

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴

GAME BOY

SUPER NINTENDO

Specials

- Sailor-Moon-Accessoires
- SNES-News aus Japan
- Lufia, Helpline-Special 2

Tests & Infos

- Frankreich '98 – Die Fußball-WM (N64)
- Rampage World Tour (N64)
- Bio Freaks (N64)
- G.A.S.P!! (N64)
- Wonder Project J2 (N64)
- Kirby's Dream Land 3 (SNES)
- Ottos Ottifanten (GB)
- V-Rally (GB)

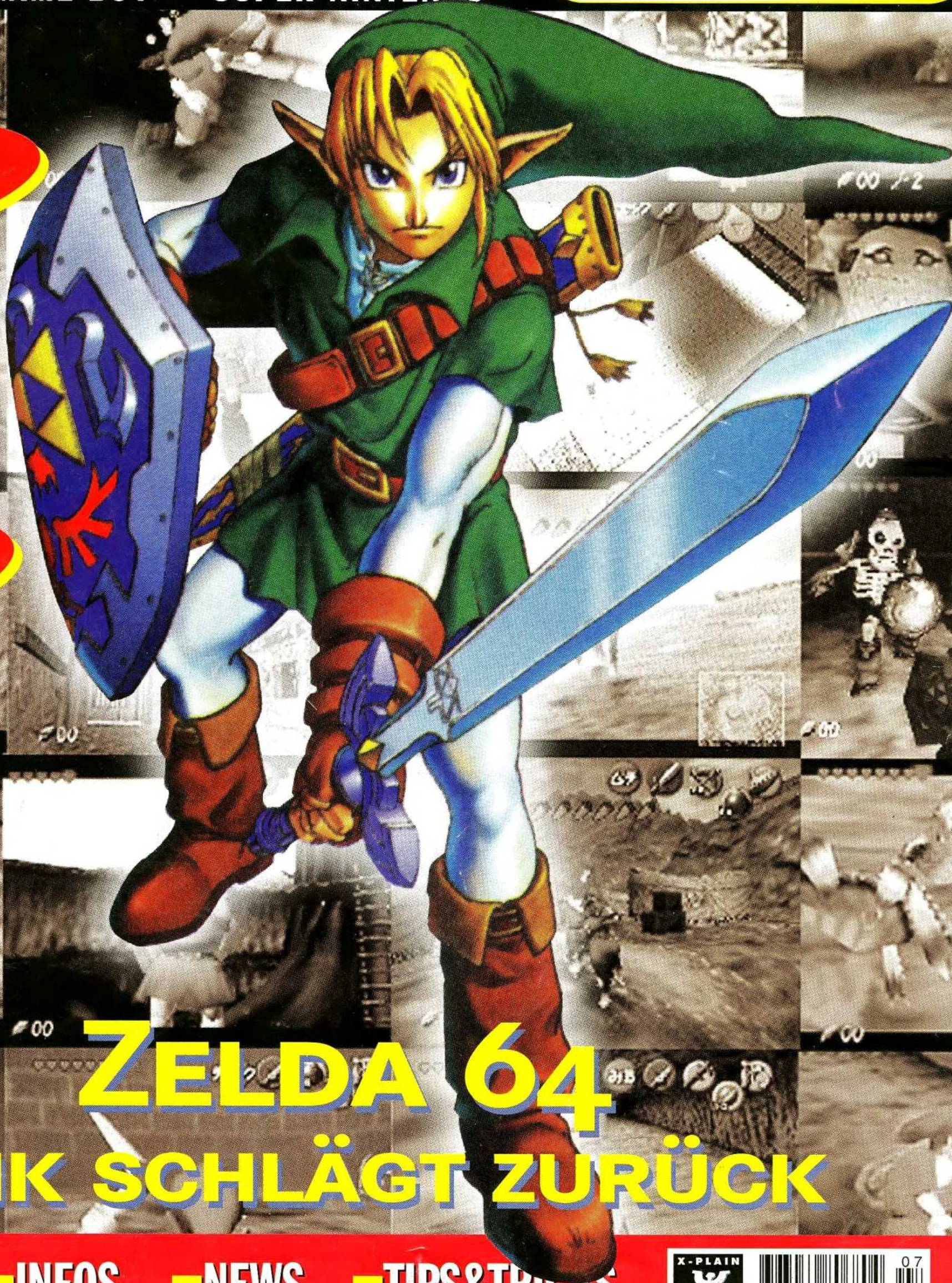
Der Bericht



Über 50 N64-
Titel angespielt

Turok 2
Die Reportage

Banjo-Kazooie
im 5-Seiten-Test



ZELDA 64

LINK SCHLÄGT ZURÜCK

■ TESTS

■ INFOS

■ NEWS

■ TIPS&TRICKS



07

4 393036 806804

Playcom

Internet-eMail
Info@playcom.de

TEL.: 0180 - 5 211 220

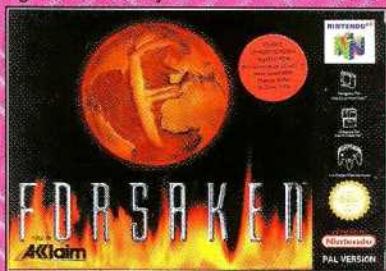
FAX.: 0180 - 5 211 240

NINTENDO 64

Aero Fighter Assault dt 139.99



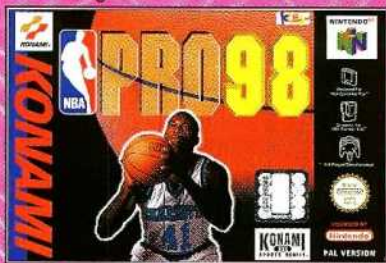
Aero Gauge	dt	154.00
Attack!	dt	159.00
Banjo & Kazooie	dt *	94.00
Bio Freaks	dt *	134.00
Bust a Move 2	dt	99.99
Castlevania 3D	dt *	149.00
Centipede X	dt	159.00
Clayfighter 63 1/3	dt	89.00
Dark Rift	dt	129.99
Diddy Kong Racing	dt	89.00
Dual Heroes	dt	139.00
Earth Worm Jim	dt	149.00
Extreme G	dt	94.99
Extreme G + Lenk LX4	dt	199.99
F1 Pole Position	dt	124.99
Fifa Soccer 98 WM Q.	dt	134.99
Fighters Destiny	dt	129.99



Forsaken dt 109.99



Frankreich WM 98	dt	119.99
G.A.S.P.	dt *	144.00
Goemon - Mystical N.	dt	139.99
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 Courtside	dt	89.00
NBA Hangtime	dt	89.99



NBA Pro 98	dt	139.00
NFL Quarterback C.98	dt	129.99
NHL Breakaway 98	dt	94.99
Rampage World Tour	dt	134.99
Rebel Moon Revolut.	dt	159.00
Rev Limit	dt	139.00
Snowboard Kids	dt	89.00
Tetrisphere	dt	89.00
Turok	dt	94.99
Turok	uk	94.99
Turok 2	dt *	149.00
Virtual Chess	dt	119.99
Wayne Gret.Hockey 98	dt	139.00

Kostenlos!



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

Wayne Gretz. Hockey	dt	89.99
WCW World Wrestling	dt	129.99
Wetrix	dt	109.99
WWF Warzone	dt *	109.00
Yoshi's Story	dt	89.00

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	29.99
Game Buster	dt	104.99
Infrarot Joypad N64	dt	84.99
Joypad N64 LX4 schw.	dt	44.99
Joypad N64 LX4 schw.	dt	44.99
Joypad schwarz Adv.	dt	49.99
Joypad Shark SV-362	dt	64.99
Lenkrad+Pedale+Rumb.	dt	129.99
Lenkrad+Pedale Rumb.	dt	129.99
Memory Card 1 Meg	dt	28.99
Memory Card N64 256K	dt	19.99
Memory Card 4 Meg	dt	59.99
Memory Card 5 Meg	dt	64.99
Nintendo 64 o.Spiel	dt	299.00
Power Flash N64	dt	99.00
Rumble Pak inkl. Memo	dt	34.99
Rumble Pak LX4+1 Meg	dt	39.99
Rumble Pak LX4 Tr.	dt	24.99
S-Video Kabel N64	dt	19.99
Scart Kabel N64	dt	19.99
Verlängerung Pad 2m	dt	14.99
Verlängerung Pad 5m	dt	19.99
Yoshi's Story Sp.Be.	dt	24.00

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Aladdin Classic	dt	74.99
Castlevania Legend	dt	59.99
Donkey Kong Count. 2	dt	69.99
Donkey Kong Count. 3	dt	119.99
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	89.99
NHL Hockey 96	dt	109.00

PGA European Tour	dt	59.99
Schlumpfe 2	dt	109.99
Sim City Classic	dt	69.00
Spirou	dt	59.99
Terranigma	dt	89.99
Tetris & Dr. Mario	dt	59.99
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
Marvel Super Heroes	dt	49.99
Power Piggs	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00

Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	14.99
Game Mage Mogelmod.	dt	19.99
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad SN6	dt	19.99
Joypad SNES Schwarz	dt	19.99
Just a Joypad	dt	24.00
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	44.99
Dr. Franken	dt	44.00
Duck Tales 1	dt	44.99
Hugo 2	dt	59.00
Indiana Jones	dt	44.99
Int. Superstar Soccer	dt *	59.99
Jimmy Connors Tennis	dt	44.99
King of Fighters	dt	59.99
Mario's Picross	dt	44.00

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



Matthias Sammer Soc.	dt	54.99
Mickey's Dang. Chase	dt	44.99
Monopoly	dt	59.00
Schlumpfe 3	dt	64.99
Star Wars 2 (Empire)	dt	44.99
Street Racer	dt	44.99
Tim in Tibet	dt	54.99
Toy Story	dt	59.99
Turok	dt	44.99
V-Rally Champ. Edit.	dt	59.00
World Cup 98	dt	59.99

Sonderangebote

Battle Toshinden	dt	39.99
Mega Man 2	dt	29.00
Pop Up	dt	34.99
Super Mario Land 1	dt	39.99
Wave Race	dt	29.00

Zubehör

Energy Pack Pocket	dt	29.99
--------------------	----	-------



Game Boy Camera Rot	dt *	99.00
Game Boy Pocket Gelb	dt	109.99
Game Boy Pocket Netz	dt	19.99
Game Boy Pocket Pink	dt	109.99



Game Boy Printer	dt *	119.99
Game Buster	dt	64.00
Licht & Lupe GB	dt	19.00
Linkkabel GB Pocket	dt	19.99

Munich Software Center

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

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 0180 / 5 211 220

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

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie kostenlos 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 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.

-Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Auf die harte Tour

Es gibt zwei Wege, ein erfolgreiches Videospiel fortzusetzen. Den bequemen: Den Fans geben, was sie wollen, und zwar so schnell wie möglich, auch wenn dasselbe Spielprinzip zum zweiten oder dritten Mal aufgewärmt wird. Fast alle Fortsetzungen sind nach diesem Prinzip gestaltet.

Und es gibt den harten Weg, auf dem Shigeru Miyamoto wandelt: Warten, bis die Zeit reif ist, eine neue Technologie bereitsteht, um das beliebte und bewährte Gameplay völlig neu zu gestalten und dabei das Kunststück zu vollbringen, das gewisse Etwas, das den Erfolg ausmachte, beizubehalten.

Dieses Prinzip verfolgt Miyamoto im Fall der N64-Fortsetzung von *The Legend of Zelda* bis zum Exzeß. Unzählige Terminverschiebungen strapazieren die Nerven der wartenden Fans bis zum äußersten und bringen die Gefahr mit sich, daß viele, des Wartens überdrüssig, Nintendo den Rücken kehren und eine Alternative in anderen Konsolen suchen.

Dabei ist diese Haltung, objektiv betrachtet, absolut ehrenwert. Eine neue Fortsetzung soll auch etwas Neues bringen, soll neue Maßstäbe setzen. Einmal ist dies Miyamoto bereits gelungen. *Super Mario 64* verzögerte sich ebenfalls um mehrere Monate und schob damit die Veröffentlichung der gesamten Hardware vor sich her – etwas, das bei einem anderen Konsolenhersteller absolut undenkbar ist. Doch das bahnbrechende Endergebnis gab Miyamoto recht: *Super Mario 64* war nicht nur brilliant, es revolutionierte auch die Welt der Videospiele. Das Genre der 3D-Jump&Runs, zuvor von Spieleentwicklern für unmöglich gehalten oder zumindest nie ernsthaft in Angriff genommen, war geboren. Seitdem wurden unzählige Versuche unternommen, Miyamotos Geniestreich zu adaptieren, doch zwei Jahre lang bissen sich Entwickler weltweit die Zähne daran aus. Einzig Rare ist es mit *Banjo-Kazooie* nun gelungen, mit dem Debütanten gleichzuziehen – oder ihn sogar zu übertreffen? Der Test in dieser Ausgabe verrät, was die TOTAListen darüber denken.

Doch zurück zum Thema Termine. Verzögerungen gibt es nicht nur bei Nintendo, sondern sind bei wichtigen Titeln geradezu üblich. Auch *Final Fantasy VII* (PlayStation), um nur ein prominentes Beispiel zu nennen, verfehlte das ursprüngliche Datum in Japan um mehrere Monate und verpaßte letztendlich sogar den Weihnachtstermin 1996. Bei Nintendo verzögert sich jedoch fast jedes Spiel. Einzig *Mario Kart 64* und *Yoshi's Story* erschienen termingerecht, und die Ergebnisse fielen zumindest für Fans der SNES-Originale relativ enttäuschend aus. Das soll und darf bei *Zelda 64* natürlich nicht passieren, und wenn keine Katastrophe eintritt, wird es das auch nicht. Zur Electronic Entertainment Expo konnte *Zelda 64* wieder einmal als Messe-Highlight hervorstechen, zumal es von einigen Kollegen erstmalig live und in Farbe angespielt werden konnte. Insgesamt sind Nintendo und die sogenannten Third-Party-Entwickler mit einer Vielzahl interessanter und vielversprechender Titel im Gepäck nach Atlanta gereist. Gegenüber vergangenen Messen waren es jedoch nicht nur mehr N64-Spiele als sonst, erfreulich ist vor allem, daß viele davon auch so gut wie fertig sind. Doch wird auch *Zelda 64* dazugehören? Lest alle Infos in unserem ausführlichen Messebericht ab Seite 6. Viel Spaß dabei wünscht

Titelthemen:

The Legend of Zelda (N64)8

Specials, Tests & Infos:

Sailor Moon45

Banjo-Kazooie (N64)46

Lufia, Helpline-Special 272

Turok 2 (N64)38

Electronic Entertainment Expo 1998:

extreme-G 2 (N64)13

F-Zero X (N64)16

Game Boy Color28

wipEout 64 (N64)13

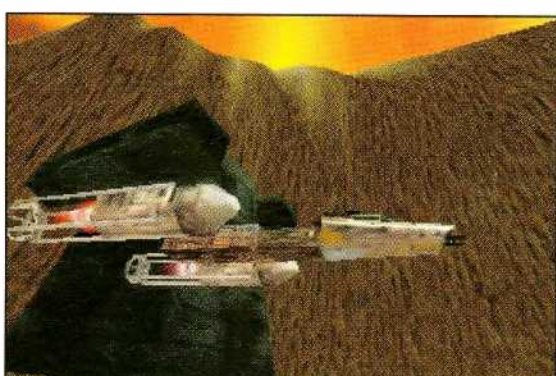
The Legend of Zelda – The Ocarina of Time

8


Noch vor ein paar Jahren wären die neuen Möglichkeiten von Link reine Wunschvorstellungen gewesen

Star Wars: Rogue Squadron

Einmal Luke Skywalker sein!

14


Wer den ersten Level von Shadows of the Empire mochte, wird sich nach Rogue Squadron die Finger lecken

Perfect Dark

Vielversprechendes von der E3-Messe: Rare präsentierte dem staunenden Fachpublikum den interessanten First Person Shooter auf Video.


12

Eines der meistbestaunten Messeereignisse war Perfect Dark, das voll auf der N64-Trendwelle schwimmt: satte 3D-Action in aufregender Kulisse

SPECIALS

Sailor Moon45

Die Sailor-Moon-Truppe besteht nicht nur aus platten Comicfiguren, sondern aus weltberühmten Kultstars. Die Vermarktungswelle durch Comics, Filme, CDs, Sammelkarten und Püppchen rollt unaufhaltsam. TOTAL! informiert und verlost attraktive Preise.

Satellaview64

Was Sega vor Jahren mit dem Sega Channel ins Rollen brachte, wird nun SNES-Besitzer mit Hauptwohnsitz in Japan erfreuen. Spielen über die Satellitenanlage ist im Land der aufgehenden Sonne nicht länger Zukunftsmusik.

Tips&Tricks-Register, Teil 174

E3-MESSE-NEWS

Allgemeine News6

64DD27

Body Harvest18

Conker 6417

F-Zero X16

Game-Boy-Soft- und Hardware28

Glover18

Jet Force Gemini15

The Legend of Zelda –

The Ocarina of Time8

Perfect Dark12

Star Wars: Rogue Squadron14

Release-Liste26

NEWS

Game Boy Camera (dt.)30

Super Mario RPG 2 (64DD)31

Super Star Soldier 6431

REPORTAGEN

Turok 2 – Seeds of Evil38

Meist erwischt es First Person Shooter: Ist die Antragsbombe erst einmal gezündet, indiziert sie sofort das komplette Kontingent des Spiels. Turok 2 läuft ebenso wie sein Vorgänger kaum Gefahr, vom Markt zu verschwinden, denn es werden keine Menschen, sondern Tiere und Aliens ins Visier genommen.

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Banjo-Kazooie46

Bio Freaks52

Frankreich 98 – Die Fußball-WM55

G.A.S.P!!54

Rampage World Tour56

Wonderproject J2 (Import)58

SNES

Kirby's Dream Land 3 (Import) .. .62

GAME BOY

**Ottos Ottifanten –
Baby Bruno's Alptraum**61
V-Rally60

TIPS & TRICKS

Action-Replay-Codes69
Helpline70
Wie angekündigt präsentieren wir das zweite *Lufia*-Special und kümmern uns natürlich wie immer um Eure Fragen.
Shorties66

RUBRIKEN

Abonnement37
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.
Börse80
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
Heftshop79
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.
Impressum82
Leserbriefe32
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, Spieletips und Statistiken – wir drucken sie ab!
TOTAL!-Intern44
Was haben Super Mario und „Super Mario“ (Basler) gemeinsam? Mehr als Ihr denkt. Schaut doch mal auf unsere interessante Intern-Seite, auf der Ihr auch die persönlichen Meinungen der Redaktion zu den aktuellen Spielen findet.
Vorschau82
Zubehör78

Turok 2 – Seeds of Evil

TOTAL! besuchte Iguana

38



Noch ist die Entwicklung in vollem Gange



Banjo-Kazooie

Das Heldenduo auf dem Prüfstand

46



Wer sich an überschwenglicher Grafik nicht satt sehen kann, liegt bei Banjo-Kazooie genau richtig

Ottos Ottifanten – Baby Bruno's Alptraum



61

Herr Waalkes liebt seine kleinen Dickhäuter

Game Boy Color

Buntes von der Messe



28

Die farblosen Zeiten der Keksdose sind vorbei

Satellaview

Super-Nintendo-Spiele aus dem All

64



Das gibt's nur in Japan: SNES mit Satellaview-System



Das aufgepöpelte Original: BS F-Zero Grand Prix 2



ELECTRONIC ENT

Seit 1995 findet einmal im Jahr die Electronic Entertainment Expo, kurz E3, statt. Wie schon im Vorjahr waren auch diesmal die Hallen des ehemaligen Olympia-Geländes in Atlanta der Austragungsort, an dem sich die gesamte Branche ein Stelldichein gab. Nachdem die Messereisenden wie immer demokratisch von der Chefredaktion bestimmt wurden („Ich fliege, Julian ist eh' immer da, und um den freien Platz kann sich der Rest prügeln.“), standen wieder einmal drei aufregende Tage bevor – inklusive der netten Begleitorscheinungen, die eine US-Messe so mit sich bringt: Zwei Jetlags innerhalb von fünf Tagen, nette Diskussionen mit den freundlichen Mitarbeitern der Einwanderungsbehörde („Soooo, Sie sind also Journalist ...?“ [diabolisches Grinsen] „Dann reicht das Pro-forma-Visum leeeiiiider nicht aus ...“), das liebreizende Klima von Atlanta/Georgia („Wie, 120 % Luftfeuchtigkeit?“), drei Paar durchgelaufene Schuhe (Wieso liegen zwei Gesprächstermine eigentlich immer an den am weitesten voneinander entfernten Punkten der Messehalle?), brillant vorbereitete Firmen („Screenshots haben wir keine, aber die findet Ihr auf unserer Homepage. Pressemappen sind aus, aber

die schicken wir Euch zu ... nächste Woche ... ganz bestimmt ...“) usw. Aber um die Spiele der kommenden Monate dafür antesten zu können, nimmt man das gerne in Kauf. Manchmal sind es auch die Spiele der kommenden Jahre, denn mit *Banjo*, *Conker*, *ML Baseball feat. Ken Griffey Jr.*, *F-Zero X*, *Body Harvest*, *Mission: Impossible* und natürlich *Zelda* trafen wir doch einige alte Bekannte aus dem Vorjahr. Es ist jedoch höchst unwahrscheinlich, daß wir einen der genannten Titel auf der kommenden E3 noch einmal sehen werden, denn die Spiele sind allesamt (fast) fertig und bil-

den zusammen mit den vielen anderen Games nicht nur das umfangreichste, sondern auch das interessanteste Software-Line-up, das den vielen Nintendo-Fans jemals geboten wurde. Glaubt man Howard Lincoln und Peter Main (Chairman und Vice President von Nintendo of America), wird 1998 das Jahr Nintendos. Diese Aussage ist zwar hinlänglich bekannt, doch es bestehen wenig Zweifel, daß es diesmal auch wirklich so sein wird. Nach einem eklatanten Durchhänger seit Beginn dieses Jahres geht es nun wieder steil bergauf. *Kobe Bryant* und *Banjo-Kazooie* folgten kurz aufeinander, und in diesem Tempo soll es auch weitergehen. *Cruis'n World* (Juli) und *Bom-*



NoAs Präsident Howard Lincoln (zweiter von rechts) gab sich auf den unzähligen Präsentationsterminen gewohnt selbstbewußt



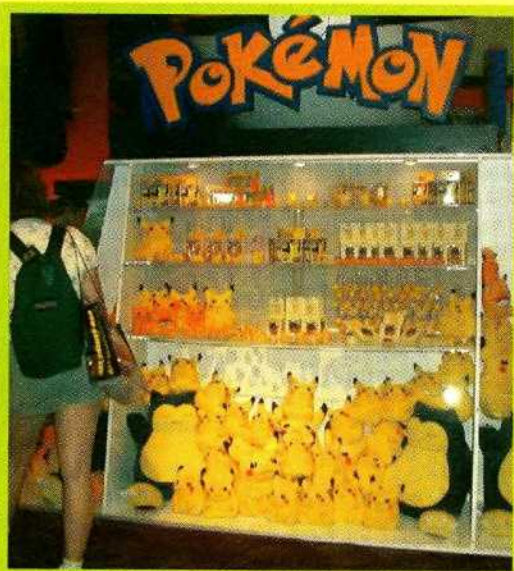
fenbar hält man es für ratsamer, zuerst den Erfolg oder Mißerfolg der Game-Boy-Module abzuwarten, bevor man die Cross-Over-Produkte für das N64 übereilt auf den Markt wirft. Ziemlich überrascht hat uns die Mitteilung, daß die *Pokémon*-Spiele in diesem Jahr nicht mehr bei uns veröffentlicht werden.

Strategiespiele: *Command & Conquer 64* war auf der Messe nicht zu sehen. Unbestätigten Infos zufolge wird das Spiel dennoch von Virgin/Westwood im Auftrag von Nintendo entwickelt. Bestätigt ist, daß 1999 eine N64-Umsetzung des PC-Strategiespiels *StarCraft* (der Nachfolger von *WarCraft*) von Blizzard erscheinen wird. Nintendo erwarb die Exklusivrechte für den Konsolenbereich, mehr ist noch nicht bekannt.

SNES: Wie nicht anders zu erwarten, gab es auf der gesamten E3 kein einziges neues SNES-Spiel.

Auch in Amerika werden erfolgreiche Klassiker im Rahmen der 'Player's Choice'-Serie (analog zur Classic-Serie in Deutschland) wiederveröffentlicht. Laut NoA ist dies eine „Fortsetzung des Versprechens, den 16-Bit-Markt weiter zu unterstützen“ – vergleiche im Duden unter Z wie Zynismus ...

Shigeru Miyamoto wurde von der Academy of Interactive Arts and Sciences (AIAS) ausgezeichnet. Er ist damit der erste Träger des „Hall of Fame“-Awards der Anfang 1997 gegründeten Akademie, mit dem Personen geehrt werden, die besondere Verdienste im Bereich Interactive Entertainment erlangt haben. Präsident Jim Charne betonte, daß Miyamotos Spiele den Qualitätsstandard für Spiele über mehrere Hardware- sowie Spieler-generationen gesetzt haben.



Das lukrative Pokémon-Merchandising ist ein willkommenes Nebengeschäft für Nintendo

MESSESPLITTER

Pokémon: Offenbar relativ kurzfristig entschied sich Nintendo aus marktstrategischen Gründen, das *Pokémon*-Aufgebot der E3 zu reduzieren. Die Game-Boy-Spiele sowie unzählige Merchandising-Artikel waren nicht zu übersehen, doch das N64-Modul *Pokémon Stadium* sowie der 64GB-Adapter (zum Übertragen gespeicherter Daten aus Game-Boy-Modulen) glänzten durch Abwesenheit. Of-



ENTERTAINMENT EXPO

berman Hero (September) versetzen die TOTAL-Redaktion zwar nicht gerade in Begeisterungstürme, doch dafür kommen ja auch *Turok 2 – Seeds of Evil* und *The Legend of Zelda – The Ocarina of Time*. Und bei solchen Spielen wie *extreme G 2*, *F 97 Challenge/F1 World Grand Prix*, *Holy Magic Century/Quest 64*, *ISS 98*, *Mission: Impossible*, *Star Wars: Rogue Squadron*, *Twelve Tales: Conker 64* und *WipEout 64* liegen die Vermutungen nahe, daß a) einige Highlights darunter sind und b) der eine oder andere Titel vor Jahresende fertig wird.

Außerdem sind da ja noch die Game Boy Camera und der Game Boy Color. Mit anderen Worten: Es gibt so viel zu kaufen, daß Nintendo es sich leisten kann, *Pokémon* (GB) und *F-Zero X* (N64) auf 1999 zu legen. Laut

Nintendos haus-eigener Fan-Zeitschrift wurde das

lang erwartete Rennspiel zwar verschoben, um ihm den letzten Schliff zu verleihen und noch einige technische Feinheiten unterzubringen, jedoch steht diese Ausrede in krassem Gegensatz zum Veröffentlichungstermin in Japan (14.7.). Nun ja, dafür liegt ja *1080° Snowboarding* seit Monaten auf Halde und wartet auf die passende Jahreszeit zum Deutschland-Release (Oktober).

Wie auch immer, bis Weihnachten kommt einiges auf den Nintendo-Fan (mit eigenem N64) zu. Einen Ausblick auf die nächsten Monate bieten die folgenden zwanzig Seiten. *Zelda* nimmt dabei natürlich den bevorzugten Rang ein. Alle Spiele, die wir in dieser TOTAL nur kurz und knapp vorstellen können, werden wir ab der nächsten Ausgabe noch einmal ausführlicher durchleuchten.

PS: In einem ist sich die gesamte Branche ausnahmsweise einmal einig: 1997 war das erfolgreichste Jahr für die Videospielindustrie, und 1998 soll noch erfolgreicher werden. „Unsere Branche ist mittlerweile fast so groß wie die Filmindustrie und sollte diese bald schon

überholen“, betonte Howard Lincoln. TOTAL kann nur hoffen, daß die Bedeutung von Videospielen in naher Zukunft dem Bewußtsein der hiesigen Öffentlichkeit – und vor allem den Mitarbeitern der BPJS – nahegebracht wird.

sive eingebauter Rumble-Funktion ausgeliefert. Interessant war die Tendenz, daß sich die Software-Entwickler zukünftig auch verstärkt um die jüngere Zielgruppe bemühen werden.

Sega: Kein einziges neues Saturn-Spiel war auf der gesamten Messe

zu sehen. Der 32-Bitter ist damit genauso tot wie das SNES. Für Ende des Jahres (Japan) bzw. Ende 1999 (USA/Europa) kündigte Sega eine neue Konsole an (64-Bit-Hardware mit [laut Sega] 128-Bit-Grafikchip). Originellerweise hat die Konsole namens Dreamcast vier Joypad-Anschlüsse und farbige Pads, außerdem soll es ein Handheld zum Übertragen von Daten und ein *Pokémon*-artiges Spiel geben. Wer detaillierte Infos über das Gerät erfahren will, wird in neXt Level 7 und 8/98 fündig.

VM Labs: Die weitestgehend unbekannte Firma VM Labs bietet Herstellern von DVD-Spielern einen Prozessor zum Einbau in ihre Geräte an, mit dem auch Videospiele abgespielt werden können. Die Marktchancen dieses sogenannten Project X sind gering.

Wohin man auch blickte, Gedränge in allen Hallen und an jedem Stand prägte das Bild. Im Jahre 1999 findet die Messe übrigens wieder in L. A. statt

te es aber noch fast drei Jahre, bis das Nintendo⁶⁴ in Japan debütieren konnte.

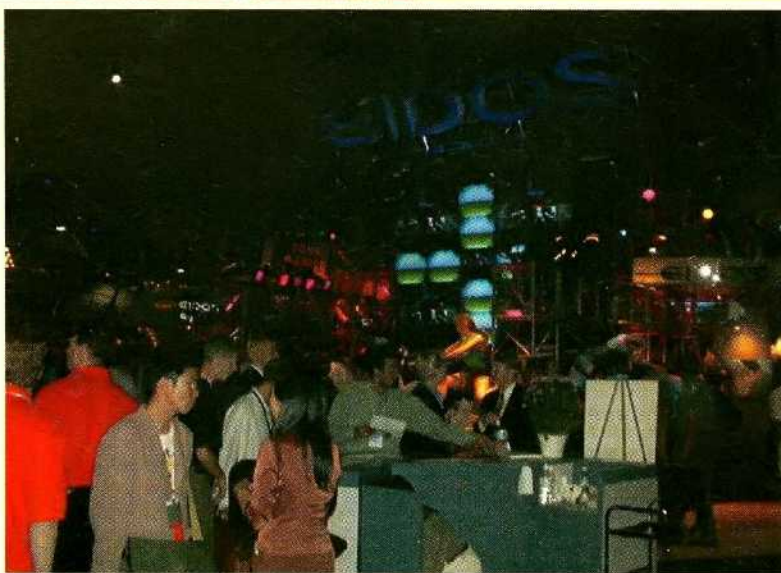
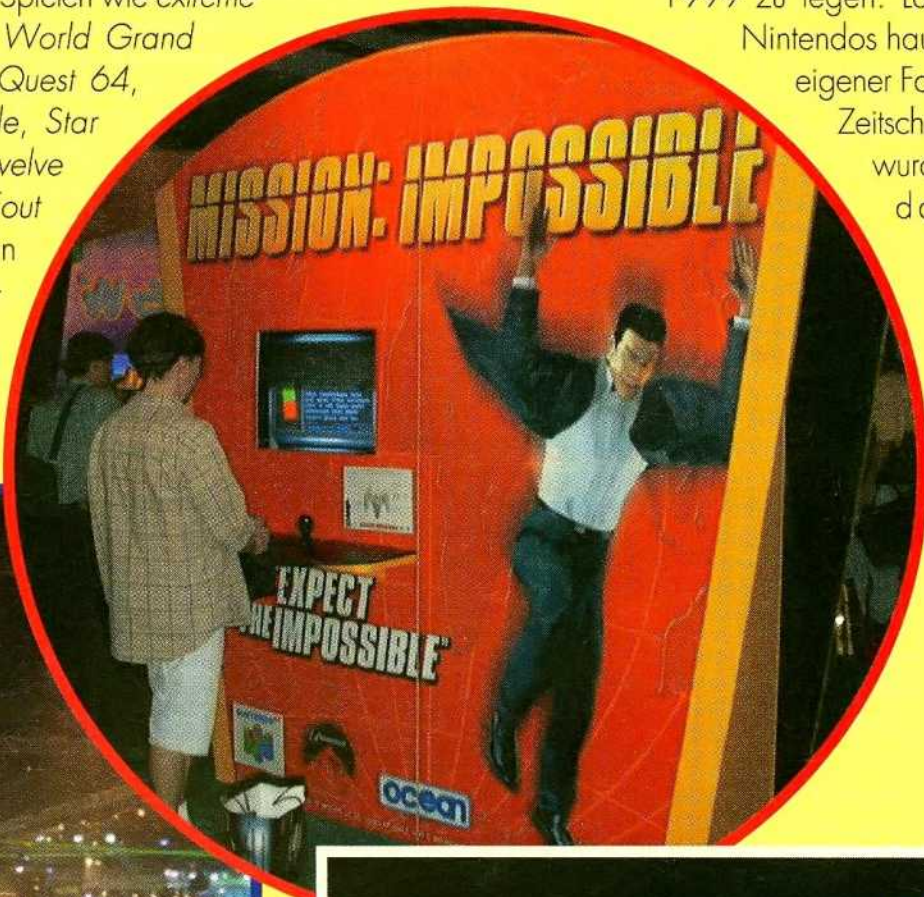
Lincolns Mitteilung diente dem Zweck, den Rechtsstreit zwischen dem neuen Partner ArtX (bestehend aus ehemaligen SGI-Mitarbeitern) und dem ehemaligen Partner (SGI) zu schlichten. Wenige Tage später wurde die Klage von SGI erwartungsgemäß zurückgezogen. Bei Nintendo 2000 handelt es sich um ein langfristiges Projekt – vor Ende 2000 (in Japan) ist keine neue Konsole zu erwarten. Wir bitten also von Fragen wie „Soll ich mir jetzt ein N64 kaufen, oder lieber auf die Nachfolgekonzole warten?“ abzusehen.

Rest der Welt:

Sony: An der PlayStation-Front beeindruckte in erster Linie die Masse. Hardware-News gab es keine. Die PSX wird künftig mit Analogpad inkludiert.

Als Spiel des Jahres wurde *GoldenEye 007* von Rare prämiert, das insgesamt vier Awards abräumen konnte. Der Preis für das beste Actionspiel ging an *Quake II* (PC). In den USA gibt es Auszeichnungen, bei uns Indizierungen ...

Nintendo 2000: Verstärkt machen in jüngster Zeit Gerüchte über die nächste Nintendo-Konsole die Runde. Howard Lincoln bestätigte in einem CNN-Interview, daß ein solches Projekt in Arbeit sei. Bevor jetzt die große Panik ausbricht („Wieso neue Nintendo-Konsole. Ich habe mir doch gerade erst ein N64 gekauft ...“); Es ist üblich, nach der Fertigstellung einer Hardware die kommende Maschine in Angriff zu nehmen. Bereits Ende 1993 gab es die ersten Meldungen über den SNES-Nachfolger Project Reality. Danach dauer-





THE LEGEND OF ZELDA - THE OCARINA OF TIME

Zelda 64 kommt ... nun wirklich ... ganz bestimmt noch in diesem Jahr ... behauptet Nintendo ... wieder einmal ... Wenn Shigeru Miyamoto nicht der Himmel auf den Kopf fällt, wird *The Legend of Zelda – The Ocarina of Time* ein großartiges Game, ohne Frage. Doch kann es der unglaublich hohen Erwartungshaltung der Spieler überhaupt noch gerecht werden?

Nintendos *The Legend of Zelda – The Ocarina of Time* (im folgenden der Einfachheit halber *Zelda 64* genannt) ist zweifellos eines der am sehnlichsten erwarteten Videospiele seit Menschengedenken. Die erste Ankündigung erfolgte bereits auf der ersten Nintendo⁶⁴-Präsentation, während der Tokioter Shoshinkai im November 1995. Die damals auf Video vorgeführte Sequenz

war bekanntlich nichts weiter als eine auf Silicon Graphics Computern gerenderte Animation, sollte aber einen Eindruck vermitteln, wie das Spiel letztendlich aussehen würde.



Ohne fremde Hilfe geht es nicht. Nur wer bereit ist zuzuhören, kann das Spiel erfolgreich beenden

Mittlerweile sind über zweieinhalb Jahre ins Land gegangen, die Bilder sahen immer besser aus, und unzählige Release-Termine wurden ein ums andere Mal überschritten, ohne daß *Zelda 64* fertig wurde. Einmal sollte es als Launch-Titel für das 64DD erscheinen, dann war es wieder als Modul geplant – mit einer Erweiterung oder gar Fortsetzung auf DD. Chefdesigner Shigeru Miyamoto ließ sich währenddessen nicht beirren und arbei-



Altes Thema, neues Spiel. Die unschuldige Prinzessin wurde gewaltsam entführt und muß von Euch errettet werden

tete mit seinem Team, das größte, das jemals an einem Nintendo-Spiel beteiligt war, weiter an der Perfektion seines Lieblingstitels. Seit Jahren betont der Meister, daß ihm *Zelda 64* von allen Spielen am meisten am Herzen liegt, und somit ist das Beste gerade gut genug für diesen Titel. Um grafisch neue Maßstäbe zu setzen, ohne daß der Umfang darunter zu leiden hat, wird die Legende um die Prinzessin Zelda und den notorischen Helden Link auf ein 256-MBit-Modul gebannt, also der vierfache Speicherplatz von *Super Mario 64*. All diese Faktoren sowie nicht zuletzt die überragende Qualität der vier Vorgänger auf NES, SNES und Game Boy ließen die Erwartungen an *Zelda 64* in nahezu absurde Höhen ansteigen. In Japan, wo die Popularität des N64 unter den Videospielern immer noch in niederen Regionen dümpelt, wird sogar die gesamte Zukunft der Konsole von dem Ergebnis abhängig gemacht, *Zelda 64* soll das Ruder noch einmal herumreißen. Nicht nur unter den TOTAL!-Lesern führt das Action-Adventure die Rangliste der Most-Wanted-Titel an (vgl. Charts TI 3/98). In der japanischen Zeitschrift Famitsu (der Marktführer erscheint dort wöchentlich mit jeweils über 200 Seiten!) belegte der Titel trotz geringer N64-Verkäufe einen achtbaren dritten Platz – hinter *Dragon Quest VII* (PSX, Sommer 1999!) und *Pokemon Gold/Silver Edition* (Game Boy, Herbst).



Doch kann ein Spiel überhaupt solch hochgesteckte Erwartungen erfüllen? Um das zu schaffen, müßte *Zelda 64* nicht weniger als „das beste Videospiel aller Zeiten“, wie man immer so schön sagt, werden. Mit *Super Mario 64* ist es Miyamoto bereits einmal gelungen, ein solches Wunder zu vollbringen. Ist das Wunder wiederholbar? Nach allem, was es bislang von *Zelda 64* zu sehen bzw. zu spielen gab, kann TOTAL! diese Frage nur mit einem deutlichen Ja beantworten. Schon auf der Space World (vgl. TI 1/98) überzeugte die Vorversion sowohl seitens der Präsentation als auch der Spielbarkeit vollends. Ebenso wie im vergangenen Jahr in Tokio, konnten auf der E3 in Atlanta verschiedene Sequenzen des Spiels angespielt werden, diesmal allerdings in größerer

Anzahl. Technisch hat sich im letzten halben Jahr an *Zelda 64* nichts mehr verändert, ein klares Indiz dafür, daß Miyamoto und Co. seitdem „nur noch“ fieberhaft an der Fertigstellung arbeiten.

Weiterhin hält sich der Mario-Erfinder äußerst zurück, was Details der Story sowie den generellen Ablauf betrifft. Bekanntlich reist Link in der Zeit vor und zurück, was vermutlich mit der Nutzung der namensgebenden Ocarina of Time zusammenhängt. Der Spieler erlebt ihn in verschiedenen Altersstufen, die Mes-



Düstere Szenarien wie dieser schaurige Dungeon bestimmen das Bild in *Zelda 64*. Niedlichkeiten sucht Ihr vergebens

seversion zeigte Link als Jugendlichen und als Kind. In der finalen Version wird es auch noch einen erwachsenen Link geben, der sogar Magie benutzen kann. Auch über das Magiesystem läßt Miyamoto die Fachwelt noch im dunkeln, nur „revolutionär“ soll es sein – wie nicht anders zu erwarten. Sicher ist jedoch, daß Link mit zunehmendem Alter zusätzliche Fähigkeiten entwickelt und eine größere Auswahl an Waffen zur Verfügung hat: Pfeil und Bogen, Steinschleuder, Bumerang, einen Kampfstock, Schwerter (kurz und lang), einen Hammer, Bomben und nicht zu ver-

gessen explosive magische Nüsse. Außerdem trägt Link noch einen Schild zur Verteidigung – und zum Reflektieren bestimmter Angriffe. Die Steuerung ist denkbar bedienerfreundlich gestaltet. Am oberen Bildschirmrand sind die fünf Aktionstasten eingeblendet, die farblich gekennzeichnet sind und die entsprechende Waffe symbolisch anzeigen. Besonders durchdacht ist die Belegung des B-Buttons.



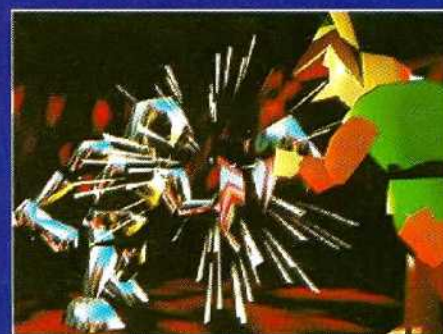
Dieses Riesenreptil sieht nicht nur furchterregend aus, es schreitet auch auf gefährliche Art und Weise zum Angriff. Links einzige Chance besteht darin, dem Feueratem des Kolosses auszuweichen und eine Bombe in den weit geöffneten Schlund zu werfen



Je nach Situation hat er unterschiedliche Funktionen, die jeweils als Text auf der Taste im Bild eingeblendet wird. Rennt Link, springt er mit B. Steht er neben einem Schild, bedeutet B lesen. Nähert er sich einer Leiter, wechselt die Bedeutung zu klettern. Die intuitive Benutzerführung ist Miyamoto besonders wichtig, da bei *Zelda 64* die Story im Vordergrund steht. Der Spieler soll völlig im Erleben der Handlung aufgehen, ohne daß er sich ständig darüber Gedanken machen muß, welcher Button als nächstes zu drücken ist. Von größter Bedeutung ist unter diesem Aspekt natürlich auch die Kameraführung: Jeder kennt sicherlich den Frust, den *Super Mario 64* erzeugt, wenn es mal wieder nicht möglich ist, den Klempner aus der bestmöglichen Perspektive zu betrachten. Bei *Zelda 64* kommt noch hinzu, daß der



der auf ihn zu lenken, um ihn bekämpfen zu können. Hier hat sich Miyamotos Team ein System ausgedacht, das genauso simpel wie praktisch wirkt und ohne Übertreibung als revolutionär bezeichnet werden kann. Hält man den Z-Button gedrückt, wechselt die Kamera in eine Über-Links-Schulter-Ansicht, ein dezenter Rahmen um den Gegner zeigt an, daß er ins Visier genommen wurde. Jede Bewegung des Analogsticks führt dazu, daß Link den Kontrahenten umkreist oder zurückweicht, ohne jemals den direkten Blickkontakt zu verlieren. Erst wenn man den Z-Button losläßt, wird diese Verbindung wieder unterbrochen, und unser Held kann beispielsweise die Flucht ergreifen – was natürlich normalerweise nicht in seiner Natur liegt. Die Z-Funktion darf übrigens auch angewendet werden, um Gegenstände von allen Seiten genauestens unter die Lupe zu nehmen.



Die Entwicklung

Das oberste Bild stammt aus der allerersten *Zelda 64*-Demo anno 1995 – es wurde kurzfristig auf SGI-Rechnern zusammengerendert. Bild Numero zwei zählt zu den ersten 'authentischen' Nintendo-64-Screenshots. Die nächsten drei sind Jahrgang 1997, das vierte von '98. Es ist deutlich zu erkennen, wie die Grafik verfeinert und die Texturen detaillierter wurden, auch die Bildschirmanzeigen veränderten sich.



Nutzt Link Fernwaffen wie seine Schleuder, blendet die Kamera hingegen auf die Ego-Perspektive um. Dann müßt Ihr quasi durch Links Augen genau-

estens Maß nehmen.

Die Story ist also wichtig, doch wie diese genau ablaufen soll, hält Nintendo noch geheim. So ist es den verschiedenen Einzelse-



passenden Ort und die richtige Zeit genau auswählen, um ihn anzugreifen. Auch Oberbösewicht Ganon hatte seinen standesgemäßen Auftritt. In einer animierten Zwischensequenz sieht man den dunklen Herrscher, wie er auf einem imposanten Schlachtroß sitzt und sich die scheinbar menschliche Maske vom Gesicht reißt, hinter der eine Dämonenfratze zum Vorschein kommt. Die sehenswerte Enthüllung findet in einem Raum statt, an dessen Wänden identische Gemälde hängen, die einen sich perspektivisch verengenden Weg



Der geschickte Umgang mit dem Schwert und anderen Waffen ist wie gewohnt überlebenswichtig

quenzen der Messe-Vorversion auch noch nicht zu entnehmen, ob der Schwerpunkt bei Zelda nun auf Action oder auf Adventure liegt. Eine der Schwächen eines anderen Action-Adventures, Konamis *Mystical Ninja starring Goemon* ist, daß man häufig durch weiträumige 3D-Landschaften läuft und in unregelmäßigen Abständen mal ein Gegner des Weges kommt. Dieser Fehler wird Miyamoto sicherlich nicht unterlaufen, denn dafür hat er bestimmt nicht drei Jahre an *Zelda 64* gearbeitet.



Entwickler: Nintendo
Erscheinungstermin: Ende November
Spieler: 1
Speicherkapazität: 256 MBit + Batterie
Fazit: *Zelda* soll das Spiel der Spiele werden, die Qualität soll Nintendo-Fans für die lange Wartezeit entschädigen, und der Titel soll definitiv noch in diesem Jahr zu haben sein. Das sind zwar drei Wünsche auf einmal, doch laut Miyamoto und Nintendo sind sie zu erfüllen.



Die Abwechslung, die Fülle unterschiedlicher Locations in *Zelda 64* ist jedenfalls enorm, andere Videospielentwickler können sich wieder einmal eine große Scheibe davon abschneiden. Neben weiten Ebenen, die Link auf dem Rücken eines Pferdes zurücklegen kann, schmalen Schluchten und Canyons, finsternen Dungeons und schaurigen Lava-Höhlen bieten einzig die Mauern einer Stadt sicheren Unterschlupf. Hier werden die optische Brillanz und die detaillierten Texturen besonders deutlich. Für das Design der Fachwerkhäuser ließ sich Miyamoto übrigens in Deutschland inspirieren. Anlässlich seines Besuches zur Deutschland-Premiere des N64 im September 1996

besichtigte er, begleitet von Nintendo-of-Europe-Mitarbeitern, historische Altstädte und Schlösser. Vor allem die spektakulären Endgegner zogen jedoch die Messebesucher in ihren Bann. Neben der bereits zuvor gesehenen, gewaltigen Echse, die mit gezielten Bombenwürfen ins Maul außer Gefecht gesetzt werden muß, waren auch zwei neue Bosse zu betrachten.

Ein gewaltiger Drache, der Link auf einer in einem Lava-See schwimmenden Plattform attackiert, beeindruckte vor allem durch die Licht- und Flammeffekte. Immer wieder taucht die Feuerechse aus Löchern im Boden auf, und Link muß den



Bleib nicht so lange im Wasser stehen, Link. Wir wollen doch nicht, daß Du kalte Füße bekommst und den Release erneut verschiebst



Ein traumhafter Sonnenuntergang durchflutet den Himmel, da träumt der Redakteur vom ~~URLAUB~~ (Zensur vom Chef!)

zeigen. Ganon reitet daraufhin in eines der Bilder hinein und greift Link aus wechselnden Richtungen an. Hier ist sowohl Überblick als auch Reaktion und Geschick gefragt, um den Kampf zu überleben. Die düstere Stimmung des Zusammentreffens stellt übrigens erneut unter Beweis, daß ältere N64-Besitzer keinesfalls ein niedliches Knuddel-Zelda im Stile eines *Yoshi's Story* befürchten müssen.



Wie schon auf der Space World ließ auch in Atlanta *Zelda 64* keinen Messebesucher unbeeindruckt. Die Grafik ist geradezu verschwenderisch detailliert, kein störender Nebel und keine verwaschenen Texturen trüben die Optik. Neben *Turok 2 - Seeds of Evil* ist *Zelda 64* zudem das erste N64-Spiel, das mit Echtzeit-Light-Sourcing arbeitet. Das bedeutet, wenn in düsteren Dungeons Fackeln an den Wänden hängen, werfen die Charaktere realistische Schatten auf den Boden – entsprechend der Lichtverhältnisse und der Umgebung.



Big N versteht es, mit der Grafik-Engine des N64 umzugehen: Dieses Schloß ist schon von weitem vollständig zu sehen



Lobgeschwängerte Worte wie Meisterwerk oder revolutionär werden in jüngster Zeit inflationär gebraucht. The Legend of Zelda – The Ocarina of Time soll diese Attribute mit Link und mit links ausfüllen. Die Frage ist nur, wann die Bombe endlich explodiert



Um abschließend die ursprüngliche Frage noch einmal aufzugreifen: Kann *The Legend of Zelda – The Ocarina of Time* die hochgeschraubten Erwartungen überhaupt erfüllen? Angesichts der speicherfressenden, detailreichen Grafik drängt sich die Befürchtung auf, daß *Zelda 64* in Null Komma nichts durchgespielt ist. Genaue Angaben gibt es noch nicht, unter 40 Stunden soll das Spiel aber keineswegs zu meistern sein. Viel wichtiger als die



Frage „ob“ erscheint jedoch das „Wann“. Angesichts der aktuellen Release-Angaben – in Japan heißt es vage Herbst, in den USA 23. November, bei uns lediglich Spätherbst – könnten Fans nervös werden. Bedenklich ist vor allem der US-Termin, da die amerikanische Version gegenüber der europäischen traditionell den Vorzug hat. Diesmal müßten sie jedoch fast zeitgleich kommen, was bedeutet, daß sich verschiedene Programmierer auf einmal mit der Konvertierung beschäftigen. Die



Da sieht man mal wieder, was passiert, wenn ein Gegner den Mund zu voll nimmt. Link spaziert hinein und sorgt für Ordnung



Übersetzung der Bildschirmtexthe (Nintendo verspricht deutsche Texte) wird bereits in Angriff genommen. Die Bildschirmtexthe der Messeversion waren noch in Japanisch, einige Anzeigen und Menüs immerhin schon in Englisch. TOTAL! hofft und erwartet jedenfalls, daß dieser Termin eingehalten wird. Seit fast drei Jahren versprechen Nintendo und Miyamoto den eigenen Fans nun schon *Zelda 64*, und nichts anderes sollen sie (wir) dieses Weihnachten endlich bekommen. 1997 mochte *Diddy Kong Racing* noch einen brillanten „Lückenfüller“ dargeboten haben, doch 1998 wird kein Rare-Spiel erneut in die Bresche springen können – dafür haben alle zu lange gewartet.

kdh



DIE STORY

Vor langer Zeit, bevor Ganon die Triforce gestohlen und Zelda entführt hat, trat in der Welt Hyrule ein furchtloser Krieger mit Namen Link seine Initiationszeremonie in den Maze-Wäldern an. Es war die Sitte seines Stammes, der Kokiri-Familie, daß einem jungen Mann ein Schutzgeist oder eine Fee zugeteilt wurde, der ihm zur Seite steht und ihn durch das Leben führt.

Doch als Link durch die Wälder streifte, entdeckte er, daß ein Monster eine der Feen entführt hatte. Ritterlich eilte er ihr zur Hilfe und schlug das Monster in die Flucht, doch die Fee war bereits tödlich verwundet. Mit sterbender Stimme bat sie Link, den König der Diebe, Ganon, daran zu hindern, die Triforce in seinen Besitz zu bringen und einen weisen Mann mit einem Spiritstein zu finden und warnte ihn vor der Gefahr. Zur gleichen Zeit erreichte Ganon die Maze-Wälder und näherte sich dem geheimen Ort, an dem die Triforce aufbewahrt wurde. Prinzessin Zelda war dieser Ort bekannt, doch um die Triforce zu retten, mußten drei magische Steine gefunden werden.

Damit beginnt das Abenteuer, und Shigeru Miyamoto verrät nur wenig mehr: „Es gibt drei besondere Edelsteine namens Spiritual Stones. Drei der Rassen von Hyrule betrachten die Steine als heilige Gegenstände. Die Okarina ist der am besten gehütete Schatz der königlichen Familie. Diese Steine und die Okarina sind die Schlüssel zu einem geheimen, heiligen Ort, den der Spieler erst erreichen kann, wenn er im Besitz der vier Gegenstände ist, die er in Hyrule finden muß. Die Welt ist immens groß. Ich verrate noch nicht, wie viele Städte und Dungeons es gibt. Nur soviel vorab: Es gibt sechs Rassen in Hyrule, und jede hat ihr eigenes Territorium.“

PERFECT DARK

Eine grau gestrichene Trennwand, die der Schriftzug *Perfect Dark* zierte, war einer der wichtigsten Anlaufpunkte für Nintendo-Fans auf der E3. Hinter ihr wurde in einem kleinen Vorführungsraum ein Video von Rares neuestem N64-Spiel gezeigt.



Was auf den ersten Blick wie eine Fortsetzung von *GoldenEye 007* aussieht, basiert nur locker auf dem Agentenspiel. Die Geschichte ist eine ganz andere, und die Hauptrolle übernimmt eine Frau: Wir schreiben das Jahr 2023. Die Geheimagentin Joanna Dark wird beauftragt, der weltweit operierenden dataDyne Corporation das Handwerk zu legen. Der Konzern versteckt Außerirdische auf der Erde und nimmt Experimente an ihnen vor



Nomen est omen: Die meisten Level verbreiten eine bedrückende und sehr düstere Atmosphäre

– ein Verschwörungsszenario, das direkt einer Akte X-Folge entstammen könnte und die Heldin durch düstere Lokalitäten führt. Darunter befinden sich beispielsweise ein Wolkenkratzer in Chicago, ein Unterwasserlabor, die geheime AirForce-Basis Area 51 sowie ein auf den Grund des Pazifiks gesunkenes Raumschiff. Zur Zeit befinden sich insgesamt zwölf Level in der Entwicklung.

