieses erste Abenteuer auf dem Handheld erlebte. Die ausgezeichneten Fähigkeiten der starken Frau, die sie durch die vielen Extras in dem umfangreichen, unterirdischen Labyrinth bekommen kann, machen sie



zu einer der vielfältigsten Figuren ihres Genres. Zahlreiche Waffen und ein ausgeklügeltes Leveldesign mit aggressiven Endgegnern lassen den galaktischen Kampf gegen die Metroiden zu einem der spannendsten Sprite-Spektakel des Game Boys werden. Auch sieben Jahre nach dem Erscheinen ist dieses Modul eine Investition wert.



In Metroid II bekommt Ihr es mit gefährlichen Gegnern zu tun. Leider ist noch kein N64-Sequel angekündigt

Hersteller:Nintendo
Spieler:1
Genre:Action/Jump&Run
Level:riesiges Labyrinth
Schwierigkeit:mittel
Continues:Batterie
Speicherkapazität:2 MBit
Test in TOTAL!12/94

FAZIT
2+

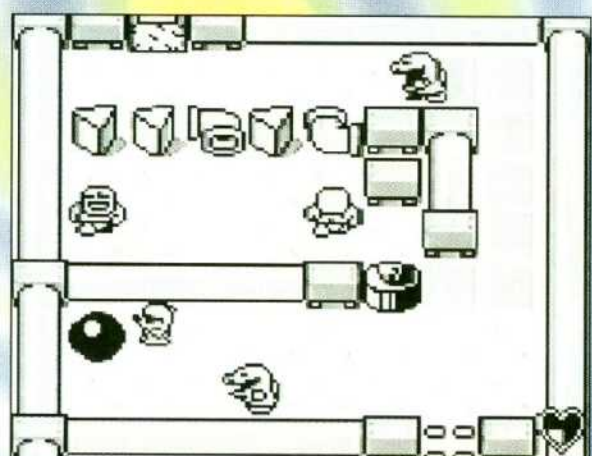
MOLE MANIA

Maulwurf Muddy gräbt sich durch

Knobelspiele gibt es viele, doch Mole Mania ist etwas ganz Besonderes. Muddy, seines Zeichens Maulwurf und Vater von sieben Kindern, gräbt sich in diesem innovativen Strategiespiel durch die Erde. Immer auf der Suche nach dem besten und einfachsten Weg, sei-



ne schwarze Metallkugel zum Levelausgang zu manövrieren, schaufelt sich der Blinde an Gegnern und Fallen vorbei. Ganz nebenbei sammelt er die verlorene Kinderschar wieder ein und buddelt die verschiedenen Endgegner gehörig in Grund und Boden. Für Strategie-Fans, die sich an Tetris-Varianten satt gespielt haben, dürfte das Modul mit dem niedlichen Maulwurf in der Hauptrolle höchst



interessant sein. Die Welten sind umfangreich und die darin zu lösenden Aufgaben nicht nur zahlreich, sondern auch schön knifflig. Aufgrund der präzisen Steuerung ist das Spiel an keiner Stelle unfair. Für unterwegs eignet sich Mole Mania dank vorhandenem Batteriespeicher ganz ausgezeichnet.

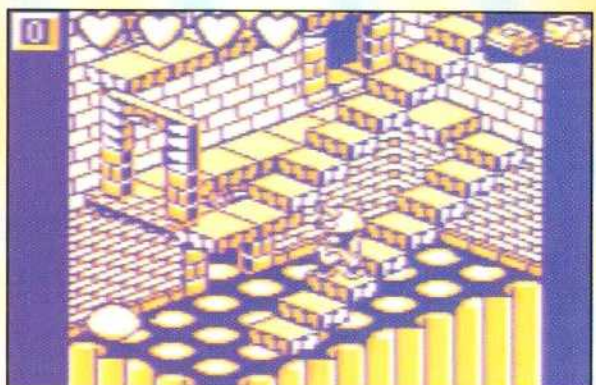
Hersteller:Nintendo
Spieler:1-2 (Link-Kabel)
Genre:Strategie
Level:8 Welten
Schwierigkeit:hoch
Continues:unendlich
Speicherkapazität:Batterie
Test in TOTAL!4/97

FAZIT
1-

MONSTER MAX

Rares rockendes Rätselmonster

In Monster Max kämpft Ihr als ein Rockmusik liebendes Gruselmonster gegen den Tyrannen Krond. Max hat in diesem isometrischen Adventure auf Jump&Run-Basis allerdings nur dann die Chance auf einen Putsch, wenn er die Superheldenakademie erfolgreich absol-



Durch eine Vielzahl von Dungeons und Gebäuden müßt Ihr Euch in der Rolle von Max, dem Monster, kämpfen

viert. Das heißt, der kernige Gitarrenschwinger löst auf neun Ebenen mit je drei Leveln und zahlreichen Räumen Rätsel. Sein vordringlichstes Ziel ist es herauszufinden, wie er die einzelnen Räume verlassen kann, um weiterzukommen. Dabei unterstützen ihn einige Extras wie ein Schwert zur Bekämpfung der Gegner, Podeste zum Erklimmen höherer Ebenen oder auch Stiefel zum Springen. Rare hat ein ausgeklügeltes Strategiesystem entwickelt, durch das sich der Spieler wühlen muß, um Max unbe-



schadet ans Ziel zu bringen. Steuerung, Musik und Grafik bestechen, und die Game-Boy-Möglichkeiten wurden gut genutzt.



Hersteller:Acclaim
Spieler:1
Genre:Jump&Run/Adventure
Level:29
Schwierigkeit:mittel
Continues:Paßwörter
Speicherkapazität:1 MBit
Test in TOTAL!12/94

FAZIT
2+

Für Nintendos Handheld gibt es natürlich auch jede Menge Zubehör, von dem wir Euch an dieser Stelle einiges vorstellen möchten.



Light Magnifier ca. 30 DM

Wem der Bildschirm des Game Boys zu klein ist, kann per Super Game Boy und SNES ein Luxus-Bild auf dem Fernseher genießen. Unterwegs ist dies freilich eine beschwerliche Methode. Wer dennoch auf eine größere Darstellung nicht verzichten möchte, der erreicht dies mit einer Lupe. Verschiedene Hersteller haben aufsteckbare Lupen für den Game Boy im Programm. Zum Teil sind diese sogar

mit einer Beleuchtungsvorrichtung ausgestattet, damit Ihr auch im Dunkeln (z. B. heimlich unter der Bettdecke) Eurem liebsten Hobby nachgehen könnt. Der Light Magnifier der Firma Gamester ist ein solches Produkt, dem sogar ein Adapterstück beigelegt wird, damit es auch auf das kleinere Gehäuse des Game Boy pockets gesteckt werden kann. Um die eingebaute Mini-Flutlichtanlage nutzen zu können,

werden zwei AA-Mignon-Batterien benötigt. Das Gerät ist gut verarbeitet und funktioniert einwandfrei. Wer mit dem zusätzlichen Gewicht der Apparatur keine Probleme und das Verlangen nach einem größeren Bildschirm hat oder oft im Dunkeln spielt, dem kann der Light Magnifier empfohlen werden.



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

Fazit: 3

Wallet ca. 20 DM

Ein Game Boy pocket kommt meist viel herum. In der Schule, im Bus, im Wartezimmer, auf Reisen – kaum ein (langweiliger) Ort, wo es nicht sinnvoll wäre, ihn mitzunehmen. Damit dem guten Stück beim Transport nichts passiert, hat Gamester eine spezielle Tasche für den Game Boy pocket entwickelt, die sehr prak-

tisch ist und cool aussieht. Die Nylon-Bag im silbernen Techno-Look bietet in ihrem Inneren Platz für einen Game Boy pocket sowie zwei GB-Module. Damit nichts beschädigt werden und herumfliegen kann, läßt sich der Tascheninhalt durch drei kräftige Gummizüge fixieren. Dank eines fest angebrachten Karabiner-

hakens könnt Ihr die Tasche an Eurer Kleidung befestigen, so daß Ihr die Wallet nicht ständig in der Hand halten müßt.



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

Fazit: 3

Netzteil, Powerpack und Energy Set ca. 20, 40 und 50 DM & 3 DM

Dem ständigen Kaufen von Batterien könnt Ihr mit Akkus und einem Netzteil ein Ende machen. Abgesehen davon, daß Ihr auf diese Weise eine Menge Geld spart, schont Ihr auch noch



die Umwelt. Natürlich funktioniert Euer Game Boy auch mit herkömmlichen Akkus, der Vorteil von Gamesters Powerpacks (ca. 40 DM inkl. einem Akku-Pack), bzw. des Energy Sets (ca. 50 DM inkl. zweier Akku-

Packs) liegt jedoch darin, daß das mitgelieferte Aufladegerät auch als Netzteil genutzt werden kann. Wer möchte, kann für ca. 20 DM auch nur das Netzteil käuflich erwerben.

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



Fazit: 2

COMPETITION

Abstauben, nicht anstauben!!!

Ja, es ist wahr! Gemeinsam mit Vidis, dem Exklusiv-Vertrieb für Produkte aus dem Hause Gamester, verlost TOTAL! jeweils dreimal:

- einen Light Magnifier
- ein Netzteil
- ein Pocket Powerpack
- ein Energy Set
- ein Wallet

Wer an unserer Verlosung teilnehmen möchte, braucht lediglich eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse zu schicken:

TOTAL!

Stichwort: Gamester-Zubehör
Friedensalle 41

22765 Hamburg

Der Einsendeschluß ist der 2.6.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Vidis sowie deren Angehörige dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen wünschen wir viel Glück!



TIPS & TRICKS WANTED!

Ein gesundes Holerö!

Wie immer sind wir auf Eure Hilfe bei den Tips&Tricks angewiesen. Zu praktisch allen Spielen für Nintendo-Konsolen können wir nützliche, aber auch kuriose Schummeleien, Tips, Cheats, Paßwörter, Levelcodes, Special-Moves und was sonst noch so in diese Rubrik paßt gebrauchen! Am besten ist es, wenn Ihr eine Schreibmaschine oder einen Computer benutzt, wenn Ihr uns Eure Beiträge zuschickt. So können eher Mißverständnisse beim Übertragen ins Heft (alles schon dagewesen) vermieden werden. Wir erwarten sehnsüchtig Eure Post! Schreibt an die untenstehende Adresse! Wir suchen T&T zu Game-Boy-, NES-, Super-Nintendo-, Virtual-Boy- und Nintendo⁶⁴-Spielen! Ob Ihr Modulcodes, Kurztips, Cheats oder umfangreiche Komplettlösungen beisteuert, ist egal, denn jeder, der mitmacht und dessen Beitrag abgedruckt wird, hat die Chance, belohnt zu werden! Vergesst jedoch nicht, Euren **Absender auch im Brief** anzugeben! Es lohnt sich! Unter allen Einsendungen verlosen wir jeden Monat **halbjährige TOTAL!-Freiabos!!!**

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



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

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

Die Gewinner dieser Ausgabe heißen:

Frank Sändig, Crottendorf
Günter Scherer, Heinrichthal

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

TIPS &

1080° snowboarding

Aero Gange

NINTENDO 64

Mystical Ninja starring Goemon Komplettlösung, Teil 2

Wie in der vorigen Ausgabe versprochen, folgt nun die Fortsetzung der Komplettlösung des Jump&Runs.

