

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴

GAME BOY

SUPER NINTENDO

Specials

- Game Boy Special Teil 2
- Space Circus (N64)

Großer
Tips&Tricks
-Teil

Tests & Infos

- Bomberman Hero (N64) Sonderpreis
- Holy Magic Century (N64)
- GT 64 Championship Edition (N64)
- Formel 1 '97 Challenge (N64)
- Kobe Bryant in NBA Courtside (N64)
- Forsaken (N64)
- G.A.S.P!! (N64)
- ISS 98 (N64)

Super!
2 Sailor Moon Poster

5 Jahre TOTAL! mit
großem Gewinnspiel



BANJO-KAZOOIE

SPIELERTRÄUME WERDEN WAHR!

■ TESTS

■ INFOS

■ NEWS

■ TIPS&TRICKS



JETZT FLIEGT
DER BÄR

BANJO- -KAZOOIE™*

Der Bär ist los. Mit Banjo, dem verrückten Honigbär und Kazooie, der lustigen Möwe. Sie sind unzertrennlich. Sie sind unschlagbar. Und gemeinsam wollen sie Banjos Freundin Piccolo befreien. Unglaubliche 3-D-Welten. Spannende Abenteuer. Knifflige Aufgaben. Erlebe das neue, ultimative Action Duo: Banjo - Kazooie™*. Exklusiv für Nintendo® 64!

Nintendo®

NINTENDO 64



THE NEW DIMENSION OF FUN



Fünf ist Trümpf!

Es ist noch nicht lange her, da blieb uns allen glatt die Spucke weg. Der Grund: Unser Big Boß Klaus rief die TOTAL!s zu einem Stelldichein in sein Büro und sagte einen erschütternden Satz, in dem das verbotene Wort mit u vorkommt (Chefs dürfen so was): „Ich gehe für drei Wochen in Urlaub!“ – sprach’s und entschwand sogleich mit dem nächsten Flieger nach Jamaika. Während Klaus sich die Sonne auf den Bauch scheinen ließ, von Reggae-Musik besäuselt klebrig-fruchtige Cocktails unter Palmen schlürfte und ihm kakaobraune Schönheiten lächelnd Luft zuwedelten, war der Rest des TOTAL!-Teams allein zu Haus, saß wie immer angekettet in den Redaktions-Dungeons und durfte zuschauen, wie der Hamburger Regen an die Kellerfenster platschte. Aber was soll’s, nicht jeder kann auf der Sonnenseite des Lebens stehen.

Nun, da le Chef wieder im Lande ist, hatte er sogleich nichts anderes im Sinn, als Arbeit zu verteilen. Da wir aber unser Geld spielend verdienen, artete dies nicht gerade in eine Katastrophe aus, außerdem waren wir voll und ganz mit Geburtstagsvorbereitungen beschäftigt. Denn: TOTAL! wird in diesem Monat fünf Jahre alt!!! Sandra hat auf vielfachen Wunsch unserer drei Millionen Mondstein-Fans zwei geniale *Sailor Moon*-Poster aufgetrieben und die Software-Firmen begeistert, jede Menge tolle Jubiläumsgewinne für Euch springen zu lassen – die große Competition findet Ihr auf den Seiten 60 und 61. Denn der fünfte Geburtstag des erfolgreichsten unabhängigen Nintendo-only-Magazins im deutschsprachigen Raum will natürlich gebührend gefeiert werden. Da aber schamlose Selbstbeweihräucherung nicht unbedingt unser Ding ist, und wir lieber durch Inhalte überzeugen als durch ständiges Wiederholen, wie toll wir doch sind, haben wir den Rückblick diesmal auf zwei Seiten beschränkt. Im Vorfeld der Electronic Entertainment Expo gibt es unzählige N64-Neuigkeiten zu berichten, weshalb die SNES-Besitzer in diesem Monat leider noch einmal leer ausgehen – dafür haben wir in TOTAL! 7/98 dann wieder einige Überraschungen im Programm.

Für nachträgliche Geburtstagsgeschenke bedanken wir uns – auch im Namen unserer Eltern – an dieser Stelle im voraus und wünschen wie immer viel Spaß mit dieser Ausgabe! Und stets daran denken: Wenn Ihr nur halb soviel Spaß beim Lesen dieser TOTAL! habt, wie wir beim Erstellen derselben, dann hatten wir doppelt soviel Spaß wie ihr!

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

Titelthemen:

Banjo-Kazooie (N64)20

Specials:

Die 40 besten

Game-Boy-Spiele – Teil 266

Space Circus (N64)56

Tests & Infos:

Bomberman Hero (N64)25

ISS '98 (N64)26

GT 64 Championship (N64)54

Forsaken (N64)32

Kobe Bryant in NBA C. (N64)38

G.A.S.P!! (N64)30

Virtual Chess 64 (N64)36

Extra:

Sailor-Moon-Poster



SPECIALS

5 Jahre TOTAL! – Das Jubiläum . . .58

Seit 59 Ausgaben und fünf bewegten Jahren sorgt TOTAL! dafür, daß Nintendo's Spielgemeinde auf dem laufenden bleibt und stets weiß, was angesagt ist. Feiert mit und gewinnt etwas aus unserer großen Verlosung!

Die 40 besten

Game-Boy-Spiele – Teil 266

Es geht weiter – wie versprochen. Im zweiten Teil unserer Best-of-Game-Boy-Reihe präsentieren wir weitere 21 Dauer-Hits – informiert Euch über die Crème de la crème für den kleinen Modulschlucker!

Genre-Register75

Diesmal folgt der angekündigte Rest des Spieleregisters aus TOTAL! 4/98. Wir haben für Euch alle NES- und Game-Boy-Spiele nach Genres sortiert und auch die Bewertungen mit aufgeführt. Ein Leckerbissen für Sammler, Genre-Spezies und alle NES-Fans.

WETTBEWERBE

Gewinnspiel zum Jubiläum60

In Zusammenarbeit mit vielen Herstellerfirmen verlost TOTAL! zahlreiche Preise. Versucht Euer Glück und schickt uns eine Teilnahmekarte!

NEWS

All-Star Baseball '99 (N64)8

Bio Freaks (N64)7

Buck Bumble (inkl. Interview) ...10

extreme-G 2 (N64)11

James Bond 007 (Game Boy) ...11

NBA Jam '99 (N64)8

Ottifanten (Game Boy)11

Superman –

The Animated Series (N64)8

The Legend of Zelda –

The Ocarina of Time (N64)6

Vorschau auf die E3-Messe

inklusive Release-Liste12

REPORTAGEN

Pokémon (Game Boy + N64) ...62

Nintendo's Mega-Kultspiel kommt nach Deutschland. Noch in diesem Jahr sollen die ersten Module hierzulande erscheinen.

Space Circus (N64)56

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Banjo-Kazooie20

Bomberman Hero25

F97 Challenge24

G.A.S.P!!30

Holy Magic Century28

Iggy's Reckin' Balls27

International

Superstar Soccer 9826

Banjo-Kazooie

Unzertrennliche Freunde

20



Huch, was schaut von draußen rein?!



Na, wenn das mal keine riesige Schatztruhe ist!

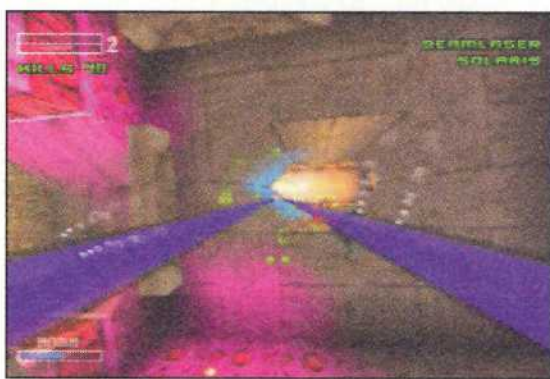
Forsaken

Bewaffnete Biker im Rausch der Effekte

32



Acclaim sparte nicht mit Lichteffekten



Waffen aller Art versüßen das actionreiche Geschehen

Kobe Bryant in NBA Courtside

Basketball erster Klasse

38



Die Spieler sind problemlos zu identifizieren



Gute Animationen und perfekte Kameraperspektiven

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Bust-A-Move 2 Arcade Edition ...	40
Forsaken	32
GT 64 Championship Edition	54
Kobe Bryant in NBA Courtside ...	38
Virtual Chess 64	36

GAME BOY

France 98 – World Cup	53
------------------------------------	-----------

TIPS & TRICKS

Action-Replay-Codes	81
Helpline	82
Shorties	78

RUBRIKEN

Abonnement31

Ein Abo abschließen? Nie mehr zum Kiosk latschen müssen? Die TOTAL! schon in Händen halten, bevor sie der Zeitschriftenhändler bekommt? Genau, das ist es! Alle wichtigen Infos samt Bestellkarte warten auf Euer Interesse.

Börse88

Auf unseren Kleinanzeigenseiten findet Ihr allerhand Angebote über gebrauchte Spiele, Konsolen und diverses Zubehör. Besonders für Sammler und Schnäppchenjäger dürften die Seiten interessant sein. Wer sich von seinen guten Stücken trennen möchte, kann sich des Börsenformulars bedienen, das einfach auszufüllen ist und zur Veröffentlichung an uns geschickt werden kann.

Editorial3

Hefeshop87

Habt Ihr eine Ausgabe verpaßt, weil Ihr kein Abonnement besitzt? Seid Ihr auf der Suche nach einem älteren Test oder bestimmten Tips und Tricks? 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.

Impressum90

Leserbriefe14

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

Leser-Charts42

Die Seiten zum Mitmachen und Gewinnen im neuen Look mit aktuellen Top-10-Listen und interessanten Infos rund um Eure Lieblingsspiele: Schickt uns Eure Chart-Listen, Spielertips und Statistiken – wir drucken sie ab!

TOTAL!-Intern52

Auf dieser Seite geben wir unsere persönlichen und unabhängigen Meinungen zu aktuellen Spielen wieder. Das Ganze ist nicht bierernst gemeint und auf keinen Fall mit den Wertungen der Tests verbunden.

Vorschau90

Frankreich 98 – Die Fußball-WM

Kein Test in dieser TOTAL!-Ausgabe!

Der eine oder andere wird sich bestimmt wundern beziehungsweise ärgern, daß in dieser Ausgabe erneut kein Test von Frankreich 98 – Die Fußball-WM fürs N64 zu finden ist, obwohl das Spiel dieser Tage in den Handel kommt. Um unserem Status als unabhängiges, kritisches Magazin gerecht zu werden, folgt der längst überfällige Test erst in der Juli-Ausgabe.

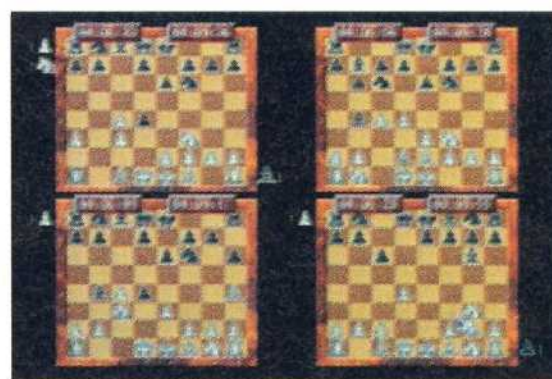
Aber soviel schon mal vorab: Es handelt sich bei dem Titel im Prinzip um ein Update von FIFA 98 –

Die WM-Qualifikation. Im Gegensatz zum Vorgänger wurde der Spielumfang jedoch auf die reine Weltmeisterschaft reduziert, statt der 361 Mannschaften gibt es nur noch die 32 WM-Teams mit den aktuellen Kadern plus acht weitere. Ob diese Features das Spiel nach dem großen Fußball-Event noch interessant machen, muß jeder für sich entscheiden – zumal die Weltmeisterschaft auch schon in FIFA 98 gespielt werden konnte. Wir empfehlen natürlich ein Probespiel.

Virtual Chess 64

Titus füllt eine klaffende Lücke

36



Schach zu viert? Kein Problem mit Virtual Chess 64



Nicht aufgepaßt? Der aktuelle Zug wird angezeigt

5 Jahre TOTAL!

60 Monate 100 % Nintendo – das ist TOTAL!

Zum Jubiläum haben wir in Zusammenarbeit mit einigen bekannten Herstellerfirmen eine große Verlosungsaktion organisiert, damit Ihr ein wenig mitfeiern könnt.

58



Pokémon

Kultspielzeug aus dem Fernen Osten

62



TOTAL!
NEUAM
Rande

Titus verleiht Flügel

Laut Titus' Firmenpräsident Eric Caen wird derzeit an einem Flugsimulator für das Nintendo⁶⁴ gearbeitet. Die Entwicklung übernimmt Digital Integrations, die bereits für das erfolgreiche PC-Spiel *Apache* verantwortlich zeichneten.

Monster Trucks

Edge of Reality entwickelt im Auftrag von Take 2 Interactive derzeit *Mud Monster 4x4*. Programmierergrößen wie Rob Cohen (*Turok*) und Mike Panoff (*PilotWings 64*) befinden sich im Team. Der realistische Matsch und die Stärke des Regens werden angeblich das Fahrverhalten beeinflussen, wie die Wellen in *Wave Race 64* und die verschiedenen Schneetypen in *1080° Snowboarding*. Außerdem soll ein Vierspieler-Modus integriert werden.

Haut Nintendo zu?

Unbestätigten Gerüchten zur Folge arbeitet Nintendo derzeit am N64-Sequel der erfolgreichen *Punch-Out*-Serie. Der Grundstein wurde mit *Mike Tysons Punch-Out* für das NES gelegt, später folgte *Super Punch-Out* fürs SNES. Die Entscheidung, wie das Spiel heißen soll, wurde angeblich noch nicht gefällt. Außerdem wird behauptet, Nintendo halte momentan nach einem Sponsor (wie z. B. Hilfiger in *1080°*) für die Boxsimulation Ausschau.

Die *Ava Rangers* sind da Mitsui & Co Deutschland GmbH hat sich ein Herz gefaßt und Hudsons klägliches Prügelspiel *Dual Heroes* in den Vertrieb aufgenommen. Schade eigentlich, hätten die Verantwortlichen TOTAL! 2/98 gelesen, wüßten sie, daß der Titel mit der Note 5 keine 150 DM wert ist.

Wir warten aufs Christkind



Noch ist nicht gewiß, was Link mit diesem Ritter zu besprechen hat. Ist er ein Freund oder ein Feind? Nach der E3 in Atlanta werden wir es hoffentlich wissen und dann darüber berichten

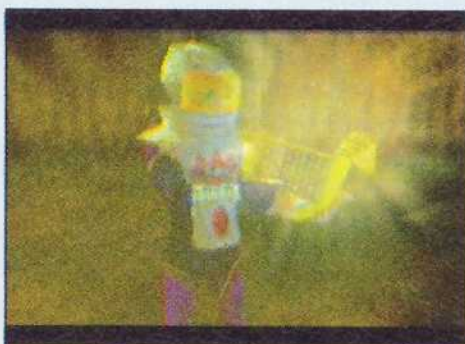
Auch in diesem Monat heißen wir unseren Dauergast **THE LEGEND OF ZELDA: THE OCARINA OF TIME** auf den News-Seiten herzlich willkommen. Dank regelmäßiger Release-Verschiebungen habt Ihr (und natürlich auch die TOTAL!-Redaktion) nun schon seit vielen Monaten, um nicht zu sagen Jahren (die erste Meldung stand in TI 1/96), viel Freude an den News-Meldungen, Previews und Work-in-Progress-Berichten um Links erstes 64-Bit-Abenteuer. Es ist nicht auszuden-



ken, wieviel Spaß uns entgangen wäre, wenn das Spiel bereits zum vorigen Weihnachtsgeschäft in den Verkaufsregalen gelegen hätte, denn bekanntlich ist die Vorfriede ja die schönste Freude.

Aber nun mal Frust und Sarkasmus beiseite, schenkt man den neuesten Aussagen Nintendos Glauben, wird *Zelda* auf jeden Fall der große Weihnachtstitel dieses Jahres, und zwar sowohl in Japan als auch in Amerika und Europa. Angeblich steht die Basisentwicklung kurz vor dem Abschluß. Teil-

Weihnachtstitel dieses Jahres, und zwar sowohl in Japan als auch in Amerika und Europa. Angeblich steht die Basisentwicklung kurz vor dem Abschluß. Teil-



Der oben bereits erwähnte Edelman verstrahlt offenbar einen zauberhaften Schein mit seiner goldenen Harfe. Sieht so aus, als sei er freundlich, darauf verlassen solltet Ihr Euch aber nicht



weise wurde sogar schon mit dem Feinschliff und der Suche nach Fehlern begonnen. Die letzten beiden Punkte sind bei einem so komplexen Spiel und Daten-Monster von 256 MBit denkbar aufwendig und daher sehr zeitraubend. Aus diesem Grund wird Miyamotos umfangreichstes Meisterwerk in Japan vermutlich nicht vor Oktober und im Rest der Welt nicht vor Ende November (in den USA ist der 23. Nov. anvisiert) erscheinen. Mr. Hongo, Pressesprecher der japanischen Firmenzentrale NCL, gab übrigens bekannt, daß allein 32 MBit für die Gestaltung der riesigen Landkarten sowie der vielen Zwischen- und Endgegner verwendet werden. Außerdem verspricht er Action-Sequenzen, die ebenso neue Maßstäbe setzen werden wie das Gameplay. Für die nötige Abwechslung sollen die sich ändernden Fähigkeiten des Helden sorgen, die sich daraus ergeben, daß Link im Laufe des Spiels heranwächst. In der kommenden TOTAL! könnt Ihr unsere neuesten Eindrücke von der

Midway schlägt wieder zu



In Bio Freaks sind alle Charaktere mit sehr durchschlagskräftigen Waffen ausgestattet



In der anwählbaren First-Person-Perspektive wird Euer Kämpfer transparent dargestellt

In Amerika ist **BIO FREAKS** bereits erhältlich, der Europa-Release soll schon Ende Juni folgen. Der Name des Games ist übrigens irreführend. Es handelt sich bei den Spielcharakteren nicht etwa um Wollsocken-Ökos oder friedliebende Umweltschützer, sondern um knallharte Kämpfer, die keine Gnade kennen. Hinter der Abkürzung *Bio Freaks* verbirgt sich der Titel *Biological Flying Robotic Enhanced Armored Killing Synthoids*, die genaue Bedeutung dieses Zungenbrechers gibt zwar Rätsel



auf, dennoch beschreiben die Worte lose, worum es geht. Ihr steuert einen von zehn Synthoiden, zwei weitere können freigespielt werden. Alle Kämpfer sind prinzipiell biologischer Natur, können fliegen, wurden durch einige Roboterbauteile getuned und sind reichlich bewaffnet. Das Ziel des Spiels ist jedoch allein durch die Vokabel *Killing* treffend beschrieben, die vermutlich keinerlei weiterer Erklärung bedarf.

Um dieses Ziel zu erreichen, ist den Kontrahenten nahezu jedes



Der zappelnde Herr auf der rechten Seite würde sich vermutlich sehr freuen, wenn nicht nur **er** arm dran, sondern auch seine Arme dran wären, aber in *Bio Freaks* regiert nunmal die Gewalt

Mittel recht. Es wird aus der Entfernung aufeinander geschossen und aus der Nähe aufeinander eingedroschen, daß die Fetzen fliegen, und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Abgehackte Arme, klaffende Wunden und vom Rumpf abgetrennte Köpfe sind eher die Regel als die Ausnahme.

Midway drückt nicht nur in puncto Gewalt mächtig auf die Tube, auch die grafische Präsentation kocht nicht auf Sparflamme. Die Kämpfer sind sehr detailliert und besitzen aufwendige Animatio-

nen wie sie kein anderes Beat 'em Up für das N64 hat. Dabei gibt es keine Blitzer zwischen den einzelnen Polygonen zu entdecken, wie man sie z. B. von *Fighters Destiny* und *WCW vs. NWO: World Tour* kennt. Wer Interesse an Midways ultrabrutalem Kampfspiel hat, sollte schnell handeln, bevor dies vermutlich die BPJS tut und *Bio Freaks* indiziert. Anlässlich unseres fünfjährigen Jubiläums verlosen wir in Zusammenarbeit mit dem Europavertrieb GT Interactive zwei Exemplare des Games (§. Seite 60f).



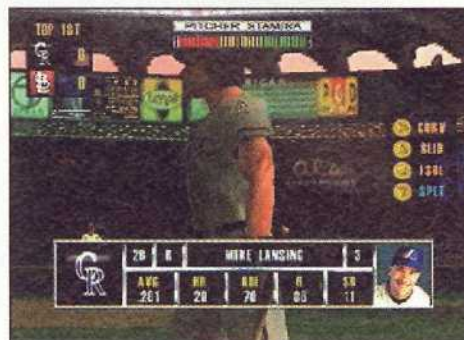
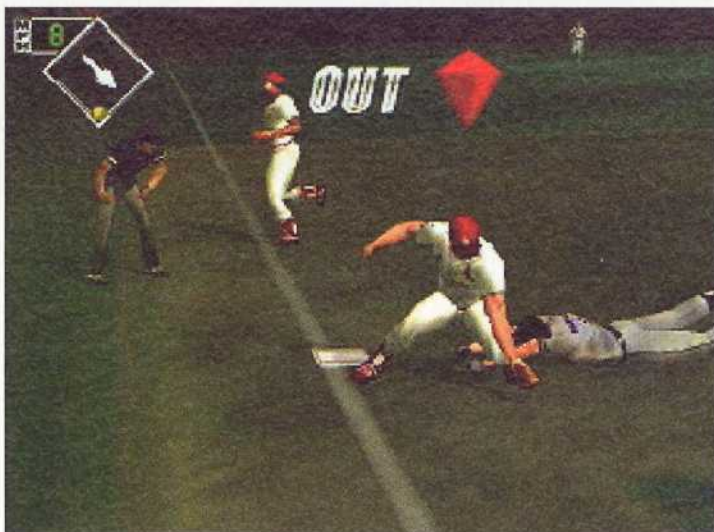
TOTAL! NEU

Homerun

Acclaim hat sich nun endgültig entschieden, **ALL-STAR BASEBALL '99** für das N64 auch in Europa zu veröffentlichen. Der vielversprechende Titel, der neben einer sensationellen High-Res-Grafik auch mit einem ausgefeilten Gameplay auf-

warten kann, soll Mitte oder Ende Juni erscheinen und ca. 130 DM kosten. *All-Star Baseball '99* besitzt die offizielle MLB-Lizenz (Major League Baseball), das heißt, Ihr werdet sämtliche Mannschaften, Spieler, Trikots, Logos und Stadien der National League und der American League vorfin-

den. Vermutlich können wir Euch bereits in der kommenden Ausgabe einen Test präsentieren.



Die Fähigkeiten und Erfolge jedes einzelnen Spielers werden statistisch dokumentiert

Ist es ein Vogel?



Spiel **SUPERMAN: THE ANIMATED SERIES** schlüpft Ihr in die Rolle des Helden und sollt dafür sorgen, daß die Welt nicht in die Hände der Bösen fällt. So fliegt und



Redakteure sind echte Supermänner, bestes Beispiel ist Clark Kent, seines Zeichens Redakteur beim Daily Planet. Im-

mer dann, wenn Gefahr in Verzug ist, begibt er sich in eine Telefonzelle und verläßt diese wieder als Superman. In Titus' N64-

lauft Ihr durch die Straßen von Metropolis, betretet die Gebäude der Stadt und stellt Euch den traditionellen Gegnern Lex Luthor, Brainiac oder auch Toyman. Laut Titus soll das Spiel auf der E3 vorgestellt werden, der Europa-Release ist im Herbst geplant.



Dunkle Wolken in Metropolis! Wird es Superman gelingen das Böse zu vertreiben?

Jam-Session

Acclaim scheint sich im High-Resolution-Fieber zu befinden. Nach *NFL Quarterback Club '98* und *All-Star Baseball*

'99 nehmen sich die Programmierer von Iguana West nun der dritten Sportart mit hochauflösendem Modus an. **NBA JAM '99** hat jedoch nicht mehr viel mit dem Midway-Klassiker gemein, der ein Actionspiel darstellt. Das N64-Sequel soll eine reine Simulation werden, die dem Genre neues Leben einhaucht. Mit der NBA-Lizenz im

Gepäck könnt Ihr in die Fußstapfen von über 300 Spielern aus allen 29 Mannschaften treten. Dank einer neuen Routine für Soundkompressionen soll rund eine Stunde Live-Kommentare in bester Qualität sowie original Fan-Chöre und Stadion-Songs in dem Modul stecken. Vorbei sind die Zeiten der Arcadetypischen Zweier-Teams, bei *NBA Jam '99* stehen sich jeweils fünf Spieler gegenüber. Acclaim ist zuversichtlich, daß der Titel noch in diesem Jahr erscheint.



Auch NBA Jam '99 profitiert von der Hi-Res-Grafik, das Game sieht beeindruckend aus





SLAM IT!

Kobe Bryant in
NBA
COURTSIDE

Harte Slam Dunks. Quietschende Sohlen. Wahnsinns-Action. Das ist NBA Courtside. Auf den Court. Und ab geht's. Über 300 NBA Stars erwarten Dich. Live dabei Kobe Bryant. Erlebe realistische Motion-Capture-Animationen in unglaublicher 3-D-Grafik. Authentisches Basketball-Feeling. Faszinierende Spin Moves, Handwechsel und Täuschungsmanöver. Echte NBA für zuhause. Rumble Pak™ kompatibel. Für 1-4 Spieler. Exklusiv für Nintendo® 64.

Nintendo®



THE NEW DIMENSION OF FUN

TOTAL!
NEU

Biene Maja ist ungefähr das krasse Gegenteil von dem, was Argonaut Software/Ubi Soft gerade für das N64 in Arbeit hat: *Buck bumble*. Das Spiel mit der dicken Biene wird ein Rumble-Pak-unterstützter Action-Shooter werden. Aus der Perspektive einer Biene könnt Ihr durch detaillierte 3D-Umgebungen fliegen und müßt Euch gegen ganze Heerscharen von Killerinsekten wehren. Aber keine Angst, Buck ist gut gerüstet und hat die unterschiedlichsten Waffen zur Verfügung, um sich in den insgesamt 22 Missionen erfolgreich zu schlagen. Zudem sorgen 27 Landschaften beim Ballern für genügend Abwechslung und drei Kameraperspektiven stets für den richtigen Blickwinkel. Irgendwann im dritten Quartal dieses Jahres soll dann losgesummt werden.

TOTAL! konnte Argonaut Software für ein Interview mit Nick Clarke, dem Produzenten von *Buck Bumble*, gewinnen.

TOTAL!: Was ist das Besondere an *Buck Bumble*?

Nick Clarke: Es bietet totale Bewegungsfreiheit in einer 3D-Umgebung. Damit ist gemeint, daß man in jede Richtung gehen und fliegen kann. Bei *LylatWars* ist man beispielsweise immer gezwungen, in eine bestimmte Richtung zu fliegen, oder bei *Golden-Eye* kann man sich nicht nach oben und unten bewegen, weil Fliegen eben nicht vorgesehen ist. Aber bei unserem Game sind dahingehend keinerlei Schranken gesetzt. Das ist der Clou an *Buck Bumble*. Außerdem haben alle Areale eine maßvolle Größe, so daß sich der Spieler niemals verloren vorkommt oder gar die Übersicht verliert, zudem ist jedes

Flotte Biene von Ubi Soft



Aus der Sicht einer kleinen Biene erscheint die Umwelt (wie zum Beispiel die Blumen und Pilze) riesig. Gemeine Insekten machen ihr das Leben schwer



Die Umgebung wurde dem natürlichen Lebensraum einer Biene nachempfunden

Objekt klar erkennbar. Das alles bringt einen enormen Unterhaltungswert mit sich.

Witzig ist sicher auch die Tatsache, daß man mit dem Spiel in den Körper eines kleinen Insekts versetzt wird – praktisch zu einer Art Miniatur-Superheld wird, was geradezu ein magisches Gefühl auslöst und *Buck Bumble* von anderen Genrevvertretern deutlich unterscheidet.

TI: Welche Perspektiven werden dem Spieler in *Buck Bumble* zur Verfügung stehen?

NC: Wir wollten dem Spieler eine möglichst große Auswahl bieten, deshalb gibt es First- und Third-Person, wobei letztere noch eine weitere Variante bietet, in der verbliebene Leben, Schutz-

schild und Radar angezeigt werden sowie die gewählte Waffe samt noch vorhandener Munition.

TI: Wer hat *Buck Bumble* entworfen, und wie viele Leute arbeiten in dem Team?

NC: Im Winter 1996 fiel die Entscheidung, mit diesem Projekt die Kapazitäten des N64 zu nutzen. Zu dieser Zeit war die Konsole noch sehr neu, und wir hatten es schwer, sie zum Laufen zu bringen. Die Crew umschließt drei Programmierer, drei Grafiker, zwei Designer und meine Person.

TI: Was inspirierte das Team zu *Buck Bumble*?

NC: Uns faszinierte einfach der Gedanke, aus welcher Sicht eine Biene die Welt sieht.

TI: Wieviel Zeit hat die Entwicklung des Spiels bis jetzt in Anspruch genommen?

NC: Insgesamt beschäftigen wir uns seit einem guten Jahr mit den Arbeiten an *Buck Bumble*.

TI: Wie kam der Titel *Buck Bumble* zustande?

NC: Wir suchten nach einem Namen für einen Helden, der gleichzeitig dem Spiel einen unverkennbaren Ausdruck verleihen sollte. Wir hätten ihn Trevor oder Malcolm nennen können. Aber als wir dann eindringlicher auf die Suche gingen, stießen wir auf spezielle Filme, in denen die Heroes stets sehr kurze Namen hatten – das war zumindest schon mal ein Anfang. Später kamen wir dann auf futuristische Filme und schließlich auf den fantastischen Klassiker *'Buck Rogers'*.

TI: Wie sieht das Spiel im Mehrspieler-Modus aus, wird man zu viert antreten können?

NC: Es wird einen Splitscreen haben, und im Moment deutet alles darauf hin, daß es nur eine Zweispieler-Option geben wird. Man wird zwar nicht miteinander, dafür aber in den verschiedensten Varianten gegeneinander



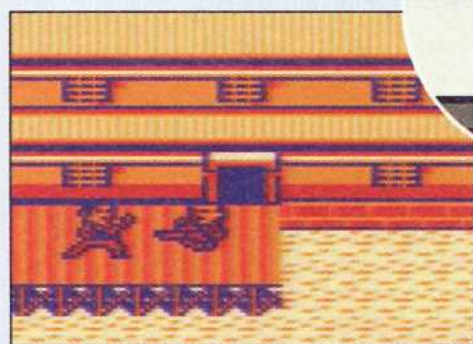
spielen können. Wir denken derzeit noch über Flugrennen, eine Form von Luftfußball und natürlich über ein Shoot 'em Up nach.

TI: Das klingt interessant. Wir sind sehr gespannt auf das fertige *Buck Bumble*! Vielen Dank für dieses Interview.

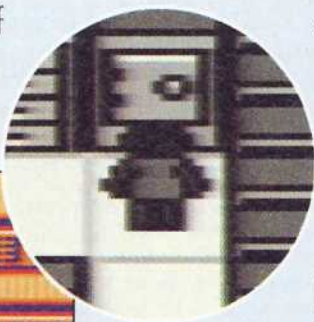
Agentenfieber



Seit einigen Wochen darf der geschätzte Geheimagent James Bond auf deutschen N64-Konsolen nur noch in Aktion treten,



In China bekommt es Bond mit tieffliegenden Kung-Fu-Kämpfern zu tun, die ihn angreifen



wenn keine Minderjährigen anwesend sind. Für den Game Boy gilt die Indizierung jedoch nicht, der Titel **JAMES BOND 007** ist allerdings auch kein First Person Shooter, sondern ein Action-Adventure. Das Keksmodul wurde von Saffire programmiert und ist nicht offiziell in Deutschland erschienen, vermutlich, weil die Bildschirmtex te lediglich in englischer Sprache gehalten sind. Für alle Import-Freunde (bei GB-Spielen gibt es erfreulicherweise keinerlei Länderkennungsprobleme) werden wir das Game in der kommenden Ausgabe einem gründlichen Test unterziehen.

Der schnelle Nachfolger

Bereits Ende des Jahres möchte Acclaim **EXTREME-G 2** weltweit veröffentlichen. Derzeit arbeiten die Entwickler Tag und Nacht daran, eine Vorabversion fertigzustellen, die auf der E3 präsentiert werden kann. Ob ihnen das gelungen ist, könnt Ihr in der kommenden TOTAL! nachlesen. An den ersten Screenshots dürft Ihr Euch hingegen bereits in dieser Ausgabe ergötzen. Schon jetzt ist erkennbar, daß die Programmierer ihr Ziel, den Nebel stark zu reduzieren, scheinbar erreichen werden. Wenn es ihnen nun noch gelingt, alle angekündigten 16 Fahrzeuge sowie



Es wird erneut waghalsige Streckenführungen geben, diesmal jedoch mit weniger Nebel



ganze 32 Strecken inklusive diverser Abkürzungen und realistische Echtzeit-Lichteffekte im Stil von *Forsaken* auf das 128 MBit-Modul zu quetschen, dann steht heißen Rennen in der kalten Jahreszeit nichts mehr im Wege.

Aus zwei mach' eins: Hier kommt Bruno!



Wenn Otto ruft, kommen (fast) alle. Zur Präsentation des neuen **OTTIFANTEN-GB-Spiels** waren neben zahlreichen Fachjournalisten auch Vertreter des Fernsehens – öffentlich-rechtlich sowie privat – und ein gutes Dutzend junger Fans anwesend. Dementspre-



chend geriet die Spielvorstellung im sonnendurchfluteten neuen Headquarter von Bomico und Laguna auch durchweg vergnüglich, wenn auch etwas überfüllt. Herr Waalkes, der schon seit ca. 20 Jahren unser Land mit seinen typischen Witzen erfreut, war sichtlich 'gut drauf' und 'steht voll hinter' seinem Spiel. Was er auch mit gutem Recht kann. Schließlich basiert *Ottifanten* auf der Game-Engine von *Die Maus*, für die seiner-

zeit Infogrames verantwortlich zeichnete. Allerdings wurde nicht nur der Hauptcharakter ausgetauscht, sondern es wurden auch fast 130 neue Level programmiert. Falls Ihr *Die Maus* nicht kennt: Es handelt sich um ein Spiel mit sogenannter isometrischer Perspektive (schräg von oben), bei der Ihr den ganzen Level auf einmal seht – ein Bild entspricht also einem Level. In diesem müßt Ihr knifflige Sprungpassagen meistern und herumliegenden Items geschickt einsetzen, um in das Schloß und schließlich dessen Verlies zu gelangen. Dort wird nämlich Honk, der Teddybär von Baby Bruno, gefangen gehalten. Bis zum Erscheinen des Moduls im Juli können sich alle Otto- und Ottifanten-Fans noch auf der Homepage der knuddeligen Fanten (www.ottifant.de) herumtreiben, danach ist dann natürlich Spielen angesagt.



Noch immer kann der 'ostfriesische Götterbote' Kinder jeden Geschlechts in seinen Bann ziehen



Klein Bruno hat leider seinen Lieblingst Teddy Honk verloren und sucht ihn in 130 Levels

TOTAL! NEU

Die E3 steht vor der Tür

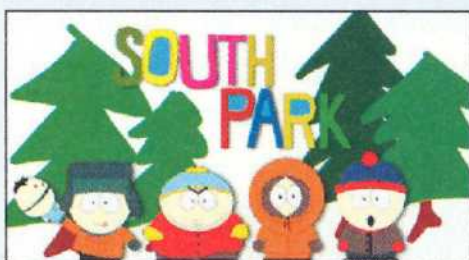
Vom 27. bis zum 30. Mai fand in Atlanta die größte Computer- und Videospielmesse der Welt statt – leider erst nach Redaktionsschluß dieser Ausgabe. Mit von der Partie waren natürlich Nintendo und alle wichtigen Third-Party-Entwickler für das N64, die ihre neuen Spiele dem staunenden Publikum präsentierten. Als Einstimmung findet Ihr an dieser Stelle schon einmal eine Auflistung der Titel, die wir Euch im Rahmen des Messeberichts in der TOTAL! 7/98 näher vorstellen werden.



Acclaim

Mit *Turok* begann Acclaims N64-Erfolgsstory und mit *Turok 2* wird sie sicherlich einen weiteren Höhepunkt erreichen. Neben dem schon mit Spannung erwarteten *extreme-G 2* und *Shadow Man* findet sich in Acclaims Neuheitenliste auch ein Kuriosum: *South Park 64*, dessen Genre bisher unbekannt ist, basiert auf einer abgedrehten, in den USA mittlerweile zum absoluten Kult mutierten Zeichentrickserie.

Acclaim Sports Soccer
All-Star Baseball '99
extreme-G 2 *
Iggy's Reckin' Balls
NBA Jam '99
NFL Quarterback Club '99
Shadow Man



South Park 64
Turok 2: Seeds of Evil
WWF Warzone



Ob sich der Vierspieler-Modus von *Turok 2* so gut spielt wie er aussieht? Bals wißt Ihr es!

Crave

Crave präsentierte einige äußerst ungewöhnliche Titel, darunter auch ein Weltraumbowling und eine Spielcasino-Simulation.

Caesar's Palace 64 *
Exhumed 64 *
Flying Dragon (US-Version von Virtual Hiryo No Ken)
Milo's Astro Lanes *
V.R. Pool 64 *



Flying Dragon



Milo's Astro Lanes

Activision

Activision reiht sich freudig in den Kreis der N64-Publisher ein. Bei *Nightmare Creatures* handelt es sich um die Umsetzung eines düsteren 3D-Kampfspiels von der PlayStation. Die PC-Version des First Person Shooters *Quake II* wurde bereits indiziert.



Nightmare Creatures

Nightmare Creatures*
Quake II

Electronic Arts

Rennsport, Eishockey und Football von EA werdet Ihr auch bald auf Eurem N64 spielen können. Alle Spiele sollen noch dieses Jahr erscheinen.

Madden NFL '99
Nascar '99
NHL '99

Eidos

Aufgrund eines Exklusivvertrages zwischen Eidos und Sony wird es kein *Tomb Raider 64* geben. Neben der PSX-Umsetzung *Fighting Force* ist aber noch ein Überraschungstitel angekündigt. Vielleicht ein Spiel mit der *Tomb Raider*-Thematik.



Fighting Force

Fighting Force 64 *
unbekannter Titel *

T•HQ

Wrestling- und EA-Lizenzen machen das Hauptfeld der T•HQ-Titel aus.

Nuclear Strike
Quest 64 / Holy Magic Century
Road Rash 3D
Rug Rads



Nuclear Strike

WCW Nitro
WCW/NWO Live

Konami

Mit Ausnahme von *G.A.S.P!!* befinden sich sämtliche Konami-Titel noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase. *Castlevania 3D* und *Hybrid Heaven* gehören ohne Zweifel zu den interessantesten N64-Projekten überhaupt.

Castlevania 3D
G.A.S.P!!
Hybrid Heaven
Rakuga Kids *
Survivor: Day 1 *



Castlevania 3D



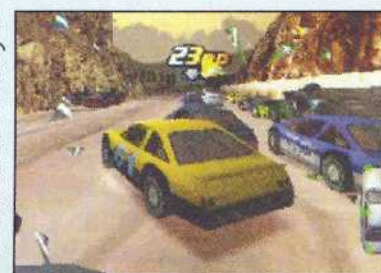
Hybrid Heaven

Psygnosis

Sonys Tochterunternehmen hat das N64 entdeckt und die Entwicklungsarbeiten an *wipEout 64* bestätigt. Auch bei den anderen Ankündigungen handelt es sich um PSX-Umsetzungen.

Destruction Derby 64 *
O.D.T. *
wipEout 64

Destruction Derby 2



wipEout 2097

Kemco

Charlie's Blast Challenge *
 Knife Edge *
 Rennspiel *
 Shadowgate 64: The
 Trials of the Four Towers *

Shadowgate 64

**Nintendo**

Es ist mittlerweile bekannt, daß Rare zwei Geheimprojekte auf der E3 vorstellen wollte. Als heißeste Kandidaten wurden DK World, der GoldenEye-Nachfolger und ein realistisches Rennspiel gehandelt. Weiterhin hat Nintendo vermutlich den Color Game Boy sowie die Game Boy Camera und den dazugehörigen Printer vorgestellt. Auch Cruis'n World sollte präsentiert werden und bereits Mitte Juli in Deutschland erscheinen.

Major League Baseball
 feat. Ken Griffey jun.
 Pokemon Stadium inkl.
 64-GB-Adapter *
 Punch Out 64 *
 Rennspiel *
 Twelve Tales: Conker 64
 Waialae Country Club True
 Golf Classics
 The Legend of Zelda: The
 Ocarina of Time



Twelve Tales: Conk. 64



F-Zero X

Banjo-Kazooie
 Bomberman Hero
 Cruis'n World
 Donkey Kong World *
 F-Zero X
 GoldenEye-Sequel *

Interplay

Auf das Comeback des durchgeknallten Earthworm Jim freut Ihr Euch sicher schon so sehr wie die TOTAL!-Redaktion. Carmageddon 2 ist die Umsetzung eines äußerst brutalen PC-Spiels, dessen erster Teil indiziert wurde.

Carmageddon 2 *
 Earthworm Jim 3D



Earthworm Jim 3D

Ubi Soft

Ubi Softs N64-Titel sollten auf der E3 erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt werden. Rayman feierte schon vor einigen Jahren große Erfolge auf PlayStation und Saturn, bald soll ein N64-Sequel mit dem lustigen Helden folgen.

Hype - The Time Quest
 Rayman 2 *
 Scars (Arbeitstitel: VR 3000)
 Tonic Trouble

Ocean

Ocean hatte neben Mission: Impossible noch einige andere interessante Titel im E3-Gepäck.



Jest

Jest
 Looney Tunes *
 Mission: Impossible

Midway

Midway hat sich neben Acclaim zum erfolgreichsten Third-Party-Entwickler für das N64 gemausert. Mit dem 3D-Jump&Run Gex 2 haben die Amerikaner ein heißes Eisen im Feuer, aber auch das Snowboard-Spiel Twisted Edge und das blutige Prügelspiel Bio Freaks scheinen vielversprechend.

Bio Freaks
 Chopper Attack / Wild Choppers
 Daikatana *
 Duke Nukem: Time to Kill
 Gauntlet 64 *
 Gex 2: Enter the Gecko
 Mike Piazza's Strike Zone
 Mortal Kombat 4
 NFL Blitz
 Off Road Challenge
 Rush 2
 Twisted Edge



Gex 2



Twisted Edge

Weitere Neuvorstellungen

Ein weiteres Messe-Highlight war sicherlich das Star Wars-Spiel Rogue Squadron von LucasArts.

Airboarder (Human)
 Blues Brothers 2000 (Titus) *
 Centipede 64 (Hasbro Interactive)
 Choro Q 64 (Takara) *
 F97 Challenge (Paradigm)
 In-Fisher-Man Bass Hunter 64 (Take Two) *
 Jeff Gordon Racing (ASC Games)
 Micro Machines 64 (Codemasters) *
 Rogue Squadron (LucasArts/Factor 5)
 Superman: The Animated Series (Titus)

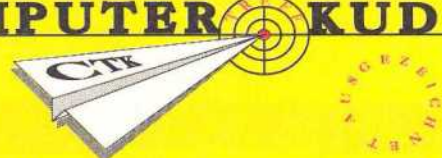


Choro Q 64



Superman

Space Circus
 V-Rally '98 Arcade Champ. Edition *



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

N I N T E N D O 6 4

NINTENDO 64 komplett dt DM299,00
 N64 kpl. & Pilotwings kpl. dt DM349,00
 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
 POWERFLASH GB Emulator dt DM 109,00
 GAMEBUSTER Schummelmod. dt DM 98,00
 INTERACTOR Rucksackvibrator dt DM 79,00
 LENKRAD LX-4 mit Rumble dt DM 129,00
 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 DM 139,00
 Banjo-Kazooie kpl. dt DM 89,90
 Blast Corps kpl. dt DM 99,90
 Bomberman 64 dt DM 89,00
 Bust A Move 2 dt DM 109,90
 Chameleon Twist dt DM 119,00
 Clayfighter 63 1/3 dt DM 139,95
 Cruis'n USA dt DM 89,90
 Cruis'n WORLD dt DM 89,90
 Dark Rift dt DM 129,00
 Diddy Kong Racing dt DM 89,00
 Dual Heroes* dt DM 129,90
 Extreme G kpl. dt DM 119,00
 F1 Pole Position dt DM 89,00
 Fifa 98: WM Qualifikation kpl. dt DM 129,00
 Fighters Destiny dt DM 129,90
 Forsaken kpl. dt DM 129,00
 Frankreich 98-Fußball WM kpl. dt DM 109,90
 G.A.S.P. dt DM 139,95
 Goemon-Mystical Ninja dt DM 149,00
 Hexen 64 kpl. dt DM 134,00
 Int. Superstar Soccer 64 kpl. dt DM 129,00
 John Madden dt DM 124,00
 Lylat Wars kpl. dt DM 89,00
 Mace: The Dark Age dt DM 139,95
 Mischief Makers dt DM 89,90
 Mission Impossible* kpl. dt DM 129,90
 Nagano Winter Olympics dt DM 139,90
 NBA Courtside* dt DM 89,00
 NBA Hangtime dt DM 129,00
 NBA Pro '98 dt DM 129,90
 NFL Quarterback Club 98 dt DM 119,00
 NHL Breakaway 98 dt DM 119,90
 Olympic Hockey 98 kpl. dt DM 124,00
 Pilotwings 64 kpl. dt DM 89,90
 Rampage World Tour* dt DM 124,00
 (Iggy's) Reckin' Balls* kpl. dt DM 129,00
 Robotron X* dt DM 124,00
 San Francisco Rush dt DM 129,00
 Snowboard Kids dt DM 89,90
 Star Wars: Shadows of... dt DM 109,95
 Mike Piazza's Strike Zone* dt DM 124,00
 Super Mario kpl. dt DM 89,00
 Super Mario KART 64 dt DM 89,00
 Tetrisphere dt DM 89,00
 Top Gear Rally dt DM 139,00
 Turok kpl. dt DM 99,90
 Turok -uncut- pal. dt DM 129,90
 Waverace 64 kpl. dt DM 89,90
 Wayne Gretzky's 3D Hockey dt DM 119,90
 WCW vs. NWO dt DM 129,90
 World Heroes* dt DM 129,00
 WWF Warzone* dt DM 129,00
 Yoshi's Story kpl. dt DM 89,00

SUPER NINTENDO
 Lost Vikings 2 kpl. dt DM 69,00
 Lucky Luke kpl. dt DM 109,00
 Worms kpl. dt DM 99,00

I H R E V O R T E I L E**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 a l l e deutschen
 Spiele aller Hersteller ab Lager
 Händleranfragen erwünscht

Ob die mit * gekennzeichneten Titel tatsächlich vorgestellt wurden, war vor der Messe noch nicht bekannt.



Hoffentlich hat sich der Bote beim Brief von Murat Sürücü nicht zu sehr erschreckt

Hoch die Tassen!

Hallo, holerö und herzlich willkommen auf Euren Leserpostseiten! Hier bietet sich 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.

(kdh)

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

Color Game Boy

Ihr habt geschrieben, daß der Color Game Boy 56 Farben darstellen kann. Diese Zahl kommt mir spanisch vor, denn eigentlich wird die Farbtiefe einer Palette immer in Bit angegeben, womit ich meine, daß z. B. ein Bit zwei Farben sind, zwei Bit vier Farben, acht Bit 256 Farben. Und das ist eben das Unlogische an der Angabe 56 Farben, da man ihr keine Bit-Zahl zuordnen kann. Deshalb denke ich, daß die Angabe falsch sein muß und es sich entweder um 64 oder 256 Farben handelt.

Außerdem fände ich es eine hervorragende Idee, wenn ihr in einer eurer Ausgaben über Bücher, die das Thema Videospiele behandeln, berichten würdet. Ich habe mir letztes das Buch *Phoenix – The Rise And Fall of the Videogames* von Leonard Herman

(Verlag: Rolenta Press) aus Amerika importieren lassen und war davon wirklich begeistert. Es gab da ja auch ein Buch namens *Nintendo – Game Boy*.

Ein Leser hatte es einmal in einem Brief empfohlen, ich kann diese Ausgabe aber nicht mehr finden.

Frage des Monats:
„Wie ist das, wenn man eine Frau hat?
Kann man die irgendwie mal mit in die Berge nehmen oder so?“
(Die Frage macht tatsächlich Sinn, wenn man weiß, auf welches Spiel sie sich bezieht – des Rätsels Lösung findet Ihr in der Helpline.)

Fabian Schulte

TOTAL! antwortet:

Du hast völlig richtig kombiniert – hervorragend beobachtet. Allerdings macht der Super Game Boy einen Strich durch die sonst so perfekte Rechnung. Im Prinzip gibt es acht Farbpaletten mit jeweils acht Farben, insgesamt also 64. Dennoch sind es nur 56, da in jeder Palette eine der acht 'Farben' die Farbinformation 'transparent' (also keine Farbe) trägt. Das Produkt der Multiplikation 8×7 beträgt dementsprechend 56. (Die technischen Grundlagen zu erläutern, warum das Gerät ein so ungewöhnliches Prinzip verwendet, würde an dieser Stelle zu weit führen.)

Der Color Game Boy hat nach neuesten Informationen übrigens doch nichts mit dem Super Game Boy zu tun, sondern ist eine eigenständige Konsole mit neuen Features. Der Hauptprozessor entspricht zwar dem des Game Boys, er ist jedoch doppelt so schnell getaktet als das Original. Kommenden Monat werden wir konkretere Infos über den Color Game Boy liefern.