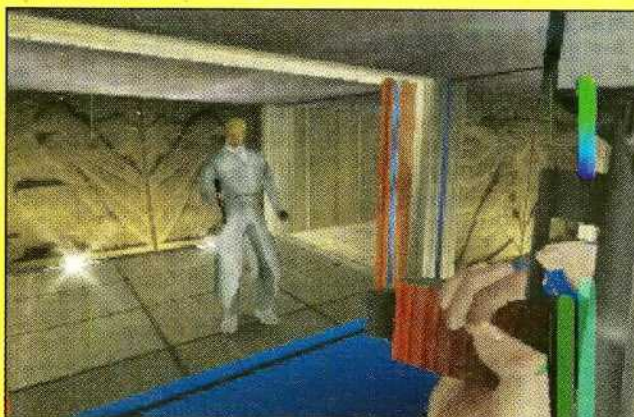
Auf Video zu sehen war der Level Area 51, worin Joanna ein Anti-Gravity-Bike besteigen und lautlos durch düstere Gänge schweben kann. Dabei hat sie stets eine Hand frei, um eine Waffe zu halten. Aber nicht alle Bereiche des Levels sind mit dem Bike befahrbar. An einem bestimmten Punkt muß Joanna absteigen

Entwickler: Rare
Erscheinungsdatum: 4. Quartal '99
Spieler: 1-4 (simultan)
Speicherkapazität: tba

Fazit: Joanna Dark läßt Bond verblassen: Rares Actionspektakel wird definitiv neue Maßstäbe setzen.



Joanna Dark heißt die Heldin in Rares neuestem First Person Shooter, der auf der Grafik-Engine von GoldenEye 007 basiert. Anders als Kollege Bond ist sie nicht im Auftrag ihrer Majestät unterwegs, sondern muß eine weltweite Verschwörung aufdecken



Sobald es durch die engen Gänge der Militärbasis geht, läßt sich das Schweb-Bike nur noch sehr schwierig kontrollieren

und zu Fuß weiter, um einen gefangenen Alien zu befreien. Dieser liegt auf einer Schwebebahre, die die Heldin bis zum Ausgang schieben und währenddessen die Angriffe der Soldaten abwehren muß. Feinde gibt es aber auch unter den Außerirdischen, die sich bisweilen als Menschen tarnen. Ohne Verkleidung sehen die Fremdlinge genauso aus, wie man sie sich gerne vorstellt. Sie sind hellgrün, klein, feingliedrig und haben riesige Köpfe. Rare hat verkündet, an einer ausgefeilten künstlichen Intelligenz zu arbeiten. So wird es nicht einfach sein, zwischen freundlich und



Diesen verletzten Außerirdischen müßt Ihr mit Hilfe einer schwebenden Bahre aus der ominösen Area 51 retten

feindlich gesinnten Aliens zu unterscheiden, da diese Meister der Täuschung sind. Auch die Soldaten sollen sich im Kampf sehr geschickt verhalten. Die Steuerung ähnelt der von *GoldenEye 007*, doch Joanna stehen wesentlich mehr Waffen, technische Spielereien und Items als dem britischen Geheimagenten zur Verfügung. Darunter befindet sich beispielsweise eine sehr laute und schnelle Waffe, deren Zielsuchsystem auf Wärme und Bewegungen reagiert.

Die Grafik-Engine ist im Vergleich zum Bond-Abenteuer schneller und geschmeidiger. Aufwendige Licht- und Spiegeffekte sowie detailliertere Texturen verleihen dem Spiel eine noch realistischere Optik. Dazu trägt auch die eindrucksvolle Soundkulisse bei.

Informationen über einen möglichen Mehrspieler-Modus oder einen exakten

Erscheinungstermin gibt es bisher noch nicht. Der Release für Ende kommenden Jahres geplant. Bis dahin halten wir Euch natürlich auf dem laufenden, denn *Perfect Dark* könnte etwas ganz Großes werden.

mc

Dein three-point-shot!

**Wer jetzt abonniert,
kriegt 3x BASKET für
schlappe 15 Mark!**

Das BASKET Kurz-Abo:

3x die volle Info-Ladung zu NBA,
Bundesliga und Streetball. Live,
frei Haus, für fantastisch wenig Geld!



**3 x BASKET
nur 15,- DM!**

Gleich abräumen:
Bestell-Coupon ausfüllen
& abschicken. Per Post:
Delius Klasing Verlag,
Postfach 10 16 71,
D-33516 Bielefeld

Per Fax:
0521/559-114.
Oder just call. Telefon:
0521/559-286.

BASKET
TAKE IT MAKE IT!

Dein Bestell-Coupon

Ja, ich will die nächsten 3 BASKET Ausgaben im Kurz-Abo für 15,- DM frei Haus haben.

Wenn ich bis 10 Tage nach Erhalt der 3. Ausgabe nichts von mir hören lasse, bin ich damit einverstanden, die BASKET für mindestens ein Jahr (10 Ausgaben) zum derzeit gültigen Preis von 67,50 DM (Inland/Österreich), 78,- DM (Schweiz) und 85,- DM (sonstiges Ausland), inklusive Porto und Versandkosten, zu erhalten.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum & Unterschrift

Entscheide ich mich für das Jahres-Abo, gilt die Bestellung bis auf Widerruf, zumindest aber für ein Jahr.

Fahr play garantiert: Nach Ablauf des Mindestbestelljahres (10 Hefte) ist das Abo jederzeit kündbar.

Ich bezahle: ☐ per Rechnung ☐ per beiliegendem Verrechnungsscheck ☐ per EUROCARD ☐ per VISA Card

Gültig bis:

Card-Nr.:

☐ per Bankeinzug (Nur mit deutscher Bankverbindung möglich.)

Konto-Nr.

BLZ

Name und Sitz des Kreditinstitutes

Rücktrittsgarantie: Ich bestätige mit meiner 2. Unterschrift, daß ich die Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Delius Klasing Verlag, Postfach 10 16 71, D-33516 Bielefeld, widerrufen kann. Es gilt das Absenddatum.

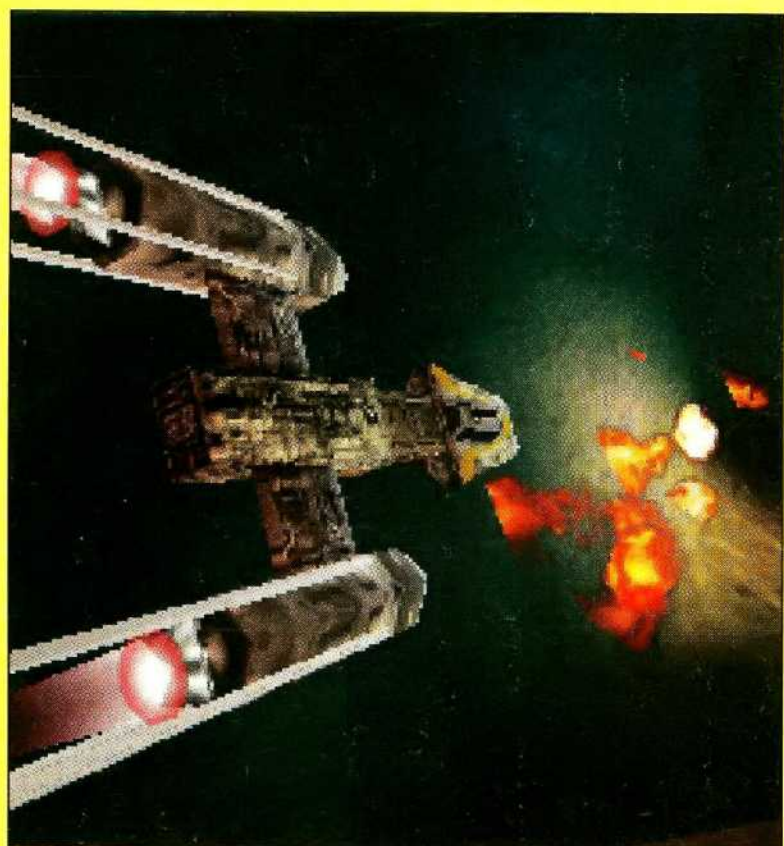
Datum & Unterschrift





STAR WARS: ROGUE SQUADRON

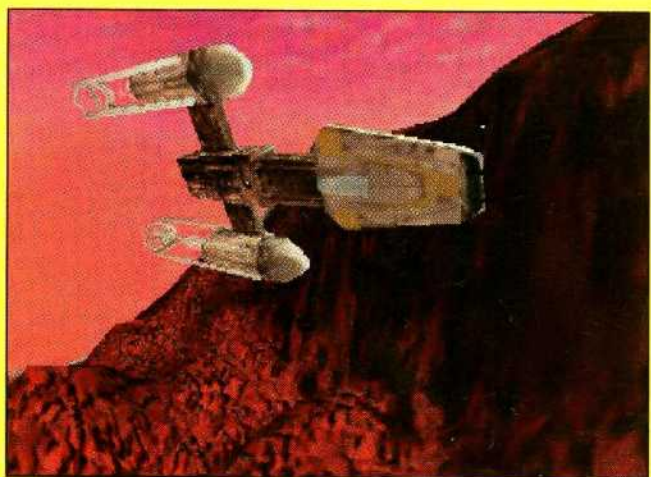
Erstes N64-Spiel des deutschen Entwicklungsteams Factor 5 ist ein Actionspektakel aus dem *Star Wars*-Universum. Auf der E3 wurde *Rogue Squadron* als eines der Messe-Highlights gefeiert und nahm entsprechend viel Platz auf dem Nintendo-Stand ein.



Der absolut phantastische, glasklare Soundtrack könnte auch nicht besser klingen, wenn er von CD käme – einmalig auf dem Nintendo⁶⁴



Factor 5 nahm sich bei der Entwicklung dieses Spiels den ersten Level von *Star Wars: Shadows of the Empire* zur Vorlage. Kampf- und Aufklärungsflüge können in diversen Gleitern absolviert werden



Die Bilder stammen aus einer etwas älteren Version, die noch nicht über gegnerische Flieger verfügt

Trotz des großen wirtschaftlichen Erfolgs war *Shadows of the Empire* nicht ganz das Spiel, das sich die unzähligen *Star Wars*-Fans gewünscht hatten. Glanzpunkt des ansonsten recht durchwachsenen Genremixes war der erste Level (Die Schlacht um Hoth), in dem mit einem Snowspeeder gegen imperiale Truppen gekämpft werden darf. Genau dieses populäre Szenario hat sich Factor 5 zur Vorlage genommen, um daraus ein komplett neues Abenteuer zu entwickeln.

In *Rogue Squadron* dürft Ihr in der Rolle des Luke Skywalker natürlich auch im Cockpit anderer Gleiter und Raumschiffe der Rebellen Platz nehmen. Zur Auswahl stehen unter anderem A-Wings, X-Wings, Y-Wings und V-Wings, die sich in ihrem Flugverhalten und der Bewaffnung stark von einem Snowspeeder unterscheiden. Als Einsatzgebiete



wurden gleichermaßen von der Leinwand bekannte Kulissen (z. B. Tatooine) und komplett neu gestaltete Lokalitäten gewählt. Dort habt Ihr nicht nur mit feindlichen Walkern oder TIE-Fightern, sondern auch mit einer unwegsamen, durch Canyons, Wüsten oder Lava-seen zerrissenen Planetenoberfläche zu kämpfen. Zusätzliche Abwechslung bringen die jeweiligen Missionsziele und Aufgabenstellungen ins Ge-

schehen. Neben den obligatorischen Kampf- und Zerstörungseinsätzen müßt Ihr Aufklärungsflüge und Rettungsaktionen absolvieren. Dabei seid Ihr nicht alleine, sondern werdet von Euren Flügelgenossen unterstützt, auf deren Wohlbefinden Ihr natürlich auch zu achten habt.

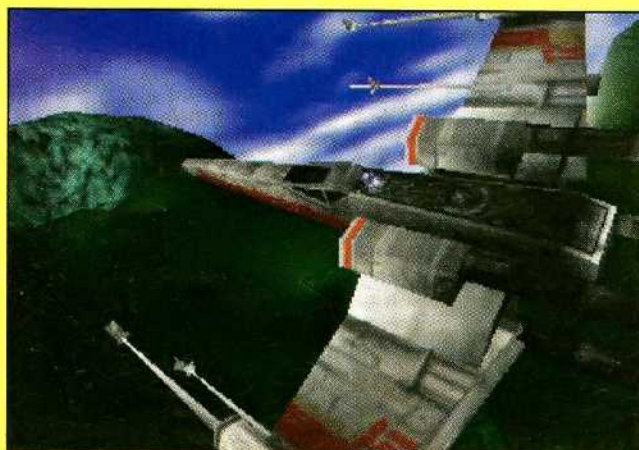
Neben seiner detailliert texturierten 3D-Grafik beeindruckte *Rogue Squadron* vor allem durch eine glasklare Soundkulisse, wie man sie sonst nur von CD-Systemen kennt. Um dies richtig zur Geltung zu bringen, hatte Nintendo das Spiel eigens in einer vom Messelärm abgetrennten Kabine vorgeführt, in der den filmreifen Musiken und Soundeffekten gelauscht werden durfte. Bis zur Fertigstellung des Spiels im November sollen unter Einsatz des von Factor 5 entwickelten Sound-Kompressionsverfahrens zudem noch zahlreiche Sprachsamples integriert werden.

Wann und über welchen Vertrieb *Rogue Squadron* in Europa erscheinen wird, steht bisher noch nicht fest. Auf den Release-Listen von NoE ist es bisher jedenfalls noch nicht aufgetaucht.

mc

Entwickler: LucasArts/Factor 5
Erscheinungsdatum: November '98
Spieler: 1
Speicherkapazität: 128 MBit

Fazit: Darauf hat jeder *Star Wars*-Fan gewartet: Schlüpft in die Rolle von Luke Skywalker und kämpft gegen die dunkle Seite der Macht!



JET FORCE GEMINI

Neben Perfect Dark durfte am Nintendo-Stand ein weiteres neues Rare-Spiel auf Video bewundert werden, das keine knuddeligen Helden, sondern knallharte Action bietet. *Jet Force Gemini* ist ein äußerst ehrgeiziges Projekt, das in puncto Gameplay neue Wege aufweisen soll.

JET FORCE GEMINI



JFG ist ein weiteres Beispiel dafür, daß zukünftige Spiele viel bessere Grafik bieten als die momentanen Erstlingswerke der meisten Firmen. Hier wird ein Kampf mit gleißenden Lichteffekten unterstützt



Jet Force Gemini verlagert die Action klassischer Shoot 'em Ups in die dritte Dimension und wird aus einer Third-Person-Perspektive gespielt. Vorbei sind die Zeiten des linearen Spielablaufs, in JFG bestimmt Ihr, wo Ihr welchen Gegnern einheizen wollt. Dafür stehen Euch die drei Charaktere Juno, Vela und Lupus, der Hund, zur Auswahl, die sich dem intergalaktischen Oberschurken Mizar furchtlos entgegenstellen. Die Helden verfügen allesamt über unterschiedliche Fähigkeiten, denen Ihr Euch gezielt bedienen müßt, um das mit zahlreichen Puzzle-Elementen sowie versteckten Bonusabschnitten, Extras und Waffen gespickte Abenteuer zu überstehen. Die Entwickler versprechen Features, die kein Action-Spiel vorher gesehen hat: Wechselnde Klimaverhältnisse, hochintelligente Computer-Gegner, in Echtzeit berechnete cineastische Zwischensequenzen und ein bombastischer Orchester-Sound sollen Euch vor den Bildschirm fesseln. Für Mehrspieler-Sessions sind zudem ein Deathmatch und ein Kooperativ-Modus eingeplant – ein Feature,



Juno, der männliche Hauptcharakter, bewegt sich so flüssig wie vor ihm kaum ein anderer Videospielheld

an dem die britischen Programmierer ganz offensichtlich Gefallen gefunden haben. Die eindrucksvollen Screenshots, die nach Aussage von Rare direkt aus dem Spiel stammen, und die zahlreichen originellen Ideen, deuten auf einen äußerst interessanten Titel hin. Ähnlich wie bei *Blast Corps* lassen die Rare-Entwickler ihrer Kreativität freien Lauf und werden möglicherweise wieder ein spannendes Spielerlebnis erschaffen. mc

Entwickler: Rare
Erscheinungstermin: 1998/99
Spieler: 1-4 (simultan)
Speicherkapazität: tba

Fazit: Rare geht neue Wege und hat mit *Jet Force Gemini* ein innovatives und äußerst vielversprechendes Action-Spiel in der Entwicklung.



COMPUTER KUDAM



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

NINTENDO 64

NINTENDO 64 komplett dt	DM299,00
N64 kpl. & Pilotwings kpl. dt	DM349,00
ANTENNENWEICHE original dt	DM 39,95
CONTROLLER grau, farbig dt	DM 54,95
CONTR. PAK 1 M. farbig dt	DM 39,95
CONTR. PAK 4 M. AUTOMATIC dt	DM 69,90
POWERFLASH GB Emulator dt	DM 109,95
GAMEBUSTER Schummelmod. dt	DM 99,95
INTERACTOR Rucksackvibrator dt	DM 79,95
LENKRAD LX-4 mit Rumble dt	DM129,00
LEERBOX, stabil, transparent	DM 2,50
RUMBLE PAK SHOCKWAVE dt	DM 69,95
RUMBLE PAK LX4 + 1 MEG dt	DM 39,95
Aerofighters Assault dt	DM 139,95
Banjo-Kazooie kpl. dt	DM 89,90
Bio Freaks dt	DM 124,95
Blast Corps kpl. dt	DM 99,90
Bomber Man 64 dt	DM 89,95
Bust A Move 2 dt	DM 89,95
Chameleon Twist dt	DM 119,00
Clayfighter 63 1/3 dt	DM 139,95
Cruis in USA dt	DM 89,90
Cruis in WORLD dt	DM 89,90
Dark Rift dt	DM 129,00
Diddi Kong Racing dt	DM 89,95
Dual Heroes* dt	DM 129,90
Extreme G kpl. dt	DM 119,00
F1 Pole Position dt	DM 99,95
Fifa 98: WM Qualifikation kpl. dt	DM 129,95
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 144,00
GT 64 Championship Edt. dt	DM 139,90
Hexen 64 kpl. dt	DM 134,90
Int. Superstar Soccer 64 kpl. dt	DM 129,00
John Madden dt	DM 124,00
Lylat Wars kpl. dt	DM 89,95
Mace: The Dark Age dt	DM 129,95
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 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 124,95
iggy's Reckoning Balls* kpl. dt	DM 129,00
Robotron X dt	DM 124,95
San Francisco Rush dt	DM 119,00
Snowboard Kids dt	DM 89,90
Star Wars: Shadows of... dt	DM 109,95
Mike Piazza's Strike Zone dt	DM 124,95
Super Mario kpl. dt	DM 89,95
Super Mario KART 64 dt	DM 89,95
Tetrisphere dt	DM 89,95
Top Gear Rally dt	DM 139,00
Turok -uncut- pal. dt	DM 129,90
Virtual Chess dt	DM 119,90
Wayne Gretzky's 3D Hockey kpl. dt	DM 129,00
WCW vs. NWO dt	DM 129,90
World Heroes* dt	DM 129,00
WWF Warzone* dt	DM 129,95
Yoshi's Story kpl. dt	DM 89,90

SUPER NINTENDO

Die Schlümpfe 2 kpl. dt	DM 99,95
Jurassic Park Part 2 dt	DM 99,95
Timon & Pumbaa dt	DM 74,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnell-
service, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Vorbestellungen für "Neuheiten"
werden bevorzugt ausgeliefert
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per
Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme.
Besondere Bestimmungen für Index-Spiele auf Anfrage.
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.



RASEREI EXTREM - F-ZERO X HEBT AB

Neben *Zelda* ist *F-Zero* sicherlich das Spiel, auf dessen Fortsetzung die meisten Nintendo⁶⁴-Fans warten. Wie vor sieben Jahren auf dem SNES verspricht Miyamotos Höchstgeschwindigkeitsraserei ebenfalls neue Maßstäbe zu setzen.

Nachdem wir auf der Space World '97 einen ersten Blick auf *F-Zero X* werfen konnten, hatte Nintendo dieses Mal nicht nur eine fast fertige Version, sondern auch noch die Erscheinungstermine für alle Territorien in petto: Im Juli ist es in Japan, im August in den USA soweit. Der Europa-Release wurde dagegen vorläufig auf 1999 verschoben.

Das Feld der 30 Rennteilnehmer besteht neben den bekannten Charakteren um Captain Falcon aus einer ganzen Ras-selbande skurriler Gestalten mit ebenso merkwürdigen Fahrzeugen. Auffällig ist die Vielzahl der Level: In den fünf verschiedenen Klassen (Beginner, Jack, King, Queen und X) finden sich satte 30 Strecken, und möglicherweise sind noch mehr versteckt. Gegenüber dem SNES-



Auch der Vierspieler-Modus bietet dank 60 Bildern pro Sekunde einen unvergleichlichen Geschwindigkeitsrausch

nation mit dem Turbo haben wir bereits Geschwindigkeiten von über 2000 km/h in den abgedrehtesten Streckenabschnitten erzielt. Erstaunlich brillant gelang die Analogsteuerung, denn selbst bei besagten 2000 km/h hat man kaum Pro-



Auf diesem Bild kann man gut die unkonventionelle Streckenführung erkennen, die Euch gute Reaktionen abverlangt

wechslungsreichen Kursen – Waffen im Stile eines *wipEout* sind nicht gefragt. Doch einige der Gefährte (vielleicht sogar alle?) beherrschen spezielle Tricks, die z. B. durch schnelle Drehungen des Sticks ausgelöst werden.



Genial, wie sich die Gleiter in die Kurve legen. Leider erkennt man auf diesen (unbewegten) Bildern nicht, wie schnell und flüssig *F-Zero X* läuft. Nach einem Probespiel werdet Ihr die Welt mit anderen Augen sehen – bestimmt!

Vorgänger wurde die gewöhnliche Rennstrecke von fünf auf drei Runden reduziert. Die Würze liegt jedoch in der extremen Länge vieler Tracks. Daß die von Miyamoto oft angesprochene Editiermöglichkeit eigener Strecken mittels 64DD noch existiert, darf ernsthaft bezweifelt werden – in den Menüs war jedenfalls nichts zu sehen.

Wie auf dem SNES beeinflusst die Energie die Endgeschwindigkeit und nimmt rapide ab, sobald Ihr mit der Bande oder Gegnern kollidiert. Den besonderen Pepp bringt der Turbo ins Spiel, der eine gehörige Portion Energie kostet. Bei geschickter Ausnutzung der Boost-Zonen in Kombi-

bleme, das Gefährt unter Kontrolle zu halten. Die Stärken von *F-Zero X* liegen in der unglaublichen Geschwindigkeit, den 30 intelligent agierenden Computer-Gegnern und den erstaunlich ab-



Im Multispielermodus sind nur vier Karossen auf der Strecke, doch dafür bleibt selbst bei vierfach gesplittetem Bildschirm die Action bei knallharten 60 Bildern pro Sekunde – eine unglaubliche technische Leistung (doppelt so schnell wie bei *wipE-out* oder *extreme G*). Allerdings leidet der optische



Eindruck unter den fehlenden Streckendetails, was auch durch die Reflektionseffekte auf den Fahrzeugen nicht wettgemacht werden kann. Auch wenn wir noch immer keine ganz fertige Version vor Augen und in Händen hielten, scheinen sich mit *F-Zero X* die hohen Erwartungen an Nintendo zu erfüllen: gigantische Spielbarkeit gepaart mit vielen, vielen Strecken und subtilen Details für Dauerspaß.

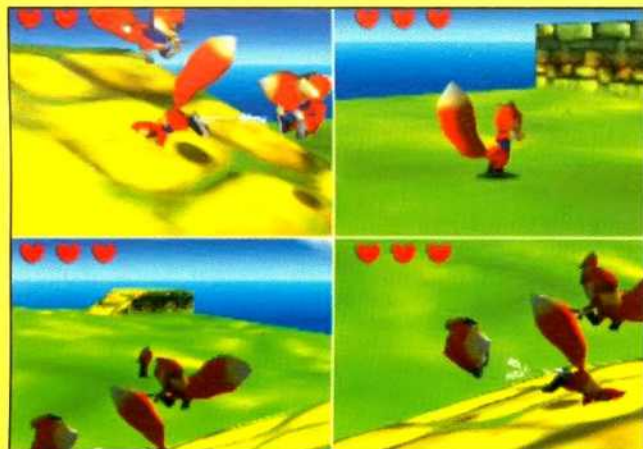
jue

TWELVE TALES: CONKER 64

Nur ein Vierteljahr nach dem Release von *Banjo-Kazooie* soll bereits *Twelve Tales: Conker 64* (ursprünglich unter dem Titel *Conker's Quest* bekannt) erscheinen. Die auf der E3 spielbare Version machte schon einen sehr weit fortgeschrittenen Eindruck.



Auffälligstes Merkmal des neuesten 3D-Jump&Runs von Rare ist die übertriebene Niedlichkeit des Heldenduos Conker und Berry, die beide mit einer herzergreifenden Mimik auf ihre kunterbunte Umwelt reagieren. Das Eichhörnchen und seine Freundin machen in diesem Punkt sogar den knuddeligsten Disney-Charakteren Konkurrenz und werden wohl nicht nur auf Wohlgefallen in der Fraktion der Videospieler treffen. In Anbetracht dessen, was die Briten über das Spiel bekanntgaben, sollten vorhandene Abneigungen jedoch lieber



Vierspieler-Modi gehören bei Rare (und anderen) mittlerweile zum Standardrepertoire – da haben wir ja alle Glück gehabt

ignoriert werden, denn allem Anschein nach hat Rare einen weiteren Tophit in der Entwicklung. Ein Feature, das auch für die Fortsetzung von *Super Mario 64* angedacht ist, hat *Conker* bereits in diesem Jahr zu bieten: einen Zweispieler-Simultansmodus. Der zweite Spieler übernimmt die Kontrolle einer Eule, die dem Helden als ständiger Helfer zur Seite steht, aber auch ganz unabhängig von ihm



Conker sieht nicht nur unglaublich gut aus – wie eigentlich alles von Rare –, sondern ist auch sooo süß, daß einem ...



Man könnte sich fast fragen, ob Conkers Niedlichkeit nicht ein Ausdruck englischer Ironie ist. Warum sonst sollten so mega-coole Typen wie die Rare-Programmierer ein dermaßen zuckersüßes Game designen, daß sich die Zehennägel hochbiegen?

auf eigene Faust losziehen und und die 100 gestohlenen Geschenke suchen kann.

Ähnlich wie *GoldenEye 007* hat *Conker 64* auch einen Death-match-Modus aufzuweisen, in dem bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten dürfen. Als Waffen kommen dabei höchstwahrscheinlich Nüsse oder Steine zum Einsatz, die als Wurfgeschosse benutzt werden. Für zusätzliche Abwechslung sorgen die zahlreichen verschiedenen Sprungvarianten sowie die Möglichkeit, Löcher zu graben.

Im Einzelspieler-Modus hat die Wahl des Charakters entscheidenden Einfluß auf den Spielverlauf. Dieser soll sich mit Conker actionreicher und in der Rolle von Berry strategielastiger gestalten, da sie nicht direkt kämpft, sondern dies einem Begleiter



in Monstergestalt überläßt.

Ähnlich wie in einem RPG müssen dem Monster Befehle gegeben und auf seine Gesundheit geachtet werden. Beiden Charakteren stehen übrigens verschiedene Fortbewegungsmittel, darunter auch ein Surfbrett mit Düsenantrieb zur Verfügung. Da könnt Ihr Euch schon mal auf einiges gefaßt machen. mc



... schon fast schlecht wird. Die spielerischen Qualitäten des Nagetier-Abenteuers stehen aber nicht zur Diskussion

Entwickler: Rare
Erscheinungstermin: Ende Oktober (USA)
Spieler: 1-4 (simultan)
Speicherkapazität: 128 MBit

Fazit: Trotz extremem Knuddelfaktor wird das Eichhörnchen-Duo Banjo und Mario starke Konkurrenz machen.

GLOVER

Der allseits geäußerte Wunsch nach neuen Spielideen könnte demnächst mit *Glover* Erfüllung finden. Philip Oliver, der wie die *Stamper-Brüder* von Rare bereits für den Heimcomputer ZX Spectrum entwickelte, steht hinter dem originellen Projekt, in dem ein Handschuh die Hauptrolle spielt.

Wie jeder anständige Jump&Run-Held beherrscht Hasbros Handschuh eine Vielzahl von Moves, die er dazu einsetzen kann, einen Ball an ein vorbestimmtes Ziel zu bringen. Und das ist viel schwieriger als es sich anhört. Pellen, werfen und rollen könnt Ihr den Ball nämlich nur in den einfachen Pas-



Entwickler: Hasbro/Int. Studios
Erscheinungstermin: November '98
Spieler: 1
Speicherkapazität: 64 MBit

Fazit: Das Spiel mit dem Handschuh und dem Ball bietet eine der originellsten Ideen der letzten Jahre und war einer der Überraschungs-Hits der E3.



Nicht nur das Gameplay, auch die Gegnerschar ist ungewöhnlich: Weißer Handschuh trifft auf Franksteins Monster



Rollt Ihr den Ball durch die weiße Pracht, habt Ihr schnell eine Schneekugel geformt, aus der sich eine Lawine bilden kann

sagen. Schwimmt er beispielsweise auf dem Wasser, müßt Ihr auf ihm balancieren, und dies erfordert einiges an Geschicklichkeit. Euer runder Schützling kann Euch aber auch dadurch in Schwierigkeiten bringen, daß er mal aus schwerem Metall oder zerbrechlichem Glas besteht und entsprechend vorsichtig behandelt werden muß. Dies stellt in komplizierten Levelabschnitten mit kniffligen Hindernissen ein großes Pro-



blem dar, und auch Eure Kombinationsgabe auf die Probe.

Auf der E3 fanden jedenfalls schon viele Leute Gefallen an den ungewöhnlichen Aufgabenstellungen, die der witzig animierte Handschuh zu bewältigen hat. mc

BODY HARVEST

Die unendliche Geschichte, Teil 2. Wie *The Legend of Zelda - The Ocarina of Time* läßt auch *Body Harvest* seit der ersten N64-Vorstellung auf sich warten. Anders als Nintendos Vorzeigetitel kann DMAs 'Dauerbrenner' nicht bereits auf den ersten Blick durch überragende Optik begeistern, doch das Spiel hat es in sich.

Als einer der ursprünglichen Dream-Team-Titel ist *Body Harvest* weit mehr als drei Jahre in der Entwicklung. Im Prinzip ist das Spiel auch seit langem fertig, doch Nintendo hatte immer wieder Änderungswünsche am Gameplay. Nach langem Hin und Her konnte sich DMA endlich einen anderen Publisher (Midway in den



Entwickler: DMA Design
Erscheinungstermin: Ende '98
Spieler: 1
Speicherkapazität: 64 MBit

Fazit: (Typisch DMA-Design) Wir stecken jede Mark in das Gameplay, und keine in die Grafik. Neben *Glover* (siehe oben) einer der originellsten Titel der Messe.



Body Harvest vermischt verschiedene Spielelemente. Im inneren der Gebäude werden z. B. Gespräche geführt, ...



... auf der Oberfläche wird auf Aliens geballert, während Ihr stets auf der Suche nach dem bestmöglichen Fahrzeug seid

USA) suchen, einer baldigen Veröffentlichung steht somit zum Glück nichts mehr im Wege. Das ist auch gut so, denn das Spielprinzip bietet mehr als die übliche Einheitskost anderer Games. Kurzgesagt handelt es sich bei *Body Harvest* um eine Art *Blast Corps* mit Ballereinlagen. Wie bei Rares Titel kann der Held in verschiedene Fahrzeuge einsteigen (über 60 verschiedene, inklusive Boote, Hub-



schrauber und Panzer), per Fadenkreuz wird dann auf außerirdische Insekten-Aliens geschossen. Herumstehende Gebäude werden jedoch nicht plattgewalzt, sondern gesittet durch die Tür betreten. Im Inneren warten Personen, die Euch weiterhelfen oder Aufgaben stellen. In vier Zeitzonen (zwischen 1916 und 1991) müßt Ihr die Invasoren zurück schlagen, zum Finale winkt ein 'Besuch' der außerirdischen Heimatwelt im Jahr 2046. kdh

DIE GEWINNER DER E3

Jährlich werden die vielversprechendsten Neu- vorstellungen der E3 in einer offiziellen Preis- verleihung gewürdigt. Unter den fünf nomi- nierten Videospielen befinden sich diesmal drei



Spiele für das N64.

Angehts der zahlenmäßig stark über- repräsentierten PSX-Spiele ist dies sicher- lich ein sehr gutes Ergebnis für Nintendo, das der mittlerweile etwas verblasenden Devise „Qualität statt Quantität“ neues Le- ben einhaucht.



Nominierungen für das beste Videospiel der E3

Perfect Dark (Rare)
Turok 2: Seeds of Evil (Acclaim)
Zelda – The Ocarina of Time (Nintendo)
Legacy of Kain: Soulreaver (Crystal Dynamics, PSX)
Metal Gear Solid (Konami, PSX)



Turok2



Legacy of Kain



Metal Gear Solid

DIE VERLIERER DER E3

Wie auf jeder Videospielemesse wurden auch auf der jüngsten E3 wieder zahlreiche Titel ver- mißt, die trotz vollmundiger Ankündigungen im vorigen Jahr nicht vorgestellt wurden. Dazu



Setas Rev Limit ist scheinbar in der Versenkung verschwunden

auf das kommende Jahr verschoben, und auch von Nightmare Creatures (Ac- tivision), Carmageddon 2 (Interplay), Blues Brothers 2000 (Titus) und Gauntlet 64 (Midway/Atari) war nirgendwo et- was zu entdecken.



Acclaim Sports Soccer erscheint erst kommendes Jahr

gehören beispielsweise Spiele wie Lucky Luke 64 und Die Schlümpfe 64 (beide von Info- games/Ocean), Magic the Gathering: Ar- mageddon (Acclaim) und eine Fortsetzung des Mortal Kombat Mythologies-Zyklus (Midway).

Acclaim Sports Soc- cer wurde



Auch zu Miyamotos Jungle Emperor Leo wurde nichts Neues gemeldet



Von Super Mario RPG 2 war auf der Messe nichts zu sehen

Auffällig war zudem, daß aus dem Hause Nintendo nicht eine einzige Neu- vorstellung angekündigt wurde. Keine Spur von einer Super Mario-Fortsetzung, Jungle Emperor Leo oder Punch Out 64. Wie es aussieht, sind Miyamoto und Co. vollauf mit The Legend of Zelda – The Ocarina of Time und F-Zero X be- schäftigt. Rare präsentierte zwei neue Titel, doch das erhoffte Donkey Kong World sowie ein realistisches Rennspiel waren nicht dabei.

SAILOR MOON

SCHULRANZEN SM2210
SCHULRANZEN SM2202
HEFTMAPPE SM2221
KINDERGARTENTASCHE SM2215
SCHREIBMÄPPCHEN SM2220
- BEFÜLLT, 22TEILIG!
RUCKSACK SM2219

NUR 129,95 DM*
NUR 119,95 DM*
NUR 39,95 DM*
NUR 29,95 DM*
NUR 39,95 DM*
NUR 59,95 DM*



LITHOGRAPHIEN: 7 VERSCHIEDENE MOTIVE

70x100 cm: 49,80 DM* / 50x70 cm: 24,80 DM*



SAILOR MOON IV



SAILOR MOON V



SAILOR MOON VI

HOCHWERTIGE
KUNSTDRUCKE
AUF 250g KARTON



STICKER BOX (50 TÜTEN) 34,95 DM*
TÜTE (6 STICKER) 0,70 DM*
STICKER-ALBUM 1,95 DM*

FRAGT AUCH NACH UNSEREN ANDEREN
SAILOR MOON-ARTIKELN, WIE Z.B.:
T-SHIRTS, ARTBOOKS, COMICS,
SOUNDTRACKS, U.V.M.

IM EXKLUSIV-
VERTRIEB VON:

A.C.O.G.
POSTFACH 26
57647 HIRTSCHIED
02661/94 94 70 & 949471
FAX: 02661/949473



Kein Mindestbestellwert! Bei einem Bestellwert unter 70,- DM müssen wir leider eine Handlingpauschale von 12,- DM zzgl. ZK-Gebühr berechnen!

* unverbindliche Preisempfehlung!

EXTREME-G 2 (ACCLAIM)

Auch wenn die von Acclaim präsentierte Fassung sich noch in einem frühen Entwicklungsstadium befand, waren einige Verbesserungen gegenüber dem



Probe hat sich die Kritikpunkte am ersten Teil zu Herzen genommen und das Gameplay stark überarbeitet

Vorgänger festzustellen. Das Tempo wurde gedrosselt, die Steuerung dadurch kontrollierbarer, die Tracks verbreitert, grafische Effekte hinzugefügt und das Waffenarsenal der Vehikel aufgestockt. 16 neue Bikes besitzen nun auch Rückspiegel und ziehen im Powerslide um die Kurven. Der Battle-Modus wird in neuen Panzerfahrzeugen bestritten, und sollte das 64DD tatsächlich einmal erscheinen oder der Zusatzspeicher von 4 MB einzeln veräußert werden, wäre E-G2 laut Acclaim das erste N64-Game mit optional hochauflösendem Modus.



WIPEOUT 64 (PSYGNOSIS)

Obwohl Psygnosis eine 100%ige Sony-Tochter ist, geben sie mit der Entwicklung von *wipeout 64* demnächst ihr Debüt auf Nintendos 64-Bitter. Auch wenn die gezeigte Fassung keine genauen Schlüsse über das endgültige Aussehen zuläßt, scheint man sich an der Optik der PlayStation zu orientieren. Wie bei Nintendos *F-Zero X* müssen die Gleiter über Turbokfelder gesteuert werden, um die Siegchance zu wahren. Waffen und andere Extras sollen den Gegner aufhalten und werden in dem hoffentlich noch beschleunigten Vierspieler-Modus reichlich zum Einsatz kommen. Aufwendige Soundtracks (Prodigy oder Chemical Brothers) wird es auf dem Modul nicht geben. Die Entwicklung der N64-Version von *Formel 1* wurde übrigens eingestellt und die von *Destruction Derby* nicht bestätigt.



Auf der E3 war lediglich ein Kurs spielbar, und der Vierspieler-Modus lief noch im Zeitlupentempo ab

CRUIS'N WORLD (NINTENDO/MIDWAY)

Wie der Vorgänger *Cruis'n USA* wird auch Nintendos *Cruis'n World* ein typisches Rennspiel im Arcade-Stil sein. Der Schwerpunkt liegt auf dem Fahrvergnügen, nicht dem Realismus. Die Auswahl an Vehikeln und Kursen wurde stark erweitert. So kann der geneigte Spieler mit einem dreirädrigen Lieferwagen die Kult-



Wer von den USA die Nase voll hat, darf nun zu einer Sightseeing-Tour um die ganze Welt starten

stätte Stonehenge, den Eiffelturm oder die Chinesische Mauer passieren und sich des schönen Anblicks erfreuen. Erstmalig wird das Road-Movie-Erlebnis durch einen Vierspieler-Modus ergänzt, dessen Tempo hoffentlich nicht so stark abfällt wie im Zweispieler-Modus des Vorgängers. *Cruis'n World* erscheint hierzulande voraussichtlich noch im Juli.

RUSH 2: EXTREME RACING USA (MIDWAY/ATARI)

Die Fortsetzung von *San Francisco Rush* führt Euch quer durch die Vereinigten Staaten. Unter den zwölf Strecken befinden sich z. B. Manhattan, Seattle, Los Angeles, Las Vegas, Alcatraz und Hawaii sowie zwei Hochgeschwindigkeits- und Stunt-Kurse. Neben den elf bekannten Wagen habt Ihr zusätzlich die Wahl aus acht neuen Karossen, deren Steuerung und Bremssystem spürbar überarbeitet wurden. Die auf der E3 gezeigte Version sah etwas besser aus als der Vorgänger aus.



Euch erwarten insgesamt 19 verschiedene Fahrzeuge sowie eine umfangreiche Tuning-Option



Rush 2 hat wesentlich spektakulärere Unfälle als sein Vorgänger zu bieten

FÜR DAS NINTENDO⁶⁴

V-RALLY '98 ARCADE CHAMPIONSHIP EDITION (OCEAN)

Die Rennspielreferenz des vergangenen Jahres gibt es nun auch fürs N64, da mag so mancher mit der Zunge schnalzen. Im Arcade-, Time-Trial-, Championship- oder dem neuen Rally-Modus geht es durch die französischen Alpen, England, Spanien, Schweden, Neuseeland, Korsika oder Indonesien. Zu den bekannten Automarken des Vorgängers (Ford, Skoda, Mitsubishi, Renault, Subaru, Seat, Toyota und Nissan) gesellen sich mit Citroen, Hyundai und Volkswagen drei neue Fahrzeughersteller.



OFF-ROAD CHALLENGE (MIDWAY)

Midway hat der Nintendo⁶⁴-Umsetzung gegenüber dem Arcade-Original drei komplett neue Strecken und einen Vierspieler-Splitscreen-Modus spendiert. Ihr dürft Euch also nun mit den verschiedenen PS-starken Trucks auf insgesamt sechs unwegigen Schotterkursen mit wechselnden Witterungsbedingungen austoben. Diverse auf-sammelbare Power-Ups und einige Tuning-Optionen bringen etwas Abwechslung in das ansonsten recht eintönige Geschehen.



ROADSTERS '98 (TITUS)

Der Nachfolger von *Automobili Lamborghini* kommt mit einem griffigeren Namen daher. *Roadsters '98* bietet acht Sportwagen und dieselbe Anzahl an Strecken, die gleichermaßen durch Städte und über offene Landstraßen führen. Auch ein Vierspieler-Modus wird in die Endversion integriert, auf der Messe wurde er noch nicht präsentiert. Gegenüber dem bescheidenen Vorgänger sind dennoch kaum Verbesserungen auszumachen.



MICRO MACHINES 64 (CODEMASTERS)

Bei *Micro Machines 64* handelt es sich um eine durch zusätzliche Features aufgewertete Umsetzung des PlayStation-Titels *Micro Machines V3*. Zu den angekündigten Neuerungen gehören unter anderem ein erweitertes Waffenarsenal und mehrere Extrastrecken. Technisch sicherlich mehr oder weniger belanglos, erfreut sich die MM-Reihe dank des unterhaltsamen Mehrspieler-Modus dennoch seit einigen Jahren großer Beliebtheit.



PENNY RACERS (TAKARA/T•HQ)

Mit *Penny Racers* (in Japan unter dem Titel *Choro Q* bekannt) erwartet Euch ein Fun-Racer erster Güte für das Nintendo⁶⁴. Ihr habt die Wahl zwischen 100 verschiedenen Fahrzeugen, die Ihr zudem in vielfältigen Variationen tunen dürft. Mehr als 20 Strecken mit ungewöhnlichem Streckenverlauf sowie ein Vierspieler-Splitscreen-Modus versprechen einen lang anhaltenden Spielspaß.



RE-VOLT (ACCLAIM)

Re-Volt lädt Euch ähnlich wie das legendäre *R.C. Pro-Am* (NES) von Rare in die Welt der ferngesteuerten Spielzeugautos ein. Die Rennen führen Euch durch ungewöhnliche Lokalitäten wie Wohnzimmer oder Hausdächer, die in aufwendiger 3D-Grafik dargestellt werden. Acclaim verspricht *Re-Volt* mit insgesamt 28 verschiedenen Fahrzeugen, 16 Strecken sowie einen Vierspieler-Modus auszustatten.



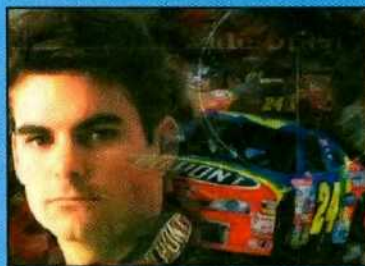
S.C.A.R.S. (UBI SOFT)

Ein ungewöhnlicher Titel für ein ebenso ungewöhnliches Spiel: In *S.C.A.R.S.* (Super Computer Animal Racing Simulation) treten schwebbewaffnete Phantasiefahrzeuge auf insgesamt neun verschiedenen Strecken gegeneinander an. Das technisch sehr aufwendige Rennspektakel hinterließ bei den Messebesuchern einen überwiegend guten Eindruck und bietet auch einen (fast schon obligatorischen) Vierspieler-Modus.



JEFF GORDON RACING (ASC)

Jeff Gordon ist der amtierende Champion der NASCAR-Meisterschaft. In dem nach ihm benannten Spiel wird allerdings nicht mit stinknormalen Stockcars, sondern mit futuristischen Rennboliden auf halbschweren Kursen gefahren. Der Meister tritt als Mentor, Teamgefährte und schließlich auch als Gegner in Erscheinung. Auf der E3 wurde das Racing-Game allerdings noch nicht der Öffentlichkeit vorgestellt.



TOP GEAR OVERDRIVE (KEMCO)

Anders als sein Vorgänger *Top Gear Rally* hat *Top Gear Overdrive* nur wenig mit dem Rallyesport und realistischem Fahrverhalten zu tun. Wie in einem waschechten Fun-Racer dürft Ihr Eure Gegner mit abgeworfenen Heuballen, Pylonen oder mit Ölplätzen behindern. Auf den sieben Strecken werden Euch nicht nur wechselnde Wetterbedingungen, sondern auch verschiedene Jahreszeiten geboten.





GEX 64: ENTER THE GECKO

MIDWAY, 3D-JUMP&RUN, AB AUGUST

3D-Jump&Runs schießen in letzter Zeit wie Pilze aus dem Boden. Mit Gex 64 wird nun das

beste PSX-Spiel dieses Genres für das N64 umgesetzt. Hauptdarsteller ist ein fernsehsüchtiges Reptil, das sich in verschiedenen TV-Kanälen herumtreibt. Exklusiv für das N64 wurden eine Wasservelt mit versunkenen Schiffen und Kilerhaien sowie verschiedene Bonuslevel integriert. Zwar kann Gex 64 nicht mit den J&R-Referenzen von Nintendo und Rare mithalten, versprüht aber viel Spielwitz.



Gex schlüpft in viele Rollen und Kostüme altbekannter Filmfiguren wie James Bond, Bruce Lee oder Godzilla

MORTAL KOMBAT 4

MIDWAY, PRÜGELSPIEL, IM HANDEL (USA)

Seit Ende Juni ist der vierte Teil der berühmten Prügelspielreihe auf dem amerikanischen Markt erhältlich. Erstmals agieren Raiden und Co. in einer dreidimensionalen Umgebung, die der des Arcade-Vorbildes sehr nahe kommt.

Die insgesamt 17 verschiedenen Kämpfer (davon zwei versteckte) können nun Schlagwaffen zücken und sich diese auch gegenseitig stehlen. Die Nachfolge des bisherigen Oberbösewichts Shao Kahn übernimmt der vierarmige Shinnok.



Mit dem vierten Teil der Prügelspielserie wagt Midway den Schritt in die dritte Dimension



O.D.T.

PSYGNOSIS, ACTION-ADVENTURE, ANFANG 1999

Wer bisher vergeblich auf einen N64-Auftritt Lara Crofts gewartet hat, kann sich demnächst mit dem ähnlich gelagerten O.D.T. trösten. Euch stehen vier verschiedene Charaktere zur Auswahl, die nicht nur mit Waffen, sondern auch durchschlagskräftigen Zaubersprüchen ausgerüstet sind. Dank

Motion-Capturing und flotter 3D-Engine hinterließ die Grafik einen sehr guten Eindruck.



Düstere Szenarien und eine absolut packende Atmosphäre zeichnen Psygnosis' O.D.T. aus

RAYMAN 2

UBI SOFT, 3D-JUMP&RUN, ANFANG 1999

Auf der E3 war zwar nur die PC-Version von Raymans erstem 3D-Abenteuer zu sehen, doch diese machte bereits Appetit auf die Anfang kommenden Jahres erscheinende N64-Umsetzung. Von Ro-



Die PC-Version bietet schöne Lichteffekte, von der N64-Fassung existieren noch keine Bilder

boter-Piraten gefangen startet der kleine Held einen Ausbruchversuch und muß sich durch eine phantasievoll gestaltete Welt kämpfen. Falls die N64-Fassung eine ähnlich atemberaubende Grafik bietet, könnt Ihr Euch auf ein absolutes Genre-Highlight freuen.

EARTHWORM JIM 3D

INTERPLAY, 3D-JUMP&RUN, AB AUGUST

Das schottische Programmiererteam VIS Interactive hat dem Wurm neues Leben eingehaucht. Nachdem unserem Helden eine Kuh auf den Kopf gefallen ist, findet er sich in seinem eigenen Gehirn wieder und muß sich seinen innersten Ängsten und Gefühlen stellen. Dort trifft er auf die alten Bekannten Professor Affenkopf und Evil the Cat, aber auch auf Disco-Zombies und andere ganz neue Gegner. Wer die beiden SNES-Spiele mochte, darf sich auf eine irrwitzige Fortsetzung freuen.



Surfen auf einem Schwein gehört bei EWJ 3D vermutlich noch zu den 'normalsten' Disziplinen

LODE RUNNER 64

BIG BANG ENTERTAINMENT, ACTION, 1999

Etwas überraschend wurde auf dem Nintendo-Stand die N64-Adaption des klassischen Heimcomputerspiels Lode Runner präsentiert. Die actiongeladene Goldsuche wurde in die dritte Dimension verlegt, wodurch die Angriffe der Gegner schwieriger abzuschätzen und abzuwehren sind. Das fertige Spiel soll fünf verschiedene Welten mit jeweils 20 Stages umfassen, sieht aber noch unspektakulärer aus als die bislang veröffentlichten (geschönten) Bilder.



Was auf den ersten Blick cool aussieht, konnte auf der Messe spielerisch noch nicht überzeugen. Warten wir es ab ...



Für N64-Fans hatte der diesjährige Konami-Stand nur wenig zu bieten. Vollauf begeistern konnte das grandiose ISS 98, von dem eine nahezu fertiggestellte Version gespielt werden durfte. Der erstmals vorgestellte Third Person Shooter *Survivor: Day One* enttäuschte dagegen auf ganzer Linie. Obwohl die gezeigte Fassung nach Auskunft von

Konami erst zu 20 Prozent fertiggestellt war, konnte sie kaum Hoffnung auf ein halbwegs brauchbares Endprodukt machen.

Castlevania 3D wurde hinter verschlossenen Türen präsentiert und beeindruckte bereits in einer sehr frühen Version mit einer überaus detaillierten 3D-Grafik. Mit dem Vampir-Epos hat Konami definitiv ein echtes Highlight in der Entwicklung, das noch

in diesem Jahr fertiggestellt werden soll.

Von *Hybrid Heaven* waren lediglich kurze Videosequenzen auf einer überdimensionalen Leinwand zu sehen. Diese gaben nur sehr wenig Aufschluß über das Gameplay und den Entwicklungsstand des Action-Adventures, das nicht mehr auf DD, sondern im Herbst kommenden Jahres auf Modul erscheinen wird.

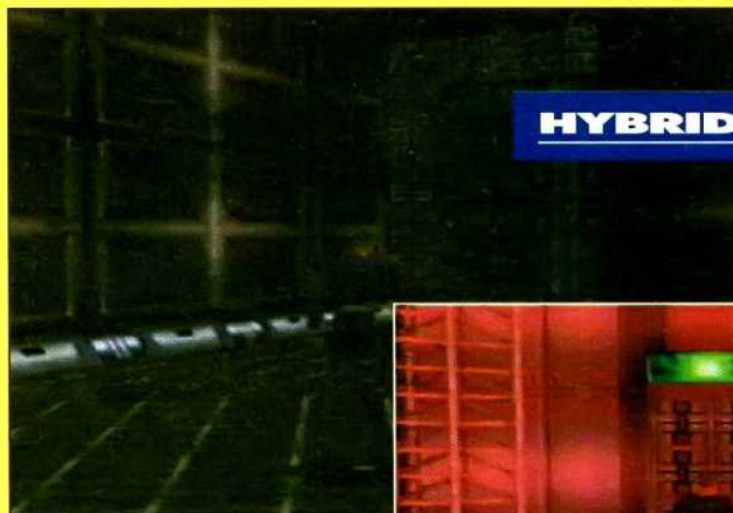
CASTLEVANIA 3D



Obwohl es von *Castlevania 3D* bisher kaum etwas zu sehen gab, konnten die gezeigten Szenen das ausgewählte Publikum bereits begeistern. Ende des Jahres soll der Titel erscheinen



HYBRID HEAVEN



Hybrid Heaven wurde für den Herbst des kommenden Jahres angekündigt und soll laut Konami definitiv auf Modul und nicht auf DD veröffentlicht werden



ISS 98



Mit ISS 98 steht ein würdiger Nachfolger für das bislang beste Konsolen-Fußball in den Startlöchern



Mehr Animationen und ein noch flüssigeres Gameplay sollen unter anderem ISS 98 zum Hit machen

SURVIVOR



In *Survivor: Day One* müßt Ihr als Geheimagent aus einem leck geschlagenen U-Boot entkommen. Die gezeigte Version konnte noch nicht überzeugen

CAPCOM®

Eine Woche vor der E3 gab die Firma Capcom bekannt, daß sie nun offizieller N64-Entwickler sei. Diese Info ist zwar seit Jahr und Tag bekannt, offenbar ist Capcom jedoch der Meinung, daß diese Meldung von allgemeinem Interesse sei. Wäre sie auch, wenn der weitere Inhalt der Erklärung nicht folgender wäre: „Wir sind froh über das Lizenzabkommen und begierig, unsere Produkte für N64 zu bringen“, jubilierte der US-Fir-

menpräsident Bill Gardner. „Capcom hat eine breite Produktpalette, die perfekt für N64 geeignet wäre. Obwohl wir noch keine Titel bekanntgeben können, kann ich sagen, daß unsere Erfolgsreihen *Street Fighter*, *Mega Man* und *Resident Evil* großartige N64-Spiele abgeben könnten.“ Vielen Dank, Herr Gardner, das ist ja eine tolle Neuigkeit, abgesehen davon, daß Capcom diese Äußerung bereits die vergangenen zwei Jahre ununterbrochen abgesondert hat. Natürlich mußte auch NoAs Howard Lincoln seinen Senf dazu geben: „Capcom hat eine großartige Reputation für Spiele, die Nintendo-Gamer spielen wollen. Wir

freuen uns auf den ersten von vielen, wie wir hoffen, Bestsellern von Capcom.“ Danke Leute, Ihr seid Euer Geld echt wert, denn jetzt wissen endlich alle Bescheid. Sagt doch einfach, was Sache ist, oder sagt gar nichts, aber entscheidet Euch gefälligst.

PS: Inoffiziellen Angaben zufolge soll angeblich keiner der obengenannten Titel noch in diesem Jahr erscheinen, sondern nur ein in Amerika entwickeltes Puzzlespiel (*Tetris-Verschnitt*) mit Mickey-Mouse- und Donald-Duck-Charakteren. (Bislang nutzte Capcom die Disney-Lizenz bereits für SNES-Spiele wie *Aladdin* oder *Mickey & Minnie*).



FIGHTING FORCE 64 (EIDOS)

Fighting Force 64 erlaubt Euch die Wahl aus vier verschiedenen Charakteren, die sich ihren Weg durch düstere Slums und Hochhausgebäude kämpfen müssen. Dafür stehen Euch pro Fighter über 40 Moves und verschiedene Waffen zur Verfügung. Die gezeigte N64-Version sah deutlich schlechter als das PSX-Original aus.



RUGRATS (T•HQ)

In den USA ist die Zeichentrickserie um die abenteuerlustigen Kleinkinder äußerst populär – hierzulande wurde sie auf Nickelodeon ausgestrahlt. Das gleichnamige N64-Actionspiel präsentiert sich ähnlich abstrus und farbenfroh wie das Vorbild und hat alle bekannten Charaktere, Kulissen und Musiken aus dem Fernsehen zu bieten.