Rückkehr nach Zazen

Erneut befindet Ihr Euch in der zweiten Stadt. Begeht Euch ins Zentrum und von dort in den zweiten Teil der Stadt! Ihr werdet eine Tür finden, vor der ein Junge steht. Ihr müßt nicht mit ihm reden, wenn Ihr nicht wollt. Geht einfach hindurch und den Weg entlang bis zum Ende! Auf der Karte seht Ihr ganz oben eine Tür, auf die Ihr zugeht. Hinter ihr findet Ihr einen großen Hügel mit einer Weggabelung. Ihr geht nach rechts und durch die Tür in die Wüste. Benutzt Eure Karte, die Euch den Weg zu dem kleinen Teich zeigt! Seid Ihr dort angelangt, nehmt Ihr die Batterie und die Katze mit und verlaßt den Ort.



Vor Euch liegt wieder ein Hügel. Wenn Ihr ihn besteigt, findet Ihr auf seinem Gipfel ein Haus, das Ihr betretet. Im Inneren des Hauses klettert Ihr den Baum hinauf und schießt mit Ebisumaru ein Foto. Dies läßt eine weitere Batterie zum Vorschein kommen, die Euch ein neues Gruppenmitglied beschert. Wenn sich Sasuke Eurer Party angeschlossen hat, macht Ihr Euch auf den Rückweg den Hügel hinunter und zur dritten Tür, durch die Ihr noch nicht gegangen seid. Ihr findet Euch in der rechten oberen Ecke einer Stadt

wieder und wollt zur auf der Karte links oben verzeichneten Tür. Vor der Steintür am Ende der Höhle, die Ihr auf dem Weg durchstreift, wechselt Ihr zu Sasuke und benutzt seine Bomben, um die Tür zu zerstören. Lest das Schild, um zu speichern, und begeht Euch in den Palast des dritten Endgegners!



Im Inneren geht Ihr nach rechts und in den unteren Teil des Tempels. Folgt dem Weg bis zu einer Tür! Dahinter rennt Ihr durch das Tor und nach links. Wenn Ihr vor dem Tor nach links geht, findet Ihr Energie. Nun bahnt Ihr Euch Euren Weg durch die rollenden Fässer bis zum nächsten Raum und springt dort ins Wasser. Schwimmt eine Weile, bis Ihr zwei Wege findet, von denen Ihr den linken nehmt! Im nächsten Raum benutzt Ihr die Leiter, um an eine Katze zu kommen. Danach begeht Ihr Euch nach links durch die Tür in den nächsten Raum. Die Gegner dort könnt Ihr links liegenlassen, also geht Ihr einfach durch die Tür. Über die beweglichen Stufen erreicht Ihr die nächste Tür zu Eurer Rechten. Die folgenden Plattformen benutzt Ihr, um zur Tür in deren Mitte zu kommen. Klettert die Leiter hinauf und nehmt die Katze mit! Der Schlüssel, den Ihr findet, ist für die verschlossene Tür am Anfang des Tempels. Hinter dieser Tür warten ein paar Panzer auf Euch. Ihr dreht Euch einfach nach rechts, steigt die Leiter hinauf, folgt dem Weg und springt dort hinunter, wo Ihr gestartet seid. Geht geradeaus und um die Ecke, um durch die hinterste Tür ganz am Ende zu treten!

TRICKS

Shorties



Jeopardy

Snowboard Kids

Mighty Morphin Power Rangers: The Movie

Dort werdet Ihr Sasukes neue Eiswaffe finden. Habt Ihr sie, könnt Ihr den Raum wieder verlassen und den Gang zurückgehen. Diesmal nehmt Ihr die erste Tür hinter der Ecke. An den großen Fässern vorbei geht Ihr in den nächsten Raum. Die erste Tür zu Eurer Rechten führt zu Geld und einem Power Up. Auf der anderen Seite geht Ihr durch die rechte Tür und kühlt mit Sasukes Eismessern die glühenden Plattformen ab. Geht herum und nehmt Ebisumarus neuen Hammer mit! Nun geht Ihr zurück zu der Tür, durch die Ihr hereingekommen seid, nehmt dann aber die Tür am anderen Ende. Dies führt Euch nach draußen, sofern Ihr ins Wasser springt und die Tür an dessen Ende durchschreitet. Nun geht Ihr den gesamten Weg zurück, den Ihr gekommen seid, um am Anfang des Tempels die Stufen hinaufzugehen und Euch nach rechts zu wenden. Seid vorsichtig, daß Ihr nicht getroffen werdet, sonst ist es sofort um Euch geschehen! Im Inneren benutzt Ihr wieder Sasukes Eismesser, um die Blöcke einzufrieren und darüberzuspringen.



Geht Ihr weiter nach oben, findet Ihr einen goldenen Schlüssel. Nun geht Ihr zurück zur ersten verschlossenen Tür des Tempels, wendet Euch nach links und nehmt die Tür vor Euch. Ihr werdet einen großen Wasserfall sehen. Hüpf auf die hölzerne Plattform und springt hinüber! Nun begeben Ihr Euch auf die sich bewegende „Fischflagge“ und bleibt auf ihr stehen, bis sie anhält. Dann klettert Ihr die Leiter hinauf und springt weiter auf die nächsten Fische. Auf dem

letzten bleibt Ihr so lange stehen, bis er zum kompletten Stillstand gekommen ist. Geht die Leiter hinauf und durch die folgenden Türen, und Ihr steht dem dritten Endgegner gegenüber!



Boss 3

Auch dieser Gegner ist nicht schwierig. Ihr müßt anfangs einfach stehenbleiben und die Scheiben, die er nach Euch wirft, zurückschlagen. Die roten verletzen ihn. Wurde er ein paar Mal getroffen, wirft er mehr Scheiben als zuvor. In diesem Falle lauft Ihr in eine Richtung, bis die roten Scheiben geworfen werden, die Ihr wieder zurückschlagt. Ist dieser Boss besiegt, gibt es eine Zwischensequenz, ein Mondstück und eine Gelegenheit zum Speichern, die Ihr natürlich nutzt.

Missing Island

Nachdem Ihr den dritten Endgegner besiegt habt, findet Ihr Euch in einer Höhle wieder. Verlaßt sie und macht Euch auf den Weg zur linken Tür auf der Karte! Ihr folgt dem Weg nach unten und über die Brücke, um eine nette Zwischensequenz geboten zu bekommen. Nun, da die Insel weg ist, habt Ihr dort nichts mehr verloren und begeben Euch zurück nach Oedo.

Rückkehr nach Oedo

Wenn Ihr mit dem Drachen nach Oedo Town zurückgefliegen seid, wählt Ihr Goemon an und geht geradeaus durch die Türen und dann nach rechts. Am Ende des Weges tretet Ihr durch die Tür und befindet Euch dort, wo Ihr angefangen habt.

Nun betretet Ihr das zweite Haus rechts von Euch und besteht den (recht einfachen) Test. Ihr könnt die Stadt jetzt verlassen und lauft über die Brücke nach links. Schiebt den Metallblock beiseite, nachdem Ihr vor ihm mit Goemon C ↑ gedrückt habt!

Die Höhle

Wenn Ihr den ersten Raum durchquert habt, klettert Ihr rechts die Leiter hinauf und drückt den roten Knopf. Nun tauchen Plattformen auf, über die Ihr den nächsten Raum erreicht. Hinter der Tür befindet sich eine Schneelandschaft, die Ihr einfach geradeaus durchquert, und schon seid Ihr in der fünften Stadt.

5. Stadt

In der 5. Stadt geht Ihr die Treppe hinunter und lauft an den ersten Türen, die rechts von Euch liegen, vorbei. Vor dem Haus, auf das Ihr zu rennt, dreht Ihr Euch nach rechts und folgt dem Weg bis zur Tür.



Winter Wonderland

Hier werden Euch jede Menge Geister begegnen, die nicht aufhören wollen, nachzukommen, ganz gleich, wie viele Ihr besiegt. Also haltet Euch nicht unnötig mit ihnen auf, sondern geht ein wenig umher, bis Ihr eine Markierung im Schnee sehen könnt. Dort dreht Ihr Euch nach rechts und lauft die Rampe hinauf. An dieser Stelle solltet Ihr einen großen Stein sehen, der Euch den Weg versperrt. Ihr könnt ihn nicht zerschlagen, also müßt Ihr zurück in die Stadt über den Weg, den Ihr gekommen seid, und mit dem hellblau gekleideten Mann

reden, der in dem Raum hinter den ersten Türen auf Euch wartet. Nun fliegt Ihr mit dem Drachen nach Oedo Town und begeben Euch von dort zum Mt. Fuji, auf dessen Gipfel ein Mann steht, der Euch neue Waffen beschert. Geht damit zurück zum Stein und zerschlagt ihn! Jetzt könnt Ihr Euch in das Haus, das dahinter liegt, begeben. Redet mit der Hexe, bezahlt 300 Münzen, seht Euch die Se-



quenz an und geht dann zurück zum Anfang der Stadt! Außerhalb folgt Ihr dem Weg zu den nächsten Türen. Ihr werdet einen Wasserfall mit einem Schild sehen. Nachdem Ihr mit Yae das Schild gelesen habt, geht Ihr zurück in die Winterlandschaft und an der Markierung vorbei durch die folgenden Türen. Springt mit Yae in den Teich und drückt C ↑, um sie in eine Meerjungfrau zu verwandeln! Nun müßt Ihr nur die nächste Tür mit Hilfe der Karte finden. Hinter ihr warten eine Katze und ein U-Boot.

Das U-Boot

Folgt den Pfeilen nach oben und zum Lift! Im ersten Raum klettert Ihr nach oben über den orangenen Tisch, um die Karte für das Gebiet zu bekommen.

Ihr werdet zwei Türen sehen, die beide zum selben Ziel führen. Die nächsten beiden Räume enthalten nichts Besonderes, also schwimmt Ihr einfach durch und springt im Raum danach über die Plattformen, bis Ihr den Schlüssel habt. Diesen benutzt Ihr zwei Räume zuvor für die verschlossene Tür. Nun lauft Ihr um die Ecke und zum Aufzug. Verwandelt Euch mit Yae und

Shorties TIPS & TRICKS

The King of Fighters - Heat of Battle

Mystical Ninja starring Goemon

1080° Snowboarding

schwimmt unter Wasser zur nächsten Tür! Danach holt Ihr wieder einen Schlüssel und öffnet damit die nächste verschlossene Tür. Im folgenden Raum schwimmt Ihr links um die Ecke, klettert die Leiter hinunter und geht hinaus. Springt auf das Fließband nach unten und holt Euch dort den Schlüssel! Nun laßt Ihr Euch vom nächsten Fließband zur verschlossenen Tür befördern. Hinter ihr holt Ihr den Schlüssel, nachdem Ihr die Leiter erklommen habt, und geht durch die verschlossene Tür in der Ecke. Dort findet Ihr Yaes neue Waffe und den Schlüssel für die nächste Tür. Schwimmt ein paar Räume weiter und begeben Euch über den Aufzug zur nächsten Ebene! In diesem Raum besiegt Ihr drei Gegner, um ein Extraleben zu erhalten. Habt Ihr dieses bekommen, geht Ihr durch die Tür und im Raum danach durch die Tür zu Eurer Linken. Dort springt Ihr in den Suppentopf und „reitet“ mit ihm zum nächsten Topf vor Euch. Nun betretet Ihr den unverschlossenen Raum vor Euch, besiegt beide Gegner für den Schlüssel, geht wieder hinaus und be-



nutzt den Schlüssel für die Tür um die Ecke. In diesem Raum findet Ihr den Schlüssel für die Tür, vor der Ihr steht. Fahrt mit dem Aufzug zur nächsten Ebene! Rennt zum anderen Ende des Ganges, betretet den nächsten Raum, seht Euch die Zwischensequenz an und speichert!