Das Buch *Nintendo »Game Boy«* – Ein japanisches Unternehmen erobert die Welt (Autor: David Sheff) ist im Goldmann Verlag als Taschenbuch erschienen – diese Info hätte Dir aber auch jeder freundliche Buchhändler mit Hilfe des Titels ermitteln können. Wir haben es schon häufiger empfohlen und vor Urzeiten (TOTAL! 9/96 – wie doch die Zeit vergeht, wenn man sich amüsiert)

sogar schon einmal verlost. Ansonsten gibt es eigentlich keine weiteren wertvollen Bücher, die einen Blick hinter die Kulissen der schönsten Nebensache der Welt (Videospiele) wagen. Wenn jemandem noch Titel bekannt sind, teilen wir die Buchempfehlungen gerne mit. PS: Mit *Phoenix* hast Du wirklich Glück gehabt. Das Buch wird nicht mehr gedruckt und ist übrigens das einzige, welches einen umfassenden Überblick über die gesamte Historie der Branche (mit Schwerpunkt USA) bietet.

Der rosafarbene Mädchen-Game-Boy

Was glaubt Nintendo eigentlich, was unser Geschlecht den ganzen Tag am liebsten treibt? Im rosafarbenen

Röckchen neue Puppenkleider für die Lieblingsbarbie nähen?!

Und wenn diese überaus netten Leute wirklich ein ähnliches Bild von einem Durch-

schnittsmädchen haben, sind sie dann im Ernst der Meinung, sie könnten solch ein Individuum mit einem rosa eingefärbten Game Boy pocket zum Videospielen ermuntern?! „Damit der Game Boy auch für Mädchen attraktiver wird.“ Mein Gott, wie tief kann Marketing noch sinken. Ich sage nichts gegen einen rosa Game Boy, aber die Begründung wirkt irgendwo erniedrigend. Zumindest in solchen Augenblicken wird klar, warum die PlayStation trotz (letztendlich) schlechterer Technik in Deutschland ein sehr viel besseres Image unter Teenagern genießt. Die Vorurteile gegenüber weiblichen Videospielern sind wirklich deprimierend. Meiner greift dann doch lieber zum Partikel-Beschleuniger und geht auf Raptorenjagd.

Susanne Buchta,
Bentwisch

Rosa II

Der Gund, warum ich meinen allerersten (!) Brief an euch schreibe, ist folgender: Ich lese gerade die TOTAL! 4/98, als mir plötzlich ein Leserbrief mit der Überschrift „Minderheiten?“ ins Auge sticht. In diesem Leserbrief (von Jan Larres) be-



Kathrin Kowalewski beweist mit dem Bild einmal mehr, daß Mädels Prügelispiele mögen

schreibt ihr die Situation Mädchen – Computer. Ich lese also den Leserbrief durch und dann eure Reaktion darauf. Zuerst möchte ich mal sagen, daß ich viele Mädels kenne, die sich für Computerspiele, Nintendo etc. interessieren und selbst N64, PlayStation usw. besitzen. Der Vorwurf, Mädchen interessieren sich nicht für Computer und Nintendo, ist also für mich völliger Blödsinn! Es stimmt zwar, daß die Mehrheit – okay, die eindeutige Mehrheit – Jungs sind, aber es gibt auch viele Mädchen, die es einfach nicht zugeben, sich für so was zu interessieren. Natürlich ist das sehr schade, aber viele Mädchen geben es nicht preis, daß sie tagelang vor dem N64 sitzen und sich durch die Level schlagen! (Ich, beispielsweise, habe nur durch Zufall erfahren, daß meine Freundin eine PlayStation hat und bei *Tomb Raider* einfach nicht weiterkommt!) Ich finde, Mädchen sollten sich einfach



An dieser Stelle möchten wir aus gegebenem Anlaß noch einmal daran erinnern: Schreibt Eure Namen auch auf Briefe und Zeichnungen!

Kurz beantwortet:

- Goemon wird weder Gömon noch Gämen ausgesprochen, sondern Goemon – wobei das e fast wie ein äe klingt und sehr kurz gesprochen wird.
 - Nein, wir können Euch leider keinen Import-Händler nennen, der Sailor Moon-Spiele für SNES oder Game Boy im Angebot hat.
 - Die vierte und fünfte Sailor Moon-Staffel (SM Super S und SM Sailor Star) laufen auf RTL 2 NACH dem aktuellen Re-Run der drei bekannten Staffeln, also voraussichtlich im September. Unsere Kollegen der AnimaniA wissen außerdem zu berichten, daß RTL 2 den ersten Film am 15.6. um 16.00 Uhr senden will – Änderungen vorbehalten.
 - Für Österreich und Schweiz gelten in der Regel dieselben Termine wie für Deutschland.
 - Die Veröffentlichung der Game Boy Camera in Deutschland wurde vorverlegt (I). Das Gerät ist nun voraussichtlich schon Mitte Juni zu haben – in Blau, Gelb, Grün und Rot. Andere Farben sind (noch) nicht angekündigt. Der Preis liegt wie berichtet bei 100 DM, den Printer gibt es für 120 DM inklusive Link-Kabel, das dank eines Doppelsteckers sowohl in den alten Game Boy als auch den Game Boy pocket paßt.
 - Einige von Euch haben in der Foto-Story in TOTAL! 4/98 auf Seite 47 (Bild 17) den Stoff-Bombberman, einer sogar eine Pokemon-Figur (Kamex heißt der Gute – Mann, hast Du Adleraugen!) entdeckt. Beide Figuren sind aus Japan und natürlich nicht verkäuflich. Klaus behauptet übrigens, der Bombberman sei ein Wanderpokal, der an den besten Bombberman-Spieler Deutschlands (den Bomber-Champ) verliehen wird – aber irgendwie glaubt ihm das niemand.
- PS: Der freundliche Paketzusteller auf Bild 18 hat natürlich ein Päckchen und kein „äccken“ für uns.

nicht schämen, an etwas interessiert zu sein, was eben meist nur Jungs machen. Und „Lockmittel“, wie z. B. der rosa Game Boy, sind vollkommener Quatsch! Durch so was ziehen sie vielleicht dreijährige Mädchen an! Da fehlt nur noch, daß es bald eine „Game-Boy-Barbie“ gibt!! Und auch das Vorurteil, Mädchen mögen keine Prügel-spiele, ist nicht wahr! Ich zum Beispiel spiele gerne Street Fighter, und auch extreme-G, NBA Hangtime oder Lylat Wars sind echt spitzenmäßig. Daß Mädchen nur Yoshi, Kirby und Mario mögen, ist also auch nicht sehr glaubhaft!

Bianca Mahler (16), Steißlingen

TOTAL! antwortet:

Da haben wir ja einige Damen ganz schön aus der Reserve gelockt. Nun, das war auch der Sinn der provokanten Aussage. Denn wer sich nicht zu Wort meldet, wird nie beachtet werden. (Vor allem konnten wir bei der Gelegenheit endlich mal Nintendos Presstext zum rosa Game Boy zitieren, der einfach grandios ist.)

Mädels ans Pad

Ich finde eure Zeitschrift richtig super! Nachdem ich bei meinem Bruder in der TOTAL! geblättert und gesehen hatte, daß auf den Helpline-Seiten genau die Sachen gefragt wurden, die ich nicht wußte, habe ich mir Ausgabe 3/98 gekauft, eigentlich nur wegen der Antworten. Allerdings habe ich die Zeitschrift dann ganz gelesen und finde sie echt spitze! Vorher fand ich Computermagazine und ähnliches total langweilig, aber eure Artikel, Spieltests usw. sind witzig geschrieben und trotzdem informativ. Als echter Nintendo-Fan hätte ich mich schon früher nach einer Zeitschrift für alles von und um Nintendo umsehen müssen, denn schließlich habe ich ein NES, einen Game Boy, ein SuperNES, und mein Bruder hat ein N64, und wir sind rundum zufrieden. Auf jeden Fall werde ich TOTAL! jetzt regelmäßig kaufen, denn wie schon gesagt, ihr seid superspitze! Als ich TOTAL! durchgelesen habe, mußte ich feststellen, daß eigentlich nur Jungs in den Rubriken Leserbriefe, T&T waren, und die Mädchen nur gemalt und gebastelt haben, sind wir Mädchen denn nicht videospielesüchtig? Stehe ich alleine da? Oder sind wir so klug, daß wir keine Tips brauchen? Einige schon, aber wohl nicht alle. Also, ein Aufruf an alle großen Brüder: Bringt eure kleinen Schwestern zum Nintendospiele, sie werden es nie mehr lassen. (Kauft ihnen aber ihre eigene Konsole, sonst könnt ihr nicht mehr spielen!)

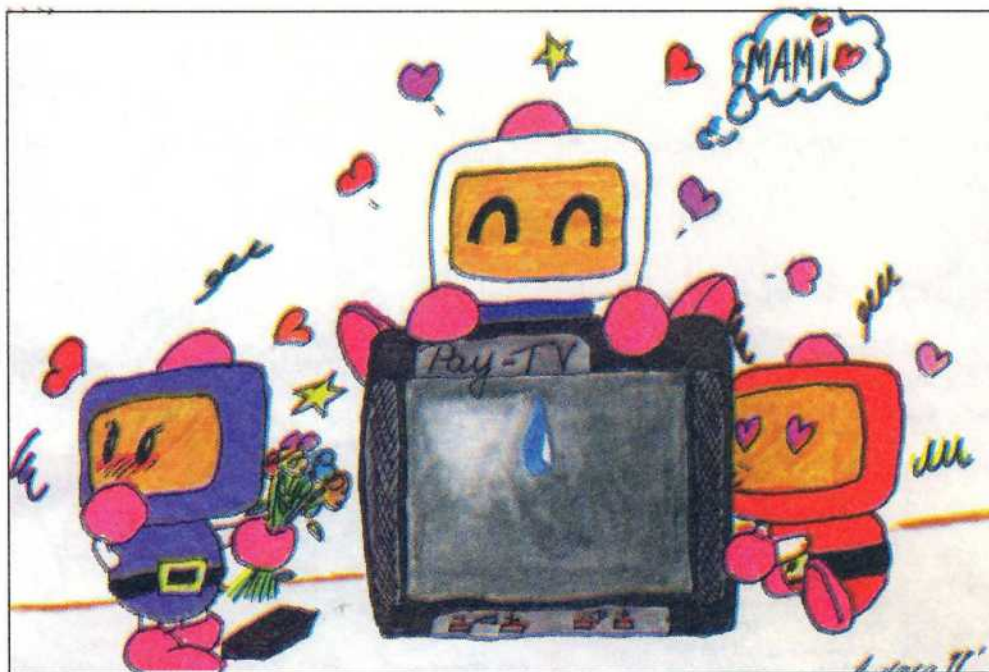
Anneke Westphalen (14), Hamburg

TOTAL! antwortet:

Deinem Aufruf ist eigentlich nichts hinzuzufügen. Was Deine (hier nicht abgedruckte) Frage nach Super Mario RPG betrifft: Zeitgleich mit der Fertigstellung des Spiels gab es gravierende Differenzen zwischen Square (dem Entwickler des Spiels) und Nintendo. Die US-Version wurde von Square zwar noch beendet, nicht aber die europäische PAL-Version. Übrigens läuft Super Mario RPG nur in den seltensten Fällen fehlerfrei per Adapter – toi, toi, toi!

Niemals zu alt ...

Heute möchte ich einmal die Chance ergreifen, euch zu schreiben. Die Inspiration hierzu bekam ich aus eurem Editorial Heft 3/98, denn mit meinen 30 Jahren zähle ich wohl zu den besagten



Ob Andrea Köster (13) ihrer Mutti zum Ehrentag ein ähnliches Bild geschenkt hat, war aus der Aufschrift nicht zu ersehen. Aber eine gute Idee für den Muttertag ist das natürlich allemal

40 % außerhalb der traditionellen Nintendo-Zielgruppe. Ich finde die Ansicht „Videospiele sind doch nur was für Kinder“ völlig unsinnig. Doch nicht selten sind es gerade jene Leute, die zu Hause oder gar im Büro auf ihren PCs die tollsten Spiele zocken. Meine Meinung zu diesem Thema ist: „Jedem das Seine“. Mit dem Erscheinen der Next-Generation-Konsolen sind die Spiele doch mindestens ebenbürtig. Schließlich sollte man auch nicht vergessen, daß eine Konsole deutlich erschwinglicher ist als ein guter PC. Doch genug zu diesem Thema. Zu meiner Person gibt es zu sagen, daß ich ein absoluter Spiele-Fan bin. Das Virus, das mich damals infizierte, war Zelda. Aber auch gute Action-, Sport- und Jump&Run-Games können mich begeistern. Zu meinen Besitztümern zählen ein SNES, ein Game Boy und, wie sollte es anders sein, ein N64. Aus euren letzten TOTAL!s konnte man entnehmen, daß viele N64-Besitzer (mich eingeschlossen) auf ein gutes Rollenspiel warten. All jenen sei gesagt: Die Zeit von Zelda wird kommen. Und bis dahin kann man sich den Tag auch mit guten Spielen wie Turok, Hexen und frisch indiziert vertreiben. Zum Abschluß möchte ich noch ein paar Worte zu eurer Arbeit loswerden. Ich sage nur: Macht weiter so! Da ich zu den Lesern der allerersten Stunde gehöre, habt ihr mir mit euren tollen Testberichten schon die eine oder andere Mark gespart. Denn eins ist sicher, auf eure Meinung kann man sich 100 % TOTAL! verlassen.

Rolf Kämling, Berlin

TOTAL! antwortet:

Dem ist ebenfalls nichts mehr hinzuzufügen, außer vielleicht die Frage: Was macht Hexen in der Auflistung guter Spiele? Und natürlich: Danke für das Lob!

100 % Nintendo (plus Sony)

1. Ist es wahr, daß ein Sony Game Boy

mit Mini-Disk und Farbbildschirm noch 1998 herauskommen soll?

2. Könnt ihr nicht ein bißchen mehr Verkaufszahlen (auch Vergleiche zu Sony) abdrucken?

3. Wer ist gerade jetzt eigentlich Marktführer, Sony oder Nintendo?

4. Wann soll die PlayStation 2 kommen? Wird sie ernsthafte Konkurrenz für das N64 darstellen?

5. Gibt es ein Spiel, welches ihr nicht durchschafft?

6. Wie könnt ihr eigentlich ein Spiel genießen, wenn ihr z. B. Super Mario 64 in einer Woche durchspielt?

Zur TOTAL! habe ich eigentlich nur zu sagen: TOTAL! genial und macht weiter so, dann wird die TOTAL! und deren Redakteure in die Geschichte eingehen!

Martin Wallimann, CH-Affoltern

TOTAL! antwortet:

1. Nein. Sony kündigte einen sogenannten Personal Digital Assistant (PDA) an. Die Funktionen sind (mal wieder) stark von Nintendos Space-World-Innovationen geprägt. Es soll möglich sein, Daten aus PlayStation-Spielen auf den PDA zu übertragen (ähnlich einer Memory Card), damit man sich auch unterwegs um Charaktere aus Spielen kümmern kann. Konkrete Infos zu dem Teil gibt es ansonsten noch nicht, es scheint so, als wolle Sony mal wieder eine Idee, die Nintendo entwickelt hat, auch nutzen. Die technischen Daten des Gerätes (Auflösung: 32 x 32 Bildpunkte, 128 Kilo-byte Arbeitsspeicher) lassen allerdings vermuten, daß es in der Funktion sehr beschränkte Möglichkeiten bietet.

2. Verkaufszahlen werden nur selten bekanntgegeben, meistens nach Weihnachten und zum Ende des japanischen Geschäftsjahres (Ende März). Sämtliche Angaben sind allerdings sehr relativ, da sie vom jeweiligen Hersteller selbst stammen und es unterschiedliche Auffassungen darüber gibt, was „verkauft“ bedeutet, an den Handel oder an den Endverbraucher. Nintendos aktuellste

Korrekturen:

Konamis *Mystical Ninja starring Goemon* scheint mit einem Fluch belastet zu sein – zumindest was die Berichterstattung in der TOTAL! betrifft. Im Wertungskasten der N64-Version in T! 4/98 haben sich falsche Angaben im TOTAL!-Check eingeschlichen. Die richtigen lauten:

TOTAL!-CHECK

Genre	 Action/Adventure
Level	
Schwierigkeit	 leicht
Continues	 Controller Pak
Speicherkapazität	 128 MBit
Erhältlich	 Ende April

Eine Ausgabe später hat es dafür beim Game-Boy-Test das Textende erwischt. Der letzte Satz lautete vollständig: Einige Stunden guter (wenn auch bei weitem nicht so hochkarätiger) Unterhaltung sind garantiert. (Und als Autor: Marco Häntsch)

Yoshi's Story-
Gewinnspiel aus
TOTAL! 5/98

Nicht wenige von Euch haben sich berechtigterweise gewundert, wo wir die Frage zu der Competition versteckt haben. Vermutungen, daß die Antwort à la Jeopardy in Form einer Frage gestellt werden mußte, können wir nicht bestätigen.

Aufgrund der Panne verlängern wir den Einsendeschluß bis zum 30.6.98

und verzichten komplett auf die Frage. Als Stichwort gilt weiterhin: *Yoshi's Story*. Jede Einsendung, die bislang eingegangen ist, nimmt an der Verlosung des *Yoshi's Story*-Moduls und der 20 Soundtrack-CDs teil. Viel Glück!

TOTAL!

Stichwort: Yoshi's Story
Friedensallee 41
22765 Hamburg



YOSHI'S STORY



Herzlich gelacht haben wir TOTAL!s beim Anblick der Zeichnung von Thomas Sonsalla (15). Ostern ist zwar schon lange vorbei, aber wir haben halt 'ne lange Leitung ... manchmal ...

Zahl besagt, daß innerhalb des ersten Jahres 800.000 N64-Konsolen an den Endverbraucher gebracht wurden. Sony gab vor kurzem bekannt, nun 1,5 Millionen PlayStations an den Handel verkauft zu haben. Damit hat sich das N64 zwar deutlich schneller verkauft als seinerzeit die PSX, aber der Vorsprung durch die zeitliche Differenz ist immer noch sehr groß.

3. Sony. In Japan mit großem Abstand, in den USA allerdings nur noch knapp, weil dort das N64 besser läuft als die PSX. Obwohl ständig behauptet wird, daß es momentan nicht so rosig um Nintendo in Japan bestellt ist, hat die Firma im vergangenen Jahr mal wieder über 600 Millionen Dollar Gewinn gemacht, Sony mit der PlayStation hingegen 'nur' 500 Millionen Dollar.

4. Frühestens Ende 1999 in Japan, es gibt keine konkrete Ankündigung. Was heißt Gefahr für das N64? Solange Nintendo z. B. keine Rollenspiele bietet, ist auch die normale PlayStation eine „Gefahr“ für das N64.

5. Wir suchen immer noch jemanden, der das letzte fehlende Prozent in der vierten Fotomission von *PilotWings 64* erspielt. Ansonsten findet sich unter den

rund zehn Leuten der Redaktion eigentlich immer jemand, der ein Spiel schafft.

6. Wieso eine Woche? Die wenigsten Spiele halten länger als vier Tage stand, solange sie nicht hochgradig unfair designed sind.

Zu wenig Game Boy?!

Was ist los mit euch? Die Game-Boy-Tips&Tricks werden ja immer weniger! Die TOTAL! hat einen dicken Pluspunkt gegenüber anderen Magazinen auf dem Markt, daß sie sich auf alle Nintendo-Systeme bezieht. Das freut mich am meisten wegen der Game-Boy-Produkte. Denn keines der 999 Magazine an meinem Kiosk berichtet so ausführlich mit Testen und Berichten über den Game Boy. Gut so! Weitermachen! Ein dickes Lob an euch! Meeeeeer davon!

Daniel Scheurich, Leidersbach

TOTAL! antwortet:

Für den Game Boy erscheinen nicht mehr so viele Spiele, Du kannst also davon ausgehen, daß die meisten Tricks irgendwo in den Ausgaben der vergangenen fünf Jahre schon einmal aufgetaucht sind. Außerdem sind die Tips&Tricks eine „Mitmach-Rubrik“. Je mehr (neue) Tips von LeserInnen zugeschickt werden, um so mehr drucken wir auch ab.

Innenleben

Ich habe mir neulich einmal den Cartridge-Slot meines deutschen N64 von innen angesehen. Dabei habe ich festgestellt, daß zwei Plastikstifte an der Unterseite eingearbeitet sind. Ich weiß zwar, daß sie verhindern, daß man japanische und US-Spiele auf einem PAL-Gerät spielen kann, aber kann man die Stifte irgendwie selbst entfernen, ohne daß etwas kaputtgeht? Ich habe bei einem Versandhändler angerufen, um zu wissen, wieviel ein US-Gerät kostet. Der Herr am anderen Ende antwortete mir, es koste 399 DM. Sollte ich mir ein solches Gerät wirklich zulegen?

Angenommen ja, funktionieren meine PAL-Spiele dann mit einem Adapter auf der US-Konsole? Gibt es bei der US-Konsole auch zwei Plastikstifte? Zu guter Letzt: Meint ihr, ich sollte mir die Konsole zulegen?

Georg Kröner, Bamberg

TOTAL! antwortet:

Die Plastikstifte verhindern, daß Japan-Module auf US-Geräten abgespielt werden können und umgekehrt. Da beide Länder NTSC verwenden, sind die Spiele ansonsten vollkommen kompatibel. Die Form der deutschen Module entspricht der der japanischen, in der Hinsicht haben die Plastikstifte keinerlei Funktion. Wie wir in der Import-Reportage in T! 3/98 bereits berichtet haben, gibt es keine umfassende Adapterlösung. Außerdem erscheinen inzwischen (fast) alle nennenswerten Spiele auch in Deutschland, so daß die Sache nicht sonderlich empfehlenswert ist.

Diverses

1. Immer wieder taucht in euren Berichten das Wort „Polygon“ auf. Aber was ist ein Polygon eigentlich?
2. Könntet ihr im Leserbriefeteil die Rubrik A-Z, wie sie in Ausgabe 3/98 zu finden war, nicht regelmäßig fortführen?
3. Ist das Zufall, daß fast alle (oder viele) eurer Leser *Sailor Moon*-Fans sind? Seid ihr auch Fans dieser Serie? Denn so toll ist die Serie nun wirklich nicht.
4. Könnt ihr mir sagen (bzw. schreiben), ob es irgendwann mal eine N64-Version von dem SNES-Klassiker *Rock 'n'*

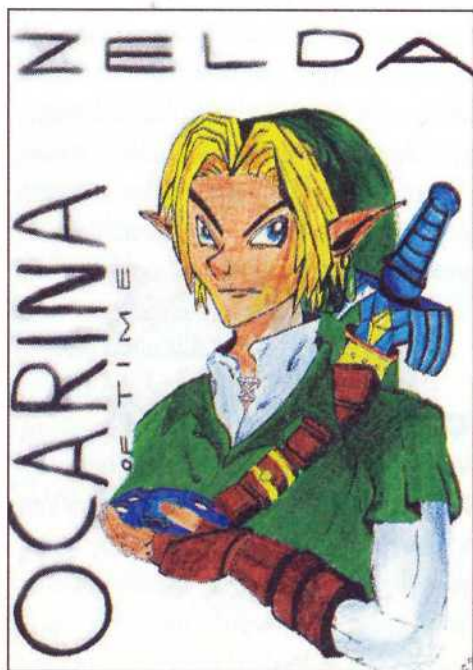
TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 47



Christian Detje (10) seht Ihr auf diesem Foto nicht bei der großen Wäsche. Vielmehr will er mit dem Foto beweisen, daß er der größte Nintendo-Fan ist und Euch zeigen, was bei einem wahren Freak als Outfit derzeit trendy ist.



Auch Kai Essers (16) vertreibt sich die Zeit bis zum Erscheinen von *Zelda* gern mit Zeichnen

FANCLUBS und BRIEFFREUNDSCHAFTEN

Hier haben LeserInnen mit gleichen Interessen die Möglichkeit, Briefkontakt aufzunehmen. Wenn Ihr dabei sein wollt, schickt Euren Beitrag einfach an die Leserpost. Damit die anderen wissen, worum es geht, schreibt am besten dazu, was Euch so interessiert – Altersangabe nicht vergessen.

David Ranjbare
Friedrich-Rosengarth-Str. 5 a
51429 Bergisch-Gladbach
David hat einen *Sailor Moon*-Fan-Club, z. Zt. sieben Mitglieder, und wartet auf Post von Fans und Fan-Clubs.

Sailor Moon Fanclub Österreich
Dominik Albrecht
Bessemerstr. 10 1/20
A-1210 Wien
Der Club freut sich über die Resonanz auf die erste Nennung und möchte, daß wir den Hinweis nachreichen, daß die Mitgliedschaft kostenlos ist.

Kristian Hildebrand
Fuldastr. 47
12045 Berlin
Alter 15, besitzt N64, SNES und GB und wünscht sich Post von TOTAL-LeserInnen und Nintendo-Freaks im Alter von 12-22 Jahren.

Monika Frehse
Kopellner Str. 12
47661 Issum 1
Alter 11, sucht Brieffreund(in) zwischen 11-12 (bitte mit Foto). Hobbys: Sport, Nintendo und mit Freunden spielen, Kochen (selten!). Ist kein Fußball-Fan!

Thore Apitz
Max-Reger-Str. 76
24943 Flensburg
Alter 14, sucht Brieffreund(in) ähnlichen Alters, ist Fan von *Dragon Ball*, *3x3 Eyes*, *Sailor Moon*.

Tanja Bestmann
Königsbergerstr. 1
21255 Tostedt
Alter 15, sucht Briefkontakt, nicht nur zu anderen *Sailor Moon*-Fans.

Marco Vetter
Schwalbengraben 18
35576 Wetzlar
Alter 14, sucht Brieffreund(innen), besitzt SNES und N64, Lieblingsspiele: *Wave Race 64*, die *ISS*-Reihe, *Illusion of Time* und *Super Castlevania IV*.

Jens Schafranski
Marie-Curie-Str. 15
19063 Schwerin
Alter 14, Rollenspiel-Fan, besitzt ein SNES und *Buster Busts Loose*, *F-Zero*, *Lufia*, *Teranigma*, *Pilot Wings*, *Rise of the Robots*, *Super Ghouls 'n' Ghosts*, *Yoshi's Island*, sucht Brieffreundschaften.

Alan Brzeski
Buschei 122
44328 Dortmund
Alter 15, Hobbys: Musik hören, TOTAL! lesen, Nintendo und Fußball spielen, Akte X und GZSZ sehen, sucht Brieffreundschaften.

Vanessa Kramar
Kanzlerstr. 218
75181 Pforzheim
Alter 14, sucht nette Japaner/innen (oder auch keine), die z. B. *Sailor Moon*-Fans sind oder ganz allgemein Mangas und Animes mögen.

Janka Möller
Am Galgenberg 25
19067 Zittow
sucht Briefkontakt zu anderen *Sailor Moon*-Fans.

Bianca Schopf
Olgastr. 14
80636 München
Alter 16, sucht Spiele-Freaks, die japanische Spiele mit „Niedlichgrafik“ (à la *Mario*, *Yoshi*, *Mischief Makers*, *Goemon*, *DK Racing*) und Animes&Mangas („einfach geschmacklos“) genauso wenig mögen wie sie und Erfahrungen/Verbesserungsideen austauschen wollen. Hobbys: Videospielen, Comics zeichnen, lesen (Lieblingsgenres: Action/Adventures, F. P. Shooter, Beat 'em Ups)

Stefan Schwarz (14)
Rohrer Str. 105
70771 Leinfelden
ist Fan von TOTAL! und neXt Level, der *Star Wars*-Trilogie und natürlich von Nintendo. Sucht Briefkontakt mit Gleichgesinnten zwischen 13 und 20.

Roll Racing geben wird? Dieses Spiel ist nämlich echt klasse, aber leider besitze ich kein SNES.

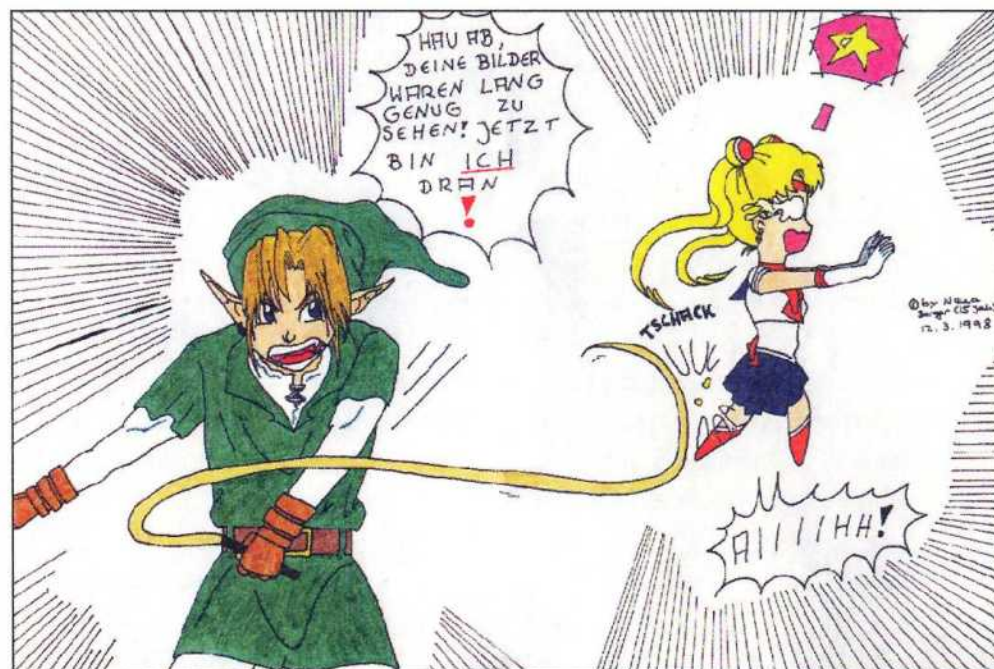
Ingo Schrödter, Berlin

TOTAL! antwortet:

1. Polygon lautet der geometrische Begriff für ein Vieleck. Im Spielbereich ist es das Standard-Element, aus dem 3D-

Objekte aufgebaut sind. Es werden fast ausschließlich Dreiecke verwendet, da dies die einfachste Form darstellt.

2. Natürlich kann nicht jeder sämtliche (Fach-)Begriffe kennen. Da wir allerdings mit Sicherheit alles irgendwann schon einmal erklärt haben, können wir nicht wissen, was manchen noch unbekannt ist. Wie wir schon in der 3/98



Neua Berger (15) ist zwar selbst großer *Sailor Moon*-Fan, aber doch der Meinung, daß wir langsam genügend Zeichnungen von ihr gesehen haben. In Zukunft spielt Link die erste Geige

geschrieben haben: Wenn Unklarheiten bestehen, schickt einfach Eure (Liste mit) Fragen.

3. Du kannst mal davon ausgehen, daß nicht wenige in der Redaktion mit *Sailor Moon* überhaupt nichts anfangen können – um es freundlich auszudrücken. Allerdings werden die netten Kollegen hier brutal von den für Leserpost und Anime & Manga-Seiten zuständigen TOTALlisten unterdrückt – soviel zum Thema Meinungsfreiheit ...

4. Wir hoffen inständig, daß es das nicht geben wird. *Rock 'n' Roll Racing 2 - Red Asphalt* für die PlayStation haben wir in der neXt Level 3/98 noch relativ gnädig mit 40 % bewertet. Das Spiel ist ein völlig konfuse 3D-Rennspiel, bei dem auch herzhaft geballert wird, und hat mit dem SNES-Kultspiel nicht mehr als die Grundidee gemeinsam – wirklich traurig.

Kurz und knapp

Was sind Slowdowns?

Jeffrey, Dorfmark

TOTAL! antwortet:

Der englische Begriff bedeutet „langsamer werden“. Das tritt bei Spielen auf, wenn z. B. zu viele Objekte auf dem Bildschirm auftauchen, die von der Grafik-Engine (also dem Programm bzw. dem Grafikprozessor) nicht mehr in der normalen Spielgeschwindigkeit dargestellt werden können – oder der Hauptprozessor die Spielinformationen nicht mehr schnell genug verarbeiten kann. Dann wird entweder der gesamte Spielablauf langsamer, der Bildaufbau ruckelt. Häufig passiert es bei der Gelegenheit aber auch, daß Teile der Grafik vom Bildschirm verschwinden oder „wegploppen“, wie man so schön sagt.

Zelda, Zelda, Zelda

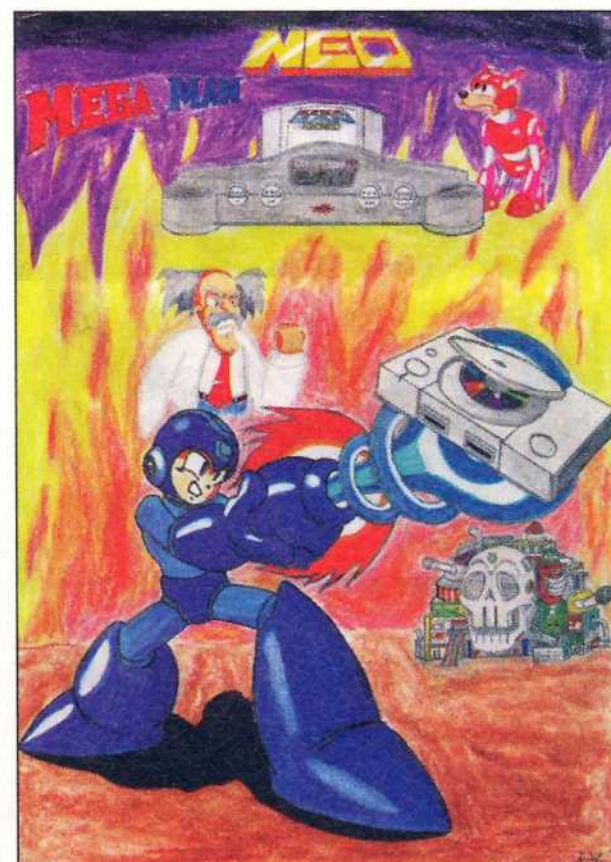
Ihr müßt unbedingt die Foto-Story fortsetzen. Die war so etwas von genial! Ich bin jetzt 14 und lese die TOTAL!, solange ich denken kann. Und wenn Big N keinen Konkurs anmeldet, wird das auch so bleiben. Ihr habt gezeigt, daß das Lesen über Nintendo mehr Spaß machen kann, als Nintendo zu spielen. Strengt Euch an, Zelda steht vor der Tür. Apropos:

1. Wird *Zelda 64* mit Spieleberater ausgeliefert?
2. Benutzt *Zelda 64* das neue Sprachsystem von Factor 5, und wird es deutsche Sprachausgabe haben?
3. Könnt Ihr nicht die Most Wanted Charts beibehalten?
4. Warum ist die TOTAL! teurer als die neXt Level?

Hendrik Röhl, Dortmund

TOTAL! antwortet:

Zum Thema Foto-Story haben wir noch 32.523 gleichlautende Briefe bekommen



Dennis Wrede zeichnete schon einmal für T! 2/98. Hier seht Ihr ein weiteres megastarkes Bild von ihm

(grobe Schätzung). Die Fortsetzung folgt garantiert.

1. Voraussichtlich ja. Wenn nicht, springen wir in die Bresche.

2. Gute Frage. Auch dazu haben wir ungefähr 789tausend ... Na gut, überlassen wir das Thema anderen. Antwort: ja. Allerdings ist noch nicht bekannt, wieviel Sprache *Zelda* im Endeffekt enthalten wird. Daß die Sprachausgabe ins Deutsche übersetzt wird, haben wir schon immer bezweifelt. Aufgrund der aktuellen Terminverschiebungen erscheint es um so

unwahrscheinlicher, da das Spiel ja noch vor Weihnachten auf den Markt kommen soll. Nintendo hat bislang lediglich deutsche Bildschirmtexte versprochen.

3. In der kommenden TOTAL! folgt auf jeden Fall eine weitere Liste von uns, basierend auf den Spielen der E3. Eine generelle Umgestaltung der Charts steht bei uns aber auf dem Terminplan, denn auch für uns ist natürlich sehr interessant, welches Spiel unsere LeserInnen am sehnlichsten erwarten. (Zur Zeit sind das offensichtlich *Zelda, Zelda, Zelda, Zelda* und *Banjo-Kazooie*.)

4. Es gibt einen triftigen Grund: Prinzipiell verhält es sich bei Printmedien so, daß die durch die Produktion anfallenden Kosten zu 50 % durch die Verkäufe und zu 50 % durch die Anzeigen ausgeglichen werden. neXt Level berichtet – wie alle Multiformat-Magazine – über eine viel breitere Produktpalette – ergo mehr Anzeigen. Dieses Preisgefüge kannst Du bei allen Single- und Multiformat-Magazinen betrachten. Man kann diese Regel zwar durchbrechen, indem man auf die Redaktion und damit auf einen wichtigen Kostenfaktor verzichtet, aber das ist eine andere Geschichte. (PS: Singleformat-Magazin

bedeutet, das Magazin berichtet ausschließlich über die Konsolen eines Herstellers: Nintendo, Sony oder Sega. Multiformat heißt dementsprechend, daß viele bis alle verfügbaren Geräte berücksichtigt werden.)

Unbekanntes Rollenspiel

1. Ich habe gehört, daß es in Japan bereits ein N64-Rollenspiel namens *Wonder Project J2* gibt. Was wißt ihr darüber?

2. Wird 1080° die von euch genannten Mankos (TI 4/98) beim PAL-Release noch aufweisen? Nintendo bliebe bis zum Winter doch genügend Zeit, das auszubessern.

Thomas Dörflinger (13), A-St. Veit/Glan

TOTAL! antwortet:

1. *Wonder Project J2* ist kein Rollenspiel. Der Hersteller Enix selbst bezeichnet es als Communication-Adventure – was immer das heißen mag. Voraussichtlich kommenden Monat werden wir das Ding endlich mal vorstellen – mit tatkräftiger Hilfe von Hiro, versteht sich. Denn ohne Japanischkenntnisse geht bei dem recht seltsamen Spiel gar nichts. 2. Das Spiel ist, wie es ist, daran wird sich mit der PAL-Version (die übrigens schon fertig ist) auch nichts ändern. Kein Spiel ist eben perfekt ...

Wo bleibt die Mark?

Müssen die Spielehersteller für die PlayStation auch Gebühren an Sony be-

zahlen? Wenn nicht, warum dann bei Nintendo?

Markus Bauer, Rödinghausen

TOTAL! antwortet:

Da kannst Du Gift drauf nehmen! Daß Sony nicht zu knapp abkassiert, erkennt man schon daran, daß eine CD in der Herstellung unter 1,50 DM kostet. Nintendos Module sind da wesentlich (!) teurer. Konkrete Zahlen werden natürlich nicht veröffentlicht. Topaktuelle Top-PC-Spiele auf CD, bei denen keine Lizenzgebühren an Hersteller anfallen, werden jedoch in einigen großen Handelsketten als Kundenlockmittel zum Teil für 59 DM angeboten, PlayStation-Spiele niemals unter 79 DM. Die Differenz spricht für sich.

Terranigma

Ich habe mal irgendwo gelesen, daß sich bei *Terranigma* der Schluß ändert, wenn man eine bestimmte Frage beantwortet. Nach zehnmalem Durchspielen konnte ich aber nichts dergleichen entdecken.

Katharina Swat

TOTAL! antwortet:

Ja, das hast Du wohl mal bei uns gelesen, und da haben wir uns, sagen wir mal so, mißverständlich ausgedrückt. Die Unterschiede im Ablauf von *Terranigma* (Aufbau der Städte, Dialoge) werden bewirkt durch Eure Entscheidung bei der Bürgermeisterwahl. Sorry, wir hoffen, Du bist nicht allzu enttäuscht.



Diese Urkunde bastelte Bianca für die TOTAL!-Redaktion. Danke! Sie hat natürlich einen Ehrenplatz bekommen

Leserforum SNES – Auswertung

Eine Erklärung gleich vorweg: Einige LeserInnen haben den Aufruf offensichtlich falsch verstanden. Die Frage, ob wir das SNES komplett aus der TOTAL! verbannen sollen, stand überhaupt nicht zur Diskussion. Es ging vielmehr darum, ob es Euer Wunsch ist, den kärglichen SNES-Anteil künstlich aufzublasen (durch erneute Tests der Classic-Serie oder abstrusen Japan-Kram, den ohnehin keiner jemals wird kaufen können). Die andere Option wäre, es bei den wenigen Neuheiten, die zur Zeit und auch in Zukunft gegen Null gehen (werden), zu belassen. Die Beteiligung war zwar rege, aber doch merklich geringer als zum Thema 64DD. Das Ergebnis und einige Beispielbriefe folgen. PS: Obwohl wir auch in diesem Monat kein neues Forum-Thema anbieten, ist die Aktion deshalb keinesfalls beendet. Da wir uns, während Ihr diese Ausgabe in den Händen haltet, allerdings gerade mit tonnenweise Messe-News von der E3 herumschlagen, könnten wir den zusätzliche Berg an Leserpost, den eine Diskussion verursacht, nicht angemessen bearbeiten. Vorschläge für weitere Themen sind übrigens jederzeit willkommen.

85 % der 'Teilnehmer' haben ein SNES, der Rest dementsprechend keines, wobei einige ihr SNES verkauft haben, um sich ein N64 leisten zu können. Von dem Ergebnis sind wir selbst ein wenig überrascht, denn die Mehrheit meint, wir sollen uns in erster Linie

auf die Neuerscheinungen konzentrieren. Aufgebläse Re-Tests der Nintendo-Classic-Serie werden weitestgehend abgelehnt.

Etwa 25 % der Einsendungen fordern, daß wir alles testen sollen, was noch nie in der TOTAL! vorkam. Häufig heißt es: „Ich habe Spiel XYZ und würde gerne wissen, was ihr davon haltet.“ Das ist allerdings gar nicht der Sinn von Tests. Tests sollen doch nicht Eure Meinung von Euren Spielen bestätigen oder widerlegen, sondern eine Kaufberatung darstellen, um Euch einen Hinweis zu geben, ob ein Spiel sein Geld wert ist oder nicht.

Fazit: Eine eindeutige Meinung aller Leser gibt es (natürlich) nicht. Alle, die befürchten, daß wir in der TOTAL! künftig völlig auf das SNES verzichten werden, können wir beruhigen – das war zu keiner Zeit geplant. Titel aus Nintendos offizieller Classic-Reihe werden wir zu gegebener Zeit vorstellen und auf unsere Testergebnisse hinweisen.

Unsere Rubrik Classic-Tests werden wir in unregelmäßigen Abständen weiterführen.

Für die kommende TOTAL! konnten wir übrigens tatsächlich ein relativ neues SNES-Spiel ausfindig machen, das allerdings unseres Wissens nicht über Import zu bekommen ist. Außerdem haben wir in Japan ein paar echte Kult-Raritäten aufgetrieben, über die wir in einer der kommenden Ausgaben berichten werden. Laßt Euch überraschen ...

Dem Fortschritt weichen ...

Ich mochte das SNES sehr gerne und es hat mir viele vergnügliche Stunden vor dem Fernseher bereitet. Allerdings hat es einfach keinen Wert mehr, der Konsole nachzutruern, geschweige denn, böse auf die Software-Firmen zu sein, weil sie kaum noch Spiele für dieses System programmieren.

Ich kann mich noch gut an die Ablösung des C64 durch den Amiga erinnern bzw. des Amigas durch den PC. Das NES mußte dem SNES weichen, das SNES weicht dem N64 und das N64 ... Es wäre ja auch schlimm, wenn es nie dazu sowie zu dem damit verbundenen technischen Fortschritt kommen würde. Systeme erblühen und verwelken, und so sollte es auch sein. Wir müssen einfach akzeptieren, daß nichts in der Videospielbranche auf Dauer anhält. Die Welt der Videospiele dreht sich so schnell, daß die Firmen laufen müssen, um nicht zurückzubleiben. Jede Firma, die sich mit einem im Sterben liegenden System beschäftigt, gräbt sich ihr eigenes Grab und ruft somit den finanziellen Exodus der Firma hervor.

Es tut mir auch ein bißchen weh, diese Zeilen zu schreiben, aber ich habe in den vergangenen zehn Jahren gelernt, damit umzugehen und mich auf die neuen Systeme zu freuen. Meine SNES- und NES-Sammlung wird aber immer in meinem Besitz bleiben, weil einfach zu viele Erinnerungen dranhängen.

Alexander Hilliger, Aschaffenburg

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

TEL.: 089 - 5460 300

FAX.: 089 - 5460 919

NINTENDO 64

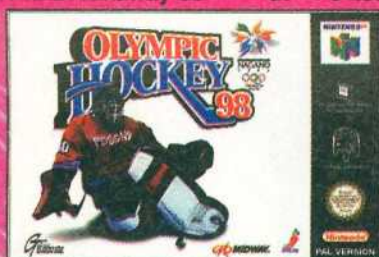
Aero Fighter Assault	dt	139.99
Attack!	dt	* 159.00
Bomber Man 64	dt	89.00
Bust a Move 2	dt	* 99.99
Castlevania 3D	dt	* 149.00
Cats and Rats	dt	139.99
Centipede X	dt	* 159.00
Clayfighter 63 1/3	dt	89.00
Dark Rift	dt	134.99
Diddy Kong Racing	dt	89.00
Dual Heroes	dt	139.00
Earth Worm Jim	dt	* 149.00
Extreme G	dt	94.99
F1 Pole Position	dt	124.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	134.99
Fighters Destiny	dt	129.99
Forsaken	dt	* 129.99



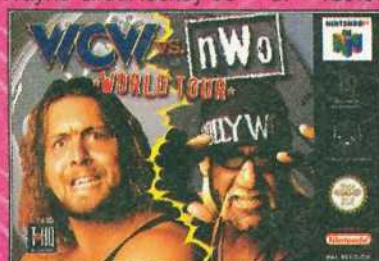
Frankreich WM 98	dt	119.99
G.A.S.P.	dt	* 144.00
Goemon - Mystical N.	dt	149.00
Hexen	dt	109.00
Lamborghini 64	dt	139.99
Lylat Wars	dt	89.00
Mission Impossible	dt	* 139.00
Nagano Olympics W.98	dt	149.99



NBA Pro 98	dt	139.00
NFL Quarterback C.98	dt	129.99
NHL Breakaway 98	dt	94.99



Olympic Hockey 98	dt	134.99
Rampage World Tour	dt	* 134.99
Rebel Moon Revolut.	dt	159.00
San Francisco Rush	dt	129.99
Snowboard Kids	dt	89.00
St. Andrews Golf	dt	* 139.00
Super Mario 64	dt	89.00
Tetrisphere	dt	89.00
Turok	dt	94.99
Turok	uk	94.99
Turok 2	dt	* 149.00
Virtual Chess	dt	124.99
Wayne Gret.Hockey 98	dt	* 139.00



WCW World Wrestling	dt	144.00
Wetrix	dt	* 119.99

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, DVD, Mega Drive, 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

Marvel Super Heroes	dt	49.99
Power Piggys	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 SN6	dt	24.99



Joypad SNES Schwarz	dt	19.99
Just a Joypad	dt	24.00
Multi Spieler Adapt.	dt	39.99
Super Game Boy	dt	99.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	4.95

GAME BOY

Aladdin	dt	44.99
Arielle-Meerjungfrau	dt	* 49.00
Asterix & Obelix	dt	59.00
Duck Tales 1	dt	49.00
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	59.00
Goemon - Mystical N.	dt	59.00
Hugo 1	dt	59.00
Hugo 2	dt	59.00
Int.Superstar Soccer	dt	59.99
Jimmy Connors Tennis	dt	44.99
King of Fighters	dt	* 59.99
König der Löwen	dt	44.99
Lucky Luke	dt	64.00
Matthias Sammer Soc.	dt	54.99
Mickey's Dang. Chase	dt	49.00
Monopoly	dt	59.00
Schlumpfe 3	dt	64.99
Star Wars 2 (Empire)	dt	44.99
Super Mario Land 4	dt	64.99
Toy Story	dt	59.99
Turok	dt	44.99
V-Rally Champ. Edit.	dt	* 59.00
Waterworld	dt	49.00
World Cup 98	dt	* 59.99

Sonderangebote

Mega Man 2	dt	* 29.00
PGA European Golf	dt	34.99
Wave Race	dt	29.00

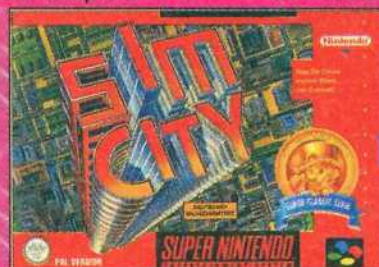
Zubehör

Energy Pack Pocket	dt	29.99
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
Game Buster	dt	64.00
Licht & Lupe Pocket	dt	19.00
Linkkabel GB Pocket	dt	19.99

Donkey Kong Count. 3	dt	119.99
Dschungelbuch	uk	79.00
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
Metroid Classic	dt	* 74.99
Mickey's Magical Qu.	dt	74.99
NBA Live 97	dt	99.99
NHL Hockey 96	dt	109.00
PGA European Tour	dt	64.99
Schlumpfe 2	dt	109.99



Sim City Classic	dt	69.00
Spirou	dt	69.99
Terranigma	dt	89.99
Tetris & Dr. Mario	dt	69.00
Tim in Tibet	dt	89.99
Toy Story	dt	99.95
Whizz	dt	79.99



Worms	dt	69.99
-------	----	-------

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

Händleranfragen erwünscht
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

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

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

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

• Vorbestellung möglich.