WCW/NWO LIVE / WCW NITRO (T•HQ)

T•HQ scheint sich an seinen Wrestling-Spielen eine goldene Nase zu verdienen. Nach dem auch in Deutschland erhältlichen WCW vs. NWO sind mit WCW/NWO Live und WCW Nitro bereits zwei weitere Genrevertreter für das N64 in der Entwicklung. Beide Titel basieren technisch und spielerisch auf dem gelungenen Erstlingswerk.



TONIC TROUBLE (UBI SOFT)

Die Ähnlichkeiten zwischen *Tonic Trouble*-Held Ed und Rayman sind unübersehbar: Beiden J&R-Helden fehlen die Gliedmaßen, die Hände und Füße mit dem Körper verbinden. Auf der E3 konnte Eds abgedrehte SF-Welt nicht so ganz überzeugen. Die gezeigte N64-Version wirkte farblos und technisch etwas schwach auf der Brust.



BUCK BUMBLE (UBI SOFT)

Argonaut entführt Euch in die Welt der schwerbewaffneten Insekten. Ihr steuert die Cyborg-Biene Buck, die sich auf ihrer Blumenwiese mit Killerwespen und anderem unfreundlichen Ungeziefer konfrontiert sieht. Leider hält die technische Seite nicht ganz das, was die witzige Spielidee verspricht, denn die Grafik ist durch Nebel stark verunstaltet.



HYPE – THE TIME QUEST (UBI SOFT)

Ubi Soft zeigte auf der E3 eine PC-Version des Playmobil-Abenteuers, das auch für das N64 erscheinen wird. Titelheld Hype ist ein Ritter, der sich durch eine mittelalterliche Spielzeugwelt kämpfen und die verschiedensten Aufgaben lösen muß. Ein Spiel, das sicher nicht nur für Fans der Plastikfiguren interessant ist, denn der Grafikstil wirkt äußerst reizvoll.



JEST (INFOGRAMES)

Jest erntete auf der E3 viel Beifall. Besonders gut kamen die witzig gestalteten Level, wie beispielsweise eine Stummfilm-Passage in Schwarzweiß, das alte Persien und der Mars, an. Euch erwarten Gegner, die sich vor Euren Augen verwandeln, fliegende Teppiche, jede Menge Zaubertricks und eine gute Portion schwarzen Humors – eben ein Jump&Run voll abgedrehter Ideen.



SPACE CIRCUS (INFOGRAMES)

Space Circus hinterließ auf der Messe einen eher durchwachsenen Eindruck. An Hand der PC-Version konnte eine eindrucksvolle 3D-Welt bewundert werden, die von vielfältigen Geschöpfen bevölkert ist. Auf dem N64 machte das Spiel leider keine so gute Figur. Doch die Entwickler sind zur Zeit noch damit beschäftigt, die Engine an die Nintendo-Hardware anzupassen.



MISSION: IMPOSSIBLE (INFOGRAMES)

Nach vielen Monaten der Verzögerung ist *Mission: Impossible* nun so gut wie fertiggestellt. Anders als Mr. Bond löst Ethan Hunt seine Aufträge nicht vorrangig mit vorgehaltener Waffe, sondern agiert zumeist verdeckt. Das Gameplay gestaltet sich dadurch weniger actionlastig und fordert auch Eure Kombinationsgabe heraus – sicherlich ein interessantes Konzept. Schwachpunkt des Spiels ist allerdings die verwaschene Grafik.



NEUE SPORTSPIELE

ACCLAIM

Acclaim hat sich mit hervorragenden Sportspielen wie *NFL QBC '98* und *NHL Breakaway '98* einen ausgezeichneten Ruf verdient. Dieser könnte nun durch *All Star Baseball '99* gefährdet werden. Seit der Veröffentlichung des grafisch überwältigenden Titels häufen sich Beschwerden von Käufern, daß das Spiel voller Programmierfehler sei. Es wird von Abstürzen und unkorrektem Abspeichern der Statistiken berichtet. Möglicherweise ist Acclaim gezwungen, die fehlerhaften Module wieder vom Markt zu nehmen – eine mehr als peinliche Angelegenheit.

Mit *NBA Jam '99* soll so etwas natürlich nicht geschehen. Trotz irreführendem Titel handelt es sich hierbei nicht um ein Fun-Sportspiel, sondern um eine ausgewachsene Basketball-Simulation, die auf der hochauflösenden Grafik-Engine von *NFL QBC* basiert. Ebenfalls so gut wie fertiggestellt ist *NFL Quarterback Club '99*.



NBA Jam '99



All Star Baseball '99



All Star Baseball '99



NFL Quarterback Club '99

ELECTRONIC ARTS

EA setzt seine Sportserien nun auch auf dem N64 fort. Auf der E3 waren Versionen von *Madden NFL '99* und *NHL '99* zu sehen. Angekündigt wurden zudem *Nascar '99* und *NBA Live '99*. Fraglich ist noch, ob auch die Boxsport-Simulation *Knockout Kings* für das N64 umgesetzt wird.



Knockout Kings



Madden NFL '99



Madden NFL '99



Nascar '99



Nascar '99



Nascar '99

NINTENDO

Major League Baseball featuring Ken Griffey jr., das die Nintendo-Sports-Serie in den USA fortsetzen soll, kann qualitativ nicht mit dem grandiosen *NBA Courtside* mithalten. Mit *Waialae Country Club True Golf Classics* hat Nintendo zudem ein Sportspiel der ruhigeren Gangart im Programm, das ab August auch in Deutschland erhältlich sein soll. Der Kurs mit dem unaussprechlichen Namen liegt übrigens auf Hawaii.



Major League Baseball



Major League Baseball



WC Club True Golf



WC Club True Golf

WEITERE NEUVORSTELLUNGEN

Tennis-Fans dürfen sich freuen. Ubi Soft/Smart Dog entwickeln mit *All-Star-Tennis* die erste Simulation der weißen Sportart für das N64. Das im November dieses Jahres erscheinende Spiel bietet acht echte Profis, darunter auch Bjorkman, Novotna und Martinez, mit ihren jeweiligen Stärken und Schwächen.

Konamis *ISS '98* ist praktisch fertiggestellt und überraschte die Messebesucher mit butterweichen Animationen und einem stark angezogenen Schwierigkeitsgrad.

Auch Midways Arcade-Umsetzung *NFL Blitz* war auf der E3 spielbar und fiel durch seine hochauflösende Grafik sowie ein überbetont actionreiches Gameplay auf.

Aus dem Hause GT Interactive erwartet Euch mit *Mike Piazza's Strikezone* eine weitere, allerdings nicht sonderlich herausragende, Baseball-Simulation.

NBA College Basketball (siehe News T! 4/98) heißt nun *Fox Sports College Hoops '99* und war lediglich in Form einer schriftlichen Ankündigung präsent.



All-Star-Tennis



Fox Sports College Hoops '99



ISS '98



NFL Blitz



Mike Piazza's Strikezone



N64-RELEASE-LISTE

Titel	Releasetermin			Titel	Releasetermin		
	Hersteller	USA	D		Hersteller	USA	D
1080° Snowboarding	Nintendo	im Handel	10/98	Mission: Impossible	Infogrames	08/98	09/98
Acclaim Sports Soccer	Acclaim/Probe	1999	1999	Mortal Kombat 4	Midway	06/98	08/98 (Europa)
Air Bordin' USA/Airboarders	ASCII	4. Q. 98	n. b.	Mother III/Earthbound 64 ⁽²⁾	Nintendo	tba	tba
All-Star Baseball	Acclaim/Iguana	im Handel	geplant	Nascar '99 ⁽²⁾	EA	3. Q. 98	4. Q. 98
All-Star Tennis ⁽²⁾	Ubi Soft	11/98	geplant	NBA Jam '99	Acclaim/Iguana	11/98	11/98
Banjo-Kazooie	Nintendo/Rare	Mitte Juli	Ende Juli	NBA Live '99 ⁽²⁾	EA	4. Q. 98	4. Q. 98
Battle Tanx	3DO	4. Q. 98	n. b.	NFL Blitz	Midway	09/98	n. g.
Blues Brothers 2000 ⁽²⁾	Titus	2. Q. 99	geplant	NFL Quarterback Club '99	Acclaim	08/98	10/98
Body Harvest	Gremlin/DMA	09/98	4. Q. 98	NHL '99	EA	3. Q. 98	4. Q. 98
Bombberman Hero	Hudson	31.08.98	09/98	Nightmare Creatures ⁽²⁾	Activision	12/98	1999
Buck Bumble	Ubi Soft	09/98	4. Q. 98	Nuclear Strike ⁽²⁾	T•HQ	2. Q. 99	geplant
Bust-A-Move 3 ⁽²⁾	Acclaim/Taito	3. Q. 98	geplant	O.D.T.	Psygnosis	4. Q. 98	4. Q. 98
Caesar's Palace ⁽²⁾	Crave	1. Q. 99	n. g.	Off-Road Challenge	Midway	06/98	10/98
Castlevania 3D ⁽¹⁾	Konami	11/98	01/99	Penny Racers	T•HQ	10/98	n. b.
Chameleon Twist 2 ⁽²⁾	Sunsoft	4. Q. 98	n. b.	Perfect Dark	Nintendo/Rare	4. Q. 99	4. Q. 99 (Eur)
Charlie's Blast Challenge	Kemco	11/98	n. b.	Quake II	Activision	12/98	12/98 (Europa)
Chopper Attack/Wild Choppers	Midway/Seta	06/98	n. b.	Rat Attack	Mindscape	11/98	11/98
Cruis'n World	Nintendo/Atari	09/98	07/98	Rayman 2 ⁽³⁾	Ubi Soft	4. Q. 98	4. Q. 98
Deadly Arts (G.A.S.P!!)	Konami	08/98	07/98	Re-Volt ⁽²⁾	Acclaim	06/99	1999
Earthworm Jim 3D	Interplay	08/98	10/98	Road Rash 64 ⁽²⁾	T•HQ	1. Q. 99	1999
extreme-G 2	Acclaim/Probe	10/98	11/98	Roadsters '98	Titus	11/98	11/98
F1 Racing (Arbeitstitel) ⁽²⁾	Ubi Soft	n. b.	4. Q. 98	Robotech: Crystal Dreams	Gametek	3. Q. 98	n. b.
F1 World Grand Prix	Nint./Paradigm	27.07.98	08/98	Star Wars:Rogue Squadron	LucasArts	11/98	11/98
Fighting Force 64	Eidos	09/98	09/98	Rugrats	Mindscape	1. Q. 99	n. b.
Flying Dragon	Crave/Cult. Brain	08/98	n. b.	Rush 2	Midway/Atari	11/98	11/98
Fox Sports College Hoops ⁽²⁾	Fox Interactive	10/98	n. b.	S.C.A.R.S.	Ubi Soft	3. Q. 98	3. Q. 98
F-Zero X	Nintendo	26.10.98	geplant	Shadowgate 64 ⁽¹⁾	Kemco	1. Q. 99	n. b.
Gex 64	Midway	08/98	09/98	Shadowman ⁽³⁾	Acclaim	4. Q. 99	n. b.
Glover	Hasbro	3. Q. 98	09/98	Space Station Silicon Valley	Take 2/DMA	11/98	11/98
Harrier 2000 ⁽¹⁾	Video Systems	1. Q. 99	n. b.	Sim Copter 64	EA	09/98	4. Q. 98
Hercules ⁽²⁾	Titus	3. Q. 99	geplant	Snobo Kids 2 ⁽²⁾	Atlus	tba	n. b.
Holy Magic Century/Quest 64	Konami/T•HQ	im Handel	09/98	South Park 64 ⁽²⁾	Acclaim	1999	geplant
Hybrid Heaven ⁽¹⁾	Konami	03/99	1. Q. 99	Space Circus	Infogrames	3. Q. 98	3. Q. 98
Hype: A Time Quest ⁽³⁾	Ubi Soft	1. Q. 99	1. Q. 99	Superman	Titus	07/98	09/98
Iggy's Reckin' Balls	Acclaim/Iguana	08/98	08/98	Survivor: Day One	Konami	11/98	1999
ISS '98	Konami	08/98	09/98	Thornado (Arbeitstitel) ⁽²⁾	Factor 5	1999	1999
Jeff Gordon Racing ⁽²⁾	ASCII	09/99	n. b.	Tonic Trouble	Ubi Soft	11/98	11/98
Jest	Infogrames	4. Q. 98	4. Q. 98	Top Gear Overdrive	Kemco	10/98	4. Q. 98
Jet Force Gemini ⁽¹⁾	Nintendo/Rare	1999	1999	Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim/Igunana	10/98	10/98
Jungle Bots ⁽²⁾	Titus	1. Q. 99	1. Q. 99	Twelve Tales: Conker 64	Rare	26.10.98	10/98
Knife's Edge	Kemco	10/98	n. b.	Twisted Edge Snowboard.	Kemco	09/98	4. Q. 98
Legend of the River King ⁽²⁾	Crave	4. Q. 98	n. b.	V-Rally 98	Infogrames	11/98	11/98
Lode Runner 64	Big Bang Software	4. Q. 98	n. b.	VR Pool 64 ⁽²⁾	Crave	10/98	n. b.
Looney Tunes ⁽¹⁾	Infogrames	01/99	01/99	Waialae Country Club Golf	Sport	27.07.98	08/98
Madden NFL '99	EA	3. Q. 98	4. Q. 98	wipEout 64	Psygnosis	11/98	11/98
Magic Flute ⁽²⁾	Sunsoft	4. Q. 98	n. b.	WCW Nitro	T•HQ	4. Q. 98	1999
Major League Baseball	Nintendo	im Handel	n. g.	WCW/NWO Live	T•HQ	09/98	4. Q. 98
Micro Machines 64	Codemasters	4. Q. 98	4. Q. 98	WWF Warzone	Acclaim	07/98	08/98
Mike Piazza's Strike Zone	GT Interactive	06/98	08/98	Xena (2)	Titus	3. Q. 99	n. b.
Milo's Astro Lanes	Crave	11/98	n. b.	Zelda - The Ocarina of Time	Nintendo	23.11.	Ende Nov.

(1) = nur auf Video

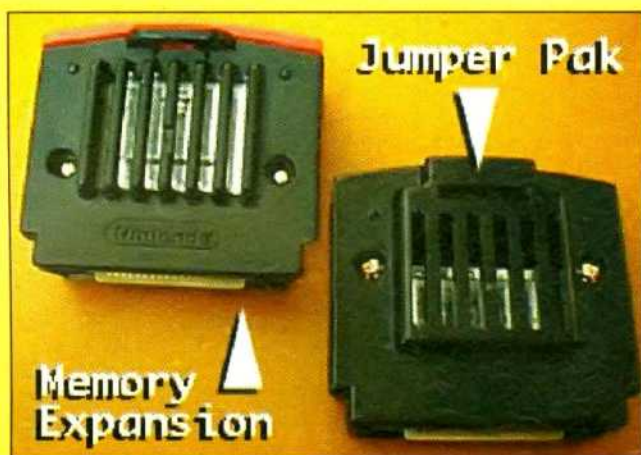
(2) = nur schriftlich angekündigt

(3) = auf anderem System vorgestellt

n. b. = nicht bekannt n. g. = nicht geplant

DD ODER NICHT DD, DAS IST HIER DIE FRAGE – WIEDER EINMAL

Neben der Frage, ob (und wenn ja, was) Capcom für das N64 entwickelt, brennt die Frage nach dem 64DD den N64-Fans am meisten unter den Nägeln. Kein Wunder, denn viel wurde berichtet über das Zusatzlaufwerk für Nintendos 64-Bitter und viel wurde von Nintendo versprochen. Nicht nur das Problem des begrenzten Speicherplatzes der Module sollte dadurch, wenn schon nicht gelöst, so doch gemindert werden. 64 Megabyte (also 512 Megabit) an Daten würden auf eine Disk passen. Achtmal soviel wie der Speicherplatz von *Super Mario 64*, aber immer noch ein Zehntel einer CD. Dieser Nachteil soll durch diverse Vorteile wieder wettgemacht werden, wie z. B. die Beschreibbarkeit, die laut Miyamoto und Nintendo völlig neue Spielewelten ermöglichen sollte. Abgesehen von der Tatsache, daß z. B. jeder Gegenstand in einer DD-Version von *Zelda* überall in der gigantischen Welt abgelegt werden kann, wobei die Position gespeichert wird. Oder der Spieler pflanzt einen Samen, aus dem im Laufe der Zeit ein Baum wächst, der den Zugang zu einer neuen Ebene erschließt. Ein weiterer Vorteil ist die schnelle Übertragungsrate von Daten, die lästige Nachladezeiten von CD nicht aufkommen lassen würde. Dann sollte es noch nette Gimmicks wie eine interne Uhr geben, die ebenfalls für zeitabhängige Geschehnisse in



Um die Zusatz-Hardware zum Laufen zu bringen, soll das Jumper Pak durch eine Speichererweiterung ausgetauscht werden

Spiele genutzt werden könnte, der optionale Modem-Anschluß, der die Übertragung von Daten sowie Multiplayer-Spiele via Online-Verbindung ermöglicht hätte, und nicht zuletzt der niedrige Herstellungspreis im Vergleich zu dem von Modulen. Als Folge davon sollten Erweiterungsdisks zu N64-Modulen erscheinen, z. B. mit zusätzlichen Strecken und Fahrzeugen zu *F-Zero X*. Die Option dazu war bereits im Auswahlmenü der Vorversion des Rennspiels zu sehen. Im Lieferumfang enthalten sollte eine 4-MB-RAM-Erweiterung für das Nintendo 64 sein, die es Entwicklern u. a. ermöglichen würde, Spiele wie *Turok 2: Seeds of Evil* oder *Rogue Squadron* in hoher Auflösung auf den Bildschirm zu bringen. Bisher ist dies nur bei Sportspielen wie z. B. *NFL Quarterback Club* möglich.

Natürlich ist ein Zusatzlaufwerk mit Risiken behaftet. Nicht jeder Konsolenbesitzer ist bereit oder in der Lage, dafür Geld auf den Tisch zu blättern – man erinnere sich an das NES Disk Drive, Segas Mega-CD und 32X. Solange eine sehr hohe Verbreitung nicht gewährleistet ist, wird kein von Nintendo unabhängiger Hersteller das finanzielle Risiko eingehen, Spiele dafür zu produzieren. Aus diesem Grund muß sowohl der (niedrige) Preis stimmen, und es müssen ein oder zwei Spiele zum Start verfügbar (oder sogar im Lieferumfang

enthalten) sein, um die potentiellen Kunden indirekt zum Kauf zu zwingen. Diese Funktion sollte ursprünglich *Zelda 64* ausfüllen, doch das kommt mittlerweile auf Cartridge. Es wurde zwar niemals bestätigt, doch allgemein nimmt man an, daß Rare an einem *Donkey Kong*-Spiel als Launch-Titel für das 64DD arbeitet(e). Von der Existenz eines geheimen DK-Projektes für Nintendos 64-Bitter, das schon seit Jahren als *Donkey Kong World* oder *Donkey Kong Country 64* durch die Gerüchteküche geistert, zeugte auf der E3 ein gerenderter Kong, der kommentarlos auf dem Promotion-Video an Nintendos Messestand zu sehen war.

Wer nun die Zeichen der Zeit kritisch deutet, entdeckt offensichtliche Hinweise darauf, daß das 64DD überhaupt nicht mehr erscheint. Für den Westen ist dies überdeutlich. Howard Lincoln, der Chairman von Nintendo of America (unter Hiroshi Yamauchis Schwiegersohn Minoru Arakawa der zweitwichtigste Mann bei

NoA) ließ auf der Messe verlauten, er wisse nicht, ob das DD in den USA noch auf den Markt kommt. Wenn Mr. Lincoln das nicht einmal weiß, wer soll es denn dann wissen?

Doch auch in Japan steht die Zukunft der Zusatz-Hardware unter einem schlechten Stern. Noch im November '97 wurden anlässlich der Nintendo Space World zahlreiche Projekte gezeigt (vgl. TI 1/98). *Pocket Monster Stadium* sollte nun die ehemalige Rolle von *Zelda 64* einnehmen und die Japaner seit Juni diesen Jahres vom 64DD überzeugen, gefolgt von dem obskuren *Pocket Monster Snap* und den ungewöhnlichen Kreativprogrammen der Mario Artist-Serie. *Pokemon Stadium* erscheint nun am 1. August in Japan als Modul (inklusive des sogenannten 64GB-Adapters zum Übertragen von Game-Boy-Spielständen), für den Rest gibt es keine Release-Daten.

Ogre Battle 64 von Quest, eines der wenigen Third-Party-Spiele, das für das DD geplant war, soll

dieser Tage ebenfalls als Modul veröffentlicht werden (*Ogre Battle* ist ein legendäres Strategie-Rollenspiel für SNES, die Fortsetzung *Tactics Ogre* erschien für SNES und PSX).



Es kann noch lange dauern, bis das 64DD in Japan erhältlich sein wird, und noch länger, bis es in Deutschland erscheint

Auch Konamis *Hybrid Heaven* entsteht derzeit auf Modulbasis. Wer Nintendos E3-Messeprospekt studierte, stolperte dabei unweigerlich über den Eintrag *Earthbound 64*. Dahinter verbirgt sich der westliche Arbeitstitel von *Mother 3*, einem abgefahrenen Rollenspiel für das DD, welches unseren Informationen zufolge bereits seit Ende 1997 fertig ist. Anson-

sten werden keine weiteren DD-Programme aufgeführt. Wieso aber *EB 64* anpreisen, wenn die erforderliche Hardware doch gar nicht im Westen erscheint? TOTAL! hat eine mögliche Antwort anzubieten, die letztendlich gar nicht mal so abwegig ist. Die Entwickler um Shigesato Itoi entwickeln zur Zeit eine Modulvariante, die im Westen veröffentlicht werden soll. Dafür wäre es zwar nötig, selbst bei einem außergewöhnlich großen Batteriespeicher im Modul weitestgehend auf die angekündigten, umfangreichen DD-Speicheroptionen zu verzichten. Der Umfang des Spiels (maximal 512 MBit) würde zwar den Rahmen des derzeit Üblichen sprengen, doch angesichts der ständig fallenden Preise für ROM-Modulspeicher ist das keineswegs undenkbar, schließlich hat *Zelda* bereits 256 MBit.

Möglich ist natürlich, daß *Pokemon Stadium* (N64) in Japan einschlägt wie eine Bombe (im positiven Sinne) und sich unzählige *Pokemon* (GB)-Fans deshalb ein N64 zulegen. Ähnliches

könnte durchaus der Release von *Zelda 64* bewirken. Falls sich durch einen oder beide Titel genügend N64-Konsolen zusätzlich verkaufen, würde es für Nintendo auch wieder Sinn machen, das 64DD in Japan zu veröffentlichen.

Ansonsten wird Nintendo wohl die Ma-

rio Artist-Programme *Picture Maker*, *Polygon Maker*, *Talent Maker* sowie zwei weitere, inhaltlich noch nicht definierte Maker wohl oder übel erst nach der Jahrtausendwende auf der nächsten Hardware-Generation veröffentlichen können – und das wäre wirklich schade.

kdh



Die Zukunft der Mario Artist-Reihe (im Bild: *Picture Maker*) ist ebenso ungewiß wie die des 64DD-Zusatzlaufwerkes selbst



DER GAME BOY COLOR KOMMT

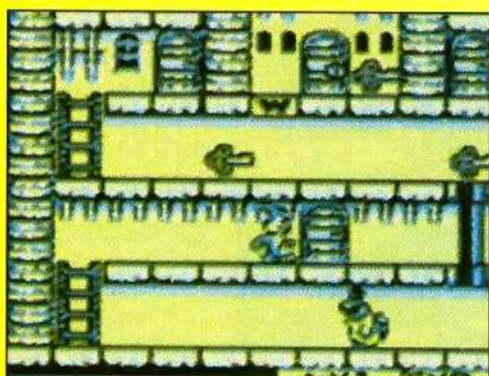
Über 60 Millionen Game Boys hat Nintendo bisher weltweit verkauft, und die Erfolgsstory ist noch lange nicht zu Ende. Neben der Kamera und dem Printer (siehe TOTAL! 5/98), die auf der E3 groß vorgestellt wurden, hat Big N noch ein ganz anderes Ass im Ärmel. Geschützt von einer Glaskuppel und von grellen Scheinwerfern angestrahlt wurde der erste Prototyp des Game Boy Color präsentiert. Auf dem lilafarbenen Gerät, in Größe und Design dem GB-Pocket sehr ähnlich, lief eine kurze Demo, die einen ersten Eindruck von der guten Bild-



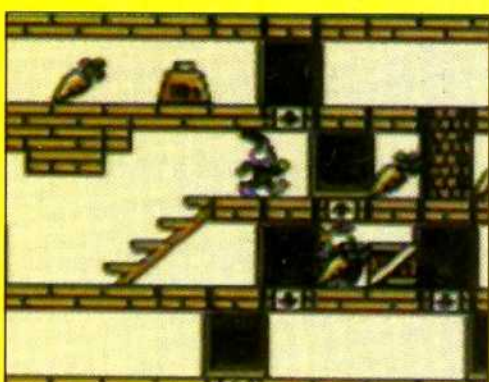
So sieht er aus, der Game Boy Color. Das Design des Originals wurde nur leicht modifiziert

qualität vermittelte. Das Display kann drei Grafikmodi (10, 32 oder 56 Farben aus einer Palette von 32.000) darstellen. Anders als der Game Boy Light, der in Europa nicht mehr erscheinen wird, kommt der Game Boy Color ohne Hintergrundbeleuchtung aus. Er reflektiert statt dessen das einfallende Licht.

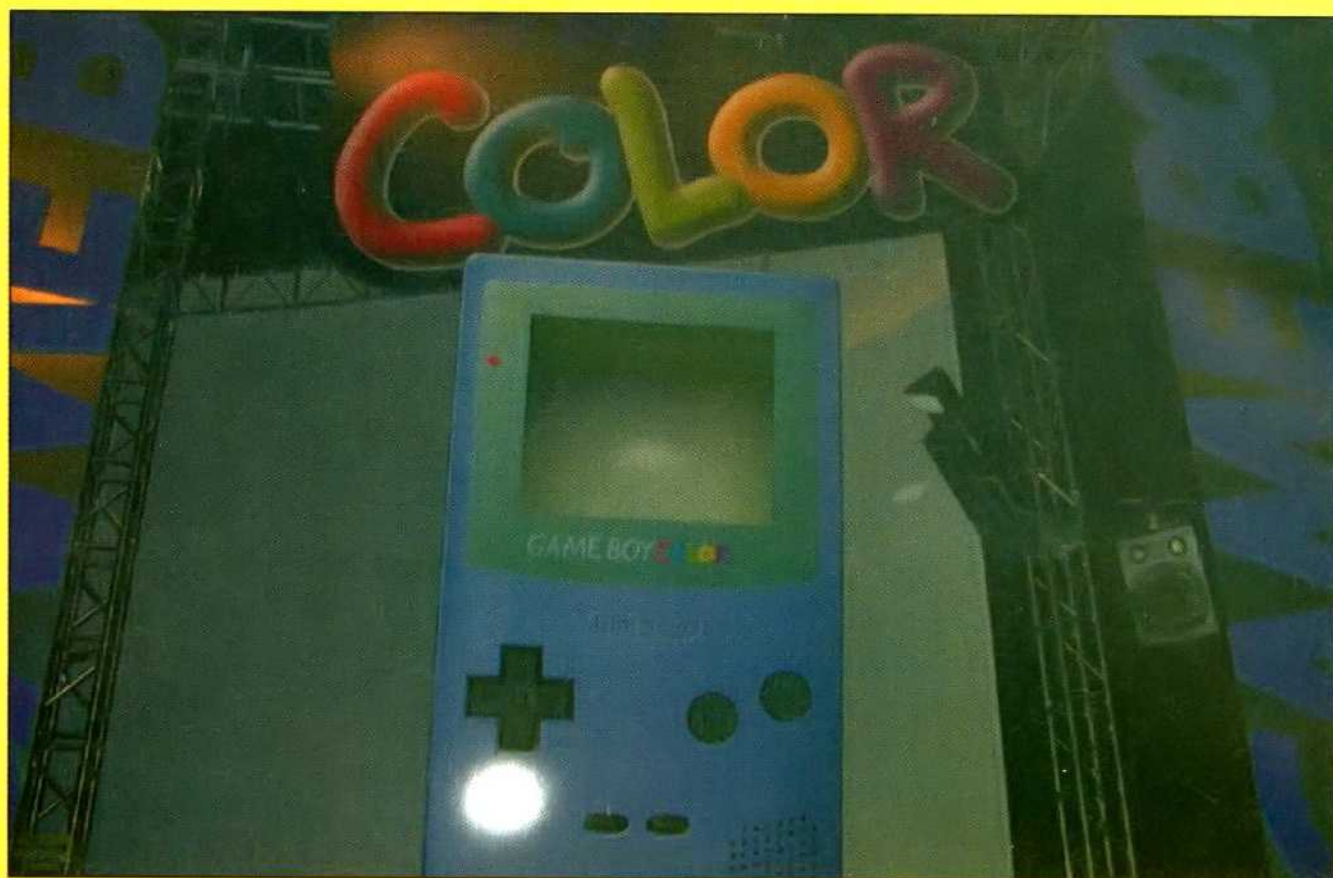
Mit Hilfe einer Infrarotschnittstelle können Daten mit anderen GBCs und über ein spezielles Kabel mit dem N64 ausgetauscht werden. Die Stromversorgung wird durch zwei AAA-Batterien, wie sie auch im Game Boy Pocket zu finden sind, für bis zu zehn Stunden gewährleistet. Einen Netzteilanschluß gibt es natürlich auch. Das neue Handheld ist abwärtskompatibel zu seinem farblosen Vorgänger, kann also alle bereits er-



Bugs Bunny Crazy Castle 3



Bugs Bunny Crazy Castle 3



Damit auch ja keiner von den Messebesuchern übersieht, daß Nintendo etwas Neues im Gepäck hat, wurde ein gigantischer Game-Boy-Color-Aufsteller zusammengebastelt. Allerdings konnte noch kein neuer Titel für das Handheld bestaunt werden



Shadowgate Classic



Shadowgate Classic



Top Gear Pocket

hältlichen GB-Cartridges abspielen. Für einige besonders populäre Titel sind bereits Farbtabellen in dem Gerät abgespeichert, dank derer die Klassiker bunt erstrahlen. Alle anderen Spiele dürft Ihr ähnlich wie auf dem Super Game Boy nach Euren eigenen Vorstellungen einfärben. Bei Nintendo sind zur Zeit sechs GBC-Titel in der Entwicklung. Welche das sind, ist zwar noch nicht bekannt, doch Ihr könnt Euch sicherlich Hoffnung auf ein neues Klempner-Abenteuer machen. Acclaim hat bereits „Umsetzungen“ von Turok 2 und NBA Jam '99 angekündigt. Bei Kemco stehen sogar vier Titel auf der Erscheinungsliste: Shadowgate Classic und Deja Vu II: Ace Harding basieren auf Adventures, die bereits

vor neun bzw. acht Jahren für das NES erschienen sind. Auch die Vorläufer von Top Gear Pocket und Bugs Bunny - Crazy Castle 3 werden vielen bekannt sein. Alle Titel sollen rechtzeitig zum weltweiten Launch des Game Boy Color im Herbst dieses Jahres erhältlich sein. In den USA wird das Gerät 80 \$ (ca. 150 DM) kosten.

Auf der E3 löste das neue Handheld großes Aufsehen aus und war stets von zahlreichen Neugierigen umlagert. Falls die kommenden Spiele halten, was die eindrucksvolle Hardware verspricht, steht dem Erfolg des GBC nichts im Weg. Ihr solltet schon mal etwas Platz auf Eurem Weihnachtswunschzettel einplanen.

mc



Top Gear Pocket

NEUE GAME-BOY-SPIELE

Game-Boy-Besitzer brauchen sich über mangelnden Spielenachschub nicht zu beklagen. Auch auf der E3 wurden zahlreiche neue Titel für das beliebteste Handheld aller Zeiten angekündigt. Aufgrund des vielfältigen Angebots sollte eigentlich für jeden ein interessanter Titel dabei sein.

CRAVE



Mehr als eine langweilige 1:1-Umsetzung: Harvest Moon für den GB

Bereits ab Juli soll die GB-Version von Natsumes Farmer-Simulation *Harvest Moon* erhältlich sein, die zahlreiche neue Features gegenüber dem SNES-Original aufzuweisen hat. Ihr dürft nun beispielsweise Erdnüsse und Auberginen anpflanzen, die Felder zusätzlich im Herbst und Winter bestellen sowie Euch als Haustier einen Hund oder eine Katze zulegen. Über das Link-Kabel ist es zudem möglich, Vieh und Saatgut mit anderen Hobbybauern zu tauschen.

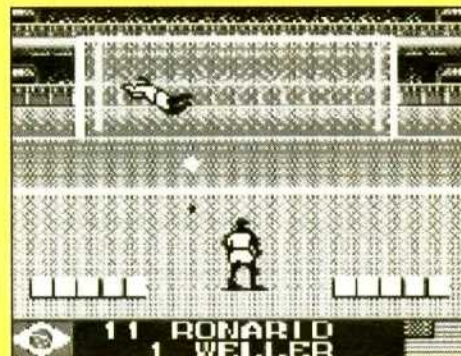


Auch auf Nintendos Kleinem dürft Ihr bald nach Herzenslust angeln

Legend of the River King stammt ebenfalls von Natsume und verbindet nach Aussage des Herstellers als einziges Spiel die Action einer Angelsimulation mit einer spannenden RPG-Story. Anstatt gegen Monster kämpft Ihr gegen 40 verschiedene Fischarten, immer auf der Suche nach dem magischen Guardian Fish, der als einziger Eure kranke Schwester heilen kann. Eine N64-Version befindet sich derzeit ebenfalls in der Entwicklung.

KONAMI

Mit *International Superstar Soccer* veröffentlicht Konami noch diesen Sommer ein vielversprechendes Fußballspiel für den Game Boy. Neben einem ausgefeilten Gameplay erwarten Euch 36 Teams (inklusive aller WM-Teilnehmer)



International Superstar Soccer



International Superstar Soccer

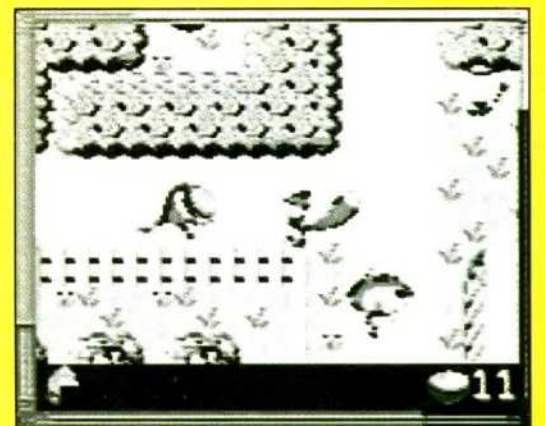
und zahlreiche taktische Einstellungsmöglichkeiten (14 Formationen, fünf Spielstrategien). Voraussichtlich wird das Spiel auch den Farbmodus des neuen Game Boy Color unterstützen. Trotz fehlender FIFA-Lizenz könnte *ISS* die Sport-Referenz auf dem GB werden.

NINTENDO

Leider wird *Pokémon* erst kommendes Jahr in Deutschland erscheinen, aber einige Informationen sind schon jetzt bekannt. Ausgeliefert werden hierzulande die rote und die blaue Edition. Letztere ist identisch mit der grünen Japan-Version und nicht zu verwechseln mit der japanischen Sonder-Edition in blau. Nintendo entschied sich aus psychologischen Gründen für die Farbänderung. Noch in diesem Jahr soll dagegen *Conker's Pocket Tales*, das GB-Debüt des flinken Erdhörnchens aus dem Hause Rare, veröffentlicht werden. Das Action-



Adventure im Stil von *Zelda IV* umfaßt sieben ausladende Welten mit über 100 Dungeons. Euch erwarten über 30 verschiedene Gegner, sechs Oberbosse und unzählige knifflige Rätsel und versteckte Extras.



T•HQ

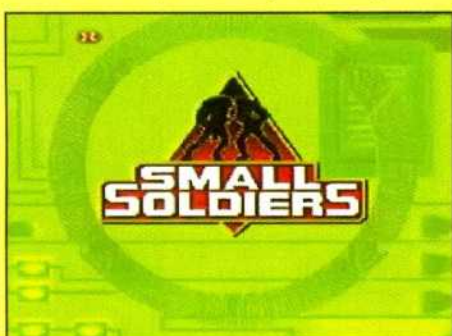
T•HQ hat sich einige zugkräftige Lizenzen gesichert. Ab September werden Disneys *Small Soldiers* auch auf dem Game Boy kämpfen und zum Ende des Jahres wird die *Star Wars*-Legende in *Yoda Stories* neu aufleben. Weitere Neuankündigungen sind *Disney's Mulan*, *A Bug's Life* und *Rugrats*, das auf einer populären Zeichentrickserie basiert.



Auch Käfer müssen von Zeit zu Zeit mal über Blätter hüpfen: *A Bug's Life* zeigt es



Krieg der Sterne scheint nie zu sterben. Mit *Yoda Stories* kommt der nächste Teil der Serie



In Bälde werden sich auf dem kleinen Keks-kasten noch kleinere Soldaten tummeln

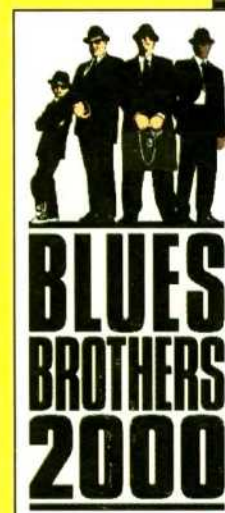


Disney hat einen neuen Helden: *Mulan* kämpft sich durch eine Jump&Run-Welt

TITUS

Mit *Automobili Lamborghini* und *Roadsters '98* will Titus noch in diesem Jahr zwei Rennspiele für den Game Boy auf den Markt bringen. *Quest for Camelot* versetzt Euch in die Rolle von Kayley, die mit Hilfe von König Arthus, Merlin und den Rittern der Tafelrunde das Schwert Excalibur finden muß. Im neuen Jump & Run-Abenteuer *Baby Titus* wird zudem der noch unmündige Nachfahre des Firmenmaskottchens sein GB-Debüt feiern.

Für das kommende Jahr sind *Blues Brothers 2000* sowie die beiden Abenteuerspiele *Xena* und *Hercules* angekündigt. Die beiden Helden werden übrigens per Link-Kabel Items austauschen können.



Quest for Camelot bietet Euch die Möglichkeit, an der Seite der Tafelritter zu kämpfen

TOTAL! NEU

Geblitzdingst – Game Boy Camera



Endlich ist die Game Boy Camera auch in Deutschland erhältlich. Ein Lob verdient Nintendo dafür, daß sie den Hüften schwingenden Mario im Titelbild etwas sympathischer gestaltet hat

In Japan konnte sie einen gigantischen Erfolg verbuchen: ganze 500.000mal hat sich die **GAME BOY CAMERA** allein in den ersten drei Wochen verkauft. Diesen Durchbruch möchte Nintendo natürlich gerne wiederholen, deshalb ist das gute Stück nun auch hierzulande erhältlich. Aus den vier Farben Rot, Grün, Gelb und Blau könnt Ihr die zu Eurem Game Boy passende Kamera, die in Fernost übrigens Pocket Camera genannt wird, auswählen. Rund einhundert Deutsche Mark müßt Ihr für das Gerät auf den Tresen blättern – kein übertriebener Preis, denn Ihr bekommt einiges für Euer Geld. Die vielfältigen Eigenschaften der Game Boy Camera haben wir Euch ja bereits in TOTAL! 5/98 vorgestellt. Zusammengefaßt sei an dieser Stelle deshalb nur kurz, daß Ihr 30 Bilder im internen Speicher sichern und diese unter anderem bearbeiten, verzerren, spiegeln, bemalen und bestempeln könnt. Mit dem separat erhältlichen Thermodrucker, der Euch weitere 120 Märker kostet und 6 Mignonzellen benötigt, habt Ihr die Möglichkeit, Eure Fotos auszudrucken und sogar als Sticker zu verwenden. Die Batterien sollen mindestens für 1.000

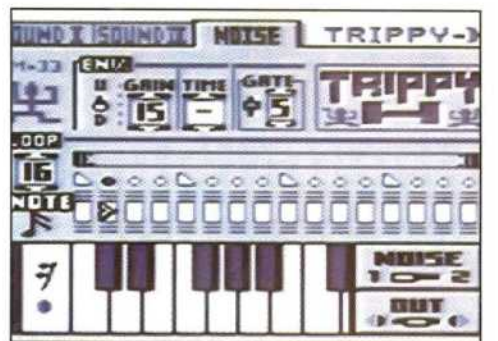
Bilder ausreichen. Eine Papierrolle, die Ihr in drei Ausführungen kaufen könnt, reicht für 180 Schnappschüsse in ordentlicher Bildqualität. Zur Verbindung mit dem Game Boy wird ein spezielles Link-Kabel mitgeliefert, das Ihr sowohl in den normalen als auch in den Game Boy Pocket stecken könnt.

Sämtliche Menüs wurden verständlicherweise aus dem Japanischen übersetzt. Weniger verständlich ist es jedoch, daß Ihr Euch lediglich mit englischer Sprache begnügen müßt. Solltet Ihr dieser nicht mächtig sein, schafft ein Blick in unser oben erwähntes Camera-Special in Ausgabe 5/98 oder das kostenlose Sonderheft von Nintendo, das seit dem 12. Juni in den Video spielabteilungen der Kaufhäuser

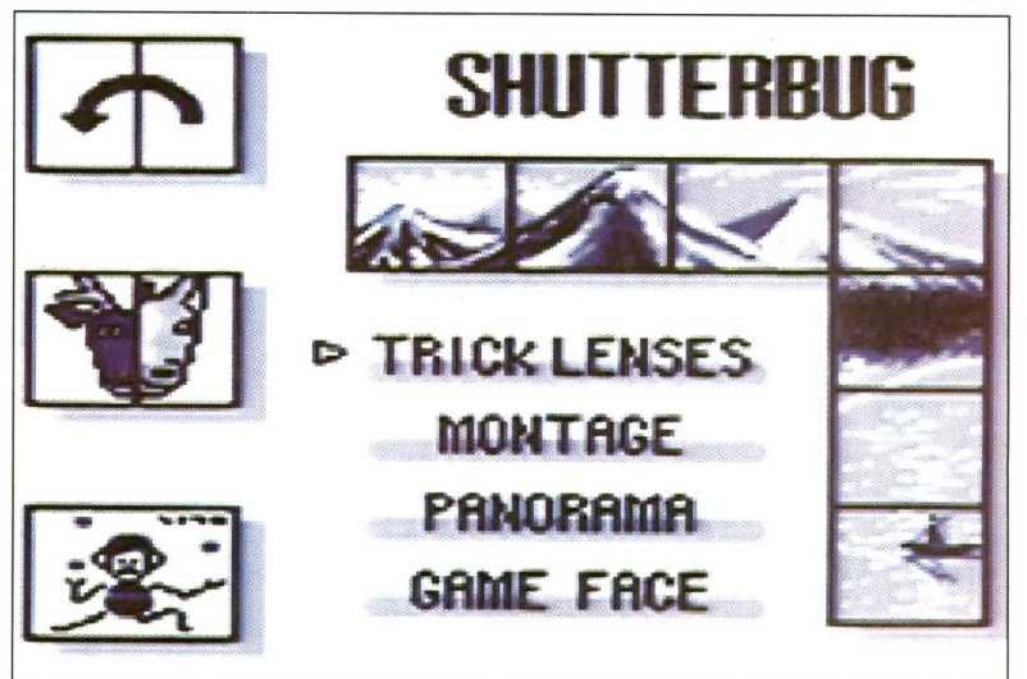


ausliegt, Abhilfe. Außerdem hat man sich die Mühe gemacht, einige Stempel, mit denen Ihr Eure Fotos verzieren könnt, hinzuzufügen. Zu den hierzulande weniger bekannten Pocket Monsters gesellen sich nun auch Abbilder von populäreren Charakteren wie Mario, Luigi und Konsorten.

Nicht nur Hobbyfotografen sei die Game Boy Camera ans Herz gelegt, denn ihre Möglichkeiten sind so umfangreich und vielfältig, daß Ihr richtig viel Spaß damit haben könnt. Wir hatten jedenfalls unseren beim Testen des Gerätes. Wenn Ihr mögt, dann schickt uns doch mal Eure lustigsten Bilder, die Ihr mit der Kamera aufgenommen habt! Wir würden uns freuen und sie dann, sofern wir Platz finden, veröffentlichen.



Mit dem DJ-Programm könnt Ihr sogar Eure eigenen Soundsamples zusammenmischen



Volles Rohr – Star Soldier



Back to the roots! Ende Juli bekommt auch das Nintendo⁶⁴ sein erstes kompromißloses Shoot 'em Up, zumindest in Japan. **STAR SOLDIER: VANISHING EARTH** ist das neueste

Sequel der traditionsreichen Ballerserie, die 1986 mit *Star Soldier* für das NES begann und auf der PC-Engine fortgesetzt wurde. Ihr steuert eines von drei Raumschiffen durch ein komplettes Polygonszenario und feuert, was Daumen und Buttons hergeben – diesmal allerdings nicht allein zum Zwecke der Selbstverteidigung oder der Erledigung eines Auftrages, sondern

auch, um sogenannte „Hit Combos“ auszuführen. Natürlich stehen Euch die verschiedensten Waffensysteme zur Verfügung, die Ihr durch das Einsammeln von Extras erhältet. Drei Schwierigkeitsgrade sollen sowohl den Anfängern Erfolgserlebnisse garantieren als auch Profis noch genügend fordern. Ob und wann der Titel in Amerika und Europa erscheint, wurde noch nicht bekanntgegeben.



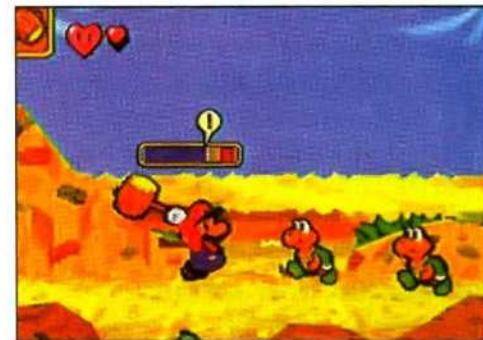
Das Ur-Star Soldier kam zwar ohne Polygone, aber dafür mit geballter Action daher

Kleiner Scherz, wie? – Super Mario RPG II

Alle Rollenspielfreunde unter Euch werden es sicherlich mit Freude aufgenommen ha-

ben, daß Nintendo derzeit in Zusammenarbeit mit der Firma HAL an **SUPER MARIO RPG II** bastelt. Wie im SNES-Vorgänger steuert Ihr Mario und seine Freunde, die aus früheren Spielen um den Klempner bekannt sind, durch märchenhafte Welten und erlebt spannende Abenteuer. Beim Anblick der neue-

sten Screenshots kommt allerdings absolut keine Märchenstimmung auf. Vielmehr wundert man sich, was den Grafikdesignern morgens in den Kaffee gemischt wird, denn für ein N64-Spiel ist diese Grafik einfach nur lächerlich. Hoffen wir mal, daß sich bis zum Veröffentlichungstermin, der übrigens noch weit in den Sternen steht, einiges daran ändern wird.

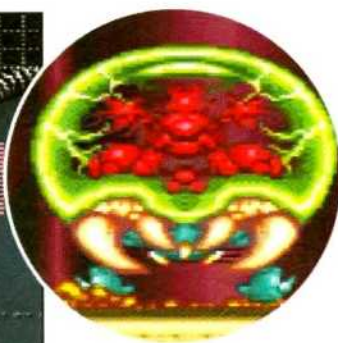


Mario haut den Gegnern auch mal mit dem Hammer auf den Kopf, wie in alten Zeiten



Wäre eine solche Grafik auch auf anderen Videospielsystemen möglich? Bestimmt nicht

Danke!



von diesen war, das zeitlose SuperNES-Meisterwerk **SUPER METROID**

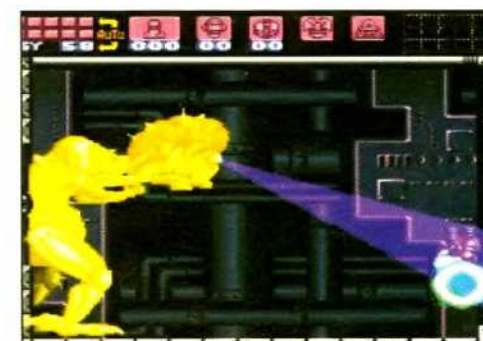
Hin und wieder haben die Marktstrategen von Nintendo richtig gute Ideen. Eine

in der Classic-Serie zum besonders günstigen Preis zu re-releasen. Der Titel trug derzeit zwar

nicht erheblich zum Erfolg von Nintendos 16-Bitter bei, ist aber dennoch so hervorragend, wie man es von Miyamoto-Spielen gewohnt ist, obwohl dieser Herr nicht das geringste mit dessen Entwicklung zu tun hatte. Wenn Ihr noch ein SuperNES besitzt und dieses Spiel noch nicht in Eurer Sammlung steht, dann greift zu und laßt Euch ja nicht von der mageren Grafik abschrecken, hinter der sich eines der genialsten und faszinierendsten Spiele aller Zeiten verbirgt.



Erinnert Ihr Euch? Diesen Gegner konntet Ihr durch einen Trick binnen Sekunden erledigen





Wario kommt echt cool, man denke nur an Wario Land II, aber wo ist der Absender?

Piep, piep

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

(kdh)

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

128-Bit-Konkurrenz?

Wie stellt sich Big N die Zukunft des N64 vor? Wenn Ende des Jahres in Japan die neue 128-Bit-Konsole Dreamcast von Sega auf den Markt kommt, wird diese großen Erfolg haben, da Sega in Japan sehr beliebt ist und sich sogar der Saturn aus bekannten Gründen (N64: keine RPGs, Spiele zu teuer usw.) besser verkauft als das N64. Und da der japanische Videospielemarkt der wichtigste der Welt ist, wird sich das auch auf den Rest der Welt negativ auswirken.

Mein Fazit ist: Wenn Nintendo nichts für seine Kunden tut, z. B. mehr und bessere und vor allem günstigere Spiele bietet, wird das Nintendo⁶⁴ das gleiche Schicksal wie der Saturn oder das gute alte SNES erleiden. Ich hoffe aber, daß dem nicht so ist und das N64 bis zur Veröffentlichung einer neuen Nintendo-Konsole noch eine gute Zukunft hat. Nun noch ein paar Fragen:

1. Kennt Ihr den megagenialen Godzilla-Soundtrack?
2. Wird es ein Godzilla-Spiel geben?
3. Ist eine Konsolenumsetzung von StarCraft geplant?

Benedikt Buntkirchen

TOTAL!:

Entschuldige, aber Dein Kommentar klingt wie die Wiedergabe eines nicht sehr ausgewogenen Kommentars, den es irgendwo zu lesen gab. Es steckt zwar viel Wahrheit drin, zeigt aber nur die eine Seite der Medaille. Man kann auch ganz anders argumentieren. Erst einmal: Nintendo hatte noch vor wenigen Jahren die Alleinherrschaft auf dem japanischen Videospielemarkt. Die Spieler verhalten sich seitdem abwartend, nicht ablehnend. Das zeigt schon die Most-Wanted-Liste der japanischen Fachzeitschrift Weekly Famitsu (vgl. auch Messebericht). Unangefochten auf Platz 1 steht natürlich Dragon Quest VII (PSX), doch auf 2 und 3 folgen zwei Nintendo-Titel (Pokemon und Zelda). Erst auf Platz 7 befindet sich mit Virtua Fighter 3



Petra Kirchner (16) aus Mainz weist uns darauf hin, das wir Ah! My Goddess vernachlässigen



Hallo, Andrea (13) und Stefan Köster (12) aus Rostock! Grüßt doch bitte Eure Freundin recht herzlich von uns, und wenn Ihr bestimmte Hefte sucht: löchert Euren Zeitschriftenhändler! Der kann alles bestellen

(vermutlich einer der Launch-Titel für Dreamcast) ein Sega-Titel.

Zweitens: Dreamcast ist eine Konsole mit einem 64-Bit-Hauptprozessor und einem 64-Bit-Datenbus, also ist es keine 128-Bit-Konsole. Gegenteiliges behaupten – neben Sega Deutschland – nur Zeitschriften, die auf Sensationsmachere setzen. Sega of Japan und America sprechen von „128-Bit-Leistung im Bereich von 3D-Kalkulationen“, um die Überlegenheit gegenüber dem N64 zu verdeutlichen – kein Kunstwerk, ist doch dessen 64-Bit-Technik mittlerweile schon drei Jahre alt. Aber die Technik ist im Endeffekt zweitrangig, denn die Frage ist nämlich, was die Entwickler für Spiele daraus machen.

Drittens: In der Bredouille ist wohl eher Sega, nicht Nintendo. Die Zeit des Saturn ist eigentlich noch gar nicht abgelaufen, da er nicht einmal vier Jahre auf dem Markt ist – fünf sind üblich. In Japan wäre Dreamcast demnach zur Zeit nicht nötig. Im Westen ist der Saturn jedoch tot, genauso wie das SNES – mit dem kleinen Unterschied, daß das SNES fünf Jahre älter ist und somit einer Hardware-Generation früher entstammt.

In Amerika und Europa erscheint Dreamcast jedoch erst Ende 1999 auf dem Markt (voraussichtlich) – bis dahin hat Sega keinerlei Konsolenprodukte mehr. Auffällig ist auch, daß Sega ein halbes Jahr vor dem Release noch keine Spiele präsentieren kann. Insgesamt scheint die ganze Aktion ziemlich unausgereift und überhastet zu sein. Du solltest Dir mal die Frage stellen, warum nirgendwo auf der Konsole oder innerhalb des Logos der Sega-Schriftzug prangt, wenn man doch so stolz auf den Firmennamen ist. Für eine objektive Berichterstattung zum Thema Dreamcast empfehlen wir Dir neXt Level 8/98.

Viertens: Nintendo bringt in Deutschland von Juli bis November monatlich zwei Spiele, darunter Banjo, Conker, 1080° und Zelda. Die meisten kosten 100 DM und sind zudem die besten in

ihren Genres. Das sollte wirklich ausreichend Dienst am Kunden sein.

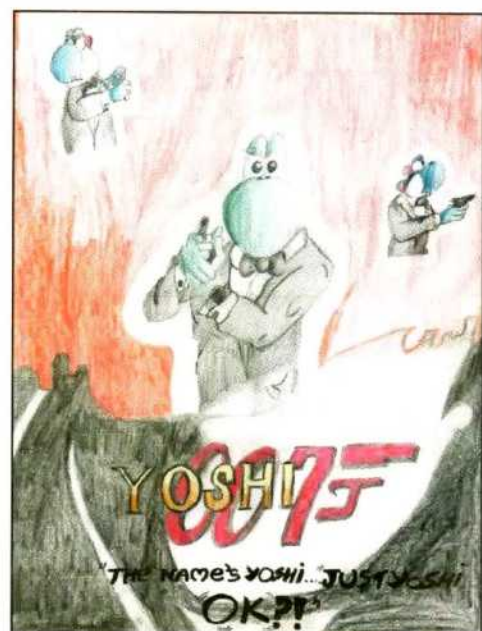
1. Wir (zumindest diejenigen, die auf der E3 waren) kennen den Godzilla-Film – das reicht uns (einer der schlechtesten Filme aller Zeiten).