Roboter 2

Dieser Roboter ist auch nicht schwieriger zu besiegen als der erste. Fangt ihn also mit dem Greifarm und haut ordentlich auf ihn

ein! Habt Ihr ihn besiegt, geht es zurück nach Zazen Town.



Rückkehr nach Zazen

In der Stadt redet Ihr noch einmal mit der Wache und begeben Euch danach ins Zentrum zum Teich. Ihr findet ihn, indem Ihr durch die Tür am Ende der Geschäfte geht. Seid Ihr angekommen, redet Ihr mit dem Herrn, der dort steht. Danach geht Ihr in den Raum, in dem Ihr mit dem Fischer reden müßt. Hier findet Ihr Ebisumarus neue Waffe. Ihr begegnet einem alten Mann, der Euch zwei Wahlmöglichkeiten anbietet. Sollte er das nicht tun, geht Ihr wieder hinaus und sucht nach einem kleinen Kind. Ihr redet, wenn Ihr Sasuke angewählt habt, zweimal mit ihm, wobei Ihr erst die erste, dann die zweite Antwort wählt. Nun könnt Ihr zurück zum alten Mann gehen. Wählt beide Male die zweite Option, und er wird Euch einen Goldschlüssel geben! Nun verlaßt Ihr den Raum und begeben Euch zur nächsten Tür rechts von Euch. Dahinter geht Ihr über die kleine Brücke und durch die nächsten Türen. Kommt Ihr an die Wasserstelle, dreht Euch nach rechts und betretet den Raum hinter der verschlossenen Tür! Redet dort mit dem Mann und wählt Option 1! Nun steigt Ihr den Turm hinauf, um seine Spezialkräfte zu erhalten. Habt Ihr sie, könnt Ihr Euch auf den Rückweg machen und begeben Euch zur Brücke mit dem Jungen. Von dort geht Ihr durch die Türen, dreht Euch nach rechts und geht durch die zweite Tür (Hinter der ersten wartet der alte Mann). Ihr werdet einen langen Gang vorfinden,

an dessen Ende sich eine weitere Tür befindet. Ein paar Türen weiter dreht Ihr Euch nach links und springt mit Sasukes Special auf den Vorsprung, über den Ihr einen alten Mann erreicht. Sprecht ihn an und wählt zuerst Antwort 2, dann zweimal Antwort 1 aus! Nun habt Ihr ein Item, das Ihr dem grünen Herrn im kleinen Teich gebt. Danach besitzt Ihr alle vier Teile, die Ihr benötigt, um den letzten Endgegner zu besuchen.

Ihr begeben Euch wieder in die Schneelandschaft, doch anstatt ins Wasser zu springen, geht Ihr durch die zweite Tür zu Eurer Linken und schaut Euch die Zwischensequenz an. Ihr befindet Euch im Palast des letzten Endgegners, in dem Ihr Euch bis zur Spitze hinaufkämpfen müßt.

Ihr nehmt die linke Tür und bleibt im höheren Teil des Raumes, um einen Schlüssel zu bekommen, den Ihr für



die Tür im selben Raum verwendet. Hinter dieser springt Ihr von Fächer zu Fächer für den goldenen Schlüssel. Habt Ihr ihn, begeben Ihr Euch zum Anfang des Levels. Hinter der neu erschienenen Tür geht Ihr die Leiter hinunter und um die Ecke durch die nächste Tür. Dort benutzt Ihr die Trommeln, um nach oben zur nächsten Tür zu gelangen. Springt dort über die blauen Plattformen und holt Euch die Karte für den Level! Nun springt Ihr hinunter auf die untere Ebene und geht dahin, wo die Tür ist, geht aber nicht hindurch, sondern fliegt mit Sasuke nach oben, um den Schlüssel zu bekommen. Jetzt könnt Ihr durch die Tür gehen und den Schlüssel für die nächste benutzen. Mit Ebisu-

maru schrumpft Ihr Euch und holt Euch hinter der kleinen Tür den Schlüssel für die große. Geht nach unten, besiegt alle Gegner und betretet den nächsten Raum! Oben findet Ihr den Schlüssel für die verschlossene Tür. Klettert dort die Leiter hinauf und haut auf den roten Knopf, um die Stufen erscheinen zu lassen! Als nächstes weicht Ihr den Wellen aus, geht durch die Tür und schlägt wieder auf einen Knopf, der Stufen aktiviert. Nun begeben Ihr Euch durch die nächste Tür nach draußen und durch die Tore. Auf dem Weg findet Ihr viele Einkaufsgelegenheiten, die Ihr nutzen solltet. Am Ende des Weges werdet Ihr eine versperrte Tür vorfinden. Nachdem Ihr die Nachricht erhalten habt, geht Ihr zurück zum ersten Geschäft rechts von Euch. Es sollte ein Restaurant sein. Redet Ihr dort mit dem weißhaarigen Mann neben der Dame, bekommt Ihr dafür neue Waffen, mit denen Ihr durch die versperrte Tür brechen könnt.

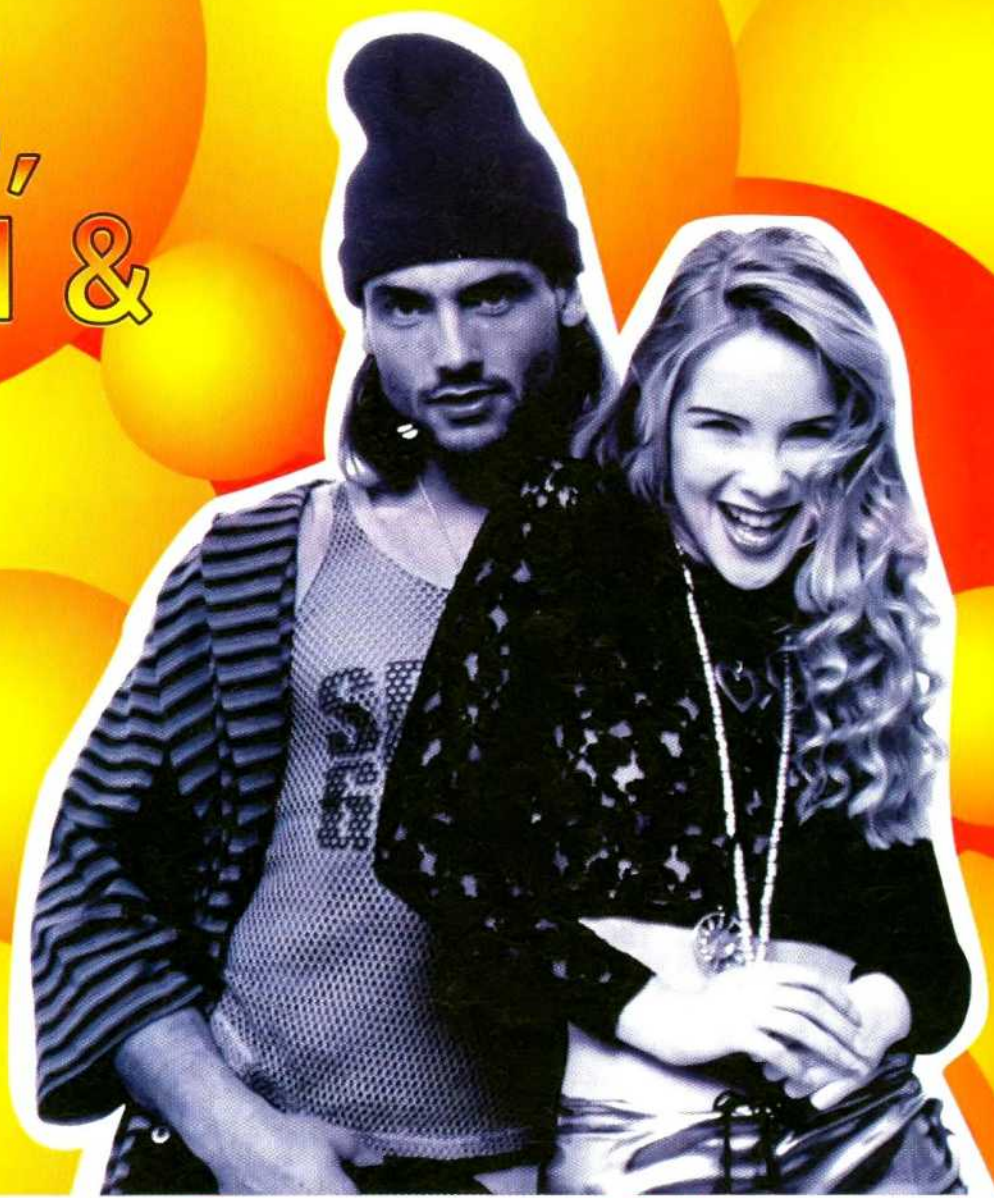
Im Inneren besiegt Ihr alle Gegner, geht links die Treppe hinauf und durch die Tür. Über die Plattformen kommt Ihr in den nächsten Raum, in dem Ihr über die Fließbänder den roten Knopf erreicht. Drückt Ihr ihn, erscheint eine weitere Plattform, auf die Ihr springt, um das gleiche Schauspiel im nächsten



Raum zu wiederholen. Nun folgt Ihr dem Weg zur nächsten Tür und betätigt auch dort den roten Knopf. Springt auf den Block in der Mitte, der Euch nach oben befördert! Dort holt Ihr Euch den Schlüssel und betretet den nächsten Raum, in dem Ihr die Rutsche hinuntersaust

INFOS, FUN & ACTION:

- 200 Aussteller auf über 60.000 qm
- **BILD/VIVA** Musicstage mit über 50 Gruppen
- **Langnese** Beachsoccercup
- **Sinalco** Beachvolleyball
- **K2** Inline Skating Spur
- **Eins Live/Cocktail** DJ-Battle
- **Evian** Tour de YOU
- **C & A/EMS** Europäischer Jugend-Klettercup (EYC)
- **Mountain Bike** Bike-Festival auf einem 2.000 m Bikeparcours
- **Schwan Stabilo** Graffiti-Contest
- Snowboarding im Fridge
- Hall of Games
- Internetcafés
- Kickerturnier
- Fashion-Lifestyle-Bühne
- Unis, FH's
- Infotainment-Bühne
- Ausbildung, Beruf, Qualifikation
- Partnerland Frankreich



outfitsportlifestyle
YOU 98

EUROPÄISCHE JUGENDMESSE
DORTMUND

11.-14. Juni 98

**TICKET-POOL DORTMUND
0231-12 04 666**

Eintrittspreise:

kostenlose Hin- und Rückfahrt am
Besuchstag mit allen VRR-Verkehrsmitteln
und der DB in der 2. Klasse im VRR-Gebiet.