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

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

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.

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

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

N64

1 Spieler

Nintendo/Rare

ab Mitte Juli

Auf der Rennstrecke mußte Mario bereits den Staub schlucken, den Rare mit Diddy Kong Racing aufgewirbelt hat. Nun versuchen die Engländer dem Klempner auch im 3D-Jump&Run-Bereich zu zeigen, wo der Hammer hängt. Die Chancen stehen gut, daß dieses gelingt.

BANJO KAZOOIE

TM





Mitunter erhaltet Ihr Hinweise von Gruntilda's kleiner Schwester Brentilda. Diese solltet Ihr Euch gut merken, da Ihr sie im später stattfindenden Quiz sehr gut gebrauchen könnt

Einigen Spielern ist die oftmals familienfreundliche Präsentation von Nintendo-Spielen ein Dorn im Auge. Andere wiederum stört dies überhaupt nicht, sie legen allein Wert auf ein gutes und abwechslungsreiches Gameplay. Alle Verfechter der ersten Meinung bekommen mit dem comicartigen *Banjo-Kazooie* neues Meckerfutter. Die Freunde der zweiten Kategorie können hingegen jetzt schon mal Anlauf für einen Luftsprung im Juli nehmen, denn Rares erstes 3D-Jump&Run scheint ein absoluter Knüller zu werden.

Die Story erinnert an eine Mischung aus Schneewittchen und Frankenstein. Banjos kleine Schwester Tootles wartet vor dem Häuschen von Banjo und Kazooie, um mit ihrem Bruder einen Abenteuerflug zu machen. Die beiden Hauptcharaktere schlafen jedoch noch tief und fest. Aus diesem Grund beginnt sie ein Gespräch mit dem Maulwurf Bootles. Da kommt plötzlich die verärgerte Hexe Gruntilda auf ihrem Besen vorbei, die den Obermotz des Spiels darstellt. Sie ist deshalb schlecht gelaunt, weil ihr Spiegel

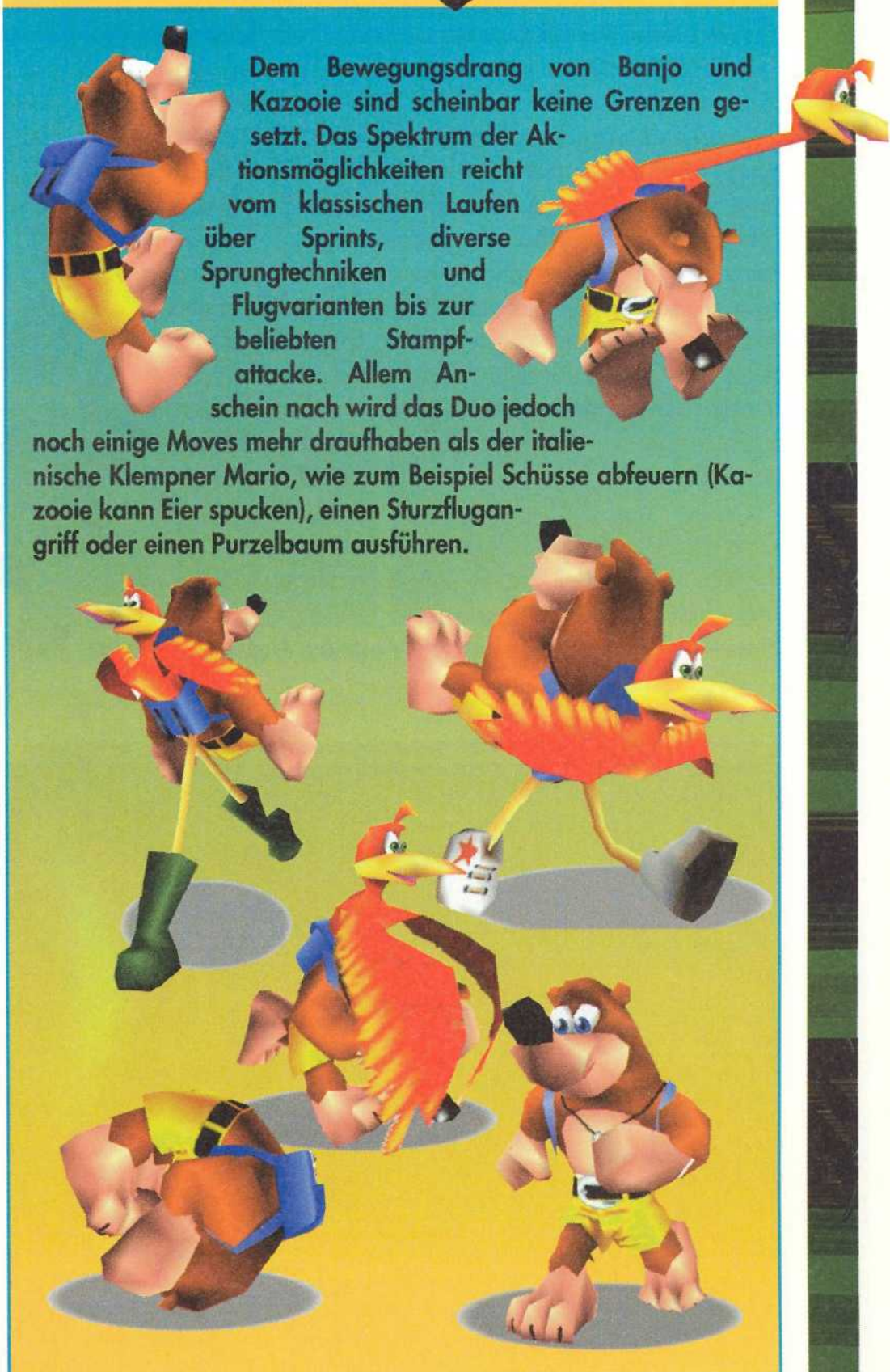
auf die Frage, wer die Schönste im ganzen Land sei, die kleine Schwester von Banjo genannt hat. Also wird Tootles kurzerhand von Gruntilda entführt, damit diese sich mit einer seltsamen Maschine den Körper der kleinen Schönheit klauen kann. Kazooie wacht von dem Radau, der dadurch entsteht, auf und fällt vor Schreck vom Kleiderständer, der ihm als Vogelstange dient. Nun wird auch Banjo wach und die beiden treten vor die Tür, um nach dem Rechten zu sehen. Der Maulwurf Bootles berichtet sofort, was geschehen ist, woraufhin Banjo und Kazooie natürlich umgehend die Verfolgung aufnehmen wollen. Bootles versucht jedoch, das Vogel-Bären-Duo noch einen Moment zurückzuhalten und bietet Euch an, den beiden einige Tips und Tricks zu verraten. Falls Ihr *Banjo-Kazooie* das erste Mal spielt, solltet Ihr dieses Angebot auf keinen Fall ausschlagen, denn Bootles ist ein äußerst empfindlicher Zeitgenosse. Nehmt Ihr seine Hilfe nicht sofort in Anspruch, werdet Ihr ihm auch zu einem späteren Zeitpunkt keinen Tip mehr entlocken können, er schaltet dann



Immer in Aktion

Dem Bewegungsdrang von Banjo und Kazooie sind scheinbar keine Grenzen gesetzt. Das Spektrum der Aktionsmöglichkeiten reicht vom klassischen Laufen über Sprints, diverse Sprungtechniken und Flugvarianten bis zur beliebten Stampfattacke. Allem Anschein nach wird das Duo jedoch

noch einige Moves mehr draufhaben als der italienische Klempner Mario, wie zum Beispiel Schüsse abfeuern (Kazooie kann Eier spucken), einen Sturzflangriff oder einen Purzelbaum ausführen.



Vorsicht, Vorsicht Banjo! Manchmal sprengen Monster den Rahmen des Vorstellbaren



Wenn Ihr Euch in ein Krokodil verwandeln laßt, könnt Ihr den Körper dieses Riesenexemplares durch seine Nasenlöcher betreten. Dort trifft Ihr auf einen Alligator, mit dem Ihr Euch ein drei Runden dauerndes Wettfressen liefern müßt



auf stur. Das ist insbesondere deswegen unangenehm, weil es tatsächlich einige interessante Dinge von ihm zu erfahren gibt. Banjo und Kazooie lernen zum Beispiel im Laufe des Spiels viele neue Moves, pro Level etwa ein oder zwei. Wie diese auszuführen sind, lernt Ihr von Bootles, wenn Ihr ihn an einem seiner Maulwurfshügel aufsucht.

Auch bei den Gesprächen mit Gruntilda's kleiner Schwester solltet Ihr stets die Ohren spitzen. Sie heißt Brentilda und gibt Euch viele Hinweise über die böse Hexe, die

Ihr mit Sicherheit noch gut gebrauchen könnt. Denn nur diejenigen, die aufmerksam zugehört haben, werden alle Fragen in dem später stattfindenden Quiz zufriedenstellend beantworten können. Neben diversen hilfsbereiten Tieren spielt auch der Schamane Mungo-Jumbo eine wichtige Rolle. Er ist in der Lage, Euch in ein anderes Wesen zu verwan-



deln. So könnt Ihr unter anderem in den Körper eines Insekts, eines Kürbisses oder eines Miniwalrosses schlüpfen, um in bestimmten Situationen bestehen zu können (zum Beispiel in einem Wettrennen gegen ein Riesenwalroß). Voraussetzung für eine Verwandlung ist allerdings, daß Ihr den Schamanen mit einer vorgegebenen Anzahl Mumbo-Schädel

bezahlt, die es vorher einzusammeln gilt.

Die insgesamt neun Welten sind an Abwechslung und Detailreichtum kaum zu übertreffen. Nebel sucht der N64-Kritiker dabei vergebens, auch in den aufwendigsten Szenarien gelingt es der neuen 3D-Engine, die Polygonwelten ohne Slowdowns und Pop Ups zu verwalten. Der Spielablauf ist deutlich an *Super Mario 64* angelehnt, insgesamt jedoch komplexer. Was im Spiel des italienischen Klempners die Power-Sterne waren, sind bei *Banjo-Kazooie*





Erst wenn Ihr alle Puzzleteile eines Eingangs gesammelt habt, könnt Ihr diesen betreten



Wer nicht auf leisen Sohlen über den Friedhof schleicht, weckt die Grabsteine auf



die Puzzleteile. Habt Ihr ein solches gefunden, kann dieses in einen der vielen Leveleingänge eingesetzt werden. Letztere können jedoch erst dann benutzt werden, wenn das jeweilige Puzzle komplettiert wurde. Eine weitere Schwierigkeit besteht darin, die geöffneten Eingänge zu finden, denn im Gegensatz zu dem übersichtlichen Schloß der Prinzessin Toadstol, kann man im Hexendom von Gruntilda leicht die Orientierung verlieren. Statt Münzen liegen in Rares 3D-Jump&Run Noten herum. Anders als im Spiel des Sanitärinstallateurs gibt es nicht bei hundert Exemplaren ein neues Puzzleteil, sondern es öffnen sich verschiedene geheime Türen, wenn eine bestimmte Anzahl Noten (z. B. 50 für die erste und

180 für die zweite Tür) eingesammelt wurden. Weiterhin gilt es, in jedem Level fünf sogenannte Jinjos zu finden, eine Tierart, die ein wenig an Vögel erinnert. Sie erfüllen den gleichen Zweck wie die sechs roten Münzen in SM 64, denn jedesmal, wenn sie aufgetrieben werden konnten, werdet Ihr ebenfalls mit einem der begehrten Puzzleteile belohnt. Bis zum Showdown wird es ein langer Weg werden, und das ist gut so, schließlich möchte niemand ein Spiel, das Spaß bringt, schon nach einigen Stunden durchgespielt haben. Ende Juni erscheint Banjo-Kazooie in Amerika, der Deutschland-Release soll bereits Mitte oder Ende Juli stattfinden.

Frederic Berg

Buchstabensuppe

Bei Nintendo of Europe wird derzeit fleißig an der deutschen Übersetzung der Bildschirmtexte gearbeitet. Die verantwortlichen Mitarbeiter rechnen zwar mit wunden Fingern und etlichen schlaflosen Nächten, versicherten jedoch, auf jeden Fall zeitig fertig zu werden, so



daß keine weitere Verzögerung befürchtet werden muß. Wir durften den Übersetzern bereits über die Schulter schauen und uns einen Einblick darüber verschaffen, wie die deutschen Bildschirmtexte aussehen werden. Natürlich wird es keine 1:1-Übersetzung geben, weil für jeden Satz nur begrenzter Speicherplatz und somit eine vorgegebene Buchstabenanzahl zur Verfügung steht. Da die deutsche Sprache, um das gleiche auszudrücken, in der Regel längere Sätze benötigt als die englische, sind Kompro-

misse manchmal unumgänglich. Außerdem gibt es in jedem Land aufgrund des einheimischen Sprachmusters bestimmte Wortspielereien und Humorvarianten, die nicht in eine andere Sprache übersetzt werden können, weil dann der gesamte Witz verlorengeht.

Ein gutes Beispiel ist der zweite Teil der SNES-Serie Donkey Kong Country, der den Untertitel Diddy's Kong Quest trägt. Frei übersetzt heißt dies 'Diddy's Suche nach Kong' und beschreibt mit wenigen Worten die Aufgabe des Spiels. Wer mit dem Englischen vertraut ist, dem erschließt sich jedoch aufgrund des intelligenten Wortspiels eine zweite Bedeutung. Der Untertitel klingt salopp gesprochen nämlich wie Diddy's Conquest, was wiederum soviel heißt wie Diddy's Sieg oder noch präziser Diddy's Eroberung.

Start!
"There he is, the fun begins."
"My tricks and traps will see"
"Es ist soweit, den Vogel!"
"hau ich aus dem Kleid!"
(large witch laugh)

more than the number above
"Erst wenn die Zahl der"
"gesammelten Noten größer"
"ist als die Zahl über"
"der Tür, läßt sich"
"diese öffnen"

Die Bildschirmtexte sind lediglich Rohentwürfe und können sich bis zu Endversion ändern



Fauler Zauber: Ein verkehrter Spruch verwandelt Euch in eine Waschmaschine!



In Gestalt dieser kleinen Robbe müßt Ihr ein Wettrennen gegen einen Koloß austragen



N64

1-2 (simultan)

Paradigm Software

ab Juli (USA)

Die Simulationsspezialisten von Paradigm melden sich nach dem verunglückten AeroFighters Assault mit einem neuen N64-Titel zurück. Im Mittelpunkt steht diesmal die Königsklasse des Motorsports.

F97 CHALLENGE



Formel-1-Fans dürfen sich freuen. Paradigms angekündigte Rennsimulation verspricht, neben dem unverzichtbaren Spielspaß auch den Realismus nicht zu kurz kommen zu lassen



Ein wenig ungewöhnlich, aber trotzdem sehr übersichtlich ist der vertikal geteilte Zweispieler-Modus. Das Spiel ist übrigens auch unter dem Titel World Grand Prix bekannt

Trotz einiger unbestreitbarer Qualitäten ist *F1 Pole Position* 64 nicht ganz das Spiel, das sich die unzähligen Motorsport-Fans gewünscht haben. Human hatte es mit dem Realismus nicht so ernstgenommen und legte eher einen Arcade-Racer als eine waschechte Simulation vor. Abhilfe könnten in naher Zukunft die *PilotWings* 64-Entwickler von Paradigm schaffen, die zur Zeit an einem vielversprechenden Formel-1-Titel arbeiten.

Dank offizieller FIA-Lizenz sind die elf Teams, 27 Fahrer und 17 Strecken der 97er Saison anwählbar (die Rechte an der Saison 1998 liegen exklusiv bei Psygnosis). Als Spielmodi werden neben dem obligatorischen Grand-Prix, auch ein Trainings-, Time-Trial-, Zweispieler- und Story-Modus zur Auswahl stehen. In letzterem werdet Ihr vor die Aufgabe gestellt, prekäre Situationen der abgelaufenen Saison nachzuspielen. So müßt Ihr beispielsweise die Rolle

cher Form auch bei *ISS* 64 zu finden ist.

Im Time-Trial-Modus soll es möglich sein, gegen sich selbst in Form eines Ghosts anzutreten. Ob der Ghost auch auf Controller- oder Game-Pak abspeicherbar ist, steht noch nicht fest. Der Zweispieler-Modus ist vertikal gesplittet und bereits in der 50%-Version gut spielbar. Grafische Probleme in Form von Nebel-effekten oder Clipping-Fehlern sind nicht auszumachen. Nebelige Witterungsbedingungen lassen sich im Optionsmenü in strahlenden Sonnenschein oder prasselnden Regen verwandeln. Im Gegensatz zu *Humans F1 Pole*



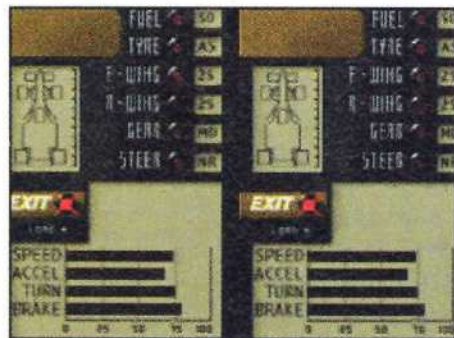
Position 64, dessen Fortsetzung bereits in Arbeit ist, werden die Kurse sehr detailgetreu inklusive der korrekten Steigungen und Gefälle dargestellt.

Das fertige Modul wird das Rumble-Pak unterstützen und eine Batterie zum Speichern von Spielständen bieten. Da sich der Titel noch in der Alpha-Testphase befindet, kann über die Qualität der Steuerung nichts Konkretes gesagt werden. Ihr dürft vielmehr noch zahlreiche Veränderungen (u. a. auch am Titel) und zusätzliche Features erwarten. Ungeklärt ist bisher auch der deutsche Veröffentlichungstermin und Vertrieb, um den zur Zeit mehrere Firmen kämpfen.

Marco Häntsch



von Jacques Villeneuve beim GP von Europa (dem letzten Meisterschaftsrennen in Jerez) kurz vor der Kollision mit Michael Schumacher übernehmen. Mal sehen, ob Ihr ähnlich gute Nerven wie der spätere Weltmeister habt. Ein äußerst spannendes Feature, das in ähnli-



Vielfältige Einstellungsmöglichkeiten am Formel-1-Boliden dürfen nicht fehlen



N64

1 Spieler

Hudson Soft

im Handel (Japan)

Der Name Bomberman steht seit einem Jahrzehnt für den ultimativen Multispieler-Spaß – bis jetzt, denn das zweite N64-Abenteuer des legendären Sprengmeisters ist ausschließlich für einen Spieler gedacht.

BOMBERMAN HERO

Kleine, knuddelige Figürchen mit Antennen auf dem Helm tummeln sich in einer Arena und werfen sich Bomben um die Ohren, daß es nur so kracht. Wenn vier Personen vor dem Bildschirm sitzen, bleibt normalerweise kein Auge trocken. Als Zugabe zum Battle-Modus gibt es üblicherweise noch den sogenannten Story-Modus, der meist recht langweilig ausfällt. So kennen Besitzer aller Videospielkonsolen die Bomberman-Reihe – ausgenommen die N64-Version. Bomberman 64 bot ausnahmsweise einen aufwendigen Story-Modus, während die Gefechte in den Kampfarenen – erstmals nicht in klassischem 2D – hektisch und unübersichtlich ausfielen und letztendlich nicht überzeugen konnten.



Originell: Eine Prinzessin, pardon, eine Königin muß gerettet werden



Hau ruck! Bomberman mutiert zum vollwertigen Jump&Run-Helden



Die Level wurden farbenfroh und abwechslungsreich gestaltet

Ob die Entwickler von Hudson Soft aufgrund der allgemeinen Kritik nun beleidigt sind, sei dahingestellt, jedenfalls bietet die Fortsetzung, Bomberman Hero, ausschließlich einen Einzelspieler-Modus. In diesem wandelt Bomberman auf den Spuren von Super Mario (64). Auf vier Planeten warten zahlreiche Level darauf, gemeistert zu werden. Diese sind allesamt recht übersichtlich, um nicht zu sagen klein, und es müssen kleine Rätsel gelöst, Extras gesammelt und Gegner weggebombt werden. Erstmals kann Bomberman auch springen und sich wie sein Jump&Run-Vorbild an Plattformen festhalten und nach oben ziehen. Aufgelockert wird das Ganze durch vier besondere Extras, die an bestimmten Stellen im Spiel zur Verfügung stehen. Eine Schiffschraube kommt in einem Level zum Einsatz, der ein wenig an die U-Boot-Sequenz in Lylat Wars erinnert. Außerdem gibt es noch einen PilotWings 64-artigen Raketenrucksack, ein Snowboard und einen Hubschrauberhelm. Die Entwickler haben sich also ordentlich Mühe gegeben, das Gameplay interessanter zu gestalten, doch beim Probespielen der aktuellen



Vorversion fehlte dem Spiel noch das gewisse Etwas. Ob sich das bis zur Fertigstellung noch ändert, bleibt abzuwarten, doch das große Vorbild Super Mario 64 dürfte unerreichbar bleiben. Auch technisch hinkt Bomberman Hero aktuellen Vergleichstiteln hinterher, von Banjo-Kazooie trennen das Spiel gar Welten.

Bislang fühlte sich noch kein Hersteller dazu auserkoren, Bomberman Hero in Deutschland zu veröffentlichen. Vielleicht nimmt Nintendo wie beim Vorgänger die Sache selbst in die Hand.

Klaus-Dieter Hartwig



Bomberhelden



N64

1-4 (simultan)

Konami (KCEO)

ab September



Überraschend gab Konami bekannt, daß der Release von ISS '98 um mehrere Monate, auf einen Termin weit nach der Weltmeisterschaft, verschoben wird. Außer Acclaim und Electronic Arts kann sich wohl niemand über diese traurige Nachricht freuen.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

ISS 64 ist bis heute eine Offenbarung für jeden Videospielenden Fußball-Fan. Grafik und Gameplay sind das Beste, was das Genre zu bieten hat und werden selbst von dem gelungenen FIFA 98 nicht erreicht. Es ist natürlich nicht ganz einfach, ein nahezu perfektes Spiel noch zu verbessern, doch Konami gibt sich für das 98er Update redliche Mühe. Noch geschmeidiger und um einiges schneller sollen die bereits in der 64er-Version butterweichen Animationen ausfallen. Auf grafische Details wie unterschiedlich große Spieler und Sanitäter, die nach harten Fouls mit der Trage auf das Feld eilen, dürft Ihr Euch ebenfalls freuen. Neue Kameraperspektiven, darunter eine Hintertoransicht à la Super Soccer, liefern alternative Einblicke in das Geschehen auf dem Platz, und für die passende Akustik wurde Tony Gubba, ein englischer Sportmoderator als Kommentator engagiert. Aber nicht nur Grafik und Sound, auch das Gameplay wurde überarbeitet und mit zahlreichen neuen Features versehen. Neben der Fitness hat nun zusätzlich die Moti-



Im Gegensatz zur japanischen Version, die noch vor der WM erscheint, sollen die europäische und die amerikanische Fassung ohne FIFA-Lizenz und Originalspieler auskommen



denen sechs per Knopfdruck während eines Matches aktiviert werden können.

Leider wird es Konami nicht mehr rechtzeitig vor der WM gelingen, die PAL-Konvertierung fertigzustellen. Auch rechnet man sich aufgrund der fehlenden FIFA-Lizenz und ungeachtet der hohen Qualität des Titels keine großen Chancen gegen Frankreich 98 und Acclaim Sports Soccer aus und verschob daher den Release-Termin. Darüber hinwegtrösten könnte vielleicht die Meldung, daß der unverbindliche Verkaufspreis von ISS 64 auf DM 99 gesenkt wird. Ein weiteres Argument, das für Konamis grandiose Fußball-Simulation spricht.

Marco Häntsch

vation Einfluß auf das Leistungsvermögen Eurer Kicker. Wechselt Ihr ungeschickt aus oder überseht bei der Aufstellung einen Leistungsträger des Teams, könnt Ihr damit rechnen, daß dies die Einsatzbereitschaft der anderen Spieler reduziert. Aber nicht nur die Moral, auch das Wetter und vor allem extreme Temperaturen wirken sich auf die Kondition aus.

Wer bisher mit den kaum abfangbaren Steilpässen in den Lauf (through ball) und der Intelligenz der Torhüter unzufrieden war, darf sich freuen. Diese vermeintlichen Schwachpunkte des Vorgängers wurden überarbeitet. Außerdem stehen anstelle von acht nun 16 Taktiken zur Auswahl, von



Die Bilder können es vielleicht nicht so gut vermitteln, doch Konami ist es mit dem 98er Update tatsächlich gelungen, den grandiosen Vorgänger grafisch und spielerisch zu übertreffen

IGGY'S RECKIN' BALLS



N64

1-4Spieler (simultan)

Acclaim

ab Juli

Bereits im März berichtete TOTAL! über den abgedrehten Mehrspieler-Spaß, an dem Iguana (Turok) derzeit arbeitet. Doch der Titel wurde mittlerweile so weit verbessert, daß eine zweite Preview unumgänglich ist.



Wie Ihr alle wißt, sind Terminverschiebungen bei Spielherstellern keine Seltenheit. In diesem Falle ist Iguana betroffen, die sich zwei Monate mehr für ihr „Renn-Action-Geschicklichkeits-Mehrspieler-Game“ ausgebeten haben. Die Turok-Macher packten diese Gelegenheit beim Schopfe, um ihrem Kind gleichzeitig einen neuen Namen zu verpassen: Reckin' Balls heißt nun Iggy's Reckin' Balls.

Doch nicht nur der Titel wurde geändert, sondern zudem die Grafik überarbeitet, das Gameplay erweitert und zahlreiche Features integriert. Wirkten die Hintergrundgrafiken zuvor noch etwas fade, überrascht Euch das Spiel nun mit knallbunten Kulissen. Mehr Abwechslung versprechen auch das Gameplay. Als wären die enormen Höhen in Iggy's Reckin' Balls nicht schon schwindelerregend genug, trifft Ihr auf dem Weg nach oben zusätzlich auf sich drehende Plattformen und bewegliche Ebenen. Der Z-Button des N64-Pads wurde mit einer nagelneuen Turbofunktion belegt, mit deren Hilfe sich die Spielfiguren durch gefährlich



aussehende Loopings schießen lassen. Damit Ihr bei so viel Action den Überblick behaltet, wurden Richtungspfeile mit eingebaut, die Euch den kürzesten Weg zum Ziel zeigen. Geplant ist außerdem ein Schattenwurf der kugelförmigen Spielfiguren, um die räumliche Orientierung zu erleichtern.

Was die Modi von Iggy's Reckin' Balls betrifft, hat sich Iguana ebenfalls eine Neuerung einfallen lassen. Bisher waren Battle-, Time-Trial- und Team-Combo-Modi vorgesehen, neu hinzugekommen ist der Challenge-Modus, in dem Euch der Hauptcharakter Iggy höchstpersönlich in die grundlegenden Funktionen der Steuerung einführt. Mittlerweile sind 60 Level anwählbar, bis zum Erscheinen sollen es glatte 100 werden.

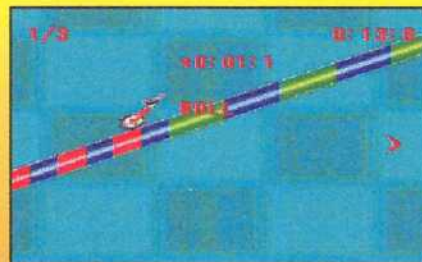
Sandra Alter



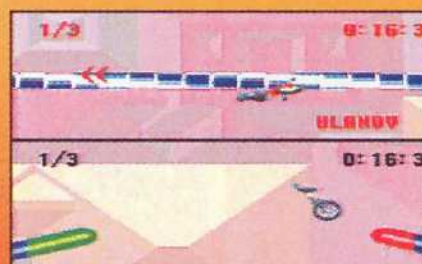
Die Perspektiven gestalten sich ähnlich wie bei einer wilden Achterbahnfahrt



Der kontrastreichere Hintergrund hilft im Vierspieler-Modus der besseren Übersicht



Vor drei Jahren erschien von Nintendo Unirally fürs gute alte SNES



Dieses Game könnte Iguana als Inspirationsquelle gedient haben



N64

1 Spieler

Konami/Imagineer

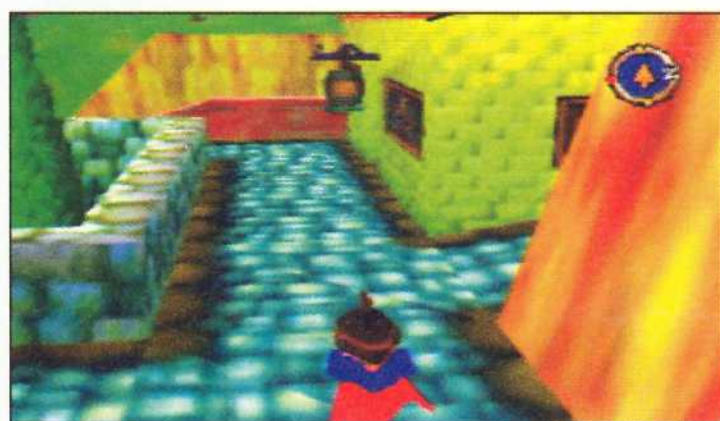
ab September

HOLY MAGIC

Nintendo⁶⁴-Besitzer werden momentan geradezu überschüttet mit Action-Adventures und Rollenspielen – Achtung, das war Ironie! Damit das Angebot auch weiterhin nicht knapp wird, hat sich Konami entschlossen, das Imagineer-Spiel Holy Magic Century, auch bekannt als Quest 64, für den deutschen Markt zu bearbeiten.



Nachdem unser Held seinen Angriffswert mit einem Kombinationszauber erhöht hat, schlägt er mit seiner Keule auf die arme fleischfressende Pflanze ein. Unten links wird immer die aktuelle Anzahl aller „Spirits“ vermerkt



Ein Fragezeichen zeigt an, daß sich in der Nähe einer der sogenannten Spirits versteckt



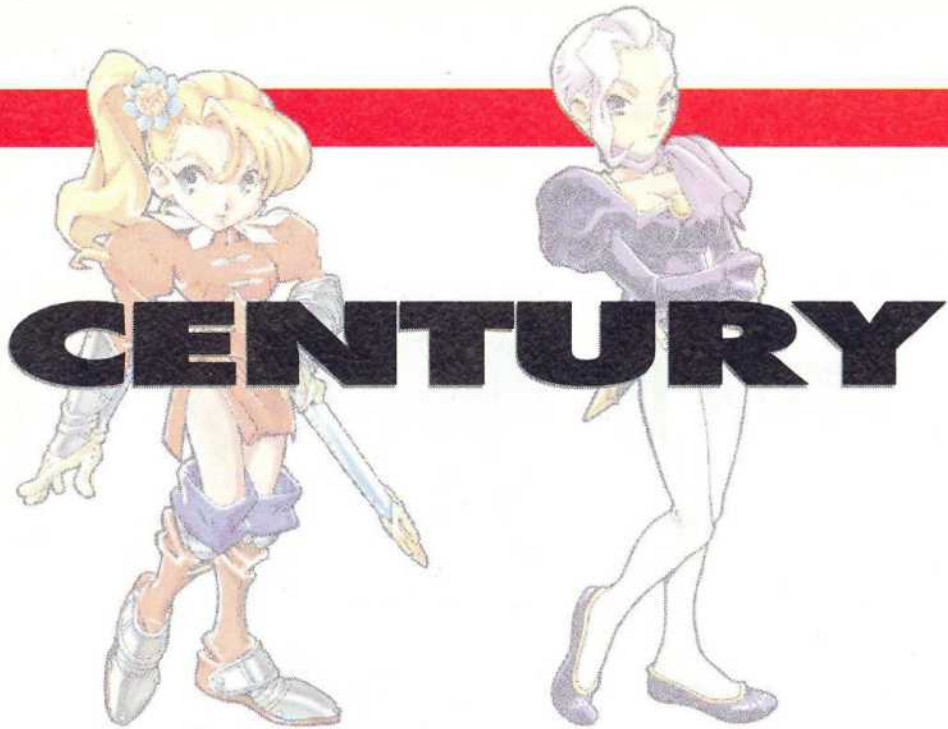
Per Stockschlag öffnet Ihr Schatzkisten, in denen sich nützliche Sachen verbergen

Das Abenteuer beginnt ohne lange Einleitung und setzt Euch mit dem knuddeligen Hauptcharakter praktisch auf die grüne Wiese. Als Sohn des großen, aber schon länger verschwundenen, Zauberers macht Ihr Euch auf den Weg durch das Königreich. Unterwegs trifft Ihr, per Zufalls-generator, auf zahlreiche unterschiedliche Feinde, die auch über verschiedene Angriffsmethoden verfügen. Zu Eurer eigenen Verteidigung könnt Ihr entweder den nützlichen Holzstab einsetzen oder lieber auf Magie vertrauen. Mit Hilfe von sogenannten Spirits erlernt Ihr die sonderbarsten Sprüche. Die vier Grundarten der Magie (Feuer, Wasser, Luft und Erde) liegen auf den vier gelben Buttons des Pads. Wenn Ihr genügend Spirits gesammelt habt,

können Ihr einzelne Zauber verstärken oder mit anderen Zaubern zu neuen Sprüchen kombinieren. Auf diese Weise wird das Kämpfen nicht so schnell langweilig. Die Spirits findet Ihr nicht nur im offenen Feld, sondern auch in Städten, einsamen Hütten oder nach einem Kampf – Suchen ist also angesagt. Insgesamt könnt Ihr

200 Stück davon, jeweils 50 pro Element, beherrschen. Ein Kampf findet in einem gekennzeichneten Bereich der Landschaft statt. Jeder Akteur hat einen gewissen Aktionsradius, in dem er sich frei bewegen und eine Handlung, wie Magie einsetzen, Item benutzen etc., ausführen kann. Sobald Ihr den Kampfplatz verläßt, endet die Auseinandersetzung. Eure Magie-





Auf diesem Bild seht Ihr gut den Kampfbereich (äußerer gelber Ring) und Euren eigenen Aktionsbereich (innerer weißer Ring), in denen Ihr Euch frei bewegen könnt

und Lebensenergie baut sich dann langsam wieder auf. Für gewonnene Kämpfe gibt es übrigens keine extra Erfahrungspunkte. Eure Lebensenergie steigt kontinuierlich an.

In grafischer Hinsicht setzt Imaginer zwar keine neuen Maßstäbe, sorgt aber für ausreichende Detailfülle und einen flüssigen Bildaufbau. Sogar die Entkomprimierungszeiten zwischen einzelnen Abschnitten sind sehr kurz geraten. Allerdings trifft der verwendete Grafikstil wohl eher den Geschmack japanischer Jugendlicher – alles ist etwas sehr bunt und niedlich –, für die dieses Spiel auch hauptsächlich konzipiert wurde. Da Nintendo-Besitzer meist sehr jung sind, wurde *Holy Magic Century* mit be-

sonderer Rücksicht auf Neueinsteiger in das Genre entwickelt. So gibt es beispielsweise ständig erläuternde Texte und Hilfen von anderen Figuren, die in der

Endversion natürlich in deutscher Sprache enthalten sein werden.

Zur Zeit scheint ein europäisches Mittelalter-

Ambiente bei den Japanern hoch im Kurs zu stehen, denn neben *Zelda 64* greift auch

Holy Magic Century auf diesen Baustil und die dazugehörige Kleidung der Akteure zurück. Die typisch mittelalterlich klingende Musik trägt dementsprechend ihren Teil zur ‚runden‘ Stimmung bei.

Momentan wirkt das Gameplay einerseits noch etwas langatmig, da Ihr oft weitere Strecken zurücklegen müßt, andererseits trifft Ihr unterwegs zu häufig auf Gegner – besonders, wenn Ihr es eilig habt. Laut Konami Deutschland soll das gegenwärtige Spiel aber noch deutlich verbessert werden. Lassen wir uns also überraschen.

Maris Feldmann



Um zu entscheiden, ob ein Spiel eher ein Rollenspiel oder ein (Action)-Adventure ist, muß man heutzutage schon drei Semester Genretik studieren. *HMC* sieht zwar wie ein modernes Echtzeit-Action-Adventure aus, schaltet aber für die Kämpfe auf ein rundenbasiertes System um, ein typisches RPG-Feature.

Für das N64 erhältliche Action-Adventures und Rollenspiele: Bereits im Handel: Konamis 3D-Adaption der berühmt-berüchtigten *Mystical Ninja*-Games gibt es schon zu kaufen. Mit *Goemon* und Co. könnt Ihr seit ca. zwei Monaten Japan erforschen.

Noch nicht im Handel: Die Übermutter aller Action-Adventures, *Zelda 64*, wurde schon wieder verschoben. Selbst Japaner kommen wohl erst im Herbst dazu, mit Link herumzutollen. Deutsche müssen noch länger warten ...

Vielleicht bald im Handel: *Ogre Battle 64* wird diesen Sommer in Japan erwartet. Möglicherweise schafft es ein Publisher, diesen (Spitzen-)Titel noch 1998 bei uns zu verbreiten.



Wenn Ihr innerhalb Eures Aktionsbereichs den äußeren Kreis verläßt, endet der Kampf



Wasserattacken helfen besonders gut gegen Feuer liebende Monster wie diese hier

N64

1-2 Spieler (simultan)

Konami/KCEO

Juli '98 (PAL)

G.A.S.P!!

Das Nintendo⁶⁴ ist im Bereich der Beat 'em Ups bislang nur dadurch aufgefallen, daß es kaum einen wirklich guten Prügler hervorgebracht hat. Demnächst versucht Konami, an Fighter's Destiny anzuschließen ...



Die Vorversion der PAL-Fassung enthält noch Zahlencodes, hier und da ein paar Grafikbugs und einige Animationsfehler. Zahlencodes wird die Endfassung natürlich nicht mehr zeigen

Manchmal ist es nicht ganz einfach, den Weg eines neuen Spiels lückenlos zu verfolgen. In einigen vorangegangenen Ausgaben ist unter anderem in den News die Rede von *Battle Dancers*, *Deadly Arts* und *G.A.S.P!! Fighters' NEXTream* – letztendlich erscheint Konamis Prügelspiel in Japan dann unter dem denkbar ungeeignetsten Namen. Die PAL-Version verzichtet auf den Zusatz *Fighters' NEXTream*, ist somit etwas ein-

prägsamer und schimpft sich kurz *G.A.S.P!!*, Generation of Arts, Speed and Power – aha! Titel hin, Titel her, auf den Inhalt kommt es an. Um gegen die aktuelle 32-Bit-Konkurrenz, die unbestritten auf höherem Niveau fightet, wirkungsvoll antreten zu können, wartet *G.A.S.P!!* mit einem schicken Editiermodus und weitläufigen Kampfplätzen mit beweglichen Gegenständen, Zäunen und Autos auf. Ansonsten umfaßt die



Spielmodipalette das Übliche: Ein- und Zweispieler, Battle-, Practice- und Tag-Team-Modus (anstelle des Time-Attack-Modus).

Die kurze Liste der neun Kämpfer kann also um einen selbstkreierten Haudegen erweitert werden. Nachdem Ihr dem weiblichen oder männlichen Prügelpüppchen eine schicke Frisur, ulkige Klamotten und eine Hautfarbe samt tollem Japano-Gesicht verpaßt habt, folgt der wohl heiterste Teil des ganzen Spiels: Über zwei Schieberegler variiert Ihr die Größe und Breite des Polygon-Fighters. Danach wird die Figur auf knapp 120 Pages des Controller Paks abgespeichert und fortan im Training oder Kampf ausgebildet. Da nur der A- und der B-Button für Schlag und Tritt belegt sind, das gilt für jeden Modus, und die unerfahrene Figur anfangs lediglich zwei Moves beherrscht, werdet Ihr nicht nur schnell ins Gameplay finden, sondern auch schnell Frust schieben. Habt Ihr den Gegner trotz ermüdender Animationen, wilder Kameraschwenks und verwaschener Darstellung häufiger geboxt oder getreten als er Euch, dann dürft Ihr die Move-Liste aufstocken. Ein müßiger Weg mit fragwürdigem Spaßfaktor und mittelprächtigem Ergebnis – denn der frische Charakter steht nicht im Einzelspieler-Modus zur Verfügung.

G.A.S.P!! ist nahezu fertiggestellt, großartige Änderungen sind nicht mehr zu erwarten. Somit lautet die Prognose: Neun Fighter, eine im Vergleich sehr mäßige Move-Palette ohne Ideen und fade Hintergründe werden kaum ausreichen, dem N64 endlich einen vorzeigbaren Prügler zu verschaffen. Selbst der gutgemeinte Editiermodus verkümmert zum Püppchen-Verkleidungsspiel mit zugegeben recht spaßigen Momenten.

Thomas Hellwig



Selbstgemacht!

Kreative Köpfe werden sich mit dem Outfit-Spiel gerne und lange beschäftigen können. Die Möglichkeiten sind sehr umfangreich, eine schier endlose Riege neuer Kämpfer ist mit diesem Editiermodus jedoch nicht zu bewerkstelligen.



Nur das Beste!

TOTAL! hat das derzeit sinnvollste N64-Zubehör für Euch reserviert. Das LX4 Tremor 1 MB der Firma Gamester kostet im Laden ca. DM 50 und ist die ultimative Kombination aus einem Controller Pak mit vierfacher Speicherkapazität und einem Rumble Pak, das ganz ohne Batterien arbeitet. Vorbei sind endlich die Zeiten des ständigen Umsteckens, der

Wechsel geschieht einfach per Knopfdruck. Wir waren so begeistert von diesem Spitzengerät, daß wir kurzerhand unsere Spendierhosen angezogen haben, und jedem, der einen TOTAL!-Abonnenten wirbt, zum Dank ein LX4 Tremor Pak 1MB schenken. Also, verliert keine Zeit und sucht jemanden, der mit Euch die untenstehende Abo-Bestellung ausfüllt.

MIT EINEM TOTAL!-ABO
SEID IHR FRÜHER INFORMIERT, SPART
GELD UND BEKOMMT
BRANDHEISSE
INFOS ZU DEN NEUESTEN
SPIELEN. TIPS, TRICKS UND
JEDE MENGE LÖSUNGS-
HILFEN 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

ICH ABONNIERE DIE TOTAL! FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

JA, ICH BESTELLE DIE KOMMENDEN ZWÖLF 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 SPÄTESTENS SECHS WOCHEN VOR AB-LAUF SCHRIFTLICH GEKÜNDIGT WIRD.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen): ☐ Bequem durch Bankeinzug
☐ Gegen Rechnung

BLZ Kontonummer

Geldinstitut

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, zweite Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

ICH BIN DER/DIE WERBER/IN UND MÖCHTE ALS PRÄMIE FÜR DIE VERMITTLUNG DES ABONNEMENTS EIN LX4 TREMOR 1MB ERHALTEN:

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

TOTAL! Abo-Club
z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23612 Stockelsdorf

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Mit der Rücknahme des Abos innerhalb von zehn Tagen verfällt jeglicher Anspruch auf eine Prämie. Die Versandkosten übernimmt der X-plain Verlag.

N64

1-4 (simultan)

Acclaim/Iguana U.K.

ca. DM 130

FORSAKEN

Die Erde ist nicht mehr die, die wir kennen. Nachdem die Computer künstliche Intelligenz erhielten, wandten sie sich gegen ihre Erfinder: uns. Das Roboterregime hat alle Menschen von der Oberfläche verjagt und nur einige wenige Wagemutige trauen sich noch auf unseren Heimatplaneten. Du gehörst dazu!



Aus der 3rd-Person-Perspektive seht Ihr Euren eigenen Fighter von hinten. Damit er nicht den Bildschirm verdeckt, wird er transparent dargestellt – allerdings läßt er sich so viel schwieriger steuern

Nach dem Preview in der vorherigen TOTAL! steht nun die endlich fertiggestellte N64-Testversion auf dem Prüfstand. Denn um genügend Zeit für die PC- und PSX-Entwicklung zu haben, und damit sich die Konsolen-Versionen voneinander unterscheiden, ließen die Forsaken-Entwickler von Probe die Modulfassung außer Haus programmieren. Beauftragt wurde der bislang eher unbekannte, englische Ableger der Firma Iguana. Deren



Programmierer legten deutlich mehr Wert auf den Dauerspaß des Spiels als die eigentlichen Erfinder. So gibt es nicht nur viele zusätzliche Einzelmisionen im Vergleich zur PSX, sondern auch mehr Bosse und Spielmodi, was insgesamt für einen gehobenen Unterhaltungswert sorgt.

Das Spielprinzip besteht im großen und ganzen daraus, auf einem futuristischen Hoverbike durch düstere Gänge und Katakomben zu fliegen, dabei Gegner aller Couleur zu vernichten und nebenbei den einen oder anderen Gegenstand zu finden bzw. zu transportieren. In manchen Missionen handelt es sich bei den Gegnern um relativ harmlose Robotervarianten, in anderen müßt Ihr gegen die geballte Kraft der Computer-Intelligenz antreten, die Euch mit mehreren Kämpfern jagt. Damit Ihr Euch in allen drei Dimensionen des Labyrinths frei und angemessen be-

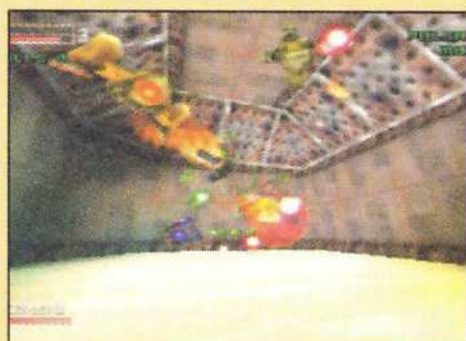


Euch stehen Dutzende verschiedene Waffen zur Verfügung, um die Gegner zu jagen



POSTIV!

Schneller Ego-Shooter mit guter Grafik und Vierspieler-Modus



Die verschiedenen Level sind farblich abwechslungsreich und bieten auch spielerisch immer andere Aufgaben – von simplen Ballermissionen bis zu aufwendigen Suchaktionen mit Verfolgern

Unterschiede zwischen N64- und PlayStation-Fassung

	N64	PSX
Entwickler:	Iguana U.K.	Probe
Spieler:	1-4 (simultan)	1-2 (simultan)
Einspieler-Level:	22	13 + 1
Mehrspieler-Level:	8	5
Spielvarianten:	5	2
Schwierigkeitsgrade:	5	4
Charaktere:	8	16
Gegner:	17	14
Zwischenbosse:	6	0
Endbosse:	4	4
Waffen:	14	14
Perspektiven:	1st und 3rd Person	1st Person
Rumble-Pak-Unterstützung:	ja	nein



Zu zweit wird der Bildschirm zwar horizontal gesplittet, das Sichtfeld ist aber auch für zwei Spieler ausreichend groß. Wir wünschen Euch auf jeden Fall fröhliches Jagen!



wegen könnt, sind annähernd alle Buttons des Controllers belegt. Denn nur wer das Driften und Rotieren beherrscht, hat auf die Dauer eine Chance gegen die äußerst geschickt agierenden Gegner. Eventuelle Vorbildung durch genreverwandte Spiele kann also nicht schaden. Die Steuerung ist zwar nicht so komplex wie bei manchen PC-Shootern, dafür aber auch deutlich leichter erlernbar. Ihr



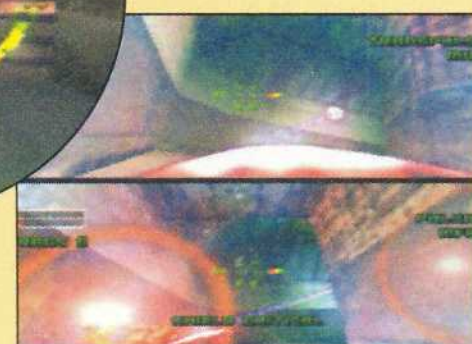
Auch zu viert bleibt die Geschwindigkeit ausreichend hoch. Lediglich der Ausschnitt wird etwas kleiner. Ihr solltet also einen großen Fernseher haben, wenn Ihr zu dritt oder viert spielen wollt



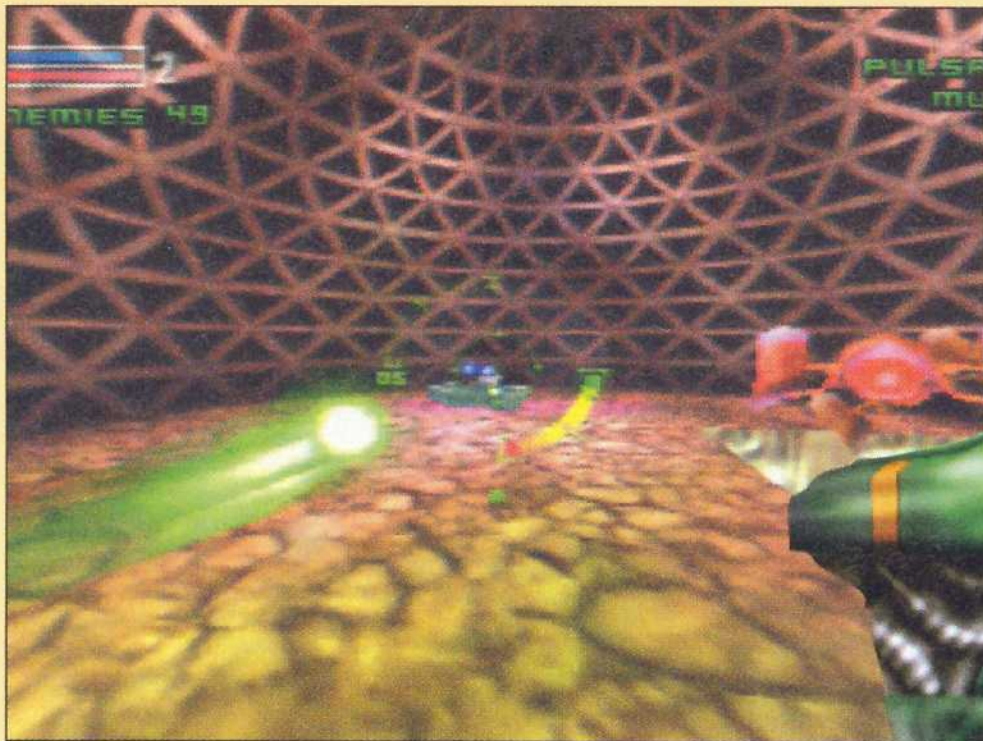
braucht also keine Angst vor den Tiefen des Raumes zu haben. Außerdem sucht Forsaken immer den vorgegebenen Horizont und richtet das Gefährt danach aus – das erleichtert die Orientierung ungemein, beeinträchtigt durch die damit verbundene Drehung des Bildes aber empfindliche Gleichgewichtsorgane.