2. Ja, für die zum Dreamcast gehörende Handheld-Konsole/Controller-Pak-Kombination.

3. Ja. Exklusiv für N64 (vgl. Messebericht).

Frankreich 98 vs. ISS 98

Ich möchte mal folgendes zu Frankreich 98 loswerden. Das Spiel habe ich mir vor kurzem in einer Videothek ausgeliehen. Es gefällt mir wirklich gut, bis auf ein paar Sachen. Der Kommentator spricht so, daß man fast einschläft, bei ISS 64 geht da wesentlich mehr die Post ab. Was mich auch stört, ist, daß das Spiel irgendwie schneller langweilig wird als ISS 64. Die Grafik scheint bei Frankreich 98 wirklich gelungen zu sein. Man muß aber bedenken, daß EA dies erst im dritten Anlauf geschafft hat, denn die beiden Vorgänger hatten ja nicht gerade die Hammergrafik. Deshalb bin ich zu dem Entschluß gekommen, auf ISS 98 von Konami zu warten. Dazu



Na, na! Wenn dieser Titel mal den BPjSlern gefällt. Roy Riginashvili aus Wien hofft es

GEWINNER aus TOTAL! 5/98

Fighter's Destiny-Competition

Stereo-Videorecorder und zwei Original-Martial-Arts-Filme aus Honkong: Stefan Graen, Göttingen
Kickbox-Hose:

Stefan Bönki, Hamburg; Stefan Münch, Halle/Saale;
original Wettkampfanzug: Christian Kernchen, Rathenow; Björn Aff, Goldenstedt; Markus Wahl, Schwetzingen
je ein *Fighters Destiny*-Modul für das N64:

Susanne Schminke, Bremen; Alisia Rist, Pfullingen; Adrian Niegebar, Cottbus; Matthias König, A-Pölla; Sinan Nas, Bremen; Heinz Grabenhorst, Rühen; Andreas Nigl, Röhrnbach; Severin Roos, CH-Luzern; Timur Yurtas, Nußdorf; Andreas Rösch, Florstadt; Alexej Leinweber, Hückelhoven; Karsten Quast, Darmstadt-Arheilgen; Andy Kramer, Horb; Leonhard Mitterleitner, Haag
je ein N64-Joypad von Vidas: Emanuel Seehawer, Karlsfeld; Fenja Engelhardt, Leverkusen; David Waschk, Helmstedt; John Adebiyi, Hamburg; Martin Gallus, Augsburg; Nicolai Klumpp, Mommenheim; Martin Wey, München; Jens Keil, Duisburg; Philip Stöfeknuel, Dortmund; Doris Neubert, Westerstede; Oliver Strauch, Pfungstadt

Gamester-Zubehör-Competition

drei Light Magnifier:

Britta Lobers, Hannover; René Zemke, Angermünde; Benjamin Gasser, Elchingen

drei Wallets:

Thiemo Ginster, Beulich; Benjamin Will, Hamburg; Patrick Bettermann, Hamm

drei Netzteile:

Simone Walter, Berlin; Sven Unruh, Diepholz; Torben Gerhards, Kiel

drei Pocket Powerpacks:

Daniel Eppisser, CH-Schinznach-Bad; Anita Pütz, Köln; Markus Zachwieja, Dortmund

drei Energy Sets:

Dennis Freiwald, Jülich; Klaus Zepf, Seitingen; Sascha Brösel, Hamburg

Bravo Hits-Competition

je eine Bravo-Hits-CD:

Peter Schriewerzmann, Lippstadt; Alisa Zielke, Wiesbaden; Kathrin Hagemeyer, Bad Essen; Matthias Bönicke, Zappendorf; Michael Seebauer, Grafenwöhr; Julia Hesse, Leonberg; Lutz Röhle, Herdorf; Peter Schumann, A-Wien; Sebastian Meyer, Stuttgart; Claus Rakowski, Berlin

hätte ich gerne noch zwei Fragen beantwortet gehabt:

1. Wird ISS 98 einen deutschen Kommentator haben?
2. Wann kommt es ungefähr auf den Markt?

Jens Jahnke, Herne

TOTAL!:

1. + 2. Bis zur geplanten Veröffentlichung im September hätte Konami zwar noch genügend Zeit, eine Übersetzung des Kommentators ist jedoch wie schon beim Vorgänger nicht vorgesehen. Wir betrachten ISS 98 dennoch schon jetzt als die kommende Fußball-Referenz.

Doppelte Minderheit?

Jetzt muß ich doch mal zur Feder greifen! Thema Minderheiten und „Diskriminierung“: Da gehöre ich wohl zu den absoluten „Dinosauriern“. Ich bin weiblich und werde dieses Jahr noch 28 Jahre alt! Das muß man sich nur mal vorstellen ... So gesehen werde ich immer doppelt diskriminiert: Geschlecht und Alter.

Immer, wenn ich an einem Nintendo-Verkaufsstand vorbeikomme, werde ich von den Kids mit Blicken begutachtet, unter dem Motto: „Was will DIE denn hier?“. Tja, man hat es recht schwer in diesem Alter und als Frau. Was meinen die Kids eigentlich, daß wir sooo uncool sind? Na, die müßten mal dabei sein, wenn ich mit meinen Kumpels (okay, die meisten Spieler sind wirklich männlich) nächtelang *DKR* oder *Mario Kart 64* spiele. Könnt Ihr Euch die Schreierei vorstellen? Selbst besitze ich ein SNES (*Zelda* war der Suchtauslöser), N64, GB und Atari Lynx (auch so ein „Dinosaurier“).

Ich muß auch Bianca Mahlers und Susanne Buchtas Leserbriefen (vgl. TOTAL! 6/98) zustimmen, daß Frauen ganz und gar nicht nur typische „Mädchen-Spiele“ bevorzugen. Wer geht denn schließlich einem guten Baller- oder Prügelspiel aus dem Weg? Schon mal *Virtua Cop* auf einer großen Leinwand gespielt? Obwohl das wohl nichts für die sehr jungen Spieler ist. Nun, ich spielte schon immer lieber mit Autos, Carrera-Bahn und fuhr Go-Kart. Zum Abschluß noch das Wichtigste: Gratulation zu Eurem 5. Geburtstag!!! Ich bin schon von Anfang an dabei und habe nichts zu meckern (da soll mal einer sagen, Frauen würden immer nur meckern). Fazit: Macht weiter so! Ich finde es super, daß das Magazin von Euch so gehalten ist, daß sich auch die „ältere Generation“ angesprochen fühlt. PS: Habt Ihr eigentlich im Zeitalter der neuen Medien keine E-mail-Adresse?

Ramona, Ludwigshafen

TOTAL!:

Jetzt hast Du's geschafft, jetzt hast Du uns deprimiert. Sandra mußte sich sogar mitten in der Produktion in den Erho-

lungsurlaub absetzen. Wenn man sooo alt ist und immer noch gerne spielt, gibt es nur eine Möglichkeit: Redakteur(in) bei einer Videospielzeitschrift werden. Du kannst jederzeit ein Praktikum bei uns machen (grins)... Abgesehen davon: „Alles ist gut, was man gerne tut, spielt keine Rolle, ob bejubelt oder ausgebuht“, rappelte unser Mikrophon-Philosoph S.M.U.D.O. einst, als er noch jung (unter 30) war. Das wäre ja noch schöner, wenn man sich dafür schämen müßte, einer sogenannten Minderheit anzugehören – und diese Aussage bezieht sich wahrlich nicht nur auf videospielende Frauen knapp unter 30! Von daher erteilen wir Dir hiermit offiziell die Genehmigung, Dir in unserem Namen ein TOTAL!-Genial-Signet auf die Stirn zu tätowieren.

PS: Doch, haben wir natürlich. Aber wir haben auch einen Vertrag über Gewinnbeteiligung mit der Post. Deshalb machen wir so viele Gewinnspiele :-). (Übrigens, für alle, die mit diesen E-mail-/Internet-Abkürzungen nicht vertraut sind: Dieses :-) ist ein um 90° gedrehtes Grinsgesicht, das :-| ist mit Augenzwinkern, und das :-(ist dementsprechend traurig.)

Die alte Leier

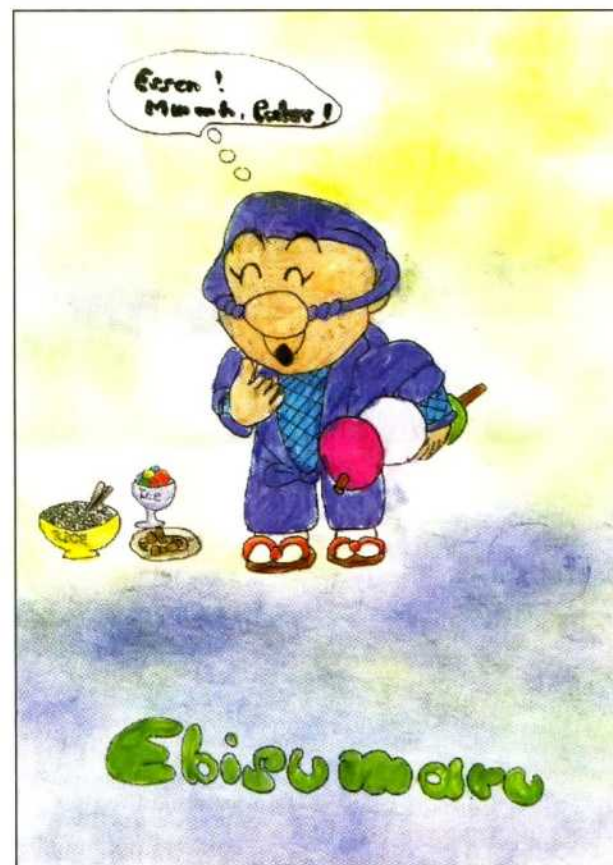
1. Wird es einen Nachfolger von *Super Metroid* geben?
 2. Wann kommt der N64-Nachfolger von *Super Turrican*?
- Alexander Kruth, (?)

TOTAL!:

1. + 2. Wie wir schon ungefähr siebenunddreißigtausendsechshundertunddreißigmal geschrieben haben, arbeitet Nintendo nicht an einem *Super Metroid*-Nachfolger. Factor 5 werkelt an *Thor-nado*, der (aus titelrechtlichen Gründen) inoffiziellen *Turrican*-Fortsetzung. Das Spiel wird praktisch eine Art *Metroid* in 3D werden, doch bis es fertig ist, geht noch ein Jährchen ins Land.

Quicksnap

1. Kann man die Bilder der GB-Kamera mit dem



Iris Linnea Mathies (12) aus Sülfeld schickte uns gleich einen ganzen Packen mit hübschen bunten Bildern.

Super GB farbig machen?

2. Benötigt man unbedingt den besonderen Drucker, oder kann man die Bilder auch anders zu Papier bringen?
3. Befindet sich eure Redaktion zufällig über einer Fahrschule?

Thomas Alt, Langen

TOTAL!:

1. Ja, aber nicht farbig ausdrucken.
2. Nur mit dem Drucker. Das ist auch der Haken an der Sache: Der besondere Witz kommt eigentlich nur zum Tragen, wenn man beide Geräte hat. Mit der Kamera alleine wird man schnell feststellen, daß 30 gespeicherte Bilder, das abstruse Sound-Programm und die



Stellvertretend für alle Rollenspieler fordert Stefan Müller (15) aus Giershausen die sofortige Veröffentlichung des Megaknallers

paar Bonusspielchen nicht der „wahre Jakob“ sind.

3. Äh, ja, warum? Ist das schlimm? (Genaugenommen befinden sich Grafik und Verlagsleitung über einer Fahrschule, während die Redaktion ... aber wir schweifen ab.)

Perfekt gibt's nicht

Ich finde euer Heft echt spitze. Trotzdem habe ich ein paar Verbesserungsvorschläge: Ihr könntet in jeder Ausgabe eine Release-Liste führen, und mehr Previews wären auch nicht schlecht. Die Tests sollten mal geliftet werden, indem z. B. anhand eines Controllers die Steuerung erklärt wird. Im Wertungskasten sollten zu jedem Controller-Pak-Spiel die jeweiligen Pages angegeben werden.

Jan Hohorst, Rastede

TOTAL!:

Verbesserungs- oder Änderungsvorschläge sind immer herzlich willkommen. Die monatliche Release-Liste hielten wir bislang eigentlich immer für überflüssig, da angekündigte Termine gerade hierzulande seeehr relativ sind und sich ohnehin ständig nach hinten verschieben. Aber wenn gesteigertes Interesse an einer solchen Dauereinrichtung besteht ... Ihr wißt ja: Schreibt es uns!

Mit den Previews ist das so ein Fall, in dem man es nie allen recht machen kann. Viele Leser können damit herzlich wenig anfangen. Das Problem dabei ist, daß wir in der TOTAL! nur dann

Previews schreiben, wenn wir das entsprechende Spiel auch wirklich angepielt haben. Wir können natürlich auch ein paar Bilder aus dem Internet runterladen und so tun, als hätten wir das Spiel schon angespielt – keiner der Leser würde den Unterschied merken, aber die feine englische Art ist das nicht gerade.

Bei jedem Test die Pad-Belegung abzubilden, würde uns zwar die Arbeit erleichtern (weil, nimmt viel Platz weg), aber wo ist der praktische Nutzen? Die Tests sollen einen Eindruck des Spiels vermitteln und eine Hilfe bei der Kaufentscheidung geben. Dabei ist es aber völlig egal, ob man bei einem Rennspiel mit Z oder mit A Gas gibt – zumal bei manchen Spielen die Button-Belegung optional ist. Bei Besonderheiten weisen wir im Text darauf hin, und in ganz ungewöhnlichen Fällen, wenn es wirklich angebracht ist, zeigen wir die Belegung auch, z. B. bei *Turok* und *Wild Choppers*.

Gute Anregung, haben wir umgehend umgesetzt. (Eigentlich haben wir die Angabe der Pages in der neXt Level eingeführt und wollten diese Info schon ewig und drei Tage in die TOTAL! aufnehmen.)

Beharrlichkeit

Dieses ist schon mein zweiter Brief an euch, aber ich gebe nicht auf. Mein Motto: Irgendwann wird jeder Leserbrief abgedruckt!

Wißt ihr genaueres, wie man Software-Entwickler werden kann? In Deutschland stelle ich mir das ziemlich schwierig vor. Die Fun Vision 5/95 berichtete von der Videospiel-Programmierschule in Vancouver namens Digi Pen. Könnt ihr Genaueres darüber sagen?

PS: Vielen Dank für die *Sailor Moon*-Poster.

Janine Schulz, Freudenberg

TOTAL!:

Dein Motto in Ehren – wenn es mal so wäre ... Zu Deiner Frage: In Deutschland gibt es nur eine Handvoll Spieleentwickler. Ausbildungen in dem Bereich gibt es gar nicht, Du mußt schon Deine eigenen Fähigkeiten mitbringen, wenn Du eine Anstellung suchst. Über Digi Pen haben wir bereits zweimal berichtet, zuletzt in Ausgabe 6/97.

Hallo, ich bin Troi McClure!

Hi, TOTAL!-Team! Ich heiße Nikolas. Ihr kennt mich vielleicht aus anderen Briefen wie „Ich habe ein paar Fragen über die Serie *Sailor Moon*“ oder „Ich habe da mal ein paar Fragen“.

Wie kann ich gelungene Screenshots machen, ohne daß die Fotos hinterher unterbelichtet sind. Ich habe irgendwo gelesen, daß man den Raum ganz abdunkeln soll (hab ich), möglichst nicht Sequenzen nehmen, in denen sich die

Bilder schnell bewegen (ich habe am Videorekorder Pause gedrückt) und ohne Blitzlicht fotografieren (hab ich doch auch gemacht!). Und dann, nach der Entwicklung, waren die Bilder aber so was von nichts geworden, daß die schon gar nicht mehr dabei lagen.

Nikolas Hagemann, Ahaus

TOTAL!:

Tja, das hängt natürlich auch davon ab, was für eine Kamera Du benutzt. Falls möglich, solltest Du eine lange Belichtungszeit wählen und natürlich lichtempfindliches Filmmaterial benutzen. Abgesehen davon solltest Du mal verschiedene Varianten ausprobieren, z. B. mit Blitz (in dem Fall den Bildschirm aus einem Winkel schräg anvisieren, da sonst der Blitz frontal zurückgeworfen wird). Vielleicht schreibt Dir ja auch jemand die beste Lösung an Deine Adresse in der Brieffreundschafts-Ecke.

Import-RPG

1. Ich habe mir letzstens *Chrono Trigger* (US) auf dem Flohmarkt gekauft. Jetzt wollte ich es mittels eines Action Re-



Gorleben ist immer für eine Mutation gut, wie uns Ralf Brüning wieder deutlich zeigt

play 2 auf einem SNES (PAL) spielen. Spielen geht auch, aber Speichern ist ein Problem. Wenn man auf der Landkarte in das Speichermenü geht und speichern will, tauchen ganz wirre Zahlen, Zeichen und Buchstaben im Fenster auf. Geht man nun ganz aus dem Menü heraus und dann wieder herein, ist alles wieder weg. Woran kann das liegen? 2. Mal ehrlich: Werden jemals wieder gute Spiele – oder lassen wir das „gute“ weg –, werden jemals überhaupt wieder irgendwelche Spiele für das SNES herauskommen? Denn wenn nicht, könnte ich mir das N64 kaufen.

Marcel Winatschek, Amberg

Liste indizierter Videospiele (Stand: Mai '98)

Die folgenden Videospiele sind von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) indiziert. Die Spiele dürfen Jugendlichen nicht zugänglich gemacht und nicht beworben werden. Als Konsequenz daraus dürfen wir keine Tests, Tips & Tricks und ähnliches zu diesen Titeln bringen, auch in den Kleinanzeigen (der Borse) dürfen die Spiele nicht angeboten werden. Es nützt auch nichts, die Namen mehr oder weniger geschickt zu verändern (z. B. *Boom*, *D****). Wir sind uns übrigens dessen bewußt, daß die unten angeführte Liste in willkürlicher Reihenfolge den Entwickler, den Hersteller oder den Vertrieb in Deutschland nennt. Die folgenden Angaben haben wir nämlich 1:1 aus der BPJS-Index-Liste übernommen.

Area 51	GT Interactive	Mortal Kombat	Acclaim Entertainment (gilt nicht für den Game Boy)
Black Belt	Ariolasoft/SEGA		
Cannon Fodder	Virgin Interactive		
Chaos Engine, The	Laguna Videogames	Mortal Kombat II	Acclaim Entertainment (gilt nicht für den Game Boy)
Castle Wolfenstein	Muse Software		
Dark Forces	Softgold	Mortal Kombat 3	Williams Entertainment (gilt nicht für den Game Boy)
Die Hard Arcade	FOX Interactive		
Die Hard Trilogy	FOX Interactive		
Doom	ID Software	Mortal Kombat Trilogy	Midway
Doom II – Hell on Earth	ID Software	Narc	Ocean Software
Duke Nukem 3D	3D Realms	Project Overkill	Konami
Final Doom	ID Software	Quake 1 + 2	ID Software
Fire Power	Microillusions	Rambo III	Sega Enterprises
Golden Axe	Virgin Games	Re-Loaded	Gremlin Interactive
GoldenEye 007	Rare	Resident Evil 2	Capcom
Killer Instinct	Stadlbauer Marketing	RoboCop II	Ocean Software
Killing Time	3DO Company	Shadow Dancer	Leisuresoft
Lethal Enforcers	Konami	Smash T.V.	Bomico
Lethal Enforcers II – Gun Fighters	Konami	Super Double Dragon	Tradewest
Lethal Weapon II		Time Crisis	Sony
Loaded	Gremlin Interactive	Total Carnage	Midway/Black Pearl Software
Mad Dog McCree	American Laser Games		
Mad Dog II – The Lost Gold	IBM	Virtua Cop 1 + 2	Sega Deutschland
Mercs	Mega-Trade	War Gods	GT Interactive
		Wolfenstein 3D	Apogee Software
		Zero Tolerance	Accolade Europe



LESERSPIEGEL

Teil 48



Der *Sailor Moon* Super S-Club aus Österreich schickt hier offensichtlich Tuxedo Mask und *Sailor Venus* (Baumi?) ins Rennen gegen die bösen Händler, die keine Importspele mehr vertreiben. Tja, wenn Nintendo droht, kuschen (fast) alle.



Wow! Die erste von sechs Seiten des genialen vierfarbigen Geburtstagsgeschenk-Comics von Daniel Brüning aus Dortmund – 1000 Dank!

TOTAL!:

1. Erst einmal herzlichen Glückwunsch zu Deiner exzellenten Wahl! Wir müssen allerdings gestehen, daß niemand seine auf NTSC-Konsolen erarbeiteten *Chrono Trigger*-Spielstände auf eben jenes Spiel setzen wollte, um die Sache durchzutesten. Vielleicht findet sich unter den LeserInnen dieser Zeilen ja der/die eine oder andere, der/die etwas zu dieser Frage beisteuern kann. Wenn ja, dann nix wie her mit den hilfreichen Hinweisen – RPG-Fans sollten schließlich zusammenhalten.

2. Nun, das Thema hatten wir ja nun schon etwas häufiger ausdiskutiert. Fazit in Kürze: Es wird vielleicht noch das

eine oder andere (Gammel-) Spiel fürs SNES geben, aber was Vernünftiges ist sehr, sehr, sehr unwahrscheinlich. So ist es nun einmal in der Videospielindustrie: Eine Konsole, die vom Markt verschwunden ist, wird niemals wiederbelebt werden – egal, wie viele Fans noch auf neue Spiele warten.

Wir sind unwürdig

Euer Magazin hat so ein hohes Niveau, daß ich mir genau überlegen mußte, ob ich euch schreiben soll oder nicht. Mein Entschluß: Ihr (sogar der Tobi!!!) seid

meiner riesigen Intelligenz würdig und dürft meinen Senf in eurem Blättchen abdrucken.

1. Herzlichen Glückwunsch zum fünfjährigen Bestehen (Verlangt doch im Jubiläumsjahr nur noch 6 DM/sFr für das Heft, so wie in alten Zeiten)!
2. Warum kann die BPjS nicht einfach (wie jede Abteilung, die im entferntesten mit Politik und Gesetz zu tun hat) auf der faulen Haut herumliegen und sauer verdientes Steuergeld zum Fenster hinauswerfen?! Was haben sie, abgesehen von Videogames, seit dem vorletzten Schaltjahr sonst noch so verboten?
3. Kann die BPjS eigentlich verbotene Spiele wieder freigeben? Verglichen mit den Meuchelszenen in *Mace: The Dark Age* sehen die von *MK II* irgendwie kindisch (um nicht zu sagen lächerlich) aus.

Alain Jollat, CH-Frauenbrunnen

TOTAL!:

Wir danken Eurer Eminenz dafür, daß wir dazu auserkoren wurden, Antworten auf Eure durchlauchtigsten Fragen eruieren zu dürfen.

1. Wenn Du die Papierhersteller dazu bringst, ihre Papierpreiserhöhungen um über 300 % im Laufe der vergangenen fünf Jahre zurückzunehmen – liebend gerne! Deshalb drucken manche Magazine inzwischen auch auf Klopapier (Fachausdruck).
2. Das wäre schön, nicht wahr? Vermutlich hat die BPjS erkannt, daß sie im Gegen-

satz zu anderen Ämtern und Behörden mehr Unheil durch Arbeit anrichten kann, als durch Nichtstun. Das Tolle daran ist ja: Die meisten Mitarbeiter sind ehrenamtlich tätig und opfern ihre Freizeit, um unentgeltlich die Jugend vor dem Unheil zu schützen – freu, freu!

Die Jugendschützer sind ganz und gar nicht untätig. Der Index umfaßt 2.688 Videofilme, 26 Laser-Disk-Titel, 315 Einträge unter der Rubrik Computerspiele, Videospiele & CD-ROM, 121 Bücher, Broschüren, Comics & Fanzines, 196 Schallplatten & CD/MC sowie 158 Online-Angebote. Beschlagnahmen sind insgesamt 352 Vertreter dieser Rubriken. Dazu muß man allerdings sagen, daß ein Teil der Indizierungen sogar Sinn machen, wenn es sich um Materialien im Bereich faschistische Propaganda, Volksverhetzung, Pornographie und ähnliche Dinge handelt. Darum könnte man die Bundesprüfstelle auch als sinnvolle Institution betrachten, doch die Kriterien im Bereich der Computerspiele (oder die Indizierung von „Schallplatten“ der Ärzte und der Fantastischen Vier) sollte endlich mal jemand kritisch hinterfragen.

3. Natürlich. Die U-Boot-Simulation *Silent Service* ist ein prominenter Vertreter, der erst indiziert und dann auf Antrag des Herstellers Microprose wieder von der Liste gestrichen wurde. Allerdings ist die BPjS nicht befugt, Updates des Indexes selbständig durchzuführen – sonst müßten die Herrschaften ja noch mehr arbeiten ... Eine Überprüfung der Entscheidung ist nur auf Antrag des Herstellers möglich. So wird z. B. das 8-Bit-Computerspiel *Blue Max* seit 1985 als Karteileiche mitgeschleppt. Wir wagen die Vermutung, daß dieses Ballerspiel nach heutigen Maßstäben problemlos „desindiziert“ werden könnte. Da jedoch weder der Hersteller Synapse noch der deutsche Vertrieb Ariolasoft noch existieren, wird dies auch niemals geschehen.

Diverses

1. Wieso verrätet ihr eure monatliche Auflage nicht mehr?
2. Lohnt es sich jetzt noch, ein S-VHS-Kabel zu kaufen, oder sollte man das Geld für einen RGB-Umbau sparen?
3. War der transparente Game Boy ein Flop, oder warum bringt Nintendo keinen transparenten Controller heraus?
4. Hat Infogrames keine Angst, daß *Mission: Impossible* wie „Goldenei“ indiziert wird?
5. Könnt Ihr bei den nächsten Anime&Manga-Seiten die größten und wichtigsten Zeichner aufzählen?

Christian Switaiski, Bonn

TOTAL!:

1. Uns macht keiner irgendwelche Auflagen – wir leben in einem freien Land (meint unser Torsten)!
2. S-VHS reicht völlig aus, aber wenn Du

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.

Gibt es Anime- und Manga-Fans (*Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Appleseed* usw.) im Umkreis von Baden Baden? Rettet mich! Arrrrggghhhh! Meldet Euch bei

Tobias Eckerter
Baumackerstr. 31
76532 Baden Baden

Julia Böttcher
Ventschower Str. 9
19067 Cambs
(13) ist riesiger *Sailor Moon*-Fan und sucht Briefkontakt zu Gleichgesinnten.

Nikolas Hagemann
Florastr. 7
48683 Ahaus
(s. Briefe) sucht Brieffreund oder -in zwischen 11 und 14 Jahren, der/die sich für *Sailor Moon*, *Dragon Ball* und andere Animes und Mangas interessiert. Wer Lust hat, soll doch einfach mal schreiben.

Christian Reher
Michaelstr. 37 a
59457 Werl

Markus Wittke
Pfarrgasse 2
67256 Weisenheim am Sand
(12) sucht Brieffreund oder -in. Hobbies: N64 und Game Boy spielen, lesen, fernsehen und schwimmen.

genügend Geld übrig hast ... (vgl. auch Import-Reportage in TI 3/98).

3. Der transparente Spieljunge ist sogar die erfolgreichste Farbvariante. Die Innereien eines Joypads sind allerdings nicht so hübsch, eine transparente Version würde sicherlich keinen Schönheitswettbewerb gewinnen.

4. Die Kriterien der BPjS sind zwar für Außenstehende nicht immer nachvollziehbar, doch im Fall von *Mission: Impossible* besteht wohl keine „Gefahr“. Auf den ersten Blick sind die Spiele zwar recht ähnlich, doch bei *Mi:I* steht das „Töten von Menschen“ nicht im Vordergrund, sondern das Lösen von Rätseln und



Hallo, Anne (Perlet aus Dessau). Schön, daß Du mal wieder schreibst. Deine Zeichnungen sind immer ein Genuß für uns

Leserforum/Umfrage

Eure Meinung ist gefragt! Nun gut, Eure Meinung ist natürlich immer gefragt, aber in diesem Fall ganz besonders, und zwar zu einem bestimmten Thema. Genaugenommen handelt es sich in diesem Monat nicht um ein Forum im eigentlichen Sinne. Wie Ihr sicherlich bemerkt habt, haben wir in dieser TOTAL!-Ausgabe endlich die längst überfälligen Änderungen an den Wertungskästen und den sogenannten Marken vorgenommen. Wir möchten von Euch gerne wissen, was Ihr davon haltet (positiv wie negativ), was Ihr vermisst, was wir lieber anders machen sollten und was Ihr sonst noch zu diesem Thema auf dem Herzen habt. Schreibt Eure Meinungen unter dem Stichwort „Forum“ an die Leserpost!

das geschickte, taktische Vorgehen. Das Spiel ist sogar darauf ausgelegt, Feindkontakt möglichst zu vermeiden.

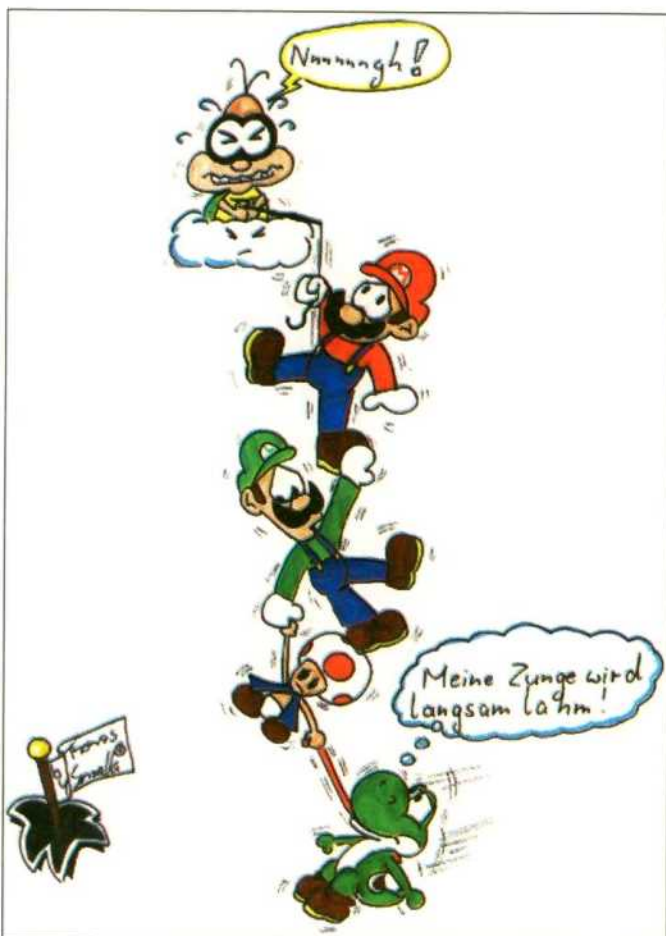
5. Dein Vorschlag steht in der Tat ziemlich hoch auf der Liste geplanter Themen. Als nächstes ist allerdings eine Übersicht der in deutscher Version erhältlichen Animes vorgesehen.

Dies und das

Servus, grüzi, hallo, holerö und moin, moin, eure durchlauchtigste TOTAL!-Redaktion!

1. Was ist diese ominöse 3DO-Konsole, von der meine Freunde immer sprechen?

2. Ich streite mich mit meinem Bruder, ob die Spiele *Illusion of Time* und *Illusion of Gaia* dieselben sind. Er meint ja, ich nein. Wer hat recht?



So hängt alles miteinander zusammen! Danke, Thomas Sonsalla (15) aus Berlin, daß Du diese tiefen Zusammenhänge erklärst

3. Ich habe in einem anderen Magazin gelesen, daß es einen Farb-Game-Boy geben soll. Gibt es den?

4. Was haltet ihr von Natalie Imbruglia?
Matthias Holze, Alldorf-Adelstetten

TOTAL!:

Ave, salve und salut!

1. Deine Freunde sprechen „immer“ davon? Haben die sonst nichts zu tun? Das 3DO ist der Welt erste 32-Bit-Konsole, von der Leistung her weit von Saturn und PlayStation entfernt. Die Technik wurde entwickelt von der 3DO-Company und in Lizenz hergestellt von Panasonic, Samsung und Goldstar. Gegründet wurde die Firma von Trip Hawkins, dem ehemaligen Electronic-Arts-Chef. Die Technik stammt maßgeblich von R. J. Mical und Dave Needle, die auch für Commodores Amiga-Computer und Ataris Lynx-Handheld verantwortlich sind. Das 3DO wurde, ähnlich wie das CD-i von Philips, als Multimedia-Konsole vermarktet und war ein ziemlicher Flop, unter anderem weil das Gerät zu teuer (Anfangs ca. 1.000 DM) war und es nur wenige – teilweise sehr gute – Spiele (übrigens auf CD) gab.

2. Tja, da müssen wir Deinem Bruder recht geben. *Gaia* ist der US-Titel von *Time*, das japanische Original heißt *Gaia Fantasy*.

3. Interessant. Genau das wollten wir in TOTAL! 4/98 mit der Newsmeldung unter der Überschrift „Farb-Game-Boy“ zum Ausdruck bringen ...

4. Sie kann jederzeit ein Volontariat bei uns anfangen, wenn sie möchte.

Wo sind all die Spiele hin?

1. Ich muß euch für das Game-Boy-Special in der 5/98 danken. (Vielleicht bringt ihr auch bald ein NES-Special).

Nur, wo bekomme ich heutzutage noch *Earthworm Jim*, *Mole Mania* und *Bubble Bobble 2*?

2. Welche Formel-1-Spiele sind für das N64 geplant?

Fabian Schollenberger, Neuenbürg

TOTAL!:

1. Der „40 beste GB-Spiele“-Überblick wurde monatelang von vielen LeserInnen gefordert, der Dank gebührt also all jenen, die sich für diesen Überblick eingesetzt haben. Das Problem dabei ist natürlich, daß viele ältere Spiele nicht mehr hergestellt werden. Du kannst es im Fachhandel versuchen (den es in kleineren Ortschaften meist nicht gibt), Du kannst bei Versandhändlern nachfragen

(siehe Anzeigen), Flohmärkte abklappern oder einen Blick auf die Kleinanzeigen (Börse) werfen bzw. selbst eine Anzeige aufgeben. (Das Thema NES haben wir mit der NES-Story in T! 7 und 8/97 zum Abschluß gebracht. Neue Erkenntnisse haben sich seitdem ja nicht mehr ergeben.)

2. *F1 World Grand Prix* von Paradigm (Preview als *F97 Challenge* in T! 6/98) bringt Nintendo im August in den Handel. Psygnosis hatte eine Umsetzung ihres *Formel 1* (PSX, PC) in Arbeit, das Projekt wurde jedoch kurz vor der E3 eingestellt. (Der Beweis für diese Aussage findet sich in Nintendos Presseunterlagen. Dort ist das Spiel noch unter den Ankündigungen aufgelistet.) Außerdem will Ubi Soft ihr brillantes *F1-Spiel* (PC) auf N64 umsetzen. Zu sehen war davon allerdings noch nichts. Paradigms Spiel ist somit der einzige N64-Vertreter in diesem Jahr.

Dieses und jenes

1. Gibt es oder wird es ein N64-Spiel über die Titanic geben?

2. Gibt es *Snowboard Kids* auch für GB oder SNES?

3. Wann gibt es *Mario Paint* für N64?

Mariann Bagdohn, Gatersleben

TOTAL!:

1. Es ist nichts in dieser Richtung angekündigt.

2. Siehe 1. Eine Fortsetzung ist für N64 geplant. Für SNES und GB gibt es kein *Snowboard-Spiel* – wenn man von der Sequenz in *Hugo 2* absieht ...

3. *Mario Paint* kommt als die *Mario Artist-Reihe* für das 64DD – falls das 64DD kommt (vgl. S. 26/27). PS: Deine Zeichnung hat uns – wie so viele – gut gefallen, aber es leider – wie so viele – nicht in diese Ausgabe geschafft. Nicht traurig (oder böse) sein und es vielleicht einfach noch mal versuchen.

Hüben und drüben

1. Wird es in Zukunft noch andere PC-Umsetzungen von Spielen wie *Final Fantasy VII* geben, zum Beispiel *Breath of Fire III* oder andere *Final Fantasy*-Teile?

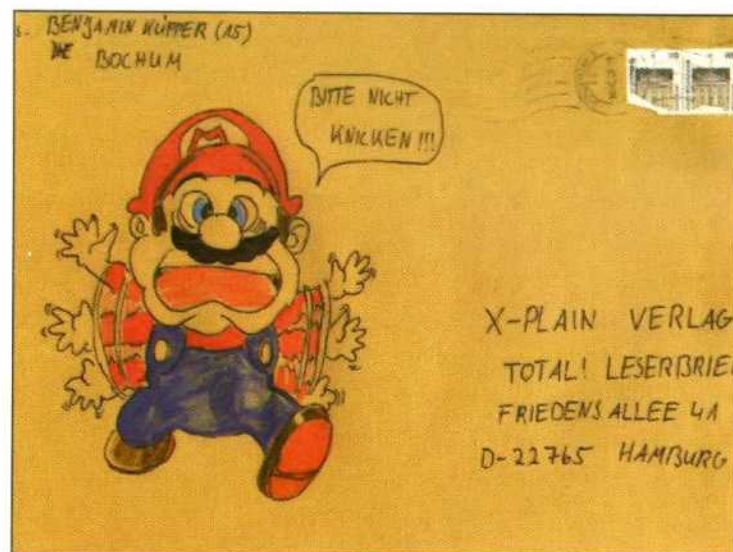
2. Wieso bringt ihr nicht mal Komplettlösungen zu älteren Spielen wie *Secret of Mana*?

Johannes Leitz, Ederheim

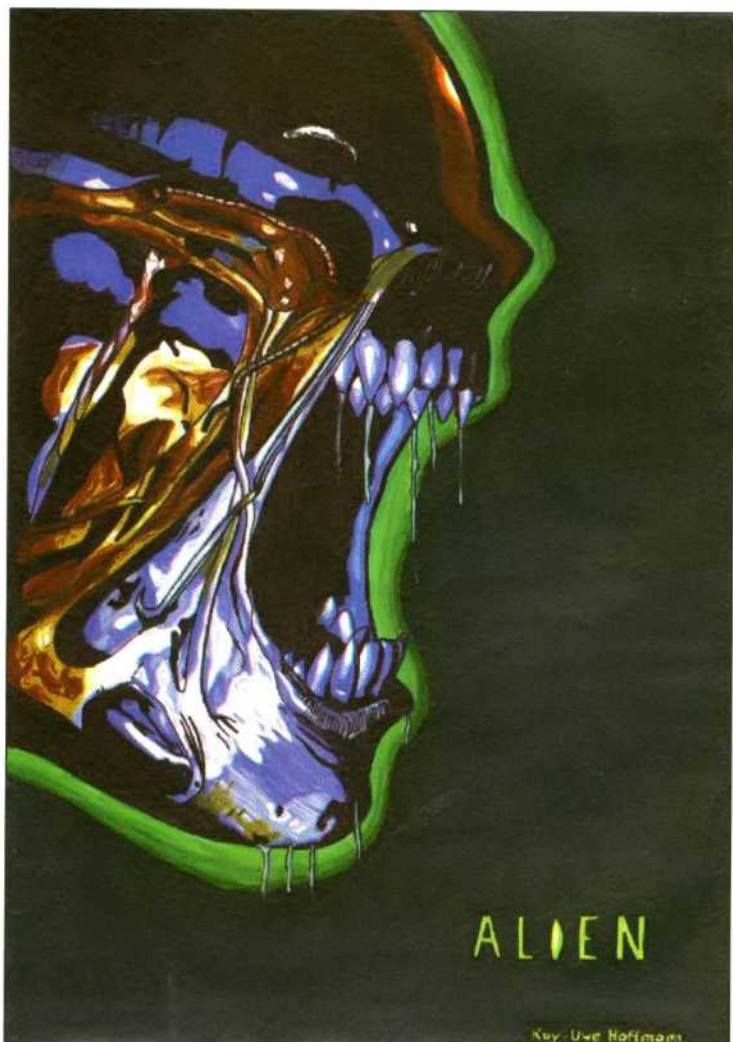
TOTAL!:

1. Ursprünglich hatte Square PC-Umsetzungen von *Secret of Mana* und *Chrono Trigger* in Aussicht gestellt, doch offensichtlich hat man sich inzwischen anders entschieden. Ansonsten ist momentan nichts angekündigt.

2. Weil jeder mittlerweile ältere Spiele wie *Secret of Mana* durchgespielt hat. Für Fragen in unklaren Fällen ist die Helpline vorgesehen – siehe auch *Lufia-Special*, Teil 2.



Ach, wie süß! Natürlich kam der Umschlag unverknickt an. Wenn Benjamin Küpper (15) aus Bochum so nett bittet, wird auch die Post weich



Wenn hier keine düstere Stimmung überkommt, wo dann? Kay-Uwe Hoffmann (19) aus Hamburg weiß mit dem Filzstift umzugehen

Nur das Beste!

TOTAL! hat das derzeit sinnvollste N64-Zubehör für Euch reserviert. Das LX4 Tremor 1 MB der Firma Gamester 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 ABLAUF 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.

TUROK 2 - SEEDS OF EVIL

Turok - Dinosaur Hunter bewies zwei Dinge, als es im März '97 als einer der ersten N64-Titel auf den Markt kam. Erstens, daß nicht nur Rare und Nintendo etwas von der Programmierung des N64 verstehen und zweitens, daß es möglich ist, einen First-Person-Shooter in Deutschland zu vermarkten, wenn man sich ein paar Gedanken macht und sich Mühe gibt.

Atlanta 1996: Besucher des Acclaim-Standes trafen auf einen netten Designer, der sein N64-Spiel namens *Turok* präsentierte. Wer ist David Dienstbier?

Atlanta 1998: Für Besucher des Acclaim-Standes war die Frage „Ist David Dienstbier da? Zeigt er *Turok 2*?“ obligatorisch.

David war da, und erneut gelang es ihm, die Fachbesucher zu begeistern. Im Anschluß an die

der fünf Messehits-Titelanwärter nominiert. *Turok* generell vorzustellen, hieß Eulen nach Athen tragen. Der erste Teil ist laut Acclaim mit 1,5 Millionen verkauften Einheiten das erfolgreichste Third-Party-N64-Game. Die Fortsetzung zählt zu den am meisten erwarteten N64-Spielen, und



Turok 2 hat noch mehr Atmosphäre als sein Vorgänger. Das Licht, das die Fackeln werfen, wird in Echtzeit berechnet

E3 wurden ausgesuchte Vertreter der Presse nach Austin/Texas geladen, um im Iguana-Headquarter ein Auge hinter die Kulissen zu werfen. David Dienstbier führte uns durch die Räume, gewährte einen Blick über die Schulter der Grafiker,

DER CAMPAIGNER GEHT, PRIMAGEN KOMMT

Level- und Sounddesigner und demonstrierte *Turok 2 - Seeds of Evil*, auf das er mit recht stolz sein kann. In Atlanta wurde das Spiel zu einem

System: N64
Hersteller: Acclaim
Entwickler: Iguana
Spieler: 1-4 (simultan)
Speicherkapazität: 128 MBit
Rumble Pak: ja
geplanter Release: Ende Oktober



Dies ist nur ein kleiner Teil des insgesamt 18 Personen umfassenden Entwicklerteams, das derzeit am Sequel arbeitet



die Entwickler von Iguana und Acclaim wollen dafür Sorge tragen, daß sie dem großen Vorbild nicht nur gerecht wird, sondern es



David Dienstbier (ganz rechts) und seine Mitarbeiter haben angesichts der hohen Qualität von Turok 2 gut lachen

auf jeden Fall noch übertrifft. In Anbetracht des Indizierungswahns in Deutschland wollen wir das Pferd von hinten aufzäumen und die letzte Frage zuerst beantworten: *Turok 2 - Seeds of Evil* enthält in der Originalversion keine Menschen. Gut, echte Menschen enthält ohnehin kein Videospiel, gemeint ist natürlich, es wird nicht auf



das digitale Abbild menschenähnlicher Wesen geschossen. Für den zweiten Teil wählten Iguanas Entwickler um Projektleiter David Dienstbier ein neues Konzept, denn das Erfolgsrezept sollte nicht einfach noch einmal neu aufgewärmt werden. Die namengebenden Dinosaurier des Originals



aus logisch sind, während sich andere wie ein roter Faden durch die Evolution ziehen. Besonders beeindruckend geriet in diesem Zusammenhang die überdimensionale Königin, von der wir zwar noch keine Bilder präsentieren dürfen, doch gegen die die Gottesanbeterin aus dem ersten Teil wie eine harmlose Küchenschabe wirkt.



sich auch die realistischen Schatten der Gegner. Einige finstere Höhlen werden sogar nur von einer Lampe erleuchtet, die Turok (wie Lara) bei sich trägt – nervenzerfetzende Spannung ist also garantiert. Technischer Fortschritt und optische Veränderungen sind bei weitem nicht alles, was *Turok 2*



Der Nachfolger *Turok 2 – Seeds of Evil* setzt noch mehr auf Action als sein Vorgänger. Es sollen deutlich weniger Rätsel und Sprungsequenzen integriert werden. Laut David Dienstbier zollt dieses Gamedesign dem Fan-Echo auf den ersten Teil Tribut

sind zwar auch noch vorhanden, allerdings sind sie deutlich in der Minderheit – kein Wunder, schließlich wurden Legionen von ihnen in *Turok* ins Jenseits befördert.

Auch diesmal geht es wieder rund in den Lost Lands, in denen sich optisch einiges getan hat. Am Ende des ersten Teils wurde der Campaigner besiegt, doch leider habt Ihr den Teufel mit dem Beelzebub ausgetrieben. Bei all dem Tohuwabohu erwachte der Primagen, eine dunkle Macht, die im Zentrum der Lost Lands gefangen ist. Seine Truppen sollen die Energy-Tomems zerstören, die ihn gefangen halten. Ganz nebenbei wird das gesamte Land dadurch mit Tod und Verwüstung überzogen. Die Hauptstreitmacht des Primagen bildet eine Insektenarmee. Genau gesagt gibt es sogar eine ganze Insektenrasse. Für jeden der sechsgliedrigen Vertreter haben sich die Designer eine eigene ‚Hintergrundgeschichte‘ ausgedacht. Je nach Aufgabenbereich hat ein jeder, von der Larve über den Arbeiter bis hin zum Soldaten, bestimmte Merkmale, die durch-



DER VIELVERSPRECHENDSTE ACTIONTITEL DES JAHRES '98

Vor allem die Programmierer haben dieses Mal tief in die Trickkiste gegriffen. Eine Aufzählung der technischen Features, vom ‚soft-skinning‘ bis hin zum ‚dynamic, realtime light-sourcing‘, klingt wie ein ‚who is who‘ bzw. ‚was ist möglich‘ aus der Rubrik Fachchinesisch. Soft Skinning bedeutet, die Charaktere sind mit Texturen überzogen, die an den Verbindungsstellen wie Gelenken oder ähnlichem nicht grob abgehackt und eckig wirken, sondern die Verbindungsstellen weich überlappen und somit einen realistischen, lebens echten Eindruck vermitteln. Verstärkt wird dieser Effekt noch dadurch, daß die ‚Charaktere‘ auch blinzeln, was besonders gut bei der Sniper-Funktion des Tek Bows zur Geltung kommt – doch dazu später mehr. Realtime Light-Sourcing bedeutet, Räume werden z. B. nur durch Fackeln an den Wänden erhellt. Entsprechend der atmosphärisch flackernden Beleuchtung verhalten



Zum Pilze pflücken bleibt Turok in seinem neuesten Abenteuer sicherlich keine Zeit, denn die Gefahr lauert hinter jeder Ecke





noch springen, aber niemand muß erwarten, andauernd über untertassengroße Plattformen über bodenlosen Abgründen hüpfen zu müssen. Teil zwei ist in diesem Bereich viel ausgewogener.

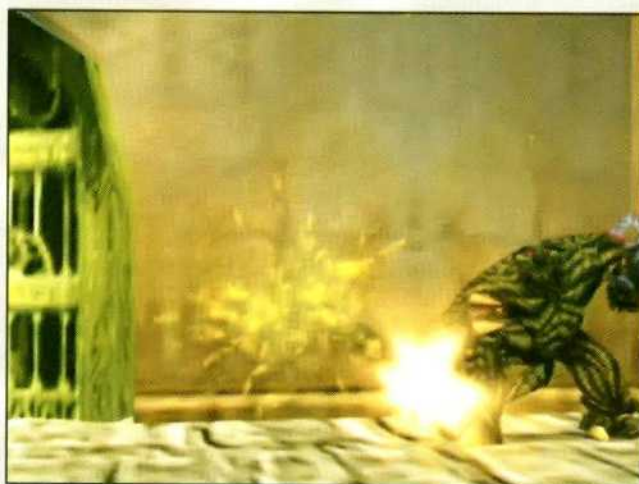


Obwohl die Szenarien bereits fertiggestellt waren, befanden sich lediglich im ersten Level Gegner. Leider rückte Acclaim, zwecks Geheimhaltung, nur einige wenige Bilder 'raus (und die sehr widerwillig), auf denen Kontrahenten zu sehen sind



zu bieten hat. Doch lassen wir David Dienstbier selbst zu Wort kommen: „Wir haben eine Menge Feedback zu *Turok – Dinosaur Hunter* bekommen. Was den Leuten gefallen hat, war vor allem die Action. Weniger gut kamen die

simplen Puzzles – also die Standard-Schalter-Rätsel – sowie die Jump&Run-Einlagen an. Zu letzterem muß ich sagen: Nachdem wir zwei Jahre daran gearbeitet und ständig testgespielt haben, waren wir ziemlich gut in dem Spiel (lacht). Deshalb ist dieses Element schließlich zu schwierig ausgefallen. In *Turok 2* kann man zwar auch



Nicht nur die Umgebungen sehen deutlich detaillierter als bei *Turok 1* aus, auch die Gegner besitzen aufwendigere Texturen

Zum ersten Kritikpunkt: Es wird levelspezifische Zielsetzungen geben, die erfüllt werden müssen. Im ersten Level beginnt Ihr in einer Stadt an einem Ozean. Turok ist die Nachhut einer Befreiungsarmee, die diese Stadt durchquert hat. Dementsprechend liegt die Stadt in Trümmern, und Turoks Aufgabe ist es nun, einerseits Kinder zu retten, die sich während der Schlacht versteckt hatten, und Notsignale zu aktivieren, um Rettungstrupps zu Hilfe zu rufen.“

Der erste von insgesamt sieben riesigen Leveln ist noch recht linear aufgebaut, um den *Turok*-unerfahrenen Spieler nicht zu überfordern. Im Gegensatz zum Vorgänger kann man nicht nur an spärlich gesäten Punkten speichern. Am Anfang eines jeden Abschnitts beginnt eine Art Mission-Briefing, geführt von einem weiblichen Charakter namens Adon, der auch sonst einige Hilfestellung gibt. Später wird der Aufbau dann we-

sentlich komplexer, und es ist nötig, frühere Level noch einmal zu besuchen. „Wir haben Miyamoto-artige Elemente eingebaut“, erläutert David Dienstbier. „Man sieht zum Beispiel Gegenstände in Leveln, an die man einfach nicht herankommt. Erst später findet man bestimmte Extras, die dies ermöglichen. Mit Hilfe eines Feuertalismanas könnt Ihr beispielsweise Lava überqueren.“ Bislang ist nur der erste Level spielbar. Auf Anhieb ist eins deutlich zu erkennen: Der Nebel ist weiter nach hinten gerückt, ohne daß der Detailreichtum darunter leiden muß. Ganz im Gegenteil: Obwohl die Sichtweite um den Faktor zwei

bis sechs (je nach Level) erhöht wurde, sind die Texturen abwechslungsreicher und die Gegner zahlreicher. Dabei hat man nun nicht mehr ständig das Gefühl, direkt vor einer undurchdringlichen Nebelwand zu stehen.



Firestorm Cannon



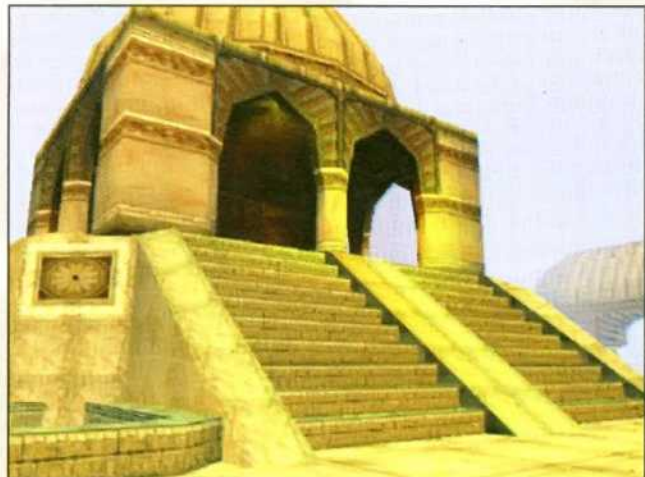
Apropos Gegner: „Die ständig aus dem Nichts neu erscheinenden Gegner bei *Turok 1* hielten wir damals für eine pfiffige Idee, um das Spiel nicht zu langweilig werden zu lassen. Leider funktionierte das Konzept nicht so gut, wie wir es uns vorgestellt hatten. Dafür trifft Ihr bei *Turok 2* viel häu-



figer auf Gruppen von Gegnern – bis zu zwölf gleichzeitig –, die sich zudem deutlich intelligenter verhalten. Einige versuchen zum Beispiel, Euch auszuweichen. Wenn Ihr die Flucht ergreift, können sie Euch verfolgen. Gestern habe ich dies getestet: Ein Gegner hat mich eine halbe Stunde lang hartnäckig durch einen Level verfolgt, ohne daß ich ihn abschütteln konnte. Die Raptor-

ren hingegen sind blitzschnell, sehr viel schneller als Turok ..."

Über *Turok 2* gibt es noch unendlich viel zu berichten. Eine komplette Bestandsaufnahme des Iguana-Besuches sprengt jedoch eindeutig den Rahmen dieser Ausgabe. In der kommenden TOTAL!



Noch immer muß sich Turok durch den Nebel kämpfen, obwohl sich dieser inzwischen ein wenig gelichtet hat

findet Ihr neben einem ausführlichen Interview mit David Dienstbier noch mehr Infos über das Spiel sowie einen Blick über die Schultern der einzelnen Teammitglieder. Eins ist jetzt schon sicher: *Turok 2 – Seeds of Evil* ist das beste N64-Actionspiel des Jahres. Ein aussichtsreicher Mit-



Riesige Dinosauriergerippe weisen darauf hin, daß Ihr stets auf Euch aufpassen solltet, denn das Lost Land ist gefährlich

bewerber war auf der Messe nirgendwo zu sighten. Offenbar wollen sich andere Entwickler nicht mit dem überaus erfolgreichen Dino-Jäger anlegen – vermutlich würde ihnen das auch sehr schlecht bekommen ...