Einzel-Tageskarte

(inkl. Messekatalog/Gutscheinheft)

DM 15,-

Gruppen- Tageskarte (ab 10 Personen)

(inkl. Messekatalog/Gutscheinheft)

DM 9,-

Öffnungszeiten: Täglich 10.00 bis 19.00 Uhr

Veranstalter:

YOU-Team Messe GmbH & Co. KG,
Potsdamer Platz 2, D-53119 Bonn

Telefon 0228/ 72 53 9-0

Telefax 0228/ 69 40 07

<http://www.you.de>



In Zusammenarbeit mit:



Mystical Ninja starring Goemon

Aero Gauge

Jeopardy

Snowboard Kids

und durch die Tür geht. Ihr findet Euch am Anfang des Levels wieder. Wenn Ihr in das Bild des Bosses springt, findet Ihr dahinter eine Katze. Betretet den verschlossenen Raum und bahnt Euch dann den Weg zur nächsten Tür. In dem drehenden Raum solltet Ihr auf die Löcher im Boden aufpassen und vorsichtig die Tür am anderen Ende erreichen.

Nach der folgenden Zwischensequenz könnt und solltet Ihr noch einmal abspeichern und Euch danach mit Eurem Roboter in den letzten Kampf stürzen. Doch keine Bange: Auch diese Roboter sind leicht zu besiegen, wenn Ihr sie mit dem Greifarm fangt und immer kräftig zuhaut.

Sind sie geschlagen, habt Ihr es geschafft und dürft Euch die Endsequenz anschauen. Herzlichen Glückwunsch!

1080° Snowboarding (NTSC)

Versteckte Fahrer

Wollt Ihr mit dem Kristall-Fahrer, der auf der 6. Strecke im Expert-Modus gegen Euch antritt, selbst fahren, müßt Ihr ihn zuerst besiegen und danach im Charakter-Auswahlbildschirm Akari anwählen.



Drückt A, um die Charakterwerte aufzurufen! Wenn Ihr nun C← drückt und mit A bestätigt, sollte Akaris Portrait im Board-Auswahlbildschirm durch das des Kristall-Fahrers ersetzt werden. Er besteht aus transparenten Spiegelflächen und sieht beeindruckend aus. Den goldenen Fahrer könnt Ihr freispielen, indem Ihr mit dem Kristall-Fahrer auf allen sechs Kursen im Ex-

pert-Modus gewinnt. Danach wählt Ihr im Charakter-Auswahlbildschirm Kensuke an, drückt A und danach C↑. Bestätigt nun mit A, und Ihr könnt mit dem Extra-Boarder fahren. Um schließlich den Panda-Fahrer zu erspielen, müßt Ihr in allen Modi auf allen Kursen alle vorgegebenen Rekorde schlagen. Habt Ihr das geschafft, geht Ihr wieder in den Charakter-Auswahlbildschirm und drückt bei Rob C→ (Die Charakterwerte müssen zu sehen sein). Der Panda ist zwar langsam, aber ungeheuer wendig.

Verstecktes Snowboard

Wenn Ihr mit einem platt gedrückten Pinguin die Pisten heruntersausen wollt, solltet Ihr im Trainings-Modus alle Tricks vollführen, so daß ihre Namen in der Trick List rot aufleuchten. Drückt dann im Board-Auswahlbildschirm auf dem Tahoe 155-Board C↓ und bestätigt mit A! Das Pinguin-Board zeichnet sich durch ein extrem genaues Handling aus.

Aero Gauge (NTSC)

Versteckte Fahrzeuge

Um an die geheimen Fluggleiter bei Aero Gauge zu gelangen, müßt Ihr auf dem zweiten Controller die Knöpfe R, L, Z, C↓ sowie auf dem digitalen Steuerkreuz ↑ drücken. Dann laßt Ihr sie los und betätigt auf dem ersten Controller Start.



Blitzstart

Wenn Ihr am Start mit den anderen Vehikeln mithalten wollt, solltet Ihr vom Beginn des Rennens an A und B gedrückt halten und beim Start B loslassen – schon düst Ihr davon.

Jeopardy (NTSC)

Mehr Geld

Ihr wollt es Euren Kontrahenten mal so richtig zeigen? Dann drückt auf Controller 1 L, R, L, L, L, R, R, R, C↓ und C↑! Somit steht Euch mehr Geld zur Verfügung.



Snowboard Kids

Alle Boards, Charaktere und Strecken

Sollte es Euch zu aufwendig sein, das gesamte Spiel mit Erstplatzierungen durchzuspielen, könnt Ihr Euch die geheimen Strecken und sonstige Extras auch auf bequemere Weise herbeiholen.



Anmerkung: Die Richtungen, vor denen AS steht, müssen auf dem Analogstick, alle anderen auf dem digitalen Steuerkreuz eingegeben werden. Gebt im Titelbildschirm folgende Tastenkombination ein: AS↓, AS↑, ↓, ↑, C↓, C↑, L, R, Z, ←, C→, AS↑, B, →, C→, Start. Wenn Nancy lacht, habt Ihr es richtig gemacht.

SUPER NES

Mighty Morphin Power Rangers: The Movie

Doppelte Verwandlung

Startet ein Zweispieler-Spiel! Laßt Euren Kumpel alle Power Ups ein-

sammeln, bis seine Anzeige voll ist! Nun müßt Ihr warten, bis Euer rosa Lebensbalken fast leer ist. Wenn nun der erste Spieler morpht, wird das der zweite auch tun.



In verwandelter Form starten
Drückt im Titelbildschirm die folgende Tastenkombination: ↑, ↓, ←, →, X, B, Y, A, Start! Habt Ihr es richtig gemacht, färbt sich der Bildschirmtext blau.

GAMEBOY

The King of Fighters - Heat of Battle

Zusätzliche Kämpfer

Drückt Ihr beim Takara-Logo 20mal Select, stehen Euch fünf neue Charaktere zur Verfügung.

Anmerkung: Bei Iori, Leona und Chizuru könnt Ihr deren zweite Identität bekommen, indem Ihr den Cursor auf die jeweilige Figur setzt und Start drückt (funktioniert nur mit korrekt eingegebenem Code).



TRICKS

Action-Replay- & Game-Buster-Codes

Mighty Morphin Power Rangers: The Movie

The King of Fighters - Heat of Battle

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 Frank Sändig aus Crottendorf

NINTENDO 64

Automobili Lamborghini

800C E76F 0063 unendlich Zeit
800C E743 0064 100 Punkte
Die folgenden Codes geben Euch zusätzliche, also versteckte Fahrzeuge. Gebt Ihr alle Codes nacheinander ein, so sind alle neuen Vehikel sofort verfügbar.

8009 85C3 0001
8009 85C5 0001
8009 85C7 0001
8009 85CB 0001
8009 85CD 0001
8009 85CF 0001

FIFA 64

8011 9043 00XX Anzahl der Tore Spieler 1
XX = 01-99
8011 9047 00XX Anzahl der Tore Spieler 2
XX = 01-99

Star Wars: Shadows of the Empire

800E 2333 00FF unendlich Leben
800E 2FD5 00FF unendlich Munition
800E 1265 00FF unendlich Raketen

Super Mario 64

8830 94D9 0063 A und R drücken für 99 Münzen
8030 94DD 0064 unendlich Leben
8130 94DE 08FF unendlich Energie



8030 94E0 0020 Unsichtbarkeit
8030 94E1 0000 halber Mario
8030 961C 00C0 Limbo-Mario
8030 961E 0080 Mario läuft rückwärts
8030 961B 0010 Mario mit großer Faust
8130 94E6 FFFF unbegrenzter Hutgebrauch
8030 94F0 0078 Strobo-Mario
8130 9434 FFFF Gummiwände
8130 9263 0095 verrückte Kamera
8030 94E4 0078 platter Mario
8030 94EC 0078 jeder Sprung verletzt Mario

Top Gear Rally

8031 EBDB 0002 Rennen im Championship-Modus gehen nur über eine Runde

Wave Race 64

801C 0077 00XX Geschwindigkeit des Jetski
XX = 00-FF
801C 007F 0000 Fehlversuche zählen nicht
801C 020E 00FF unendlich Zeit bei Stunts

Hexen 64

8013 F11C FFFF Unsichtbarkeit
8013 F147 00FF Axe, Staff, Frost, Shards
8013 F149 00FF Hammer, Firestorm, Arc of Death
8013 F14B 00FF Quietus, Wraithverge, Bloodscoure
8013 F14D 00CF unendlich blaues Mana
8013 F14F 00CF unendlich grünes Mana

Die folgende Liste enthält alle Artefakte und Items, die es zu holen gibt. Leider kamen die Codes in undokumentierter Form bei uns an.

8013 F119 0020
8013 F091 0001
8013 F093 00FF
8013 F095 0002
8013 F097 00FF
8013 F099 0003
8013 F09D 0004
8013 F09F 00FF
8013 FOA1 0005
8013 FOA3 00FF
8013 FOA5 0006
8013 FOA7 00FF
8013 FOA9 0007
8013 FOAB 00FF
8013 FOAD 0008
8013 FOAF 00FF
8013 FOB1 0009
8013 FOB3 00FF
8013 FOB5 000A
8013 FOB7 00FF

8013 FOB9 000B
8013 FOBB 00FF
8013 FOBD 000C
8013 FOBF 00FF
8013 FOC1 000D
8013 FOC3 00FF
8013 FOC5 000E
8013 FOC7 00FF
8013 FOC9 000F
8013 FOCB 00FF
8013 FOCD 0010
8013 FOCF 00FF
8013 FOD1 0011
8013 FOD3 00FF
8013 FOD5 0012
8013 FOD7 00FF
8013 FOD9 0013
8013 FODB 00FF
8013 FODD 0014
8013 FODF 00FF
8013 FOE1 0015
8013 FOE3 00FF
8013 FOE5 0016
8013 FOE7 00FF
8013 FOE9 0017
8013 FOEB 00FF
8013 FOED 0018
8013 FOEF 00FF
8013 FOF1 0019
8013 FOF3 00FF
8013 FOF5 001B
8013 FOF7 00FF
8013 FOF9 001C
8013 FOFB 00FF
8013 FOFD 001D
8013 FOFF 00FF
8013 F101 001E
8013 F103 00FF
8013 F105 001F
8013 F107 00FF
8013 F109 0020
8013 F10B 00FF

PilotWings 64

8036 69A9 0081 unendlich Treibstoff für Raketengürtel
8036 6989 0081 unendlich Treibstoff für Gyrokooper



Helpline

TIPS &

Bomberman 64

Breath of Fire II

Lufia (Lufia II – Rise of the Sinistrals)

Street Fighter II

Hallo, Gewinner und Gewinnerinnen!

Vielleicht haben wir es noch nicht verraten, vielleicht haben wir es einfach nur vergessen, vielleicht wißt Ihr es aber längst schon: Auch die Einsendungen (nur Lösungen) für die Helpline nehmen an der monatlichen Verlosung der drei halbjährlichen Freibos im Rahmen der Tips und Tricks teil. Diesmal hat Günter Scherer das große Los gezogen und eines der Abos gewonnen! Also dann, schwingt Euch an die Schreibgeräte!