Grafisch muß sich Forsaken nicht hinter den älteren Brüdern (PC- und PSX-Version sind schon seit gut einem Monat erhältlich) verstecken.

Die Lichteffekte setzen Maßstäbe und auch die Texturen sind kaum verwaschen. Wenn leuchtende Raketen mit deutlich sichtbarem Lichtschein um die Kurve zischen und dabei einen fluoreszierenden Schweif hinter sich herziehen, könnt Ihr endlich glauben, daß Ihr vor einer echten 64-Bit-Konsole sitzt. Nur manche Oberflächen sind etwas zu eintönig, aber schließlich müssen die Programmierer mit Nintendos Knauserigkeit – zu kleiner Textur-Cache – umgehen. Die Ge-



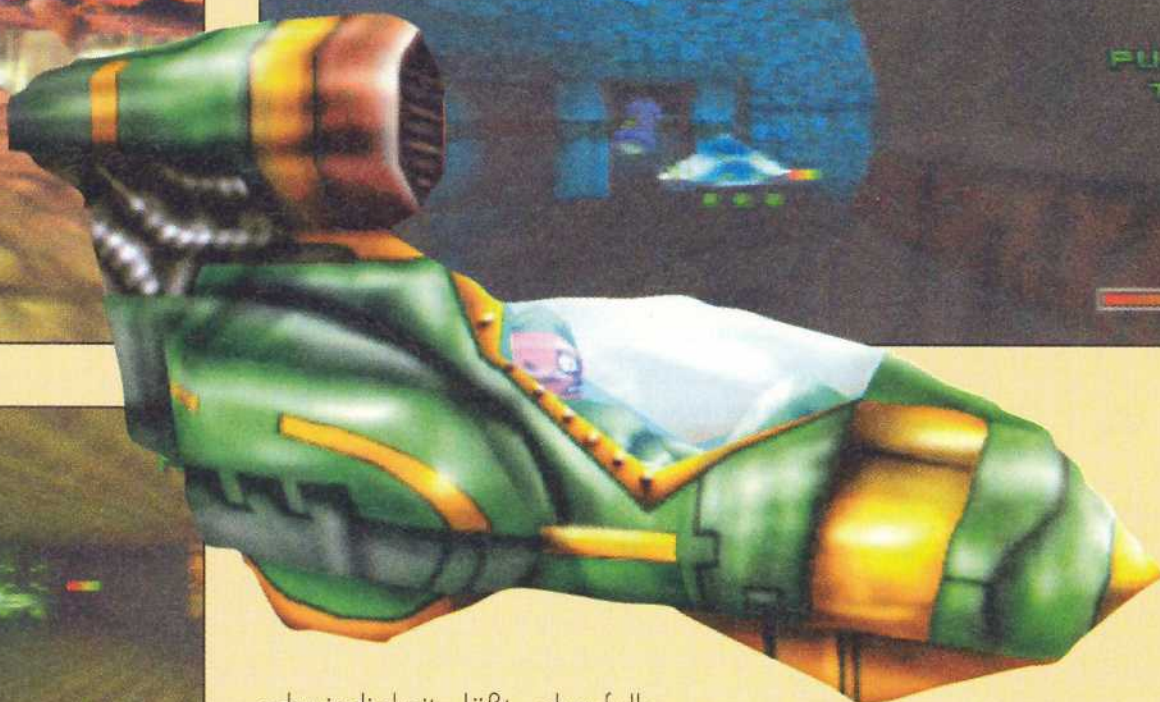
Kaputt: Die mühsam gesammelten Extras fliegen nun ungeschützt um das Wrack herum



Jede Waffe hat ihre eigene Erscheinungsform. Manche ziehen einen Schweif hinter sich her, andere haben einen Nebenberuf als Flurbeleuchtung, aber alle sehen cool aus ...



Natürlich gibt es auch große Gegner, die an geeigneter Stelle auf Euch warten. Für diese Brocken braucht Ihr meist eine gute Strategie, sonst zieht Ihr den Kürzeren



schwindigkeit läßt ebenfalls keine Wünsche offen, noch schneller wollt Ihr bestimmt nicht durch die Gegend rasen.

Auch in musikalischer Hinsicht wird *Forsaken* dem gehobenen Anspruch gerecht, wenn moderne, technoartige Musik bei Euch angesagt ist.

Die unterschiedlichen Stücke haben aber eine große Bandbreite, so daß wohl jeder etwas Passendes findet. Besonders gelungen sind auf jeden Fall die futuristisch klingende Sprachausgabe (die unverändert von der englischen Version übernommen wurde) sowie die satten Soundeffekte – alle Bildschirmtexte sind ins Deutsche übersetzt worden.

Größter Pluspunkt der Nintendo⁶⁴-Version ist neben dem allgemein besseren Gameplay der Mehrspieler-Modus. Konnten auf der PSX nur zwei Spieler gegeneinander antreten, wächst die Teilnehmerzahl nun auf vier an. Ist Euer Fernseher ausreichend groß, genügt der Bildschirmausschnitt für ein ordentliches Spiel. Dank mehrerer Spielmodi und erstaunlich

hoher Spielgeschwindigkeit kommen auch bei vier Kämpfern – im Gegensatz zu *extreme-G* – keine langen Gesichter auf.

Wenn Ihr mit weniger Freunden vorm Gerät sitzt, könnt Ihr wahlweise auch

computergesteuerte Mitspieler bestimmen.



NEGATIN!
Wenig innovatives
Gameplay, dünne
Hintergrundstory



Allerdings heizen diese Euch, je nach Schwierigkeitsgrad, dementsprechend ein. Bis Ihr alleine gegen drei rechnergesteuerte Widerlinge besteht, geht mit Sicherheit eine Menge Übungszeit ins Land – so schnell verschwindet *Forsaken* nicht in der Ecke.

Allerdings leidet die N64-Fassung an einer alten Modulkrankheit: der Full-Motion-Video-Phobie. Daß auf die Cartridge keine gerenderten Filme passen, ist ja leider bittere Realität, aber daß noch nicht mal ein paar Bilder zwischen den Levels oder ein vernünftiges Auswahlmenü



gezeigt werden, erscheint uns etwas lieblos. Da wurde die Entwicklungszeit dann wohl doch etwas zu knapp angesetzt.

Nachdem der beliebte First-Person-Shooter von Rare indiziert ist, gibt es keine Konkurrenz mehr, die den verdienten Erfolg dieses Moduls schmälern könnte. So darf man also mit Recht ein Hoch auf Nintendo (für hohe Qualitätsstandards), Probe (für die Spielidee), Iguana (für die Umsetzung) und Acclaim (für den Vertrieb) ausrufen – diese Kombination sorgt für Kurzweil bei den Fans.

Maris Feldmann



Manche Räume wurden besonders aufwendig designt, da macht es richtig Spaß, herumzufliegen und sich alles anzuschauen. Leider kann man die große Säule nicht kaputtschießen



Gleich zwei feindliche Biker haben es auf den armen Redakteur abgesehen ...

Gameplay

2

Die Spielidee ist zwar alles andere als neu, aber gut umgesetzt, was auch für die Steuerung gilt.

Dauerspaß

1-

Ausreichend viele Schwierigkeitsgrade und knifflige Gegner halten Euch im Mehrspieler-Modus bei Laune.

Grafik

1

Hervorragendes Realtime-Lightsourcing und stimmungsvolle Texturen verwöhnen Eure Augen.

Sound

2+

Die technolastigen Stücke sind sicherlich nicht jedermanns Geschmack, aber abwechslungsreich.

TOTAL-CHECK

Genre First Person Shooter
Level 22 + 8 (Multiplayer)
Schwierigkeit 5 Stufen/hoch
Continues Controller Pak
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
1-

N64

1-4 (simultan)

Konami/Titus

ca. 140 DM

VIRTUAL CHESS 64

Schach und Heimkonsolen – das war schon immer ein schwieriges Thema. Mit dem vom PC stammenden Virtual Chess 64 bringt Konami nun zur Freude aller Denksportler dieses Nischenprogramm für das N64 heraus.



schwierige Algorithmen und das zeitraubende Anlegen von Eröffnungsbibliotheken und Partiearchiven fordern überdurchschnittlichen Einsatz und ganz spezielle Fachkenntnisse. Außerdem bieten vergleichsweise nur geringfügig teurere Schachcomputer in der Regel

wesentlich mehr Komfort.

Dank Eric Caen, Chef der Firma Titus, der selbst ein begeisterter Schachspieler ist, wurde Virtual Chess vom PC (in fünf Jahren Entwicklungszeit) für das N64 umgesetzt. Auf der Basis eines Pentium-Rechners gewann das Programm Ende 1996 den 14th ICCA World Championship und liegt mit einer Elo-Zahl (internationales Bewertungssystem) von 2680 bzw. der deutschen Ingo-Zahl von 20 im oberen Großmeisterbereich und nahe an den Werten der Schachweltmeister Mitte dieses Jahrhunderts. Aus Gründen des zeitlichen Aufwands gibt es keine Herstellerangaben über die Stärke der N64-Fassung, sie wird aufgrund des mit 93,7 MHz getakteten Prozessors im Vergleich zum Pentium jedoch um einige Punkte unter (Elo) bzw. über (Ingo) den Werten liegen. 95 % aller Schachspieler dürften diesen Unterschied allerdings kaum bemerken, da man bereits bei einem Wert zwischen 2000 und 2200 von einem Experten spricht.

POSTV!

Umfangreicher Lernmodus, hohe Spielstärke, einfache Bedienung, simultantauglich

bien als *Shantranj* und schließlich als *Schach* nach Europa kam. Das kämpferische Strategiespiel für helle Köpfe ist in der Konsolenwelt sehr selten anzutreffen, und doch kann fast jedes System mit einer Variante aufwarten. *Battle Chess* und *Chessmaster* dürften die bekanntesten Vertreter sein. Die Zurückhaltung der Programmierer begründet sich in vielerlei Punkten. Mit *Schach* spricht man nicht die breite Masse an. Aufwendige Programmierungen,



Die 3D-Ansicht mit ihren abschaltbaren (!) Kampfsequenzen bietet die Möglichkeit, das Brett frei zu drehen. So richtig übersichtlich ist das Ganze nicht, dafür eignet sich eher die 2D-Perspektive



Learning by doing – der Lernmodus

Virtual Chess 64 richtet sich in erster Linie an völlig Unerfahrene, Anfänger und sogenannte Fun-Spieler, die eine Partie als reinen Zeitvertreib sehen und sich nicht sonderlich um Features und die Analyse des Spiels kümmern. In diesem Sinne entstand das Lernprogramm. Es bietet eine anschauliche Schule, in der von den Grundlagen des Spiels über diverse Mattbilder,

Endspiele und Stellungenmerkmale bis hin zu sechs fachlich kommentierten Meisterpartien das königliche Spiel erlernt werden kann. Ungeübte dürfen zwanglos durchs Menü streifen und sich an den interaktiven Lernpartien erfreuen. Das Programm beherrscht en passant, Epaulettenmatt, Rochade, Bauernumwandlung etc. perfekt.



BEWEGUNG DES LAUFERS
BEWEGUNG DES SPRINGERS
BEWEGUNG DES KÖNIGS
BEWEGUNG DES BAUERN
DER RELATIVE WERT EINER FIGUR

SCHACHREGELN

WER BEGINNT?
SCHACHGEBOTE
SCHACHMATT
PAT
ANDERE RECHTMÖGLICHKEITEN
ROCHADE
EN PASSANT SCHLAGEN
BAUERNUMWANDLUNG



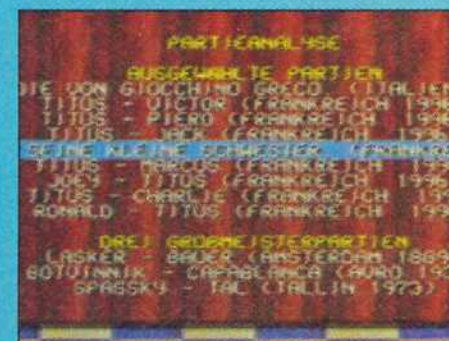
Nehmt Ihr eine Figur, zeigt das Lernprogramm alle möglichen Zielfelder an



Ihr werdet regelrecht vom Computer trainiert, indem Ihr aktiv in die besprochene Partie eingreift und „den besten Zug“ findet. Schachneulinge können dabei eine Menge lernen



Simple Beispielstellungen dienen zur anschaulichen Erklärung des Regelwerks



Seht, wie der geniale Ex-Weltmeister José Raul Capablanca das Spiel „versteht“

Ansichtssache

Klar, daß Titus mit einer ansprechenden 3D-Perspektive aufwartet. Als Alternative zur wesentlich übersichtlicheren und für Anfänger wie Profis sinnvoller 2D-Darstellung 'funktioniert' das frei drehbare Brett recht gut. Zudem werden Schlagzüge in kurzen 3D-Ani-

mationen (siehe Bild) eingespielt – ein nettes, aber auf Dauer überflüssiges Extra. Entgegen der PC-Fassung beschränkte man sich auf die (turnierübliche) Staunton-Form der Figuren und ein etwas zu kleines Spielfeld, lediglich in 2D lassen sich verschiedene Bretter und Figuren-Sets anwählen – die jedoch wenig Übersicht bieten.



Die netten Kampfanimationen laufen flüssig ab, stellen sich aber als recht unwichtige Spielerei heraus



Daß die Zeitanzeige die achte Reihe teilweise bedeckt ist eine unschöne Sache



Leider sind nicht alle Figuren optimal zu identifizieren (siehe nicht gedrehte Springer)



Die Ausstattung

Spätestens an dieser Stelle muß noch einmal klar gesagt werden, daß sich *Virtual Chess 64* mit seiner schlanken Ausstattung nicht an Profis, Turnier- oder Vereinsspieler richtet. Trotz technischer Raffinessen – die Rechentiefe beträgt stattliche 99 Halbzüge, Eröffnungsbibliothek, Meisterpartien,



Bis zu vier Partien gleichzeitig: Die Bretter werden entsprechend klein dargestellt

Hi-Res-Modus, Speicher-möglichkeit auf nur zwei Pages, Simultanmodus, komplette Halbzugrücknahme, neueste Schachalgorithmen – reicht das Ausstattungspaket nicht an das preisgünstiger Schachcomputer heran. Es gibt keine Turniermodi (z. B. 40 Züge in max. zwei Stunden), keine Partieansicht in Textform, keine Fernschach- oder Analysestufen, keine Zugerzwingung, nur eine behelfsmäßige Stellungsbeurteilung, keine weiteren Zeitfunktionen und eine Menge fehlender Details, die engagierte Spieler missen werden. VC64 erfüllt den Auftrag eines digitalen Schachlehrers jedoch sehr gut.



Ein Zug pro Sekunde ist nicht machbar, die Spielstufe somit komplett unbrauchbar



Kaum spielrelevante Extras, lasche 3D-Animationen, nicht für Profis geeignet

Fazit:

Das nur 32 MBit große Modul vermag dem unerfahrenen Spieler ein nützliches Instrument zur Weiterbildung zu sein. Selbst gänzlich Unbedarfte könnten durch *Virtual Chess 64* mit Begeisterung in die phantastische Welt der 64 Felder eintauchen und schöne Stunden an der Konsole verbringen. Betrachtet man Titus' Produkt nicht als wirklich ausgereiftes Schachprogramm für Könner, so stellt sich die Alternative zum Brettspiel als gelungenes Lernprogramm in guter optischer Qualität und mit sehr hoher Spielstärke dar. Interessierte dürfen zugreifen.

Thomas Hellwig

Einer gegen alle

Titus trifft mit der Idee, Simultanschach ins Angebot aufzunehmen, zwar nur eine kleine Gruppe von Spielern, doch dieser Modus kann auch vielseitiger genutzt werden. Simultanschach bedeutet, daß ein Spieler an mehreren Brettern gleichzeitig spielt. Seit Anfang dieses Jahrhunderts versuchen sich Meister und Großmeister in dieser nervenzerfetzenden Disziplin zu überbieten. (1979 spielte der Schweizer Internationale Meister Werner Hug in 25stündiger Spielzeit an sage und schreibe 560 Brettern, gewann 385, remisierte 126 und verlor nur 49 Partien – es wird berichtet, daß Großmeister

noch Tage nach einer solchen Anstrengung geistig und körperlich total erschöpft waren.) Dem durchschnittlichen Nutzer wird die Darstellung an vier Brettern hilfreich bei der Analyse gewisser Stellungen und Eröffnungen sein, wobei es jedoch keinen direkten Zugriff auf die Bibliothek des Computers gibt.



Nach Belieben lassen sich Stellungen aufbauen, um sie dann anschließend auf der höchsten Stufe oder mit Freunden zusammen analysieren zu können – ein netter Zug von Titus



Streß total: Wer sich an vier Brettern gleichzeitig versucht, sollte einiges auf dem Kasten haben



Gameplay

2

Lernende erhalten sehr guten fachlichen Beistand, die Handhabung ist einfach, jedoch fehlen Features.

Dauerspaß

2-

Hat der Anfänger den Lernmodus ausgiebig durchgearbeitet, schmälert sich der effektive Nutzen.

Grafik

2-

Abgesehen von den mäßigen Kampfeinlagen präsentiert sich VC64 sinnvoll und gut dargestellt.

Sound

3

Angenehme Fahrstuhlmusik, Sprachausgabe wäre schön gewesen, Soundeffekte sind zu unauffällig.

TOTAL-CHECK

Genre Brettspiel
Level 13 Stufen
Schwierigkeit einstellbar
Continues
Speicherkapazität 32 MBit
Erhältlich ab Juli '98

FAZIT
2-

N64

1-4 (simultan)

Nintendo/Leftfield

ca. DM 100

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

Er ist der jüngste NBA-Spieler aller Zeiten und neben Shaquille O' Neal einer der Erfolgsgaranten der L. A. Lakers. Nun ziert Kobe Bryants Name Nintendos erste Basketball-Simulation, die sich hinter den herausragenden Qualitäten des Youngsters keinesfalls verstecken muß.



Mit NBA Courtside bekommen alle N64-Besitzer endlich eine Basketball-Simulation geboten, die sich hinter der 32-Bit-Konkurrenz nicht zur verstecken braucht und diese sogar übertrifft



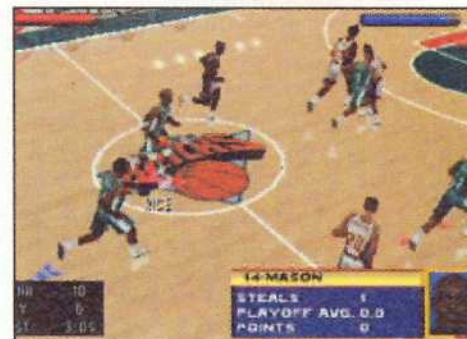
Wie es sich für hochbezahlte NBA-Stars nun einmal gehört, verhalten sich auch die computer-gesteuerten Spieler in fast jeder Situation (egal ob Offence oder Defence) äußerst geschickt

Sport ist nicht nur die schönste Nebensache der Welt, sondern auch ein einträgliches Geschäft. Das hat nicht nur Electronic Arts, inzwischen zum weltweit umsatzstärksten Spieleentwickler aufgestiegen, sondern nun auch Nintendo begriffen und jüngst die Nintendo-Sports-Reihe ins Leben gerufen.

Neben Kobe Bryant sind in NBA Courtside über 300 weitere Spieler der 29 aktuellen NBA-Teams mit von der Partie. Auch wer sich nur gelegentlich mit der amerikanischen Pro-

filiga beschäftigt, wird keine Probleme haben, die Akteure auf dem Platz zu identifizieren, denn diese sind ihren realen

Vorbildern bis ins Detail nachempfunden. Optisch sticht das Nintendo-Produkt NBA Pro 98 von Konami eindeutig aus. Die Grafik ist sauber, kommt ohne den berüchtigten Milchglas-Effekt aus und präsentiert sich in jeder Beziehung überzeugend. Die sieben Kameraperspektiven lassen sich stufenlos zoomen und gewähren so spektakuläre Ansichten der geschmeidig animierten Sportler. Diese bewegen sich absolut natürlich über das Feld – viel realistischer als in allen anderen Basketballspielen. Leider haben diese grafischen Feinheiten einen direkten Einfluß auf die Spielgeschwindigkeit, die ein wenig zu langsam ausfällt und der sprichwörtlichen Dynamik der NBA nicht ganz gerecht wird. Nicht die Fast Breaks



Speicheroptionen

Auf Batterie können eine Saison, vier selbstdefinierte Spieler sowie die Statistiken festgehalten werden. Für erweiterte Statistiken und zusätzliche Spielstände benötigt Ihr ein Controller Pak. NBA Courtside unterstützt das Rumble Pak, das zwar nur selten, aber immer passend zum Einsatz kommt.

und intuitiven, schnellen Paßspiele, sondern taktische Überlegungen sind der Schlüssel zum Erfolg. Dadurch erinnert das Geschehen mehr an den europäischen als den amerikanischen Basketball. Ein Schwachpunkt, der aber auch Vorteile birgt, denn mit der Verringerung des Tempos steigt gleichzeitig die Übersichtlichkeit und somit die Beherrschbarkeit des Spielverlaufs. So könnt Ihr die zahlreichen Moves der NBA-Stars, angefangen vom Crossover Dribble bis zum Alley Oop, gezielt einsetzen und gleichermaßen ein variantenreiches Offensivspiel wie eine kontrollierte Defence aufziehen. Dafür stehen Euch auch sechs verschiedene Taktiken zur Auswahl, die Ihr auf das Steuerkreuz



POSTN!

Glasklare, detaillierte 3D-Grafik, perfekte Steuerung

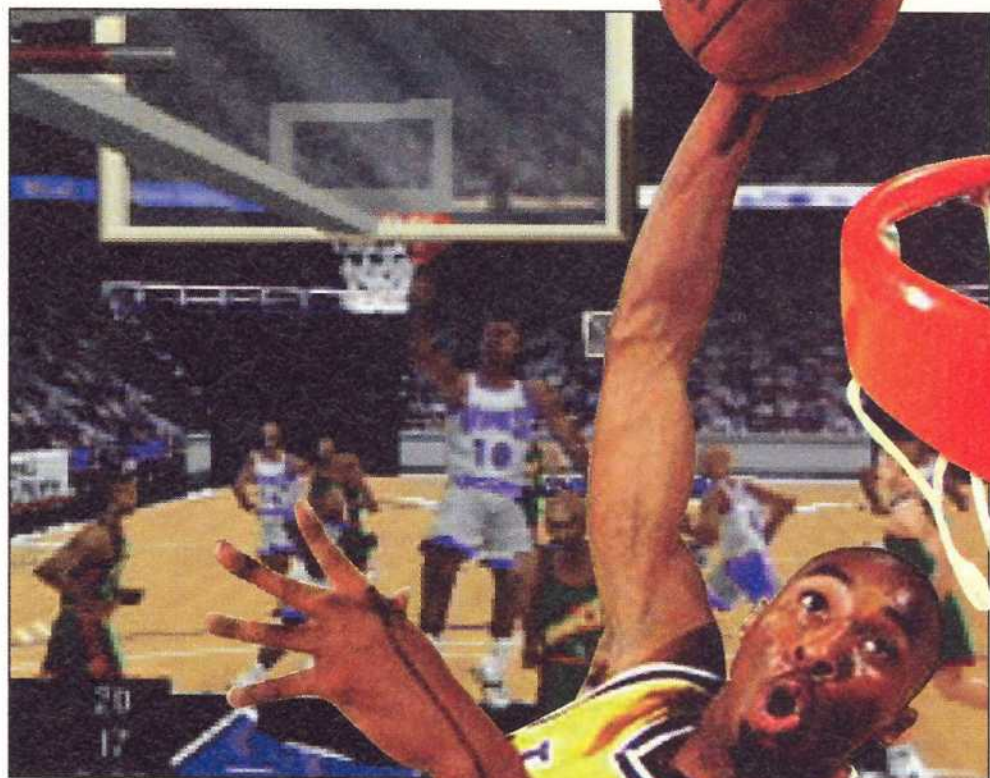
Steckbrief Kobe Bryant

Geburtsdatum: 23.08.1978
Geburtsort: Philadelphia
Verein: Los Angeles Lakers
Position: Guard
Größe: 2.01 m
Gewicht: 93 kg
NBA-Debüt: 3.11.1996
gegen die Minnesota Timberwolves



Kobe Bryant stammt aus einer sportbegeisterten Familie. Sein Vater Joe war acht Jahre in der NBA aktiv, unter anderem auch für die Houston Rockets. Kobe spielte nie auf dem College, sondern wurde nach seiner Auszeichnung zum Player of the Year

direkt von der High School gedraftet. Die Hornets, die ursprünglich die Rechte an ihm besaßen, tauschten ihn gegen Vlade Divac von den Lakers. Im Rahmen des All-Star-Matches von 1997 gewann er den Slam-Dunk-Contest und ist heute ein gefeierter NBA-Star.



legen und per Knopfdruck aufrufen könnt.

Als Spielmodi könnt Ihr wahlweise eine komplette Saison oder lediglich die Play-Offs auswählen. Wem die originalgetreuen Rosters zu langweilig sind, der darf die Spieler mit der Trade-Funktion zwischen den Teams auswechseln oder im Editor eigene entwerfen und abspeichern. Auch an das Regelwerk könnt Ihr Hand anlegen und von der Strenge der Referees über die Shot Clock bis zu den Foul Outs jede Menge Veränderungen vornehmen. Ebenso dürft Ihr bestimmen, ob die Spieler während eines Matches ermüden sollen oder nicht.

Trotz des taktiklastigen Spielverlaufs sollte sich kein Basketball-Fan NBA Courtside entgehen lassen, das durch eine grandiose Grafik und ein sehr gut beherrschbares Gameplay glänzt. Kobe Bryant, selbst ein begeisterter Videospieler, war mit seinem „eigenen“ Spiel auf jeden Fall hochzufrieden.

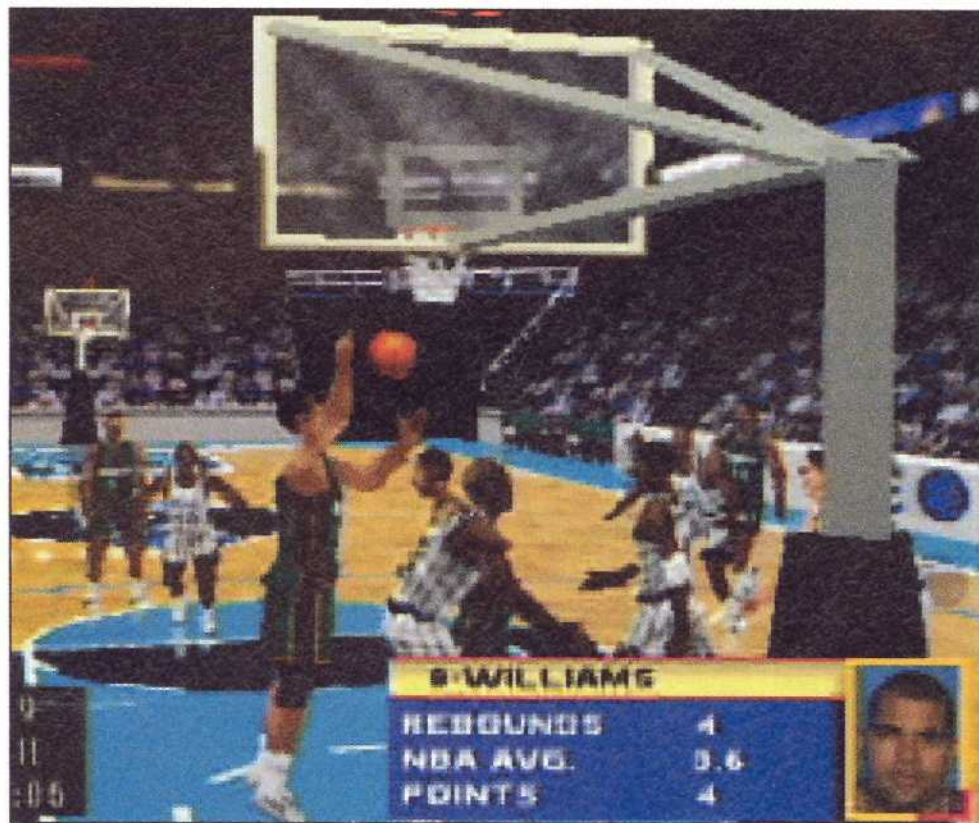
Marco Häntsch

▼ **NEGATIV!** ▼

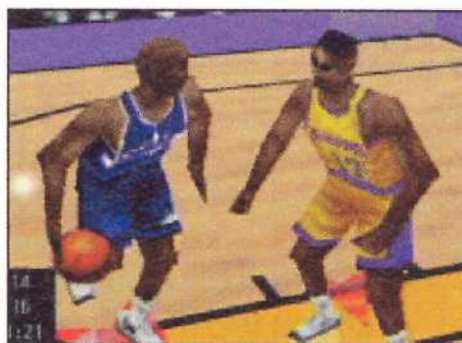
Etwas langsamer und zu taktiklastiger Spielablauf



Verblüffende Ähnlichkeit mit dem Original: Danny Schayes von den Orlando Magic



Dank sieben, stufenlos zoombarer Kameraperspektiven könnt Ihr das Geschehen aus allen erdenklichen Blickwinkeln betrachten und in dem Replay die spektakulären Aktionen genießen



Die sechs anwählbaren Spieltaktiken werden mit Hilfe von Skizzen anschaulich erklärt

Gameplay

1-

Kein anderes Basketballspiel ist derart übersichtlich und gut beherrschbar, nur das Tempo ist zu niedrig.

Dauerspaß

2+

Auch im Mehrspieler-Modus geht die Übersicht nicht verloren und langanhaltender Spaß ist garantiert.

Grafik

1

Neben ISS 64 das Sportspiel mit der eindrucksvollsten 3D-Grafik – weit über dem 32-Bit-Niveau.

Sound

3+

Kommentator Vic Orlando, Hallensprecher der Sonics, sollte ein paar Sprüche mehr auf Lager haben.

TOTAL-CHECK

Genre: Sport
Level: 31 Mannschaften
Schwierigkeit: 3 Stufen
Continues: Batterie
Speicherkapazität: 96 MBit
Erhältlich: im Handel

FAZIT
1-



N64

1-2 (simultan)

Acclaim/Taito

ca. DM 100

BUST-A-MOVE 2

ARCADE EDITION

Puzzle-Fans können mit ihrem N64 nicht viel anfangen, denn die Auswahl an entsprechenden Spielen ist sehr bescheiden. Dies hat auch Acclaim erkannt und schickt mit Bub und Bob zwei echte Genreveteranen ins Rennen.



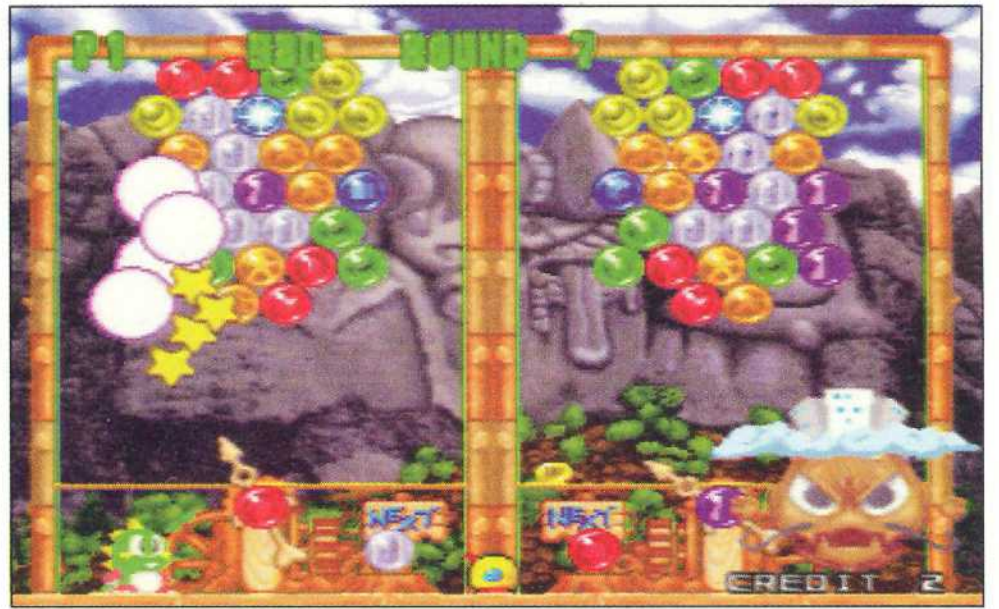
Mit Bust-A-Move bzw. Puzzle Bobble landete Taito vor drei Jahren einen Überraschungserfolg. Der ursprünglich für SNKs Neo•Geo entwickelte Titel erschien noch im selben Jahr für das SNES und wurde später für PSX und Saturn fortgesetzt. Seit Anfang dieses Jahres ist in den Spielhallen sogar Bust-A-Move 4 zu finden. N64-Besitzer müssen sich vorläufig mit dem zweiten Teil begnügen, der bis ins kleinste Detail mit dem Automatenvorbild identisch ist. Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Mit Hilfe einer schwenkbaren Kanone könnt Ihr verschiedenfarbige



Je weiter sich die Spielfelddecke senkt, um so schwieriger ist es, die Blasen zu platzieren



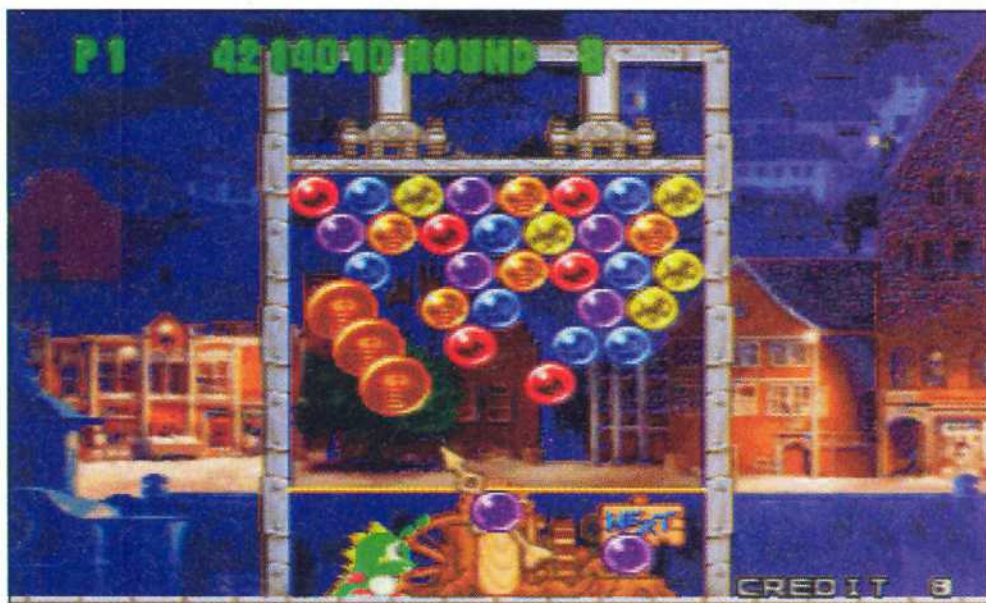
lerdings bis zum unteren Bildschirmrand, ist das Spiel verloren. Ein Zeitlimit, innerhalb dessen Ihr die Blasen abschießen müßt und eine absinkende Spielfelddecke treiben Euch zur Eile an.



Weder Grafik noch Sound sind auf N64-Niveau, sondern wären in dieser Form auch auf dem Super Nintendo möglich. Dem hohen Unterhaltungswert tut dies aber keinen Abbruch

POSTN!

Geniales, auch heute noch fesselndes Spielprinzip



Blasen Richtung Spielfelddecke schießen. Trifft ein Geschöß auf mindestens zwei gleichfarbige Bla-

ware leider nicht ansatzweise aus, sondern ist in dieser Form auch auf dem SNES möglich. Die geniale



Klarheit der Spielregeln macht aus dem Titel aber einen zeitlosen Klassiker, der auch nach Jahren nur wenig von seinem Charme verloren

hat. Leider versäumte es Acclaim, die zusätzlichen Spielmodi der Saturn-Version (z. B. den Level-Editor) zu integrieren, so daß die N64-Umsetzung ein wenig lieblos wirkt. Als Ausgleich dafür dürfen sich Puzzle-Fans über den taschengeldfreundlichen Preis von unter 100 DM freuen.

Marco Häntsch

NEGATN!

Präsentation auf 16-Bit-Niveau, keine Speicherfunktion

sen, verschwinden diese. Wenn nicht, bleibt es an der Decke oder an der bunten Kugelmass kleben und blockiert einen Teil des kostbaren Platzes. Gelingt es Euch, das Spielfeld leerräumen, habt Ihr gewonnen. Stapeln sich die Kugeln al-

Besonders unterhaltsam präsentiert sich der Zweispieler-Modus, bei dem die Blasen, die ein Spieler von

TAITOS PUZZLE-KLASSIKER

EROBERT DAS N64 IM 16-BIT-GEWAND

seinem Schirm entfernt hat, im Feld des Gegners erscheinen und Verwirrung stiften. Im Story-Modus übernehmen unterschiedlich starke Computer-Gegner die Rolle des Kontrahenten. Weitere Spielvarianten sind der Time-Attack- und der Puzzle-Modus.

Bust-A-Move 2 nutzt die N64-Hard-



Im Puzzle-Modus könnt Ihr den nächsten Level auf einer Art Karte selber anwählen

Gameplay

2+

Wie jedes gute Puzzlespiel lebt auch Bust-A-Move 2 von der fesselnden Einfachheit seiner Spielregeln.

Dauerspaß

2-

Die Auswahl an Spielmodi ist leider ein wenig bescheiden, der Suchtfaktor dafür aber um so größer.

Grafik

3

Das Ganze sieht nicht unbedingt nach 64-Bit-Zeitalter aus, ist dem Genre aber durchaus angemessen.

Sound

5

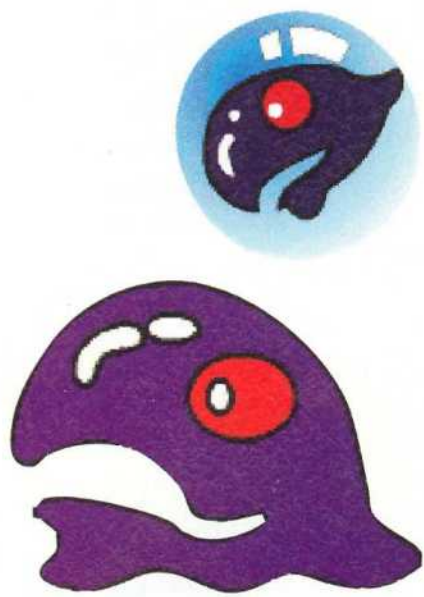
Äußerst nervend und für die Ohren leicht schmerzhaft präsentieren sich die steinalten Sound-Samples.

TOTAL-CHECK

Genre Puzzlespiel
Level über 100
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues 9
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT

2



DIE GESCHICHTE VON BUB UND BOB



Bubble Bobble



Bubble Bobble



Rainbow Island



Bubble Bobble II (PlayStation)



Parasol Stars



Die Geburt der beiden Saurier liegt inzwischen schon zwölf Jahre zurück. Ihr erstes Spiel trug den Titel *Bubble Bobble* und war in den Spielhallen der ganzen Welt ein riesiger Erfolg. Bub und Bob mußten sich durch 100 Level kämpfen, um ihre entführten Freundinnen zu befreien. Ihre einzige Waffe hierfür waren Blasen, mit denen sie ihre Gegner einschließen und dann aus dem Spielfeld schubsen konnten. Taitos Automatenhit wurde in den folgenden Jahren für alle gängigen Computer- und Videospielsysteme inklusive des NES und Game Boys umgesetzt. Ein Jahr später kam mit *Rainbow Island* die offizielle Fortsetzung auf den Markt, in dem die beiden Helden Menschengestalt angenommen hatten und sich mit Hilfe von Regenbögen einen Weg durch die Level kämpften.

Dieses Spiel hat übrigens nichts mit *Bubble Bobble: Part 2* zu tun, in dem mit Robby ein blasenspunder Nachfahre von Bub und Bob die Hauptrolle übernimmt. Mit *Parasol Stars* entfernte sich Taito dann noch weiter von der ursprünglichen Spielidee und bewaffnete die beiden Hauptdarsteller mit bunten Regenschirmen. Erst *Bubble Symphony* und *Bubble Memories* halten sich wieder streng an das Prinzip des Ur-Bubble Bobble, wurden aber bisher noch für keine Nintendo-Konsole umgesetzt. Als Ableger der *Bubble Bobble*-Reihe entstand *Bust-A-Move*, das außer den beiden knuffigen Helden Bub und Bob und vielen bunten Blasen keinerlei Gemeinsamkeiten mit dem Kultspiel hat. Die Entwickler nutzen die populären Charaktere einfach dazu, ihr Puzzlespiel attraktiver zu gestalten.



Bubble Bobble: Part 2 (Game Boy)



Bust-A-Move 2 (Game Boy)



Bust-A-Move / Puzzle Bobble



Bust-A-Move 3



Spielographie

Einige der zahlreichen *Bubble Bobble*-Automaten wurden auch für die verschiedenen Nintendo-Konsolen umgesetzt:

Bubble Bobble (NES, GB)
Bubble Bobble: Part 2 (NES, GB)

Rainbow Island (NES)
Parasol Stars (GB)
Bubble Symphony
Bubble Memories
Bust-A-Move (SNES)
Bust-A-Move 2 (GB, N64)
Bust-A-Move 3
Bust-A-Move 4

CHARTS

Yo!

Fishmob strikes again! Nach Jahren des ungewissen Wartens haben die genialen Cross Hopper aus Hamburg endlich wieder eine neue Scheibe (Power) auf dem Markt. Nach intensivem Testhören (so ca. 15mal in zweieinhalb Tagen) können wir sie nur empfehlen. Ansonsten steht noch immer FIFA 98 auf Platz 11 und dahinter Fighters Destiny und Yoshi's Story. Vielleicht kommt nächsten Monat ja mal wieder was Neues in die N64-Charts. Immerhin haben die beiden Rare-Spiele die Nintendo-Games endgültig von den Spitzenplätzen vertrieben – dank knapp 160 aktiver 'Chart-Mitmacher'! Was treibt eigentlich junge Menschen dazu, Monster-Chart-Listen zu erstellen? Wir wissen es nicht, aber Sacha Galgon aus dem bankenfreundlichen Luxemburg schickte uns trotzdem seine SNES-Charts auf 180 Stellen genau – Respekt. So, letzte Zeile. Also bleibt schön artig und gönnt Euch 'nen coolen Sommer (mit Fishmob?), Euer Maris

DER GEWINNER AUS TOTAL! 5/98:

Hallo, **Linda Held** aus Görlitz! Du, ja Du, bist die glückliche Gewinnerin des F1 Pole Position-Moduls von TOTAL! und ECS. Viel Spaß damit und Deinem momentanen Lieblingsspiel WCW vs. NWO.

N64

1	INDIZIERT	VORMONAT ●	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97	Index: 42,7	
2	DIDDY KONG RACING	VORMONAT ▲ 3	Rennspiel • Note 1 • Test 12/97	Index: 24,7	
3	SUPER MARIO 64	VORMONAT ▼ 2	Jump&Run • Note 1 • Test 3/97	Index: 24,4	
4	LYLATWARS	VORMONAT ▲ 5	Shoot 'em Up • Note 1 • Test 10/97	Index: 18,5	
5	MARIO KART 64	VORMONAT ▼ 4	Rennspiel • Note 1- • Test 6/97	Index: 18,3	
6	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64	VORMONAT ●	Sport • Note 1 • Test 5/97	Index: 15,4	
7	WAVE RACE 64	VORMONAT ▲ 9	Rennspiel • Note 1- • Test 4/97	Index: 11,5	
8	TUROK – DINOSAUR HUNTER	VORMONAT ▼ 7	F. P. Shooter • Note 1 • Test 3/97	Index: 11,2	
9	EXTREME-G	VORMONAT ▼ 8	Rennspiel • Note 1- • Test 11/97	Index: 11,2	
10	BLAST CORPS	VORMONAT ●	Action/Strat. • Note 2+ • Test 8/97	Index: 9,0	

SNES

1	ZELDA III – A LINK TO THE PAST	VORMONAT ▲ 2	Act./Adv. • Note 1 • Test 8/94	Index: 16,9	
2	YOSHI'S ISLAND – S. MARIO WORLD 2	VORMONAT ▲ 4	Jump&Run • Note 1+ • Test 10/95	Index: 15,3	
3	SUPER MARIO KART	VORMONAT ▼ 1	Rennspiel • Note 1 • Test 10/93	Index: 14,6	
4	SECRET OF MANA	VORMONAT ▼ 3	Act./Adv. • Note 1- • Test 12/93	Index: 13,8	
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: 8,5	
7	TERRANIGMA	VORMONAT ▲ 8	Adventure • Note 2+ • Test 1/97	Index: 8,2	
8	LUFIA	VORMONAT ●	Rollenspiel • Note 1- • Test 2/97	Index: 7,2	
9	DONKEY KONG COUNTRY	VORMONAT ●	Jump&Run • Note 1- • Test 12/96	Index: 7,0	
10	INTERN. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	VORMONAT ▼ 7	Sport • Note 1 • Test 11/95	Index: 6,7	

TOTAL! Aufruf

Erstaunlich, wie unterschiedlich die Geschmäcker sind. Die aktuellen Special-Charts über die besten Verpackungen beweisen es mal wieder. In der kommenden Ausgabe lest Ihr dann, welche Importgames Euch am besten gefallen, und für die übernächste fragen wir Euch hier und heute: Welche sind Eure **Lieblingsentwickler**? Achtung: Acclaim und Laguna z.B. sind keine Entwickler, sondern Publisher. Schaut also genau auf die Packung oder in den Vorspann des Spieles. Die Entwickler werden meist zuletzt genannt oder tauchen im Titelbild auf. Schickt Eure Liste zusammen mit Euren persönlichen System-Charts (bis zehn Stellen) an die Verlagsadresse und schon habt Ihr selbst an der übernächsten TOTAL! mitgearbeitet. Cooles Ding, oder?

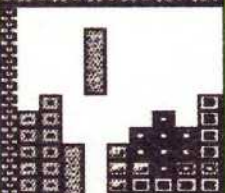
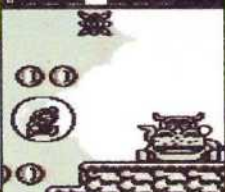
TOTAL! Umfrage

Für die Ausgabe 8/98 möchten wir von Euch wissen, welche Rubriken (z.B. Charts, Edi, Leserbriefe, Tests, Anime&Manga, Interviews, T&T usw.) Euch gefallen. Schickt am besten eine Liste mit mindestens zehn Einträgen.

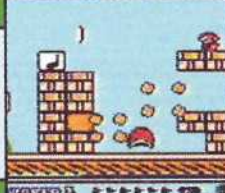
TOTAL!-Leserumfrage aus 4/98:



GB

1	ZELDA IV – LINK'S AWAKENING	VORMONAT	●	Act./Adv. • Note 1 • Test 11/93	Index: 36,7	
2	WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3	VORMONAT	●	Jump&Run • Note 1 • Test 6/94	Index: 17,5	
3	TETRIS	VORMONAT	●	Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97	Index: 16,0	
4	S. MARIO LAND 2 – SIX GOLDEN COINS	VORMONAT	●	Jump&Run • Note 1 • Test 9/94	Index: 12,9	
5	MYSTIC QUEST	NEU!		Act./Adv. • Note 2+ • Test 2/95	Index: 10,1	

NES

1	THE LEGEND OF ZELDA	VORMONAT	●	Act./Adv. • Note 2 • Test 3/96	Index: 20,6	
2	SUPER MARIO BROS. 3	VORMONAT	●	Jump&Run • Note 1 • Test 6/95	Index: 17,3	
3	SUPER MARIO BROS. 2		▲	Jump&Run • Note 2 • Test 8/94	Index: 8,0	
4	SUPER MARIO BROS.	VORMONAT	▲	Jump&Run • Note 2+ • Test 7/94	Index: 7,9	
5	ZELDA II – THE ADVENTURE OF LINK	VORMONAT	▼	Act./Adv. • Note 2 • Test 3/96	Index: 7,5	

Spieletip von Dominik Macuevicius aus Augsburg NHL Breakaway '98 (N64)

Wayne Gretzky's 3D Hockey, W. G.'s 3D Hockey 98 und nun auch noch Olympic Hockey 98 sind wirklich keine guten Eishockey-Spiele. Als ich im Regal meines N64-Händlers NHL Breakaway '98 sah und es auch prompt probespielte, kaufte ich es eine Stunde später. Mit den 26 NHL Teams und den Olympia-Mannschaften kann man entweder alleine oder mit bis zu 3 Freunden um den Stanley Cup bzw. den Olympia-Titel kämpfen oder sich im Penalty-Schießen und im Freundschaftsspiel messen. Wer sich als Manager beweisen oder sein eigenes Team kreieren will, findet in NHL Breakaway das richtige Spiel. Natürlich hat dieses Supergame auch noch eine perfekte Grafik und Steuerung. Mein Tip: NHL Breakaway '98



Special

Diesen Monat galt es, die besten Cover zu bestimmen. Wie ihr seht, gefallen Euch actionreiche Motive mit Abstand am besten. Den ersten Platz konnte übrigens das einzige Spiel mit Photo statt gemaltem Bild für sich verbuchen.