Klaus-Dieter Hartwig



Mit dem Betäubungsgewehr könnt Ihr Gegner kurzfristig lähmen – und angeschossene Widerlinge bleiben verletzt

Waffenarsenal

Es gibt voraussichtlich 21 Waffen in *Turok 2*, davon zwei ausschließlich für Unterwasser-Kämpfe (Spear Gun und Torpedo-Launcher). Ein kleines Fadenkreuz auf dem Bildschirm ermöglicht optional optimales Zielen.

- Talon
- War Blade
- Pistol

- Magnum Pistol
- Shotgun
- Auto Shotgun
- Tek Bow
- Plasma Rifle
- Tranquilizer Gun (Betäubungsgewehr)
- Charge Dart Rifle
- Firestorm Cannon

- PFM Layer (Proximity Fragmentation Mines)
- Flamethrower (DD: „Der Welt erster Flammenwerfer in 3D.“)
- Scorpion Launcher (3 Homing Rockets; DD: „Die erste Rakete schleudert den Gegner in die Luft, die zweite trifft ihn im Flug, und die dritte ...“ (grinst))
- Nuke (I)
- to be announced

Multiplayer-Modus

Der Mehrspieler-Modus war noch nicht zu sehen. David Dienstbier verspricht jedoch eine unterhaltsame Angelegenheit – und einen ganz besonderen Modus: „Wir haben alle sehr gerne *GoldenEye* gespielt, aber es läßt sich in diesem Bereich noch einiges machen. Bei *T2* gibt es alle Fähigkeiten des Singleplayer-Spiels: Springen, Schwimmen, Rennen und Klettern. Dadurch bietet das Spiel viel mehr Abwechslung, der Ablauf ist nicht so vorhersehbar. Der Mehrspieler-Modus war eines der ersten Features, das in der Konzeptphase Anfang 1997 aufkam. Damals gingen wir allerdings noch von einem 96-MBit-Modul aus, was uns speicherplatz-

technisch in Bedrängnis gebracht hätte. Wir müssen natürlich simplere Environments schaffen, um die Spielgeschwindigkeit hoch zu halten – schließlich wollen wir ja auch reichlich Special-Effects beibehalten. Mit fallenden Modulpreisen traf Acclaim glücklicherweise die Entscheidung, auf 128 MBit aufzustocken. Wir sind sehr froh darüber, schließlich hätte die Chefetage auch sagen können: „Fein, umso mehr Geld verdienen wir mit dem Spiel.“ Deshalb steckt der Modus jetzt noch in den Kinderschuhen. Dafür haben wir ja noch etwas mehr Zeit. [Anm.: Der Release-Termin, ursprünglich Anfang September, steht heuer bei Ende Oktober.] Neben dem üblichen Deathmatch wird es ein so-

genanntes Frag-Tag geben. In diesem Modus ist ein zufällig ausgewählter Spieler „Es“ – zu erkennen an einer Zielscheibe auf Brust und Rücken. Wer „Es“ ist, kann nicht schießen – ganz im Gegensatz zu seinen Mitspielern. Er kann sich jedoch retten, indem er zum Beispiel durch ein Portal flüchtet. Dann wird ein anderer mit dem Fluch belastet. Pech, wenn er dann gerade mit den anderen beiden auf einem Haufen steht ...

Es wird wohl acht Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Voraussetzungen geben: Turok, den alten Turok, Adon, einen Raptor, einen Cyclops und andere. Außerdem planen wir natürlich einige Secrets, zum Beispiel per Cheat (lacht) ...

Lost Lands – Die Sehenswürdigkeiten

Port of Adia:

In dieser Stadt am Meer beginnt Turoks Abenteuer. Auf den ersten Blick fällt die verbesserte Optik auf, auch die Soundkulisse kann sich hören lassen. Dabei ist der erste Level noch unspektakulär im Vergleich zu dem, was noch kommt.

Caverns:

Wurzeln, Ranken, Wasserfälle, Pilze, Spinnenweben ... Die finsternen Höhlen werden nur durch Turoks Lampe erhellt und vermitteln eine schaurige Atmosphäre. Iguana verspricht außerdem eine ganze Reihe ekliger Kreaturen, „und Spinnen ...

viiiiele Spinnen!“ Vor allem am Rande der Lava-Seen leistet die Grafik-Engine mit den realistischen Lichteffekten ganze Arbeit ...

The Hive:

Der Bau des Insektenvolkes geht zum Großteil auf das Konto der Grafikerin Robbie Miller. „Ich habe eine Menge Bücher über Insekten gewälzt und wollte einen organischen, natürlichen Look erzielen. Sieht doch ganz nett [pretty cool] aus, oder?“

Wir würden sagen: eine schamlose Untertreibung! Für den Endgegner-Raum (im Alien-Stil) wur-

de die Soft-Skin-Technik verwendet. Die Wände deformieren sich ständig, der Effekt ist richtig eklig. Oder, wie Herr Dienstbier so schön sagt, „disgusting and grotesque“.

Spaceship:

Der High-Tech-Level überzeugt nicht nur durch seine detaillierten Texturen (in 256 Farben), sondern vor allem durch die unzähligen Transparenz- und Lichteffekte.



Langsam gehen mir die abwechslungsreichen Anreden aus: Hallo, liebe Leser, herzlich willkommen bei den Charts. Sämtliche Listen und Statistiken auf dieser Doppelseite werden ausschließlich mit Hilfe Eurer Charts-Briefe gebildet. Hier spiegelt sich quasi der Lesewille! Wenn Ihr auch mitmachen wollt, schickt einfach eine Karte oder einen Brief mit Euren persönlichen Charts (am besten zehn Stellen pro System) an die Redaktionsadresse. Zu den N64-Charts sagen wir mal besser nichts – frischer Wind tut dringend not und steht weiterhin mit *FIFA 98*, *Fighters Destiny*, *Bomberman 64*, *Yoshi's Story* und *Goemon* vor der Tür. Ganz deutlich konnte sich dafür *Wario Land II* in den GB-Charts platzieren. Erinnert Ihr Euch noch an Fischmob? Ja? Gut! Es gibt nämlich noch mehr Gruppen mit F, z. B. Fettes Brot, (Die) Fantastischen Vier und Fünf Sterne Deluxe – alles deutscher Hip-Hop vom Feinsten! Bis zur nächsten Ausgabe mit den Charts im neuen Gewand – laßt Euch überraschen, Ever Maris

Hallo, **Harald Blüm** aus Frankfurt (Oder)! Du hast Glück gehabt und bekommst postwendend ein nagelneues extreme-G-Modul ohne Nägel von uns zugeschickt. Viel Spaß damit und danke fürs Mitmachen.

N64

1	INDIZIERT	VORMONAT	●	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97	Index: 36,6
2	DIDDY KONG RACING	VORMONAT	●	Rennspiel • Note 1 • Test 12/97	Index: 18,1
3	SUPER MARIO 64	VORMONAT	●	Jump&Run • Note 1 • Test 3/97	Index: 17,1
4	LYLATWARS	VORMONAT	●	Shoot 'em Up • Note 1 • Test 10/97	Index: 16,1
5	MARIO KART 64	VORMONAT	●	Rennspiel • Note 1- • Test 6/97	Index: 15,5
6	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64	VORMONAT	●	Sport • Note 1 • Test 5/97	Index: 12,1
7	WAVE RACE 64	VORMONAT	●	Rennspiel • Note 1- • Test 4/97	Index: 12,0
8	EXTREME-G	VORMONAT	▲ 9	Rennspiel • Note 1- • Test 11/97	Index: 11,9
9	TUOK – DINOSAUR HUNTER	VORMONAT	▼ 8	F. P. Shooter • Note 1 • Test 3/97	Index: 11,8
10	BLAST CORPS	VORMONAT	●	Action/Strat. • Note 2+ • Test 8/97	Index: 8,2

SNES

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

TOTAL! Aufruf

Yo. Siebzehn für den Style, vier für den Flow – aber das nur am Rande. Apropos am Rande: rechts findet Ihr die Top Ten Eurer Lieblings-Importspiele. Im kommenden Monat stehen an selber Stelle Eure persönlichen Entwickler-Charts und für den übernächsten Monat fragen wir Euch hier und jetzt: Welche Games des E3-Messeartikels wollt Ihr möglichst schnell kaufen können? Oder einfacher: Wie lauten Eure **E3-Most-Wanted-Top-Ten**?

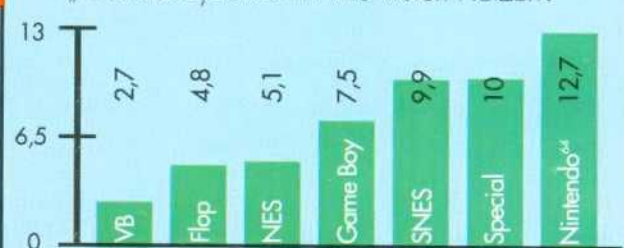
Ups, alles gesagt und noch vier Zeilen frei – macht nix. Hallo Ihr alle! Schickt uns doch bitte einen Brief (oder 'ne Karte) mit ganz vielen Chart-Listen drauf, denn je mehr Leute bei Euren Leser-Charts mitmachen, desto besser werden sie. So, nun ist aber wirklich Schluß. Bis denne ...

TOTAL! Umfrage

Für die Ausgabe 9/98 möchten wir gerne von Euch wissen, wann Ihr mit dem **TOTAL!-Lesen** angefangen habt. Schreibt einfach die Nummer Eures ersten TOTAL!-Magazins auf und schickt sie uns.

TOTAL!-Leserumfrage aus 5/98:

„Welche Systeme mit wie vielen Plätzen?“



Wir fragten Euch, welche Systeme zukünftig in den Charts bedacht werden und wie viele Plätze diese haben sollen. Oben seht Ihr das Ergebnis. In der 8/98 setzen wir Eure Wünsche dann um.

GB

1	ZELDA IV – LINK'S AWAKENING	VORMONAT	Index: 27,8	
	Act./Adv. • Note 1 • Test 11/93			
2	TETRIS	VORMONAT	Index: 11,9	
	Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97			
3	WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3	VORMONAT	Index: 11,6	
	Jump&Run • Note 1- • Test 6/94			
4	WARIO LAND II		Index: 10,4	
	Jump&Run • Note 1 • Test 5/98			
5	S. MARIO LAND 2 – 6 GOLDEN COINS	VORMONAT	Index: 8,6	
	Jump&Run • Note 1- • Test 9/94			

NES

1	SUPER MARIO BROS. 3	VORMONAT	Index: 15,1	
	Jump&Run • Note 1 • Test 6/95			
2	THE LEGEND OF ZELDA	VORMONAT	Index: 13,8	
	Act./Adv. • Note 2 • Test 3/96			
3	ZELDA II – THE ADVENTURE OF LINK	VORMONAT	Index: 9,3	
	Act./Adv. • Note 2 • Test 3/96			
4	SUPER MARIO BROS.	VORMONAT	Index: 8,1	
	Jump&Run • Note 2+ • Test 7/94			
5	SUPER MARIO BROS. 2	VORMONAT	Index: 7,1	
	Jump&Run • Note 2 • Test 8/94			

Spietip von Benjamin Becker aus Düren Mystical Ninja starring Goemon (N64)



Ihr seid Fans japanischer (Sub-)Kultur? Dann ist *Mystical Ninja starring Goemon* genau das richtige für Euch! Knallig bunte Welten mit riesigen Arealen und eine witzige Story treiben den Spielverlauf voran, während die (kurzen) Zwischensequenzen mit japanischem Gesang Aug' und Ohr verwöhnen! Der hohe Preis von DM 150 schreckt vielleicht viele ab, doch ich kann Euch versichern: *Goemon* ist sein Geld wert!

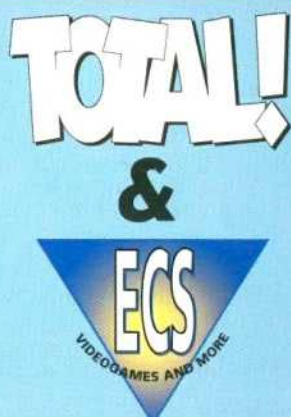
Trotz Verbot von Nintendo stehen Importspele bei Euch hoch im Kurs. Natürlich sind einige indizierte dabei, die meisten Spiele sind jedoch nie bei uns erschienen. Leider laufen viele Games nicht problemlos – siehe auch TOTAL! 3/98 Seite 58ff.

Special

1	INDIZIERT	(N64)	Rare • F. P. S. • Test 10/97	Index: 11,9	
2	SECRET OF MANA 2	(SNES)	Square • Act./Adv. • nicht getestet	Index: 4,5	
3	INDIZIERT	(N64)	Rare • Prügelspiel • Test 5/97	Index: 4,3	
4	1080° SNOWBOARDING	(N64)	Nintendo • Note 1- • Test 4/98	Index: 2,7	
5	FINAL FANTASY III	(SNES)	Square • Note 1 • Test 5/97	Index: 2,7	
6	TUOK – D. HUNTER	(N64)	(Original-Fassung) Acclaim • Note 1 • Test 3/97 (Dt.)	Index: 2,3	
7	MACE – THE DARK AGE	(N64)	Midway • Note 2 • Test 11/97	Index: 1,8	
8	SUPER MARIO RPG	(SNES)	Nintendo/Square • Note 1 • Test 7/96	Index: 1,5	
9	INDIZIERT	(N64)	3D Realms • F. P. S. • Reportage 6/97	Index: 1,5	
10	SHINDOU S. MARIO 64	(N64)	Nintendo • J&R • nicht getestet	Index: 1,3	

GEWINNE MIT

Diesmal verlosen wir das
N64-Modul *NBA Hang Time*.



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). Neuerdings auch signiert – bitte gebt Euren Autogrammwunsch an! Um zu gewinnen, braucht Ihr nichts weiter zu tun, als uns Eure persönlichen Charts-Listen zu schicken. Wer einen Spietip (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 29.7.98 (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

Yia sou, Ihr Menschen dieser schönen Welt!

Diesmal ein kleiner Rückblick auf 60 TOTAL!-Ausgaben: Von der Erstausgabe Mitte 1993 bis einschließlich 6/98 wurden 5288 Seiten voller Infos erarbeitet. Von den bislang 61 getesteten N64-Spielen erreichten rund 10 % die Note eins (alle in 1997), knapp mehr als ein Drittel wurde mit dem TOTAL!-Genial-Siegel gekürt, und der Notendurchschnitt liegt bei 2,16 (!). Nur zwei Titel schnitten wirklich schlecht ab; *AeroFighters Assault* und *Dual Heroes* lagen jenseits der 3. Satte 16 Sportspiele, zwölf Renn- und zehn Prügelspiele führen mittlerweile die Genreliste an. Etwas enttäuschend: Es gibt noch keinen N64-Flipper.

Unsere persönliche Meinung zu:

Banjo-Kazooie
(N64)
Seite 46-50

Rampage World Tour
(N64)
Seite 56/57

Bio Freaks
(N64)
Seite 52/53

Kirby's Dream Land 3
(SNES)
Seite 62/63

Auf welchen Messe-
Titel ich mich am
meisten freue:

Akido



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

Trotz der mittlerweile ausgelutschtesten Jump&Run-Story (Heldenduo befreit Prinzessin aus den Fängen des Bösen), ist das tierische Abenteuer durchweg als gelungen zu bezeichnen.

Rampage WT ist kein Spiel, das über längere Zeit anregend wirkt. Dazu fehlen der spaßigen Spielidee nun mal ein paar peppige Modi, denen man dauerhaft etwas abgewinnen könnte.

Weit unter der Gürtellinie! Ebenso krankhaft wie die überflüssige Darstellung von Gewalt in Horrorfilmen präsentiert sich das für blutige Hirne designte Verunstaltungsdrama fürs Brutalo-Kinderzimmer.

Wer Kirby noch nicht kennt (ist das möglich?), könnte Gefallen am kugelrunden Heldensprite finden. Ansonsten verhält es sich wie mit Bud-Spencer-Filmen: Einer mehr oder weniger ...

Wenn Factor 5 die Action und die sehr gute Spielbarkeit des ersten Levels von *Shadows of the Empire* auf *Star Wars: Rogue Squadron* übertragen kann, würde ich sogar 1080° vernachlässigen.

slimjim



Bevorzugte Genre:
Kaputtmachspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Rampage WT (N64)

Nach Dutzenden, schlechten Mario-Kopien kommt das bessere Nintendo-Spiel mal wieder von Rare. Schön, wenn sich beide Firmen gegenseitig motivieren und immer bessere Spiele machen – tschüs Sony.

Yo! Städte kaputtmachen, Polizisten fressen und seine Kumpels verprügeln macht Laune. Wenn Ihr mal richtig 'die Sau rauslassen' wollt, ist *Rampage World Tour* wie geschaffen für Euch.

Irgendwie scheinen die Jungs bei Midway/Williams ein bißchen krank zu sein. Erstens: Wer will eigentlich das ganze Blut sehen? Und zweitens: Wer will so ein schlechtes Game spielen?

Ach ja, knuddelige Hüpf- und Spring-Spiele sind nicht so mein Fall, aber Kirby ist ja schon ein Süßer. Wenn der kleine Wicht sich aufbläst, wirkt er ganz schön gefährlich – fast so wie der Tobi.

Hmm, da gibt es ja viele interessante Titel, aber der Nachfolger von diesem kürzlich indizierten First Person Shooter steht schon fest auf meiner Einkaufsliste und *Zelda* sowie der Color Game Boy auch.

kdh



Bevorzugte Genre:
Action- und Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Banjo-Kazooie (N64)

Anfangs war ich skeptisch, deutete doch alles auf einen dreisten *Super Mario 64*-Abklatsch hin. Doch inzwischen ist die Zeit reif für ein 3D-Jump&Run, das *Super Mario* das Wasser reichen kann.

Vor über zehn Jahren hat das primitive Spielprinzip ja noch Spaß gemacht, aber heute kann man nicht nur technisch mehr erwarten. Bei einem Preis von max. 80 DM wär's noch okay, aber so ...

Die Jungs von Midway können ihr Spiel ja gerne so brutal wie möglich gestalten, das sei ihr gutes Recht. Aber daß dies als Ersatz für nicht vorhandenes Gameplay herhalten muß, ist eine Frechheit.

Warum sollte Nintendo of Europe noch das ordentliche Kirby 3 herausbringen, wo doch die SNES-Ara mit *Timon & Pumbaa* einen würdigen Abschluß gefunden hat. Dankel (Vorsicht, Ironie!)

Zelda steht natürlich unangefochten an oberster Stelle. An zweiter Stelle folgt *F-Zero X*. Es sieht zwar lächerlich unspektakulär aus, spielt sich jedoch göttlich. Hoffentlich ist es nicht zu einfach ...

Marco



Bevorzugte Genre:
Sport- und Rennspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
NBA Courtside (N64)

Obwohl das animalische Duo nicht ganz mein Lieblingsgenre bedient, bin ich von der Ideenvielfalt und der technischen Klasse des Spiels doch schwer begeistert. Auf Rare ist einfach immer Verlaß.

Sicherlich gibt es zeitlose Spielideen, die auch nach Jahren noch ungemein fesselnd und unterhaltsam sind. *Rampage* gehört jedoch nicht dazu und hat auf dem N64 eigentlich nichts verloren.

Ich gestehe, ein Fan der Prügelspiele aus dem Hause Midway zu sein. Doch was die Amerikaner mit *Bio Freaks* abgeliefert haben, kann selbst ich nicht gutheißen – trotz der netten Lichteffekte.

Kirbys knuddelige Abenteuer sind sicherlich nicht jedermanns Sache, garantieren aber stets einige Stunden bester Unterhaltung. Ein Release in Deutschland wäre wohl keine schlechte Idee.

Perfect Dark von Rare ist eines dieser Spiele, auf die ich gerne noch anderthalb Jahre warte. Auch von *F-Zero X* erhoffe ich mir sehr viel, denn die SNES-Version zählt bis heute zu meinen absoluten Favoriten.

Der Tobi



Bevorzugte Genre:
Renn- und Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Super Castlevania IV (SNES)

Bis heute konnte ich mich als Mario-Hasser davor drücken, *Super Mario 64* zu kaufen. Endlich habe ich auch eine Ausrede: *Banjo-Kazooie* ist einfach genial, dafür braucht man keinen Klempner!

Veraltet oder nicht, *Rampage* macht immer wieder Spaß, vor allem, wenn ich in der Mittagspause den Verlagsleiter vermobeln kann, ohne gefeuert zu werden. Dafür spielt er besser Dart ...

Niemals nicht! Wenn ich etwas Geschmackloses zum Zerstückeln mit viel Soße will, kaufe ich mir eine Bratwurst am Imbiß. Die hat ähnliche Qualitäten, ist aber billiger als diese Schandtat.

Ich höre die Kinder schon schreien: „Mami, Mami, will auch rosa Knautschball!“ Goldig ist er ja, der kleine Kirby, aber ich vermisste Innovationen. Ach, Maris: Gleich krissu, aber richtig! Ick sech di dat!

Eigentlich bin ich ja von Grund auf zurückhaltend und bescheiden, aber: Ich will *Zelda* und *F-Zero X* und *Perfect Dark*! Und einen Chefredakteur, der mir verbietet, so viel Unsinn zu schreiben.

Die Wertungserklärung:

TOTAL! genial!
Mehr davon!

Gutes und interessantes Spiel!

Noch gut, aber nicht mein Ding!

Lahme Rübe!
Brauche ich nicht.

Spiele, die die Welt nicht braucht!

Mario vs. Mario

- Profile zweier Spielfiguren -

Da soll noch mal jemand sagen, Videospielhelden seien nur zweidimensionale Datengerüste ohne Persönlichkeit. Wie der folgende Vergleich nahelegt, gibt es durchaus Parallelen zu real existierenden Spielfiguren in unserer Gesellschaft wie zum Beispiel Fußballstar Mario Basler. Durch einen seltsamen Zufall entdeckte unser Leser Christian Schulz aus Osnabrück zwei interessante Starprofile im deutschen PLAYBOY-Magazin, die zeigen, was die beiden Super Marios für immer verbindet. Danke für den Hinweis!

Name:
Geburtsort:
Erlerner Beruf:
Ausgeübter Beruf:
Arbeitgeber:
Anhänger:
Verdienst (pro Spiel):
Freund:
Feind:

Lebenselixier:
Vorgänger:
Perspektiven:

- Super Mario
- Kyoto, Japan
- Klempner
- Videospielstar
- Nintendo Corp.
- 100 Mio. Käufer
- rund 180 Sterne
- Luigi, auch Klempner
- King Koopa, Tyrann des Schildkrötenlandes
- Zauberpilz
- Donkey Kong (*1981)
- überholt Mickymaus

- „Super Mario“ Basler
- Neustadt, Deutschland
- Maler
- Ballspielstar
- FC Bayern München
- 1525 Fanclubs
- rund 80.000 DM
- Otto Rehhagel, auch Maler
- Kaiser Franz, Tyrann des Trainingsgeländes
- Pils
- Günter Netzer (*1944)
- liest Mickymaus

Mit freundlicher Genehmigung von PLAYBOY Deutschland/Juni '98.

SAILOR MOON

Der Hype um die kleinen Schulmädchen in Matrosenuniform findet kein Ende. Nach dem Rest der Welt springt jetzt in Deutschland die Merchandising-Maschine an. Auf dieser Seite stellen wir Sailor Moon-Produkte von Studio Kedakai und Game Express vor.

Studio Kedakai aus Norderstedt hat erst kürzlich einen beträchtlichen Posten amerikanischer Sailor Moon-Artikel eingekauft. Alle hier vorgestellten Sachen (außer der Schulausstattung) könnt Ihr unter 040/525 24 49 oder per Fax unter 040/525 55 24 bestellen. Am besten, Ihr laßt Euch gleich mal den prall gefüllten Katalog schicken.



Das amerikanische Mixx-Magazin bietet neben echten SM-Mangas z. B. auch Magic Knight Rayearth – ein Muß für Rollenspieler. Ein idealer Einstieg in die Manga-Sucht, außerdem verbessert Ihr Ever Englisch!



Sammelkarten zu sammeln, macht allen Sammlern Spaß. Wenn Ihr dazu gehört, sind diese Paks für je 6,95 DM genau das Richtige für Euch



Einige letzte SM-Artbooks mit vielen Zeichnungen zwischen 39,95 DM und 78,95 DM sind noch zu haben. Nur solange der Vorrat reicht



Mit Sailor Moon in die Schule



Rucksack und Mappe sind außerordentlich kleidsam und in hübschen Farben gehalten



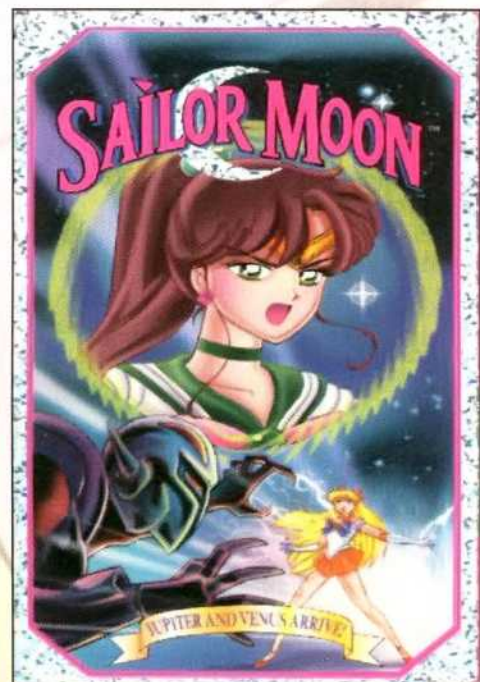
Dieser Ranzen ist der Hit. Sogar Akido war so begeistert, daß er wieder zur Schule will



Neben dem kleinen Täschchen (geb' ich nich' mehr her!) gibt es noch die gefüllte Federmappe. Alle Schutensilien bekommt Ihr bei Game Express in der Theodorstraße 42-54 in 22761 Hamburg. Ihr könnt GE aber auch telefonisch unter 040/89 70 34 80 erreichen. Täschchen (klein), 29,95 DM; Federmappe (gefüllt) 39,95 DM; Mappe (groß) 39,95 DM; Rucksack 59,95 DM; Ranzen (breit, o. Abb.) 119,95; Ranzen (quadratisch) 129,95 DM



Die Musik-CD für 49,95 DM mit den amerikanischen Musiken läuft in jedem CD-Player. Allerdings ist die Musik Geschmackssache und ziemlich US-schnulzig



Von DIC kommen die US-Video-Tapes mit zusammengeschnittenen Sailor Moon-Folgen für je 29,95 DM. Wegen der hübschen Aufmachung sind sie vor allem für Sammler geeignet – Achtung! Ihr braucht einen NTSC-Rekorder und vielleicht sogar -Fernseher



Wedding Peach ist der inoffizielle Nachfolger von SM mit genialen Zeichnungen und Animationen. Dieses Artbook 'kommt gut', kostet aber leider ganze 62,50 DM

Spieler:

1

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Rare

Preis:
ca. DM 100

Eigentlich sollte Banjo-Kazooie bereits im vergangenen Dezember erschienen sein, nach alter Nintendo-Tradition gab es allerdings eine mehrmonatige Verspätung. Mitte Juli ist es nun endlich soweit, das durchgeknallte Team stürzt sich in sein erstes gemeinsames Abenteuer.





Rare beweist nicht nur bei den Dialogen Humor, auch das Charakterdesign gehört zu dem komischsten der Videospiegelgeschichte. Mumien, Skelette, Monsterratosen, riesige Vogelbabys und viele andere seltsame Wesen existieren in der Welt von Honigbär Banjo und Rotkammöve Kazooie

Banjo hat einen Vogel und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Es handelt sich dabei um ein Exemplar der äußerst seltenen Rotkammöve. Seit die beiden sich kennenlernten, sind sie die dicksten Freunde. Jede freie Minute verbringen sie miteinander, auch wenn sie sich dabei mitunter gegenseitig auf die Nerven gehen. Wenn es Probleme gibt, halten sie jedoch wie Pech und Schwefel zusammen und stehen die Sache gemeinsam durch. In Rares erstem 3D-Jump&Run hat das Duo gleich ein Riesenproblem, denn Banjos kleine Schwester Tootles wurde von der Hexe Gruntilda entführt. Banjo, seines Zeichens eine grobe Natur und rücksichtslose Person, die sich um

nichts schert, versteht jedoch keinen Spaß, wenn es um seine über alles geliebte Schwester geht. Also macht er sich auf den Weg in den Hexendom, im Rucksack seine treue Begleiterin Kazooie. Es liegt an Euch, ob es den beiden gelingt, die unschuldige Schönheit Tootles zu befreien, denn Ihr haltet das Joypad und damit die Fäden des Spiels in Euren Händen. Es gehört nicht viel Talent dazu, bereits auf den ersten Bildern Paralle-



len zwischen Miyamotos Meisterwerk *Super Mario 64* und Rares *Banjo-Kazooie* zu entdecken. Es wird auch niemanden

verwundern, daß die englischen Entwickler sich an dem 3D-Abenteuer des italienischen Klempners orientiert haben und dieses auch offen zugeben. Erstaunlich ist jedoch die Tatsache, daß es den Programmierern tatsächlich gelungen ist, das große Vorbild zu überbieten.

Rare hat derart sorgfältig gearbeitet, daß Banjo und Kazooie dem liebenswerten Mario in fast allen Bereichen eine kleine Nasenspitze voraus sind. Das beginnt schon in der Intro. Eine in Echtzeit berechnete, minutenlange Filmsequenz führt Euch in zauberhafter Weise in die Story des Spiels ein. Nachdem Euch der Maulwurf Bootles dann die ersten Moves erklärt und Ihr diese im Garten an diversen Gemüsen wie Mohrrüben und Blumenkohl ausprobiert habt, beginnt das eigentliche Abenteuer. Es dürfte nur wenige Sekunden dauern und Euch klappt, angesichts der überwältigenden Grafik, die Kinnlade bis in



den Kartoffelkeller, während Ihr heftigst mit den Ohren schlackert. Was die Programmierer da auf die Beine gestellt haben, ist im Konsolenbereich bisher einzigartig und läßt *Super Mario 64* meilenweit hinter sich. Die insgesamt neun Welten sind mit einem Detail- und Abwechslungsreichtum gestaltet worden, von dem man vor kurzem nicht einmal zu träumen wagte. Aufgrund unzähliger verschiedener Texturen, die allesamt phantastisch gezeichnet wurden, wirkt *Banjo-Kazooie* eher wie ein Zeichentrickfilm als wie ein Videospiel. Hinzu kommt die perfekte Einbindung der unzähligen Musikstücke und Soundeffekte. Wenn Euch ein Hai verfolgt, setzt eine Melodie ein, die an den Soundtrack von *Der weiße Hai* erinnert. Sobald Ihr taucht, erklingt alles blubberig, als ob Ihr Euren Kopf in eine mit Wasser gefüllte Badewanne gesteckt hättet.



Partystimmung bei Familie Eisbär! Vor wenigen Minuten flossen noch Tränen, weil die Weihnachtsgeschenke verloren gegangen waren, doch Banjo und Kazooie haben sie wiedergefunden





Der große Preis

Am Ende des Spiels erwartet Euch ein *Banjo-Kazooie-Quiz*. Dort werden Euch Fragen zum Game und über Gruntilda gestellt. Außerdem gibt es Tests für Ohren und Augen. Es werden zum Beispiel bestimmte Melodien eingespielt oder Standbilder gezeigt, die den Szenen zugeordnet werden müssen, aus denen sie stammen. Dazu werden drei mögliche Antworten vorgegeben, es gilt, die Richtige zu markieren. Hilfreich ist es in diesem Zusammenhang, den Hinweisen von Gruntildas Schwester Brentilda aufmerksam zu lauschen. Diese taucht im gesamten Spiel immer wieder auf und versorgt den Spieler mit wichtigen Informationen über ihre mißratene Schwester (zum Beispiel, daß sie ihre Haare mit Motoröl wäscht und sich die Zähne mit Thunfischpastete putzt).



schlucker dient, seht Ihr Euch mit Geschicklichkeitsübungen à la *Pilot-Wings 64* konfrontiert. Dort müßt Ihr innerhalb eines knappen Zeitlimits diverse Ringe durchfliegen, -springen und -tauchen. Die Liste der Beispiele ließe sich beinahe endlos fortführen, mehr Spaß bereitet es allerdings, wenn Ihr selbst auf Entdeckungsreise geht. Dazu stehen Euch mehr als 20 verschiedene



Die Flucht durch das Kornfeld erinnert an eine ähnliche Szene aus dem Film *Jurassic Park 2*



Ein hübsches Äußeres bedeutet allerdings nicht zwangsläufig, daß die inneren Werte genauso edel sind. In diesem Falle verbirgt sich hinter der schönen Fassade jedoch ein überragendes Spiel. Rares neuestes Meisterstück überzeugt durch seine tadellose Spielbarkeit, bietet eine ausgezeichnete Umsetzung bewährter Spielelemente und kann zusätzlich mit einer Menge eigener Ideen aufwarten, die dem Titel das

Humor. Die deutschen Bildschirmtexte waren in der Testversion noch immer nicht integriert, Nintendo verspricht jedoch eine ebenbürtige Übersetzung, die an Witz nichts vermissen läßt.

Die 128-MBit-Cartridge ermöglichte es den Engländern, in alter *Donkey Kong Country*-Tradition eine Vielzahl verschiedener Minispiele mit einzubauen. Im Körper einer Schildkröte müßt Ihr zum Beispiel dem Musikunterricht einer Krötenklasse beiwohnen und die vom Chor vorgetragene Melodie wiederholen. Euer Gedächtnis wird beim Memory auf die Probe gestellt, während Ihr an anderer Stelle Codewörter richtig buchstabieren müßt. Außerdem steht ein Wettfressen mit einem Krokodil auf dem Speiseplan, und im Inneren eines riesigen Metallfisches, der als Müll-



gewisse Etwas verleihen. Um das Ganze optimal abzurunden, würzten die Entwickler das Game mit einer gehörigen Portion englischem



ALTBESKANNTES NEU ENTDECKEN



Wie Ihr hier gut erkennen könnt, sind Parallelen zwischen *Banjo-Kazooie* und *Super Mario 64* nicht von der Hand zu weisen. Es gibt unter anderem riesige Schneemänner, Schalter, um den Wasserstand zu verändern, Labyrinth





Es gibt jede Menge grafische Leckerbissen zu entdecken. Von Echtzeit-Lichteffekten über realistische Wellenbewegungen bis hin zu einem glitzernden Ölfim im Wasser des Haffenbecken

Moves zur Verfügung, die Ihr nach und nach vom Maulwurf Bootles beigebracht bekommt. Mit anderen Worten, bestimmte Situationen lassen sich erst dann bewältigen, wenn Ihr zuvor Kontakt mit Bootles aufgenommen habt. Anfangs wißt Ihr zum Beispiel nicht, wie Kazooie mit Eiern schießen kann, braucht diese Fähigkeit jedoch mitunter, um beispielsweise Mechanismen in Bewegung zu setzen oder gegen hartnäckige Gegner zu bestehen. Am

Strand besiegt Ihr eine Muschel, indem Banjo dieser ins Gesicht springt und Kazooie ihr die Augen auspickt (danach dürft Ihr übrigens den Muschelpanzer betreten). Um diese Moves zu lernen, gilt es allerdings, Bootles, oder besser gesagt seine Maulwurfshügel, erst einmal zu finden. Finden ist ein gutes Stichwort, in *Banjo-Kazooie* werdet Ihr eine Menge Zeit mit Suchen verbringen. Suchen nach der Lösung für viele Rätsel, Suchen nach Puzz-

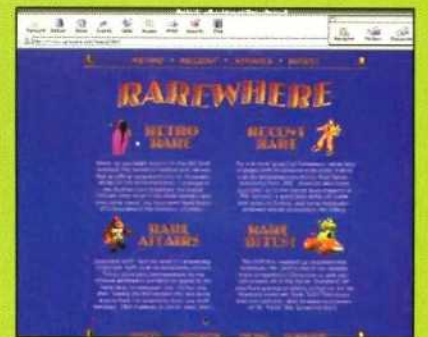


leteilen, Noten, verschollenen Kreaturen der Gattung Jinjo und Level-eingängen, die sich irgendwo in dem gigantisch großen Hexendom öffnen.

Rare ist das Kunststück gelungen, ein extrem komplexes Spiel zu entwickeln, dessen Schwierigkeitsgrad beeindruckend ausgewogen ist. Zu Beginn marschiert man beinahe problemlos durch das Game und kann sich auf diese Weise mit der ausgezeichneten Steuerung vertraut machen. Im weiteren Verlauf nehmen die Anforderungen jedoch stetig zu, so daß auch Fortgeschrittene sich anstrengen müssen. Abgesehen von einem groben Rahmen ist die einzuschlagende Route lobenswerterweise Euch überlassen, denn die gefundenen Puzzleteile passen in jedes unvollständige Bild und können sogar wieder herausge-

Rare wer?

Vor wenigen Wochen hat Rare endlich die eigene Homepage eröffnet, die bereits seit Jahren im Aufbau war. Unter der Adresse: www.rareware.com präsentieren die Engländer laufende Projekte, gecancelte Entwicklungen, eine komplette Liste aller jemals von Rare und unter dem ehemaligen Firmen-Label Ultimate (play the Game) geschaffenen Titel sowie andere Kuriositäten. Wer Zugriff auf das Internet hat, sollte ruhig mal einen Blick riskieren.



(aus einer deutlich anderen Perspektive), Wettrennen gegen Tiere, hungrige Fische, Teleporter sowie Gespenster. Auch die Levelthemen rufen Erinnerungen wach. B-K entführt Euch in die Wüste, eine Schneelandschaft, diverse Schiffswracks, auf einen Strand, morastige Katakomben oder in ein Geisterhaus.





Befindet sich eines der fünf sogenannten Jinjos in Eurer Nähe, so beginnt es durch Pfeifen und Winken auf sich aufmerksam zu machen

nommen werden, solange das Puzzle noch nicht komplett ist. Ihr braucht also keinem strikt linearen Ablauf zu folgen.

Auch wenn *Banjo-Kazooie* die vielen Innovationen fehlen, die bei *Super Mario 64* dafür sorgten, daß die Welt der Videospiele aus ihren Angeln gehoben wurde und neue Denkanstöße erhielt, handelt es sich insgesamt gesehen um das noch ausgereifere Spiel. Es gibt getrennte Anzeigen für Energie und Sauerstoff, Wiederbelebung durch kurzes Unter- und Auftauchen ist daher unmöglich. Nachdem eine Aufgabe gelöst wurde, fliegt Ihr nicht wieder aus dem Level heraus, sondern bleibt in diesem, solange Ihr wollt. Noch mehr Moves sorgen für mehr Abwechslung, zusätzlich



Als Biene könnt Ihr hoch hinaus und dem Eichhörnchen einen Freundschaftsdienst erweisen

können sich Banjo und Kazooie beim Schamanen Mumbo-Jumbo in ein Krokodil, eine Robbe, einen Kürbis oder eine Biene verwandeln lassen. Des weiteren gibt es eine Handvoll Extras, wie Turnschuhe für kurzzeitige Supersprints, Gummistiefel, um giftige Gewässer unbeschadet zu durchqueren, und rote, sowie goldene Federn, die zum Fliegen und als Unverwundbarkeits-Specials eingesetzt werden können. Jeder Level muß durch Puzzleteile oder die benötigte Anzahl Noten geöffnet und dann gefunden werden, bei SM 64 konnten alle Level betreten werden, sobald Bowser nach zwei Niederlagen beide Schlüs-

NEGATIV!
Ein Mehrspieler-Modus wäre interessant gewesen

sel rausgerückt hat. Wie im Vorbild habt Ihr meistens die Möglichkeit, per C-Tasten die Kamera zu verstellen und aus der First-Person-Perspektive die freie Aussicht zu genießen oder die Umgebung zu erforschen. Sinnvoll ist die neue Bedeutung des R-Buttons. Ein Druck auf diesen genügt und die Kamera schwenkt automatisch hinter Eure beiden Helden. Solange der Knopf niedergehalten wird, folgt die Kamera Euren Bewegungen und befindet sich stets exakt hinter Euch. Mitte Juli soll *Banjo-Kazooie* in Deutschland erscheinen, die Langleweiligkeit hat demnach in diesen Sommerferien keine Chance. Das Spiel ist ein absolutes Muß für jeden N64-Besitzer. Dieser Meinung ist offenbar auch Miyamoto. Auf der E3 wurde er in einem Interview gefragt, was er von Rare halte, seine Antwort solltet Ihr Euch auf der Zunge zergehen lassen: „Rare verrichtet großartige Arbeit. *Banjo-Ka-*

zooie ist zum Beispiel so gut, daß wir nur hoffen können, daß wir diese Qualität mit dem *Super Mario 64*-Nachfolger auch erreichen werden. Rare ist eine gute Firma und ich hoffe, daß wir irgendwann mal ein Spiel gemeinsam entwickeln können.“ – In diesem Sinne, sichert Euch ein Exemplar!

Frederic Berg



Gameplay	1
Kompliment an Rare. Nie zuvor bildeten Grafik, Sound und Spielbarkeit eine derart perfekte Einheit.	
Dauerspaß	1
Fast schon kriminell. Einmal eingeschaltet läßt Euch B-K nicht mehr los, soziale Kontakte brechen ab.	
Grafik	1
Ein Bild sagt mehr als tausend Worte, doch wartet mal ab, bis Ihr bewegte Bilder seht – phänomenal.	
Sound	1
Auch dieser Punkt ist kein Ausrutscher. Es gibt stimmungsvolle Melodien und Soundeffekte zuhauf.	
Modulspeicher:	ja, drei Spielstände
Controller Pak:	nein
Genre	Jump&Run
Level	9
Schwierigkeit	mittel
Rumble Pak	ja
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	Ende Juli
Fazit	1



Einer der Höhepunkte ist ein Level, in dem die vier Jahreszeiten eine Rolle spielen. Je nachdem, wann Ihr den Level betretet, steht die Landschaft zum Beispiel in voller Blüte, ist mit Laub bedeckt oder auch zugeschneit. Diese Unterschiede wirken sich in einigen Punkten sogar auf den Spielablauf aus.



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



Spieler:
1-2 (simultan)

Hersteller:
GT Interactive

Entwickler:
Midway

Preis:
ca. DM 150

BIO FREAKS

Für nicht jugendfreie Spiele ist die Firma Midway inzwischen hinlänglich bekannt. Auch ihr neuester Titel ist nicht unbedingt auf Nintendos Zielgruppe der Acht- bis Fünfzehnjährigen zugeschnitten. Wo soll das eines Tages bloß enden ...



und familienfreundliche Videospiele. Seit her regiert Gewalt, Zerstörung und Brutalität vor allem in Spielen, für die solcherlei Darstellungen absolut unnötig sind. Doch leider geht der Trend in die Richtung, mit immer mehr roter Farbe über immer weniger Spieltiefe hinwegzutäuschen. Früher oder später wird es einmal ein „Spiel“ geben, in dem

man einfach einen Knopf drücken muß, und schon platzt der Gegner auseinander, verteilt sich auf dem Bildschirm und fließt langsam nach unten. Keine Spur von Gameplay, aber dafür schön viel Blut. Midways neuestes Machwerk namens *Bio FREAKS* kommt diesem Spielprinzip schon gefährlich nahe, denn es lebt fast ausschließlich von

Mal was anderes

Bio FREAKS ist einer der wenigen Titel von Midway, die kein Automaten Vorbild haben, sondern exklusiv für Nintendo⁶⁴ und PlayStation erscheinen. Nach eigenen Aussagen entschieden sich die Entwickler für diesen für sie ungewöhnlichen Schritt, um *Mortal Kombat 4* keine Konkurrenz in den Spielhallen zu machen. Die PlayStation-Version sieht übrigens einen Deut schlechter aus und spielt sich genauso übel.

geschmackloser und völlig übertriebener Gewaltdarstellung. Das mehr oder weniger Besondere an diesem 3D-Prügelspiel ist nämlich, daß Ihr Eurem Kontrahenten während des Kampfes die Arme und den Kopf abtrennen könnt. Und da die acht Charaktere mit viel Liebe zum Detail dargestellt wurden und durch flüssige Animationen relativ lebensecht wirken, sehen auch die entstehenden Verletzungen ziemlich realistisch aus. Mit den Armstümpfen dürft Ihr sogar noch versuchen, den Gegner zu schlagen, was allerdings mangels Reichweite mißlingen wird. Treten ist also angesagt, wobei Euch für jede noch vorhandene Gliedmaße eine Taste zur Ver-

Es war einmal ein kleiner, friedlicher, unersetzter Klempner mit einer roten Mütze, der durch Märchenwelten hüpfte, um die geliebte Prinzessin zu befreien. Dabei kämpfte er gegen böse Steinpilze, gefährliche Koopa Troopas und wildgewordene Lakitus, die auf Wölkchen daherschwebten. Dann gab es da noch ein niedliches, rosafarbenes Knuddelkissen, das seine Gegner aufsaugen und ausspucken konnte. Nicht zu vergessen sind natürlich auch die Tiny Toons,

die ebenso witzig wie putzig daherkamen, und die Schlümpfe – welch eine heile Welt das war! Doch bald kam die schockierende Wende: Mit einem übertrieben brutalen und erschreckend erfolgreichen Prügelspiel, dessen vierter Teil demnächst erscheint, zerstörte Midway seinerzeit jeglichen Glauben an allgemein kinder-

POSTN!

Gute Grafik und Animationen, einfallsreiches Charakterdesign



Wie bei jedem Prügelspiel von Midway habt Ihr natürlich auch in *Bio FREAKS* die Möglichkeit, auf Special-Moves zurückzugreifen, die allerdings eher zeitverschwendend als nützlich sind

Aus acht Charakteren könnt Ihr Euren Favoriten wählen – zu wenige in der heutigen Zeit

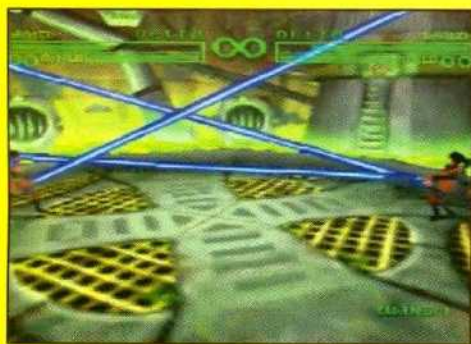
Quer durch die 3D-Arenen dürft Ihr fliegen. Raumtiefe ist aber nicht gleich Spieltiefe



Ist das nicht appetitlich? Wenn Ihr Euren Gegner soweit habt, daß er nicht mehr zurückschlagen kann, könnt Ihr ihm genüsslich den Kopf wegschießen. Danach muß er wohl an den Tropf

fügung steht. Selbstverständlich versaut Eure verstümmelte Spielfigur die Arena und den Bildschirm mit mehr Blut als in den Körpern von Luciano Pavarotti, den Wildecker Herzbuben und Günther Strack zusammen jemals vorhanden sein könnte. Bei einem solchen Anblick läuft jedem blutdürstigen Voyeur das Wasser im Munde zusammen und allen anderen fast der Mageninhalt aus jenem heraus. Bio Freaks ist dermaßen geschmacklos, daß man den Entwicklern dafür am liebsten eine Kanne heißen Kaffees in die Hose schütten möchte (milde ausgedrückt).

Würde man die Herren von Midway darauf ansprechen, käme



Diese Stage ist von ätzender, grüner Säure umgeben, die Ihr besser meiden solltet



Zehn verschiedene Hintergründe inklusive einer Trainings-Stage hat Bio Freaks zu bieten

wahrscheinlich die Ausrede, daß es sich in dem Spiel ja gar nicht um Menschen handelt. Immerhin sind sie allesamt mit eingepflanztem technischen Schnickschnack ausgestattet. So besitzt jeder eine Schußwaffe mit unbegrenzter Munition, die Ihr durch einen simplen Knopfdruck auslöst, und einen Raketenrucksack, der ebenso leicht bedienbar ist. Mit diesem könnt Ihr in die Lüfte steigen und Euren Gegner dann von oben beschießen, was aber den Spaß, sofern denn welcher vorhanden ist, auch nicht steigern kann. Eure Kontrahenten blocken in höheren Levels sowieso jeden Eurer Schüsse ab, wohingegen sie sich in den ersten vier bis fünf Runden locker durch kontinuierlichen Waffengebrauch auseinandernehmen lassen. Danach jedoch arten die Kämpfe selbst auf der leichten Schwierigkeitsstufe in wildes und hektisches Umhergedrücke auf dem Joypad aus, da die Computer-Gegner jede Eurer Aktionen quasi

NEGATIV!
Unausgewogenes Gameplay,
maßlos übertriebene
Gewaltdarstellung



voraussehen und daher kaum noch getroffen werden können. Die umfangreiche Move-Palette der Kämpfer rettet da auch nichts, denn die meisten Specials sind wirkungslos. Schießen bringt mehr Schaden und dauert nicht so lange wie die Ausführung eines dieser Moves. Außerdem schlagen die Gegenspieler viel härter zu als Ihr, was Ihr allerdings erst auf den zweiten oder dritten Blick bemerken werdet, da die Energieleiste durch ihre ungünstige Farbwahl schwierig zu erkennen ist. Fairneß oder gar Spieltiefe müßt Ihr mit der Lupe suchen und könnt nur noch darauf hoffen, daß der Gegner in eine der Fallen, die in den Stages verteilt sind, hüpfet. Hier und dort findet Ihr rotierende Sägeblätter, Lava- und Säurebecken oder riesige Walzen. Wird



Überall brennt und leuchtet und glüht alles. Optisch gibt es wirklich nicht viele Gründe zum Meckern. Leider fehlt dem Gameplay aber doch Hand und Fuß. Den Gegnern manchmal auch

die Spielfigur durch letztere gequetscht, fehlen ihr danach schlauerweise die Arme. Schießt man ihr dann noch oft genug in die Kniekehle oder in den Bauch, platzt ihr der Kopf weg. Eine solche Art der Gameplay-Gestaltung ist, genau wie die Entwickler oder der enthauptete Charakter, ziemlich hirnlos.

Ganz ehrlich: Wer sich dieses Modul kauft, ist selbst schuld. Freude werdet Ihr daran kaum haben, denn auch die verschiedenen Spielmodi wie Team Battle, Survival und Practice bieten keine langfristige Abwechslung. Fans von guten Beat 'em Ups kommen mit Bio Freaks genausowenig auf ihre Kosten wie Splatter-Freunde, denn nach dem fünften abgetrennten Arm ist der Effekt ausgelutscht. Ein Horrorfilm bietet mehr.

Tobias Partetzke

Gameplay	4
Durch Dauerfeuer könnt Ihr die ersten Kämpfe leicht gewinnen, später wird das Geschehen unfair.	
Dauerspaß	3-
Zu zweit macht es mäßig Spaß, bis Ihr anspruchsvoll spielen wollt und bemerkt, daß dies nicht geht.	
Grafik	2
Flüssige Animationen und schöne Lichteffekte verwöhnen das Auge. Die Kameraführung ist unausgereift.	
Sound	2-
Untermal werden die Schlachten von düsteren Klängen, knackigen Sounds und klarer Sprachausgabe.	
Modulspeicher:	nein
Controller Pak:	Ihr könnt Optionen sichern.
Genre:	Prügelspiel
Level:	8 Kämpfer
Schwierigkeit:	3 Stufen/hoch
Rumble Pak:	ja
Speicherkapazität:	128 MBit
Erhältlich:	Ende Juli
FAZIT	4+

Spieler:
1-2 (simultan)

Hersteller:
Konami

Entwickler:
KCEO

Preis:
ca. DM 140

G.A.S.P!!

Einen Kämpfer selbst einzukleiden, ja sogar seine Gestalt weitestgehend nach eigenen Vorstellungen zu bestimmen, das war für viele Prügelspiel-freunde bislang nicht mehr als ein Wunsch. Mit G.A.S.P!! trifft Konami nun zumindest in diesem Punkt voll ins Schwarze.



Mit der schwächigen Button-Belegung (A, B und R werden genutzt) liegt G.A.S.P!! zwar im Trend der N64-Prügler, im Gesamtvergleich hinkt es aber der 32-Bit-Konkurrenz weit hinterher



Der Kreativ-Prügler, wenn man Konamis Beat 'em Up aufgrund seines Editiermodus einmal so nennen darf, hatte schon viele Namen. *Battle Dancers*, *Deadly Arts* (US-Titel) und *G.A.S.P!! Fighters' NEXTeam* (so die offizielle Japan-Fassung) standen lange Zeit als Arbeits- und Vorversionstitel im Raum. Glücklicherweise entschied man sich nun für den vermeintlich



„Na, hören Sie mal, Herr Kongoh, wer wird denn gleich mit Gegenständen werfen?!“

Monate nach dem Erscheinungstermin noch über das Spiel diskutiert. G.A.S.P!! wartet in diesem Sinne vielversprechend mit einem Editiermodus und weitläufigen Kampfplätzen auf. Wer sich also an der vergleichsweise sparsam ausgefallenen Kämpferriege von nur neun Charakteren stößt, darf sich einen eigenen ‚Frankenstein‘ zusammenbasteln und auf ca. 120 Pages der Memory-Card abspeichern. Nachdem Ihr das Geschlecht bestimmt und dem Püppchen eine passende Frisur samt Pokerface aus dem reichhaltigen Angebot verpaßt habt, geht es ans Outfit.

Mächtig schräge Verkleidungen (teils typisch japanisch) warten darauf, eingefärbt zu werden. Über zwei Schieberegler könnt Ihr die Größe und Breite des Polygon-Fighters bestimmen, was kurzfristig die Wirkung einer Portion Lachgas hat. Habt Ihr Euch die Tränen aus den Augen gewischt, dürft Ihr den frischen Kämpfer im Training und natürlich auch im Fight mit dem

Computer fortbilden. Denn zu Beginn stehen lediglich ein paar einfache Grund-Moves zur Verfügung, mit denen das Kämpfen wahrlich noch keinen Spaß macht. Neue

NEGATIV!
Dünne Move-Palette, mäßige Spielbarkeit, nüchterne Animationstechnik

Attacken werden je nach Leistung hinzugelehrt und erweitern die Palette der Möglichkeiten. Das Ganze entpuppt sich jedoch als relativ öde

Angelegenheit mit sehr niedrigem Spaßfaktor. Nicht zuletzt aufgrund der ideenlosen Moves und der mäßigen Animationen will bei G.A.S.P!! einfach keine Freude am Spielen aufkommen. Fade Hintergründe, wenig Kampfdynamik, überwiegend unpassendes Charakterdesign und die trockene Spielbarkeit ohne Witz und packende Effekte überschatten den nett gemeinten Ansatz des Moduls. *Fighters Destiny* und auch *Mace: The Dark Age* sind nach wie vor um einiges empfehlenswerter.

Thomas Hellwig

POSITIV!

Belustigender Editiermodus, in dem ein neuer Fighter ‚gebastelt‘ werden kann

einfachsten Titel. Hinter dem Kürzel G.A.S.P. verbirgt sich aber eine lange Wurst: Generation of Arts, Speed and Power – das klingt inhaltsschwer, wird jedoch kaum einen Prügelspiel-Fan in diesem Land blenden können.

Titel hin, Titel her, angesichts der Tragödien in diesem Genre wird es langsam Zeit, daß ein Prügler die Hitlisten stürmt und man auch sechs



N64-Fasching

Das Editierprogramm bietet eine ganze Reihe mehr oder weniger kurioser Gestalten und Verkleidungen – eine wirklich witzige Sache ...



Gameplay 3-

Das Fighen macht wirklich nur wenig Spaß, weil unter anderem die nötige Kämpfer-Flexibilität fehlt.