Fragen

Bomberman 64 (N64)

Frank Pilger aus Reichelsheim kommt nicht an den Teleporter im Level 'To have or not to have', Green Garden. Könnt Ihr uns eine Wegbeschreibung geben?

Jerry Herken hat ein Problem im Level Blue Resort: Er möchte gerne in den Tunnel kommen, der durch das Haus führt und an einem Blumenkübel endet. Wie gelangt man in die Unterführung?

Breath of Fire II (SNES)

Jessica Borowski aus Herten-Westerholt beschäftigt sich mit Schamanen und Seelenwanderung



– zumindest, wenn es um die alte Frau aus Township geht, die die Seelen der Party-Mitglieder mit den Schamanen in Verbindung bringt. Bisher hat sie eine Feuer- und eine Windschamanin gefunden, fragt sich nun, ob es derer noch mehr gibt und natürlich, wo man sie finden kann. Die Meister des 'Atem

des Feuers' sind hiermit aufgerufen, Jessica mit Tips zu versorgen.

Lemmings (Game Boy)

Jerry Herken aus Potsdam hat uns für diese Ausgabe zwar eine Menge Levelcodes zum Tüftelspiel *Lemmings* geschickt, hat aber auch selbst noch eine Bitte. Ihm fehlen die Codes für die Level 5 bis 25 der Stufe Mayhem. Ganz speziell interessiert ihn die Lösung des vierten Levels. Vielleicht erbarmt sich ein freundlicher *Lemmings*-Fan und schreibt uns kurz auf, wie das Rätsel im vierten Abschnitt am besten zu lösen ist.

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

Da unser *Lufia*-Special aus TOTAL! 2/98 überaus gut bei Euch ankam und Ihr Euch vielfach bedankt, etliche Tips und auch Anregungen gegeben habt, ist es uns eine Freude, Euch mitteilen zu können, daß wir ein weiteres Special in der Mache haben. Allerdings brauchen wir noch sinnvolle Tricks, Item-Listen, eventuell auch Karten oder andere feine Sachen, die das zweite Special abrunden können. Schreibt uns also bitte! Bis es soweit ist, sammeln wir alle Fragen und Antworten, alle Tips und natürlich auch Action-Replay-Codes. Holerö!

Antworten

Bomberman 64 (N64)

Konrad Neumann, Ausgabe 2/98: Es hat eine Weile gedauert, doch nun kam gleich mehrfach Hilfe aus ganz Deutschland: Die Frage war, wie man an das erste Rüstungsteil (rotes Fragezeichen) im ersten Level (Blizzard Peaks) kommt. Am besten ist es, wenn Ihr Euch noch vor der Brückenüberquerung vor das Haus mit dem Baum stellt. Im Rücken von Bomberman befinden sich einige Vorsprünge in der Wand. Stellt Euch auf diese Eis-

blöcke, damit sie nacheinander herunterfallen! Einer der Blöcke gibt Euch einen Fernzünder. Nun begeben Ihr Euch zurück zum Haus mit dem Schalter. Baut dort eine Treppe aus Bomben (nicht sprengen!) an die Hauswand und springt auf das Dach! Von dort aus gelangt Ihr problemlos auf die Plattform mit dem Baum und dem Fragezeichen. M. Wallimann, Ausgabe 2/98: Die fünf Goldkarten des Endgegners im Level Blue Resort hat Jane

Celestri gefunden. Werft dem Fisch eine Bombe ins Maul, während er seine Hammer-Attacke ausführt und erhaltet so die erste Karte! Sprengt dann die Laterne in die Luft! Nun sollt Ihr laut Janes Beschreibung dem Fisch den 'Rüssel' verkohlen, indem Ihr zwei große Bomben legt. Sprengt dann die Schwanzflosse des Fisches. Wenn die Wassersterne auf das Floß geschossen werden, bleibt Ihr rechts oder links auf einer Planke stehen,

LESER HELFEN LESERN

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

WAS MUSS ICH TUN?

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

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

DIE SPIELREGELN:

Es ist sehr wichtig, daß Ihr Euren Namen auch im Brief angibt 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!

TRICKS

Helpline



Final Fantasy III

Lemmings

Street Fighter II

Breath of Fire II

Lufia

bombt fleißig und erhaltet die vierte Karte. Schließlich geht es bei der fünften Goldkarte danach, daß Ihr die Zeit eingehalten habt, in der Ihr gegen den Fisch angetreten seid. Zu der Frage nach den geheimnisvollen Funktionen im Optionsmenü weiß Frank Pilger Rat: Um das Spiel erfolgreich zu beenden, braucht Ihr 120 Goldkarten (Mario läßt grüßen – 120 Sterne!). Altair schafft Ihr bestenfalls mit 100 Karten, wonach sich eine neue Welt eröffnet. Dort müßt Ihr den großen Endgegner besiegen, um den lustigen Abspann sehen zu können.

Final Fantasy III (SNES)

Der „Fan“, Ausgabe 3/98:

Den Endgegner Chupon im Colosseum hat Heinz Grabenhorst schon des öfteren besiegt. Chupon ist eine harte Nuß, doch nichts ist unmöglich, wie man so schön sagt. Versucht es mal auf folgende Art und Weise:

1. Befreit Locke in der World of Ruin zuletzt!
2. Besorgt Euch den Esper Odin (nicht zu verwechseln mit Raiden)!
3. Stattet Locke nach jeder Levelerhöhung mit Odin aus, um den Wert Speed jedesmal um einen Punkt zu erhöhen!
4. Bringt Lockes Speed-Wert auf 99 und legt als Relic Dragon Boots und Dragon Horn an!
5. Gebt ihm die Atma Weapon und alle Utensilien und sonstigen Hilfsmittel, die ihn noch schneller machen!
6. Nun könnt Ihr mit Locke gegen Chupon antreten.

Lemmings (Game Boy)

Ute Stöckl, Ausgabe 2/98:

Einer unserer aktivsten ‚Mitarbeiter‘, Jerry Herken, kann Ute mit reichlich Codes bedienen.

Stufe: Fun

Level	Code
2	TYRNV
3	GFDRTL
4	DFGTYN

5	NNBGTQ
6	TYRBNC
7	DGBFHY
8	CVRKJT
9	JSRBSV
10	FKJTYQ
11	VSPDNQ
12	GDSWBC
13	HWQPIJ
14	KXLWYZ
15	KSQHQS
16	VNWSWV
17	FTYMTS
18	GSFGHH
19	YKBLGB
20	PLSTFL
21	JXFCBS
22	SDFGLB
23	QGHSDF
24	QKZDFS
25	LZDGQH

Stufe: Tricky

Level	Code
2	GNRNFY
3	PFCGSD
4	TWYWYT
5	SDHSHS
6	DFSGSH
7	RLYDRT
8	GSHGSS
9	ZGRZNI
10	CVBXSH
11	LKJHHG
12	XCSDCX
13	DFQRTW
14	VGSDTG
15	HSDJFK
16	JCVVWX
17	VFWLSH
18	LJDRBC
19	CQSBNI
20	PSDHWJ
21	CHTLNX
22	GFTTYQ
23	BSWHTW
24	KSLSNF
25	JTYRDN

Stufe: Taxing

Level	Code
2	HGSFDY
3	VQQQDFR
4	PRTTMM
5	RYDBNF

6	ZWKRB
7	FRWNBQ
8	WYRHDG
9	PDKDJS
10	YPSLQW
11	RWQNDJ
12	BHYWHD
13	VYRTNC
14	XYHGKX
15	WJHFKK
16	GKJXCZ
17	DNDLSH
18	FGSKDG
19	NSDFSW
20	DRMLND
21	JSDHSW
22	RRHRNS

23	QHQJSD
24	RGHFWX
25	WHGXZL

Street Fighter II (Game Boy)

In den vergangenen Monaten bekamen wir einen ganzen Haufen Zuschriften, in denen nach *Street Fighter II*-Moves gefragt wurde. Deshalb haben wir uns nun entschlossen, einmal kurz die wichtigsten Special-Moves in einer Tabelle zu veröffentlichen.

(Legende: P = Punch, K = Kick, $\leftarrow$ $\rightarrow$ $\downarrow$ $\uparrow$ $\swarrow$ $\nwarrow$ = Steuerkreuzrichtungen)

Name	Bezeichnung	Move
Ken/Ryu	Dragon Punch	$\rightarrow$ $\downarrow$ $\swarrow$ + P
	Fireball	$\downarrow$ $\swarrow$ $\rightarrow$ + P
	Hurricane Kick	$\downarrow$ $\swarrow$ $\leftarrow$ + K
	Shock Fireball	$\leftarrow$ $\swarrow$ $\downarrow$ $\swarrow$ $\rightarrow$ + P
Chun-Li	Fireball	$\leftarrow$ $\swarrow$ $\downarrow$ $\swarrow$ $\rightarrow$ + P
	Lightning Kick	(schnell) K, K, K, K, K
	Wirbelwind	$\downarrow$ $\uparrow$ + K
M. Bison	Head Stomper	$\downarrow$ $\uparrow$ + K
	Psycho Crusher	$\leftarrow$ $\rightarrow$ + P
	Scheren-Kick	$\leftarrow$ $\rightarrow$ + K
Guile	Flash Kick	$\downarrow$ $\uparrow$ + Kick
	Sonic Boom	$\leftarrow$ $\rightarrow$ + P
Sagat	Tiger Attack	$\downarrow$ $\swarrow$ $\rightarrow$ + P
	Big Tiger Attack	$\downarrow$ $\swarrow$ $\rightarrow$ + K
	Tiger Uppercut	$\rightarrow$ $\downarrow$ $\swarrow$ + P
	Tiger Knee	$\downarrow$ $\rightarrow$ $\swarrow$ + K
Blanka	Beast Leap	$\leftarrow$ $\rightarrow$ + K
	Electro Shock	(schnell) P, P, P, P, P
	Jumping Ball	$\downarrow$ $\uparrow$ + K
	Rolling Ball	$\leftarrow$ $\rightarrow$ + P
Zangief	Pile Driver	$\rightarrow$ + P
	Spin Hammer	P + K (halten)
	Super Spin Hammer	P + K
Balrog	Dash Straight	$\leftarrow$ $\rightarrow$ + P
	Sling Swing	$\leftarrow$ $\rightarrow$ + K
	Spin Swing	P oder K (kurz halten)
	Shoulder Butt	$\downarrow$ $\uparrow$ + P

SNES

VERKAUFE

Verkaufe SNES mit 4 Spielen (Mario World, DKC 3, Tiny Toons, Street Fighter Alpha 2) für zusammen nur DM 300! Suche dringend PSX-Games! Tel.: 08124-7224, Andi

Achtung! Verkaufte SNES-Spiele für je DM 30, Might & Magic II, Theme Park usw. und 1 N64-Spiel für DM 70, Tel.: 0208-871321, Björn

SNES-Spiele! Secret of Evermore + Illusion of Time + Spieleberater 100% o.k. je 50 DM, Final Fantasy III 20 DM, Action Replay MK3 + Beschreibung + Codes 40 DM! Tel. 05482-1493 Sebastian

SNES-Konsole + 3 Pads + Action Replay 2 (DM 150), Tetris, Dr. Mario (DM 30), DKC + SB (DM 40), Double Dragon 5 (DM 13), Lösungshilfe Chrono Trigger (DM 5), suche 64 Power-Hefte 1-5, Tel.: 06023-970045, Michael



Verkaufe SNES-Spiele, z. B. Secret of Mana oder Terranigma, auch andere gute Spiele, bei Interesse bitte unter Tel.: 02182-3677 melden und nach Alexander fragen!