1	INDIZIERT	(N64)	Rare • F. P. S. • Test 10/97	Index: 9,9
2	LYLATWARS	(N64)	Nintendo • Note 1 • Test 10/97	Index: 6,7
3	TUOK – D. H.	(N64)	Acclaim • Note 1 • Test 3/97	Index: 6,6
4	EXTREME-G	(N64)	Acclaim • Note 1 • Test 11/97	Index: 5,9
5	DIDDY KONG RACING	(N64)	Rare • Note 1 • Test 12/97	Index: 5,5
6	SUPER MARIO 64	(N64)	Nintendo • Note 1 • Test 3/97	Index: 4,9
7	SECRET OF MANA	(SNES)	Nintendo • Note 1 • Test 12/93	Index: 3,9
8	MARIO KART 64	(N64)	Nintendo • Note 1 • Test 6/97	Index: 3,7
9	WAVE RACE 64	(N64)	Nintendo • Note 1 • Test 4/97	Index: 3,6
10	ISS 64	(N64)	Konami • Note 1 • Test 5/97	Index: 3,4



GEWINNE MIT

Diesmal verlosen wir das N64-Modul extreme-G.



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 30.6.98 (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

TOTAL! lange, TOTAL! viel, TOTAL! genial!

Satte fünf Jahre, 787 Tests plus 88 Classic-Tests, schier zahllose Tips&Tricks, meterlange Action-Replay-Code-Listen, Hunderte Helpline-Fragen, Tausende Leserzeichnungen, Zehntausende Charts-Titelnennungen, mehrere Millionen Arbeitsminuten, ca. 12.000 Grab-Rechner-Abstürze, Berge von Texten, über 10.000 Tonnen Kaffee, 36 Sehnenscheidenentzündungen, ein Konkurs, Aber-tausende Seitenausdrucke, mehrere Chefredaktionen, ein Haufen entnervter Volontäre, unzählige Leserfragen per Telefon, Fax oder Brief, mindestens fünf geschundene Postboten, drei bis vier Pizza-Bringdienst-Millionäre und kein Ende in Sicht – das sind fünf Jahre TOTAL!

Unsere persön-
liche Meinung zu:

Virtual Chess 64
(N64)
Seite 36/37

Forsaken
(N64)
Seite 32–35

Kobe Bryant in
NBA Courtside
(N64), Seite 38/39

Bust-A-Move 2 –
Arcade Edition (N64)
Seite 40/41

5 Jahre TOTAL!
Mein absolutes
Lieblingsspiel

slimjim



Bevorzugte Genre:
Rollen- und Strategiespiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
1080° (N64) – trotz Sommer!

★★★★
Schach eignet sich im Normalfall hervorragend für eine Konsolenumsetzung. Titus' Virtual Chess 64 ist zwar nicht optimal, aber für Einsteiger sehr nützlich. Lediglich die Kampfszenen stören.

★★★★
Ach! Eigentlich ist Forsaken ja wirklich ganz nett, aber mich könnte man damit nicht aus der Sonne locken. Der einzige FPS, der mich interessiert, ist kürzlich indiziert worden – das ist echt eine Schande!

★★★★
Sieht gut aus, spielt sich gut und hat 'nen echt blöden Namen. Ansonsten ist Kobe Bryants Spiel noch das beste Basketball-Game für Nintendos Großen.

★★★★
Bub und Bob sind schon seit alten Amiga-Tagen treue Begleiter für mich. Schön, daß sie nun auch auf dem N64 ihre Blasen verschießen. Fragt sich nur, wo das exklusive N64-Gameplay bleibt.

Mein absolutes Lieblingsspiel? Gibt es sowas überhaupt? Hmm...? Vielleicht Super Metroid, indiziert, oder Diddy Kong Racing. Zelda war auch immer gut, und Sim City spiel' ich ebenfalls noch...

Akido



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

★★★★
Ich kann mir nicht vorstellen, daß ich als geübter Schachspieler über 100 DM für ein Modul mit mäßigen Extras ausbebe. Spielerisch o. k., aber VC64 ist eben auf Anfänger zugeschnitten.

★★
Für Leute mit Descent-Erfahrung (PSX und PC) mag Forsaken genau das richtige sein. Für mich als 3D-Zoom-Erfahrenen-und-Blitzgewitter-Feind ist die Action-Reise durchs unterirdische Labyrinth kein Spaß.

★★★★
Das optisch gelungene NBA-Spiel mit seinem hervorragenden Drumherum wird Basketballer begeistern. Persönlich fehlt mir ein wenig der Bezug, da mich diese Sportart nicht sonderlich reizt.

Jahrelang habe ich Prügel- und Actionspiele wie Street Fighter und Alien 3 favorisiert. Dann kamen Shoot 'em Ups (Gradius, R-Type III etc.), und schließlich bin ich beim genialen 1080° Snowboarding gelandet.

Frederic



Bevorzugte Genre:
Gartenarbeit
Derzeitiges Lieblingsspiel:
ISS 64 (N64)

★★★★
Ich bin kein großer Schachexperte, mein Metier ist eher das Hallen-Halma. Nein, im Ernst, falls es mich tatsächlich mal nach einer Partie Schach gelüstet, spiele ich lieber gegen einen Menschen.

★★★★
Wow, das sieht ja irre aus! Bunt, schnell, tierische Lichteffekte, komplexe Level, dennoch fehlt mir irgend etwas. Vielleicht liegt es ja daran, daß ich kein Freund von Sciencefiction-Stories bin.

★★★★
Bisher war ich immer der Meinung, Basketball-Simulationen eignen sich nicht als Videospielthema. Courtside belehrt mich eines Besseren. Es könnte zwar ein bißchen schneller sein, aber was soll's?

★★★★
Na endlich, ich dachte schon mein Lieblings-Tetris-Verschnitt erscheint nie für das N64. Schade nur, daß es sich um eine reine Konvertierung ohne neue Level handelt. Dafür ist der Preis schön niedrig.

Welcher &#x26;#x26;#x26;#x26; hat sich denn diese Frage ausgedacht? Da kann man doch nie im Leben eine eindeutige Antwort geben! Es gibt doch Hunderte, zum Beispiel... Huch, kein Platz mehr frei!

KDH



Bevorzugte Genre:
Action- und Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Castlevania II (GB)

★★★★
Ein Schachspiel ist eine ungewöhnliche Bereicherung für die Nintendo-Software-Palette – ein Lob an Titus. Über die inhaltlichen Qualitäten des Spiels kann ich hingegen wenig sagen.

★★★★
Es ist wirklich erstaunlich, was Acclaim da mal wieder aus dem N64 gezaubert hat. Forsaken ist ein würdiger Vertreter des guten alten Descent-Spielprinzips.

★★★★
NBA Courtside ist nach Konamis ISS 64 das zweite Spiel, bei dem ich meine akute Sportspiel-Phobie überwinden kann und ohne Androhung von Gewalt mal zum Pad greife.

★★★★
Bust-A-Move ist prinzipiell nicht unbedingt ein Spiel, das mich vom Hocker reißt. Man muß aber auf jeden Fall positiv vermerken, daß Acclaim das Spiel zum recht günstigen Preis anbietet.

Am längsten habe ich Super Mario Kart gespielt. Super Mario 64 ist einfach genial, am 'coolsten' ist Super Metroid. Zelda III und IV sind natürlich auch nicht zu verachten... Also, keine eindeutige Nr. 1.

Der Tobi



Bevorzugte Genre:
Angel- und Pferderennspiele
Derzeitige Lieblingsspiele:
Castlevania II (GB)

★★★★
Da will mir doch glatt jemand mit einer Partie Schach kommen... Dann paß' mal auf: F3 auf C7, D4 auf A1, E8 auf F8, Schach und matt! So, gewonnen.

★★★★
Forsaken ist zwar ein durchaus gutes Spiel mit vielen optischen Reizen, aber im Grunde nur ein Descent-Abklatsch. Die Atmosphäre und das Leveldesign bei letzterem Titel fand ich gelungener.

★★★★
Wie man es von Nintendo kennt und liebt, bietet NBA Courtside eine außergewöhnliche Spielbarkeit und viel Drumherum. Leider hilft das nichts, wenn man Basketball nicht mag...

★★★★
Na, endlich wird die Analogfunktion auch für ein Puzzlespiel verwendet. Dies ist zwar die einzige Änderung gegenüber der PSX-Version, aber immerhin kostet das Spiel nicht die Welt und macht Spaß.

Da gibt es mehrere Gleichrangige: Flashback, Secret of Mana, Final Fantasy Legend II und Adventure, Castlevania II (GB), SSF II, Super Metroid, Super Probotector, Final Fantasy III und Gargoyle's Quest.

Die Wertungs-
erklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und inter-
essantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber
nicht mein Ding!

★★
Lahme Senfgurke!
Brauche ich nicht.

★
Spiele, die die Welt
nicht braucht!

Fünf Jahre
– Was ist das schon?! –

Der Zahn der Zeit nagt bekanntlich an so ziemlich allem, was uns lieb und teuer ist. Bis auf Honig, der einfach nicht schlecht werden will, und Qualitätswein, der mit den Jahren immer besser wird, ist all das, was heute noch hip ist, morgen schon von gestern. Videospiele nehmen sich da aus. Natürlich gibt es wie im Musikgeschäft auch im Spielbereich Eintagsfliegen, von denen nie wieder gesprochen wird – zum Beispiel dieses grottenschlechte Spiel von damals, na, dieses, ach, wie hieß das noch...

Als Klassiker betitelt zu werden, das ist quasi die Goldene Schallplatte der Videospielebranche – und von Klassikern redet die Gemeinde gerne und viel. Auch die Entwickler und Hersteller haben irgendwann zwischen Pixeln, Plattformen, Polygongrafik und Rumble Pak begriffen, daß es im Grunde nichts Neues mehr gibt. Renn- und Prügelspiele treten fleißig Pfade aus, die bereits knietief und kilometerlang sind. Classic-Titel neu aufgelegt, das ist die Frischzellenkur der Heimkonsolen. Wenn es aber einen echten Fortschritt gibt, dann ist er in erster Linie optisch. Wird auch die Spielqualität, die Anwender-

freundlichkeit und durch gewissen Schnickschnack das Spielgefühl ein Stück weit gehoben, so bleiben doch Pac-Man, Pong und Konsorten das unerschütterliche Fundament der Videospielementwicklung. Manchmal schaut man besser zurück, um beim Blick nach vorn zu sehen, daß hinter der Gouraud-geshadeten Textur-Fassade dann wieder 'nur' der Klassiker hervorlugt. Mit Super Mario 64 hat 1997 zwar ein neuer Abschnitt begonnen, doch bis zur echten Revolution, bis zur TOTALien Reform der Spielkonzepte werden noch einige Jubiläen ins Land gehen.

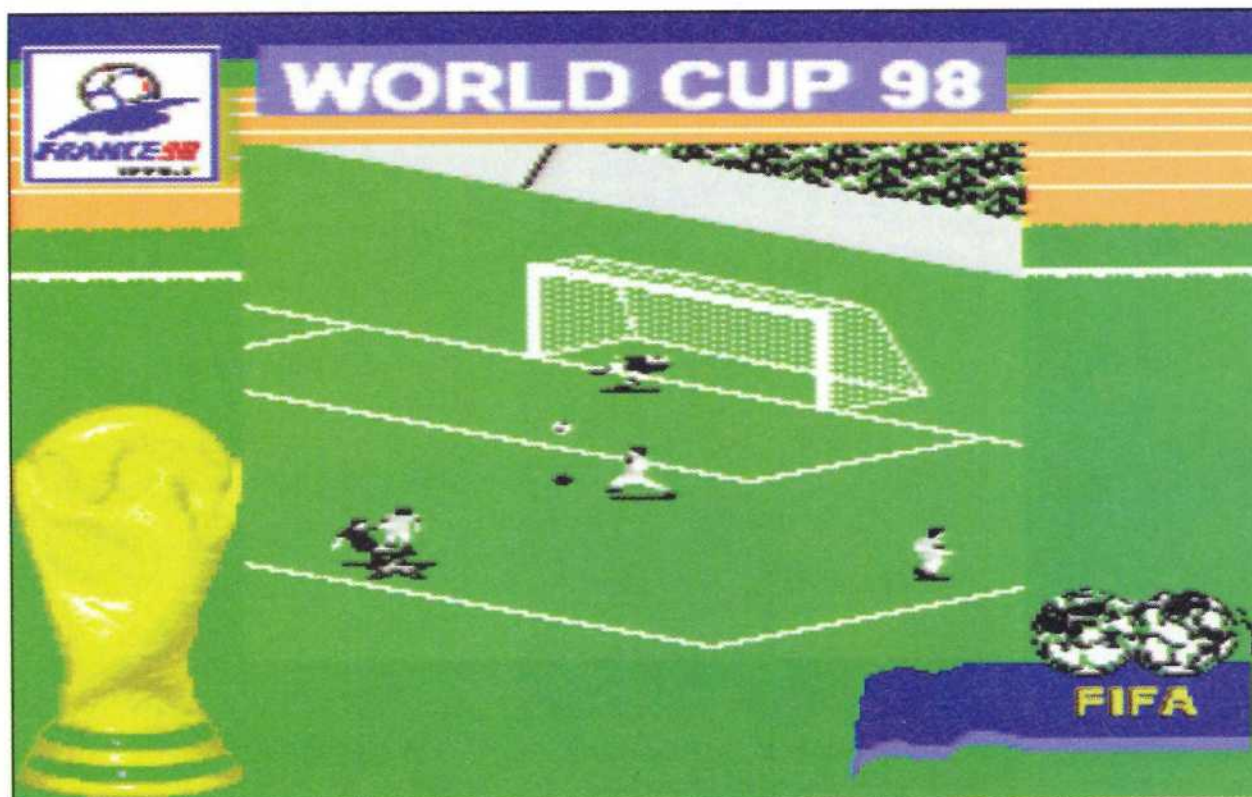
FRANCE 98 - WORLD CUP

1 Spieler

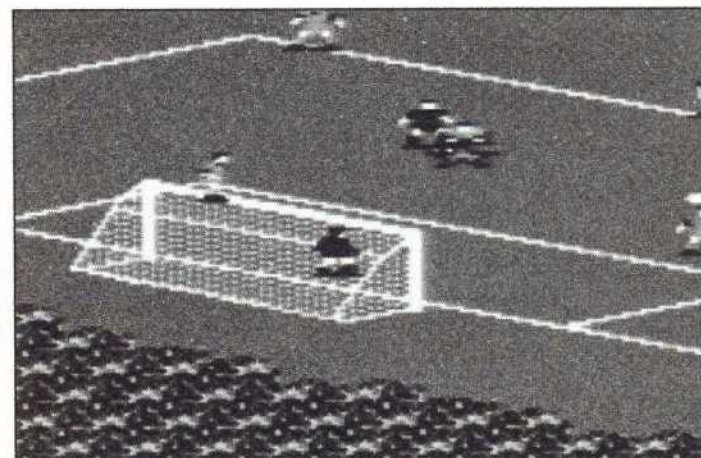
EA/T•HQ

ca. DM 70

Keine Angst, liebe Fußball-Fans. Ihr müßt Euch nicht schon wieder ein neues FIFA-Spiel für Euren Game Boy kaufen. Denn neu ist an diesem Update nicht viel mehr als der Titel.



Keiner soll sagen, daß France 98 nur ein Aufguß von FIFA 98 ist. Schaut Euch nur diesen schicken SGB-Rahmen an: Links unten die begehrte WM-Trophäe und oben steht in fetten Lettern World Cup 98 geschrieben – alles neu macht der Mai



Das Steilpaßspiel walisischer Hinterhöfe ist dank unausgereifter Steuerung die erfolgversprechendste „Spieltaktik“ bei France 98



Recycling hin, Umweltschutz her. Wenn es um die Wiederverwertung alter ProgrammROUTINEN und Grafiken geht, ist T•HQ kaum zu übertreffen. Die Änderungen von France 98 gegenüber dem vier Monate „alten“ FIFA 98 sind recht spärlich und nicht besonders leicht zu entdecken. Natürlich fällt der Qualifikationsmodus weg und den Entwicklern ist es tatsächlich gelungen, alle 32 WM-Teams in die korrekten Vorrundengruppen einzuordnen. Außerdem gibt es noch ein neues Titelbild, einen zur WM passenden SGB-Rahmen und eine etwas flottere Hintergrundmusik – was will man mehr? Am Gameplay, der Grafik und den Soundeffekten hat

POSTIV!

Loddar, Klinsi, Möller
und Basler
sind nicht dabei

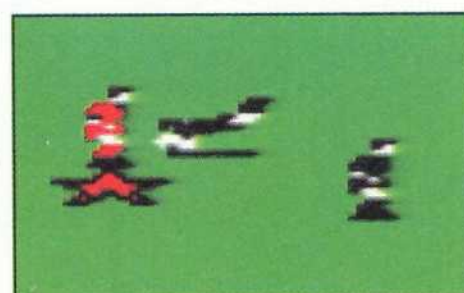
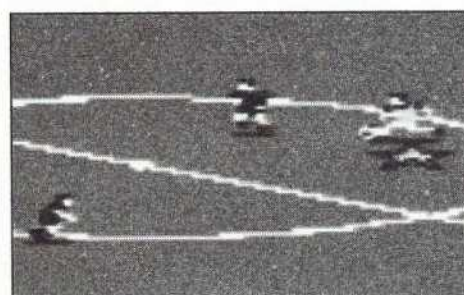
sich jedenfalls nichts geändert. Auch reale Spielernamen werdet Ihr vergeblich suchen. Es laufen wiederum die Kameraden „Auf der Mauer“ und „Porsche“ für Deutschland sowie „Bontempi“ und „Santa Maria“ für Italien auf. Um an dieser Stelle nicht den gleichen Fehler, wie die T•HQ-Entwickler zu machen, sollen die bereits in der TI 2/98 genannten Mängel nicht erneut aufgezählt werden, sondern einige bisher unangesprochene Schwachpunkte des Spiels Erwähnung finden. So müßt Ihr beispielsweise nach jedem Einschalten des Game Boys volle 65 Sekunden Titel- und Copyright-Einblendungen über Euch ergehen lassen, bevor Ihr endlich im Start-Screen von France 98 landet. Das Rauschen, das während eines Mat-

ches aus dem Lautsprecher ertönt, soll scheinbar eine Stadionkulisse simulieren, klingt aber eher nach

NEGATIV!

Auch Kirsten,
Bierhoff, Hässler und
Ricken fehlen

einem militärischen Störsender und läßt ernsthaft an der Funktionstüchtigkeit des Handhelds zweifeln. Eigentlich sind dies nur Nebensächlichkeiten, sie runden den negativen Gesamteindruck aber gekonnt ab. Solltet Ihr also im Besitz des Vor-



gängers sein, könnt Ihr dieses „Update“ getrost vergessen und wenn nicht, dann eigentlich auch. Denn Spaß werdet Ihr mit diesem stümperhaften Fußballspiel nicht haben. Zum Abschluß noch eine gute Nachricht: Es erhärten sich mittlerweile die Gerüchte, daß Konami ISS '98 auf dem Game Boy herausbringen will.

Marco Häntsch



Die Trainerfunktionen sind eher nutzlos und wirken sich so gut wie gar nicht auf das chaotische Treiben der Kicker aus

Gameplay

4

Habt Ihr mal versucht, mit einem Dartpfeil eine Konservendose zu öffnen? France 98 ist ähnlich gruselig.

Dauerspaß

5+

Schaut Euch lieber die Gruppenspiele von Marokko und Südkorea an. Die sind bestimmt unterhaltsamer.

Grafik

3

Ein Pluspunkt des Spiels. Zwar ist der Ball kaum zu orten, aber das Geschehen wird sehr flott dargestellt.

Sound

5

Trotz nervendem Rauschen ist Euer GB nicht kaputt, noch hat er sich in einen Hummelschwarm verwandelt.

TOTAL-CHECK

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

FAZIT
4-

N64

1-2 (simultan)

Ocean/Genki

ca. DM 140

GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION

Von den Entwicklern der Firma Genki, die schon für Multi-Racing Championship verantwortlich zeichneten, stammt das erste Tourenwagen-Rennspiel für das Nintendo⁶⁴. Gleichzeitig ist dies das erste N64-Spiel, das, bevor es in Japan oder den USA erscheint, in Europa auf den Markt kommt.



GT 64 ist leider nicht der erhoffte Racing-Hit für das N64. Zwar treten störende Nebeneffekte nur als widrige Witterungsbedingungen auf, dafür ruckelt der Grafikaufbau erheblich

Das Genre der realistischen Rennspiele, bei denen weder mit Jetskis noch Snowboards in der Gegend umhergerast wird, ist auf dem N64 nur schwach besetzt. Auch brauchbare Titel wie MRC und Top Gear Rally können sich nicht mit den 32-Bit-Spitzen spielen messen. Wie es scheint, muß sich Nintendo oder Rare dieses Problems annehmen, aber vielleicht gelingt es auch Ocean, im zweiten Anlauf für Abhilfe zu sorgen.

Tourenwagen sind üblicherweise die Rennbolide, die den handelsüblichen Automobilen technisch am ähnlichsten sind. Doch Genki hat nicht eine x-beliebige, sondern die Lizenz der japanischen GTC (siehe Infokasten) erworben,



Das Kollisionsverhalten der Bolide wurde nicht besonders realistisch umgesetzt

und in der wird nicht Audi oder Opel, sondern neben Honda, Nissan und Toyota auch Porsche und Lamborghini gefahren. 14 der Original-GTC-Wagen stehen zur Auswahl, die authentischen Strecken bleiben Euch aber vorenthalten. Die drei Hauptkurse,

POSTN!

Spannender
Zweispeler-Modus,
anspruchsvolle Steuerung

Europa, Japan und USA, können in einer verkürzten oder langen Variante absolviert werden. Eine Meisterschaft setzt sich folglich aus sechs Rennen zusammen, in denen Ihr jeweils gegen sieben Konkurrenten antreten müßt. Der in dem Preview angesprochene vierte Kurs wurde leider nicht mehr integriert – wer Abwechslung sucht, findet diese möglicherweise im Reverse-Modus. Ihr dürft die Rennen wahlweise über 3, 6, 12 oder 24 Runden austragen, wobei Pit Stops über die größeren Distanzen an Bedeutung gewinnen. Im Setup dürfen die Härte der Reifen und Stoßdämpfer sowie die Einstellung der Spoiler und die Benzinmenge verändert werden. Mit ein wenig Rumprobieren könnt Ihr auf diese Weise die Fahreigenschaften optimieren.



Zwischen fünf verschiedenen Blickwinkeln sowie einer Rückansicht kann während der Rennen umgeschaltet werden. Es sollte also für jeden Geschmack etwas Brauchbares dabei sein



In einem Fenster (rechts) wird ein Kartenausschnitt eingeblendet, der sich entsprechend der aktuellen Fahrtrichtung dreht und das Kurvenfahren dadurch erheblich erleichtert

All Japan Grand Touring Car Championship

The All Japan Grand Touring Car Championship

Die GTC wird in den Leistungsklassen GT 500 und GT 300 ausgetragen, die sich im PS-Wert der Fahrzeuge unterscheiden. Laut Statuten der JAF (Japan Automobile Federation) sind zahlreiche Tuning-Techniken sowie der Einsatz von großflächigen Spoilern erlaubt. Die lediglich sechs Rennen einer Saison gehen jeweils über eine Distanz von ca. 300 Km. Jeder Wagen muß einen Pit Stop zum Nachtanken und Wechseln des Fahrers einlegen. Die drei Erstplatzierten beider Klassen starten im folgenden Rennen mit Gewichtsballast, um den Leistungsvorteil gegenüber der Konkurrenz auszugleichen. Höhepunkt einer jeden Saison ist das All-Star-Rennen, dessen Teilnehmer von den Fans bestimmt werden.



Im Zweispieler-Modus fällt die Karteneinblendung leider unter den Tisch. Dafür dürft Ihr einen Slower-Car-Boost aktivieren oder Eurem Gegner einen Zeitvorsprung gewähren



NEGATIV!

Stark ruckelige Grafik, zu wenig Strecken, schwacher Sound

Im Vergleich zu *Multi-Racing Championship* fällt sofort die klarere, durch deutlich weniger Nebel verunstaltete Grafik auf. Im Gegenzug dazu ruckelt der Bildaufbau merklich. Offenbar wurde die in TI 5/98 vorgestellte 80%-Version kaum noch überarbeitet. Auf der USA-Strecke, die von aufragenden Hochhäusern umsäumt ist, fällt die-

ses technische Problem besonders in Auge und wirkt sich auch negativ auf die Spielbarkeit aus. Aufgrund der niedrigen Framerate geht nämlich das Gefühl für die gefahrene Geschwindigkeit verloren, was die Abschätzung des korrekten Anbremspunktes vor einer Kurve erschwert. Abgesehen von diesem nicht unerheblichen Manko gibt es an der Steuerung nicht viel auszusetzen. Grundsätzlich gestaltet sich die Lenkung von Tourenwagen auf asphaltierten Kursen deutlich anders als die von Rallye-Fahrzeugen. Sie brechen in Kurven leichter aus und sind zum Driften eher ungeeignet. Genki hat in diesem Punkt einen Kompromiß zwischen Realismus und Spielspaß gewählt, der durchaus gelungen ist. Heiße Positionskämpfe mit den aggressiv fahrenden Computer-Gegnern machen einen besonderen Reiz des Spiels aus. Aber auch der Zweispieler-Modus, in dem die CPU-Fahrer leider nicht mit antreten, ist sehr unterhaltsam und nutzt im Gegensatz zu *MRC* den ganzen Bildschirm aus. *GT 64* gehört sicherlich zu den besseren realistischen Rennspielen auf dem N64, kann allerdings technisch nicht überzeugen. Wer der Faszination der Tourenwagen verfallen ist, sollte dem Spiel aber eine Chance geben.

Marco Häntschi



Wer in den Kurven zu driften versucht, kommt ganz schnell von der Fahrbahn ab



Im Fahrzeug-Setup könnt Ihr Reifen, Spoiler, Stoßdämpfer und die Übersetzung einstellen

Gameplay

2-

Mit ein wenig Übung entfaltet die typische Tourenwagen-Steuerung ihren ganz eigenen Reiz.

Dauerspaß

3

Drei Hauptstrecken in zwei Varianten sind zu wenig, aber der Zweispieler-Modus entschädigt für einiges.

Grafik

3

Was auf den Standbildern noch beeindruckend aussieht, ruckelt in Aktion leider doch sehr stark.

Sound

4

Außer dröhnenden Motoren ist nicht viel zu hören – mit musikalischer Untermalung wurde geizigt.

TOTAL-CHECK

Genre Rennspiel
Level 6 Strecken
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues Batterie
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich Ende Juni

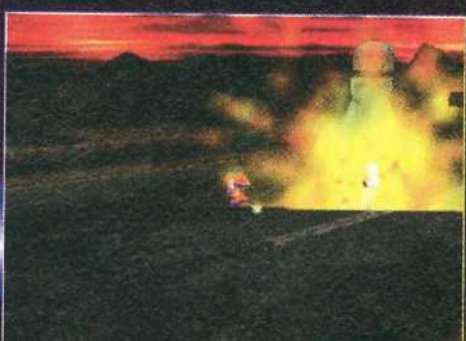
FAZIT
3+

SPACE CIRCUS

Was sich hinter den unendlichen Weiten des Himmelsgewölbes verbirgt, weiß eigentlich keiner so genau. Vielleicht gibt es da oben ja auch einen Zirkus voller Monster, die allen anderen Außerirdischen täglich ein lustiges Treiben bescheren ...



Eine Ähnlichkeit mit Mega Man ist bei Infogrames' Starshot nicht zu übersehen. Ansonsten hat der kleine Mann aus dem All mit seinem blauen Kollegen allerdings nichts gemeinsam



Schöne Licht- und Transparenzeffekte wie diese werden im gesamten Spiel en masse präsentiert. Alleine wenn Starshot seine Sternen-Waffe benutzt, ist dies ein sehenswertes Schauspiel

Starshot ist wohl einer der lustigsten Aliens, die Ihr in der letzten Zeit zu Gesicht bekommen habt. Er hat genauso spitze Ohren wie Spock von der Enterprise, ist orange-gesprenkelt und bewegt sich hüpfend über sieben, bisher von Menschen unerforschte Planeten. Die Firma Infogrames lud TOTAL! nach Lyon ein, um live mitzuerleben, wie sich der kleine Außerirdische samt 300 verschiedener anderer Wesen direkt ins N64 beamte.

Was in Frankreich dann auf den TV-Schirmen erschien, seht Ihr auf diesen beiden Seiten in Wort und Bild.

Starshot tut eigentlich nichts anderes als ein Zirkusdirektor auf unserem Planeten. Ständig ist der Held damit beschäftigt, fremde Galaxien zu erforschen, um neue Attraktionen für seinen Zirkus einzufangen und ihn so vor dem gefürchteten Ruin zu retten. Allerdings sind dies in seinem Falle keine Elefanten, Zebras oder Löwen, wie Ihr sie vielleicht aus einem hiesigen Zirkus kennt. Im Space Circus treten vielmehr Monster aller Art auf. Seit drei Jahren entwickelt die Firma Infogrames nun schon das actionreiche 3D-Jump&Run mit völliger Bewegungsfreiheit, das letztendlich

auch einige Adventure-Elemente bieten soll. Das 12köpfige Team will mit dem abgedrehten Design von Space Circus vor allem auch eine ältere Zielgruppe ansprechen. „Allein ein halbes Jahr brauchten wir, um die Hintergrundgrafiken und die 300 verschiedenen Charaktere zu entwerfen“, erklärt Jean-Claude Cottier den Besuchern in Lyon. Vorsorglich hat der Chef des Programmerteams einen ganzen Stapel Mappen mitgebracht, die seine Aussage belegen sollen. Jeder einzelne Charakter ist in diesen Werken als Scribble zu bestaunen, dem wiederum zwei weitere Seiten anhängen, denen programmiertechnische Daten zur jeweiligen Figur zu entnehmen sind.

Wirklich erarbeitet hat man eigentlich nur die PC-Version, die dann mit einem von Infogrames entwickelten System bis auf die Sprachausgabe (fehlt und wird durch Text ersetzt) 1:1 für das N64 konvertiert wurde. Auf die Frage, wie das denn möglich sei, erntet die Besuchergruppe nur ein schelmisches Grinsen mit dem Zusatz: „Wir haben es halt hinkommen.“ „Hinkommen“ haben es die Jungs unter anderem auch, die Spielfigur am Rand der 3D-Welten nicht à la Super Mario 64 vor „unsichtbare Wände“ laufen zu lassen. Geht es irgendwo nicht mehr weiter, steht an dieser Stelle immer ein Gegner, an dem Ihr einfach nicht vorbeikommt. Neben dieser interessanten Idee hat



Der grüne Roboter im Hintergrund ist Starshots ständiger Begleiter. Er kann Gegner außer Gefecht setzen, ist aber sichtlich verwirrt, sobald mehr als drei Figuren auftauchen



Mit vielen Charakteren kann Starshot Gespräche führen oder sich bei ihnen nützliche Tips abholen. Schade ist nur, daß es keine (nur künstliche wie bei StarWing) Sprachausgabe gibt

Ferne Galaxien

Jeder einzelne Planet ist ein geschlossenes System, das von Euch erforscht werden muß. Eine neue Welt beherbergt jeweils eine völlig andere Rasse, die besondere Eigenarten hat und nach einer bestimmten Logik lebt. Habt Ihr die verstanden, wird es Euch leichter fallen, die Rätsel zu lösen und ein neues Monster für Euren virtuellen Zirkus ausfindig zu machen. Na, wenn das nicht lockt?



sich die Software-Schmiede auch einiges einfallen lassen, um Starshot möglichst umfangreich auszustatten. Das Alien bewegt sich auf äußerst amüsante Weise hüpfend vorwärts, wobei seine langen, spitzen Ohren bei jedem Schritt mitwippen. Es kann außerdem mit einem Salto verbunden springen, schwimmen und, nach Einsammeln der dafür nötigen Extras, mit einer Rakete durch seine Welt fliegen. Um den über 5.000 im Spiel vorkommenden Gegnern den Garaus zu machen, ist der kleine Fratz mit einer effektiv in Szene gesetzten Sternenwaffe ausgestattet, die ihrerseits nochmals eine Besonderheit zu bieten hat. Solange Ihr den B-Button gedrückt haltet, könnt Ihr den Schuß in jede beliebige Richtung lenken.

Laßt Ihr los, knallt das Geschloß auf den nächsten Gegner, der sich in dieser Richtung befindet. Wie Ihr merkt, hat Infogrames die drei Jahre Entwicklungszeit nicht vertrödelte, sondern sinnvoll genutzt, um Euch auf dem Nintendo⁶⁴ ein Jump&Run der ungewöhnlichen Art zu bieten. Die ursprüngliche Idee hinter diesem Konzept war, ein Game zu schaffen, daß Science-fiction und eine gehörige Portion Humor in sich vereinigt. So wie's bisher aussieht, scheint dies auch durchaus gelingen zu sein. Im Juli soll das 40 Spielstunden versprechende Monsterspiel dann endgültig fertiggestellt sein und im Oktober in den hiesigen Händlerregalen stehen. Leider war es bei der Präsentation nur möglich, die Level an-, nicht aber durchzuspielen, so daß es noch nichts darüber zu berichten gibt, wieviel Spaß es am Ende dann wirklich bringt, mit Starshot auf die Reise zu gehen. Technisch verspricht das Game allerdings einiges, so daß die Chancen auf neues Jump&Run-Futter wirklich gut stehen.

Sandra Alter



Die Polygonzahl der Space-Circus-Charaktere wurde auf maximal 500 beschränkt, so daß möglichst viel Rechenzeit auf sonstige Aktionen im Spiel verwendet werden kann





5 JAHRE TOTAL!

Das erfolgreichste, unabhängige Nintendo-Magazin feiert in diesem Monat seinen 5. Geburtstag! In den vergangenen fünf Jahren haben wir Euch mit 59 Ausgaben weit über 5.300 Seiten rund um Nintendo beschert. 787 Spieletests, 88 Classics, News, Infos, Interviews und Reportagen – so manche Konsole und zahlreiche Pads haben die Spielwut der Redakteure nicht überlebt, einige Computer samt Monitoren und Tastaturen sind ebenfalls in die ewigen Jagdgründe eingegangen und riesige Papierberge haben in dieser Zeit die Druckerei verlassen. Die Postboten haben im deutschsprachigen Raum Tausende von Kilometern zurückgelegt, um den Abonnenten unter Euch die TOTAL! und uns Eure Leserpost zuzustellen. Unzählige Briefe, Zeichnungen und massenweise Selbstgebasteltes traf in dieser Zeit bei uns ein. Dafür sagen wir an dieser Stelle: Ihr seid die Größten! Als Dankeschön für Eure Treue haben wir auch in diesem Jahr viele tolle Preise für Euch zusammengetragen. Was es zu gewinnen gibt, findet Ihr auf den folgenden beiden Seiten. Und jetzt bitte alle auf drei: Happy birthday to you ...

Die Vorstellungen über das, was wir TOTAL!s wohl den ganzen Tag so machen, gehen doch weit auseinander, das zeigen Eure Briefe. Nun bekommt Ihr die ultimative Antwort – so entsteht eine TOTAL!:

Infos:

Um die zu bekommen, müssen Sandra und Klaus Unmengen an Telefonaten führen. Die Telekom freut sich jeden Monat neu, uns die Rechnung in Höhe von 3.000 bis 5.000 DM schicken zu dürfen. Sordfältig durchforstet wird natürlich auch jeden Morgen eine ganze Kiste voller Post sowie weltweit alle Server des Internets, auf denen Neuigkeiten zu Games zu finden sind.



Plan:

Ist das Material komplett gesichtet, ruft Klaus alle zu einer Konferenz zusammen, um die Meinungen aller Redakteure einzuholen. Anschließend macht sich le Chef daran, einen Redaktionsplan zu erstellen. Auf dem ist dann verzeichnet, welcher Bericht für welche Seite vorgesehen ist, und wer vom TOTAL!-Team sich darum zu kümmern hat.



Das Erstlingswerk

6/93



Super Borman für SNES

9/93



Der Super Game Boy ist da, TOTAL! berichtet erstmals über das Ultra 64

9/94



Donkey Kong Country für SNES

1/95

Heiße Phase:

Nun wird getestet, über Wertungen diskutiert, Texte geschrieben, Bilder gemacht, Leserpost beantwortet, Charts ausgewertet, Wettbewerbe erdacht und natürlich Tips&Tricks zusammengestellt. Via Netzwerk wandert das verarbeitete Material dann in die Grafik, wo am Bildschirm die Seiten layoutet werden. Sind diese fertig, muß die Redaktion ein weiteres Mal ran, um Bildunterschriften zu schreiben und alles auf seine Richtigkeit hin zu prüfen. Anschließend geht unsere Lektorin ans Werk, Fehler auf den Seiten zu suchen, die dann wiederum von der Redaktion berichtigt werden.

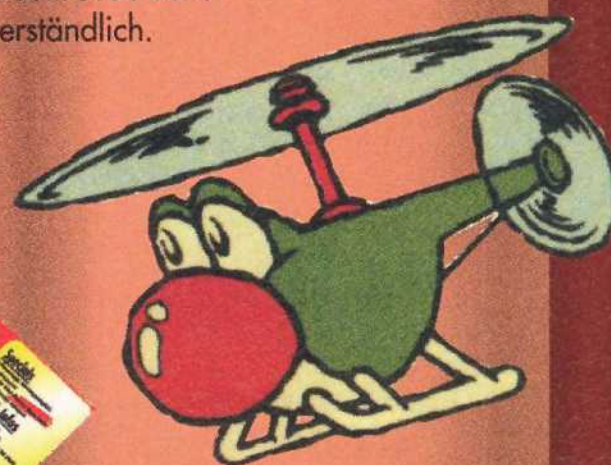


Weiterverarbeitung:

Dann treten die Seiten in Form von Daten eine Reise in die Lithografie an, wo die Druckvorlagen erstellt werden. Jede Seite besteht dann aus vier Filmen, wobei jeder für eine Grundfarbe steht, die anschließende Kontrolle ist selbstverständlich.

Druck:

Die fertigen Filme bekommt daraufhin die Druckerei. Dort werden sie geordnet und auf riesige Papierbögen gedruckt. Diese müssen dann später auseinandergeschnitten werden, ehe sie schließlich gefalzt und samt Titelumschlag und Poster zusammengeheftet werden.



On the road:

Ein riesiger LKW bringt die zu 30er-Paketen eingeschweißten Zeitschriften zum Großverteiler, von wo aus die TOTAL! zu Euch nach Hause, an Kioske, Bahnhöfe etc. weiterversendet wird. Damit ist das Werk endgültig vollbracht.



Nintendos Kleinsten gibt es nun in vielen Farben und durchsichtig, das N64 ist fertiggestellt

Yoshi's Island für SNES; Virtual Boy in Japan und USA erhältlich

Der Verlag wird neu gegründet

TOTAL! erscheint mit einem Sonderheft



5/95



10/95



1/96



3/96

TOTAL! verlost Geb

Das kann man sich gefallen lassen: TOTAL! hat Geburtstag und Ihr bekommt die Geschenke. Die Firmen Acclaim, GT Interactive, Konami, Laguna, Nintendo und UBI Soft haben sich nicht lumpen lassen

und anlässlich unseres 5jährigen Jubiläums eine ganze Menge toller Preise bereitgestellt. Aus allen heißbegehrten Gewinnen werden wir viele, viele Pakete schnüren, die dann jeweils drei Preise enthalten, z. B.: ein Spiel,

ein T-Shirt und eine Kappe. Aber das Beste kommt erst noch: ein überglücklicher TOTAL!-Leser bekommt einen Aufenthalt mit Übernachtung in Hamburg geschenkt, darf die düsteren Redaktions-Dungeons in Altona besichtigen und

anschließend mit zwei von Fußfesseln befreiten Redakteuren in gediegener Atmosphäre zu Abend speisen. Zur Feier des Freudentages braucht Ihr diesmal noch nicht mal eine Frage zu beantworten, um an der Verlosung teilzunehmen. Schickt einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an:

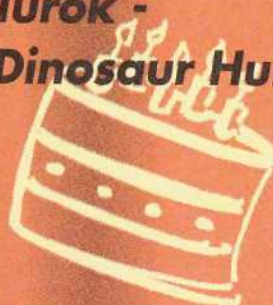
Die Firma

Acclaim

spendiert:



5x Turok - Dinosaur Hunter



TOTAL!
Stichwort:
Ich will Geschenke!
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 30.6.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der oben genannten Firmen sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Laguna
VIDEO GAMES

stiftet:

2x Multi-Racing Championship (N64)

2x Fighters Destiny (N64)

3x Matthias Sammer Soccer (GB)

3x V-Rally (GB)

3x King of Fighters (GB)



Von



GT Interactive
Expect the unexpected

gibt's:

2x Bio Freaks (N64)

2x San Francisco Rush (N64)

2x Wayne Gretzky's 3D Hockey (N64)

2x Robotron 64 (N64)

2x Rampage World Tour (N64)



Erstmals Screenshot von Turok - Dinosaur Hunter für das N64

In der Redaktion steht nun ein japanisches N64, 3000 Leser bestellen das N64-Video

Preview zu PilotWings und Super Mario 64

Das 64 fan magazin erscheint, das 64DD wird auf der Shoshinkai '96 vorgestellt, in TOTAL! gibt's den ersten N64-Test



5/96



7/96



8/96



1/97

Wursttagsgeschenke!



beteiligt sich mit:



2x F1 Pole Position (N64)

2 F1 Pole Position-T-Shirts



5x The Empire strikes back (GB)

5x Street Racer (GB)

Aus Großostheim schickt

Nintendo



3x Kobe Bryant NBA Courtside (N64)

10 LylatWars-Sound-CDs



10 Yoshi-T-Shirts

10x Yoshi-Spieleberater



gratuliert TOTAL! mit:

10 LylatWars-Sound-CDs

10 Sonnenbrillen

10 Aero-Fighters-Assault-T-Shirts



10 Aero-Fighters-Assault-Kappen



Die **TOTAL!**-Redaktion hat den Big Boss zu folgendem überredet:

1 Aufenthalt in Hamburg für zwei Personen, Anfahrt, Übernachtung, Redaktionsbesuch und Abendessen mit zwei TOTAL!s inklusive



10 TOTAL!-Frei-Abos (begrenzt auf ein Jahr)

10 TOTAL!-T-Shirts

10 handsignierte TOTAL!s



Das N64 kommt auf den deutschen Markt, ein weiteres 64 fan magazin steht in den Zeitschriftenregalen

Star Fox 64 (LylatWars) im Test

TOTAL! nimmt das Tamagotchi unter die Lupe

Die Game Boy Camera ist in Japan erhältlich



Willkommen, Ihr Freunde der kämpfenden Monster!

Daß Ihr diesen Bericht lest, zeigt, daß Ihr *Pokemon* (oder auch *Pocket Monsters*) nicht für dämlichen Kinderkram aus Japan haltet – und damit habt Ihr recht!

Auch wenn die Berichterstattung über dieses Spiel und die damit verbundenen Ereignisse häufig etwas ins Unsachliche ausarten, handelt es sich bei *Pokemon* (wie das Game bei uns wohl wegen der *Monsters in my Pocket* heißen wird) um ein waschechtes Rollenspiel der

oberen Güteklasse. Nicht umsonst macht Nintendo in Japan seit ca. drei Jahren den größten Umsatz mit *Pokemon* und allem, was dazu gehört. Über acht Millionen verkaufte GB-Module sprechen eine deutliche Sprache!

Das Besondere an diesem Spiel ist aber nicht die gute RPG-Story, in deren Verlauf Ihr bis zu 150 verschiedene Monster findet, großzieht und trainiert, sondern die Möglichkeit, die putzigen Viecher mit anderen Spielern zu tauschen oder gar gegen die Horden eines Freundes anzutreten – alles per Link-Kabel. Nintendo Deutschland arbeitet zur Zeit schon an der deutschen Lokali-

sation der ersten beiden *Pokemon*-Spiele (rot und grün), die sich im großen und ganzen nur in der Verteilung der Monster unterscheiden. Ab wann Ihr im Laden zugreifen könnt, ist allerdings noch unklar, spätestens Weihnachten dürften die Übersetzer aber fertig sein.



Pokemon im Fernsehen

Die Welt am Sonntag offenbarte uns neulich (über unseren informellen Informanten Daniel Hoffmann), warum in Deutschland vergleichsweise wenig Animes im Fernsehen laufen, und warum es sich dabei meist um 'Kinderkram' handelt.

Auf den internationalen Verkaufsmessen für Filme hantieren die japanischen Filmstudios mittlerweile schon mit zwei verschiedenen Prä-

sentationsmappen. Aus der einen kann man seichte Kinderunterhaltung wählen, die andere stellt Filme und Serien mit deutlichem Gewalt- und Sexin-

halt vor. Deutsche Interessenten erhalten z. B. nur die erste Mappe. Dies liegt natürlich an den Deutschen selbst. Ein Blick auf die BPjS läßt wohl jeden Nichtdeutschen an unserem kollektiven Verstand zweifeln, und wenn man dann noch den kritischen Kommentar der FSF (Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen) zum *Pokemon*-Unfall betrachtet, versteht man die Japaner. Die FSF lehnte aufgrund der Schwindelanfälle japanischer Jugendlicher bei einer Blitzszene in der *Pokemon*-Serie derartige Filme für den deut-



schen Markt ab – Dank! Vielleicht dürfen wir im Herbst ja wenigstens den neuen Kinofilm sehen. Außerdem hoffen wir dennoch auf die (leider extrem kindliche) TV-Serie – bitte, bitte Ihr Beamten und Angestellten der Sendeanstalten, gebt Pikachu und Konsorten eine Chance.



DD oder nicht DD



Bislang war die Nintendo⁶⁴-Variante von *Pokemon* für das neue DD-Laufwerk geplant, doch nach aktuellen Plänen Nintendos wird *Pocket Monster Stadium* – so der Titel – nun auf einem normalen Modul erscheinen. Welche Auswirkungen

das auf das Gameplay hat, wissen wir leider auch nicht, übermäßiges Abspeichern fällt aber wohl flach. Allerdings sollte Big N sich langsam beeilen. Wenn *Pokemon Stadium* nicht bald in Japan erscheint, wird das N64 dort nie zu einem echten Gegner für die PlayStation, denn ohne *Pokemon* für den Game Boy ginge es Nintendo in ihrem Ursprungsland nicht mehr so gut.

CKET MONSTERS

Was es nicht alles gibt

Es ist einfach unglaublich. Mittlerweile bekommt Ihr fast alles, was Ihr Euch vorstellen könnt, mit Pikachu oder einem der anderen Monster darauf. Unsere Japan-Korrespondentin Cora Tscherner hat einmal eine kleine Liste zusammengestellt. Erhältlich sind zu Zeit z. B.:

- Schreibtischset (Tacker, Tesarolle u.ä. sind in kleinen Pokemon-Plastikfigürchen versteckt.)
- Aufziehtierchen (ohne Aufziehschlüssel, man zieht oder hebt am Schwanz der Viecher.)
- Bleistifte
- Radiergummi
- Druckbleistift mit Pikachu als Druckknopf
- Plüschtiere
- Schlüsselanhänger
- Knautschbälle
- Spardosen
- Luftballons
- Punchballons
- Wanduhr
- Kartenspiel
- Magic-ähnliches Sammelkartenspiel
- Aufkleber
- Würfelspiel
- Kreiselspiel



kleine Modelle von Pokemon-Häusern etc.
Pokemon-Modellbausätze

- Handtücher
- Taschentücher (aus Stoff und Papier)
- Beutel
- Mützen (Pikachu-Kopf, Verschluss unter dem Kinn, nicht in Kindergröße)
- Geschirr
- Pikachu-Zahnbürstenhalter
- Origami (nichts für Anfänger)
- Malbücher
- Bastelbücher
- Kissen
- Manga

Bücher:

- Leitfaden zur Aufzucht
- Sprachführer
- Das grosse Lexikon der Pokemon (sehr hilfreich)
- Wie man das Pokemon bekommt, das man will

Nahrungsmittel:

- Pikachu-Gummibärchen
- Pfannkuchen
- Currygericht
- Furikage (Algen, Trockenfisch, Sesam etc. über den Reis zu streuen)
- und mein besonderer Favorit: „Handsitz Pikachu“

Wenn man diese hamstergroße Plastikfigur auf die Handfläche setzt, sagt sie „Pikachu, Pikachu“. (Gibt es auch in anderen Varianten, manche leuchten.)



Farbe, Farbe. Endlich Farbe!

Der bevorstehende Jahreswechsel 1998/99 wird ein ganz besonderer. Es bricht nicht nur das letzte Jahr mit einer 19 an, sondern Nintendo verwöhnt seine Jünger auch in Deutschland endlich mit einem Game Boy mit Farb-Display. Für dieses Wundergerät sollen dann auch die schon länger angekündigte Silber- und Gold-Edition von Pokemon erscheinen. Dank der implementierten Abwärtskompatibilität könnt Ihr im Farb-GB natürlich auch die alten Games spielen – mit allen Super-GB-Features. Die E3 wird hier Klarheit schaffen.