Dauerspaß 4

Habt Ihr den Editiermodus ‚durchgekauft‘, bleibt ein fades Prügelspiel mit neun ungelenkigen Fightern.

Grafik 3

Bewegliche Gegenstände reißen das Ruder nicht rum, wenn ansonsten lasche Grafik geboten wird.

Sound 2

Die wenigen Soundeffekte sind so wirklichkeitsnah wie die aus Bud-Spencer-Filmen, also passend.

Modulspeicher Controller Pak nein
ca. 120 Pages pro Fighter

Genre Prügelspiel
Level 9 + 1 Kämpfer
Schwierigkeit niedrig
Rumble Pak nein
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

Ein unabhängiges Magazin wie TOTAL! stößt mit seinen kritischen Tests natürlich nicht überall auf Gegenliebe. Wir fühlen uns in erster Linie unseren Lesern verpflichtet und werden Euch weiterhin mit sachlichen Informationen versorgen. Aus diesem Grund haben wir im aktuellen Fall die Veröffentlichung des Spiels abgewartet.

FRANKREICH 98 DIE FUSSBALL-WM

Spieler:
1-4 (simultan)

Hersteller:
Electronic Arts

Entwickler:
EA Sports

Preis:
ca. DM 150

Test N64



Frankreich 98 ist seinem gelungenen Vorgänger in fast jeder Beziehung unterlegen. Ihr bekommt weniger Spielmodi und Optionen sowie eine schwächere Steuerung geboten



Unter den aufwendigen Animationen hat das Gameplay und die Übersicht zu leiden



Fußballweltmeisterschaften gibt es nur alle vier Jahre und müssen natürlich entsprechend gewürdigt werden. Electronic Arts tut dies mit einer Sonderausgabe der FIFA-Reihe, die ausschließlich dem sportlichen Großereignis gewidmet ist. Leider muß Frankreich 98 ohne die reizvollsten Features seines Vorgängers auskommen. Ihr dürft tatsächlich nur die WM spielen. Die Qualifikation, na-



nige. Habt Ihr eine WM erfolgreich absolviert, steht Euch ein Klassik-Modus offen, in dem Ihr acht Finalpartien früherer WM-Turniere nachspielen dürft. Grundsätzlich

keine schlechte Idee, aber wer kann sich schon für das Endspiel von 1930 (Uruguay gegen Argentinien) erwärmen? Interessanter ist da schon das Halbzeit-Quiz, in dem Ihr Euer Fachwissen auf die Probe stellen könnt.

Die Entwickler ließen es sich außerdem nicht nehmen, die Grafik-Engine zu überarbeiten. So bekamen die Kicker zusätzliche Animationsphasen verpaßt, dank derer sie sich nun noch realistischer bewegen, aber auch schwieriger kontrollieren lassen. Die Steuerung ist deutlich indirekter als beim Vorgänger ausgefallen. Auch das Problem der ruck-

artigen Kamerafahrten hat sich deutlich verschärft, was besonders bei langen Pässen und Abschlüssen vom Tor auffällt.

Obwohl Frankreich 98 für sich betrachtet ein gutes Fußball-Spiel ist, enttäuscht es im Vergleich zu seinem gelungenen Vorgänger gewaltig. Es bietet nicht nur weniger Spielmodi und Mannschaften als FIFA 98 – Die WM-Qualifikation, sondern ist auch etwas schlechter spielbar.

Marco Häntsch



▲ **POSITIV!** ▲

Aufwendige Animationen,
komplexes Gameplay,
Klassik-Modus

tionale Meisterschaften und rasante Hallenturniere stehen nicht mehr zur Auswahl. Entsprechend hat sich auch die Anzahl der verfügbaren Mannschaften von 361 auf magere 40 reduziert. Außerdem müßt Ihr auf die deutsche Sprachausgabe verzichten, die FIFA 98 – Die WM-Qualifikation noch geboten hatte. Der Kommentator spricht lediglich Englisch und wiederholt sich zudem sehr oft. Erwähnenswerte Verbesserungen gibt es dagegen nur we-

▼ **NEGATIV!** ▼

Im Vergleich zu FIFA 98
weniger Umfang und
technisch schwächer

Gameplay 2-

Die Steuerung ist komplex, im Vergleich zu FIFA 98 aber indirekter und schwieriger beherrschbar.

Dauerspaß 2-

Von den zahlreichen interessanten Spielmodi des Vorgängers ist nur wenig geblieben – sehr schade.

Grafik 2

Keine Frage, die Animationen sind grandios, die ruckartigen Kamerafahrten aber nicht zu übersehen.

Sound 2

Wo ist der deutsche Kommentator geblieben? Dieses Feature von FIFA 98 wird schmerzlich vermißt.

Modulspeicher
Controller Pak nein
117 Seiten (2 Turniere)

Genre Sport
Level 40 Mannschaften
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak nein
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

Spieler:
1-3 (simultan)

Hersteller:
Midway

Entwickler:
Game Refugee

Preis:
ca. DM 150



RAMPAGE

Was könnte schöner sein, als seine Heimatgemeinde in Schutt und Asche zu legen? Na klar: alle Städte einzuebrennen, in Flammen aufgehen zu lassen und dem Erdboden gleichzumachen. Los geht's!



Drei Monster ohne Kontrabaß, saßen auf der Straße und erzählten sich was, da kam die Polizei „Ja, was ist denn das?“. Drei Monster ohne Kontrabaß. Und da sich die drei lustigen Gesellen von dem Schutzmann ziemlich belästigt fühlten, verwandelten sie seine Stadt in Kleinholz

Den älteren Semestern unter Euch wird *Rampage* sicherlich vom Automaten oder Amiga bekannt sein. Nach der kürzlich erschienenen PlayStation- und Saturn-Umsetzung sind nun die Nintendo-User dran.

Rampage World Tour erweitert die Liste der Party-Fun-Games um einen Eintrag. George, Lizzy und Ralph heißen Eure neuen Freunde. Die drei braven Techniker kamen bei einem folgenschweren Unfall in den Scumlab Laboratorien mit giftigem

Abfall in Berührung und verwandelten sich in einen Riesenaffen, einen T-Rex und einen Mega-Werwolf. Derart kraftstrotzend ziehen sie nun los, um die Städte dieser Welt in handliche Brösel zu zerlegen. Praktischerweise könnt Ihr jedes der

drei Monster selber steuern und alle möglichen verbotenen Sachen machen, für die Ihr sonst richtig Ärger bekommen würdet: Fenster kaputtschlagen, Wände einreißen, Menschen fressen, Hubschrauber aus der Luft holen, auf Dächern herum-springen und was Monster sonst noch so tun. Dabei dürft Ihr nicht nur die Farbe der Kreatur wählen, son-



Sogar auf dem Mond dürft Ihr Euer zerstörerisches Werk fortsetzen – cooles Ding



Diese Meldung motiviert Euch immer wieder, noch eine klitzekleine Stadt zu plätten

WORLD TOUR



Eines der lustigen Zwischenspielen wird hier gezeigt. Alle teilnehmenden Monster müssen dann in kürzester Zeit möglichst viele Menschen essen – aber das ist schlecht für den Magen

dern auch mehrmals das gleiche Monster.

Sowohl allein als auch zu zweit oder sogar zu dritt könnt Ihr durch über 130 Level und zahlreiche Bonuslevel ziehen. Dabei fallen Euch sofort die unzähligen, lustigen Ani-

▲ POSITIV! ▲

Superlustiges Party-Game mit witzigen Animationen und hohem Spaßfaktor

mationen ins Auge. Wenn sich die Monster beispielsweise nach leckeren Menschen bücken und sie

sich mit Schwung in den weit aufgerissenen Rachen schmeißen, sollten sie aufpassen, daß sie keine Baptisten erwischen, sonst werden sie stehenden Fußes von einem göttlichen Blitz getroffen. Auch sollten sie bodennahes Feuer meiden, da bepelzte Füße leicht brennen – und das tut weh, als ob da eine Ratte hineingebissen hätte. Ebenfalls schlecht für die Gesundheit sind Mülltonnen, Klopapierrollen, Telefonhäuschen, Skelette und ähnliches. Wenn Ihr solche Sachen esst, müßt Ihr Euch nicht wundern, wenn sich das Monster übergibt. Viel besser schmecken die leckeren

Extras aus den Häusern. Manche geben Euch mehr Energie, andere erhöhen das Zeitlimit, in dem Ihr eine Stadt zerlegen dürft, und wieder andere machen Euch stärker und gefährlicher.

Spezielle Flaggen verlagern die Party aus den USA in eines von vielen Ländern dieser Erde. Bereitet Euch schon mal darauf vor, auch Berlin und Hamburg kurz und klein zu schlagen! Allerdings setzen die Menschen zu ihrer Verteidigung auch schwere Waffen ein. Besser Ihr vernichtet die ganzen Panzer, Ufos und Boote, bevor Lizzy & Co. alle Energie verlieren. Aber selbst

schuldige Passanten bzw. Futter gefressen wurden, bekommt Ihr Punkte. Natürlich kann es auch nicht schaden, die Monsterkollegen zu verprügeln, denn manchmal erhält Ihr dadurch Extrapunkte.

Wie man sich schon denken kann, ist *Rampage World Tour* eine ziemlich lustige Angelegenheit. Zwar ist das Gameplay recht simpel (kaputt-machen!), und die Animationen wiederholen sich nach einiger Zeit, aber trotzdem ist der Spaßfaktor megahoch, gerade zu zweit oder dritt – es lebe die Zerstörung.

Maris Feldmann



Kleine Häppchen

Zahlreiche Extras verbessern die Leistungsfähigkeit der anarchischen Stadtplaner



▼ NEGATIV! ▼

Etwas zu wenig Gameplay für den horrenden Preis des Moduls

Gameplay 2-

Simpel, aber unterhaltsam. Zerstören kann sehr wohl Spaß machen, wie man an RWT sieht.

Dauerspaß 3+

Auf die Dauer wird das Spiel langweilig. Mittelfristig ist es aber der Partyknaller schlechthin.

Grafik 2-

Die Grafik ist zwar nur in 2D, dafür aber sehr detailliert und mit zahlreichen Animationen versehen.

Sound 2

Knackige Soundeffekte – Monsterbrüllen – und eine ordentliche Hintergrundmusik runden RWT ab.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 7 Seiten

Genre Action
Level 130 + 20
Schwierigkeit einstellbar
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

Spieler:
1 Spieler

Hersteller:
Enix

Entwickler:
Enix

Preis:
Ca. 140 DM



WONDER

Wer der japanischen Sprache mächtig ist, dem eröffnet sich mit Wonder Project J2 ein hierzulande noch unbekanntes Genre, das der Kommunikationsabenteuer – zumindest laut Enix. Als Erzieher der kleinen Josette versucht der Spieler, ihr ein paar Kniffe fürs Leben mitzugeben.



Oh, da ist wohl wieder mal 'ne Belohnung fällig, so finster wie Josette dreinschaut. Vielleicht macht sie ja nur böse Miene zum guten Spiel



Millionen von Japanern jubelten, als die Firma Enix 1996 ankündigte, mehrere Spiele für das Nintendo⁶⁴ herzustellen. Das Unternehmen gehört zu den bekanntesten und angesehensten Firmen im Land der aufgehenden Sonne, ist seit dem Erscheinen der Dragon Quest-Serie der Name Enix doch in aller Munde. Kein Wunder, denn von der beliebten Reihe verkauften sich sage und schreibe 20 Millionen Module, allein der sechste Teil für das SNES brachte es auf die gigantische Verkaufszahl von 3,8 Millionen. Diesen Rekord konnte nicht einmal die Final Fantasy-Serie brechen, die über zehn Millionen verkaufte Exemplare verbuchen konnte.

Insgesamt gibt es bis zum heutigen Tag sieben Teile von Dragon Quest: DQ1 bis 4 für NES, 5 und 6 für SNES. Der siebte Teil ist derzeit in Arbeit, zum Leidwesen aller Nintendo-Fans wird dieser jedoch Mitte 1999 ausschließlich für Sonys Konsole erscheinen. Während viele Spieler sehnsüchtig auf die Fortsetzung warteten, beglückte Enix die N64-Besitzer mit Wonder Project J2. Denn für das SNES gab es bereits Wonder Project J, welches immerhin nahezu 500.000mal über den Ladentisch ging, der westlichen Welt wegen seiner eigentümlichen Thematik aber niemals vorgestellt wurde. Der Spieler des ersten Teils hatte nämlich die Aufgabe, einen kleinen Ro-



Mit Fortschreiten des Spielverlaufs muß Josette immer schwerere Aufgaben bewältigen. Der aufreibende Job des Spielers, Josette zu erziehen, wird dadurch auch nicht gerade einfacher

PROJECT J2



boter namens Pino so zu erziehen, daß dieser lernt, sich in unserer Welt richtig zu verhalten. Ständige Kommunikation mit der Hauptfigur war dafür unabdingbar. Der Aufbau des zweiten Teils für das Nintendo⁶⁴ ist zwar ganz ähnlich, bietet aber eine höhere künstliche Intelligenz.

Die Hauptdarstellerin Josette verhält sich so, als könne sie tatsächlich denken und handeln nach dem, was ihr beigebracht wird. Der Spieler bekommt bei- nahe den Eindruck, er hätte ein menschliches Wesen vor sich, welchem die Grundzüge einfachster Verhaltensmuster erst einmal vermittelt werden müssen. Am Anfang des Spiels stellt Josette eine Menge merkwürdiger Dinge an, die den Spieler nicht selten zum Lachen bringen. Zum Beispiel versucht sie, einen Ball mit einer Zange aufzupumpen. Des Spielers Aufgabe ist es dann, ihr eine Luftpumpe

oder etwas ähnlich Nützliches zu zeigen. Stößt das Mädel dann kurze Zeit später auf ein weiteres Problem, kann sie es mit hoher Wahrscheinlichkeit schon ganz von alleine lösen. Mit Fortschreiten des Spielverlaufs könnte es

dann sogar sein, daß sie von sich aus neue Ideen und Erfindungen einbringt, mit denen sie Aufgaben bewältigt oder besser durchs Leben kommt.

Bei der Programmierung von *Wonder Project J2* wurden die technischen Möglichkeiten des 64-Bitters im Grunde gänzlich ignoriert. Die grafische Darstellung ist zwar sehr bunt, aber auch denkbar einfach gehalten. Lediglich der Hauptcharakter wurde in mühevoller Kleinarbeit mit aufwendigen Animationen in Szene gesetzt, was dem Spielvergnügen ja auch zugute kommt. Über das Ziel ist erst im Verlauf des Games etwas in Erfah-

rung zu bringen. Allerdings gibt es trotz der vielen Möglichkeiten keine Verzweigungen in der Story, so daß jeder Spieler am Ende denselben Abspann zu sehen bekommt. Wie schon der Vorgänger wird auch *WP J2* wohl nicht als westliche Version erscheinen. Aber falls Ihr (Japanischkenntnisse vorausgesetzt) an dem Spiel interessiert seid, könnt Ihr entweder Euer Glück bei einem Importhändler versuchen oder den Kauf mit einem Ausflug nach Japan verbinden. Dort kostet das Modul nämlich inklusive Controller Pak (!) umgerechnet schlappe 14 DM. Zur Veröffentlichung am 22.11.96 betrug der Preis noch 9.800 Yen, was etwa 140 DM entspricht. Aufgrund des außergewöhnlichen Spielprinzips, das sich beim besten Willen in keine Schublade zwängen läßt, verzichten wir bei *Wonder Project J2* auf eine Wertung.

PS: Das zweite N64-Spiel, das von Enix in Japan entwickelt und veröffentlicht wurde, war *Treasures Yuke! Yuke! Troublemakers* (*Mischief Makers*). Weitere Enix-Titel sind zur Zeit nicht angekündigt.

Hirofumi Yamada



Selbst wenn der Spieler der japanischen Sprache mächtig ist, gelingt die Verständigung mit der kleinen Rotznase nicht immer auf Anhieb. Was soll ich tun?



Am schönsten ist es, wenn Josette ihrer besonderen Freude Ausdruck verleiht



Führt sie gar ein Freudentänzchen auf, kann der Spieler ihre Animationen bewundern



Spieler:
1

Hersteller:
Laguna

Entwickler:
Infogrames

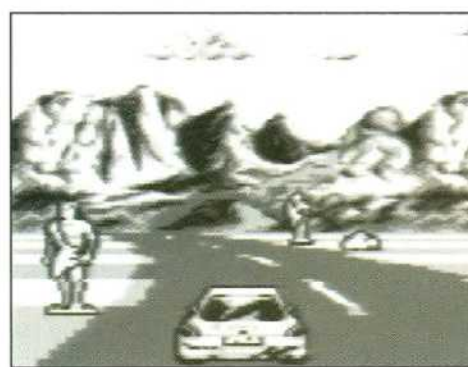
Preis:
ca. DM 60

V-RALLY

Rallye-Spiele gibt es viele! Die meisten finden sich allerdings auf der PlayStation und natürlich auf dem N64. Damit Nintendos Kleinstes nicht traurig wird, erbarmte sich Laguna und präsentiert die Umsetzung des PSX-Megaknallers V-Rally.



Hui, da haben wir aber mächtig Glück gehabt. Dieser gemeine Ölfleck hätte sonst unser Fahrzeug zum Kentern gebracht und alle Hoffnungen auf einen Sieg frühzeitig begraben



Wie unschwer auf dem Schild zu erkennen ist, befinden wir uns im schönen Italien

Wie Ihr Euch sicherlich denken könnt, ist die Umsetzung eines echten Rallye-Games für den Game Boy ziemlich schwierig. Einerseits ist die Rechenleistung viel zu gering für aufwendige 3D-Grafik, andererseits reicht die

POSTIV!

Das Geschwindigkeitsgefühl bei V-Rally ist ordentlich hoch

Handvoll Graustufen kaum für eine realistische Darstellung aus. Unter diesen Voraussetzungen haben die Programmierer ein kleines Wunder geschafft.

Nachdem Ihr einen der vier Wagen gewählt habt, schickt Euch das Modul in zwei Modi, Arcade und Championship, auf eine Reise um die Welt. So zeigen Euch z. B. Statuen am Straßenrand, daß Ihr gerade durch Griechenland fahrt, und Schafe sind natürlich ein untrügliches Zeichen für Neuseeland. Im Championship-Modus startet Ihr immer als zehnter und müßt versuchen, an möglichst vielen Gegnern vorbeizukommen. Allerdings ist dies nicht gerade leicht, da die Strecken teilweise sehr kurvig und gefährlich sind. Außerdem fahren gegnerische Wagen stur ihren Kurs und lassen sich nicht abdrängen. Glücklicherweise werden Biegungen und Ge-

fahren aber mit den Rallye-üblichen Hinweisen angekündigt, durch die Art der Darstellung seht Ihr nämlich nicht viel von der Strecke. Sobald eine Kurve kommt, müßt Ihr zur richtigen Seite lenken, sonst landet Ihr

NEGATIV!

Wenige Optionen und kaum Abwechslung beim Fahren

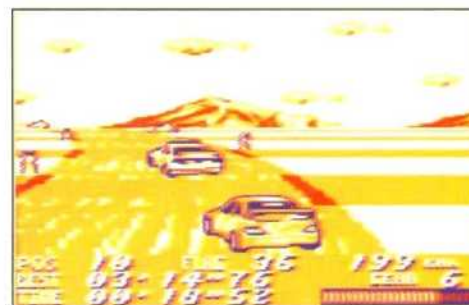
im Graben und überschlagt Euch. Bei ganz scharfen Kehren muß man auch manchmal bremsen. Im Arcade-Modus fahrt Ihr zusätzlich noch gegen die Zeit, die Grafik bleibt aber dieselbe.

Leider hielten sich die Programmierer mit Animationen sehr zurück. Die grafischen Effekte werden nur sehr spartanisch eingesetzt. Matsch und Dreck sind z. B. gar nicht zu finden, und außer Eurem Wagen (und natürlich der Strecke) bewegt sich nicht viel. Auch akustisch bietet V-Rally nur Durchschnittskost. Der Motorsound klingt noch gut, aber das Quietschen der Reifen und die Unfallgeräusche sind nicht schön. Für eine schnelle Runde zwischendurch ist V-Rally gut geeignet, für einen ständigen Begleiter ist das Gameplay jedoch einfach nicht ausgefeilt genug.

Maris Feldmann



Hinweisschilder, wie hier in der Mitte des Bildes, zeigen die nächsten Kurven und Gefahren an. In diesem Fall folgen wir der Aufforderung, unseren Wagen umzudrehen, sofort – kippt gut!



Gameplay 3+

Um die Kurse zu bezwingen, braucht Ihr meist nur den 'Bleifinger', aber kaum Fahrkünste.

Dauerspaß 3

Bis man alle Strecken gesehen hat und Rallye-Champion geworden ist, vergeht einige Zeit.

Grafik 2-

Die Grafik-Engine ist zwar schön schnell, dafür ist der Rest des Spiels etwas detailarm.

Sound 3

In den Menüs dudelt Standardmusik, beim Rennen gibt es ordentlichen Motorsound.

Modulspeicher
Controller Pak nein

Genre Rennspiel
Level 10 Strecken
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues 4
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3+

Die Ottifanten begleiten ihren Schöpfer schon von Anfang an.

Die knuddeligen Rüsseltiere waren sozusagen das Erkennungszeichen des ostfriesischen Götterboten. Nun bringt Otto seine Fanten in Euren Game Boy (Pocket).

OTTOS OTTIFANTEN - BABY BRUNO'S ALPTRAUM



Spieler:

1

Hersteller:

Laguna/Infogrames

Entwickler:

Bit Managers

Preis:

ca. DM 60

Test GB



Alle Freunde kniffliger Puzzle-Jump&Runs können sich freuen, denn *Baby Bruno's Alptraum*, nach den berühmten Maskottchen des Komikers Otto, befriedigt ihre geheimen Gelüste. Wer von Euch das GB-Spiel *Die Maus* kennt, wird sicherlich die Ähnlichkeiten zu den Ottifanten bemerken. Die Programmierer von den Bit Managers entschieden sich nämlich dafür, lieber eine erprobte Game-Engine für den Titel zu verwenden, als mühevoll ein komplettes Spiel neu zu entwickeln.

▲ **POSITIV!** ▲

Anspruchsvolles Puzzle-Jump&Run mit putziger Grafik

Ihr steuert also Klein Bruno auf der Suche nach seinem verschwundenen Teddy Honk. Um die 125 Level, die durch den Wald in ein Schloß und schließlich in dessen Verlies führen, zu bewältigen, ist vor allem Euer Köpfchen gefragt. Denn Bruno muß praktisch in jedem Level etwas verschieben oder einsammeln, um den Bildschirm verlassen zu können. Wenn Ihr besonders schnell seid, bekommt Ihr Extrapunkte, mit denen Ihr irgendwann Extraleben erhaltet. Außerdem erhaltet Ihr alle fünf Level ein Paßwort,

in dem auch die Anzahl Eurer Leben vermerkt ist.

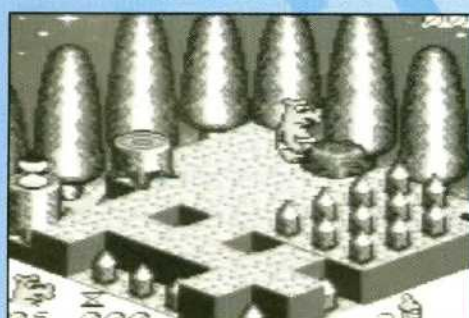
Diese Hilfen sind auch bitter nötig, wenn Baby Bruno sein Ziel erreichen soll, denn obwohl Ottifanten so kindlich und harmlos aussieht, ist der Schwierigkeitsgrad recht hoch, und somit ist das Spiel auch für Profis geeignet.

Knifflige Sprungpassagen gehören genauso zum Repertoire wie enge Plattformen mit fiesen Gegnern. Die zahlreichen Level dürften wohl jeden Spieler eine ganze Zeit lang beschäftigen. Um den Erfolg des Spiels sicherzustellen, hat Otto alle Animationsphasen des süßen Fanten-Babys selber gezeichnet. Daß es ihm nach eigenen Aussagen „unheimlich viel Spaß (machte)“, bei der Entwicklung des Spiels direkt beteiligt zu sein“, sieht man dem fertigen Produkt an. Interessierte Spieler sollten auf jeden Fall ein kleines Probespielchen wagen – Ihr werdet es bestimmt nicht bereuen.

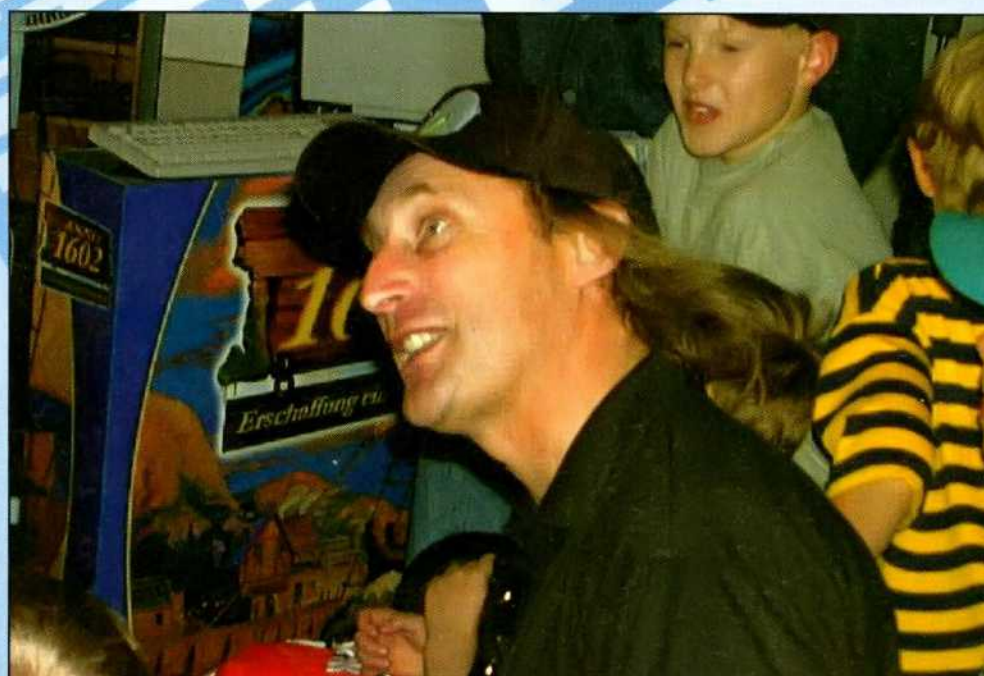
Maris Feldmann

▼ **NEGATIV!** ▼

Variante von *Die Maus* mit nur einem Charakter



Wir waren natürlich nicht zu faul, aber die ersten 80 Level spielen alle im Wald – sorry



Der nicht ganz so hübsche, ältere Mann in der Mitte des Bildes ist der Komiker Otto. In der Altersklasse der Redakteure und Verlagsleiter ist er noch gut aus alten Zeiten bekannt – und beliebt!



Gameplay 2+

Da sowohl Gehirn als auch Feinmotorik gefragt sind, kann Ottifanten spielerisch überzeugen.

Dauerspaß 1-

125 Level wollen erst einmal bezwungen werden, und dann könnt Ihr noch auf Zeit spielen.

Grafik 2

Brunos Animationen sind sehr niedlich und die isometrischen Level meist sehr detailliert.

Sound 2-

Die übliche Game-Boy-Musik dringt an Euer Ohr – weder besonders gut noch grottenschlecht.

Batterie: nein
Paßwort: alle fünf Level

Genre: Puzzle-Jump&Run
Level: 125
Schwierigkeit: hoch
Continues: erspielbar
Speicherkapazität: 2 MBit
Erhältlich: im Handel

FAZIT
2+

Spieler:
1-2 (simultan)

Hersteller:
Nintendo

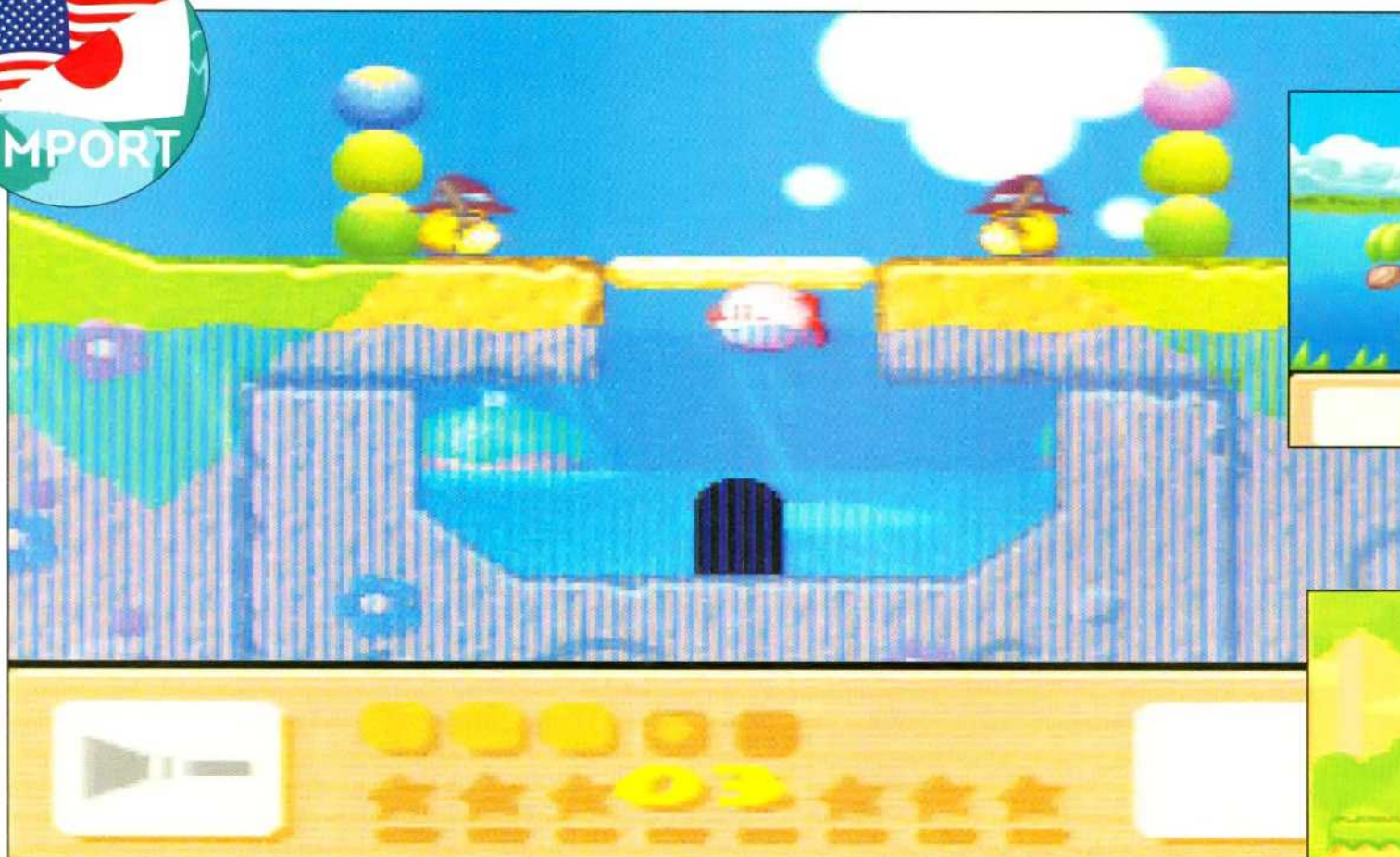
Entwickler:
HAL

Preis:
ca. \$ 40 (US-Import)

KIRBY'S DREAM LAND 3



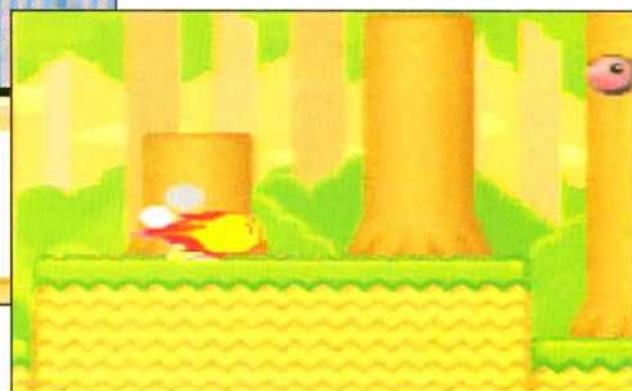
Rosarot, rund und bunt, diese Beschreibung kann nur auf einen zutreffen: Kirby. Nintendos Knuddelfigur unternimmt auf dem SNES den dritten Ausflug ins Dream Land.



Hinter dieser Tür versteckt sich nicht der Ausgang, sondern ein sehr nützliches Special. Es lohnt sich also auf jeden Fall, wenn Ihr jeden Winkel der Stages unter die Lupe nehmt, zumal sich manche Aufgaben ohne Secrets gar nicht lösen lassen



Mit seinem Freund, dem Vogel, kann Kirby auf bequeme Weise einen Rundflug machen



Die Games, in denen Kirby die Hauptrolle spielt, lassen sich beinahe gar nicht mehr zählen. Ob auf dem GB, NES oder SNES, vielen von Euch dürfte der bonbonfarbene Charakter nur zu gut bekannt sein. Auch was die Genres anbetrifft, hat Kirby kaum etwas ausgelassen. Geflippert wird in Kirby's Pinball Land, während sich Kirby's Star Stacker den Puzzlefreunden unter Euch widmet. Adventures, Jump & Runs und sogar eine Golf-Variante sind dem kleinen Kerl ebenfalls nicht fremd. Außerdem haben alle Spiele mit dem Helden eines gemein: die gute Qualität. Kaum verwunderlich, daß mit Kirby's Dream Land 3 nun ein weiteres Plattform-Spiel für das SNES erschienen ist. Bedauerlich ist dabei nur, daß es von diesem Titel keine offizielle Version in Deutschland gibt – das Modul läuft lediglich auf nicht umgebauten US-Konsolen. Wer eine solche besitzt und schon mit Inbrunst

die beiden Vorgänger auf dem NES gespielt hat, dem kann man das Game nur empfehlen, denn es knüpft beinahe nahtlos an die vorherigen Versionen an.

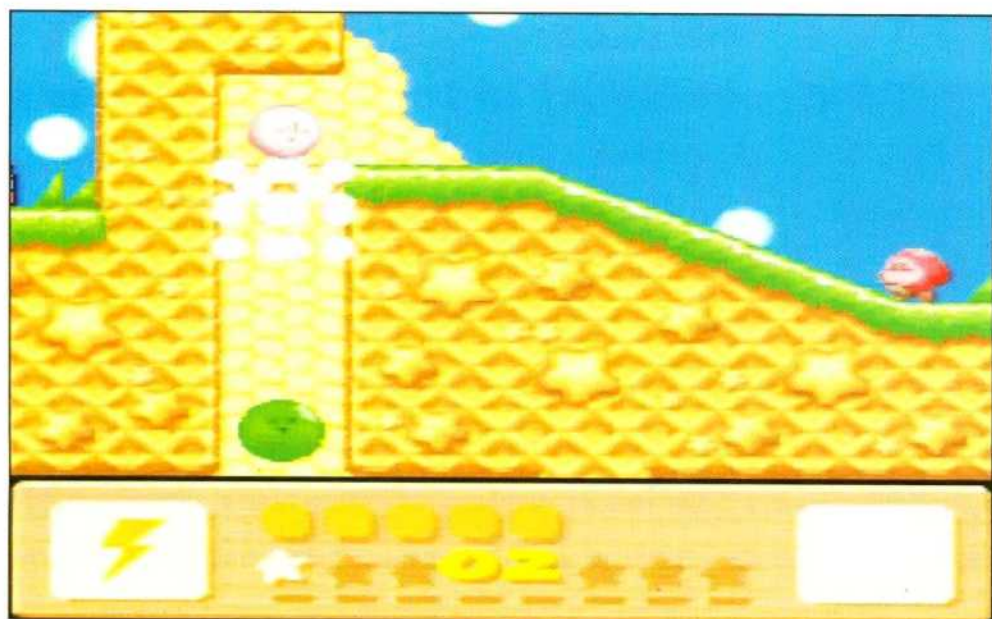
Dieses Mal geht es um die Rettung von Popstar. Über den Dream Land-Inseln zeigen sich plötzlich schwarze Wolken, die die Sonne völlig abzudunkeln drohen. Für Kirby



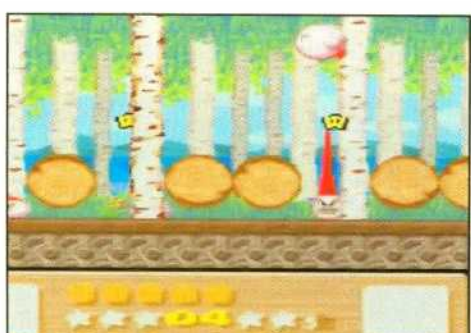
ist es natürlich Ehrensache, für seine Heimat vollen Einsatz zu bringen. Beihilflich sind ihm dabei seine sechs tierischen Freunde wie Rick,

der Hamster, oder Kine, der Fisch. Im Teamwork mit dem Nager kann der Held beispielsweise hervorragend über Eisflächen schlittern, während sich mit dem blauen Kine bestens Gegenströmungen überwinden lassen. In jedem Level findet Ihr einige Türen, hinter denen sich die fleißigen Helfer verstecken. Mit einem

M LAND 3



Nettes Extra: Die grünen Mondgesichter schießen Nintendos rosafarbene Knuddelfigur mit großer Wucht an Stellen, die sie sonst nur mit viel Mühe erreichen könnte



Druck auf den X-Button könnt Ihr sie dazu bewegen, Euch zu begleiten. Im ersten Drittel des Spiels ist dies zwar noch nicht notwendig, da der Schwierigkeitsgrad von KD 3 (wie schon bei den Vorgängern) eher niedrig angesetzt wurde. Seid Ihr aber weiter im Spiel fortgeschritten, kommt Ihr unweigerlich an Stellen,

POSITIV!
Ausgefallene Ideen, abwechslungsreich, gutes Handling

die sich ohne Kirby's Freunde nicht überwinden lassen. Natürlich versuchen auch zahlreiche Gegner, Kirby in seiner Mission zu behindern. Um ihnen den Gar aus zu machen, kann er sie verschlucken, um sie anschließend wie eine Kanonenkugel auf den nächsten Gegner abzufeuern. Das gleiche gilt für Blöcke, die Euch hin und wieder den Weg versperren. Hinter denen verbergen sich in vielen Fällen auch Sterne, mit denen Ihr die Leiste am unteren Bildschirmrand füllen könnt, um so in den Besitz eines Extralebens zu kommen. Ihr werdet überrascht sein, wie abwechslungsreich und kunterbunt die fünf Welten gestaltet sind, die jeweils aus sechs Stages und einem

NEGATIV!
Der niedrige Schwierigkeitsgrad ist nicht jedermanns Sache

Endgegner bestehen. In unterirdischen Höhlengängen, Wasser- oder Wolkenlandschaften warten neben alten Bekannten aus den ersten beiden Teilen auch immer neue Herausforderungen auf Nintendos Kultfigur – langweilig wird es Euch bei diesem Spiel bestimmt nicht. Außerdem bietet KD 3 sogar einen Zweispieler-Modus, in dem die Welten gemeinsam (als zweite Figur erscheint Kirby's Kumpel Goopy) bewältigt werden dürfen. Allerdings könnten sich wahre Spielexperten von dem nur langsam ansteigenden Schwierigkeitsgrad unterfordert fühlen. Die große Kirby-Fangemeinde und Liebhaber von Knuddeldesign werden jedoch einen Titel mit guter Grafik, passendem Sound und einer soliden Steuerung vorfinden. Zudem sorgt ein Batteriespeicher automatisch dafür, daß kein nerviger Wiederholungs-Frust aufkommt. Kirby's Dream Land 3 ist im wahrsten Sinne des Wortes eine rosarund gelungene Sache.

Sandra Alter

Wundersame Wandlung

Neben seinem Talent, Feinde einzusaugen und auszuspecken, kann sich Kirby auch teilweise ihrer Fähigkeiten bemächtigen. Um dies zu tun, müßt Ihr einfach einen Gegner verschlucken und dann den A-Button drücken. Je nach Mageninhalt ist die Knuddelfigur zu folgenden Attacken in der Lage:



Eine Flamme läßt Kirby zum rot-glühenden Fegefeuer werden.



Der Hexenbesen wirbelt viel Staub auf und fegt Gegner einfach weg.



In Form eines Steins kann er Gegner zerschmettern oder schneller im Wasser sinken.



Auch mit Schirm, Charme, aber ohne Melone kann Kirby Gegnern zu Leibe rücken und außerdem durch die Lüfte gleiten.



Ein Eiswürfel verändert die Farbe des Helden nicht nur von rosa auf blau, sondern verleiht auch eisig-tödlichen Atem.



Gegen einen superschnell geworfenen Bumerang hat kein Widersacher in unmittelbarer Umgebung eine Chance.



Mit einem Igel im Bauch kann das rosafarbene Knuddelkissen auf Knopfdruck ganz schön unangenehm werden.



Elektrizität verleiht dem Helden nicht nur ein witziges Aussehen, sondern läßt Funken auf Feinde überspringen.



Im Maul des blauen Fisches lassen sich prima Gegenströmungen überwinden



Reitet Kirby auf einem Hamster, bringt ihn das sicher über spiegelglatte Eisflächen

Gameplay 2+

Das Spiel bietet ständig Neues und ist wegen des Schwierigkeitsgrades gut für Anfänger geeignet.

Dauerspaß 2+

Nicht jeder Winkel muß erforscht werden. Ein erneutes Spielen fördert oft Überraschungen zu Tage.

Grafik 1-

Wer detailliertes Knuddeldesign mag, wird in diesem SNES-Spiel seine absolute Erfüllung finden.

Sound 2

Das Modul bietet typisches Kirby-Musik-Gedudel mit unspektakulären, aber netten Soundeffekten.

Batterie: Ihr könnt drei Spielstände sichern.

Genre Jump&Run
Level 5 Welten à 6
Schwierigkeit niedrig
Continues unendlich
Speicherkapazität 24 MBit
Erhältlich als Import

Fazit
2+

SNES forever



Während die glorreiche Zeit der meistverkauften 16-Bit-Konsole bei uns spätestens seit Pumbaas und Dingsbums Spielesammlung beendet ist, können sich unsere Freunde im schönen Nippon durch zusätzlichen monetären Einsatz in die Lage versetzen, wenigstens eine Handvoll ‚neue‘ Spiele zu erleben. Möglich macht dies – neben dem Nintendo Power (siehe TI 12/97) – u. a. das futuristische Satellaview-Zusatzgerät. Wie das niemals produzierte CD-Laufwerk findet diese Zusatz-Hardware ihren Platz unter dem SNES. Via Satellit und Fernsehkabel können in Japan über einen speziellen Fernsehkanal Programme/Spiele in den Speicher geladen werden. Natürlich darf man nicht wie im Internet herunterladen, was man möchte, sondern muß in einer

BS F-Zero Grand Prix 2

Original (SNES) getestet in TI 10/94, Note 2+

F-Zero gehört, obwohl es schon 1990 erschien, immer noch zu den beliebtesten Super-Nintendo-Spielen. Glücklicherweise fanden ein paar Programmierer neben ihrem Nintendo-Pensum Zeit, um ein Update dieses genialen Rennspiels abzuliefern. BS F-Zero Grand Prix 2 unterscheidet sich nicht wesentlich von seinem Vorgänger. Das Gameplay wurde wie auch der Grafikstil nicht angerührt. Im Gegensatz zu unserer Ankündigung in TI 5/97 verfügen die Flitzer z. B. nicht über gerenderte Grafiken. Auch verzichtete Nintendo darauf, die Kabelleitungen mit einem Rendervorspann zu verstopfen – sehr sinnvoll. Dafür gibt es nun vier runderneuerte Wagen mit leicht unterschiedlichen Eigenschaften und fünf neue Varianten alter Kurse. Wer die Originalfassung kennt, wird schnell merken, daß die Streckenführung recht anspruchsvoll ist. So haben auch Profis ihre Freude am Update.

Gefahren wird in der Ace League in drei Schwierigkeitsgraden auf folgenden Kursen: Mute City IV, Big Blue II, Sand Storm I, Silence II, Sand Storm II. Meist handelt es sich dabei um alte Strecken, die durch neue Schanzen und Beschleuniger noch interessanter werden. Im Prinzip ist BS F-Zero Grand Prix 2 keine vollwertige Fortsetzung, sondern mehr eine Ergänzung zum Original für treue Nintendo-Fans, die viel Geld für ihr Satellaview-System bezahlt haben. In Deutschland werden wir dieses Game wohl nie über offizielle Kanäle erhalten.



Auf der neuen Sand-Storm-Strecke machen enge Passagen mit Energiebarrieren und Minen auf der Fahrbahn die Rekordjagd zum gefährlichen Abenteuer – schnell ist der Gleiter kaputt



Neue Sprünge, neues Glück. Nach diesem Motto wurde viel in F-Zero 2 überarbeitet



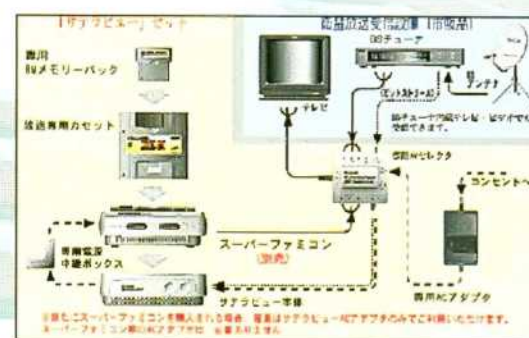
Na, will dieser Gegner uns etwa in die Quere kommen? Das wäre aber wirklich nicht nett



Hier seht Ihr die neuen Wagen samt ihrer Werte. Der Profi bemerkt sofort, wo an den Gleitern ‚herumgeschraubt‘ wurde

oder warum Japaner die Nase vorn haben

speziellen Nintendo-Zeitung nachschauen, welches Spiel gerade gesendet wird. Leider ist der Import eines solchen Gerätes vollkommen nutzlos, da über deutsche Kabelleitungen keine Spiele geschickt werden – schade eigentlich. Dank unseres japanischen Mitarbeiters Hiro konnten wir nun aber wenigstens zwei der interessantesten Games anspielen. Auf Euren besonderen Wunsch hin, auch komische SNES-Raritäten zu beachten (SNES-Forum, T! 6/98), stellen wir solche auf diesen beiden Seiten vor. Dabei handelt es sich jeweils um moderne, aufgemotzte Fassungen der Miyamoto-Klassiker F-Zero und Excite Bike.



Maris Feldmann

Excite Bike Bum Bum Mario Battle

Original (NES) getestet in T! 11/94, Note 2



Yo! Mario konnte sich gegen Wario durchsetzen und kommt nach dem Sandbett als erster auf die Gerade. Wird der Schwung für die Schanze reichen? Noch ist alles offen in diesem Rennen

Alte NES-Veteranen kennen Miyamotos Excite Bike bestimmt noch, und GB-Besitzer kamen mit Motocross Maniacs in den Genuß einer Umsetzung. Nur SNES-Freaks mußten bislang auf ein ordentliches Fun-Bike-Game verzichten. Dank Satellaview können nun aber zumindest Japaner (und ihre Freunde) ein ziemlich kurzweiliges Fahrvergnügen erleben. Die wilde Cross-Strecke führt nicht nur über unterschiedliche Bodenbeläge, die das Motorrad teilweise stark abbremsen, sondern auch über zahlreiche Sprungschanzen und Bodenwellen. Außerdem gilt es, Wasserpfützen auszuweichen und den Gegnern nicht ins Rad zu fahren. Die Steuerung ist denkbar

simpel: Mit einem Button gebt Ihr Gas, und mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr Euer Bike über die Fahrbahnen (hoch und runter) und richtet es in der Luft ordentlich aus (links und rechts). Nun kommt es nur noch darauf an, den besten Weg zu fahren und das Rad nach einem Sprung gut zu landen. Lustige Zwischenspiele, bei denen Ihr z. B. besonders weit oder über viele Monster springen müßt, lockern das Game noch zusätzlich auf.



Bevor Ihr eine neue Strecke fahren müßt, wird diese einmal kurz vorgestellt – danke!



MARIO ▶ COURSE 1 ▶ 1st	
RESULT	
BEST LAP TIME	0'32"22
COIN POINT	3000
RUNNING POINT	26000
RANK 1st BONUS	10000
BEST JUMP	29m00cm
JUMP BONUS	12000
TOTAL SCORE	29000



TIPS & TRICKS WANTED!

**Seid willkommen heißen,
werte Leserschaft!**

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

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



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

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

Die Gewinner dieser Ausgabe heißen:

**Dirk Kolodziej, Neukirchen
Andre König, Remblinghausen
Michael Poller, Hartmannsdorf**

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

TIPS &

Little Nemo - The Dream Master Snake Rattle 'n' Roll

NINTENDO 64

Bust-A-Move 2 Arcade Edition

Neue Puzzles

Solltet Ihr zu geschickt für dieses Spiel sein und schon alle Puzzles gelöst haben, braucht Ihr es deswegen nicht gleich im Schrank verstauben zu lassen. Wenn Ihr im Titelbildschirm die Tastenkombination L, ↑, R, ↓ eingibt, tut sich im Puzzle-Modus die Another-World-Option auf. Diese bietet einen ganzen Satz neuer Herausforderungen für Eure flinken Finger und nicht weniger schnellen Hirne.



Cruis 'n USA

Rennstrecken anwählen

Durch die folgenden Tastenkombinationen kann für jeden Schwierigkeitsgrad eine bestimmte Strecke des Cruise-the-USA-Modus angewählt werden, ohne jedoch erst bis dorthin spielen zu müssen. So lassen sich wesentlich leichter einzelne Strecken einüben:

Golden Gate Park: L gedrückt halten, dann C← und C↓ gleichzeitig betätigen.

Indiana: L gedrückt halten, dann C↑ und C→ gleichzeitig betätigen.

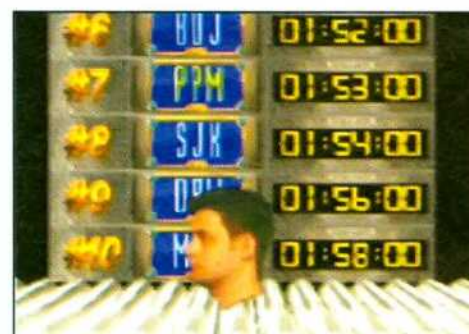
San Francisco: L gedrückt halten, dann C→ und C↓ gleichzeitig betätigen.

Warnlichter der Zusatzwagen einschalten

Um diesen Trick zu aktivieren, müßt Ihr zuerst den Schulbus oder den Polizeiwagen anwählen. Dazu haltet Ihr im Fahrzeug-Auswahlbildschirm C↑, C← und C↓ gedrückt und bestätigt die Wahl des Autos



mit A. Nun fahrt Ihr mit diesem Vehikel eine Bestzeit und gebt Eure Initialen ein. Scrollt danach den Bildschirm nach unten und haltet den Analogstick für ca. 30 Sekunden nach links! Nun sollte ein Kopf erscheinen, der die Worte „I love this job“ spricht. Ist dies geschehen, könnt Ihr in der nächsten Runde das Warnblinklicht beziehungsweise die Sirene des Wagens einschalten, indem Ihr schnell hintereinander zweimal bremsst und gleich danach Gas gebt. Die Lichter bleiben solange an, bis Ihr wieder vom Gas geht. Ihr könnt diesen Trick beliebig oft wiederholen.



Forsaken

Diverse Cheats

Kaum ist das Spiel auf dem Markt, tauchen auch schon die ersten Cheats auf. Eingeben müßt Ihr sie, wenn im Titelbildschirm der Schriftzug „Press Start“ zu sehen ist.

Unbegrenzt Nitro

Drückt B, B, R, ↑, ←, ↓, C↑, C←!

TRICKS

Shorties

Top Gear 3000

The Legend of Zelda

Batman - Return of the Joker

Castlevania III

Psychedelic-Modus

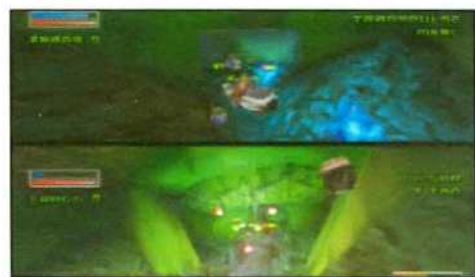
Gebt die Tastenkombination A, R, $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\downarrow$, C $\uparrow$, C $\leftarrow$, C $\downarrow$ ein!

Drahtgitter-Modus

Gebt L, L, R, Z, $\leftarrow$, $\rightarrow$, C $\uparrow$, C $\rightarrow$ ein!

Gore-Modus

Drückt Z, $\downarrow$, C $\uparrow$, C $\leftarrow$, C $\leftarrow$, C $\leftarrow$, C $\leftarrow$, C $\downarrow$!



Kobe Bryant in NBA Courtside

Bonusteams

Setzt den Cursor im Hauptmenü auf den Punkt „Pre-Season“! Wenn Ihr dann L haltet und dabei A drückt, könnt Ihr anschließend nach rechts zu drei neuen Teams weiterschalten.

Disco-Modus

Pausiert das Spiel und gebt die Tastenkombination A, C $\uparrow$, $\downarrow$, $\uparrow$, C $\downarrow$, R, R, B, C $\rightarrow$, C $\rightarrow$, Z ein!

Replay ansehen

Wenn Ihr, nachdem Ihr gepunktet habt, B und Z gleichzeitig drückt, könnt Ihr Eure Tat noch einmal bewundern.

Star Wars: Shadows of the Empire

Debug-Menü

Dieses Spiel ist zwar nicht mehr das neueste, aber folgender Cheat ist so interessant, daß er auf jeden Fall Beachtung verdient. Allerdings ist er nicht ganz einfach auszuführen, beide Hände reichen dafür nicht aus. So ruft Ihr das umfangreiche Debug-Menü auf: Gebt als Spielernamen „Wampa..Stompa“ ein (die Punkte stehen für Leerzeichen)! Achtet auf die Groß- und Klein-



schreibung! Bekannterweise ist dies gleichzeitig der Cheat für die versteckten Charaktere. Startet nun und drückt Start, um das Spiel zu pausieren! Jetzt folgt der schwierige Teil: Haltet alle vier C-Buttons sowie Z, L, R und $\leftarrow$ auf dem digitalen Steuerkreuz gedrückt, während Ihr den Analogstick für ca. fünf Sekunden nach links haltet (nicht bis zum Anschlag)! Seid Ihr allein, könnt Ihr das mit dem Mund



oder der Nase erledigen. Laßt Euch aber nicht dabei erwischen, das sieht albern aus! Ertönt ein Geräusch, haltet Ihr den Stick nach rechts (wieder nicht bis zum Anschlag, und die anderen Tasten müssen weiterhin gedrückt sein), bis Ihr ein Geräusch hört. Danach führt Ihr den Stick wieder nach links, aber nicht bis zum Anschlag, und wartet fünf Sekunden. Ein violetter Schriftzug sollte nun am oberen Bildschirmrand erscheinen. Mit L und R oder den digitalen Richtungstasten $\leftarrow$ und $\rightarrow$ könnt Ihr die verschiedenen Menüpunkte durchschalten. Um sie wirksam zu machen, müßt Ihr auf Resume gehen und A drücken. Drückt Ihr danach wieder Start, ist das Menü verschwunden, Ihr könnt es aber wieder aufrufen, indem Ihr die oben genannten Tasten haltet und den Analogstick kurz nach links bewegt.