Verkaufe Kirby's Fun Pak für DM 70, lasse mit mir handeln, verkaufe auch Erstausgabe von N-Zone, Preis: VB, Tel.: 02129-59443, Peter

SNES + 9 Spiele + 2 Pads, Game Gear + 6 Spiele + Netzteil zusammen DM 600 oder alles zusammen gegen ein N64 + 2 Spiele + 2 Pads, ruft an, nur Hamburg, Tel.: 040-7965421, Markus

SNES DM 120, SNES-Spiele – Sport-, Kampf-, Adventure- und Rollenspiele usw., NES DM 39, NES-Spiele je DM 25, N64-Spiele Blast Corps, Lylat Wars und extreme-G, tausche auch! Game-Boy-Spiele je DM 25, Tel.: 02553-6959 Ingrid

Castlevania 4 DM 40, Toy Story DM 60, Shaq Fu DM 40, Space Ace DM 40, Stargate DM 40, Incarnation DM 50, Süper Tennis DM 25, Mario Paint DM 50, Tel.: 02365-68896 Sigrid.

SNES Spiele Terranigma, Illusion of Time, Secret of Mana, Secret of Evermore, Soul Blazer, Mystic Quest, Plok, Sparkster, Skyblazer, Flashback. Suche Lufia, Final Fantasy, Tel.: 05533-5890 Luzia

SNES + 2 Pads + Super Game Boy und 26 Spiele z.B. Star Wars 1-3, Donkey Kong 1-3, Preis nach Vereinbarung, Spiele auch einzeln erhältlich, Tel.: 035451-91242

SUCHE



Suche alle möglichen Sailor-Moon-Spiele fürs SNES auf Anfrage, tausche ich auch gegen andere Spiele, Tel.: 08122-18207, Gabor

Suche Secret of Mana und Castlevania IV, bezahle für Castle IV DM 30, Stefan Bee, Neufeldstr. 3, CH-9463 Oberriet

SOS. Suche Chronotrigger, FFIII, Lufia und Terranigma. Verkaufe ISSD 60 DM, Kirby 20 DM, DD 25 DM, SM 45 DM, Super Game Boy 25 DM. Tausche auch. Tel. 0391-2536339 Anrufbeantworter Robert.

Secret of Mana II, Dragon Quest VI, Final Fantasy III, Romancing Saga III, Star Ocean, Treasure Hunter G, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 0208-871321, Björn

Suche Sim City, biete DM 65-70, Tel.: 05163-1544, Jeffrey verlangen.

Suche Final Fantasy 4 oder 5, alles US-Versionen, tausche auch gegen Donkey Kong Country 2 deutsche Version, Tel.: 07391-1052, Gernot.

Suche dringend das Heft TOTAL! 2/98 oder Komplettlösung fürs Spiel Chrono Trigger, wer kann helfen? Tel.: 03991-167401 Anneliese.

Suche Secret of Mana 1+2, gut erhalten mit Spieleberatern, zahle bis DM 80, in Umgebung Frankfurt, Tel.: 069-6312845 Muris.

Suche SNES-Spiel Weaponlord mit Anleitung, zahle DM 40, Tel.: 069-5481514 David.

TAUSCHE



Tausche Super Mario Kart + Goof Troop für SNES gegen ISS 64 + Mischief Makers für N64, verkaufe



TOTAL!-Ausgaben 7/93-11/95 +6/96 = 29 Ausgaben, Superpro 2/94-2/95 = 11 Ausgaben, Fun-Vision 12/93-12/95 = 21 Ausgaben, Tel.: 06771-7383, Holger

Ich tausche Jurassic Park gegen Mega Man X auf SNES, meine Tel.: 0821-415325, Patrick

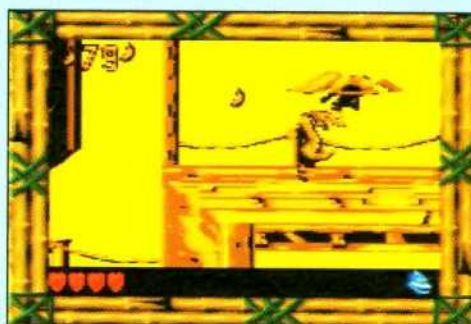
Tausche Super Mario All-Stars, NHL '95, Donkey Kong Country 2 oder ISSD (alle mit Verpackung und Anleitung) gegen Goof Troop, Tel.: 03521-734970, Michael

GAME BOY

VERKAUFE

Verkaufe gut erhaltenes Tetris Attack, Asterix und Obelix, Fifa 97 für je DM 25 oder tausche gegen Mystic Quest, Final Fantasy 3, Sword of Hope 2, Tel.: 0711-4579182, Oliver

SUCHE



Mystic Quest, zahle bis DM 50, Tel.: 0471-88336, Peer

Suche Konsolen + Sammlungen + Neuheiten + Zubehör für GB, SNES, NES, N64, Sony PSX usw., suche auch PC-Spiele, bitte meldet Euch unter Tel.: 0641-970424, Kirsten

TAUSCHE

Tausche transparenten Game Boy mit 1 Spiel gegen einen Game Boy pocket, suche außerdem Final Fantasy Legend 3, Tel.: 04255-1478, Mathias

N64

VERKAUFE

Verkaufe/Suche/Tausche Spiele und Zubehör für N64, verkaufe Super Nintendo für DM 300, Tel.: 02666-1727, Stefan

Turok, PAL, unzensiert, DM 65, Rare-Prügler (us), DM 65, Clayfighter 63 1/3, PAL, DM 90, Preise inkl. Ver-

sand, nur Vorkasse (Scheck/Überweisung), Olaf Gaide, Wilhelmstr. 6, 35037 Marburg

Verkaufe frisch indiziertes Spiel für DM 130, SNES mit 2 Pads und 2 Spielen für DM 80 und Game Boy mit 2 Spielen für DM 40 sowie einzelne Game-Boy-Spiele, Tel.: 04255-1478, Mathias

Chameleon Twist DM 100, Bomberman DM 70, Top Gear Rally DM 100, Hexen DM 100, alle PAL, komplett mit Anleitung und Verpackung, Tel.: 0340-8825696, Karsten Mäke, Friedhofstr. 28, 06842 Dessau

Nintendo64 inkl. Originalverpackung, extreme-G, Super Mario World, Rumble-Pak (batteriefreie Ausführung) und 1 MEG Speicherkarte, DM 400, Tel.: 02261-45978, Reinhard

Verkaufe N64-Spiele, Mischief Makers für DM 60, Wayne Gretzky's 3D Hockey für DM 65 und Cruis'n USA für DM 70, alle 1A-Zustand, Schweiz, Tel.: 0041-019353380, Thomas



Verkaufe Turok ab DM 110, ist nämlich engl. Version (früher DM 170), bitte ruft mich an unter Tel.: 0331-2800355, Mo-So ab 18 Uhr, am Wochenende rund um die Uhr, Lars

Diddy Kong Racing DM 70, Snowboard Kids DM 85, Turok DM 80, Wave Race 64 DM 55, Mario 64 DM 55, FIFA 64 DM 60, Tel.: 033476-50299, Henryk

Frisch indiziertes Spiel (US) für 120 DM und Adapter für 40 DM. Beides zusammen 150DM. Tel. 030-9494286 Sebastian.

Verkaufe Turok – Dinosaur Hunter (dt) in sehr gutem Zustand, mit Anleitung und Verpackung, für nur DM 50, suche frisch indiziertes Spiel (dt), Tel.: 02151-731288, Marian

Verkaufe Bomberman 64 DM 70, Turok DM 80, extreme-G DM 100, Tel.: 06736-476 od. 06736-8104, Patrick

Topangebot: Mario Kart 64 für nur DM 80 und PilotWings 64 für nur DM 85, beide zusammen für nur DM 155! Ruft einfach an unter Tel.: 02826-7112 und spricht ggf. auf den ABI! Michael



Verkaufe Wayne Gretzky's 3D-Hockey DM 70, Diddy Kong Racing DM 60, (alles zuzügl. Versand). Suche frisch indiziertes Spiel (PAL), WCW vs. NWO, FIFA 98, übernehme keinen Versand! Angebote erwünscht! Tel.: 09433-1774 Martin



Verkaufe Turok, Blast Corps DM 80 + Porto/NN, DKR, Wave Race DM 70 + Porto/NN (alle PAL + Verp. + Anl.), Tel.: 02151-736993, René, Mo + Do, 16-19 Uhr oder Tel.: 02836-7909, Andreas, ab 18 Uhr

Verkaufe Turok (engl. PAL) für DM 70, Tel.: 06102-27591, von 16.00–21.00 Uhr, Gerrit

Turok + NFL Quarterback Club 98 zusammen DM 130 incl. NN-Versand, nur komplett Verkauf, Tel.: 04932-81930, Uwe

Verkaufe N64 Spiele zu (ISS, DKR, Lylat Wars, Wave R. u. TOTAL!, neuen 3D Shooter!), außerdem Prügelspiel (SNES) u. GB+Spiele. Tausche

auch vielleicht.

Tel.: 03374672613, ab 14 Uhr,
Stephan.

extreme-G (neu, Anleitung+Verpackung) für DM 80, Tel.: 08066-665 ab 19 Uhr, Andi

SNES + 2 Controller+ Street Fighter
2+ Super Mario, für DM 80, Tel.:
08066-8549, Florian

Turok DM 75, Wave Race DM 70, Mario DM 64, habe auch SNES und Gameboy-Spiele, suche N 64 Game Buster + N 64 Spiele günstig, bitte meldet Euch, Tel.: 0531-2409157, Michi

Alte Total! Ausgaben zu verkaufen! Von 8/94 bis heute, Stück für DM 4 plus Versandkosten! Info: Danny Graßhoff, Kaiser-Otto-Str. 25, 06484 Quedlinburg

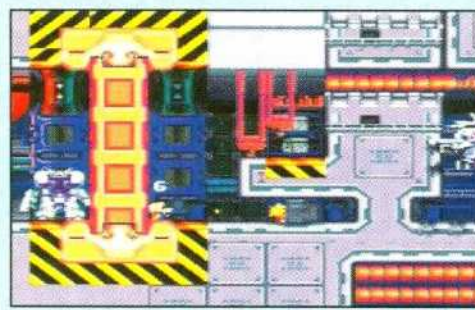
Wave Race, Bomberman, Blast Corps, je DM 60, Turok, Star Wars je DM 70, ISS DM 80, FIFA 98 DM 90, Rumble Pak, Controller Pak je DM 20. SNES mit 10 Spielen und SGB DM 300, Tel.: 02666-1727 Stefan



SUCHE

Suche N64 + Sony PSX, gerne auch mit kompletter Sammlung, suche auch Konsolen + Neuheiten für SNES, NES, MD usw., Tel.: 0641-970424, Kirsten

Hi! Suche Diddy Kong Racing für DM 49 und PilotWings 64 für DM 35, Tel.: 02204-85560, fragt nach David!