Ebenfalls bunt wird das demnächst in Japan erscheinende vierte Pokemon-Modul. Nach dem roten, grünen und (limitierten) blauen wird im Sommer die japanische Version in Pikachu-Gelb erhältlich sein. Millionen Fans werden Schlange stehen!



Game Boy fürs N64

Man kann fast davon ausgehen, daß Nintendo den 64GB ursprünglich nur für Pokemon entwickelt hat. Dieses Gerät steckt Ihr in Euren N64-Controller und könnt GB-Module ins N64 einlesen. Bei Pokemon Stadium kämpft Ihr dann mit Euren Monstern in echtem 3D und schicker Farbe. Glücklicherweise



gibt es aber viele geschickte Drittanbieter, so daß wir mit einer Menge interessanter Crossover-Module rechnen können. Vielleicht kommen die nächsten N64-Spiele schon mit einem GB-Modul heraus, auf dem Ihr unterwegs weiterspielen könnt – das wäre doch cool. Wer weiß, welche Verwendungsmöglichkeiten die findigen Programmierer noch ersinnen.



TASCHEN-BLITZRATTE

Ganz neu und nicht mit Perwoll gewaschen ist das hippste Spielzeug in Japan. Unser TOTAL!-Samurai Hiro stellte uns letztes seinen neuen Freund, *Pocket Pikachu*, vor. Pikachu, müßt Ihr wissen, ist in seiner normalen Form eines der schwächsten Pocket Monster. Allerdings ist er so kawai (niedlich), daß alle Japaner 'total auf ihn abfahren'. Ähnlich wie einen *Tamagotchi* tragt Ihr den kleinen Symphaten den ganzen Tag mit Euch herum, und kümmert Euch um ihn. Allerdings verfügt Pikachu über deutlich mehr Fähigkeiten als ein gemeines Stuben-Gotchi. So merkt das Knuddelmonster beispielsweise, ob Ihr Euch bewegt. Wenn Ihr rennt, rennt auch Pikachu und am Ende des Tages sagt er Euch sogar wie viele Meter. Das Ganze kommt in einer Pikachu-gelben Plastikhülle für schlappe 2500 ¥ (ca. 35 DM) auf den Markt und ist in Japan gerade mega-in.

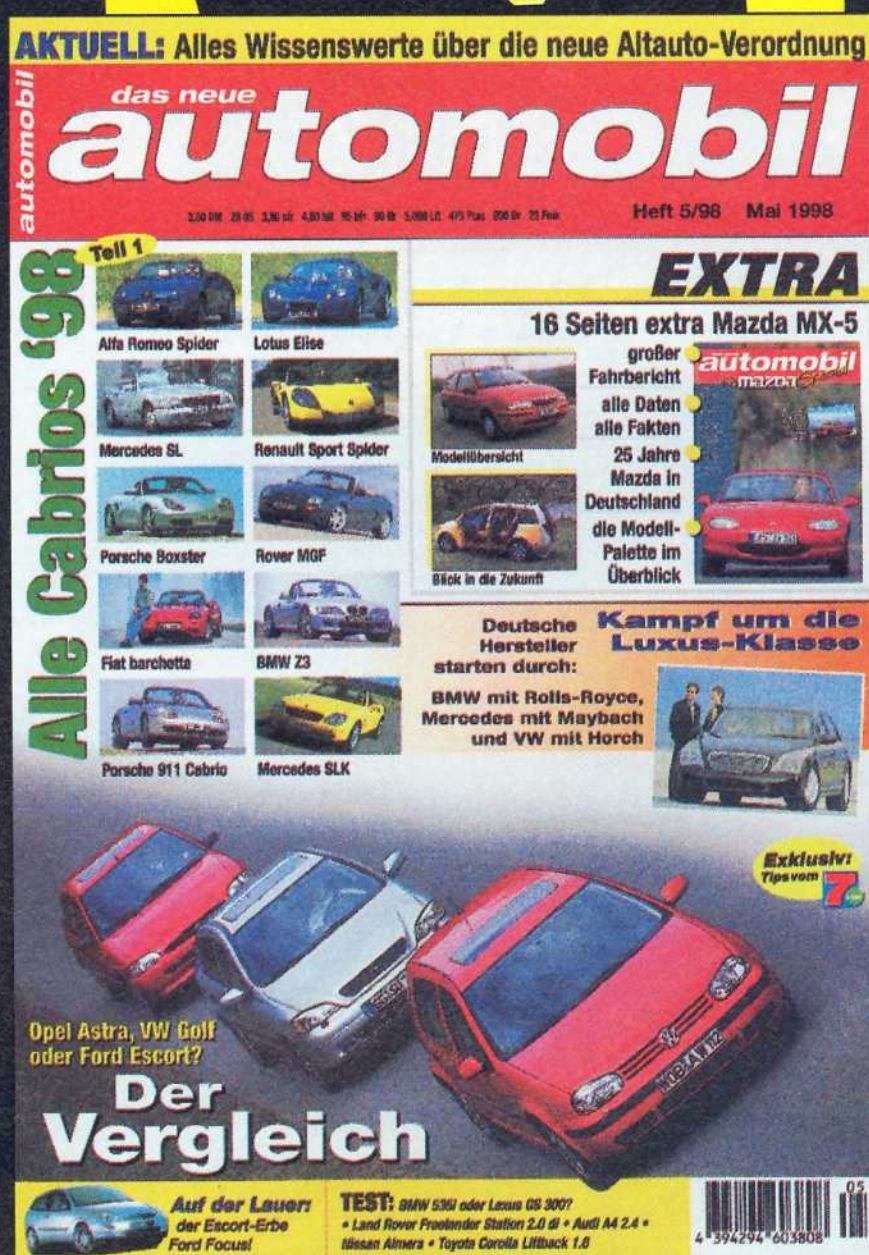


Dieses knuddelige, süße, kleine Monster ist Pikachu. Wie Ihr seht, ist er gerade besonders „genki“ („gut drauf“), weil Ihr ihn beachtet. Als Kämpfer ist er nicht viel wert, aber als bester Freund des Japaners hat er schon den Hund (oder doch das *Tamagotchi*) abgelöst.



Herr Hirofumi Yamada (unscharf in der Mitte) präsentiert den TOTAL!-Lesern sein neues Spielzeug (links), im Vergleich zu unserem alten Spielzeug (rechts). Wie man hervorragend an diesem Beispiel sieht, ist rechts momentan mega-out und links richtig in.

Begeben Sie sich direkt zum Kiosk!



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

NEIN... kein Geld für Blödsinn ausgeben!

Kaufen Sie das neue automobil! NA ALSO...

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

das neue automobil

für DM 3,80

DIE 40 BESTEN GAME BOY SPIELE

TEIL 2

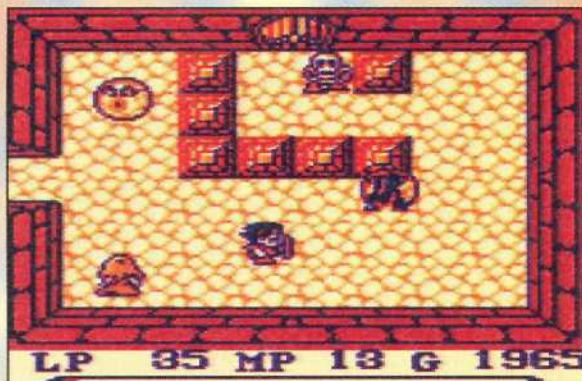
Titel	Genre	Note	Test in T!
Battle Arena Toshinden	Prügelspiel	2+	6/96
Bubble Bobble 2	Action	2+	10/93
Castle Quest	Strategie	1-	1/94
Donkey Kong	J&R/Strat.	1-	9/94
Donkey Kong Land 2	Jump&Run	1-	12/96
Donkey Kong Land 3	Jump&Run	2+	12/97
Earthworm Jim	Jump&Run	2+	8/95
Final Fantasy Legend III	Rollenspiel	1	11/93
Great Greed	Rollenspiel	2+	1/94
King of Fighters '95	Prügelspiel	2+	8/96
King of Fighters – Heat of Battle	Prügelspiel	1-	5/98
Kirby's Pinball Land	Flipper	1-	3/94
Kirby's Star Stacker	Puzzlespiel	2+	5/97
Lucky Luke	Jump&Run	2+	9/97
Matthias Sammer Soccer	Sport	2+	6/97
Mega Man 3	Action/J&R	2	6/93
Metroid II – Return of Samus	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 II	Shoot 'em Up	2+	8/93
Schlümpfe im Alptraumland, Die	Jump&Run	2+	11/97
StarGate	Strategie	2+	3/95
Street Fighter II	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

In der vorigen Ausgabe der TOTAL! haben wir Euch die ersten 19 der insgesamt 40 von uns ausgewählten besten Game-Boy-Spiele vorgestellt. Auf den folgenden Seiten könnt Ihr nun die verbleibenden 21 Titel begutachten. Die obige Übersichtsliste zeigt diese übrigens fettgedruckt. Unsere Auswahl beschränkt sich natürlich nicht nur auf aktuelle Titel. Auch Klassiker, die nicht in Vergessenheit geraten sollten, verdienen Beachtung und werden im folgenden ebenso begünstigt. Viel Vergnügen beim Schmökern!

MYSTIC QUEST

Rettet die Wälder

Damals, als Squaresoft noch Software für Nintendo herstellte, kam auch etwas wirklich Besonderes dabei heraus. Eines der besten Beispiele ist das fesselnde Action-Adventure *Mystic Quest*. Der finstere Dark Lord und sein Hofmagier Julius hecken einen Plan aus, um an die gewaltigen Mächte des Mana-Baumes zu gelangen, der von der Mana-Familie und den



Glaive-Rittern geschützt wird. Ihr schlüpft in die Rolle eines solchen Ritters und besteht auf Eurem Weg zum Mana-Baum ebenso packende wie herzerreißende Abenteuer in bester *Zelda*-Manier. Eine tiefgründige Story mit vielen Wendungen und zauberhafte Musikstücke begleiten Euch durch die gigantische Phantasiwelt. Einzig die deutsche Übersetzung ist



mißraten: Durch die auf Kleinkinder zugeschnittenen Dialoge und den verkrampten Pseudohumor von Nintendo geht viel von der bezaubernden Atmosphäre der sehr empfehlenswerten US-Version verloren.



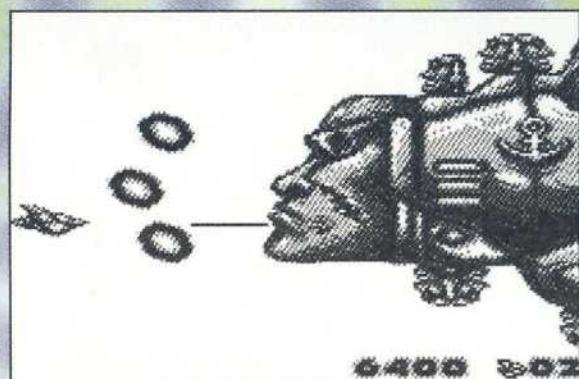
Hersteller:Squaresoft/Nintendo
Spieler:1
Genre:Action/Adventure
Level:
Schwierigkeit:mittel
Continues:Batterie
Speicherkapazität:1 MBit
Test in TOTAL!2/95

FAZIT
2+

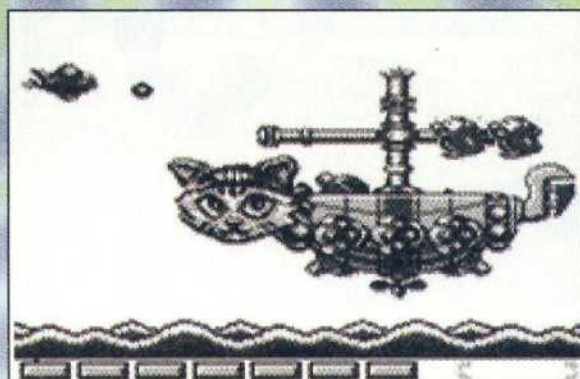
PARODIUS

Das witzigste Ballerspiel der Galaxis

Ernstgemeinte Ballerspiele gab es bereits anno 1992 zur Genüge. Doch eines hob sich von allen anderen ab: die Shoot'em-Up-Persiflage *Parodius*. Von vorne bis hinten mit Gags und Albernheiten bestückt, nahm der Titel nahezu alle bis dato erschienenen Weltraum-Shooter in grandioser Art und Weise auf die Schippe. So findet Ihr beispielsweise eine Anspielung auf



das Riesenraumschiff von *R-Type* wieder, mit Osterinselkopf und Sonnenbrille. Dennoch ist *Parodius* durchaus ein ernstzunehmendes Spiel, denn es vereint die Qualitäten der Titel, die es parodiert, und bietet immerhin sieben große Level mit nicht zu verachtendem Schwierigkeitsgrad. Wenn Ihr Shoot'em Ups mögt, werdet Ihr *Parodius* lieben.



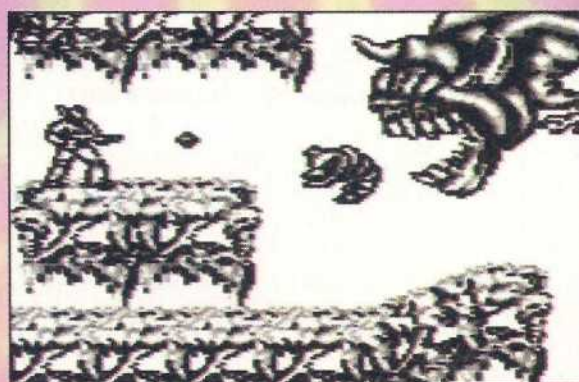
Hersteller:Konami
Spieler:1
Genre:Shoot'em Up
Level:7
Schwierigkeit:einstellbar
Continues:unendlich
Speicherkapazität:2 MBit
Test in TOTAL!6/94

FAZIT
2+

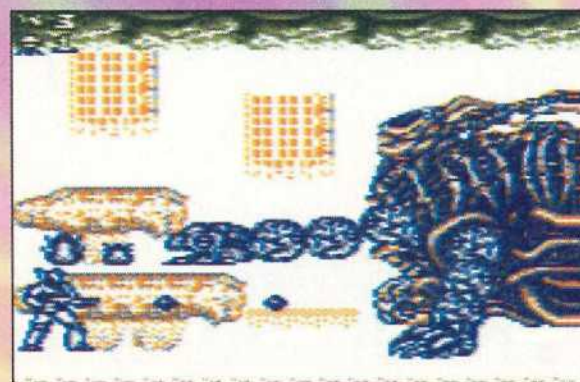
PROBOTECTOR 2

Weg ist der Balkon, dong

Super Probotector revolutionierte ganz zu Anfang der SuperNES-Ära das Action-Jump&Run-Genre und wurde bis heute von keinem inhaltlich vergleichbaren Spiel überboten. 1994 beauftragte Konami die Kölner Programmiertruppe Factor 5 (*Super Turricon*), eine Game-Boy-Umsetzung auf die Beine zu stellen. Und da die Jungs ihr Handwerk verstehen, kam das



beste Action-Jump&Run, das für die Keksdose erhältlich ist, dabei heraus. Ruhepausen werden Euch nicht geboten, von Anfang bis Ende dürft Ihr gnadenlos feuern. Auch technisch weiß *Probotector 2* auf ganzer Linie zu überzeugen. Ruckel- oder Flackerorgien werden Euch größtenteils erspart, obwohl sich so einiges auf dem Bildschirm tummelt und vor allem die Endgegner von beachtlicher Größe sind. Fünf Level sind zwar nicht viel, aber wenn Ihr nach einem herausfordernden Action-



spektakel der Extraklasse sucht, kommt Ihr an diesem Titel nicht vorbei.



Hersteller:Konami/Factor 5
Spieler:1
Genre:Action/Jump&Run
Level:5
Schwierigkeit:3 Stufen
Continues:3
Speicherkapazität:2 MBit
Test in TOTAL!10/94

FAZIT
2+

REVENGE OF THE GATOR

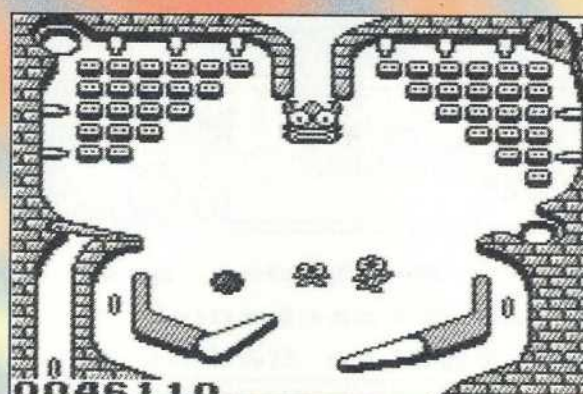
Gib ihm die Kugel

Dieser Fantasy-Flipper besteht aus vier verschiedenen Tables, die übereinander angeordnet sind. Je höher der Table liegt, in dem sich die Kugel gerade befindet, desto mehr Punkte können dort auch geholt werden. Außerdem gibt es noch ein paar nette Bonustische – an Abwechslung mangelt es also nicht. Um die Augen zu schonen, wird nicht gescrollt, sondern

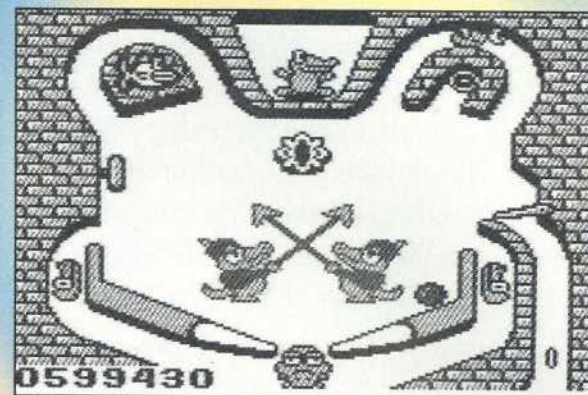


umgeschaltet, wenn die Kugel in den nächsten Bildschirm katapultiert wird. Mit einem Link-Kabel könnt Ihr sogar auf zwei Game Boys gegeneinander flippern.

Revenge of the Gator ist eines dieser Spiele, die einfach Spaß machen, und keiner weiß genau, woran es liegt. Es gibt weder Rampen noch Bumper noch anderen Schnickschnack,



der zu Pinball-Titeln dazugehört. Aber wenn Ihr einmal anfangt zu spielen, hört Ihr so schnell nicht mehr auf.



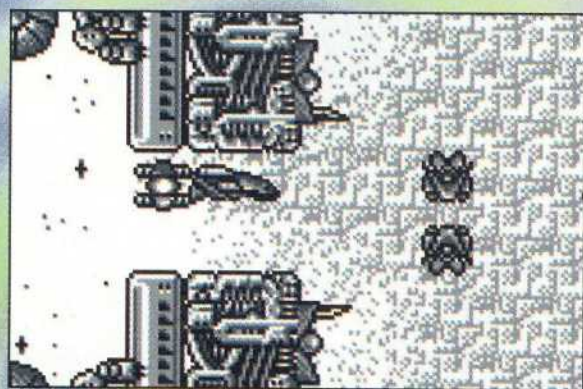
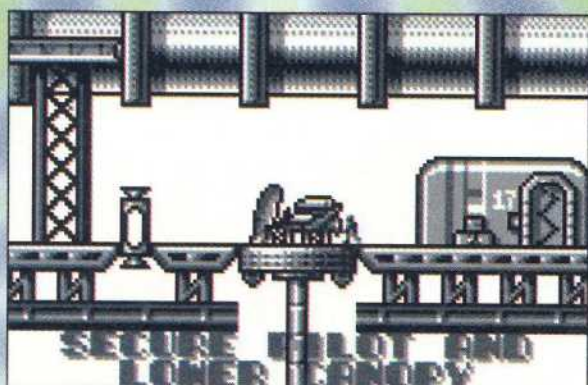
Hersteller:.....Nintendo
Spieler:.....1-2 (Link-Kabel)
Genre:.....Flipper
Level:.....1 Board
Schwierigkeit:.....niedrig
Continues:.....-
Speicherkapazität:.....1 MBit
Test in TOTAL!:.....8/94

FAZIT
2

R-TYPE II

Krawall im All

Irems Ballerspiel-Mythos R-Type II ist vor fast fünf Jahren auch für den Game Boy erschienen. Damals war vor allem die optische Präsentation eine kleine Revolution: Gigantische Endgegner, massenweise Sprites auf dem Bildschirm, ohne daß es grobe Flackerorgien zu sehen gab, und abwechslungsreiche Hintergründe ließen das sowieso schon grandiose Weltraumgeballer

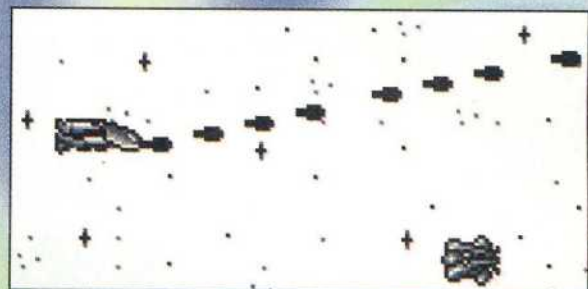


R-Type II ist Weltraum-Balleraction in Vollendung. An diesem Spitzentitel werdet Ihr Eure helle Freude haben



noch eindrucksvoller wirken. Ein gelungener Soundtrack rundete das mehr als überzeugende Gesamtergebnis ab.

Bis heute hat R-Type II rein gar nichts von seinem Reiz verloren. Neben Parodius gehört es zur unbestreitbaren Shoot'em-Up-Elite auf Nintendos grauem Handheld.



Hersteller:.....Irem
Spieler:.....1
Genre:.....Shoot'em Up
Level:.....5
Schwierigkeit:.....3 Stufen
Continues:.....unendlich
Speicherkapazität:.....1 MBit
Test in TOTAL!:.....8/93

FAZIT
2+

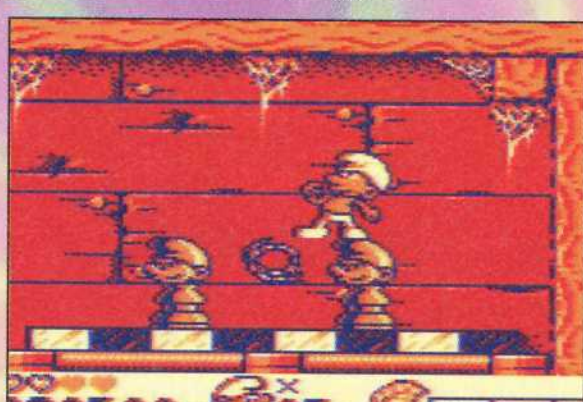
DIE SCHLÜMPFE IM ALPTRAUMLAND

Ein geschlumpftes Schlumpf&Run

Sie sind klein, blau, herzensgut und bekannter als Michael Jackson: die Schlümpfe. Kein Wunder also, daß ihnen schon mehrere Videospiele gewidmet wurden (Michael Jackson bekam nur eines spendiert!). Mit Die Schlümpfe im Alptraumland ist Infogrames der große Wurf gelungen: Anders als bei den meisten Spielen dieser Firma wurde viel Wert



auf ein ausgeglichenes Gameplay, sprich auf Fairneß und eine saubere Steuerung gelegt. Auch das Leveldesign ist abwechslungsreich gestaltet. So müßt Ihr in einigen Leveln auf Tauchstation gehen oder mit einem Hasen über Abgründe und Hindernisse hoppeln. Nicht nur Freunden der kleinen, blauen Mützenträger sei dieser Titel ans Herz gelegt.



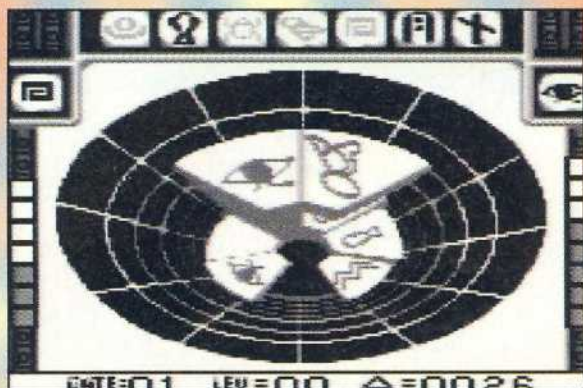
Die kleinen, blauen Wichte müssen in ihren Alpträumen bedrohlicher Situationen Schlumpf – äh, Herr werden

Hersteller:.....Infogrames
Spieler:.....1
Genre:.....Jump&Run
Level:.....16
Schwierigkeit:.....3 Stufen
Continues:.....Paßwort
Speicherkapazität:.....1 MBit
Test in TOTAL!:.....11/97

FAZIT
2+

STARGATE Sternstunde

Mit dem gleichnamigen Science-fiction-Film hat die Game-Boy-Version von *Stargate* herzlich wenig zu tun. Ging man im Kino noch mit geballter Kraft gegen Ra, den Sonnengott, und seine Schergen vor, habt Ihr in der Keks-dosenfassung ein paar Steinchen abzubauen. Sie fallen in einen aus der Draufsicht gezeigten Schacht und sind auf beiden Seiten mit Hie-



roglyphen bedruckt. Euer Ziel besteht darin, drei gleiche Symbole übereinanderzustapeln, damit sie verschwinden – *Tetris* lässt wie immer grüßen. Zwecks Abwechslung gibt es ab und an ein paar Extras, die mehrere Steine gleichzeitig abbauen und Euer Punktekonto immens



Kurt Russel ist noch im Spiel enthalten. Damit sind die Gemeinsamkeiten mit dem Film auch schon erschöpft

erhöhen. Tüftelfreunde werden mit *Stargate* dank des hohen Suchfaktors sicherlich einige Zeit verbringen können.



Hersteller:Acclaim
Spieler:1-2 (Link-Kabel)
Genre:Puzzlespiel
Level:2 Modi
Schwierigkeit:einstellbar
Continues:—
Speicherkapazität:1 MBit
Test in TOTAL!3/95

FAZIT
2+

STREET FIGHTER II Knüppel aus dem Sack

Street Fighter II – The World Warrior war seinerzeit das erfolgreichste Videospiel aller Zeiten. Nicht zu Unrecht, denn immerhin wurde damit ein neues Genre auf Heimkonsolen gebracht. Anfang 1996 faßte sich Capcom dann endlich ein Herz und konvertierte den Blockbuster für Nintendos Kleinsten. Die Mühe, die sich die Entwickler dabei gegeben haben,



merkt man dem Spiel deutlich an: Große und detaillierte Figuren, nahezu perfekt übernommene Hintergründe, Musiken und Soundeffekte sowie die gewohnt gute Spielbarkeit machen *Street Fighter II* trotz einer kleineren Kämpferriege (Honda, Dhalsim und Vega wurden, vermutlich aus Speicherplatzmangel, ersatzlos gestrichen) zum Spitzentitel.



Hersteller:Capcom
Spieler:1-2 (Link-Kabel)
Genre:Prügelspiel
Level:9 Kämpfer
Schwierigkeit:5 Stufen
Continues:unendlich
Speicherkapazität:4 MBit
Test in TOTAL!2/96

FAZIT
1-

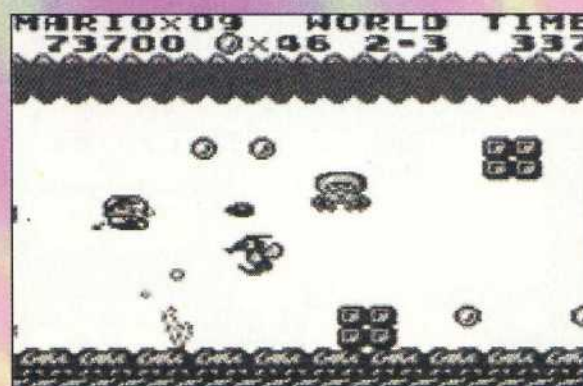
SUPER MARIO LAND Ein Springfeld erobert die Welt

Super Mario Land ist zweifelsohne der Game-Boy-Klassiker schlechthin. Als erstes Spiel für das Handheld hat es beträchtlich zu seinem Erfolg beigetragen – verständlicherweise, denn trotz der mageren Grafik war und ist die Spiel-



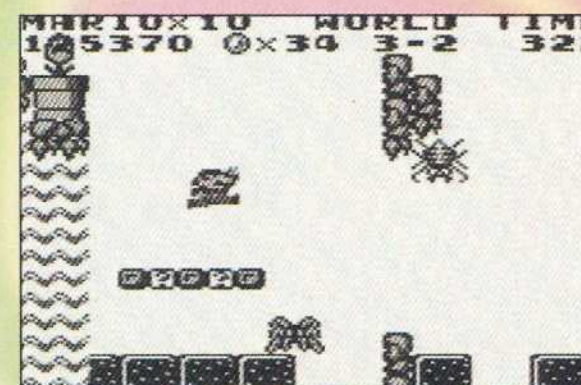
So sieht Mario aus, wenn er sich in *Super Mario* verwandelt hat. Besonders groß ist er nicht, der Kleine

barkeit immens gut. Für damalige Verhältnisse haben vier Welten, die in jeweils vier Abschnitte unterteilt sind, auch noch gereicht, um Spieler bei der Stange zu halten. Vergleichbares gab es ja noch nicht. In der heutigen Zeit ist *SML* natürlich viel zu kurz, und der Zahn der Zeit hat vor allem an der Grafik merklich genagt. Dennoch seid Ihr damit bestens be-



In seinem ersten Game-Boy-Abenteuer durfte Mario auch mit einem U-Boot und einem Flieger herumballern

dient, wenn Ihr nach Kurzweil und einem Zwischendurch-Langeweile-Killer sucht.



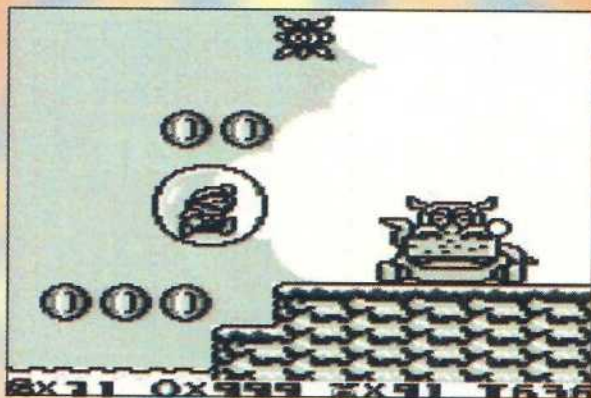
Hersteller:Nintendo
Spieler:1
Genre:Jump&Run
Level:16
Schwierigkeit:niedrig
Continues:—
Speicherkapazität:1/2 MBit
Test in TOTAL!7/94

FAZIT
2

SUPER MARIO LAND 2

Seifenblasen-Nilpferde und Wackelpudding

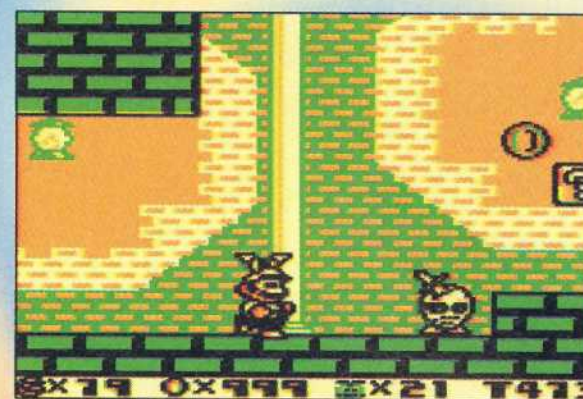
Mit dem zweiten Teil der *Super Mario Land*-Trilogie hat sich Nintendo deutlich mehr Mühe gegeben als mit dem Vorgänger. Statt einem halben MBit wurden dem Spiel gleich vier spendiert, was sich natürlich bemerkbar macht: Mario ist gewachsen und nicht mehr einen halben Daumnagel groß, und auch die Level wurden äußerst detailliert und abwechslungs-



reich gestaltet. Außerdem darf der kleine Klempner nun 32 einzelne Stages durchforsten, wobei ihm hilfreiche Extras zur Verfügung stehen. Neu gegenüber den Wachstumspilzen und Feuerblumen ist eine Karotte, die Mario in Karnickel-Mario verwandelt. Mit dieser Fähigkeit kann er in begrenztem Maße fliegen. Obwohl der dritte Teil noch einen Hauch bes-



ser ist, solltet Ihr an *Super Mario Land 2* nicht vorbeigehen, sofern Ihr den unsympathischen Wario nicht leiden könnt und auch das eine oder andere Leben verlieren möchtet.



Hersteller:Nintendo
Spieler:1
Genre:Jump&Run
Level:32
Schwierigkeit:mittel
Continues:Batterie
Speicherkapazität:4 MBit
Test in TOTAL:9/94

FAZIT
1-

SWORD OF HOPE 2

Im Wald, da sind die Bäume

Ein Rollenspiel der etwas anderen Art kam mit der Fortsetzung von *Sword of Hope* anno 1996 auf den Markt. Anders als bei 'herkömmlichen' Titeln dieser Gattung wird das Geschehen nicht aus der Draufsicht, sondern in Einzelbildern aus der Ego-Perspektive dargestellt. Pfeile in der rechten unteren Bildecke geben an, in welche Richtung Ihr weitergehen dürft. An-



Ein umfangreiches, aber übersichtliches Optionsmenü macht *Sword of Hope 2* auch für Einsteiger interessant



fangs ist diese Bedienungsart noch gewöhnungsbedürftig, erweist sich aber nach einiger Zeit als durchaus sinnvoll.

Kurzum bietet Euch *Sword of Hope 2* eine umfang- und abwechslungsreiche Storyline, viele verschiedene Items und Zaubersprüche und jede Menge unterschiedlichster Monster, die von Euch beziehungsweise von Eurer Heldentruppe verhaufen werden wollen. Diese besteht aus anfangs zwei Figuren, wächst und wechselt aber im Laufe des Spiels. Speziell die märchenhafte Atmosphäre macht dieses Spiel empfehlenswert.

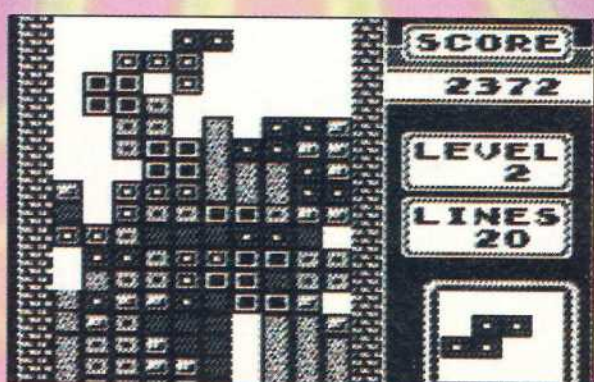
Hersteller:Laguna
Spieler:1
Genre:Rollenspiel
Level:-
Schwierigkeit:mittel/hoch
Continues:Batterie
Speicherkapazität:4 MBit
Test in TOTAL:10/96

FAZIT
2+

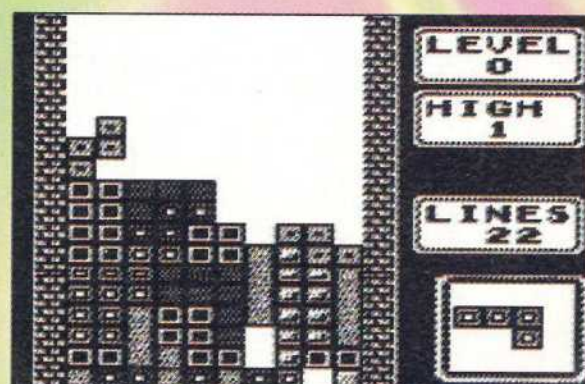
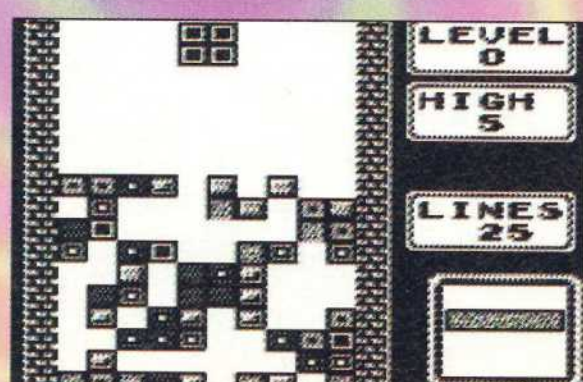
TETRIS

Alle Kinder lieben Klotz

Neun Jahre alt und noch immer so fesselnd wie damals: Das Tüftelwunder *Tetris* ist nach wie vor der unumstrittene Klassiker und Urvater aller Puzzlespiele. So simpel die Spielidee ist, so genial ist sie auch. Von oben fallen Steine in einen Schacht, die aus vier Gliedern bestehen, welche in verschiedenen Formationen angeordnet sind. Ziel ist es, eine waagerechte Rei-



he aus den Steinen zu bilden. Diese verschwindet und schreibt ein paar Punkte auf Eurem Konto gut. Ist der Schacht bis oben hin voll, habt Ihr verloren und müßt von vorne beginnen. Das Wort „müssen“ ist hierbei gar nicht so unangebracht, denn wenn *Tetris* Euch erst in seinen Bann gezogen hat, läßt es Euch lange Zeit nicht mehr los.



Der Klassiker unter den Klassikern: *Tetris* bietet nahezu unbegrenzten Dauerspaß und eine geniale Spielidee

Hersteller:Nintendo
Spieler:1-2 (Link-Kabel)
Genre:Puzzlespiel
Level:über 100
Schwierigkeit:mittel
Continues:-
Speicherkapazität:1 MBit
Test in TOTAL:7/97

FAZIT
1

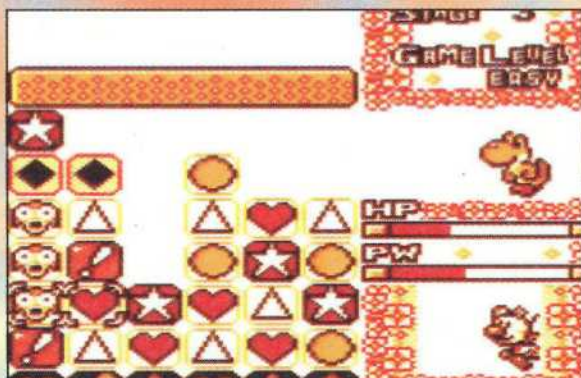
TETRIS ATTACK

Angriff der Killerklötzchen

Warum dem Spiel der Name *Tetris Attack* verliehen wurde, ist wohl nur mit marktstrategischen Argumenten zu begründen: „*Tetris* kennen und lieben alle, Tüftelspiele gibt's wie Sand am Meer, also verkaufen wir am meisten, wenn wir dem Ding einen bekannten Namen geben.“ Ähnliche Vorgehensweisen kennen wir von diversen Filmumsetzungen à la *Indiana*



Jones 3 (vgl. TI 1/94, Note: 5+). Daß mit solchen Strategien aber auch gute Titel vermarktet werden können, beweist *Tetris Attack*. Anders als beim großen Urvater wächst eine ungeordnete Klötzchenmasse aus dem Boden des Spielfelds anstatt herabzufallen. Eure Aufgabe ist es, durch das Vertauschen von jeweils zwei Steinen eine Reihe von mindestens drei



gleichen Symbolen zu erstellen, die sodann aufgelöst wird. Obzwar der Titel dem Original-*Tetris* nicht ganz das Wasser reichen kann, stellt sich auch hier schnell ein gewisser Suchtfaktor ein, der langfristig begeistert.



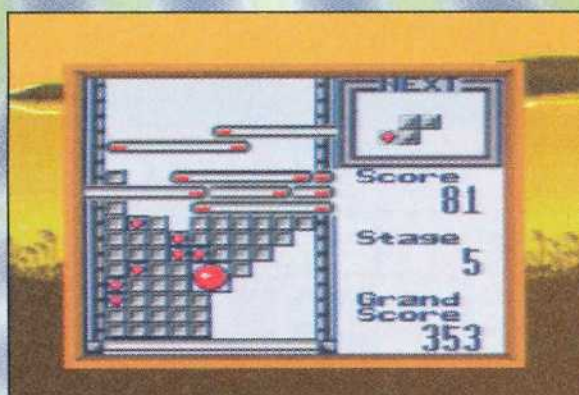
Hersteller:Nintendo
Spieler:1-2 (Link-Kabel)
Genre:Puzzlespiel
Level:60
Schwierigkeit:3 Stufen
Continues:Paßwörter
Speicherkapazität:4 MBit
Test in TOTAL:1/97

FAZIT
1-

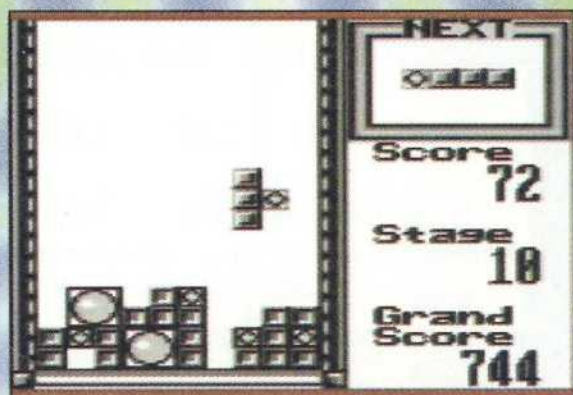
TETRIS BLAST

Das ist doch zum Klotzen ...

Im Vergleich zu *Tetris Attack* hält sich *Tetris Blast* wesentlich stärker an das Original. Wieder fallen Klötzchen von oben in einen Schacht, die verschwinden, sobald sie eine waagerechte Linie bilden. Neu bei dieser Variante ist, daß jeder der herabfallenden Steine mindestens eine Bombe enthält, welche umliegende Klötzchenelemente zerstört. Wenn vier der Bomben



ein Quadrat bilden, verformen sie sich zu einer Superbombe, die ganze Teile des Spielfeldes sprengt. Außerdem gibt es einen Modus, in dem Ihr gegen einen von vielen verschiedenen Geistern Euer Können unter Beweis stellen müßt. Diese Gegner spielen Euch übel mit, indem sie Eure Bomben vernaschen oder gerne Löcher ins Spielfeld bohren. Somit wird



es wesentlich schwieriger für Euch, ein Feld im Voraus auf Kettenreaktionen aufzubauen, da der Geist mit einem Schlag alles zunichte machen kann.

Mit den Erweiterungen, die *Tetris Blast* zum Ur-*Tetris* vorweisen kann, ist es eine gelungene Alternative zum Original und weiß trotz eines etwas zu niedrig geratenen Schwierigkeitsgrades auf voller Linie zu überzeugen. Ein Muß für Knobel-Fans und U-Bahn-Fahrer.

Hersteller:Nintendo
Spieler:1-2 (Link-Kabel)
Genre:Puzzlespiel
Level:33
Schwierigkeit:niedrig
Continues:Paßwörter
Speicherkapazität:1 MBit
Test in TOTAL:6/96

FAZIT
2+

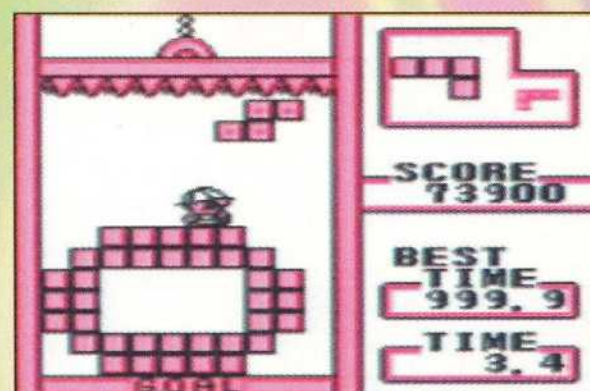
TETRIS PLUS

Don't klotz till you get enough

Last but not least muß natürlich auch der vierte der überragenden *Tetris*-Teile auf diesen Seiten vorgestellt werden. Daß von oben Klötzchen, die aus vier immer verschieden ange-



ordneten Steinchen bestehen, in einen Schacht fallen, wollen wir diesmal ausnahmsweise nicht erneut erwähnen, um die Artikel abwechslungsreicher zu gestalten. Auf die Unterschiede dagegen sollte natürlich hingewiesen werden: Der B-Modus des Ur-*Tetris* ist dem Puzzle-Modus gewichen, in dem Ihr unter Zeitdruck eine Anzahl von vorgegebenen Levels auflösen müßt. Dort tummelt sich ein kleiner Professor, der die vorerst verbaute Tür zur nächsten Ebene erreichen möchte, bevor die stachelige Decke ihn perforiert. Bis zu zehn dieser Level dürft Ihr dank Editor sogar verändern und auf die interne Modulbatterie speichern. Das Original ist übrigens in nahezu unverän-



derter Form ebenfalls enthalten, so daß Ihr bedenkenlos zugreifen könnt, sofern Ihr noch kein *Tetris* besitzt (es soll tatsächlich solche Leute geben). Aber Vorsicht: macht süchtig!

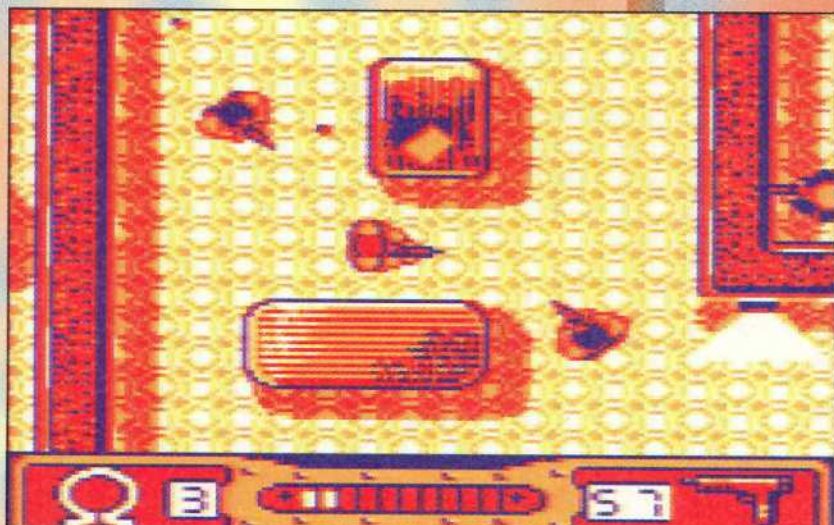
Hersteller:Nintendo
Spieler:1-2 (Link-Kabel)
Genre:Puzzlespiel
Level:40
Schwierigkeit:4 Stufen/mittel
Continues:Batterie
Speicherkapazität:2 MBit
Test in TOTAL:10/97

FAZIT
1

TRUE LIES

Mami sagt, ich soll nicht ...

Arnold Schwarzenegger ist bekannt dafür, mit seinen Widersachern nicht besonders zimperlich umzugehen. So bricht er denn auch in seinem Agentenabenteuer *True Lies* – Wahre Lügen durchschnittlich alle zwei Minuten



irgendein Genick – nichts für Warmduscher. Auch das gleichnamige Game-Boy-Spiel ist nicht für die Kleinsten unter Euch gedacht, wird doch mit geballter Waffenkraft gegen die Überzahl der Feinde vorgegangen. Dabei betrachtet Ihr das Geschehen aus der Draufsicht. Hier und dort kommt auch ein Tropfen dunkler Flüssigkeit zum Vorschein, der allerdings mangels Farbe auch als Schweiß oder überschüssiges Aftershave angesehen werden kann. Trotz dieser Rohheit, mit der Ihr (zwangsweise) vorgeht, verbirgt sich hinter dem Spiel ein grandioser Actiontitel, wie Ihr ihn auf dem Kekskasten selten findet. Steht Ihr auf knall-



hartes, abwechslungsreiches und faires, wenn auch herausforderndes Geballer, und seid Ihr alt genug, solltet Ihr an *True Lies* auf keinen Fall vorbeigehen.

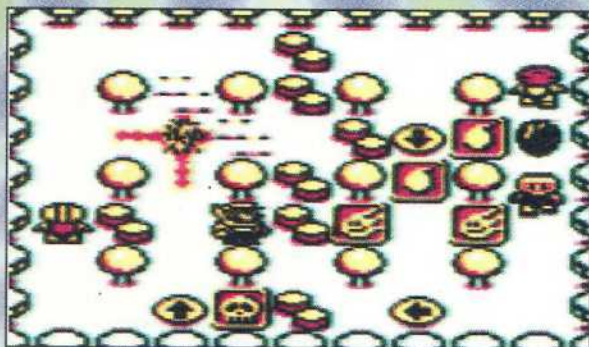
Hersteller:Acclaim
Spieler:1
Genre:Action
Level:6
Schwierigkeit:hoch
Continues:Paßwörter
Speicherkapazität:2 MBit
Test in TOTAL!:9/95

FAZIT
2

WARIO BLAST

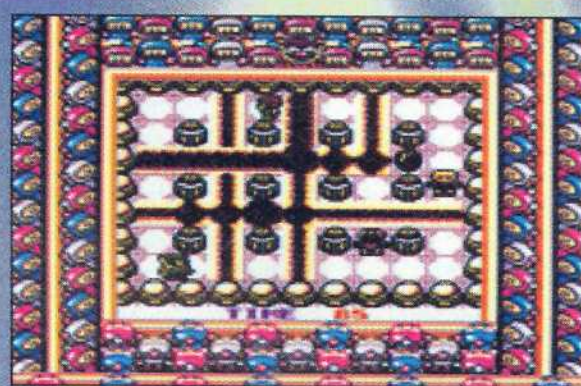
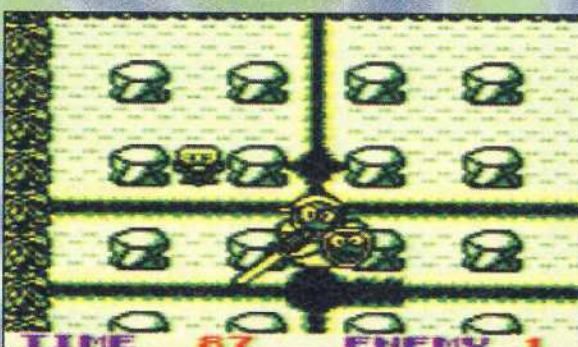
Knollennase gegen Helmträger

Vermuten einige von Euch eventuell ein Jump&Run unter dem Titel, liegen sie leider falsch: *Wario Blast* ist nichts weiter (aber auch nichts weniger) als eine *Bomberman*-Variante mit dem dicken Unsympathen Wario und dem schnuckeligen Bomberman persönlich. Von oben gesehen stapft Ihr mit einem Helden Eurer Wahl durch ein rechteckiges Feld und schmeißt Bomben, die nach kurzer Zeit ex-



plodieren. Bis diese Folge eintritt, solltet Ihr Euch in Sicherheit begeben haben. Verschiedene Gegner, die erfreulicherweise intelligenter als in den meisten *Bomberman*-Spielen agieren, machen Euch das Leben schwer. Unter Blöcken, die hinfortgesprengt werden wollen, findet Ihr Extras, die Euch größere Sprengkraft oder die Fähigkeit, Bomben wegzutreten, spendieren.