SUPERNES

Battle Clash

Geheimes Menü

Drückt Ihr beim Erscheinen des Titelsbilds gleichzeitig L und Select, findet Ihr im Optionsmenü einen Zusatzpunkt, in dem Ihr u. a. den Schwierigkeitsgrad manipulieren könnt.

Andre König, Remblinghausen

Populous II

Levelcodes

Strategen, aufgemerkt! Die folgende Liste enthält jede Menge Levelcodes für das Strategie-Epos. Doch es kommt noch besser: Mit je-



dem Code habt Ihr in allen sechs Kategorien die maximalen Erfahrungspunkte (255), was die Aufgaben immens erleichtert.

Level Code

01	vk7 +j/ ZPn b—7
02	3QV Fs8 :+X rvv3
03	B7v #J4 qYD =kk—
04	QqB ys= Q61 /&&z
05	&V& ?Jc 3dn MWVv
06	q:— Ysw f?X %LLq
07	—vL tJr GpD mBBK
08	:Zk Osm zK1 <77f
09	LB7 TJg Zyn 8—&
10	ZzV psb :TX HwZ
11	k&v 6J% q2D WkkV
12	zGB PsW Q#1 g&&Q
13	7—& jJR 3On wVVL
14	Gf— 2sM fJX 4LLG
15	!!+Z %NS M8y 8—/B
16	f3k dsC zt1 R77:
17	:P> Z>z !!Zh QSh6
18	L6J vSv s7S &J\$2
19	Zph :>q Sf!! q!!S+
20	kT5 VSk 5B> —5Jy
21	zOS q>f hqh :>!t
22	7ts 7S& JLS Ls5p
23	GV!! Q>Z >z!! Zh>j
24	V? \$ kSV \$V> k\$sd
25	fy> 3>Q !!3h zSh#
26	v#J LSL s&S 7J\$Y
27	3Fh f>G S:!! G!!ST
28	B+5 —SB 5k> V5JP
29	QdS G>: hGh f>!!K
30	&Ks &S7 JvS vs5F
31	q2!! z>3 >Q!! 3h>?
32	—j\$ BS— \$—> B\$SO
33	V5Q 8\$d vgc ?zQ5
34	fn: R5# VCN PqG1
35	vSZ m\$Y 7r9 #f:>
36	39z 45T kMx pZ3x
37	BsG M\$P L<c +QzS
38	QXf g5K —WN OGqn
39	&!!3 =\$F &49 K:fh
40	qxQ H5? Bbx Y3Zc
41	—\$q b\$O v/c jzQ\$
42	:D: <56 VmN yqGX
43	L>Z C\$2 7H9 6f:S
44	Zcz %5+ kwx FZ3N
45	kjG w\$y LRc TQzj
46	z1f /5t —=N dGqD
47	7h3 W\$P &%9 t:fl
48	GNQ r5j B8x 23Z9

Abspann jii jii jii jwZ

Michael Poller, Hartmannsdorf

Top Gear 3000

Levelcodes

Für Freunde des unerlaubt schnellen Auf-der-Straße-Fahrens sind im folgenden alle Paßwörter für die drei Schwierigkeitsgrade von *Top Gear 3000* aufgelistet, komplett mit den Krediten, die Ihr in der jeweiligen Galaxis besitzt.

Easy

Galaxie	Paßwort	Kredite
G01	CS1F LFR1 MHQS B6R1 316	280.000
G02	G9Y9 LFR1 MG3S B6R1 377	600.000
G03	JSVS LFR1 MGTX B6R1 3R6	806.000
G04	KSVP LFR1 THVL B6RX 3X7	219.000
G05	?9RN 3FR1 THK3 B6RX 3L8	419.000
G06	QS40 3FRX THQJ B6QX 3F6	140.000
G07	SS3V LFRX THNS B6QX 316	328.000
G08	V9KS LFRX THB1 B6QX 377	468.000
G09	VSFS 3FRX TGJX B6QX 3?7	950.000
G10	YSBT 3FRX TK5D B6QX 3?7	1.150.000
G11	OSPT 3FRX TGTV BPQX 3C7	807.000



Medium

Galaxie	Paßwort	Kredite
G01	CSYS 3FR1 MG4? B6R1 V36	586.000
G02	FSMR LFR1 PZYQ B6RO VH7	745.000
G03	HS7B 3FR1 TOS9 B6RX V96	304.000
G04	KSK3 LFRX T05G B6QX VV7	125.000
G05	?9DH 3FRX TZPG B6QX VT8	877.000
G06	Q9TV 3FRX T2LV B6QX VH8	1.367.000
G07	S9RN LFRX T265 BPQX VV8	1.122.000
G08	V9?Q 3FRX T2NS BPQX V67	1.352.000
G09	WTZ2 3FRY TZD9 BPQ5 V36	1.008.000
G10	YTYF FLRY TOY9 BPQ6 VH7	224.000
G11	OMXR 3FRY TOT9 BPQ6 V58	288.000

Hard

Galaxie	Paßwort	Kredite
G01	CSY4 LFR1 MHK? B6R1 L16	426.000
G02	FS9V 3FR1 PHD3 B6RO LN7	499.000
G03	HS3Z 6H?X LKLB C1ZO LV7	1.375.000
G04	KSG8 6H?X LKR1 C?ZO LV7	1.284.000
G05	?9SZ 6H?Y LGBJ F?Z8 LT8	988.000
G06	Q9NX PH?Y QG5V F?Z5 LK8	823.000
G07	SMYW 6HG6 TRKD MNJ5 LQ8	4.526.000
G08	VMMS PHJ6 TRL5 MN15 LV7	4.434.000

G09	WT55 6HJ6 TDHJ MR15 LX6	3.980.000
G10	YTGM PHJ6 TD75 MR16 LM6	3.602.000
G11	OMB5 6HJ6 TDT? MR16 L38	3.882.000

Dirk Kolodziej, Neukirchen

NES

Batman – Return of the Joker

Levelcodes

Für all diejenigen, die das Spiel endlich beenden wollen, gibt es hier die Paßwörter:

Level	Code
2-1	NMLL
3-1	LGZQ
4-1	GNXF
5-1	QGVN
6-1	FFHG
7-1	GPZT

Castlevania III

Mehr Leben

Wenn Ihr am Anfang des Spiels statt Eures Namens die Worte HELP ME eingibt, startet Ihr mit stattlichen zehn Leben.

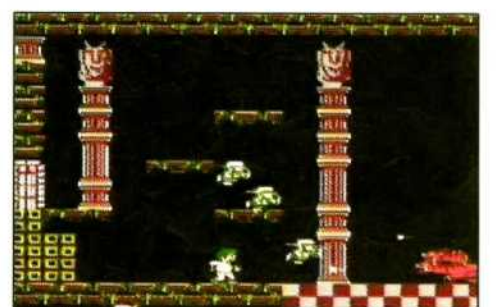
Jens Mattern, Lautersheim



Kid Icarus

Levelcode

Gibt Ihr als Paßwort LLLLLL LLLLLL LLLLLL LLLLLL ein, beginnt Ihr in Level 2-4 mit über 5.000.000 Punkten, besitzt fast alle Gegenstände und seid unbesiegbar.



TRICKS

Action-Replay- & Game-Buster-Codes

Bust-A-Move 2 Arcade Edition

Kid Icarus

Cruis 'n USA

Forsaken

Battle Clash

Little Nemo - The Dream Master Levelskip

Drückt im Titelschirm die folgende Tastenkombination: ↑, Select, ←, →, A, A, B! Wenn nun „Dream Select“ erscheint, betätigt Ihr die A-Taste, um in den nächsten Level zu gelangen.

Mega Man 3

Wer den Luftschlitten noch nicht besitzt, ihn aber dennoch anwenden will, muß Shadowman besiegt haben. Im Waffen-Auswahlmenü wählt Ihr dann die „Shadow Blades“ an und drückt auf dem Steuerkreuz nach rechts. Verlaßt Ihr nun das Menü mit Start und sammelt eine Munitionskapsel ein, bekommt Ihr den Luftschlitten.

Snake Rattle 'n' Roll Level überspringen

Wollt Ihr von Level 1 direkt in Level 8 gebeamt werden, solltet Ihr ohne Verzögerung zum Ende des ersten Levels rennen. Dort werdet Ihr, wenn Ihr nicht getroffen wurdet, eine Rakete finden, in die Ihr hineinspringen solltet. Habt Ihr alles richtig gemacht, werdet Ihr Euch in Level 8 wiederfinden.



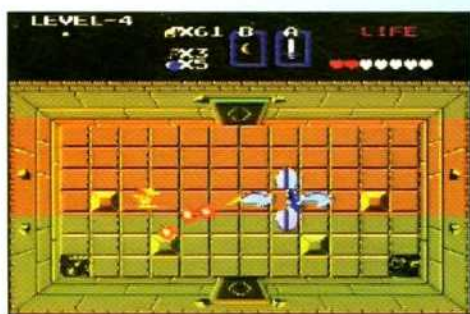
Hallo, Action-Replay-Fans!

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

The Legend of Zelda

Beim zweiten Durchgang starten
Das Spiel ist zwar uralt, kann aber immer noch begeistern. Deswegen geben wir hier noch einmal den Code preis, über den Ihr gleich mit dem zweiten Durchgang des Spiels beginnen könnt: Gebt als Namen einfach „Zelda“ ein!



NINTENDO 64

US-Codes

Cruis 'n USA

801509 4D0045 unendlich Zeit
801502 2B0001 immer erster Platz
801502 130001 immer manuelle Gangschaltung
801509 490000 kein Zeitlimit und kein Gegenverkehr

Dark Rift

8004C1 D10009 neun Runden

SUPER NES

Secret of Mana

7EE3 862F unendlich Energie für das Mädchen
7EE5 862F unendlich Energie für die Koboldin
7EE3 8220 unendlich Magiepunkte für das Mädchen
7EE5 8228 unendlich Magiepunkte für die Koboldin
7ECC 6CBF unendlich Geld für Spieler 1

Secret of Evermore

7E4E B3FF unendlich Energie für den Helden
7E4F 61FF unendlich Energie für den Hund
7E0A C7FF unendlich Geld

Die folgenden Gegenstände besitzt Ihr durch diese Codes 99mal:

7E25 1763 Amulett des Karon
7E25 1963 Perle
7E25 1B63 Keramiktopf
7E25 1D63 Huhn
7E25 1F63 Schakal-Figur
7E25 2163 Juwelen-Skarabäus
7E25 2363 Kalksteintafel
7E25 2563 Rosenwasser
7E25 2763 Reis
7E25 2963 Gewürz
7E25 2B63 Silberlöffel
7E25 2D63 Seide
7E23 1C63 Zauberperlen
7E23 1B63 Feenstaub
7E23 1A63 Elixier
7E23 1963 Flügel
7E23 1863 Hundekuchen
7E23 1763 Honig
7E23 1663 Nektar
7E23 1563 Blätter
7E23 FF63 Wachs
7E23 0063 Wasser
7E23 0163 Essig
7E23 0263 Wurzel
7E23 0363 Öl
7E23 0463 Pilz
7E23 0563 Pfeffer
7E23 0663 Mondstein
7E23 0763 Kalkstein
7E23 0863 Eisenerz
7E23 0963 Dynamit
7E23 0A63 Schmierfett
7E23 0B63 Feder
7E23 0C63 Äthanol
7E23 0D63 Trockeneis
7E23 0E63 Kristall
7E23 0F63 Lehm
7E23 1063 Schwefel
7E23 1163 Knochenteil
7E23 1263 Arnitamin
7E23 1363 Asche
7E23 1463 Eichel



Helpline

TIPS &

Bomberman 64 **Donkey Kong** **Final Fantasy III** **Secret of Mana** **Star Trek - The Next Generation**

Helpline forever!

Unter dem Motto „Leser helfen Lesern“ wurde bereits in der zweiten TOTAL! (7/93) die Helpline ins Leben gerufen. Wir wollen uns in diesem Monat einmal ganz lieb bei allen Teilnehmern bedanken. Viele von Euch führen seit einiger Zeit die wichtigen Angaben (Titel, System, Ausgabe, Datum, Name und Anschrift) stets mit auf, was uns die Bearbeitung auch in Eurem Sinne oft erleichtert. Ganz besonderer Dank geht an alle ‚Dauergäste‘ der Helpline, die unermüdlich helfen und sich eine Menge Mühe machen. Natürlich kann nicht jede Frage beantwortet werden, und manchmal dauert es ein paar Ausgaben, bis die ersehnte Antwort auftaucht, dafür sind die Themen aber häufig auch Lesern eine Hilfe, die nur mal so in den Tips&Tricks-Seiten herumstöbern. Also, macht weiter so, wir zählen auf Euch!

Fragen

Bomberman 64 (N64)

Dennis Miedeck aus Burgdorf hat bislang 98 der 100 Goldkarten gefunden. Im Level „Blue Resort“, Stage 4, bekommt er nicht die fünfte Karte, obwohl er die Target-Time schaffte. Außerdem fehlt ihm die Zusatzkarte, die man erhalten



soll, nachdem man Altair geschlagen hat, bevor dieser sich mit seinem Freund verbinden konnte.

Donkey Kong (Game Boy)

Marco Lenkenhoff hängt im siebten Abschnitt des Forest Levels fest. Wer mag ihm in dieser Krisensituation weiterhelfen?

Donkey Kong Country (SNES)

Nicolas Lüscher kennt sich mit DKC-Spielen wirklich gut aus, hat jedoch ausgerechnet mit dem ersten Teil seine Probleme:



1. Im Level „Affenbande“ (Traubental) hat Nicolas sage und schreibe vier Geheimräume gefunden, doch ein Ausrufezeichen erscheint trotzdem nicht. Entdeckt hat er: den Raum direkt zu Beginn, zwei Räume kurz vor dem Ziel und einen Raum in der Mitte.

2. „Oelfaß Boulevard“ (Krimskrams GMBH), dort hat Nicolas drei Räume entdeckt: einen am Start beim TNT-Faß und die zwei anderen hinter Wänden.

3. Im Level „Aufgetankter Aerger“ (Affenklein Höhle) konnte er bislang noch nichts finden.

Nun geht der Aufruf an alle Affenfanatiker: Schreibt uns bitte Eure Erfahrungen bezüglich der fehlenden Räume!

Final Fantasy III (SNES)

Marc Heinkelein aus Schonach wüßte gerne, wo sich der Schatz des Imperators befindet, von dem der Soldat im Colosseum redet. Weiter interessiert ihn, wozu man das Book of Secrets, das man bei Mt. Zozo findet, benutzen kann.

Secret of Mana (SNES)

Kaum eine Ausgabe ohne dieses Spiel. Nico Donczyk aus Schorn-dorf hörte vom Doktor, daß es im Süden der Nordstadt eine Art Haus unter Wasser gäbe. Nun weiß er aber nicht, was es damit auf sich hat. Ist von Euch schon mal jemand dort gewesen und kann uns verraten, was dieses Haus für eine Funktion hat?

LESER HELFEN LESERN

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

WAS MUSS ICH TUN?

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

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

DIE SPIELREGELN:

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

ACHTUNG!

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

Star Trek - The Next Generation (SNES)

Steffen Moldenhauer aus Wismar möchte gerne wissen, wie es an folgender Stelle weitergeht: Er hängt im Raumschiff (Orientis Alpha IV)



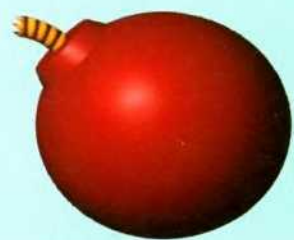
fest. Dort soll der Computer vollständig repariert werden, was jedoch nicht ganz gelingt. Der linke Computerchip fehlt noch. Also, liebe ‚Computerfachleute‘, wer hilft Steffen weiter?

Super Mario 64 (N64)

Tobias Buschmann aus Wesel fragt sich und Euch, wozu der grüne Panzer in der Muschel unter Wasser auf dem dritten Kurs in der Piratenbucht Panik dient. Na, wer wagt sich an dieses Thema heran?

TRICKS

Helpline



Super Mario 64

Wario Land

Zelda - Link's Awakening

Breath of Fire II

Harvest Moon

Wario Land (Game Boy)

Marco Lenkenhoff findet die Level 10 und 24 sowie die Level für die Schätze B und H nicht. Wo befinden sich also die Schlüssel und die dazugehörigen Schlüssellocher?

Wario Land II (Game Boy)

Marco Lenkenhoff hat auch mit dem zweiten Teil dieses Spiels so seine Sorgen: Die Frage ist, wie man die Bomben im Level Syrup Castle - The Final Battle benutzt.

Zelda - Link's Awakening (Game Boy)

Manuel Michelberger aus Gundelfingen hat schon eine Menge versucht, kommt aber einfach nicht weiter. Er befindet sich im zweiten Level (Djin Grotte) im Schleimsumpf, hat Struppi, den Hund von Madame Miou Miou, an der Leine und sucht den Schleimschlüssel. Damit möchte er den Dungeon öffnen. Einige Wege sind durch Steine blockiert. Manuel benötigt also das Kraftarmband, um weiter nach dem Schlüssel suchen zu können. Wer den richtigen Weg kennt, möge uns bitte eine Beschreibung schicken.

Antworten

Breath of Fire II (SNES)

Jessica Borowski, Ausgabe 5/98: Was wären wir nur ohne unsere Stammler, die immer dann in die Bresche springen, wenn fachlicher Rat in besonderen Fällen gefragt ist. Stefan Margraf hat für Jessica nach den Schamanen Ausschau gehalten und uns das Ergebnis geschickt. Hier nun die Aufenthaltsorte:



Fire

Nachdem Ray in Township abgeliefert wurde, sollte der Held das Mädchen in Capitan ansprechen.

Water

Nach dem Sieg über Nimufu findet man den Schamanen im linken Teil des Witch Towers.

Wind

Er versteckt sich mitten im Ozean des Sky Towers.

Earth

Um diesen Schamanen zu bekommen, ist einige Vorarbeit zu leisten. Während der Aufräumarbeiten auf Daisys Feld darf keine Magie angewendet werden. Anschließend müßt Ihr im Schrein von Namanda mindestens 2.000 Goldstücke opfern. Nach dem Sieg über die Grand Church könnt Ihr den Gesuchten dann auf dem Feld abholen.



Holy

Holy ist genau wie Earth erst nach dem Sieg über die Grand Church verfügbar. Ihr findet ihn etwas später in einer der Gefängniszellen in Bandon.

Devil

Nachdem der Drache in Gate den Weg zum letzten Dungeon freigegeben hat, solltet Ihr den linken Seiteneingang durchqueren. Dort findet Ihr den letzten Schamanen.

Noch ein kleiner Tip zum versteckten Charakter Bleu:

Nachdem Ihr den Wal aufgeweckt habt, könnt Ihr Euch auf die Suche nach Bleu machen. Schippert an

die Nordostküste und sucht nach einem auffällig unauffälligen Fleck in der Wüste. Bleu ist zwar nicht zu Hause anzutreffen, kann aber später in der Magic School in Home Town abgeholt werden.

DKC 2 - Diddy's Kong Quest (SNES)

Hendrik Heinsohn, Ausgabe 1/98:

Es ist zwar schon ein halbes Jahr her, aber man soll die Hoffnung bekanntlich nie aufgeben. Iris Linnea Mathies war so nett, uns den Aufenthaltsort des Mr. X zu verraten:



Da er der Endgegner ist, erscheint er erst dann, wenn das Spiel nahe vor der kompletten Auflösung steht. Das heißt, Ihr müßt alle versteckten Welten durchgespielt haben. In diese Welten gelangt Ihr aber nur, wenn Ihr bei Klubba am Kiosk mit Kremmünzen bezahlt habt.

Harvest Moon (SNES)

Stefanie Mösle, Ausgabe 4/98:

Iris Linnea Mathies weiß, wohin die Eier am 20. Herbsttag gehören: Bringt die Eier, sofern sie die richtige Farbe haben, zum Bürgermeister, der Euch daraufhin die Spielregeln erklärt! Er steht an einem Tisch und weist bereits auf die zu suchenden Hühnerprodukte.

Illusion of Time (SNES)

Ines Schwäbisch, Ausgabe 4/98: Das gesuchte Juwel befindet sich in



Südkap auf dem Steg vor der Höhle. Betretet und verlaßt die Höhle ein paarmal, damit das glitzernde Stück erscheint, rät Patrick Kutschera!

Secret of Mana (SNES)

Die Edelsteinsucher, Ausgabe 6/98:

Wer die TOTAL! und die Helpline schon seit Jahren liest, wird vielleicht bemerkt haben, daß die Frage nach dem Fundort des Rubindiadems eine Art Dauerbrenner ist. Es soll Kollegen gegeben haben, die sich mit den Briefen zu diesem Thema ganze Büroräume zuklebstern konnten und dementsprechend sensibel reagierten, sobald es auch nur um Edelsteine ging (Hi, Mitch! Sag mal, weißt Du zufällig ...).

Wir würden die Sache ruhen lassen, kämen nicht nach wie vor noch relativ viele Bitten, das Rätsel um das Rubindiadem zu lösen. So wollen wir also auch in diesem Jahr einmal zum Brunnen gehen und sehen, ob der Krug nun endlich bricht oder nicht.

Wer den Kopfschmuck sucht, muß sich damit abfinden, daß es keinen festen Fundort gibt. Schlagt Euch eine Weile lang mit den Feinden in der Mana-Festung herum, bis das begehrte Edelsteinchen freigegeben wird! Am ehesten werdet Ihr zum Ziel kommen, wenn Ihr die drei Terminatoren, die sich zusammen in einem Raum befinden, besiegt. Während Ihr die Gegner in der näheren Umgebung der Reihe nach plättet, erhaltet Ihr u. a. die Elfenbeinweste und die Elfenkrone sowie Waffenorbs. Die Level der Partymitglieder erhöhen sich zudem, womit das Ganze durchaus auch seine Vorteile hat.



LUFIA II

- RISE OF THE
SINISTRALS

Special TIPS &

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

Nun ist es endlich soweit, mit diesem Special gehen wir in die zweite Runde. Da *Lufia* ein echter Dauerbrenner ist und wir jeden Tag mindestens eine Zuschrift mit Fragen, Tabellen oder Lösungen zu diesem Thema erhalten, erwägen wir derzeit, ein drittes Special in Angriff zu nehmen. Dazu ist allerdings Euer Einsatz gefragt: Schreibt uns bitte, was Ihr davon haltet oder schickt uns direkt Eure Item-Listen, Karten, Tabellen, Räseltricks und was sonst noch so für andere Spieler interessant sein könnten! Auf geht's, es liegt nur an Euch!



Die Fundorte der acht Dracheneier/Dragon Eggs

Da die Angaben im Spieleberater auf Seite 54 bezüglich der Fundorte der Dracheneier lediglich für den ersten Durchgang gelten, müßt Ihr Euch beim zweiten, dritten und vierten Mal auf den Schatzsucher verlassen. Ihr könnt ihn im Spielcasino erwerben. Habt Ihr alles erfolgreich hinter Euch gebracht, dürft Ihr am Ende gegen den Eierdrachen antreten.

Für all diejenigen, die keinen Spieleberater besitzen und die aufwendige Suche leid sind, führen wir hier kurz die Fundorte der acht Dracheneier auf. Wohlgemerkt sind diese Eier beim zweiten, dritten und vierten Durchgang an anderen Stellen zu finden (siehe Tip).

1. Das erste Ei findet sich in der Höhle nach Tarika.
2. Sucht einmal im Kellergeschoß des Schlosses Lunaria, 3. UG.
3. Ei drei (hihi!) ist in der Stadt Minias im Haus rechts unten beim

kleinen Mädchen aufbewahrt (hilft zunächst dem Baumeister).

4. Begeht Euch zur Nordgrotte Rusalka! Die Säulen im Raum mit dem Kapselmonster (Element Licht) müssen verschoben werden.

5. Der Nordleuchtturm in Pandoria hält das fünfte Ei parat. Stellt die Kisten auf die Schalter!

6. In der Nähe von Kythos auf dem Blumenberg im Raum mit dem Teleporterrätsel (Reihenfolge: rechts, links und dann mittlerer Schalter) müßt Ihr ganz rechts eine Bombe legen. Daraufhin erscheint ein Durchgang und ...

7. Das siebte Drachenei ist in der Nordhöhle von Danubia (3. OG) zu finden. Der einzelne Grasbüschel an der rechten Seite muß beseitigt werden. Darunter erscheint ein geheimer Durchgang, der Euch in einen Raum mit drei Kisten führt.

8. Im Weihetempel (Elfenhain) werdet Ihr zum achten Mal fündig. Dort, wo das musikalische Rätsel zu lösen ist, versteckt sich das Ei. (Kleine Hilfe: Mittels Sprengung öffnet sich im obersten Stock ein Durchgang. Löst die Aufgabe wie folgt: 3, 2, 4, 1, 5; dies entspricht der Klangreihenfolge vom tiefsten bis zum höchsten Ton.)

Versteckter Raum auf dem Drachenberg

Im Spieleberater auf Seite 60 ist der Raum samt Schatzkiste nicht verzeichnet. Ihr gelangt zur Kiste, wenn Ihr ganz oben links im großen Raum mit der großen Brücke und den Eisblöcken sucht. Die Eisblöcke dienen dazu, unverletzt über die Lava zu gelangen. Legt einfach eine Bombe und holt Euch den Gorgonstein aus der Schatzkiste!

Ahnenschwert und Antikhelm

Besitzer des Luftschiffes können den zweiten Siegelturm (nordöstlich von Kirvan) aufsuchen, um dort mit etwas Glück den Antikhelm zu ergattern. Vielleicht gibt Euch der Höllenbote (normaler Gegner) so-

gar noch das Ahnenschwert. Beide Gegenstände können lediglich von Maxim und Guy getragen bzw. benutzt werden.

Die Funktion der Select-Taste

Da im Spieleberater nichts zu diesem Thema steht, hier einmal kurz ein kleiner Tip: Wenn Ihr im Menü-Bildschirm die Select-Taste drückt, schaltet der untere Bereich auf eine Anzeige um, die das momentane, optimale Futter für das gegenwärtige Kapselmonster angibt. Blinkt das Item, ist es auch vorhanden.

Die blauen Truhen in der Ahnenhöhle

Je früher eine der blauen Truhen erscheint, desto wahrscheinlicher ist es, daß sie vermehrt in der Ahnenhöhle auftauchen. Da Ihr aber auch auf Attrappen stoßen könnt, dürften die folgenden Erfahrungen bei Eurer Strategie hilfreich sein:

- Ungefähr ab Level 5 bis zirka zum 20. Level erscheinen rote Truhen (Minitruhen), die falsch sind.
- Zirka mit dem 20. Level erscheinen dann unechte blaue Truhen (Gigatruhen), die nach der 40. Ebene nicht mehr auftauchen. Zur Unterscheidung der echten von den falschen Kisten solltet Ihr auf die Farben achten. Die roten Attrappen sind etwas farbloser und glänzen ein wenig mehr. Die richtigen, blauen sind matter und dunkler als die wesentlich helleren Attrappen, die Ihr häufig in Ecken, direkt an Wänden oder vor bzw. hinter Türen findet.

Kampf gegen den Golddrachen (Glanzdrachen, Goldgolem)

Um die Begegnung mit diesem Untier möglichst schadensfrei überstehen zu können und nicht vorzeitig auszuschneiden, solltet Ihr Euch mit den Zaubern Valor und



Courage eindecken. Ein Überraschungsangriff des Golddrachens kann verheerende Folgen haben: Er ist in der Lage, drei Einzelattacken hintereinander auszuführen, unter anderem auch die ZP-Attacke Sternstaub und den Magiezauber Abaddon.

Beharkt den Bösen am besten mit den folgenden Waffen

- Kapselmonster Elrik/Nacht (Transformationsstufe V mit der SP-Attacke Eliminator)
- Terror-Zauber (Zauber der Dunkelheit)
- ZP-Attacken: Dusterjuwel/Schattenmacht (Düsterauge/Dunkelspek empfiehl sich nicht, da der Golddrache hohe KP-, ANG- und ABW-Werte hat und dieser Angriff somit zu langwierig ist.)

Das beste Item

- Terrorball, bei Gefahr den Nebelball einsetzen.

Kampf gegen Todesrufer, Erzunhold, Nachtdrachen, Hades, Hadeswagen, Geisterkahn, Hexer, Höllenbote, Nosferato:

Auch gegen diese Kreaturen der Nacht ist ein Kraut gewachsen.

- Lichtzauber (Abaddon ist am ef-

TRICKS

Helpline

ektivsten, dann den Nodabba einsetzen)

- ZP-Attacken: Goldauge/Sternenstaub, Diamantring/Abaddon, Lichtschwert/Himmelskraft

Kampf gegen die Teufel:

Erledigt die Teufel am besten mit dem/der entsprechenden Gegen-elemente-Zauber/-Waffe.

Kampf gegen Feuerteufel:

- Frostfee-Zauber (Luftpeitsche, Polschwert ... ZP-Attacken)

Kampf gegen Wasserteufel:

- Phoenix-Zauber oder Glutball, falls der Phoenix-Zauber nicht zur Verfügung steht (Hitzeschwert, Phoenix-Stab ... ZP-Attacken)

Kampf gegen Windteufel:

Er ist empfindlich gegen Wassermagie.

- Drachen-Zauber (Wasserspeer, Drachenspeer ... ZP-Attacken)

Kampf gegen Orky:

Er ist noch wesentlich gefährlicher als Powerhydra, besitzt einen hohen KP-Wert und kann sogar bis zu acht Einzelattacken nacheinander ausführen.

- Donner-Zauber (Zenitschwert)

In diesem Zusammenhang ist zu bemerken, daß es besonders günstig ist, wenn Ihr Euch im Abenteuerbildschirm von der Seite oder von hinten an die Gegner heranschleicht, denn dann gehört Euch automatisch der erste Schlag.

Der Riesenblob (Master Jelly), Endgegner in der Ahnenhöhle

Wir haben zu diesem schlimmen Feind zwar schon einige Tips gegeben (1. Special), die folgenden Hinweise werden Euch aber sicherlich nicht unwillkommen sein. Ihr erhaltet

eine Auflistung der günstigsten Waffen für Eure Party-Mitglieder.

- FRAN/Erde (Stufe IV oder V) sollte am effektivsten sein, da es von allen Kapselmonstern über den höchsten ANG-Wert verfügt. LV 50 ist dabei die unterste Grenze. Auch seine SP-Attacken (Kopfnuß, Wutanfall, Steinschlag, Schlachtruf, Hammer und Steinwurf) sind sehr zu empfehlen. Weiterhin kann AVOR (Foomy)/Neutral zum Einsatz kommen, wenn es den Rutenschlag (Stufe V) beherrscht. Allerdings ist die Wahrscheinlichkeit, daß diese Attacke innerhalb der drei Kampfrunden ausgeführt wird, recht gering. Deshalb ist FRAN die bessere Lösung.

- Guy: Gadesklinge (ZP: Kraken-schlag) oder Mythenklinge

- Maxim: Mythenklinge (ZP: Kriegerherz) oder Ahnenschwert (ZP: Schlachtruf)

- Dekar: Dekarschwert (ZP: Todeskuß)

- Selan: Luftpeitsche, Lichtschwert oder Drachenspeer, als Juwel den Gorgonstein (ZP: Wirbelaxt)

- Tia: Luftpeitsche, Lichtschwert oder Drachenspeer, als Juwel den Gorgonstein (ZP: Wirbelaxt)

- Artea: Wasser-, Drachenspeer, Echsen-Ex (ZP: Drachenherz), Abaddon-Zauber (ist der Waffe bei hohem INT-Wert vorzuziehen, als Waffe wertet der Phoenixstab den INT am höchsten auf), als Juwel kann ebenso wie bei Selan der Gorgonstein benutzt werden.

Kapselmonster aufpäppeln

Wer seine Monsterchen schnell und somit effektiv auf Stufe 3 bringen möchte, sollte sie von Beginn an einzig und allein mit Apfelsaft füttern. (Anm. der Red.: Liebe Väter und Mütter, dies funktioniert natürlich nur bei Mon-



Itemliste

In der folgenden Liste sind alle Items und Waffen aufgeführt, die die blauen Truhen in der Ahnenhöhle freigeben.

Item (Waffe)	Zornattacke	ZP
Aquahelm	Aquasalto	ca. 67 %
Apronschild	Götterwall	100 %
Diamantring	Abaddon	ca. 50-60 %
Donnerring	Blitz	ca. 95%
Donnerturban	Donnersalto	ca. 70 %
Drachenspeer	Flut	ca. 95-100 %
Düsterauge	Dunkelspuk	ca. 75-77 %
Ehering	Courage	ca. 50 %
Feuerschild	Feuersalto	ca. 65-70 %
Hitzeschwert	Feuersturm	ca. 90 %
Gadesklinge	Krakensschlag	ca. 100 %
Glutschwert	Knisterbrand	100 %
Goldauge	Sternenstaub	ca. 95-97 %
Gorgonstein	Multischlag	ca. 89 %
Kryptoschild	Eiswall	ca. 95-100 %
Lichtschwert	Himmelskraft	ca. 90 %
Listrüstung	Kraftbrunnen	100 %
Megaaxt	Donnerschrei	ca. 89 %
Reflektor	-	-
Phoenixstab	Phoenixwind	100 %
Polschwert	Polarstern	100 %
Silberauge	Juwelenstaub	ca. 80-82 %
Wasserkralle	Wasserwall	ca. 95-100 %
Wasserspeer	Sturzbach	ca. 85-89 %
Wunderpanzer	Magieberg	100 %
Zenitschwert	Wolkenbruch	100 %

stern. Die Nachkommenschaft läßt sich zwar mit Apfelsaft durchaus beruhigen und sogar bestechen, ernährungstechnisch empfehlen wir



aber unbedingt Zauberpilze, Honigmelonen, Nüsse, Bananen und ab und an ein paar leckere, blinkende Energieherzchen.)

Nun folgen noch einige häufig gestellte Fragen, die Ihr einfach unter dem Stichwort „Lufia 7/98“ beantworten könnt, wenn Ihr die richtigen Antworten wißt.

1. Wozu dient die Tür am Anfang der Todesinsel?

2. Kann man verhindern, daß die Party-Mitglieder am Ende des Spiels sterben?

3. Nach dem Durchspielen erscheint Lufia und spricht mit jemandem. Wer weiß, was es mit diesem Gespräch auf sich hat?

4. Wo und wie kann man das Einhornjuwel finden, auf das die Kapselmonster gelegentlich Hunger haben?

So, das war es erst einmal für diese Ausgabe. Wie schon angekündigt, werden wir ein drittes Lufia-Special vorbereiten, wenn Ihr Euch bei uns meldet und fleißig mithelft. Tips und Fragen gibt es schließlich noch viele.

Tips & Tricks - REGISTER!

Das gab es schon lange nicht mehr: eine umfassende Übersicht über alle in TOTAL! jemals veröffentlichten Tips und Tricks. Aus Platzgründen haben wir die NES-Spiele (auch weil sie nicht mehr sooo aktuell sind) außen vor gelassen und das Register in zwei Teile zerknüllt. Das heißt, im kommenden Monat folgt der Rest. (Achtung! Einige ältere Ausgaben, insbesondere vor 1996, können leider nicht mehr nachbestellt werden. Aber schaut doch trotzdem einfach mal auf Seite 79 nach!)

System	Titel	Art	Ausgabe
GB	Best of ARP-Codes	ARP-Codes	93.12
SNES	Best of ARP-Codes	ARP-Codes	93.12
SNES	Best of ARP-Codes	ARP-Codes	95.08
SNES	Konami Cheat	Cheats	95.02
N64	1080° Snowboarding	geheimer Charakter	98.05
N64	1080° Snowboarding	Tips	98.06
SNES	7th Saga, the	Komplettlösung	94.01
A			
GB	A Boy and his Blob	ARP-Codes	97.09
SNES	Actraiser	ARP-Codes	94.10
SNES	Actraiser	Tips	96.09
SNES	Actraiser 2	ARP-Codes	94.02
SNES	Actraiser 2	Levelcodes	94.04
SNES	Actraiser 2	ARP-Codes	94.08
SNES	Actraiser 2	ARP-Codes	95.02
SNES	Actraiser 2	Paßwörter	96.05
SNES	Actraiser 2	ARP-Codes	97.04
SNES	Actraiser 2	Levelcodes	98.03
SNES	Addams Family 2, the	ARP-Codes	94.06
SNES	Addams Family 2, the	ARP-Codes	94.07
SNES	Addams Family 2, the	ARP-Codes	94.11
GB	Addams Family, the	ARP-Codes	95.02
SNES	Addams Family, the	Tips	94.02
SNES	Addams Family, the	ARP-Codes	94.02
SNES	Addams Family, the	Paßwörter	94.10
SNES	Addams Family - Values	ARP-Codes	96.05
GB	Adventure Island	Cheats	94.10
GB	Adventure Island	ARP-Codes	94.11
GB	Adventure Island 2	Levelcodes	97.06
SNES	Adventures of Batman & Robin, the	ARP-Codes	95.04
SNES	Adventures of Batman & Robin, the	ARP-Codes	96.01
SNES	Adventures of Batman & Robin, the	ARP-Codes	96.02
GB	Adventures of Lolo, the	Levelcodes	97.10
GB	Adventures of Rockie & Bullwinkle	ARP-Codes	94.11
N64	Aero Gauge	geheimer Wagen	98.05
SNES	Aero the Acro-Bat	ARP-Codes	94.02
SNES	Aero the Acro-Bat	Cheats	94.06
SNES	Aero the Acro-Bat	ARP-Codes	94.07
SNES	Aero the Acro-Bat	Cheats	95.02
SNES	Aerobiz Supersonic	Cheats	96.11
N64	AeroFighters Assault	Cheat	98.02
SNES	Air Cavalry	ARP-Codes	98.03
GB	Aladdin	Cheat	97.06
SNES	Aladdin	Levelcodes	94.02
SNES	Aladdin	ARP-Codes	94.02
SNES	Aladdin	ARP-Codes	94.08
SNES	Aladdin	ARP-Codes	97.06
GB	Alfred Chicken	Kompl. Teil 1	93.10
GB	Alfred Chicken	ARP-Codes	93.10
GB	Alfred Chicken	Kompl. Teil 2	93.11
GB	Alfred Chicken	ARP-Codes	94.04
GB	Alien 3	Komplettlösung	93.08
GB	Alien 3	Tips	93.10
GB	Alien 3	ARP-Codes	93.10
GB	Alien 3	ARP-Codes	94.03
GB	Alien 3	ARP-Codes	95.02
SNES	Alien 3	Levelcodes	93.08
SNES	Alien 3	ARP-Codes	93.08
SNES	Alien 3	Cheats	94.06
SNES	Alien 3	ARP-Codes	94.06
SNES	Alien 3	ARP-Codes	98.02
SNES	Alien vs. Predator	Cheats	93.11
SNES	Alien vs. Predator	ARP-Codes	94.02
SNES	Alien vs. Predator	ARP-Codes	95.06
GB	Alleyway	ARP-Codes	95.02
GB	Animaniacs	ARP-Codes	96.05
GB	Animaniacs	Levelcodes	96.12
SNES	Another World	Levelcodes	93.06
SNES	Arcana	ARP-Codes	96.10
SNES	Arcana	Levelanwahl	98.04
SNES	Ardy Lightfoot	Levelcodes	95.06
GB	Arielle	ARP-Codes	95.11
SNES	Arkanoid	Levelcodes	98.01
SNES	Art of Fighting	Cheats	94.10
SNES	Art of Fighting	ARP-Codes	94.11
SNES	Art of Fighting	ARP-Codes	97.06
GB	Asterix	ARP-Codes	94.11
GB	Asterix	ARP-Codes	95.11

SNES	Asterix	ARP-Codes	94.02
SNES	Asterix	ARP-Codes	95.03
GB	Asterix & Obelix	ARP-Codes	96.05
SNES	Asterix & Obelix	Levelcodes	95.10
SNES	Asterix & Obelix	ARP-Codes	95.10
SNES	Asterix & Obelix	Cheats	96.04
SNES	Asterix & Obelix	ARP-Codes	96.04
SNES	Asterix & Obelix	ARP-Codes	97.07
SNES	Asterix & Obelix	ARP-Codes	97.12
GB	Asteroids	ARP-Codes	94.08
GB	Asteroids	ARP-Codes	97.07
N64	Automobili Lamborghini	Game Buster Codes	98.05
SNES	Axelay	Cheats	93.06
SNES	Axelay	ARP-Codes	94.06
SNES	Axelay	Cheats	94.07
SNES	Axelay	ARP-Codes	94.10
SNES	Axelay	ARP-Codes	95.09
SNES	Axelay	ARP-Codes	96.06
B			
GB	B.C. Kid	ARP-Codes	94.11
SNES	B.C. Kid	ARP-Codes	96.07
GB	B.C. Kid 2	Levelcodes	95.07
SNES	B.O.B.	Levelcodes	93.09
SNES	B.O.B.	ARP-Codes	93.09
SNES	B.O.B.	ARP-Codes	96.10
GB	Baby T-Rex	ARP-Codes	94.04
SNES	Back to the Future II	ARP-Codes	96.12
GB	Bad 'n' Rad	ARP-Codes	94.03
GB	Balloon Kid	ARP-Codes	93.07
GB	Balloon Kid	ARP-Codes	94.06
GB	Barbie Game Girl	ARP-Codes	93.10
GB	Bart Simpson	ARP-Codes	94.06
GB	Bart & The Beanstalk	Cheats	94.06
GB	Bart & The Beanstalk	ARP-Codes	94.09
GB	Bart & The Beanstalk	ARP-Codes	95.11
SNES	Batman	ARP-Codes	95.02
GB	Batman Forever	Cheats	96.12
GB	Batman Forever	Levelanwahl	98.06
SNES	Batman Forever	Cheats	96.02
SNES	Batman Forever	ARP-Codes	96.06
SNES	Batman Forever	Cheats	96.07
SNES	Batman Forever	Cheats	97.02
GB	Batman - R. o. t. Joker	ARP-Codes	94.10
GB	Batman - R. o. t. Joker	ARP-Codes	96.01
SNES	Batman Returns	ARP-Codes	93.09
SNES	Batman Returns	Tips	93.10
SNES	Batman Returns	Cheats	94.07
SNES	Batman Returns	ARP-Codes	94.10
SNES	Batman Returns	ARP-Codes	97.06
SNES	Batman&Robin	Tips	95.04
GB	Battle Arena Toshinden	Tips	96.07
GB	Battle Arena Toshinden	Cheats	97.01
GB	Battle of Olympus, the	Komplettlösung	93.12
GB	Battle of Olympus, the	ARP-Codes	95.02
GB	Battle Ping Pong	Levelcodes	95.04
SNES	Battlecars	ARP-Codes	94.05
GB	Battleship	ARP-Codes	95.06
GB	Battleship	Levelcodes	95.07
GB	Battletoads	Cheats	93.10
SNES	Battletoads	Tips	93.12
SNES	Battletoads	Tips	94.02
SNES	Battletoads - D. Dragon	ARP-Codes	94.02
SNES	Battletoads - D. Dragon	ARP-Codes	94.03
SNES	Battletoads - D. Dragon	Cheats	94.07
SNES	Beavis & Butt-Head	Levelcodes	95.03
SNES	Beavis & Butt-Head	ARP-Codes	95.03
SNES	Beavis & Butt-Head	ARP-Codes	96.06
SNES	Beavis & Butt-Head	ARP-Codes	97.04
SNES	Big Sky Trooper	ARP-Codes	96.01
SNES	Biker Mice from Mars	Cheats	97.02
SNES	Biker Mice from Mars	ARP-Codes	97.11
GB	Bill and Ted	ARP-Codes	93.10
SNES	Biometal	ARP-Codes	94.06
GB	Bionic Commando	ARP-Codes	97.05
GB	Bionic Commando	Levelcodes	97.10
SNES	Blackhawk	Levelcodes	95.02
SNES	Blackhawk	Kompl. Teil 1	95.02
SNES	Blackhawk	ARP-Codes	95.02
SNES	Blackhawk	Kompl. Teil 2	95.03
SNES	Blackhawk	Kompl. Teil 3	95.04
SNES	Blackhawk	ARP-Codes	95.04
SNES	Blackhawk	Kompl. Teil 4	95.05

SNES	Blackhawk	Paßwörter	95.10
SNES	Blackhawk	ARP-Codes	96.08
N64	Blast Corps	Tips	97.06
N64	Blast Corps	Tips	97.11
N64	Blast Corps	Tips	97.12
GB	Blaster Master Junior	Cheats	94.07
GB	Blaster Master Junior	ARP-Codes	94.10
GB	Blues Brothers	ARP-Codes	94.10
GB	Blues Brothers	ARP-Codes	95.02
SNES	Blues Brothers	Tips	94.02
GB	Bomberman	ARP-Codes	97.07
GB	Bomberman 2	Levelcodes	97.07
N64	Bomberman 64	Cheat	98.02
N64	Bomberman 64	Game Buster Codes	98.04
SNES	Bombuzal	Levelcodes	93.07
GB	Bonk's Adventure	ARP-Codes	94.10
SNES	Braines	Levelcodes	95.06
SNES	Breath of Fire	ARP-Codes	94.12
SNES	Breath of Fire	Tips	96.03
SNES	Breath of Fire	ARP-Codes	96.10
SNES	Breath of Fire II	Komplettlösung	96.04
SNES	Breath of Fire II	ARP-Codes	96.06
SNES	Breath of Fire II	Tips	96.07
SNES	Breath of Fire II	Tips	96.11
SNES	Breath of Fire II	Tips	97.02
SNES	Breath of Fire II	ARP-Codes	97.05
SNES	Breath of Fire II	Levelanwahl	98.06
GB	Bubble Bobble	Levelcodes	96.12
GB	Bubble Bobble Part 2	Levelcodes	95.02
SNES	Bubsy	Levelcodes	93.09
SNES	Bubsy	ARP-Codes	93.09
SNES	Bubsy	ARP-Codes	94.11
SNES	Bubsy	ARP-Codes	95.02
SNES	Bubsy	ARP-Codes	96.01
SNES	Bubsy	ARP-Codes	96.06
SNES	Bubsy	ARP-Codes	97.06
SNES	Bubsy	ARP-Codes	97.09
SNES	Bubsy 2	Cheats	95.05
SNES	Bubsy 2	ARP-Codes	97.01
GB	Bugs Bunny	Levelcodes	94.09
SNES	Bugs Bunny	ARP-Codes	94.06
SNES	Bugs Bunny	ARP-Codes	96.05
GB	Bugs Bunny 2	ARP-Codes	93.07
GB	Bugs Bunny 2	ARP-Codes	94.11
GB	Bugs Bunny 2	Levelcodes	96.10
SNES	Bugs Bunny - Rabbit Rampage	ARP-Codes	96.06
SNES	Bugs Bunny - Rabbit Rampage	ARP-Codes	97.06
GB	Burai Fighter	Paßwörter	94.10
GB	Burger Time Deluxe	Levelcodes	93.06
GB	Burgertime	ARP-Codes	95.02
C			
GB	Castle Quest	Tips	94.03
GB	Castle Quest	Levelcodes	94.04
GB	Castleian	ARP-Codes	94.08
GB	Castlevania I	ARP-Codes	94.08
GB	Castlevania I	ARP-Codes	95.03
GB	Castlevania II	ARP-Codes	94.08
GB	Castlevania II	Paßwörter	94.10
GB	Castlevania II	ARP-Codes	94.11
GB	Castlevania II	ARP-Codes	95.03
GB	Castlevania II	ARP-Codes	97.06
SNES	Castlevania IV	Tips	93.06
SNES	Castlevania IV	ARP-Codes	93.08
SNES	Castlevania IV	ARP-Codes	94.08
SNES	Castlevania IV	ARP-Codes	97.04
SNES	Castlevania IV	ARP-Codes	97.06
SNES	Castlevania IV	ARP-Codes	97.09
SNES	Castlevania X - Vampire's Kiss	Levelcodes	95.11
SNES	Castlevania X - Vampire's Kiss	ARP-Codes	95.11
SNES	Castlevania X - Vampire's Kiss	ARP-Codes	96.03
SNES	Castlevania X - Vampire's Kiss	ARP-Codes	97.01
GB	Choplifter II	ARP-Codes	94.06
GB	Choplifter II	Paßwörter	94.10
GB	Choplifter II	ARP-Codes	97.05
SNES	Choplifter II	ARP-Codes	96.06
GB	Choplifter III	Levelcodes	96.04

SNES	Choplifter III	ARP-Codes	95.09
SNES	Choplifter III	Levelcodes	96.04
SNES	Choplifter III	ARP-Codes	96.06
SNES	Chrono Trigger	Kompl. Teil 1	96.02
SNES	Chrono Trigger	Kompl. Teil 2	96.03
SNES	Chrono Trigger	Kompl. Teil 3	96.04
SNES	Chrono Trigger	Tips	96.06
SNES	Chrono Trigger	ARP-Codes	96.06
SNES	Chrono Trigger	ARP-Codes	96.09
SNES	Chrono Trigger	ARP-Codes	96.11
SNES	Chrono Trigger	ARP-Codes	96.11
SNES	Chrono Trigger	ARP-Codes	97.06
SNES	Circus Mystery	Paßwörter	95.02
SNES	Clayfighter	Tips	94.06
SNES	Clayfighter	Tips	94.08
SNES	Clayfighter	Tips	94.12
SNES	Clayfighter 2	Tips	95.09
SNES	Clayfighter 2	Tips	95.10
SNES	Clayfighter 2	Cheats	95.10
SNES	Clayfighter 2	ARP-Codes	96.02
N64	Clayfighter 63 1/3	Special-Moves	97.12
N64	Clayfighter 63 1/3	Special-Moves	98.01
SNES	Claymates	ARP-Codes	95.06
SNES	Claymates	ARP-Codes	96.07
SNES	Cliffhanger	ARP-Codes	94.02
SNES	Congo's Caper	Levelcodes	93.09
GB	Cool Spot	ARP-Codes	95.05
SNES	Cool Spot	Cheats	94.01
SNES	Cool Spot	Cheats	94.02
SNES	Cool Spot	ARP-Codes	94.02
SNES	Cool Spot	Cheats	94.07
SNES	Cool World	ARP-Codes	94.11
GB	Crash Dummies	ARP-Codes	93.09
GB	Crash Dummies	ARP-Codes	94.06
SNES	Crash Dummies	ARP-Codes	94.03
SNES	Crash Dummies	ARP-Codes	95.03
SNES	Crash Dummies	ARP-Codes	97.06
N64	Cruis'n USA	Cheats	97.02
SNES	Cutthroat Island	ARP-Codes	96.04
SNES	Cutthroat Island	Tips	96.05
SNES	Cybernator	Tips	93.10
SNES	Cybernator	Komplettlösung	93.11
SNES	Cybernator	Cheats	95.05

D

GB	Daffy Duck	ARP-Codes	95.01
GB	Daffy Duck	Levelcodes	95.03
SNES	Daffy Duck	ARP-Codes	94.02
SNES	Daffy Duck	Cheats	95.09
SNES	Daffy Duck	Cheats	96.02
SNES	Darius Twin	Cheats	93.07
SNES	Darius Twin	ARP-Codes	94.03
SNES	Darius Twin	ARP-Codes	97.06
SNES	Darius Twin	Extraleben	98.04
N64	Dark Rift	Cheats	97.09
N64	Dark Rift	geheimer Charakter	98.03
GB	Darkwing Duck	ARP-Codes	94.12
GB	Darkwing Duck	ARP-Codes	95.01
SNES	Daze before Christmas	Levelcodes	95.07
SNES	Dead Dance	Levelcodes	93.11
SNES	Dead Dance	Tips	93.11
SNES	Dead Dance	Cheats	94.01
SNES	Dead Dance	ARP-Codes	95.02
SNES	Death & R. of Superman	ARP-Codes	95.05
SNES	Death & R. of Superman	Cheats	95.09
SNES	Death & R. of Superman	ARP-Codes	96.02
SNES	Death & R. of Superman	ARP-Codes	96.06
SNES	Death & R. of Superman	ARP-Codes	97.12
SNES	Demon's Crest	Tips	95.06
SNES	Demon's Crest	Paßwörter	95.09
SNES	Demon's Crest	ARP-Codes	95.09
SNES	Demon's Crest	Paßwörter	95.10
SNES	Demon's Crest	ARP-Codes	96.02
SNES	Demon's Crest	Paßwörter	96.09
SNES	Dennis	ARP-Codes	97.11
SNES	Desert Fighter	ARP-Codes	95.02
SNES	Desert Fighter	ARP-Codes	95.09
GB	Desert Strike	ARP-Codes	95.06
GB	Desert Strike	Levelcodes	95.07
SNES	Desert Strike	Levelcodes	93.07
SNES	Desert Strike	Levelcodes	93.09
SNES	Desert Strike	ARP-Codes	94.05
SNES	Desert Strike	Levelcodes	94.12

SNES	Desert Strike	Paßwörter	95.07
N64	Diddy Kong Racing	Cheats	98.01
N64	Diddy Kong Racing	Tips	98.02
N64	Diddy Kong Racing	Game Buster Codes	98.06
GB	Dig Dug	ARP-Codes	94.11
SNES	Dimension Force	ARP-Codes	94.06
SNES	Dino City	Levelcodes	94.07
SNES	Dino City	ARP-Codes	94.08
SNES	Dino City	ARP-Codes	94.11
SNES	Dino City	ARP-Codes	96.02
SNES	Dinosaurs	Levelcodes	93.07
SNES	Dinosaurs	ARP-Codes	93.07
SNES	Dirt Trax FX	Paßwörter	96.05
SNES	Donald in Maui Mallard	ARP-Codes	97.04
SNES	Donald in Maui Mallard	Levelcodes	97.05
SNES	Donkey Kong Country	Tips	95.01
SNES	Donkey Kong Country	ARP-Codes	95.02
SNES	Donkey Kong Country	Kompl. Teil 1	95.03
SNES	Donkey Kong Country	Kompl. Teil 2	95.04
SNES	Donkey Kong Country	Kompl. Teil 3	95.05
SNES	Donkey Kong Country	Cheats	95.09
SNES	Donkey Kong Country	Cheats	95.10
SNES	Donkey Kong Country	Tips	96.01
SNES	Donkey Kong Country	Cheats	96.02
SNES	Donkey Kong Country 2		
	– Diddy's Kong Quest	Kompl. Teil 1	96.02
SNES	Donkey Kong Country 2		
	– Diddy's Kong Quest	ARP-Codes	96.03
SNES	Donkey Kong Country 2		
	– Diddy's Kong Quest	Kompl. Teil 2	96.03
SNES	Donkey Kong Country 2		
	– Diddy's Kong Quest	Tips	96.03
SNES	Donkey Kong Country 2		
	Diddy's Kong Quest	ARP-Codes	96.04
SNES	Donkey Kong Country 2		
	– Diddy's Kong Quest	Kompl. Teil 3	96.04
SNES	Donkey Kong Country 2		
	– Diddy's Kong Quest	Kompl. Teil 4	96.05
SNES	Donkey Kong Country 2		
	– Diddy's Kong Quest	ARP-Codes	96.09
SNES	Donkey Kong Country 2		
	– Diddy's Kong Quest	ARP-Codes	97.04
SNES	Donkey Kong Country 3		
	– Dixie Kong's D. Tr.	Kompl. Teil 1	97.02
SNES	Donkey Kong Country 3		
	– Dixie Kong's D. Tr.	Kompl. Teil 2	97.03
SNES	Donkey Kong Country 3		
	– Dixie Kong's D. Tr.	Kompl. Teil 3	97.04
SNES	Donkey Kong Country 3		
	– Dixie Kong's D. Tr.	Kompl. Teil 4	97.05
SNES	Donkey Kong Country 3		
	– Dixie Kong's D. Tr.	Cheats	97.05
SNES	Donkey Kong Country 3		
	– Dixie Kong's D. Tr.	ARP-Codes	97.05
GB	Donkey Kong Land	Tips	95.10
GB	Donkey Kong Land 2	Cheats	97.05
GB	Donkey Kong Land 2	ARP-Codes	97.06
GB	Donkey Kong Land 2	ARP-Codes	97.07
GB	Donkey Kong Land 2	ARP-Codes	97.09
GB	Donkey Kong Land 3	ARP-Codes	98.02
GB	Double Dragon	ARP-Codes	94.08
GB	Double Dragon	ARP-Codes	94.11
GB	Double Dragon	ARP-Codes	97.07
GB	Double Dragon 3	ARP-Codes	94.11
SNES	Double Dragon V		
	– The Shadow Falls	Tips	94.12
SNES	Double Dragon V		
	– The Shadow Falls	Cheats	95.03
SNES	Double Dragon V		
	– The Shadow Falls	Special-Moves	96.10
GB	Dr. Franken	Cheats	93.07
GB	Dr. Franken	ARP-Codes	94.11
GB	Dr. Franken	ARP-Codes	95.05
GB	Dr. Franken	Levelcodes	98.02
SNES	Dr. Franken	ARP-Codes	94.07
GB	Dr. Franken 2	Tips	94.01
GB	Dr. Franken 2	ARP-Codes	94.09
SNES	Dracula	ARP-Codes	94.02
SNES	Dragon Ball Z	ARP-Codes	97.06
GB	Dragon Heart	Levelcodes	97.01
SNES	Dragon – T. B. Lee Story	Cheats	95.08
SNES	Dragon – T. B. Lee Story	Cheats	95.10