Suche Turok (UK-Version), zahle DM 100,- ruft an! Tel.: 09364-4948, Frederik

Suche frisch indiziertes Spiel (PAL), WCW vs. NWO, FIFA 98, verkaufte Wayne Gretzky's 3D-Hockey DM 70, Diddy Kong Racing DM 60, (alles zuzügl. Versand). übernehme keinen Versand! Angebote erwünscht! Tel.: 09433-1774 Martin

Suche Spielberater für Super Mario 64 und Action-Replay für Nintendo 64 und TOTAL!-Hefte Nr. 1/96, 2/96, 6/96, 7/96, 9/96, 10/96, 11/96, 12/96, Tel.: 06029-5295 Peter, ab 18.00 Uhr

TAUSCHE

Tausche ISS 64 gegen WCW VS NWO, Blast Corps und Mario Kart 64 gegen Fighters Destiny, Tel.: 02232-34334, Peter

Tausche extreme-G oder FIFA 64
gegen Turok, Star Wars oder Dark
Rift. (alles PAL) Tel. 02627-10127
Holger

Tausche Star Wars SotE gegen frisch
indiziertes Spiel oder gegen Hexen,
Tel.: 09161-60110 Olaf

SONSTIGES

VERKAUFE

Verkaufe F-Zero DM 30, WWF RAW mit Video, Toshis Island, Secret of Mana mit Spieleberater, ISSD je DM 50, alles mit Anleitung und Verpackung, Tel.: 0991-6125, nach Julian fragen

Virtual-Boy + 3 Spiele (Mario-Clash, Mario Tennis, Wario Land).
Preis 250 DM Tel. 0651-72554
Julian

SUCHE

Hilfe! Hilfe! Ich suche ganz verzweifelt die Batman-Folge 'Riddlers Geheimwaffe' von der Comedy-Serie, zahle DM 100, helft mir bitte! Tel.: 03531-63634, Ronny

Metroid für NES DM 25, Metroid 2 für DM 25, mit original Verpackung und Spielanleitung. Tel. 040-7428780 Sarah.

Ich (16 Jahre) suche Sailor-Moon-Fans zwecks Briefkontakt, Ihr solltet zwischen 15-17 Jahren alt sein, Jessica Becker, Raiffeisenstr. 45, 63785 Eisenbach

Achtung! Wir nehmen keine veränderten oder ältere Gratis-Börsen-Formulare an. Jede Anzeige kostet fünf Mark. Schickt bitte ausschließlich Geldscheine oder Verrechnungsschecks! Die Redaktion behält sich vor, den Anzeigentext inhaltlich (Es dürfen keine indizierten oder beschlagnahmten Titel enthalten sein.) und sinngemäß (bei rechtlichen Unklarheiten) entsprechend zu korrigieren. Unleserliche Spieletitel sowie dubiose (Gratis-)Angebote und zweideutige Textpassagen fliegen ersatzlos raus.

NUR 5 DM

- VERKAUFE
- SUCHE
- TAUSCHE

Bitte in Druckschrift und mit Leerzeichen schreiben!

NAME _____

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ Super Nintendo
- ☐ NES
- ☐ Game Boy
- ☐ Nintendo⁶⁴
- ☐ Hardware & Zubehör
- ☐ Sonstiges

[illegible]

Eine Kleinanzeige (maximal sieben Zeilen mit je 25 Anschlägen) **kostet fünf Mark**. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. **Die Adresse oder Telefonnummer samt Name muß im Anzeigentext stehen.**

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!



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 M. 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&Tricks: 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), Star Wars: Shadows of the Empire, 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: International SS 64 versus FIFA 64
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: Star Wars: 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, frisch indiziertes Spiel, LylatWars
GB-Tests: Tetris Plus
Tips&Tricks: frisch indiziertes Spiel, Lucky Luke, Mana 2
Poster: Bomberman 64

TOTAL! 11/97

Specials: Wir über uns, Space Station Silicon Valley, Earthworm Jim 3D, Game&Watch-Story
N64-News: Body Harvest, Castlevania 3D, Zelda 64
N64-Tests: extreme-G, Mace – The Dark Age, Top Gear Rally
SNES-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, Fußball-Vergleichstest
SNES-Tests: Arkanoid
GB-Tests: Donkey Kong Land 3
Tips&Tricks: Nintendo⁶⁴-Special (frisch indiziertes Spiel)
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: frisch indiziertes Spiel, Diddy Kong Racing, extreme-G, Mischief Makers, Madden Football
Extra: zwei Stundenpläne

TOTAL! 2/98



Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, Interview mit den Rare-Entwicklern
N64-Tests: Dual Heroes, FIFA 98, Snowboard Kids, Tetrisphere, WCW vs. NWO: World Tour
GB-Tests: FIFA 98, Lost World
T&T: Bomberman 64, DKR, San Francisco R., Top Gear Rally
Poster: Fighters Destiny

TOTAL! 3/98



Specials: N64-Importreportage
N64-Tests: Fighters Destiny, Nagano Winter Olympics 98, NHL Breakaway '98, Yoshi's Story
Game-Boy-Tests: Monopoly
SNES-Tests: Timon & Pumbaas Spielesammlung
T&T: FIFA 98, San Francisco Rush
N64-Zubehör: Game Buster, Lenkräder, Mega Memory-Card

TOTAL! 4/98



Specials: Snowboard-Games, Foto-TOTAL!-Story, Anime&Manga
N64-Tests: 1080° Snowboarding, Aero Gauge, NBA Pro 98, Goemon, Olympic Hockey 98
Game-Boy-Tests: Castlevania Legends, Pocket Bomberman
T&T: frisch indiziertes Spiel, Goemon-Lösung (Teil 1)
Poster: Goemon, AeroFighters A.

TOTAL!-Special 3/97



Die zweite Ausgabe des 64 fan magazins 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 ausnützt. Mit Hexen-Riesenposter

Achtung! TOTAL!-Ausgaben der Jahrgänge 1993 bis 1995 sowie die Ausgaben 1, 2, 6, 7, 11/96 und 3, 4 sowie 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 DM 5,-/Ausland DM 12,-)
Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung
(Kartenummer bitte nicht vergessen!)

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!



Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eingeben! 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



Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

NINTENDO 64

NINTENDO 64 komplett dt DM299,00
N64 kpl. & Pilotwings kpl. dt DM377,00
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
GAMEBUYER Schummelmod. dt DM 98,00
INTERACTOR Rucksackvibrator dt DM 79,00
LENKRAD LX-4 mit Rumble dt DM129,00
LEERBOX, stabil, transparent DM 2,50
RUMBLE PAK SHOCKWAVE dt DM 69,00
RUMBLE PAK LX4 + 1 MEG dt DM 39,00
Aerofighters Assault* dt DM139,00
Blast Corps kpl. dt DM 99,90
Bomber Man 64 dt DM 89,00
Bust A Move 2 dt DM109,90
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
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 DM 134,00
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
Waverace 64 kpl. dt DM 89,00
Wayne Gretzky's 3D Hockey dt DM119,90
WCW vs. NWO dt DM129,00
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

THEO KRANZ GAMES

VERSAND & LÄDEN

SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
PC

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT.

LADEN & VERSAND
TEL: 0931-571601
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN PASSAU:
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

JAPAN spirits

Poster
Animes
Artbooks
Fanbooks
Wallscrolls
Model-Kits
Soundtracks
Trading Cards



[HTTP://www.JAPAN-Spirits.regis.de](http://www.JAPAN-Spirits.regis.de)

07802-91080 DIAL 07227-98412
10⁰⁰ bis 16⁰⁰ 17⁰⁰ bis 20⁰⁰

siegen

hamburg

hamburg

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 u. auf den neuesten Stand
Schnellversand! Testen Sie uns.
Besuchen Sie unser Ladenlokal in Geisweid!

Tel.: 0271 - 890 98 80 Fax.: 890 98 81

ECS
VIDEOGAMES AND MORE

Stellinger Weg 9 (Nähe
U-Bahnhof Osterstr.)
20255 Hamburg
Tel.: (040) 40 91 79

Nintendo⁶⁴
Sega Saturn
Sony PlayStation
Neo•Geo CD
3DO
SNES
PC-CD-ROM
Zubehör
Kabelspezialanfertigungen
Express-Umbau
Animes • Mangas
Importspiele & Zeitschriften

Das Videospiel-Paradies
Game Castle
Gleich 2x in Hamburg

PlayStation • Nintendo⁶⁴
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

SCHAU VOR

DASHATERNUNDAVON

Erwin bäckt heut' mal 'nen Kuchen,
denn es kommt ihn wer besuchen.

Nicole heißt seine große Liebe,
und wenn sie kommt, dann setzt es Hiebe.

Natürlich auf dem Bildschirm bloß,
sonst wäre das Entsetzen groß.

So kämpfen sie für eine Zeit,
und Erwin wird ganz grün vor Neid,
denn seine Flamme ist zu gut,
doch irgendwann kocht Erwins Blut.

„Laß mich doch auch noch mal gewinnen!“
schreit Erwin, völlig wie von Sinnen.

„Wenn Du mir nicht sagst, wie das geht,
kommt jede Ambulanz zu spät!“

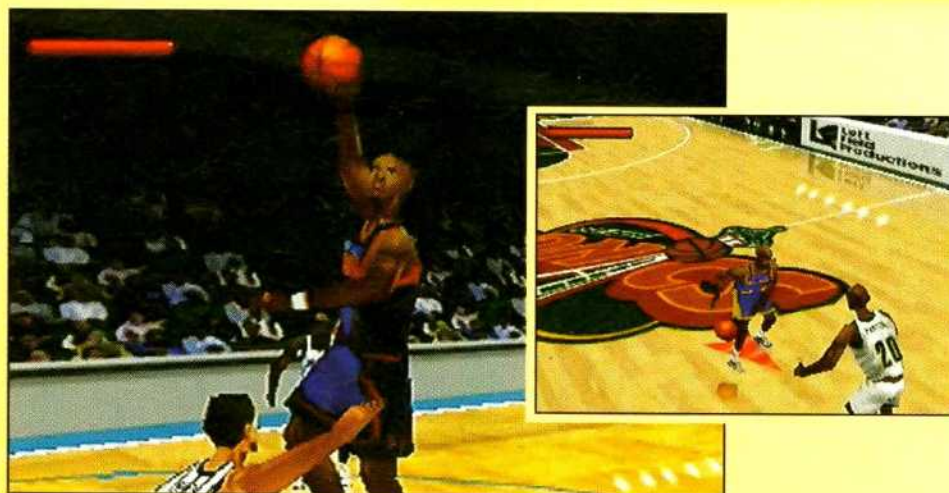
Dann kannst Du gleich nach Hause kriechen,
ich kann Dich nämlich nicht mehr riechen!“

„Du bist doch dumm. Ich weiß, wie's geht,
weil alles in der TOTAL! steht.“

Das hört er noch, dann hört er Tröten,
denn Nicki hat ihn umgetreten.