Seine vollen Qualitäten entfaltet *Wario Blast* allerdings erst im Mehrspieler-Modus. Via Super Game Boy und SNES-Mehrspieler-



Adapter dürft Ihr Euch sogar zu viert gleichzeitig die Bomben um die Ohren werfen. Ein genialer Spaß für kleine Sit-ins oder langweilige Schulstunden!

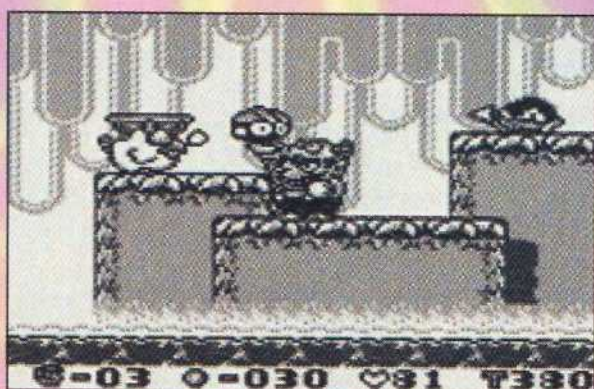
Hersteller:Nintendo/Hudson
Spieler:1-4 (simultan)
Genre:Action
Level:8
Schwierigkeit:niedrig
Continues:Paßwörter
Speicherkapazität:2 MBit
Test in TOTAL!:4/95

FAZIT
2+

WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3

Wario macht Kinder froh

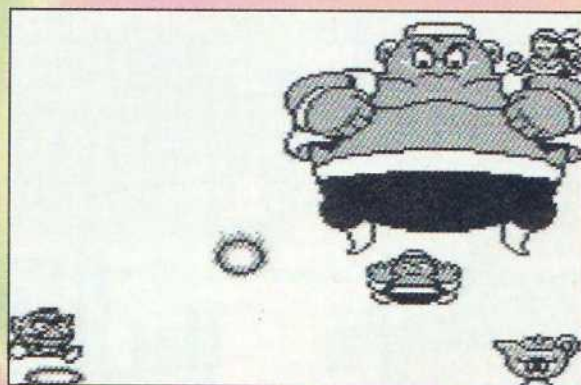
Im dritten Spiel um den quietschigen Klempner taucht dieser nur am Rande (sprich im Abspann) auf – ein gewagter Schritt für Nintendo. Statt dessen stürzt sich nun sein Erzfeind, der bitterböse und untersetzte ‚Freund aller Kinder‘ Wario, ins Geschehen. Doch wer anfangs noch von Skepsis erfüllt ist, wird schnell eines Besseren belehrt werden: Wario



verfügt über eine Vielzahl von Möglichkeiten, die Mario nicht beherrschte. So kann er, vorausgesetzt, er findet das nötige Extra, Feuerstrahlen spucken, seine Gegner über den Haufen rempeln oder durch die Lüfte flattern. Mit mehr als 40 Levels ist *Wario Land* auch umfangreicher als sein Vorgänger. An Level-design und Spielbarkeit gibt es wie gewohnt



nichts auszusetzen, im Gegenteil: Dieses ist das beste aller *SML*-Spiele. Greift zu, bevor es ein anderer tut!



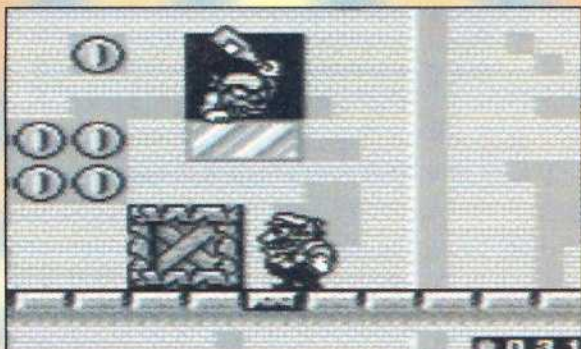
Hersteller:Nintendo
Spieler:1
Genre:Jump&Run
Level:mind. 40
Schwierigkeit:niedrig
Continues:Batterie
Speicherkapazität:4 MBit
Test in TOTAL!:6/94

FAZIT
1-

WARIO LAND II

Vergeßt Mario – hier kommt Wario!

Wario Land II ist das erste Spiel um die Knollennase, das vollkommen ohne den Abflußreiner Mario auskommt. Daher wurde sinnvollerweise auch im Titel auf den Anhang „Super Mario Land 4“ verzichtet. Auf eigene Faust schickt er sich an, seine Schätze wiederzuerlangen, die ihm von bösen Tunichtguten gemopst wurden. Dabei ist doch Wario der Böse ...

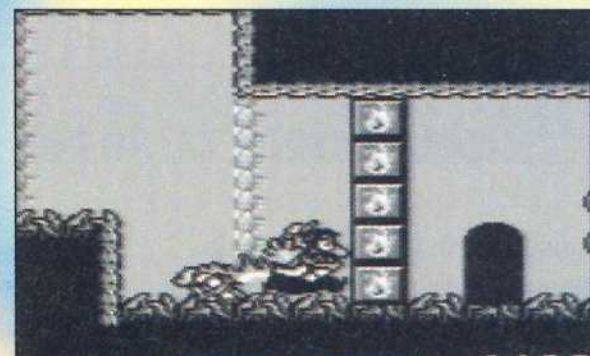


Eines unterscheidet Wario Land II erheblich von gewöhnlichen Jump&Runs: Wario kann nicht sterben. Wenn ihn ein Gegner berührt, verliert er Münzen, die er zum Freispielen einer Schatzkarte benötigt. Die Schwierigkeit besteht darin, den Weg zum Ausgang des Levels zu finden, und das ist nicht immer einfach. Teilweise kommen Eure grauen Zellen ganz erheblich ins Schwitzen.

Mit noch mehr Levels, noch besserer Grafik



und einem innovativen Gameplay ist Wario Land II uneingeschränkt zu empfehlen – Nintendo weiß halt, wie man's macht.



Hersteller:.....Nintendo
Spieler:.....1
Genre:.....Jump&Run
Level:.....10 à 5
Schwierigkeit:.....mittel
Continues:.....Batterie
Speicherkapazität:.....8 MBit
Test in TOTAL!:.....5/98

FAZIT

1

WAVE RACE

Ich See nichts Meer

Nicht jeder weiß es: Warum wurde dem Titel Wave Race auf dem N64 der Anhang „64“ verliehen? Die Antwort liegt in diesem Game Boy-Spiel, das bereits im Jahre 1992 in Übersee das Licht der Welt erblickte. Natürlich kann das Modul nicht mit dreidimensionaler Grafik aufwarten, also wird das Geschehen aus der Draufsicht dargeboten, was dem Spielspaß aber in keinsten Weise Abbruch tut.



Wave Race macht auch auf Nintendos Handheld eine Menge Spaß und sorgt für reichlich Batterieverbrauch

Bojen, die umfahren werden wollen, solltet Ihr nicht auslassen, sonst droht die Disqualifikation. Zudem erschweren Strudel und Strömungen die Fahrt. Mit 16 Strecken ist für ausreichend Abwechslung gesorgt. Und habt Ihr Euch erst einmal an die Steuerung gewöhnt, könnt Ihr Euch beliebig auf den Wellen austoben. Mit einem Link-Kabel und Mehrspieler-Adapter dürft Ihr sogar mit vier Mannen gleichzeitig ins kühle Naß hechten.

Hersteller:.....Nintendo
Spieler:.....1-4 (Link-Kabel)
Genre:.....Rennspiel
Level:.....16 Strecken
Schwierigkeit:.....3 Stufen/mittel
Continues:.....unendlich
Speicherkapazität:.....2 MBit
Test in TOTAL!:.....5/97

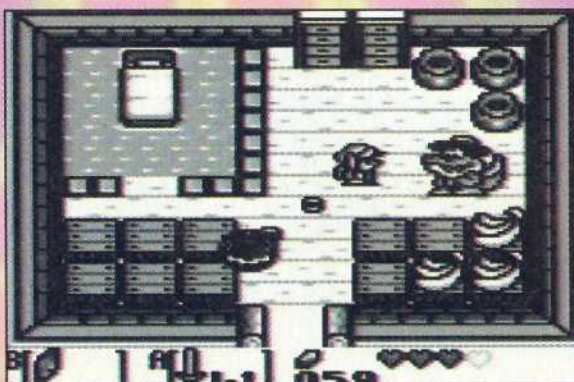
FAZIT

2

ZELDA IV – LINK'S AWAKENING

Gefangen im Traum

Wie sagt ein altes Sprichwort: Das Letzte kommt immer zum Schluß. Und es ist erstaunlich, wie oft es sich bewahrheitet. Zelda – die Legende, der Überflieger, der Mythos. Mit The Legend of Zelda – Link's Awakening gelang Nintendo ein absoluter Spitzentitel, der in seiner Qualität nahezu allein dasteht und ei-



gentlich kaum zu beschreiben ist. Von der detaillierten, aus der Vogelperspektive gezeigten Grafik über den stimmungsvollen Sound, die dichte Atmosphäre und den gigantischen Umfang bis hin zur hohen Spielbarkeit stimmt alles bei diesem Meilenstein der Action-Adventure-Geschichte. Leider weiß noch keiner so genau, wann der nächste Teil der Saga erscheint. Fest steht allerdings, daß dieser grundverschieden zu Zelda IV sein wird.



Wenn Ihr also wissen wollt, wofür Ihr einen Game Boy braucht, dann spielt dieses Spiel, etwas Besseres bekommt Ihr nicht!



Hersteller:.....Nintendo
Spieler:.....1
Genre:.....Action/Adventure
Level:.....—
Schwierigkeit:.....mittel/hoch
Continues:.....Batterie
Speicherkapazität:.....2 MBit
Test in TOTAL!:.....11/93

FAZIT

1

Passend zum zweiten Teil unserer Game-Boy-Highlights präsentieren wir Euch erneut eine Auswahl an Zubehör für Nintendos Handheld. Wie in der vergangenen Ausgabe könnt Ihr auch wieder etwas gewinnen.

Super Zoom ca. 30 DM

Manchmal möchte man seinen Game Boy gerne genauer unter die Lupe nehmen, insbesondere dann, wenn es beim Spielen mal wieder heiß hergeht. Bereits in der vorangegangenen TOTAL! berichteten wir über ein aufsteckbares Vergrößerungsglas, in dieser Ausgabe stellen wir Euch eine vergleichbare Lupe aus anderem Hause vor. Die Firma Jöllenbeck hat ein nahezu identisches Produkt des Herstellers

Performance im Programm, das seine Arbeit genauso gut verrichtet. Das sogenannte Super Zoom verfügt ebenfalls über eingebaute Lämpchen, die im Dunkeln den Bildschirm ausreichend beleuchten, vorausgesetzt natürlich, es befinden sich zwei energiegeladene AA-Mignon-Zellen im Batteriefach. Das Gerät wird am oberen Rand des Game Boys aufgesteckt, mittels des bereits mitgelieferten Adapter-



stückes paßt das Super Zoom auch problemlos auf einen Game Boy pocket. Die Linse vergrößert deutlich und scharf und das Gehäuse macht einen soliden Eindruck. Zusammenfassend gilt eine uneingeschränkte Empfehlung für

alle, die sich nach einem größeren Bildschirm sehnen, gerne im Dunkeln spielen und dabei kein Problem mit dem zusätzlichen Gewicht des Gerätes haben.

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

Fazit: 3

Soft Case ca. 20 DM

Wertvolle Dinge sollte man immer gut schützen. Niemand klemmt sich einen Tausendmarkschein lässig hinter das Ohr, wenn er einkaufen geht, überquert eine vielbefahrene Hauptstraße kriechend und mit verbundenen Augen oder ruft in der Fankurve des HSV ganz laut: Schade, daß die Deppen nicht abgestiegen sind. Was für die Sicherheit von Bargeld und Leben gilt, trifft selbst-

verständlich auch für den besten Freund und Begleiter eines Nintendo-Freundes, den Game Boy pocket, zu. Damit ihm nichts zustößt, gehört er in eine Schutzhülle. Wer es klein und unauffällig mag, für den ist das Lederetui der Firma InterAct genau das richtige. Es paßt über den GB pocket wie eine zweite Haut, besitzt eine durchsichtige Plastikfolie, die fest vernäht wurde, da-

mit Kratzer auf dem Bildschirm vermieden werden. Da für sämtliche Knöpfe, Schalter und Anschlußbuchsen Aussparungen vorhanden sind, kann der Kekskasten ständig angezogen bleiben. Nur zum Batteriewechsel muß er kurz herausgenommen werden, für den Austausch eines Moduls reicht es, einen Klettverschluß zu öffnen. Auf der Rückseite des Soft Case ist so-

gar noch eine Vorratskammer für eine weitere GB-Cartridge angebracht, damit Ihr auf schnelle Wechsel vorbereitet seid.

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

Fazit: 2

Kombi-Netzteil ca. 25 DM

Batterien sind out, denn sie fressen bloß das ohnehin viel zu knappe Taschengeld auf. Akkus haben den unerfreulichen Nachteil, immer dann leer zu sein, wenn es am spannendsten ist. Für zu Hause empfiehlt sich daher der Gebrauch eines Netzteiles. So könnt Ihr spielen, wann immer und so lange Ihr

wollt, die laufenden Kosten (Stromrechnung) übernehmen vorteilhafterweise die Eltern. Wer einen GB besitzt, sich später jedoch einen GB pocket zulegen möchte oder vielleicht sogar beide sein eigen nennt,

sollte sich das Netzteil der Firma Performance zulegen. Der sogenannte AC Adapter hat den großen Vorteil, über beide Anschlußstecker und einen Umschalter für eine Ausgangsspannung von drei oder

sechs Volt zu verfügen. Somit kann dieses Netzteil sowohl für den Game Boy als auch den Game Boy pocket verwendet werden, selbstverständlich jedoch immer nur für ein Gerät zur Zeit.

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

Fazit: 2

Competition

In Zusammenarbeit mit Jöllenbeck, dem verantwortlichen Vertrieb für Produkte aus dem Hause InterAct und Performance, verlost TOTAL! jeweils dreimal:

- einen Super Zoom
- ein Soft Case
- ein Kombi-Netzteil

INTERACT
by Jöllenbeck

TOTAL!

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

TOTAL!
Stichwort: Jöllenbeck-Zubehör
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Der Einsendeschluß ist der 30.6.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Jöllenbeck sowie deren Angehörige dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen wünschen wir viel Glück!

WERTUNGS- REGISTER!

In dieser Ausgabe haben wir sämtliche NES- und Game-Boy-Spiele, die je in TOTAL! getestet wurden, nach den bekannten Genres sortiert. So können Liebhaber ganz bestimmter Spiele sofort erkennen, welcher Titel ihnen noch fehlt. In einer der kommenden Ausgaben präsentieren wir Euch dann endlich eine Übersicht über alle Tips&Tricks aus TOTAL!

Titel Spieler Ausgabe Note

Action

GAMEBOY

Alien 3	1	93.06	3-
Arielle – The Little Mermaid	1	94.08	4+
Batman Forever	1	95.09	3-
Battletoads	1	93.08	3
Bomb Jack	1	96.06	2-
Bubble Bobble 2	1	93.10	2+
Casper	1	97.03	4-
Defender & Joust	1-2 Link	96.06	2
Dynablaster	1-2 sim	94.10	2-
Empire Strikes Back, the	1	94.05	4+
Game Boy Gallery	1	95.05	4-
Game & Watch Gallery 2	1	98.01	3+
Game&Watch Gallery	1	97.06	3+
Hugo 2	1	97.11	2-
Jurassic Park	1	93.09	2-
Kirby's Block Ball	1	96.08	2
Last Action Hero	1	94.01	4+
Lawnmower Man, the	1	94.03	3-
Mighty Morphin Power Rangers	1	95.01	6+
Ms. Pac-Man	1-2 sim	94.10	4+
Pang!	1	94.01	2
Pocket Bomberman	1	98.04	2
seaQuest DSV	1	95.04	4+
Space Date	1	94.01	3-
Superman	1	98.02	5
T.M.H.T. III – Radical Rescue	1	93.11	2
Tale Spin	1	93.06	2-
Tale Spin	1	94.07	4
True Lies	1	95.09	2
Turtles II – Back from the Sewers	1	95.03	2
ZEN – Intergalactic Ninja	1	93.09	3+

NES

Action in New York	1-2 sim	93.08	2
Boulder Dash	1-2	97.04	2+
Dynablaster	1-3	94.09	2-
Pac-Man	1-2	94.09	3-
Snake Rattle N Roll	1-2 sim	95.04	2
Street Gangs	1-2 sim	93.08	4-
Ultimate Stuntman	1	93.09	3+
ZEN – Intergalactic Ninja	1	93.09	2

Action-Adventure

GAMEBOY

Battle of Olympus, the	1	93.12	3+
Dragon Heart	1	96.08	3+
Gargoyle's Quest	1	96.12	2-
Mystic Quest	1	95.02	2+
Zelda IV – Link's Awakening	1	93.11	1

NES

Faxanadu	1	97.06	2
Gauntlet II	1-4 sim	96.05	2-
Goonies II, the	1	95.01	2-
Solstice	1	95.05	2-
Star Trek	1	93.08	3
Startropics	1	97.07	2+
Zelda II – The Adventure of Link	1	95.02	2-
Zelda, the Legend of	1	96.03	2

Action-Jump&Run

GAMEBOY

Bionic Commando	1	94.06	3
Castlevania Legends	1-4 sim	98.04	3
Cliffhanger	1	94.04	5+
Earthworm Jim	1	95.08	2+
Hammerin' Harry	1	94.01	3+
Indiana Jones 3	1	94.01	5+
Iron Man / X-O Manowar			
in Heavy Metal	1	96.10	2-
Judge Dredd	1	95.08	4-
Jurassic Park 2:			
The ChaosContinues	1	95.03	3-
Lethal Weapon	1	93.06	5
Lost World, The	1	98.02	3-
Max	1	94.04	3-
Mega Man 3	1	93.06	2
Mega Man 3	1	95.06	2-
Mega Man 4	1	95.11	2-
Mega Man 5	1	96.05	2-
Metroid II – Return of Samus	1	94.12	2+
Probotector	1	96.07	2
Probotector 2	1	94.10	2+
Super Return of the Jedi	1	96.02	3+
Turok	1	98.01	2
Waterworld	1	96.02	4

NES

Alien 3	1-2	93.06	2+
Batman Returns	1	93.06	3
Castlevania III – Dracula's Curse	1	94.03	2+
Indiana Jones 3	1	94.01	5-
Jackie Chan's Action Kung Fu	1	97.05	2
Mega Man 3	1	95.09	3+
Mega Man 4	1	94.05	2-
Metroid	1	94.06	2+
Probotector II	1-2 sim	94.04	2+
Star Wars	1	96.06	3+

Action-Sport

GAMEBOY

Speedball 2	1	93.06	3
-------------	---	-------	---

Action-Strategie

Bomberman 2			
(entspricht Bomberman GB)	1-4 sim	95.11	3-
Bomberman GB			
(entspricht Bomberman 2)	1-4 sim	96.02	3+
Burger Time Deluxe	1-2 Link	95.04	2-
Desert Strike	1	95.01	2-
Humans, the	1	93.06	2-
Jungle Strike	1	95.04	2
Spy vs. Spy	1-2 Link	96.10	3-
Star Trek – The Next Generation	1	93.09	3
Super Battletank	1	96.02	4
Urban Strike	1	96.11	3-
Wario Blast			
featuring Bomberman!	1-4 sim	95.04	2+
Worms	1-4 sim	96.04	2-

NES

Elite	1-2 sim	96.04	1
-------	---------	-------	---

Adventure

GAMEBOY

Great Greed	1	94.01	2+
Maus, die	1	97.11	2-

NES

Cosmic Spacehead	1	93.11	2
Mother	1	97.08	2+

Brettspiel

GAMEBOY

Monopoly	1-4	98.03	2
----------	-----	-------	---

Flipper

Kirby's Pinball Land	1	94.03	1-
Pinball Deluxe	1	95.10	3
Pinball Dreams	1	93.11	3+
Pinball Mania	1	96.01	3
Revenge of the Gator	1-2	94.08	2

Jump&Run-Adventures

Monster Max	1	94.12	2+
Pocahontas	1-2 Link	97.02	4-

Jump&Run-Strategie

Donkey Kong	1	94.09	1-
Mickey Mouse	1	94.12	3+
Pac-in-Time	1	95.09	3

NES

Ice Climber	1-2	97.03	2
Solomon's Key	1	94.08	2

Jump&Run

GAMEBOY

Adventure Island 2	1	93.07	3-
Aladdin	1	94.11	2
Alfred Chicken	1	93.08	2
Animaniacs	1	95.07	3+
Asterix	1	93.07	3+
Asterix & Obelix	1	95.09	3+
B.C. Kid	1	95.06	2-
B.C. Kid 2	1	95.05	2-

Baby T-Rex	1	93.08	3
Bart & the Beanstalk	1	94.05	3-
Batman - The Animated Series	1	93.11	2-
Blues Brothers -			
Jukebox Adventure	1	94.11	4-
Bram Stoker's Dracula	1	94.02	4-
Bubble Bobble Part 2	1	95.01	2
Chuck Rock	1	94.02	3+
Cool Spot	1	94.07	2
Daffy Duck	1	94.10	3-
Darkwing Duck	1	93.06	2
Donkey Kong Land	1	95.09	2-
Donkey Kong Land 2	1	96.12	1-
Donkey Kong Land III	1	97.12	2+
Dr. Franken II	1	93.11	3+
Dschungelbuch, das	1	94.05	2
Felix the Cat	1	93.10	2
Fidgets, the	1	94.02	2-
Fire Fighter	1	93.08	3+
Garfield Labyrinth	1	93.11	3
Glöckner von Notre Dame, der	1	97.10	5+
Hercules	1	97.11	5
Hook	1	93.11	4
Itchy & Scratchy	1	95.02	4+
Jelly Boy	1	95.03	2-
Kid Dracula	1	93.06	2-
Kirby's Dream Land 2	1	95.08	2
Lucky Luke	1	97.09	2+
Mickey Mouse V - Zauberstäbe	1	96.05	3
Milon's Secret Castle	1	95.02	2
Mr. Nutz	1	95.01	2
Mystical Ninja starring Goemon	1	98.05	3
Out to Lunch	1	94.02	4+
Pagemaster, the	1	95.01	4+
Pinocchio	1	96.06	3+
Popeye 2	1-2 Link	93.08	3
Prophecy Viking Child	1	94.02	5-
Pugsley's Scavenger Hunt	1	93.12	4
Rodland	1-2 Link	93.07	3-
Schlümpfe 3, die	1	97.11	2+
Schlümpfe, die	1	94.09	2
Schlümpfe reisen			
um die Welt, die	1	96.11	2-
Speedy Gonzales	1	93.12	2-
Spirou	1	96.11	2
Super Mario Land	1	94.07	2
Super Mario Land 2	1	94.09	1-
Tarzan	1	94.12	3-
Taz Mania	1	98.02	3+
Tim - Der Sonnentempel	1	97.09	2
Tim in Tibet	1	96.08	3
Tiny Toons 2:			
Montanas Movie Madness	1	93.11	2
Titus the Fox	1-2 Link	93.11	3+
Tom & Jerry: Frantic Antics	1	93.09	2-
Toy Story	1	96.08	3-
Tumble Pop	1-2 Link	93.06	3+
Wario Land II	1	98.05	1
Wario Land -			
Super Mario Land 3	1	94.06	1-
Yogi Bear's Gold Rush	1	94.10	3
Zool - Ninja of the ninth			
dimension	1	93.12	3+

NES

Alfred Chicken	1	93.10	2
Asterix	1	93.11	3+
Banana Prince	1	94.11	3-
Blues Brothers	1-2 sim	93.07	4
Bucky O'Hare	1	94.06	2
Chip 'n Dale 2 -			
Rescue Rangers	1-2 sim	95.04	3-
Darkwing Duck	1	94.01	3
Dschungelbuch, das	1	94.10	2-
Duck Tales 2	1	95.06	2-
Fantastic Adventures			
of Dizzy, the	1	93.07	3-
Hook	1-2 sim	93.11	4-
Kid Icarus	1	95.03	2
Kirby's Adventure	1	94.06	2
Schlümpfe, die	1	95.05	2
Schöne und das Biest, die	1	96.04	3-
Super Adventure Quests	1	93.12	3+
Super Mario Bros.	1	94.07	2+
Super Mario Bros. 2	1	94.08	2
Super Mario Bros. 3	1-2	95.06	1
Tiny Toons 2 -			
Trouble in Wackyland	1	93.09	3+
Trolls in Crazyland, the	1	93.10	4+

Kreativprogramm

Tiny Toons: Cartoon Workshop	1	93.09	3-
------------------------------	---	-------	----

Lernspiel

GAMEBOY

Mario's Picross	1	95.08	2
-----------------	---	-------	---

Prügelspiel

Alien vs. Predator -			
The Last of his Clan	1-2 sim	94.11	5+
Battle Arena Toshinden	1-2 Link	96.06	2+
Battletoads - Double Dragon	1	94.10	4-
Cutthroat Island	1	96.04	5
Foreman For Real	1	95.11	5+
Killer Instinct	1-2 Link	96.05	3+
King of Fighters '95	1-2 Link	96.08	2+
King of Fighters,			
The - Heat of Battle	1-2 Link	98.05	1-
Mortal Kombat	1-2 Link	93.10	3-
Mortal Kombat 3	1	96.05	5+
Muhammad Ali	1	94.01	4
Primal Rage	1-2 Link	96.05	4
Raging Fighter	1-2 Link	93.09	4+

Riddick Bowe Boxing	1-2 Link	95.11	3-
Samurai Shodown	1-2 Link	95.02	2-
Street Fighter II	1-2 Link	96.02	1-
WCW – The Main Event	1-2 sim	94.01	3+
World Heroes 2 Jet	1-2 Link	95.09	3
WWF – King of the Ring	1-2 sim	94.01	4-
WWF Raw	1	95.01	3

NES

Mighty Final Fight	1	94.06	4
T.M.H.T. – Tournament Fighters	1-2 sim	93.12	3
WWF – King of the Ring	1-2 sim	94.02	4+

Puzzlespiel

GAMEBOY

Adventures of Lolo	1	96.07	3+
Boulder Dash	1-2 Link	95.07	2
Brain Drain	1	98.04	3
Bust-A-Move 2	1	98.01	3
Kirby's Star Stacker	1-2 Link	97.05	2+
Megalit	1	95.01	3-
Tetris	1-2 Link	94.08	1-
Tetris	1-2 Link	97.07	1
Tetris 2	1-2 Link	95.11	2-
Tetris 2 (Import)	1-2 Link	94.04	2
Tetris Attack	1-2 Link	97.01	1-
Tetris Blast	1-2 Link	96.06	2+
Tetris Plus	1-2 Link	97.10	1-
Yoshi's Cookie	1-4 sim	93.11	3+
Zoop	1-2 Link	96.03	2-

NES

Wario's Woods	1-2 sim	95.07	3+
---------------	---------	-------	----

Rennspiel

GAMEBOY

F-1 Race	1-4 sim	95.09	2
F1 Pole Position	1-4 sim	94.01	3-
Lamborghini American Challenge	1	94.09	4
Micro Machines	1-2 Link	95.02	2-
Micro Machines 2	1-2 Link	96.04	3
Monster Truck Wars	1	95.02	5+
Nigel Mansell's World Championship	1-2	93.12	2-
Race Days	1-2 sim	94.10	3
Race Drivin'	1	97.01	2
Street Racer	1	96.11	2-
Super Chase H.Q.	1-2 Link	95.02	3-
Super R. C. Pro-AM	1-2 Link	95.01	2
Wave Race	1-4 sim	97.05	2
Wave Race (Import)	1-4 sim	96.06	2

NES

Excite Bike	1	94.11	2
Formula One Sensation	1	93.06	3+
Micro Machines	1-2 sim	93.08	2+
N. Mansell's World Championship	1	94.01	3-

Rollenspiel

GAMEBOY

Final Fantasy Legend III	1	93.11	1
Sword of Hope II	1	96.10	2+

Sampler

4-in-1 Funpack Vol. II	1-2 Link	93.11	4
Star Trek Generations – Beyond the Nexus	1	96.01	5+

Shoot 'em Up

Asteroids & Missile Command	1-2 Link	95.11	2-
Choplifter III	1-2	94.12	2
F-15 Strike Eagle	1	93.06	4
Galaga & Galaxian	1-2 Link	96.03	3+
Parodius	1	94.06	2+
Pop 'n Twinbee	1-2	94.04	3+
R-Type	1	95.08	2
R-Type 2	1	93.08	2+
Super Space Invaders	1-2 Link	95.02	3

NES

Firehawk	1	93.09	3+
Life Force	1-2	94.10	2
MiG 29	1	93.09	3
Over Horizon	1	94.12	2+

Sport

GAMEBOY

FIFA '97	1	97.01	2
FIFA 98 – Road to World Cup	1	98.02	4-
FIFA Soccer '96	1	96.01	2
Golf	1-2	95.05	2-
Golf Classic	1-2 Link	95.02	4+
Hyper Dunk	1-2 sim	94.04	4+
Jimmy Connors Tennis	1-2 Link	93.12	3+
Konami Golf	1-2	94.04	2
Madden '95	1	95.03	3+

Madden NFL '96	1-2 Link	96.01	3
Matthias Sammer Soccer	1-2 sim	97.06	2+
NBA All-Star Challenge 2	1-2 Link	93.07	3-
NBA Jam	1	95.02	2-
NBA Jam – Tournament Edition	1	95.08	2
NBA Live '96	1	96.01	5-
NFL Quarterback	1-6	94.02	6
NFL Quarterback Club '96	1	96.03	3
NHL Hockey	1-2 Link	95.10	4+
Olympic Summer Games	1-4	96.09	3-
PGA European Tour	1-2 Link	95.10	2-
Sensible Soccer	1	94.01	2-
Tiny Toons:			
Wild & Wacky Sports	1-2	94.12	4-
Top Ranking Tennis	1-4 sim	96.05	3-
Track & Field	1-2 Link	96.07	2-
Winter Gold	1	95.03	4-
Winter Olympics	1	94.05	4
World Cup Striker	1	94.06	2
World Cup USA '94	1	94.10	3

NES

Jimmy Connors Tennis	1-2 sim	93.12	3
Rackets & Rivals	1-4 sim	93.08	3
Super Sports Challenge	1	93.07	2-

Strategie

GAMEBOY

Boxxle II	1	93.08	4
Brainbender	1	95.04	3-
Castle Quest	1-2 sim	94.01	1-
Gear Works	1	94.01	3+
L.U.C.I.E.	1	94.09	3+
Mole Mania	1-2 Link	97.04	1-
Palamedes	1-2 sim	94.11	4-
Quarth	1-2 Link	94.11	2+
StarGate	1-2 Link	95.03	2+
Tesseract	1	93.12	3-
Wordtris	1-4	94.02	3-

NES

Battleship	1	94.01	5
Mario & Yoshi	1-2 sim	94.05	5+
Pirates!	1	93.06	2+
Pirates!	1	96.07	2+

TIPS & TRICKS WANTED!

**Guten Tag, liebe
Fangemeinde!**

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

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



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

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

Die Gewinner dieser Ausgabe heißen:

**Thorsten Ende, Heddesheim
Sven Peterßen, Bremen
Martin Janke, Wormersdorf**

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

TIPS &

World Heroes 2 Jet

Der König der Löwen

NINTENDO 64

1080° Snowboarding (NTSC)

Zusätzlich zu den versteckten Fahrern und dem Extra-Snowboard präsentieren wir Euch diesmal noch einen nett anzusehenden Gimmick sowie eine kleine Liste, die Euch anzeigt, ab welcher Kombination in der Trick Attack es sich lohnt, auf Punktejagd zu gehen.

Vorspann verzerren

Wenn Ihr während des Vorspanns C↑ drückt, könnt Ihr danach mit dem Analog- und dem Digitalpad die Kameraposition um den Fahrer herum beliebig drehen oder kippen und das Bild auf beeindruckende Art und Weise verzerren.



Kamera im Replay verändern

Ihr könnt, wenn Ihr das Replay von Eurer Halfpipe-Durchfahrt seht, die Kamerawinkel mit dem Steuerkreuz beliebig verändern, sofern Ihr vorher C↑ gedrückt habt. Betätigt Ihr erneut C↑, wird wieder das normale Replay gezeigt. Dieser Trick funktioniert nicht auf den anderen Strecken, sondern einzig und allein in der Halfpipe.

Punkteverteilung für Combos

Im folgenden haben wir die Punkte aufgelistet, die Ihr in der Trick Attack für Trickkombinationen er-

haltet. Solltet Ihr Probleme haben, die schwierigeren Moves wie den 1080° auszuführen, könnt Ihr versuchen, einfache Grabs (Griffe ans Board) kombiniert mit 180°- oder 360°-Drehungen nacheinander zu vollführen. Achtet aber darauf, daß Ihr nicht ein und denselben Trick zweimal hintereinander vollbringt, sonst erhaltet Ihr keine Punkte!

Combo	Punkte
doppelt	500
dreifach	1500
vierfach	5000
fünffach	8000
sechsfach	13000
siebenfach	20000
achtfach	30000
neunfach	50000

Wie viele Punkte eine zehnfache Kombination einbringt, konnten wir bisher leider noch nicht in Erfahrung bringen. Wenn Ihr Rat wißt, dann schreibt doch bitte an die bekannte Adresse, vorzugsweise mit einem Foto der erreichten Punktzahl.

PAL-Kompatibilität

Auch Besitzer einer PAL-Konsole dürfen sich nun freuen: 1080° Snowboarding läuft auf deutschen Geräten. Allerdings nur in Kombination mit einem alten Adapter der ersten Generation (nicht StarFox-tauglich) und einem PAL-Modul von Diddy Kong Racing, das Ihr hinten in den Adapter steckt. Mit extremen und nervenden Soundproblemen (starkes Knacken, Musik läuft zu schnell) müßt Ihr dann zwar noch leben, aber das ist doch immerhin besser, als bis zum Winter auf die deutsche Version zu warten, oder?

Mace: The Dark Age (NTSC)

Als Ergänzung zu den Cheats für die versteckten Kämpfer, die wir in der Ausgabe 12/97 preisgegeben haben, folgen hier noch einige nette Codes für das 3D-Getmetzel.



TRICKS

Shorties

Batman Forever

Breath of Fire II

1080° Snowboarding

Mace: The Dark Age



Moves von Ichiro

Execution: Drückt, wenn der Gegner energielos auf der Stelle taumelt, →, ↓, ←, ↓, →, harter Schlag!

Combo: ← + hart, hart, hart, schwach, ← + schwach, hart, ←, ↓, →, hart

Xiao Long verwandeln

Begeht Euch in den Charakter-Auswahlbildschirm und bewegt den Cursor nacheinander auf folgende Kämpfer (jedesmal mit Start be-



stätigen): Koyasha, Executioner, Lord Deimos, Xiao Long. Nun wählt Ihr Xiao aus, und Ihr könnt mit einer Art 'Klobürste' kämpfen.

Minigolfkurs anwählen

Bewegt Ihr den Cursor im Charakter-Auswahlbildschirm nacheinander auf die Kämpfer Koyasha, Mordos Kull und Takeshi (jeweils mit Start bestätigen), findet Ihr Euch auf einem Minigolfkurs wieder.

Grendals Stage

Wollt Ihr vor Endgegner Grendals



Hintergrund kämpfen, geht wie oben beschrieben vor, allerdings mit der Reihenfolge Namira, Koyasha, Taria oder Mordos Kull, Taria, Ragnar!

Kleine Kämpfer

Um die Figuren schrumpfen zu lassen, bewegt den Cursor nacheinander auf Takeshi, Al Rashid und Xiao Long (Start bei jedem Kämpfer nicht vergessen)!

Thorsten Ende, Heddesheim

Rampage World Tour (NTSC)

Farben der Charaktere verändern
Um alternative Farben für die drei Monster zu bekommen, drückt im Charakter-Auswahlbildschirm auf



dem Steuerkreuz oder dem Analogpad ↑ oder ↓!



Versteckter Charakter (V.E.R.N.)

Sucht nach einem Giftmüll-Labor und frisst die Gifttonnen! Ihr verwandelt Euch in ein fliegendes Ungeheuer mit Superkräften. Dieser Zustand hält bis zum Ende der Stage vor.

Versteckte Städte

Um in die versteckten Städte zu gelangen, müßt Ihr schnell hintereinander die dem Monster ent-

sprechende Taste im Bildschirm, der die nächste Lokalität anzeigt, drücken.

Monster	Taste
George	Sprung
Lizzie	Schlag
Ralph	Tritt

SNES

Final Fight 2

Gleiche Kämpfer im 2P-Modus

Um mit demselben Charakter im



Zweispeler-Modus zu spielen, drückt Ihr im Titelbildschirm ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ←, dann L und R gleichzeitig.

Sven Peterßen, Bremen

Mech Warrior

Unverwundbarkeit

Sollten Euch die feindlichen Mechs wieder einmal zu stark erscheinen,



dann drückt einfach im Pausenmodus die Tastenkombination A, L, L, Y, und Ihr seid unverwundbar!

Sven Peterßen, Bremen

Metal Marines

Viel Geld und Energie

Wenn Ihr als Passwort 'CSDV' eingibt, startet Ihr das Spiel mit 10.000 Geld- und Energieeinheiten.

Sven Peterßen, Bremen



Primal Rage

Cheat-Menü

Im Hauptmenü drückt Ihr einfach die Tastenkombination ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, und schon tut sich ein geheimes Cheat-Menü auf.

Sven Peterßen, Bremen



Super Off Road: The Baja

Neue Strecke

Wollt Ihr auf einem versteckten Kurs Euer fahrerisches Können unter Beweis stellen, solltet Ihr im Game-Select-Bildschirm die Tastenkombination X, B, Y, A, X, B, Y, A eingeben.

Sven Peterßen, Bremen

Venom/Spider-Man - Seperation Anxiety

Levelanwahl

Gibt Ihr folgendes Passwort ein, erscheint prompt ein Menü, in dem Ihr Euren Start-Level nach eigenem Belieben auswählen könnt: SCBCRS

Sven Peterßen, Bremen

Breath of Fire II

Übersicht der Stadtbewohner

Viele Leute wollen im Laufe des Spiels in Eure aufgebaute Stadt ziehen. Wie viele es sind, wo sie sich aufhalten, in welche Häuser sie ziehen und wie nützlich sie sind, haben wir im folgenden aufgelistet.



Name	Fundort	Nutzen	Wert
Haus 1			
Poo	Corsea	Er tut überhaupt nichts.	sehr schlecht
Hekkeler	Home Town	Er eröffnet einen guten Waffen-Shop (nicht immer da).	sehr gut
Kay	Corsea	Sie eröffnet ein Krankenhaus. Ihre Spritze schützt vor Vergiftungen.	schlecht
Haus 2			
Win	Mt. Rokko	Er bemalt Eure Fenster.	sehr schlecht
Leminton	Capitan	Er eröffnet einen Waffen-Shop.	mittelmäßig
M. Clean	Haus des Fischers	Er zeigt Euch den besten Angelplatz, den es gibt.	gut
Brockden	Gate-Höhle	Er redet nur wirr.	sehr schlecht
Haus 3			
Woopi	Home Town	Eine Wahrsagerin.	schlecht
Mancotti	Corsea	Er will es Euch heimzahlen (macht er aber nicht).	sehr schlecht
Baretta	Windia	Ihre Waffen werden im Laufe der Zeit immer besser.	sehr gut
Azuza	Mt. Fubi	Er zeigt Euch einen Jagdplatz.	mittelmäßig
Katze	westl. v. weisen Baum	Sie sieht süß aus und kann miauen.	sehr schlecht
Haus 4			
Locker	Capitan	Er kann die Stadt neu anmalen.	sehr schlecht
??????	Guntz	Der zweitbeste Waffenladen.	gut
Barose	Im Inneren der Eiche	Sprecht Ihr ihn an, wenn Ihr nur noch 1 HP und 0 AP habt, lehrt er Euch zirka fünfmal einen neuen Zauber.	sehr gut
Haus 5			
Martin	Tunlan	Er leiht sich 2000 GM von Euch und verschwindet am nächsten Tag.	sehr schlecht
Hanz	Home Town	Er eröffnet den besten Item-Shop.	sehr gut
Surfy	nördl. der Tagwoods	Sie eröffnet eine Bank.	sehr schlecht
Haus 6			
Sumner	Tunlan	Er spielt Euch seine Lieder vor.	sehr schlecht
Daiyne	Windia	Er verkauft Euch Fisch.	sehr schlecht
Brunnen			
Echini	Guntz	Sie kann die Stadt zum Fliegen bringen. Sobald Ihr Ryus Vater Ganer befreit habt, stellt dieser sich zur Verfügung, als Pilot zu dienen.	sehr gut

Martin Janke, Wormersdorf

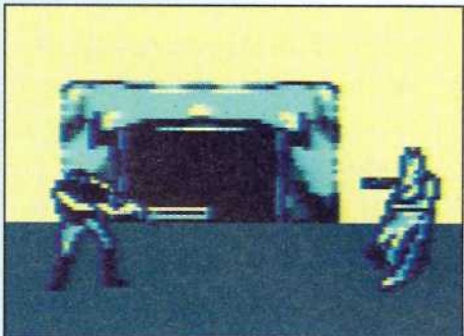
GAMEBOY

Batman Forever

Levelanwahl

Wenn Ihr die einzelnen Level separat anwählen wollt, drückt Ihr im Option-Menü ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →. Schon erscheint ein zusätzliches Menü.

Sven Peterßen, Bremen

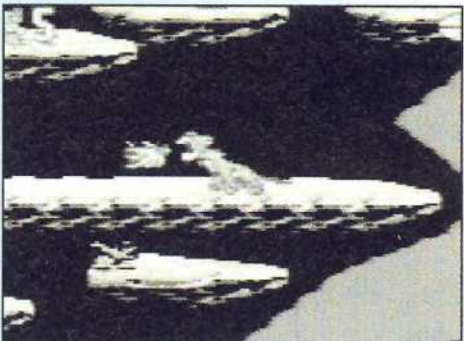


Der König der Löwen

Levelskip

Um einen Level zu überspringen, drückt im Pausenmodus B, A, A, B, A, A!

Sven Peterßen, Bremen



World Heroes 2 Jet

Zusatzkämpfer

Wollt Ihr mit dem Endgegner persönlich kämpfen, gebt beim Takara-Logo folgendes ein: →, ←, A, B, ↓, A, B, ↑!

Sven Peterßen, Bremen



TRICKS

Action-Replay- & Game-Buster-Codes

Super off Road: The Baja

Venom/Spider-Man - Separation Anxiety

Batman Forever

NINTENDO 64

US-Codes

Diddy Kong Racing

DE00 0400 0000	Diesen Code eingeben, damit die anderen funktionieren
801F CBED 0032	50 Ballons
801F CBED 0063	99 Ballons
800D FD9F 0002	Drumstick-Cheat aktiviert
800D FD9F 0001	T.T.-Cheat aktiviert
810D FD9E FFFF	alle Cheats aktiviert
800D FD9E 0080	alle Ballons sind rot
800D FD9E 0020	Bananen verringern Geschwindigkeit
800D FD9F 0010	große Fahrer
800D FD9E 0010	keine Bananen
800D FD9E 0008	keine Waffen
800D FD9E 0004	Credits-Cheat aktiviert
800D FD9F 0008	schnellere Spielgeschwindigkeit
800D FD9E 0001	Hupen-Cheat aktiviert
800D FD9F 0004	spiegelverkehrte Strecken
800D FD9F 0040	Musikmenü
800D FD9E 0040	kein Limit für Bananen
800D FD9F 0020	kleine Fahrer
800D FD9F 0080	mit 10 Bananen starten

Mace: The Dark Age

8007 F9F8 0001	Extra-Charaktere
8008 B1E7 0064	unendlich Energie Spieler 1
8008 AE5F 0064	unendlich Energie Spieler 2
8008 B1E7 0000	keine Energie Spieler 1
8008 AE5F 0000	keine Energie Spieler 2
D007 CD2B 0010	R drücken: volle Energie Spieler 1

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

8008 B1E7 0064	R drücken: volle Energie Spieler 2
D007 CD2A 0020	Z drücken: Execution Spieler 1
8008 AE5F 0000	Z drücken: Execution Spieler 2

WCW vs. NWO: World Tour

800F 16EF 0000	unendlich Zeit
8006 0665 00FF	geheime Kämpfer
8006 066B 00FF	WWWWLliga
800F 0801 0064	volle SpiritAnzeige Spieler 1
800F 0801 0032	normale SpiritAnz. Spieler 1



800F 0801 0000	leere SpiritAnzeige Spieler 1
800F 0BA1 0064	volle SpiritAnzeige Spieler 2
800F 0BA1 0032	normale SpiritAn. Spieler 2
800F 0BA1 0000	leere SpiritAnzeige Spieler 2



800F 0F11 0064	volle SpiritAnzeige Spieler 3
800F 0F41 0032	normale SpiritAnz. Spieler 3
800F 0F41 0000	leere SpiritAnzeige Spieler 3
800F 12E1 0064	volle SpiritAnzeige Spieler 4
800F 12E1 0032	normale SpiritAnz. Spieler 4
800F 12E1 0000	leere SpiritAnz. Spieler 4

UK-Codes

Turok - Dinosaur Hunter

8012 8DE7 0007	+
8012 8DEB 0007	+
8012 8DEF 0007	+
8012 8DF3 0007	+
8012 8DF7 0007	+
8012 8DFB 0007	alle Schlüssel
8012 8D7F 00FF	unendlich Pfeile
8012 8D93 00FF	unendlich ChronoceptorMunition
8012 8D83 00FF	unendlich MinigunMunition
8012 8D63 00FF	unendlich MG-Munition



8012 8D87 00FF	unendlich GranatwerferMunition
8012 8D8B 00FF	unendlich RaketenwerferMunition
8012 8F67 00FF	unendlich ShotgunMunition
8012 8D8F 00FF	unendlich Fusil



8012 8D6B 00FF	onskanonenMunition
8012 8D6B 00FF	unendlich RailgunMunition
8012 8DA7 0001	Pistole
8012 8DAB 0001	Shotgun
8012 8DAF 0001	Auto-Shotgun
8012 8DB3 0001	Maschinengewehr
8012 8DB7 0001	Pulse Rifle
8012 8DBB 0001	Minigun
8012 8DBF 0001	Granatwerfer
8012 8DC3 0001	Railgun
8012 8DC7 0001	Raketenwerfer
8012 8DCB 0001	Alien Weapon
8012 8DCF 0001	Fusionskanone
8012 8DD3 0001	Chronoceptor
8011 95EE 0010	QuarkModus



Special-Fieber!

Wir haben es angekündigt, und es wird mit Sicherheit kommen: Ein weiteres Helpline-Special rund um Lufia (Lufia II, US). Im Moment sammeln wir allerdings noch fleißig alle Fragen, Tips und vor allem die nützlichen Listen, die Ihr uns schickt. In Ausgabe 7/98 ist es dann soweit. Damit die vielen anderen Helpline-Teilnehmer aber nicht zu kurz kommen, werden wir uns diesmal noch um den gewaltigen Berg der Zuschriften kümmern. Schließlich wollt Ihr Eure Fragen so schnell wie möglich beantwortet haben.

Fragen

Aero the Acro-Bat (SNES)

Ludwig Ziebart aus Theres sucht nach einer Levelanwahl.



Alien 3 (Game Boy)

Christian Prünte aus Wickede ist auf der Suche nach dem Flammenwerfer. Die Luftdruckpistole, den Schlagstock, die erste und die zweite Karte sowie Bishops Überreste hat er gefunden. Nun, wer unterstützt seine Suche mit Tips?

Bomberman 64 (N64)

Frank Pilger aus Reichelsheim sucht folgende Gegenstände:

Modifikationsteil Welt

rot	Blue Resort – Switches and Bridges
rot	Black Fortress – Go for Broke
blau	Green Garden – To Have or not to Have

blau

Rainbow Palace – Beyond the Clouds

Außerdem fragt sich Frank, wie die letzten drei Zeilen im Custom-Menü freigelegt werden. Wir warten auf Eure Hilfe.



Breath of Fire II (SNES)

Steffen Reichelt aus Lübbenau befindet sich mit Nina in Windia, um dort die Macht des großen Vogels zu erlernen. Den Weg in den Dungeon zur Mutprobe müßte nun ein Helpline-Leser weisen, denn er findet ihn alleine nicht.

Clayfighter 63 1/3 (N64)

Dirk Feldmann aus Melle könnt Ihr einen Gefallen tun, indem Ihr die Claytality-Moves der einzelnen Kämpfer auflistet und sie uns zur Veröffentlichung schickt.



Fighters Destiny (N64)

Da die deutsche Anleitung zu diesem Beat 'em Up nicht sonderlich engagiert erstellt wurde und manche Punkte gar nicht zur Sprache kommen, hat André Arnold aus

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!

Hannover ein paar Fragen an die Fighters Destiny-Gemeinde:

1. Wie führt man einen Throw Back aus? Die Anleitung sagt zwar, es ginge mit der Tastenkombination



↓, A + B, doch André bekommt diese Verteidigung beim besten Willen nicht hin.

2. Wie und wann bekommt man einen Counter? Der Counter-Schlag trifft zwar den Gegner, aber es ist kein K.o.-Schlag.

3. Wie und wann kann man den Gegner in die Luft werfen (Float), um dann einen Counter-Float anzuwenden?

4. Wozu ist ein Body Attack Throw eigentlich gut?

TRICKS *Helpline*

Final Fantasy III Flashback Harvest Moon Jurassic Park Mace: The Dark Age Mega Man

5. Warum sind manche Pfeile im Kommandomenü weiß und andere transparent?

6. Wieso ist in der Anleitung von C-Tasten die Rede, obwohl diese Buttons gar nicht belegt sind?

Final Fantasy III (SNES)

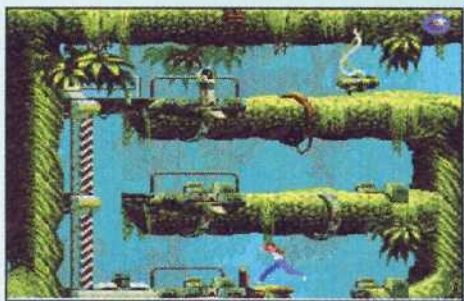
Sven Beltermann aus Bremen schickte uns diesen Hilferuf, der sich auf die World of Ruins bezieht: Er hat alle Figuren (bis auf Shadow) im Team. Sämtliche Städte, Hütten und Dungeons hat er bereits mehrmals durchsucht. Doom Gaze begegnete ihm schon zweimal. Das Ebot-Rock-Monster wurde dreimal niedergestreckt, fünf der acht Drachen sind erschlagen (Mt. Zuzu, Opera House, Fanatics Tower, sternförmiges Gebirge, Narshé) und fast alle Esper sind in seinem Besitz. Raiden, Crusader und Bahamut fehlen ihm. Im Auktionshaus hat er zwei Esper und ein Relic ersteigert. Seitdem fliegt er



ziellos auf der Landkarte herum, durchläuft mit wechselnden Teams die Labyrinth, doch nichts ändert sich. Sollte Sven irgendwo einen Geheimgang übersehen oder eine Figur nicht mit dem richtigen Helden angesprochen haben?

Flashback (SNES)

Ludwig Ziebart aus Theres steckt im Level mit dem Passwort 'CRLQXZ' fest. Dort, wo hinter einem Schalter



die Anzeige auftaucht, daß man an dieser Stelle die Atombombe anbringen soll (unteres Geschloß), kommt Ludwig nicht mehr weiter. Außerdem möchte er gerne alle Paßwörter haben.

GoldenEye 007 (N64)

Da Rares First Person Shooter um den coolsten Agenten aller Zeiten kürzlich auf Antrag indiziert wurde, können und dürfen wir keine Fragen oder Antworten zu diesem Spiel abdrucken. Wir möchten Euch daher bitten, uns diesbezüglich keine Briefe zu schicken.

Harvest Moon (SNES)

Tom Bleek und Maik Kluge möchten gerne wissen, wozu der Glockenbaum nütze ist.

Jasmin Unruh fragt, woher man die Frucht der Vollmondpflanze bekommt. Und weiter: „Wie ist das, wenn man eine Frau hat? Kann



man die irgendwie mal mit in die Berge nehmen oder so?“ (Anm. d. Red.: Wenn Mann eine Frau hat, dann ist das toll. Und mit etwas Überredungskraft kommt bestimmt



jede auch mal mit in die Berge oder so.) Jasmin möchte außerdem den Hauptschalter im Haus ganz gerne einschalten, weiß aber nicht, ob und wie das geht. Und schließlich fehlt ihr noch die 10. Beere des Kraftbaumes. Jasmin würde sich riesig über Lösungen freuen, denn sie brütet schon ziemlich lange über diesen Fragen. Seid so nett und helft ihr!

Jurassic Park (SNES)

Ludwig Ziebart interessiert sich für Cheats und die Levelwahl. Wer kann ihm etwas Entsprechendes liefern?

Mace: The Dark Age (N64)

Thorsten Ende aus Heddesheim kann Asmodeus noch nicht an-



wählen und fragt nebenbei nach seiner Execution-Attacke. Diese benötigt er auch für Grendel und War Mech. Wir würden uns im Namen vieler Mace-Spieler freuen, wenn Ihr die Execution-Moves für alle Fighter schicken könntet.



Mega Man (NES)

Von Ludwig Ziebart aus Theres kam eine Frage zu diesem betagten NES-Klassiker um Capcoms kleinen Helden: „Gibt es eine Levelwahl?“ Wer erinnert sich noch an einen Cheat und schickt ihn uns zu?

Secret of Evermore (SNES)

Manuel Bros aus Kaarst wundert sich doch mächtig darüber, daß sein Hund stets am linken Regal herum schnüffelt, wenn sie in Gallensteins Labor sind. Die Fegefeuerformel hat er bereits, woran liegt also das merkwürdige Verhalten des Vierbeiners?



Raphael Wippersteg aus Stephanskirchen weiß, daß sich der Königsschlüssel in den Heizungsräumen in Burg Chaosturm befindet, doch wo er genau liegt, das ist ihm unklar. Schreibt uns bitte!

Ralf Rußhardt aus Limbach ist Sailor Moon-Fan und hat davon gehört, daß man die extrem seltenen Zutaten, Trockeneis und Mondstein, nicht unbedingt suchen muß, sondern sie tatsächlich irgendwo kaufen kann. Kennt jemand einen gutsortierten Laden?



Sacha Galgon aus Canach bekam von Franz Jerabek Hilfe, allerdings nützten ihm die Tips nichts. Noch einmal kurz das Problem: Sacha sucht den Ausgang aus Burg Chaosturm. Er hat die alte Dame jedoch schon gefunden, ist mit dem Hund allein unterwegs, und der Junge speist mit der Königin. Nun hilft ihm die alte Dame aber leider nicht. Was muß Sacha denn bloß machen? Über eine ausführliche Beschreibung der weiteren Vor-

Secret of Evermore

Secret of Mana

Star Wars: Shadows of the Empire

Super Mario 64

Turok

gänge wären wir und er sehr, sehr dankbar.

Secret of Mana (SNES)

Im Namen einer Gruppe von Edelstein-Suchenden stellen wir noch einmal die Frage aller Fragen: Wo befindet sich das verflixte Rubin-



diadem? (Anm. d. Red.: Hey, Mitch, schon mal ein Rubindiadem gesehen?)

Star Wars: Shadows of the Empire (N64)

Hans-Jürgen Wiesner ist im achten Level (Sewers of Imperial City) auf der Suche nach einem Force Field Deactivator. Wer kennt die Fundstelle und schreibt uns?



Super Mario 64 (N64)

Steffen Lachetta möchte gerne die Felswand in Level 2 zerstören, weiß aber nicht wie. Könnt Ihr ihm dabei helfen?

Christian Ott kann das Puzzle in der Pyramide (Level 8) nicht alleine lösen. Er würde sich freuen, wenn jemand eine ausführliche Beschreibung schicken könnte.

Syndicate (SNES)

Ludwig Ziebart bittet um Paßwörter und/oder Cheats, auch Tips und



Tricks für die Spielstrategie würden ihm helfen.

Terranigma (SNES)

Steffen Reichelt aus Lübbenau hat den ersten Schrein und alle Türme bereits erledigt, fragt sich nun aber, wie er zum zweiten Schrein kommt. Wer kennt den Weg? Außerdem kommt er im Schloß Torronia nicht weiter. Im Spieleberater auf Seite 43 wird der Raum N, O, P gezeigt. Dahinter befinden sich der



Eispickel, der Turmschlüssel und der Opal. Zwischen O und P liegt der unterbrochene Steg. Geht man nun beim N herein, trifft man auf den unbeweglichen Soldaten aus Stein. Er reagiert weder auf Schwertschläge oder sonstige Waffen noch auf Zauber. Was ist nun zu tun?

Andreas S. (15) aus Frankfurt am Main wüßte gerne, wo sich der Signalgeber, die Keralfigur, die Granate, die Karotte und die Flugzeugteile befinden. Das Blumenmädchen in Loire sagt, daß man mit ihren Blumen ein Mädchen und einen Pinguin so richtig glücklich machen kann. Was steckt hinter dieser Aussage?

Turok (N64)

Zahlreiche Leser fragen immer noch nach den Levelcodes für die deutsche Version von Turok. Wer kennt die Codes?



Fabian Schmid aus Talheim fragt nach dem Fundort des Chronocepterteils in Level 3, vorausgesetzt, es gibt an dieser Stelle überhaupt eines. Rauchzeichen bitte Richtung Hamburg pusten!

Wario Land II (Game Boy)

Philipp Schumacher aus Bergisch-Gladbach hängt im Chapter 3 – Story 4 fest. Vor dem letzten Tor ist Schluß, ein ganz normaler Block



versperert Philipp den Weg. Eigentlich lassen sich solche Blöcke ziemlich leicht verschieben, doch dieser steckt unter einem Felsen. Nachdem nun schon 'alles' probiert wurde, wendet sich Philipp vertrauensvoll an uns und Euch. (Anm. d. Red.: Philipp bat uns, seine Adresse abzdrukken, damit Ihr ihm die Lösung direkt zuschicken könnt. Wir und alle anderen Leser, die in Wario Land II ebenfalls Probleme mit dem Block haben, wären aber trotzdem dankbar, wenn die Antwort abgedruckt werden kann. Schickt sie also bitte auch an uns!) Die Adresse: Philipp Schumacher, Bernard-Eyberg-Straße 9, 51427 Bergisch-Gladbach

Antworten

Chrono Trigger (SNES)

Torben Au, Ausgabe 2/98:

Patricia Paipals (35) weiß Rat. Die blinkende Schublade im Dorf Dorino (600 A. D./südlich der Brücke) läßt sich folgendermaßen öffnen: Nach dem Sieg über Ozzie VIII müßt Ihr mit dem Frosch voran den Mann im Haus ansprechen. Er öffnet für Euch die Lade.

Final Fantasy III (SNES)

Der „Fan“, Ausgabe 3/98:

Fabian Fey, nach eigenen Aussagen der absolute Final Fantasy-Fan und Bezwingen aller sieben Meisterwerke, ist entgegen der Tips von Heinz Grabenhorst aus TOTAL! 5/98 der Meinung, daß sich Chupon definitiv nicht besiegen läßt. Die dreijährige Mühe wäre also vergebens gewesen. Spätestens kurz vor dem Ableben bläst Chu-

Item	Armor	CYAN
1	Digor	45 → 45
2	Speed	29 → 29
3	Stamina	37 → 37
4	Mag. Pwr	38 → 38
5	Bat. Pwr	187 → 240
6	Defense	184 → 184
7	Evade	26 → 46
8	Mag. Def	135 → 135

pon den tapferen Recken mit einem kräftigen Windstoß aus der Arena. Setzt Ihr allerdings das Schwert Striker ein (Fundort: Cave in the Veldt, World of Ruin), so kämpft Ihr gegen Shadow selbst, der sich nach seiner Niederlage der Party anschließt. (Für Sammler: Übrigens gibt es in TOTAL! 8/95 eine nützliche Liste mit allen Monstern und Preisen im Colosseum, die wir gerne noch einmal abdrucken, falls entsprechende Nachfrage besteht. Schreibt uns!)

1. Mog ist tatsächlich in der World of Balance zu finden. Sobald Ihr das Luftschiff Ever eigen nennt, soll-

Ice/Fire/Lightning 5-way attack			
Espels			
LU	40		
HP	2543/2543		
MP	435/435		
Shoat	45	Phantom	30
Carbunkl	36	Bismark	50
		ZoneSeek	30
Sraphim	40	Palidor	61
Fenrir	70	Tritoch	68
Terrato	48	Starlet	74
Alexandr	90	Phoenix	110
		Bahamut	86

TRICKS *Helpline*

Syndicate Terranigma Turok Chrono Trigger NBA Hangtime True Lies Terminator 2

tet Ihr Euch zurück nach Narsche und dort in das Haus ganz rechts mit den vielen Schatztruhen begehen. Dort trifft Ihr auf Lone Wolf the Pickpocket. Folgt ihm zur großen Klippe hinter den Minen und wartet, bis er reagiert! Lone Wolf nimmt Mog daraufhin als Geisel, doch nach kurzer Zeit regelt sich alles von selbst, und Mog kann ins Team aufgenommen werden. Den Water Rondo erlernt Ihr bei einer erneuten Fahrt mit dem Floß auf dem Lete River (Rebellenstützpunkt).

2. Der Raum mit den vielen Schatztruhen an der Brücke (World of Balance) ist folgendermaßen zu öffnen: Sprecht während der fünf Minuten vor Beginn des Dinners im Imperial Castle (Vector) alle Soldaten einmal an! Habt Ihr diese Aktion erfolgreich beendet, erhaltet Ihr den Hinweis, daß die Schätze im Camp ab sofort „dem fleißigen Spieler“ gehören.



Solltet Ihr es nicht in der vorgegebenen Zeit geschafft haben, müßt Ihr mit dem Emperor dinieren und folgende Fragen stellen und Antworten geben:

1. Dedicate toast: „Our Hometowns“
2. What to do with Kefka: „Leave in Jail“
3. Water poisoning: „Inexcusable“
4. Celes: „One of us“
5. Die nachfolgenden drei Fragen müssen jeweils einmal gestellt werden. Merkt Euch aber die Reihenfolge, denn der Emperor will sie später von Euch wissen.
6. Espers: „But You unleashed their Powers!“
7. In der Pause danach könnt Ihr mit den Begleitern des Emperors kämpfen. Das Dinner wird weitergeführt,

indem Ihr Euch wieder auf Euren Platz setzt.

8. Zum Schluß sagt Ihr: „Whether the war is truly over.“

Ihr erhaltet dadurch nicht nur den Schlüssel, sondern auch das Charm Bangle und verschiedene Informationen.

NBA Hangtime (SNES)

Stephan Graf, Ausgabe 3/98:

Die Namen und Pin-Nummern stammen von unserem Stammler Simon Elchlepp.



Name	Pin
Che	6581
Chris	0912
Divita	0000
Funcom	1993
Henrik	6502
Johan	1911
Kungen	1414
Nils	5555
Olav	2509
Turmel	0000
Tore	1505

Secret of Evermore (SNES)

Andreas S., Ausgabe 3/98:

Simon Elchlepp kann eine Frage aus der Liste beantworten:

2. Mondsterne, Trockeneis und Schmierfett bekommt man in der Zukunftswelt bei den schwarzen Maschinen, welche der Lavamaschine aus dem Vulkan in der ersten Welt ähneln. Das gesuchte Arnitamin findet sich im Haus des Item-Händlers in Allelachema hinter dem rechten Kistenstapel.

Für Marcell Homann, Ausgabe 3/98, hat Simon auch noch eine Antwort parat:

Weder die Wasserhöhle noch der Vulkan können ein zweites Mal betreten werden.

Jens und Roswitha von Roden, Ausgabe 3/98:

Walter Kyek bekam die Diamantenaugen folgendermaßen: Er hat in der Flußbethöhle den Stein per Telekinese-Formel auf den ersten Schalter gelegt. Danach bewegte er den Hund auf Schalter zwei und stellte sich selbst bzw. den Helden auf den dritten. Sodann öffnete sich die versperrte Tür. Mit den Teleportern verfuhr er dann wie folgt: Zuerst stellte er sich auf einen Teleporter, dann ging er wieder zurück, bis er schließlich auf den mittleren gelangte. Erwin gab ihm am Ende die heißbegehrten Diamantenaugen.

Mega Man 1 (Game Boy)

Simon Elchlepp, Ausgabe 3/98:

Wolfgang Träger hat ein paar Action-Replay-Codes eingeschickt, die beim Kampf sicherlich von Nutzen sein werden.

0103 08C1 +

0203 08C1 unendl. Leben

0898 A3DF unendl. Energie

Zum Kampf gegen Dr. Wily: Ihr müßt alle Waffen einsetzen, die Ihr noch habt (beginnend bei 2), bis jede Waffenleiste verbraucht ist. Das besiegt den Bösen zwar nicht ganz, aber Ihr habt ja noch die unendlich vielen Schüsse aus Mega Mans Standardwaffe. Damit solltet Ihr das Dauerfeuer auf Dr. Wily eröffnen und im rechten Moment hochspringen, um ihn dort zu verwunden, wo es am meisten Energie abzieht. Der Kampf kann eine ganze Weile dauern, Ihr braucht also etwas Geduld.

Sim City (SNES)

Stefan Koppenhöfer, Ausgabe 1/98:

Günter Scherer hat uns eine ganze Liste mit ARP-Codes geschickt, die aber schon mehrmals abgedruckt wurden. Ob der Parameter mit der Funktion ‚keine Umweltverschmutzung‘ richtig oder falsch ist, konnten wir aus zeitlichen Gründen lei-

STEUERSATZ			
Währung	Betrag	Zugewinn	Wird unterstützt mit
Trans. Fund	1156	1110	96%
Polizei Fund	1400	1162	83%
Feuerwehr Fund	700	686	98%
Kapital (letzter Stand)			46302
Steuereinnahmen			8807
Sonderausgaben			1358
Kapital (aktueller Stand)			50451

der auch nicht klären. Deshalb unsere Bitte an Euch: Versucht einfach mal, den Action-Replay-Code 7EOB 9DF9 mit Eurem Action-Replay-Modul (welche Version auch immer) auszuprobieren und gegebenenfalls ein bißchen zu variieren, falls er nicht funktioniert. Am besten ist es, die Stellen 3, 4, 7 oder 8 wechselweise um einen Wert zu erhöhen oder zu senken. Natürlich würden wir uns tierisch freuen, wenn jemand einen geprüften (!) Parameter für das ARP MK III auf Lager hätte. Schreibt Ihr uns?

Terminator 2 – Judgement Day (SNES)

André Vollbrecht, Ausgabe 3/98:

Um Level drei zu schaffen, müßt Ihr alle fünf Zukunftsobjekte gefunden haben und zu John Connor in die Spielhalle gehen. Dort wechselt Ihr in den Pausenmodus (Starttaste drücken) und schaltet ‚John follow‘ auf ‚on‘. Zurück im Spiel wird Euch John folgen. Der Rest des Levels ist relativ problemlos zu meistern.

True Lies (Game Boy)

Benjamin Pley, Ausgabe 3/98:

Aus seinem reichen Erfahrungsschatz hat uns Wolfgang Träger folgendes mitzuteilen: In Arnies Abenteuer gibt es lediglich zwei Paßwörter. Sie lauten ‚RSSHLS‘ für den 2. Abschnitt und ‚QFFCSS‘ für den 3. Abschnitt. Cheats, zumindest zuverlässige, scheint es für die Game-Boy-Variante des Spiels leider nicht zu geben. Auch mit den Action-Replay-Codes sind keine Erfolge zu erzielen. Wohl oder übel müßt Ihr die Zähne zusammenbeißen und die Muckies anspringen, damit Ihr Arnie erfolgreich durch das Abenteuer steuern könnt.

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



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



TOTAL!

Heft-Shop

**Im Heft-Shop könnt Ihr TOTAL!-Ausgaben nachbestellen.
Füllt dazu einfach den Coupon aus und schickt ihn an
untenstehende Adresse!**

TOTAL! 3/96

Specials: N64-Software
SNES-Tests: FIFA Soccer '96
NES-Classic-Tests: The Legend of Zelda
Tips&Tricks: WeaponLord, Chrono-Trigger-Komplettlösung 1, DKC 2
Poster: Star Wars: Shadows of the Empire

TOTAL! 4/96

Specials: Breath-of-Fire-II-Guide über 16 Seiten
SNES-Tests: Toy Story, Breath of Fire II, Final Fight 3
Game-Boy-Tests: Worms, Micro Machines 2
NES-Tests: Elite
Tips&Tricks: DKC 2, Chrono-Trigger-Komplettlösung 2

TOTAL! 5/96

Specials: Mega-Man-Reportage, Die 50 besten SNES-Spiele (Teil 1)
SNES-Tests: Civilization, Kirby's Dream Course, Mega Man X3
Game-Boy-Tests: Killer Instinct, Mega Man 5
Tips&Tricks: Secret of Evermore, Donkey Kong Country 2

TOTAL! 8/96

Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, N64-Special, SM 64 (Teil 1), Die 50 besten SNES-Spiele (Teil 4)
SNES-Tests: Donald in M. Mallard
Game-Boy-Tests: Toy Story, Kirby's Block Ball
Tips&Tricks: Super Mario RPG (Teil 1)

TOTAL! 9/96

Specials: Super Mario 64 (Teil 2), PilotWings 64 (Teil 1), Turok-Interview, Donkey-Kong-Biographie (Teil 1)
SNES-Tests: Olympic Summer Games, Actraiser
GB-Tests: GB-Classic-Reihe
Tips&Tricks: S. M. RPG (Teil 2)
Poster: Mega Man

TOTAL! 10/96

Specials: Super Mario 64 (Teil 3), PilotWings 64 (Teil 2), Virtual-Boy-Reportage, Donkey-Kong-Biographie (Teil 2), FX-Spiele, Lufia II (Teil 1)
SNES-Tests: Lufia & The Fortress of Doom, Super R-Type
GB-Tests: Sword of Hope II
Poster: Super Mario 64

TOTAL! 12/96

Specials: Super Mario 64 (Teil 5), Wave Race 64 (Teil 2) + Sammelkarte
SNES-Tests: DKC 3, Worms
GB-Tests: Donkey Kong Land 2
Tips&Tricks: T&T-Register, Secret of Mana 2 (Teil 1)
Poster: Secret of 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
Autogrammarte: 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! 4/97

Specials: Nintendo⁶⁴ – Die kommenden Spiele, Videokult Anime, 64DD-Reportage
N64-Tests: King of Pro Baseball, Wave Race 64
SNES-Tests: The Last Vikings II
GB-Tests: Mole Mania
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 3)
Poster: Blast Corps

TOTAL! 5/97

Specials: Akte N – Nintendos SNES-Projekte, Fußball-Vergleichstest: 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! 7/97

Specials: Anime und Manga (Captain Future), Japan-RPGs, NES-Report (Teil 1), extreme-G
N64-Tests: NBA Hang Time, Wayne Gretzky's 3D Hockey
SNES-Tests: Mohawk & H. Jack
T&T: War Gods, Turok – Levelkarten, Teil 4
Poster: extreme-G

TOTAL! 8/97

Specials: E3-Messe-Report: von Banjo & Kazooie bis Zelda 64, exklusive Infos über Turok 2, Reportage: PAL-/NTSC-Umsetzungen
N64-Tests: Blast Corps
SNES-Tests: Williams Arcade
T&T: Star Wars: Shadows of the Empire
Poster: Banjo & Kazooie

TOTAL! 9/97

Specials: Rennspiele: extreme-G, FT 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: FT 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

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: Mystical Ninja starring Goemon-Komplettlösung (Teil 1)
Poster: Goemon, AeroFighters A.

TOTAL! 5/98



Specials: Game Boy Camera, Mission: Impossible-Interview, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 1)
N64-Tests: Wetrix
Game-Boy-Tests: Wario Land II
T&T: Goemon (N64) Komplettlösung, Teil 2, 1080° Snowboarding, Aero Gauge, Snowboard Kids
4 Riesenposter: Forsaken, Iggy's Reckin' Balls, Link, Yoshi

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 ausnutzt. Mit Hexen-Riesenposter

TOTAL!-Special 1/98



Die aktuelle Ausgabe des 64 fan magazins bietet die wichtigsten Tips & Tricks, Cheats, Secrets und Levelkarten zu den angesagtesten Games für das N64, z. B. Diddy Kong Racing, extreme-G, LylatWars, San Francisco Rush, Top Gear Rally u.v.a.m. Als Bonus gibt es ein Wayne-Gretzky-Riesenposter

Achtung! TOTAL!-Ausgaben der Jahrgänge 1993 bis 1995 sowie die Ausgaben 1, 2, 6, 7, 11/96 sowie 3/97 sind vergriffen und können leider nicht mehr nachbestellt werden. Wer Informationen aus alten TOTAL!-Ausgaben sucht, kann sich an einen der vielen Nintendo-Clubs wenden, die Einsicht in ihr Archiv gewähren. Entsprechende Adressen findet Ihr zum Beispiel in der Börse!

Stück Ausgabe Stück Ausgabe

- | | |
|--|--|
| ☐ 3/96 DM 6,80 | ☐ 8/97 DM 6,80 |
| ☐ 4/96 DM 6,80 | ☐ 9/97 DM 6,80 |
| ☐ 5/96 DM 6,80 | ☐ 10/97 DM 6,80 |
| ☐ 8/96 DM 6,80 | ☐ 11/97 DM 6,80 |
| ☐ 9/96 DM 6,80 | ☐ 12/97 DM 6,80 |
| ☐ 10/96 DM 6,80 | ☐ 1/98 DM 6,80 |
| ☐ 12/96 DM 6,80 | ☐ 2/98 DM 6,80 |
| ☐ 1/97 DM 6,80 | ☐ 3/98 DM 6,80 |
| ☐ 2/97 DM 6,80 | ☐ 4/98 DM 6,80 |
| ☐ 4/97 DM 6,80 | ☐ 5/98 DM 6,80 |
| ☐ 5/97 DM 6,80 | ☐ Sonderhefte |
| ☐ 6/97 DM 6,80 | ☐ 3/97 DM 3,90 |
| ☐ 7/97 DM 6,80 | ☐ 1/98 DM 4,90 |

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!

TOTAL!

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

ADRESSE:
AVC Heft-Shop
Postfach 0 12 08
23613 Stockelsdorf

SNES

VERKAUFE

SNES-Spiele zwischen DM 20–50, darunter Terranigma, Earthworm Jim 1 + 2, Donkey Kong 1–3, Secret of Evermore und vieles mehr, alles PAL, habe auch NTSC-Spiele, Österreich-Wien, Tel.: 0664/4963895, Stefan

SNES + 2 Pads + 6 Spiele und SNES-Tasche für DM 220 + 50 % Porto, meldet Euch unter Tel.: 0621/815170, ab 17 Uhr, fragt nach Dieter

SNES-Spiele, Schach, T2, Warlok, Battletank, Soul Blaster, Earthworm Jim, Battleship, Roter Oktober, Zool Air Driver, Worms, Football usw., Spiele für Game Boy, N64 und PSX, evtl. Tausch, Tel.: 02553/6959, Ingrid

Biete ca. 60 SNES-Spiele, wie z. B. DKC 3, FF II + III, Action-, Sport-, Jump&Run-, Rollen- und Kinderspiele usw., von DM 15–65 oder Tausch gegen N64-Spiele, Tel.: 030/34706700, Claudia

Shadowrun, dt, mit Anleitung und Verpackung zu verkaufen, Preis VB, suche sämtliche Bomberman-Spiele (dt, us, jp) für SNES, Tel. + Fax: 03490/331510, Fernando

Über 20 Spiele, z. B. Harvest Moon, Super Street Fighter, NHL 95, Soul Blazer (us), Syndicate, Lufia, EWJ 1, RRR, Stunt Race FX, Utopia (us), Turrican 1, Sim City 2000, Flashback, Nintendo-Club-Hefte, Tel.: 02501/58613, Jörg

Verkaufe 25 SNES-Spiele (alle ohne Hülle und Anleitung) für DM 20–40, z. B. Terranigma, SoM, SoE usw., tausche auch 2–3 Spiele gegen PSX-Spiel, Tel.: 0421/615791, Christian

Actraiser 2, Addams Family Values, Musya (jp), Magic Sword (jp), je DM 35, Might & Magic II DM 65, per Nachnahme, Tel.: 06103/43374, Alice

Secret of Mana 2 (jp), Final Fantasy II und Brain Lord, Tel.: 0431/74358, ab 18 Uhr, Carolin

Verkaufe Mystical Ninja (dt) DM 80, Terranigma (dt) DM 80, Secret of Evermore DM 80, Mario All-Stars DM 60, Lufia – Rise of the Sinistrals (dt) DM 80, suche Breath of Fire I + II mit Spieleberater (bis DM 80 je Spiel), Tel.: 02661/938296, Melissa

Verkaufe Super Mario World DM 15, Yoshi's Island DM 25, Vierspieler-Adapter DM 20, suche für N64 International Superstar Soccer, zahle DM 50 + Porto, Tel.: 04361/1238, Heinz

RPGs (us): Chrono Trigger DM 80, 7th Saga, Paladin's Quest, Robotrek, Ultima VI, je DM 60, FF Legend II (GB) o. Anl. DM 30 zzgl. NN, Tel.: 0451/7070253, Kerstin

SNES-Games für je DM 40, SoE, Judge Dread, Pitfall, RRR, Aladdin, Asterix, WWF 1, NFL 93, Batman Forever (us) und 2 Kampfspiele, außerdem Game-Boy-Spiele, Game Gear mit 6 Games DM 200, Tel.: 06187/91342, Katalin

Verkaufe 14 Spiele, z. B. ISSD DM 60, Mega Man X DM 50, Top Gear DM 50, Mario Kart DM 45, Nigel Mansell's World Championship DM 55, Tel.: 0201/504451, René

RPGs (jp): Mario RPG DM 60, FF V + Lös. DM 130, St. Ocean, R. Treasure, Treasure H., je DM 150, Drag. Quest 6 + Lös. DM 170, Tal. of Ph. DM 200, us: FF II DM 110, Lufia 1 DM 100, SoM DM 60, Shad.run, TNG, Zelda, je DM 40, zus. + US-Konsole DM 1000, Tel.: 04763/7940, Volker



Verkaufe Lufia (us), Lufia 2 (dt), Secret of Evermore (us), Discworld I, Mega Pad XII sowie TOTAL! 1995 bis 05/98, Tel.: 0211/715209, ab 18 Uhr, Birgitt

SNES, SGB, 2 Pads (1 x IR), 12 SNES-Spiele, div. Berater, Tasche, zus. DM 500 (ggf. auch einzeln), Tel.: 0231/772623, Uwe Teuck

Achtung! Verkaufe 28 SNES-Spiele und Konsole (2 Pads) für DM 2.500, außerdem tausche ich Clayfighter gegen Goemon, ruft an! Tel.: 07431/82189, Anrufbeantworter, Erik

Verkaufe SNES mit 2 Controllern, Universaladapter und 8 Spielen für DM 200, Tel.: 08282/5274, erreichbar ab 17 Uhr, Rolf

R-Type III, Zelda 3, Mega Man X, Starfleet Academy (je DM 30), Terranigma (DM 50), ISS (DM 40), Tel.: 06355/3274, Stephan

SUCHE

Suche Street Fighter Alpha 2 und Street Fighter II Turbo, PAL-Version, SNES, zahle DM 50 bzw. DM 30, Tel.: 02251/59612, Stefan

FIFA 98 für SNES dringend gesucht! Tel.: 0421/680891, Dennis

Suche Action Replay 2 für SNES, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 02174/64142, Ingo

Star Ocean und Shadowrun, Tel.: 0461/42561, abends, Marianne

Suche ARP I, II, III für SNES! Nur mit Anleitung, ist sehr dringend! Preis nach Vereinbarung, höchstens DM 30 pro

Stück, Tel.: 02645/2990, ab 14 Uhr, fragt nach Johannes

Harvest Moon, Lagoon, Eye of the Beholder, Final Fantasy II, Ys III Wanderers from Ys, Mystical Ninja, Ultima 6, Super Adventure Island 2, Lamborghini, Tel.: 06131/509582, Pit

Mario Kart, Final Fantasy III, Terranigma, Tetris, Mario World, Yoshi's Island und Lufia & The Fortress of Doom dringend gesucht! Meldet Euch! Tel.: 0451/4992333, Markus Zybke

Breath of Fire I (us), Lufia I (us), Final Fantasy II, zahle pro Spiel (aber auch mit Spieleberater) bis zu DM 80 und für die entspr. Spiele ARP-Codes, Tel.: 02661/938296, Melissa

TAUSCHE

Suche Final Fantasy III, tausche/verkaufe Zelda, Secret of Mana, Return of the Jedi, tausche auch 2 der eben genannten Spiele gegen Final Fantasy III, Tel.: 02772/51880, 14–17 Uhr, Dennis

NES

VERKAUFE

Verkaufe NES-Konsole (Vierspieler-Adapter, 4 Controller, Mario Bros., Tetris, World Cup) DM 60, Mega Man 3 DM 20, Mario Bros. 2 DM 25, Mario Bros. 3 DM 30, Tel.: 09433/1774, Martin

SUCHE

Suche Zelda 1, Faxanadu, Castlemania 1 + 2, T.M.H.T. 1, PunchOut für DM 30–50 (je nach Titel), schriftlich: Maik Otto, Vettiersstr. 72/134, 09126 Chemnitz, Tel.: 0371/5612873, ab 18.30 Uhr

GAME BOY

SUCHE

Suche GB-Spiele für wenig Geld, aber gut! Suche besonders Mystic Quest für DM 150, wenn vollständig! Dringend! Außerdem billiges NES für höchstens DM 50 + Spiele, Tel.: 03435/931060, Denny

TAUSCHE

Game Gear mit Tasche, Lupe und 6 Spielen, z. B. NBA, Kawasaki Super Bikes, Sonic, Ottifants gegen Game Boy pocket mit 6 Spielen, evtl. Verkauf für DM 300, Tel.: 0391/7224112, Ronald

N64

VERKAUFE

N64, 2 Pads, Memory Card, Game Buster, Adapter us/jp, zwei Ego-Shooter, Mario 64, Turok, Bomberman 64, nur komplett, VB DM 750, Tel.: 0871/41875, ab 19 Uhr, Reinhard

Verkaufe Super Game Boy (DM 30), TOTAL!-Hefte: 7/93–12/93, 1994 komplett, 1995 + 1996 (je 10 Hefte), Angebote an Manfred Loch, Grengeler Mauspfad 113 a, 51147 Köln

Verkaufe N64 mit 2 Controllern + 5 Spielen (Int. Superstar Soccer, Blast Corps, LylatWars, Wayne Gretzky's 3D-Hockey, Multi-Racing Championship) + Lenkrad mit Gas- und Bremspedal + 1 Speicherdiskette + Rumble Pak, alles zus. für DM 850, Tel.: 06772/8913, Torsten Pfeil

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

Verkaufe Clayfighter, LylatWars mit Rumble Pak, Diddy Kong Racing für je DM 50 oder tausche gegen anderes N64-Spiel, Tel.: 06136/42667, Manuel

Verkaufe FIFA 98 DM 99 (versandkostenfrei), Super Mario 64 DM 50, Turok DM 40 (beide + Versand), alles neuwertig! Tel.: 09433/1774, Martin

Cool! Verkaufe FIFA 64 DM 30, Mario 64 DM 35, Turok und Wave Race je DM 50, Mischief Makers, DKR je DM 65, Formel 1 DM 60, Verpackungen top in Ordnung! Tel.: 04101/207978, Mosert

Verkaufe Mario 64 für DM 50, Memory Card SMB für DM 40, für SNES: Magical Quest – starring Mickey Mouse, WWF Royal Rumble, Bomberman 2, für je DM 35, Tel.: 05032/65278, Patrick

extreme-G + San Francisco Rush um je ÖS 650/zusammen ÖS 1200! Gebe alle! Cheats dazu! Alles neu! Oliver Csaszar, Wiesenweg 1, A-6410 Telfs, Tel.: 05262/62549 (nur in Österreich!)

Verkaufe N64 mit 2 Pads, 4 Spielen, 2 Rumble-Paks, 2 Memory-Cards im Top-Zustand (alles PAL) für DM 660! Tel.: 04255/1478, Mathias

Nintendo 64 + 2 Pads + Controller Pak + Super Mario 64 + Mario Kart 64 für DM 350, Tel.: 09073/3339, Manuel

Günstige N64-Spiele, Gratisliste bei Olaf Gaide, Wilhelmstr. 6, 35037 Marburg, E-Mail: OGN64@AOL.COM

Verkaufe N64-Antennenkabel (DM 30) und Game Killer (DM 55), außer-

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

SCHAU VOR

ICH HABE FERTIG

Erwin denkt sich: „Ich geh morgen auch mal wieder zum Friseur. Denn ich mach mir langsam Sorgen, meine Freundin kommt nicht mehr. Kurze Haare, das kommt feiner, kann man ja am Tobi sehn. Aber der ist nur so einer, der bloß glaubt, er wäre schön. Er ist zwar erst zwanzig Jahre, wovon er sich viel verspricht, doch was nützen kurze Haare bei 'nem häßlichen Gesicht? Jung zu sein kann nicht genügen, wenn man dreinschaut so wie der. Frauen wollen auch Vergnügen, doch das fällt mit ihm wohl schwer. Mein Gesicht kann sich dagegen messen mit ein jedermann. Ich seh cool aus und verwegen, das genau macht Frauen an. Und mit kurzgeschnittenen Haaren bin ich voller Zuversicht,

daß die Frauen gleich in Scharen zu mir laufen, warum nicht?“ Dumm für ihn, daß vor der Pforte, als er dacht, er wär allein, seine Freundin alle Worte mitbekam, jetzt kommt sie rein. Sie sagt: „Bist du noch beisammen? Du bist doch kein Augenschmaus! Mit dir war ich nur zusammen, weil du ein Nintendo hast.“ Erwin sagt: „Das reimt sich gar nicht. Überlaß das lieber mir. Und nun geh, ich will dich gar nicht. Mein Nintendo, das bleibt hier!“ „Ach, du glaubst wohl, du bist kesser! Zweimal ‚gar nicht‘ in 'nem Reim ist ja auch nicht grade besser. Und nun reicht's mir, ich geh heim.“ „Tja“, sagt Erwin, „so kann's gehen, wenn man nicht die Klappe hält. Ich werd sie wohl nie verstehen, diese sonderbare Welt.“

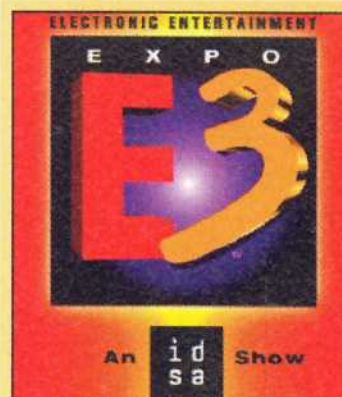
Tja, unser Erwin muß noch viel lernen, was den richtigen Umgang mit Frauen angeht. Aber auch nach dieser Abfuhr bleibt ihm eines immer treu: sein **TOTAL!**-Abonnement. Das läuft ihm nicht davon und versorgt ihn immer mit den neuesten und interessantesten Fakten rund um das Thema Nintendo. Auch kommenden Monat gibt es viel zu berichten, also merkt Euch den 3. Juli vor, dann steht **TOTAL! 7/98** im Zeitschriftenregal!



WELTEXKLUSIVE WELT- PREMIERE! TUROK 2 AN- GESPIELT!!!



Ja, wir übertreiben nicht! Direkt nach der E3-Messe wird die gesamte 37köpfige **TOTAL!**-Redaktion per Privatjet nach Austin/Texas fliegen, um bei Iguana höchstpersönlich als erstes deutsches Videospieldmagazin überhaupt den Dino-Hammer Turok 2 zu spielen (also, ein Joypad in die Hand nehmen und den Helden durch das Spiel lenken, live, real, echt, in Farbe und wie immer weltexklusiv). Kein Scherz! (Oder kaum einer ...)



Messe sich, wer kann

Wie jedes Jahr findet dieser Tage die wichtigste und größte Videospielemesse, die E3, in Atlanta statt. Wir vom **TOTAL!**-Team sind natürlich vor Ort und geben kommenden Monat die heißesten Infos über Spiele wie *Zelda*, *Banjo-Kazooie*, *F-Zero X*, das neueste *Star Wars*-Spiel, *WipEout 64*, diverse andere, geheime *Psygnosis*-Projekte, und was sonst noch so vorgestellt werden wird, an Euch weiter.

Vor 5 Jahren in TOTAL!

So sah sie aus, die allererste und mittlerweile überaus begehrte Ausgabe (6/93) unseres Magazins. Titelhema war (unschwer zu erkennen) das luchsige Jump&Run *Bubsy*. Außerdem stellten wir Highlights wie *Star Wing*, das mit *Lylat Wars* einen würdigen Nachfolger erhielt, die atmosphärisch-düstere ‚Einwandererhatz‘ *Alien 3* oder das von vielen verkante Mech-Kultspiel *Cybernator* vor. Ja, ja, die guten alten Zeiten ...



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 (Schröder) Krämer, Tobias Partetzke (tobi)

USA-Korrespondent: Julian Eggebrecht
Japan-Korrespondent: Cora Tscherner
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafik: Arne Bahruth, Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Heinke 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: Brigitta Schöler
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: © Rare/Nintendo

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



AUSGEZEICHNET
ZUM BESTEN
VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-
SPEZIAL-VERSAND-
HÄNDLER AUF DER
E3N-MESSE 1997
IN NÜRNBERG.

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Laden
94032 Passau
Bahnhofsstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 ZZGL. NN-GEBÜHR
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

Nintendo 64

NINTENDO 64	289,-
ANTENNENKABEL	39,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,95
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)	
CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO	59,95
(INKL. MEMORY CARD 0,25 MEG.)	
GAME BUSTER	99,95
POWERFLASH - GB-EMULATOR	109,95



FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM
(N64) 119,95

BUST A MOVE 2	99,95
CLAYFIGHTER 63 1/3	89,95

GT 64 CHAMPIONSHIP ED. (JUNI)	124,95
INT. SUPERSTAR SOC. - GOLD (JUNI)	89,95
LYLAT WARS(OHNE RUMBLE PAK)	89,95
MARIO KART 64	89,95
MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE	129,95
MISCHIEF MAKERS	89,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	89,95



GT 64 CHAMP.ED. (JUNI) (N64) 124,95
WETRIX (JUNI) (N64) 109,95

NAGANO WINTER OLYMPICS	144,95
NBA COURTSIDE	89,95
NBA PRO 98	139,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY	99,95
OLYMPIC HOCKEY '98	129,95
RAMPAGE WORLD TOUR	129,95
RECKING BALLS (AUGUST)	129,95
ROBOTRON 64	129,95
SAN FRANCISCO RUSH	129,95
SNOWBOARD KIDS	89,95
STAR WARS - S.O.T.E.	129,95
SUPER MARIO 64	89,95

N-Zone 7/97: 89%	
------------------	--



INT. SUPERSTAR SOCCER 64 -
GOLD EDITION (N64) 89,95

SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TENNIS ARENA 2 (JUNI)	139,95
TETRISPIHERE	89,95
TOP GEAR RALLY	139,95
TUROK DINOSAUR HUNTER	99,95
VIRTUAL CHEES 64	119,95
WAVRACE 64	89,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95



GOEMON MYSTICAL NINJA
(N64) 139,95

WETRIX (JUNI)	109,95
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,95
WWF WARZONE (JULI)	129,95
YOSHI'S STORY	89,95
SP.BERATER YOSHI'S STORY	24,80

Unser kostenloses Magazin
(mit Preisliste 64 Seiten!),
das jeder Sendung beiliegt,
kann auch gegen Zusendung
eines mit DM 3,-
frankierten
Rückumschlages
(DIN C5)
angefordert
werden.



NUTZEN SIE
UNSEREN BESONDEREN
VORBESTELL-SERVICE!

SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE
ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO
FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACH-
LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.*
BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR.

* gilt nicht für Ausland

Unser Angebot zur Fußball-Weltmeisterschaft!

399,-



Nintendo 64 inkl. Control Pad u. Kabel
+ Frankreich '98-Fußball-WM

LENKRAD LX4, INKL. PEDALE,	
RUMBLE-FKT, MEMORY-SLOT	129,95
MEMORY CARD 0,25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
MEMORY CARD 4 MEG	79,95
RUMBLE PAK	34,95
HYPER PAK (RUMBLE P+MEM. FKT.)	49,95
TREMOR PAK LX4	29,95
AEROFIGHTER ASSAULT	139,95
AERO GAUGE (JUNI)	149,95
BANJO & KAZOOIE (JULI)	89,95



BANJO & KAZOOIE (JULI)
(N64) 89,95,-

BIO FREAKS (JUNI)	134,95
BLAST CORPS	109,95
BOMBERMAN 64	89,95



WCW VS. NWO (N64) 139,95
YOSHI'S STORY (N64) 89,95



DIDDY KONG RACING(N64) 89,95
FIGHTER'S DESTINY (N64) 129,95

CRUISIN USA	89,95
CRUISIN' WORLD (JUNI)	89,95
DARK RIFT	129,95
DIDDY KONG RACING	89,95
DUAL HEROES	129,95
EXTREME G	119,95
FIFA '98 WM-QUALIFIKATION	129,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM	119,95
FIGHTER'S DESTINY	129,95



FORSAKEN
(N64) 129,95

FORSAKEN	129,95
G.A.S.P. (JULI)	149,95
GOEMON MYSTICAL NINJA	139,95

SONDERANGEBOTE



MULTI RACING CHAMP.(N64) 89,95
BUST A MOVE 2 (N64) 99,95



TUROK (N64) 99,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY(N64) 99,95

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.*

Tamagotchi



BANDAI - ORIGINAL	39,-
REXI DT. HUND	29,- 9,-
POCKET MAX DT. HUND	29,- 14,-

Nur solange Vorrat reicht!

GameBoy

GAME BOY POCKET COL. ED.	
(VERSCH. FARB: ROT, GRÜN,	
GELB, BLAU, TRANSPARENT,	
SILBER, NEU: PINK)	109,-
BATTERY PACK - G. B.	9,95
LADEGERÄT - G.B.	19,95
CAMERA(VER.FARB.) (JUNI)	99,95
CAMERA PRINTER(JUNI)	99,95
GAME BUSTER	69,95
ALADDIN - CLASSICS	49,95
ARIELLE-CLASSICS(JUNI)	44,95
BUST A MOVE 2	49,95
DONKEY K. LAND - CLASS.	44,95
DONKEY KONG LAND 3	64,95
GOEMON	59,95
HERCULES	69,95
HUGO 2	57,95
JURASSIC PARK	59,95
LUCKY LUKE	64,95
MARIO & YOSHI	29,95
MONOPOLY	59,95
POCKET BOMBERMAN	49,95
SCHLÜMPFE 3	69,95
SPIROU	64,95
SUPERMAN	59,95
SUPER M.LAND 2-CLASS.	44,95
TAMAGOTCHI	59,95
TUROK	39,95
V-RALLY (JUNI)	64,95
WORMS	64,95

Super Nintendo

ALADDIN - CLASSICS	79,95
ASTERIX	54,95
DIDDY KONG-CLASSICS	79,95
FIFA '97 GOLD EDITION	69,95
FIFA 98	84,95
HARVEST MOON	99,95
KAWASAKI SUPERBIKES	99,95
KIRBY'S GHOST TRAP	49,95
LAMBORGHINI	89,95
LUCKY LUKE	119,95
NBA LIVE '97	69,95
SIM CITY - CLASSICS	69,95
SUP. METEORID-CLASSICS	74,95
TIMON & PUMBAA'S	79,95
YOSHI'S ISLAND - CLASS.	79,95
WORMS	64,95

LCD-TASCHENSPIELE



SUPER MARIO BROS.,
DONKEY KONG,
PARACHUTE,
FIRE!
JE 19,95



Jojo

ProYo II	19,-
ProYo II - Profi Set	39,-
Ersatzschnüre bunt	4,95

Space Beamer

Der Nr.1 Hit aus den USA
("Toy of the Year" 1997)
jetzt auch in Deutschland!



Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste)	59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo)	79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen)	99,95

Händleranfragen erwünscht Fax: 0931/571602

0931/3545222 oder 0180/5211844

Internet: <http://www.logon.de/kranz>

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSHECKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHENUNGSTERMINE OHNE GEWAHR. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT.

Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. ISS-PRO UND ISS64 is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Die Preis-Offensive!

DM 99,95*

Video Games 5/97: "Doch endlich wurden unsere Wünsche erhört, Konami hat mit International Superstar Soccer 64 alle Konkurrenten weit hinter sich gelassen..."

Spielspaß: 93 %

Fun Generation 6/97: Spiel des Monats
"...wird Fußball pur geboten, knallharte Computergegner, fantastisch animiert und hochintelligent. ISS lebt von der Varianz und kennt spielerisch keine Mängel."

10 von 10 Punkten

Total 5/97: "Konamis International Superstar Soccer 64 stellt alle bisher erschienenen Fußballsimulationen in den Schatten. Spielbarkeit und Präsentation verschmelzen zu einem wahren Meisterwerk."

Total 2/98: "...Der Genre-Thron bleibt aber fest in Konami's Hand."

Note 1

Maniac 6/97: "ISS 64 ist die beste Fußballsimulation aller Zeiten - ohne wenn und aber!"

91 %



*Unverbindliche Preisempfehlung. (VK)

WWW.KONAMI.COM