Da haben wir den Beweis:
Nintendo verbindet! Aber daß
es so enden mußte, war allein
Erwins Schuld. Doch auch,
wenn seine Freundin weg ist –
das N64 hat er ja noch. Und
damit er weiß, welche Soft-
ware sich für seine Lieblings-
systeme lohnt, liest er die näch-
ste **TOTAL!**, die am 5. Juni
wieder im Handel erhältlich ist.

NBA Courtside (N64)



Der Ball ist rund

Auch das N64 wird fleißig mit Sportspielen versorgt. Mit Kobe Bryant's NBA Courtside sollen die Basketball-Freunde beglückt werden. Freut Euch auf den Bericht!

Hau drauf

In Japan heißt der N64-Prügler Deadly Arts noch G.A. S. P – Fighters NEXTream. Wir werden das Spiel in der TOTAL! 6/98 für Euch unter die Lupe nehmen.



G.A.S.P. (N64)

Air Boarder (N64)



Air Boarder (N64)



Flugbretter

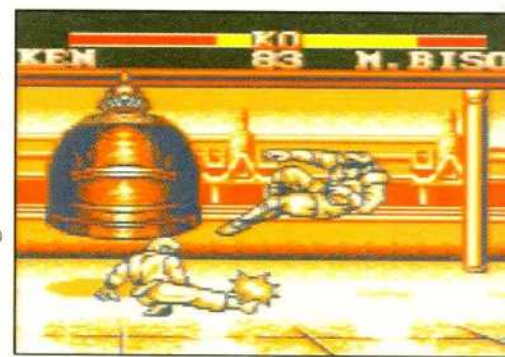
Mögt Ihr Zurück in die Zukunft? Dann könnte Euch Air Boarder gefallen. Da schwebt man nämlich auf einem Hoverboard durch die Gegend. Mehr darüber könnt Ihr nächsten Monat erfahren!

Fußball für Nintendos Kleinen

In der kommenden Ausgabe gibt es neuere und heißere Infos zu International Superstar Soccer 98 für den Game Boy. Schirriiiieee!



Street Fighter 2 (GB)



Viel, mehr, am meisten

Das dicke Game-Boy-Special in dieser Ausgabe war erst der Anfang. Freut Euch auf Teil 2 in der TOTAL! 6/98!

Forsaken (N64)



Aus der Tiefe

Ballerfreunde, aufgemerkt: Forsaken kommt, und wir werden Euch sagen, wie gut es ist.

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh) (ViSdP)
stellv. Chefredaktion: Sandra Alter (san)

Redaktion: Frederic Berg (fb), Maris Feldmann (mf), Marco Häntsch (mc), Thomas Hellwig (th), Marcus Höfer (cus), Sebastian (Schroder) Krämer, Tobias Partetzke (tobi)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Hirofumi Yamada, David Markwart

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafik: Arne Bahruth, Hanno Meier

Freie Mitarbeit: Heike Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: 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: © Acclaim/Iguana



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 TREK PRO COMBO	59,-
(INKL. MEMORY CARD 0,25MEG)	
GAME BUSTER	99,-
POWERBOY (GB EMULATOR)	109,-
LENKRAD LX4 (PUSH PEDALE)	129,-
RUMBLE-FUNCTION-MEM-SLOT	
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
MEMORY CARD 4 MEG	79,-
RUMBLE PAK	34,-
HYPER PAK (RUMBLE-MEM.FKT.)	49,-
LX-4 TREMOR PAK	29,-
ACCLAIM SPORTS CENTER (MAI)	129,-
AEROFIGHTERS ASSAULT	139,-
BLAST CORPS	114,-
BOMBERMAN 64	89,-
BUST A MOVE 2	109,-
CASTLEVANIA 3D	139,-
CRUISIN' USA	89,-
CRUISIN' WORLD (MAI)	89,-
DARK RIFT	129,-
DIDDY KONG RACING	89,-
DUAL HEROES (MAI)	129,-
EXTREME G	119,-
F1 POLE POSITION (MAI)	89,-
FIFA 98 WM-QUALIFIKATION	129,-
FIFA: WM FRANKREICH 98 (MAI)	129,-
FIGHTER'S DESTINY	129,-
FORSAKEN (MAI)	129,-
G.A.S.P. (MAI)	149,-
GOEMON MYSTICAL NINJA	149,-
LYLAT WARS OHNE RUMBLE PAK	89,-
MARIO KART 64	89,-

MIKE PLAZZAS STREET ZONE (MAI)	129,-
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	129,-
PILOTWINGS 64	109,-
RAMPAGE WORLD TOUR (MAI)	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
TENNIS ARENA 2 (MAI)	139,-
TETRISPHERE	89,-
TUOK DINOSAUR HUNTER	99,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98 (MAI)	129,-
WETRIX (MAI)	129,-
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,-
WWF WARZONE (MAI)	129,-
YOSHI'S STORY	89,-

SUPER NINTENDO

ALADDIN - CLASSICS	79,-
ASTERIX	54,-
DIDDY'S KONG QUEST - CLASS.	79,-
FIFA '97 - GOLD EDITION	69,-
FIFA 98	84,-

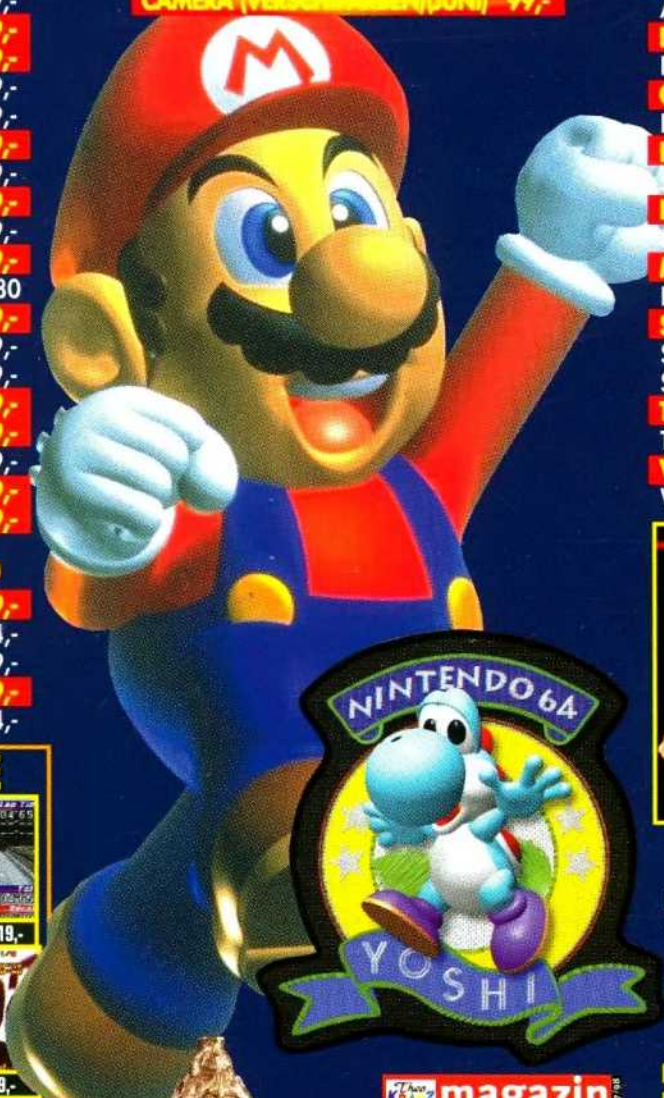
SONDER-ANGEBOTE

N-Zone 6/97 86%	
Turok (N64) 99,- (GB) 39,-	Multi Rac. Cham (N64) 119,-
N-Zone 3/98 90%	64 Power 12/97 88%
NHL Breakaway (N64) 119,-	F1 Pole Position (N64) 89,-

HARVEST MOON	99,-
KAWASAKI SUPERBIKES	99,-
KIRBY'S GHOST TRAP	49,-
LAMBORGHINI	89,-
LUCKY LUKE	119,-
NBA LIVE '97	69,-
SIM CITY CLASSICS	69,-
SUPER METROID - CLASSICS (JUN)	139,-
TIMON & PUMBAA'S JUNGLE GAM.	79,-
WORMS	64,-
YOSHI'S ISLAND - CLASSICS	79,-

GAME BOY

GAME BOY POCKET PAL FARSEN	109,-
(ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSP, SILBER)	
CAMERA (VERSCHLUSSEN) (JUN)	99,-



CAMERA PRINTER (JUN)	99,-
GAMEBUSTER	69,-
LADEGERÄT GAMEBOY	19,-
BATTERY PACK-GAME BOY	9,-
ALADDIN - CLASSICS	49,-
ARIELLE - CLASSICS (JUN)	44,-
BUST A MOVE 2	49,-
DONKEY KONG LAND 3	64,-
GOEMON	59,-
HERCULES	69,-
HUGO 2	57,-
CLASSIC PARK	59,-
LUCKY LUKE	64,-
MARIO & YOSHI	29,-
MONOPOLY	59,-
POCKET BOMBERMAN	49,-
SCHLÜMPFE 3	69,-
SPIROU	64,-
SUPER MARIO LAND 2 CLASSICS	44,-
TAMAGOTCHI	59,-
TUOK	39,-
V-RALLY (JUN)	64,-
WORMS	64,-



LASER BEAMER

DER NR 1 HIT AUS DEN USA ("TOY OF THE YEAR 97") JETZT IN DEUTSCHLAND:

STRAHLUNG ABSOLUT UNGEFÄHRlich
DANK SPEZIELLER TECHNIK

LASER BASIC SET (1 LASER, 1 WESTE) 59,-
LASER ROBO SET (1 LASER, 1 ROBO) 79,-
LASER TEAM SET (2 LASER, 2 WESTEN) 99,-

LCD TASCHENSPIELE

SUPER MARIO BROS, DONKEY KONG,
PARACHUTE, FIRE! (AB MAI) JE 19,-

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.

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/57 16 02

MAGIC ZONE

NBA PRO 98

CHECK IT OUT – BASKETBALL IN PERFEKTION. POWER UND ATHLETISCHE ELEGANZ. UNSCHLAGBARE MOTION-CAPTURING-TECHNOLOGIE: SPIEL DIE NEUE DIMENSION – WALK ON THE WILD SIDE. DIE PRO'S DER 29 NBA-TEAMS KNALLEN DIR DIE BÄLLE UM DIE OHREN. STUDIER IHRE LINKS UND MOVES IM FREUNDSCHAFTSSPIEL, LAUGE SIE AUS IN DER SAISON – UND MACH SIE PLATT IM PLAY-OFF! HOOP OR NOT HOOP. BIS ZU ACHT SPIELER KÖNNEN GLEICHZEITIG ANTRETEN. DIE HIGHLIGHTS SPEICHERT DIE MEMORY-CARD. SPIELERTRANSFER, MANAGEMENTFUNKTIONEN UND UMFANGREICHE STATISTIKEN GARANTIEREN DEN ABSOLUTEN NBA-KICK. IT'S CRUNCH-TIME.



WWW.KONAMI.COM

Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The NBA and individual NBA member team trademarks and/or other forms of intellectual property, that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. ©1997 NBA Properties, Inc. All rights reserved. Konami & its logo are registered trademarks of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950112-0 • Fax (069) 950812-74