GB	Dragon's Lair	ARP-Codes	94.11
SNES	Dragon's Lair	ARP-Codes	93.11
SNES	Dream TV	Paßwörter	94.11
GB	Dschungelbuch, das	ARP-Codes	95.04
GB	Dschungelbuch, das	ARP-Codes	97.12
SNES	Dschungelbuch, das	ARP-Codes	94.10
SNES	Dschungelbuch, das	ARP-Codes	94.11
SNES	Dschungelbuch, das	Cheats	94.12
SNES	Dschungelbuch, das	ARP-Codes	96.05
GB	Duck Tales	ARP-Codes	94.03
GB	Duck Tales	ARP-Codes	94.11
GB	Duck Tales	ARP-Codes	95.04
GB	Duck Tales 2	ARP-Codes	94.05
GB	Dynablaster	ARP-Codes	94.06
GB	Dynablaster	ARP-Codes	94.08
GB	Dynablaster	Paßwörter	94.10
GB	Dynablaster	Paßwörter	95.01
GB	Dynablaster	Levelcodes	95.03

E

SNES	E.V.O.	ARP-Codes	94.07
SNES	Earthbound	Tips	97.03
SNES	Earthworm Jim	ARP-Codes	95.03
SNES	Earthworm Jim	Cheats	95.04
SNES	Earthworm Jim	Kompl. Teil 1	95.04
SNES	Earthworm Jim	Kompl. Teil 2	95.05
SNES	Earthworm Jim	Kompl. Teil 3	95.06
SNES	Earthworm Jim	Cheats	95.09
SNES	Earthworm Jim	ARP-Codes	95.09
SNES	Earthworm Jim	ARP-Codes	96.02
SNES	Earthworm Jim 2	Cheats	96.03
SNES	Earthworm Jim 2	ARP-Codes	96.04
SNES	Earthworm Jim 2	Cheats	96.05
SNES	Eek! The Cat	ARP-Codes	96.07
GB	Elevator Action	ARP-Codes	93.08
GB	Empire Strikes Back, the	ARP-Codes	94.05
SNES	Equinox	Kompl. Teil 1	94.05
SNES	Equinox	ARP-Codes	94.06
SNES	Equinox	ARP-Codes	94.07
SNES	Equinox	Cheats	94.08
GB	Escape fr. Camp Deadly	Tips	93.10
N64	extreme-G	Cheats	97.12
N64	extreme-G	Cheats	98.01
N64	extreme-G	Cheat	98.03
N64	extreme-G	Game Buster Codes	98.04
SNES	Eye of the Beholder	ARP-Codes	95.06

F

SNES	F-Zero	ARP-Codes	93.10
SNES	F-Zero	ARP-Codes	94.01
SNES	F-Zero	ARP-Codes	94.04
SNES	F-Zero	ARP-Codes	94.06
SNES	F-Zero	ARP-Codes	94.08
SNES	F-Zero	ARP-Codes	94.11
SNES	F-Zero	ARP-Codes	95.10
SNES	F-Zero	ARP-Codes	96.03
SNES	F-Zero	ARP-Codes	96.03
SNES	F1 Pole Position	ARP-Codes	94.07
GB	F1 Race	ARP-Codes	94.03
GB	F1 Race	ARP-Codes	95.10
GB	Faceball 2000	Tips	93.07
GB	Faceball 2000	ARP-Codes	95.02
SNES	Faceball 2000	ARP-Codes	93.07
SNES	Faceball 2000	ARP-Codes	94.10
SNES	Faceball 2000	Cheat-Menü	98.04
SNES	Fatal Fury	ARP-Codes	94.02
SNES	Fatal Fury 2	Cheats	94.07
SNES	Fatal Fury 2	ARP-Codes	95.09
SNES	Fatal Fury 2	ARP-Codes	95.10
SNES	Fatal Fury 2	ARP-Codes	96.04
GB	Felix the Cat	ARP-Codes	94.05
N64	FIFA 64	Game Buster Codes	98.05
N64	FIFA 98 –		
	Die WM-Qualifikation	Cheats	98.03
SNES	FIFA Soccer	Cheats	94.08
SNES	FIFA Soccer	Cheats	94.10
SNES	FIFA Soccer	Tips	95.02
SNES	FIFA Soccer	ARP-Codes	95.09
SNES	FIFA Soccer	ARP-Codes	96.02
SNES	FIFA Soccer '96	Tips	96.04
N64	Fighters Destiny	geheimer Charakter	98.03
SNES	Fighters History	Tips	94.11
GB	Final Fantasy II	ARP-Codes	94.04
GB	Final Fantasy II	Tips	94.08
SNES	Final Fantasy II	ARP-Codes	93.07

SNES	Final Fantasy II	ARP-Codes	94.03
SNES	Final Fantasy II	Tips	94.04
SNES	Final Fantasy II	ARP-Codes	94.05
SNES	Final Fantasy II	Tips	95.06
SNES	Final Fantasy III	Tips	95.05
SNES	Final Fantasy III	Tips	95.08
SNES	Final Fantasy III	Tips	96.01
SNES	Final Fantasy III	Tips	96.06
SNES	Final Fantasy III	Tips	96.09
GB	Final Fantasy Legend	ARP-Codes	94.06
GB	Final Fantasy Legend	Tips	97.02
SNES	Final Fight	ARP-Codes	93.06
SNES	Final Fight	ARP-Codes	93.07
SNES	Final Fight	Tips	94.04
SNES	Final Fight 2	ARP-Codes	94.08
SNES	Final Fight 2	ARP-Codes	95.02
SNES	Final Fight 2	Cheat	98.06
SNES	Final Fight 3	ARP-Codes	96.12
SNES	Final Fight 3	Cheat-Menü	97.06
GB	Fire Fighter	ARP-Codes	94.06
GB	Fire Fighter	ARP-Codes	95.06
SNES	Firemen, the	Cheats	95.10
SNES	Firemen, the	ARP-Codes	96.05
SNES	Firemen, the	Cheats	96.05
SNES	First Samurai	Cheat	97.06
GB	Fish Dude	ARP-Codes	94.09
GB	Flash, the	ARP-Codes	93.10
SNES	Flashback	Levelcodes	94.02
SNES	Flashback	Tips	94.02
SNES	Flashback	Kompl. Teil 1	94.02
SNES	Flashback	ARP-Codes	94.02
SNES	Flashback	Kompl. Teil 2	94.03
SNES	Flashback	Tips	94.07
SNES	Flashback	ARP-Codes	96.09
GB	Flintstones, the	ARP-Codes	94.12
SNES	Flintstones, the	Levelcodes	94.06
SNES	Flintstones, the	ARP-Codes	94.07
SNES	Flintstones – The Movie	Levelcodes	95.08
GB	Fortified Zone	Levelcodes	94.07
GB	Fortified Zone	ARP-Codes	95.06
GB	Fortress of Fear	ARP-Codes	93.10
GB	Fortress of Fear	Tips	93.11
SNES	Front Mission	Cheats	95.08

G

GB	Garfield	Levelcodes	93.12
GB	Garfield	ARP-Codes	98.02
GB	Gargoyle's Quest	ARP-Codes	94.07
GB	Gargoyle's Quest	Paßwörter	94.10
GB	Gargoyle's Quest	ARP-Codes	94.10
GB	Gargoyle's Quest	Paßwörter	95.02
GB	Gargoyle's Quest	ARP-Codes	97.05
GB	Gear Works	Levelcodes	95.07
SNES	Ghoul Patrol	Levelcodes	97.10
SNES	Ghoul Patrol	ARP-Codes	98.03
GB	Ghoulbust 2	ARP-Codes	95.01
GB	Glücksrad	ARP-Codes	97.01
GB	Go! Go! Tank	ARP-Codes	94.09
SNES	Gods	ARP-Codes	93.06
SNES	Gods	ARP-Codes	93.10
SNES	Gods	ARP-Codes	94.02
SNES	Gods	ARP-Codes	94.06
SNES	Gods	Paßwörter	94.07
GB	Godzilla	ARP-Codes	94.09
GB	Golf	ARP-Codes	94.12
SNES	Goof Troop	Levelcodes	94.01
SNES	Goof Troop	ARP-Codes	94.04
SNES	Goof Troop	Tips	94.10
GB	Gradius	Cheats	96.12
SNES	Gradius 3	Cheats	93.07
SNES	Gradius 3	ARP-Codes	93.07

H

SNES	Hagane	Cheats	95.10
SNES	Hagane	ARP-Codes	96.10
SNES	Harley's		
	Humongous Adventure	ARP-Codes	93.08
SNES	Harley's		
	Humongous Adventure	ARP-Codes	97.09
SNES	Harvest Moon	ARP-Codes	98.04
GB	Hercules	Levelcodes	98.01
N64	Hexen 64	Cheat-Menü	97.09
N64	Hexen 64	Cheat-Menü	97.12
N64	Hexen 64	Game Buster Codes	98.05
GB	Hit the Ice	ARP-Codes	93.07
SNES	Hole in One Golf	ARP-Codes	93.07
GB	Hook	ARP-Codes	94.06
GB	Hook	ARP-Codes	94.11
GB	Hook	ARP-Codes	95.02
SNES	Hook	ARP-Codes	93.09
SNES	Hook	ARP-Codes	94.06

SNES	Hook	ARP-Codes	94.08
SNES	Hook	ARP-Codes	97.07
GB	Hudson Hawk	ARP-Codes	94.11
GB	Hugo	Levelcodes	96.10
GB	Hugo	ARP-Codes	97.01
SNES	Hulk, the Incredible	ARP-Codes	94.12
SNES	Hulk, the Incredible	ARP-Codes	96.02
SNES	Hulk, the Incredible	ARP-Codes	96.10
GB	Humans, the	Levelcodes	93.06
GB	Humans, the	ARP-Codes	93.09
SNES	Humans, the	ARP-Codes	96.01
GB	Hunt for Red October	Cheats	94.07
SNES	Hyperzone	ARP-Codes	96.06

I

SNES	Illusion of Time	ARP-Codes	95.10
SNES	Illusion of Time	ARP-Codes	95.11
SNES	Illusion of Time	ARP-Codes	97.05
GB	Indiana Jones	Levelcodes	95.07
SNES	Indiana Jones'		
	Greatest Adventures	Levelcodes	95.03
SNES	Indiana Jones' Gr. Adv.	ARP-Codes	95.03
SNES	Indiana Jones' Gr. Adv.	ARP-Codes	95.04
SNES	Indiana Jones' Gr. Adv.	Levelcodes	95.07
SNES	Indiana Jones' Gr. Adv.	ARP-Codes	96.05
SNES	Indiana Jones' Gr. Adv.	ARP-Codes	96.10
SNES	Indiana Jones' Gr. Adv.	ARP-Codes	97.06
SNES	Indiana Jones' Gr. Adv.	ARP-Codes	97.11
SNES	Inspector Gadget	Debug-Menü	98.04
SNES	Intern. Superstar Soccer	Tips	95.05
SNES	Intern. Superstar Soccer	Tips	95.06
SNES	Intern. Superstar Soccer	Cheats	95.08
SNES	Intern. Superstar Soccer	ARP-Codes	95.09
SNES	Intern. Superstar Soccer	Cheats	95.10
SNES	Intern. Superstar Soccer	ARP-Codes	95.11
SNES	Intern. Superstar Soccer	Cheats	96.01
SNES	Intern. Superstar Soccer	Paßwörter	96.04
SNES	Intern. Superstar Soccer	ARP-Codes	96.04
SNES	Intern. Superstar Soccer	Paßwörter	96.07
N64	Int. Superstar Soccer 64	geheime Teams	97.05
N64	Int. Superstar Soccer 64	geheime Teams	97.12
SNES	International Superstar		
	Soccer Deluxe	Cheats	96.03
SNES	International Superstar		
	Soccer Deluxe	Paßwörter	97.02
SNES	International Superstar		
	Soccer Deluxe	Tips	97.04
GB	Iron Man/X-O Manowar in Heavy Metal	Levelcodes	96.11
SNES	Izzy's Quest		
	for the Olympic Rings	Cheat	97.06

J

SNES	Jaki Crush	ARP-Codes	93.06
SNES	Jaki Crush	Paßwörter	93.10
SNES	Jaki Crush	Paßwörter	94.11
SNES	James Bond jr.	Levelcodes	93.09
SNES	James Bond jr.	ARP-Codes	93.09
GB	Jelly Boy	Levelcodes	97.06
SNES	Jelly Boy	Paßwörter	95.09
N64	Jeopardy	Cheat	98.05
GB	Jetsons, the	ARP-Codes	94.06
GB	Jetsons, the	ARP-Codes	94.09
SNES	Jim Power	Cheats	94.07
GB	Joe & Mac	ARP-Codes	94.01
SNES	Joe & Mac	Tips	93.09
SNES	Joe & Mac	ARP-Codes	94.02
SNES	Joe & Mac	ARP-Codes	94.10
SNES	Joe & Mac 2	ARP-Codes	96.06
SNES	Joe & Mac 3	Levelcodes	96.05
SNES	J. Madden Football '93	Tips	93.06
SNES	Judge Dredd	Levelcodes	95.08
SNES	Judge Dredd	ARP-Codes	95.09
SNES	Judge Dredd	ARP-Codes	95.10
SNES	Judge Dredd	ARP-Codes	96.02
SNES	Judge Dredd	Cheats	96.11
SNES	Judge Dredd	ARP-Codes	97.04
GB	Juggernauts	ARP-Codes	94.09
GB	Jungle Strike	ARP-Codes	97.07
GB	Jungle Strike	Levelcodes	98.01
SNES	Jungle Strike	Levelcodes	95.09
SNES	Jungle Strike	Levelcodes	95.10
SNES	Jungle Strike	ARP-Codes	95.10
SNES	Jungle Strike	ARP-Codes	96.01
SNES	Jungle Strike	ARP-Codes	96.02
GB	Jurassic Park	ARP-Codes	94.06
GB	Jurassic Park	Cheats	94.08
GB	Jurassic Park	Cheats	94.10
SNES	Jurassic Park	ARP-Codes	94.02
SNES	Jurassic Park	ARP-Codes	95.03
SNES	Jurassic Park	ARP-Codes	96.07

GB	Jurassic Park 2	Cheats	95.07
SNES	Jurassic Park 2	Cheats	95.03
SNES	Jurassic Park 2	ARP-Codes	95.05
SNES	Jurassic Park 2	ARP-Codes	95.06
SNES	Jurassic Park 2	ARP-Codes	96.06
SNES	Justice League	ARP-Codes	96.01

K

SNES	K.-H. Rummenigges		
	Player Manager	Tips	95.06
SNES	Kawasaki Superbikes	ARP-Codes	96.06
GB	Kick Off	ARP-Codes	94.08
GB	Kick Off	ARP-Codes	97.07
SNES	Kick-Off 3	ARP-Codes	97.11
SNES	Kid Clown in Cr. Chase	Cheats	95.07
GB	Kid Dracula	ARP-Codes	93.08
GB	Kid Dracula	Levelcodes	93.09
GB	Kid Dracula	ARP-Codes	93.09
GB	Kid Dracula	ARP-Codes	94.04
GB	Kid Icarus	ARP-Codes	93.09
GB	Kid Icarus	Komplettlösung	94.09
GB	Kid Icarus	ARP-Codes	95.01
GB	Kid Icarus	ARP-Codes	95.02
GB	Kid Icarus	ARP-Codes	97.06
SNES	King Arthur's World	Levelcodes	94.01
SNES	King Arthur's World	ARP-Codes	94.06
SNES	King Arthur's World	Levelcodes	95.03
SNES	King of Dragons	ARP-Codes	94.06
SNES	King of Dragons	Cheats	94.09
SNES	King of Dragons	ARP-Codes	94.12
GB	King of Fighters, The –		
	Heat of Battle	Cheat	98.05
SNES	King of the Monsters	ARP-Codes	93.11
SNES	Kirby's Dream Course	ARP-Codes	97.05
GB	Kirby's Dream Land	Tips	93.09
GB	Kirby's Dream Land	ARP-Codes	93.09
GB	Kirby's Dream Land	ARP-Codes	95.03
GB	Kirby's Dream Land	Cheats	95.04
GB	Kirby's Dream Land	Cheats	96.07
GB	Kirby's Dream Land	Cheats	97.03
GB	Kirby's Dream Land	ARP-Codes	97.06
GB	Kirby's Dream Land 2	Tips	98.03
SNES	Kirby's Ghost Trap	ARP-Codes	97.06
GB	Kirby's Pinball Land	Tips	94.05
GB	Kirby's Pinball Land	Cheats	94.06
GB	Kirby's Pinball Land	ARP-Codes	94.06
GB	Kirby's Pinball Land	Cheats	95.06
GB	Kirby's Pinball Land	ARP-Codes	97.07
GB	König der Löwen, der	ARP-Codes	95.11
GB	König der Löwen, der	Cheat	97.08
GB	König der Löwen, der	Levelskip	98.06
SNES	König der Löwen, der	Cheats	95.03
SNES	König der Löwen, der	Komplettlösung	95.03
SNES	König der Löwen, der	ARP-Codes	95.06
GB	Krusty's Fun House	ARP-Codes	94.10
GB	Krusty's Fun House	Levelcodes	95.04
SNES	Krusty's S. Fun House	Levelcodes	93.11
SNES	Krusty's S. Fun House	ARP-Codes	94.10
GB	Kwirk	ARP-Codes	97.01

L

SNES	Lagoon	ARP-Codes	94.03
SNES	Lagoon	ARP-Codes	96.01
GB	Lamborghini Challenge	ARP-Codes	94.05
SNES	Lamborghini Challenge	Levelcodes	94.02
SNES	Lamborghini Challenge	Cheats	94.06
GB	Last Action Hero	ARP-Codes	94.06
SNES	Last Action Hero	ARP-Codes	94.02
SNES	Lawnmower Man, the	Cheats	94.05
SNES	Legend	Cheats	95.09
GB	Lemmings	ARP-Codes	93.08
SNES	Lemmings	Tips	93.09
SNES	Lemmings	Cheats	94.06
SNES	Lemmings	Levelcodes	94.07
SNES	Lemmings	Levelcodes	94.08
SNES	Lemmings	ARP-Codes	94.09
SNES	Lemmings	ARP-Codes	97.04
SNES	Lemmings	ARP-Codes	97.05
SNES	Lemmings 2	Tips	95.07
SNES	Lemmings 2	Cheats	96.06
GB	Lemmings 2 – The Tribes	Levelcodes	97.09
SNES	Lester the Unlikely	ARP-Codes	94.05
N64	Lirpa Lirpa 64	Cheats	98.04
GB	Looney Tunes	Tips	93.09
GB	Loopz	ARP-Codes	95.10
SNES	Lost Vikings II, the	Levelcodes	97.07
SNES	Lost Vikings II, the	ARP-Codes	97.11
SNES	Lost Vikings, the	Levelcodes	93.08
SNES	Lost Vikings, the	Cheats	93.10
SNES	Lost Vikings, the	ARP-Codes	94.03
SNES	Lost Vikings, the	Tips	94.10

SNES	Lost Vikings, the	Tips	94.11
SNES	Lost Vikings, the	Levelcodes	96.03
GB	Lost World, the	Levelcodes	98.02
GB	Lucky Luke	Levelcodes	97.10
SNES	Lucky Luke	Levelcodes	97.10
SNES	Lufia	ARP-Codes	97.10
SNES	Lufia 2 –		
	Rise of the Sinistrals	ARP-Codes	97.05
GB	Lufia & T. Fortr. of Doom	ARP-Codes	95.01
GB	Lufia & T. Fortr. of Doom	ARP-Codes	95.02
SNES	Lufia & T. Fortr. of Doom	Tips	94.08
SNES	Lufia & T. Fortr. of Doom	ARP-Codes	94.08
SNES	Lufia & T. Fortr. of Doom	Tips	94.09
SNES	Lufia & T. Fortr. of Doom	ARP-Codes	94.12
N64	Lylat Wars	Game Buster Codes	98.04
M			
N64	Mace: The Dark Age	Special-Moves	97.12
N64	Mace: The Dark Age	Tips	98.06
N64	Mace: The Dark Age	Game Buster Codes	98.06
SNES	Macross	Cheats	95.06
N64	Madden Football 64	geheime Teams	98.01
SNES	Magic Boy	Levelcodes	94.12
SNES	Magic Sword	ARP-Codes	94.10
SNES	Magical Quest	ARP-Codes	93.11
SNES	Magical Quest	ARP-Codes	94.04
SNES	Magical Quest	ARP-Codes	97.06
GB	Marble Madness	ARP-Codes	95.02
SNES	Mario Basler präsentiert:		
	Fever Pitch Soccer	Paßwörter	95.11
GB	Mario Golf	ARP-Codes	93.10
SNES	Mario is Missing	Paßwörter	96.03
N64	Mario Kart 64	Tips	97.03
N64	Mario Kart 64	Tips	97.08
N64	Mario Kart 64	Tips	97.12
GB	Mario Land 2	Tips	94.07
SNES	Mario's Time Machine	Levelcodes	94.09
SNES	Marvel Super Heroes		
	in War of the Gems	Paßwort	97.07
SNES	Mask, the	ARP-Codes	96.05
SNES	Mask, the	Cheats	96.06
SNES	Mask, the	ARP-Codes	97.07
SNES	Maximum Carnage	Cheats	94.12
SNES	Maximum Carnage	ARP-Codes	96.01
SNES	Mechwarrior	Cheats	94.01
SNES	Mechwarrior	ARP-Codes	94.01
SNES	Mechwarrior	ARP-Codes	97.04
SNES	Mechwarrior	Cheat	98.06
SNES	Mechwarrior 3050	Paßwörter	96.02
SNES	Mechwarrior 3050	Levelcodes	96.03
SNES	Mechwarrior 3050	ARP-Codes	96.05
SNES	Mechwarrior 3050	Paßwörter	96.06
SNES	Mechwarrior 3050	Levelcodes	98.01
GB	Mega Man	ARP-Codes	93.11
GB	Mega Man	ARP-Codes	94.06
GB	Mega Man	ARP-Codes	95.02
GB	Mega Man	ARP-Codes	97.05
GB	Mega Man 2	ARP-Codes	93.11
GB	Mega Man 2	Levelcodes	95.04
GB	Mega Man 2	ARP-Codes	97.05
GB	Mega Man 3	ARP-Codes	93.11
GB	Mega Man 3	Levelcodes	95.06
GB	Mega Man 3	ARP-Codes	97.05
GB	Mega Man 4	ARP-Codes	96.07
GB	Mega Man 4	Levelcodes	96.11
GB	Mega Man 4	ARP-Codes	97.05
GB	Mega Man 5	Cheats	95.07
SNES	Mega Man 7	Cheats	96.01
SNES	Mega Man 7	Paßwörter	96.03
SNES	Mega Man 7	ARP-Codes	96.03
SNES	Mega Man 7	Paßwörter	96.05
SNES	Mega Man 7	ARP-Codes	97.09
SNES	Mega Man X	ARP-Codes	94.05
SNES	Mega Man X	Komplettlösung	94.06
SNES	Mega Man X	Tips	94.06
SNES	Mega Man X	ARP-Codes	94.06
SNES	Mega Man X	Cheats	94.07
SNES	Mega Man X	Tips	94.09
SNES	Mega Man X	Levelcodes	94.10
SNES	Mega Man X	ARP-Codes	94.11
SNES	Mega Man X	ARP-Codes	94.12
SNES	Mega Man X	ARP-Codes	95.01
SNES	Mega Man X	Paßwörter	95.02
SNES	Mega Man X	ARP-Codes	96.12
SNES	Mega Man X	ARP-Codes	97.01
SNES	Mega Man X	ARP-Codes	97.07
SNES	Mega Man X	Paßwörter	98.03
SNES	Mega Man X2	Paßwörter	96.01
SNES	Mega Man X2	Komplettlösung	96.08
SNES	Mega Man X2	Paßwörter	96.10

SNES	Mega Man X3	Levelcodes	96.11
SNES	Mega-Lo-Mania	Tips	94.04
SNES	Mega-Lo-Mania	ARP-Codes	94.04
SNES	Metal Marines	Levelcodes	94.06
SNES	Metal Marines	ARP-Codes	96.12
SNES	Metal Marines	Paßwörter	98.06
GB	Metroid 2	ARP-Codes	94.06
GB	Metroid 2	ARP-Codes	94.08
GB	Metroid 2	ARP-Codes	95.02
GB	Metroid 2	ARP-Codes	97.05
SNES	Michael Jordan:		
	Chaos in t. Windy City	Paßwörter	95.09
SNES	Michael Jordan: CitWC	Paßwörter	96.05
SNES	Michael Jordan: CitWC	ARP-Codes	96.07
SNES	Mickey and Minnie	ARP-Codes	96.03
SNES	Mickey and Minnie	ARP-Codes	96.05
SNES	Mickey Mania	ARP-Codes	95.01
SNES	Mickey Mania	Tips	95.03
SNES	Mickey Mania	Cheats	95.05
SNES	Mickey Mania	ARP-Codes	95.09
GB	Mickey Mouse	Cheats	93.11
GB	Mickey Mouse	Paßwörter	94.10
GB	Mickey Mouse 2	ARP-Codes	93.06
GB	Mickey Mouse V–		
	Zauberstäbe	Levelcodes	96.05
GB	Micro Machines	Tips	96.10
SNES	Micro Machines	ARP-Codes	95.06
SNES	Might & Magic	Tips	95.02
SNES	Might & Magic 2	Tips	94.06
SNES	Might & Magic 2	Tips	94.08
SNES	Might & Magic 2	Tips	94.09
SNES	Might & Magic 2	Tips	94.12
SNES	Might & Magic III	ARP-Codes	95.05
SNES	Mighty Max	ARP-Codes	96.07
N64	Mischief Makers	Tips – Teil 1	97.11
N64	Mischief Makers	Tips – Teil 2	97.12
N64	Mischief Makers	Tips – Teil 3	98.01
SNES	MM Power Rangers	Levelcodes	97.06
GB	MM Power Rangers	Levelcodes	95.07
GB	MM Power Rangers	Levelcodes	98.03
SNES	MM Power Rangers	Paßwörter	94.12
SNES	MM Power Rangers –		
	The Fighting Edition	Cheats	96.05
SNES	MM Power Rangers –		
	The Fighting Edition	Special-Moves	96.10
SNES	MM Power Rangers –		
	The Fighting Edition	Cheat	98.02
SNES	MM Power Rangers –		
	The Movie	Cheats	95.10
SNES	MM Power Rangers –		
	The Movie	ARP-Codes	95.10
SNES	MM Power Rangers –		
	The Movie	Cheats	96.02
SNES	MM Power Rangers –		
	The Movie	Cheats	98.05
GB	Mole Mania	ARP-Codes	97.06
GB	Monster Max	ARP-Codes	95.04
GB	Monster Max	ARP-Codes	95.05
GB	Monster Max	Levelcodes	97.02
GB	Monster Max	ARP-Codes	97.05
GB	Mortal Kombat	Tips	93.12
GB	Mortal Kombat	Tips	94.06
GB	Mortal Kombat	ARP-Codes	94.08
GB	Mortal Kombat	ARP-Codes	94.09
GB	Motocross Maniacs	ARP-Codes	94.06
SNES	Mr. Do!	Levelanwahl	97.11
GB	Mr. Nutz	Levelcodes	95.07
SNES	Mr. Nutz	Cheats	94.05
SNES	Mr. Nutz	ARP-Codes	94.05
SNES	Mr. Nutz	ARP-Codes	94.06
GB	Mysterium	Tips	93.06
GB	Mystic Quest	Tips	94.08
GB	Mystic Quest	Kompl. Teil 1	94.09
GB	Mystic Quest	Kompl. Teil 2	94.10
GB	Mystic Quest	Kompl. Teil 3	94.11
GB	Mystic Quest	Tips	97.03
SNES	Mystic Quest Legend	Tips	94.05
SNES	Mystic Quest Legend	Tips	95.01
SNES	Mystical Ninja	ARP-Codes	94.06
SNES	Mystical Ninja	Levelcodes	94.07
SNES	Mystical Ninja	ARP-Codes	94.07
N64	Mystical Ninja		
	starring Goemon	Kompl. Teil 1	98.04
N64	Mystical Ninja		
	starring Goemon	Kompl. Teil 2	98.05
N			
SNES	NBA Give N Go	Cheats	96.07
N64	NBA Hang Time	geheimer Charakter	97.05
N64	NBA Hang Time	Cheat-Menü	97.12

SNES	NBA Hang Time	Cheats	97.08
SNES	NBA Jam	Levelcodes	94.05
SNES	NBA Jam	ARP-Codes	94.05
SNES	NBA Jam	Tips	94.06
SNES	NBA Jam	ARP-Codes	94.06
SNES	NBA Jam	ARP-Codes	94.08
SNES	NBA Jam	ARP-Codes	94.09
SNES	NBA Jam	ARP-Codes	94.11
SNES	NBA Jam	ARP-Codes	95.05
SNES	NBA Jam	Paßwörter	95.07
SNES	NBA Jam Tourn. Edition	Cheats	95.09
SNES	NBA Jam Tourn. Edition	Cheats	96.02
SNES	NBA Jam Tourn. Edition	ARP-Codes	96.12
SNES	NBA Live '95	Paßwörter	95.09
SNES	NBA Live '96	Cheats	96.03
SNES	NBA Live '96	ARP-Codes	97.11
GB	Nemesis	ARP-Codes	94.06
GB	Nemesis	ARP-Codes	97.07
N64	NFL Quarterb. Club '98	Cheat-Menü	98.01
SNES	NHL Hockey '96	Cheats	96.07
GB	Nigel Mansell's		
	World Championship	Paßwörter	94.10
SNES	Nigel Mansell's		
	World Championship	Tips	93.11
SNES	Nigel Mansell's		
	World Championship	Paßwörter	96.04
GB	Ninja Gaiden	ARP-Codes	93.07
GB	Ninja Gaiden	ARP-Codes	95.02
GB	Nintendo World		
	Cup Soccer	Paßwörter	95.05
O			
SNES	Ogre Battle	Paßwörter	96.01
SNES	On the Ball	Paßwörter	94.11
GB	Operation C	ARP-Codes	94.10
SNES	Out to Lunch	ARP-Codes	94.05
SNES	Out to Lunch	ARP-Codes	97.09
P			
SNES	Pac-Attack	Levelcodes	94.09
SNES	Pac-Attack	ARP-Codes	96.06
GB	Pac-in-Time	Levelcodes	96.04
SNES	Pac-in-Time	Levelcodes	95.09
SNES	Pac-in-Time	Levelanwahl	97.04
GB	Pac-Man	ARP-Codes	93.07
GB	Pac-Man	ARP-Codes	94.12
GB	Pac-Man	ARP-Codes	95.02
GB	Pac-Man	ARP-Codes	97.07
SNES	Pac-Man 2	Paßwörter	95.06
SNES	Pac-Man 2	Paßwörter	95.07
SNES	Pac-Man 2	Paßwörter	95.08
SNES	Pac-Man 2	ARP-Codes	95.11
GB	Pac-Panic	ARP-Codes	97.01
GB	Pagemaster, the	ARP-Codes	95.11
GB	Pagemaster, the	Paßwort	97.06
SNES	Pagemaster, the	Cheats	95.07
SNES	Paladin's Quest	ARP-Codes	94.04
SNES	Paladin's Quest	Tips	94.08
GB	Pang	ARP-Codes	94.04
SNES	Pang	ARP-Codes	95.03
GB	Paper Boy	ARP-Codes	94.06
GB	Paper Boy	ARP-Codes	94.12
GB	Parasol Stars	ARP-Codes	93.06
GB	Parodius	ARP-Codes	93.09
GB	Parodius	ARP-Codes	93.11
GB	Parodius	Cheats	94.10
GB	Parodius	ARP-Codes	97.06
SNES	Parodius	Cheats	93.09
SNES	Parodius	Cheats	94.10
SNES	Parodius	ARP-Codes	94.10
SNES	Parodius	ARP-Codes	94.11
SNES	Parodius	Cheats	96.02
SNES	Parodius	ARP-Codes	96.08
SNES	Peace Keepers, the	Cheats	94.09
SNES	Phalanx	Cheats	93.11
SNES	Phalanx	ARP-Codes	94.06
GB	Phantom Air Mission	ARP-Codes	94.05
SNES	PilotWings	ARP-Codes	94.04

Forsetzung folgt
In der kommenden Ausgabe folgt der zweite Teil der Tips- und-Tricks-Übersicht.

Aufgrund der Game-Boy-Specials in den vergangenen beiden Ausgaben kam das Zubehör für die anderen Nintendo-Systeme verständlicherweise ein wenig zu kurz. Das heißt aber noch lange nicht, daß Ihr für immer darauf verzichten müßt. Diesmal ist das N64 wieder dran.

VRF1 X-Cellerator ca. 160 DM

Nintendo hatte bekanntlich schon im Vorfeld an alle Sonntagsfahrer gedacht und das N64-Pad mit einem für Rennspiele idealen Analogstick ausgestattet. Echte Auto-Freaks wollen aber auch ein echtes Auto-Feeling, und genau für diese Leute ist der VRF1 X-Cellerator der Firma Blaze gedacht. Hinter dem komplizierten Namen verbirgt sich nichts weniger als ein Lenkrad, das komplett mit analogem Gas- und Bremspedal ausgeliefert wird. Zusätzlich befinden sich auf der Oberseite alle Knöpfe, die auch auf dem Original-Nintendo-Pad vorhan-

den sind. Vier davon sind sogar mit Analogtechnik ausgestattet. Wenn Ihr also zu kurze Beine haben solltet, müßt Ihr deswegen nicht auf dosiertes Beschleunigen und Bremsen verzichten. Im Grunde ist es sogar ratsamer, von den Pedalen abzulassen, da sie zu leicht sind und deshalb schnell wegrutschen. Das Lenkrad an sich kann dagegen überzeugen. Durch seine Leichtgängigkeit könnt Ihr auch ohne Frührstück im Bauch bequem lenken und bleibt von Muskelkater verschont. Zum Schalten benutzt Ihr die gut erreichbaren L- und R-Buttons an der

Unterseite. Wer feinfühler lenken will, stellt die Hyper-Steer-Funktion ein, mit der Ihr das Rad nicht bis zum Anschlag drehen müßt, um den Wagen voll ausschlagen zu lassen. An die PlayStation und den Saturn dürft Ihr das Gerät außerdem anschließen. Zu guter Letzt können auch noch Höhen- und Neigungswinkel verstellt werden – eine gelungene Bereicherung für Rennsportfreunde.

Muster: Highcom, Tel.: 0 21 54/94 52 30



Fazit: 2

Arcade Shark ca. 100 DM

Für alle Systeme gibt es sie bereits in rauen Mengen: Joyboards. Nur das Nintendo64 wurde noch nicht bedacht. Doch InterAct hat sich ein Herz gefaßt und diese Marktlücke gefüllt: Mit dem Arcade Shark soll echtes Spielhallen-Feeling aufkommen. Tut es aber leider nicht ganz, obwohl durchaus gute Ansätze vorhanden sind. Durch einen aufschraubbaren Stick könnt Ihr jederzeit zwischen Analog- und Digitalsteuerung wählen. Alle Tasten sind sehr groß und wurden gut verteilt, und als 'Schmankerl' gibt es auch noch Dauerfeuer und Slow

Motion, was allerdings mittlerweile zum Mindeststandard an Ausstattung gehört. Schwer genug, um nicht vom Ventilator weggeblasen zu werden, ist es auch und findet bequem auf Euren Schenkeln Platz. Auf der Oberseite befindet sich ein abdeckbarer Schacht für ein Controller Pak. Was das Gerät aber abwertet, ist die Verarbeitung. Weder die Tasten noch der Stick sind mit Mikroschaltern ausgestattet. Das digitale Steuerkreuz ist ein wenig ungenau, die Wege des Sticks sind etwas zu lang, und der Analogstick reagiert äußerst feinfühlig. Auch die

Knöpfe sind weniger gut verarbeitet und verhaken sich von Zeit zu Zeit. Alles in allem ist der Arcade Shark ein nett gemeinter Versuch, an dem Spielhallen-Puristen Gefallen finden könnten. Für Otto-Normalspieler sollte auch ein Originalpad ausreichen.

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



Fazit: 3+

8 MB Mega Memory Card ca. 90 DM

Viele von Euch werden das Problem kennen: Ihr habt jede Menge Module, aber nur eine Memory Card. Mit etwas Pech befindet sich unter Euren Titeln auch noch ein Sportspiel, wie etwa Madden 64, das ein gesamtes Controller Pak für sich allein beansprucht. Solltet Ihr Euch mit diesem Leiden herumplagen, dann ist die 8 MB Mega Memory Card von Blaze genau das richtige. Sie bietet gleich 32

normale Karten in einem, die mit einem Knopf an der Vorderseite jederzeit durchgeschaltet werden können. Dabei sind die Zugriffszeiten angenehm kurz. Selten ist allerdings, daß sich die Karte wunderbar leicht in den Controller stecken und ebenso leicht wieder entfernen läßt. Probleme beim Behalten von Spielständen konnten nicht ausgemacht werden, also könnt Ihr bedenkenlos zugreifen, wenn es Euch

an Speicherplatz mangelt. Ein vergleichbares Produkt (siehe T! 3/98) bietet auch die Firma InterAct an.

Muster: Highcom, Tel.: 0 21 54/94 52 30



Fazit: 1

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! 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! 6/98



2 Riesenposter: Sailor Moon
Specials: Pokémon – Kultspielzeug aus dem Fernen Osten, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 2)
N64-Tests: Bust-A-Move 2, Forsaken, GT 64, Kobe Bryant in NBA Courtside, Virtual Chess 64
Game-Boy-Tests: France 98
T&T: 1080°, Mace: The Dark Age, Rampage, Breath of Fire II (SNES)

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

Im Heft-Shop könnt Ihr TOTAL!-Ausgaben nachbestellen. Füllt dazu einfach den Coupon aus und schickt ihn an untenstehende Adresse!

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 o. 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: Nintendo“ – Die kommenden Spiele, Videokult Anime, 64DD-Reportage
N64-Tests: King of Pro Baseball, Wave Race 64
SNES-Tests: The Last Vikings II
GB-Tests: Mole Mania
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 3)
Poster: Blast Corps

TOTAL! 5/97

Specials: Akte N – Nintendos SNES-Projekte, Fußball-Vergleichstest: 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 o. t. 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, F1 Pole Position 64, Multi-Racing Championship, SNES-RPGs: Dragon Quest III, Final Fantasy V, Tamagotchi-Report
N64-Tests: Dark Rift, Hexen 64
SNES-Tests: Lucky Luke
GB-Tests: Lucky Luke, Tim – Der Sonnentempel
Poster: LylatWars

TOTAL! 10/97

Specials: Große Reportage: Rollenspiele für N64 und 64DD (Mother 3, Quest 64, Zelda 64)
N64-News: Diddy Kong Racing
N64-Tests: F1 Pole Position 64, frisch indiziertes Spiel, LylatWars
GB-Tests: Tetris Plus
Tips&Tricks: frisch indiziertes Spiel, Lucky Luke, Mana 2
Poster: Bomberman 64

TOTAL! 11/97

Specials: Wir über uns, Space Station Silicon Valley, Earthworm Jim 3D, Game&Watch-Story
N64-News: Body Harvest, Castlevania 3D, Zelda 64
N64-Tests: extreme-G, Mace – The Dark Age, Top Gear Rally
SNES-Tests: Harvest Moon
T&T: LylatWars, Mischief Makers
Poster: San Francisco Rush

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	☐	6/98 DM 6,80
☐	6/97 DM 6,80	☐	Sonderhefte
☐	7/97 DM 6,80	☐	3/97 DM 3,90
		☐	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!



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 + SMW für nur DM 129, Spiele: DKC 1, 2, 3 (je DM 45, zus. DM 119), SMW 2, SM All-Stars, SM Kart, Mario Paint, Zelda, Plok, Kid Clown, Tiny Toon, je DM 40, 3 Spiele für DM 100, Tel.: 08131/93475, Thomas



Verkaufe International Superstar Soccer und Mickey Mouse – Magical Quest, je DM 35, wie neu, Super Game Boy DM 30, Tel.: 06441/34628, Dirk

Verkaufe SNES + 2 Controller + 3 Spiele (DKC 2, Yoshi's Island, ISSD) für DM 270! Spiele auch einzeln! Tel.: 05144/4791, Dennis

SNES: Lufia, dt. DM 80; N64: F1 Pole Position, inkl. 5 Meg Memory Card, DM 100, zzgl. Porto; suche 64Power-Hefte Nr. 1, 3, 4, 5, zahle je Heft DM 10, Tel.: 06023/970045, Michael

Verkaufe Roadrunner, Castlevania IV, Beavis & Butthead für je DM 30 und Mr. Nutz, Humans, Schlümpfe 1 + 2, Dino City, Indiana Jones für je DM 40, Tel.: 06650/8489, Remo



SNES mit 2 Pads, 1 Maus und Unterlage + 22 Spielen und NES + 2 Pads + 6 Spiele, inkl. Zubehör, komplett DM 2380,01, Tel.: 0395/4690933, ab 15 Uhr, Tilo

Chrono Trigger DM 95, Ultima Rise of Virtue II DM 120, Breath of



Fire I + II zus. DM 230, Wizardry V DM 80, Might & Magic II DM 50, Putty Squad + Dropzone + Judge Dredd zus. DM 60, Tel.: 04777/932097, Thomas

Verkaufe 8 SNES-Spiele, wie Sim City, Young Merlin, S. Probotector, Stunt Race FX, je DM 40 und 11 Game-Boy-Spiele, je DM 15, ruft an! Tel.: 0241/82422, ab 17 Uhr, Volker



SUCHE

Suche Final Fantasy III, Treasure Hunter G, Tales of Phantasia, Dragon Quest 6, tausche gegen Chrono Trigger, Paladin's Quest, Bounty Sword, Tel.: 0421/462916, Sinan



Suche Final Fantasy III, IV, V, außerdem Final Fantasy Legend 3 (GB), suche billiges Super Nintendo, tausche auch, habe extreme-G, ISS 64, DKR, Fax: 030/7935237, Alexander

Suche Super Bomberman 2, 3 od. 4, kaufe od. tausche gegen Lucky Luke, John Madden '95, Populous, Humans, S. Tennis und/od. S. Eishockey, Tel.: 06501/12257, Michael

Suche Tips und Tricks für Super Adventure Island II, bitte melden unter Tel.: 0211/3179895, Rose

SNES-Spiele, Final Fantasy III, Mega Man X3, Super Mario RPG (us) + US-SNES, Final Fantasy Legend 3 (GB), zahle gut, wenn gut erhalten!!! Tel.: 0041/1/7610987, Lilian verlangen

Parodius 2 + Shanghai für SNES gesucht! Tel.: 04835/9114, Isabella

Suche Chrono Trigger (us) und Demon's Crest, suche auch diverse Spiele-Soundtracks! Tel.: 06152/81778, Pascal



Suche Secret of the Stars, Paladin's Quest, Robotrek, Secret of Mana 2 mit Lösung, Sailor Moon, Sailor Moon R, nur Umgebung Dortmund, Tel./Fax: 0231/232372, Patricia
Final Fantasy II + III, Breath of Fire

1, E.V.O. – Search for Eden, Mega Man X3, Shadowrun, Bomberman 4, Earthbound, nur Umgebung Dortmund, Tel.: 0231/232372, Alan

NES

SUCHE

Suche dringend das NES-Spiel Maniac Mansion, dt. Version, mit Anleitung, zahle bis zu DM 80, suche auch Castlevania 1 + 3, Preis VB! Tel.: 05681/71177, Thomas

GAME BOY

VERKAUFE

Dr. Mario, Mario & Yoshi, Probotector, Kung Fu Master, Best of the Best Karate, zu je DM 36, tausche auch alles gegen Wave Race 64, Harald Milz, Lindenstr. 8, 93333 Schwaig, Tel.: 08402/1221

Verkaufe GB-Spiele (Final Fantasy III, Zelda 4 u. a.), 1 GB-Tasche und PC-Spiele, Preise nach Vereinbarung, Tel.: 07722/4786, ab 15 Uhr, Philipp

SUCHE

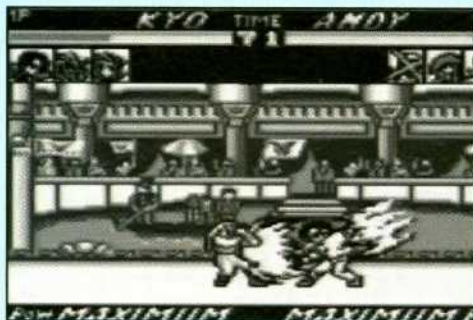
Suche GB-Spiele für wenig Geld, aber gut! Suche besonders Mystic Quest für DM 150, wenn vollständig! Dringend! Außerdem billiges NES für höchstens DM 50 + Spiele, Tel.: 03435/931060, Denny

Suche für GB-Spiel Mega Man II ARP-Code für unendlich Energie, suche für GB-Spiel Lucky Luke Paßwörter und ARP-Codes für Leben, Energie, Patronen, Tel.: 037606/2415, Wolfgang

ARP-Code für unendliche Energie (Balken) für das GB-Spiel Cliffhanger gesucht, ARP-Code für unendliche Energie (Balken) für das GB-Spiel The Lost World/Jurassic Park gesucht, Tel.: 037606/2415, Wolfgang

TAUSCHE

Tausche 2 gegen 1: Super Mario Land 2 + Double Dragon 3 gegen King of Fighters Heat of Battle und Mortal Kombat 1 + 2 gegen Street Fighter 2, Tel.: 04298/31648, Malte



Tausche Choplitter 3 und Batman gegen Parodius, Kid Icarus und Spinderman und Robocop gegen Turok,

Fist of the North Star und NBA Allstars Chall. gegen Earthworm Jim, Tel.: 04298/31648, Malte

N64

VERKAUFE

Verkaufe Turok (DM 90), Lamborghini 64 (DM 90), suche außerdem noch Star Wars 64 für höchstens DM 90, Tel.: 04142/3885, David

Verkaufe Tips und Tricks oder komplette Move-Listen für alle N64-Spiele, nur DM 20, Tel.: 08041/760060, Andi

Mace: The Dark Age DM 110, Bomberman 64 DM 70, tausche auch Mace gegen ein Lenkrad und Bomberman gegen andere Spiele (z. B. extreme-G, Tetrisphere), Tel.: 0431/393155, Mehmet

Verkaufe Turok, Blast Corps, extreme-G, Multi-Racing Championship für DM 75, Mario 64 für DM 50 oder tausche, Tel.: 0221/94865399, Michael

Diddy Kong Racing für DM 70 und Yoshi's Story für DM 60! Erreichbar ab 18 Uhr unter Tel.: 02725/750122, auch Fax, Sabine

Verkaufe für N64 Mario Kart und Bomberman, je DM 50, MRC und Diddy Kong Racing, je DM 65, suche für Game Boy Mystic Quest (dringend), Tel.: 02508/984766, Tobi



Verkaufe extreme-G, FIFA 98, je DM 80, inkl. Verpackung u. Anleitung, neuwertig, tausche auch eins gegen Star Wars, Tel.: 06441/34628, Dirk

Tetrisphere DM 80, Chameleon Twist DM 90, Super Mario DM 60, Hexen DM 100 und diverse, alle PAL, Tel.: 0340/8825696, Karsten Mäke, Friedhofstr. 28, 06842 Dessau

Turok und F1 Pole Position, je DM 50, verkaufe auch für SNES Themepark, SoM, Pitfall, ISSD, J. C. Pro Tennis Tour, Illusion of Time, StarWing und Super Game Boy, je DM 25, Schweiz, Tel.: 0041/18134091, Benni

Verkaufe Diddy Kong Racing (DM 60), SM 64 und SMK (je DM 50), WCW vs. NWO (DM 100), Lylat Wars + Rumble Pak und extreme-G (je DM 80), Tel.: 030/7042424, Martin
N64 (us) + 3 Pads + 1 MC + 2 Rumble Paks + 12 Spiele, alles komplett und gut erhalten + Umbau für Jp-Spiele, für DM 1490 VB, Tel.: 02056/921115, ab 18 Uhr, Kai

Verkaufe/Tausche N64 mit 2 Pads, 1 Controller Pak, Mario 64,

The image is a composite of four screenshots from the video game Mario Kart 64. The top-left screenshot shows a character in a pink outfit racing on a dark, rocky track at night, with a score of 550. The top-right screenshot shows a character in a green outfit racing on a sandy, desert-like track, with a score of 530. The bottom-left screenshot shows a character in a red outfit racing on a track with red and white stripes, with a score of 550. The bottom-right screenshot shows a character in a blue outfit racing on a track with yellow and black stripes, with a score of 550.

Hexen DM 90, Chameleon Twist DM 80, Tetrisphere DM 70, SM 64



Verkaufe Blast Corps für den N64 (DM 59), tausche auch gegen Diddy Kong Racing, Turok u. a., fragt nach

Tausche Spiele gegen Mace: The

Biete DQ 6 (jp/inkl. engl. Lösung) und Star Ocean (jp/Enix/48 MBit!), suche Wave Race 64 (N64/us/jp), FF III (us), DQ 3 Remake (jp), Jackie Chan (NES), Bucky O'Hare (NES), Tel.: 03834/811747, Ronny

NUR 5 DM

- Unterschrift _____

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

SCHAU VOR

DASSONNENLICHT DENGEST VERWIRRT

Erwin sitzt in einer Bar
mit der Rechnung vorm Gesicht.
Schon beim Ordern war ihm klar:
Soviel Kohle hat er nicht.
Und seit Stunden rattern sie,
seine kleinen, grauen Zell'n:
„Soll ich spülen wie ein Vieh
oder doch die Zeche prell'n?“
Noch bevor er sich entschloß,
eilte schon mit schwerem Schritt
des Lokals beliebter Boß
auf ihn zu und teilte mit:
„Meinst du denn, ich schreibe dir
nur aus Jux und Dollerei
eine Rechnung aufs Papier?
Zahl', sonst ist der Spaß vorbei!“

Erwin stammelt: „Tut mir leid,
doch ich hab zuwenig Geld,
wäre aber gern bereit,
abzuwaschen, wenn's gefällt.“
„Augenblick, was lugt dort fahl
aus des Hemdes Tasche raus?
Das sieht aus wie die TOTAL!
Gib sie, und du darfst nach Haus!“
Da schreit Erwin deutlich: „Nein!
Lieber spül' ich Nacht und Tag.
Die TOTAL! bleibt immer mein.
Komme da, was kommen mag!“
In der Küche steht er nun,
spült wie wild und weiß genau:
Es war richtig, dies zu tun.
Wer TOTAL! liest, der ist schlau!

Gut gemacht, Erwin! Wer würde schon freiwillig seine geliebte **TOTAL!** weggeben, wenn es noch angenehmere Alternativen gibt? Auch die kommende Ausgabe wird wieder unentbehrlich werden für alle Nintendo-Fans. Am 31. Juli steht **TOTAL! 8/98** bereits für Euch im Regal, also seid rechtzeitig zur Stelle und verschlaft nicht!

Ein Ball ist ein Ball ist ein Ball

Gleich zwei Ballspiele finden ihren Weg in die August-Ausgabe der TOTAL!: Mit *International Superstar Soccer 98* weckt Konami Hoffnungen auf ein noch genialeres Fußballereignis, und *Iggy's Reckin' Balls* beweist, daß Bälle nicht nur getreten werden, sondern sich auch von ganz alleine fortbewegen können.



Jetzt geht's lohos!

Endlich ist es raus: Eine der besten Software-Firmen, die bisher nur für Sonys PlayStation entwickelte, stellt in Zukunft auch fleißig Spiele für das Nintendo⁶⁴ her. Die Rede ist natürlich von Psygnosis. Mit Titeln wie *wipEout 64* und *O.D.T.* könnt Ihr einige qualitativ hochwertige Produkte erwarten. Was alles auf Euch zukommt, erfahrt Ihr nächsten Monat.



Mama, 's Neuheiten kommen!

Endlich erscheinen wieder mehr als zwei Spiele im Monat. *Mission: Impossible* ist so gut wie fertig, *Holy Magic Century* (auch bekannt als *Quest 64*) befriedigt endlich Nintendo-Rollenspieler, und mit *Off-Road Challenge* dürfen sich die Geländefahrer unter Euch vergnügen. Das alles und noch viel mehr steht in der TOTAL! 8/98.



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)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Hirofumi Yamada
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafik: Arne Bahruth, Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Henke Vogt
Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Ernö Andrich,
Industriestr. 44 a, 82194 Gröbenzell
Tel.: 0 81 42/5 71 07 Fax: 0 81 42/5 71 08
Anzeigenleitung: Torsten Weber (VISdP)
Anzeigenkoordination: 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. Lüneburg
Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: © 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 Waren-
zeichen beim Deutschen Patentamt geschützt sind.

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Unsere zweite Juni-Ausgabe des Jahres '93 (da schlug doch glatt der Fehlerteufel auf dem Cover zu) hatte Gott sei Dank nicht denselben Inhalt wie die erste. *The Lost Vikings* wurde mit einem vierseitigen Test und der Note 1- gewürdigt, Capcoms *Final Fight 2* war recht frisch und recht gut, die Blues Brothers hatten ihren SNES-Auftritt, und wir stellten ein ganz, ganz böses Prügelspiel vor.



DIE INFORMATIONSQUELLE FÜR JEDEN STAR TREK FAN



STAR TREK

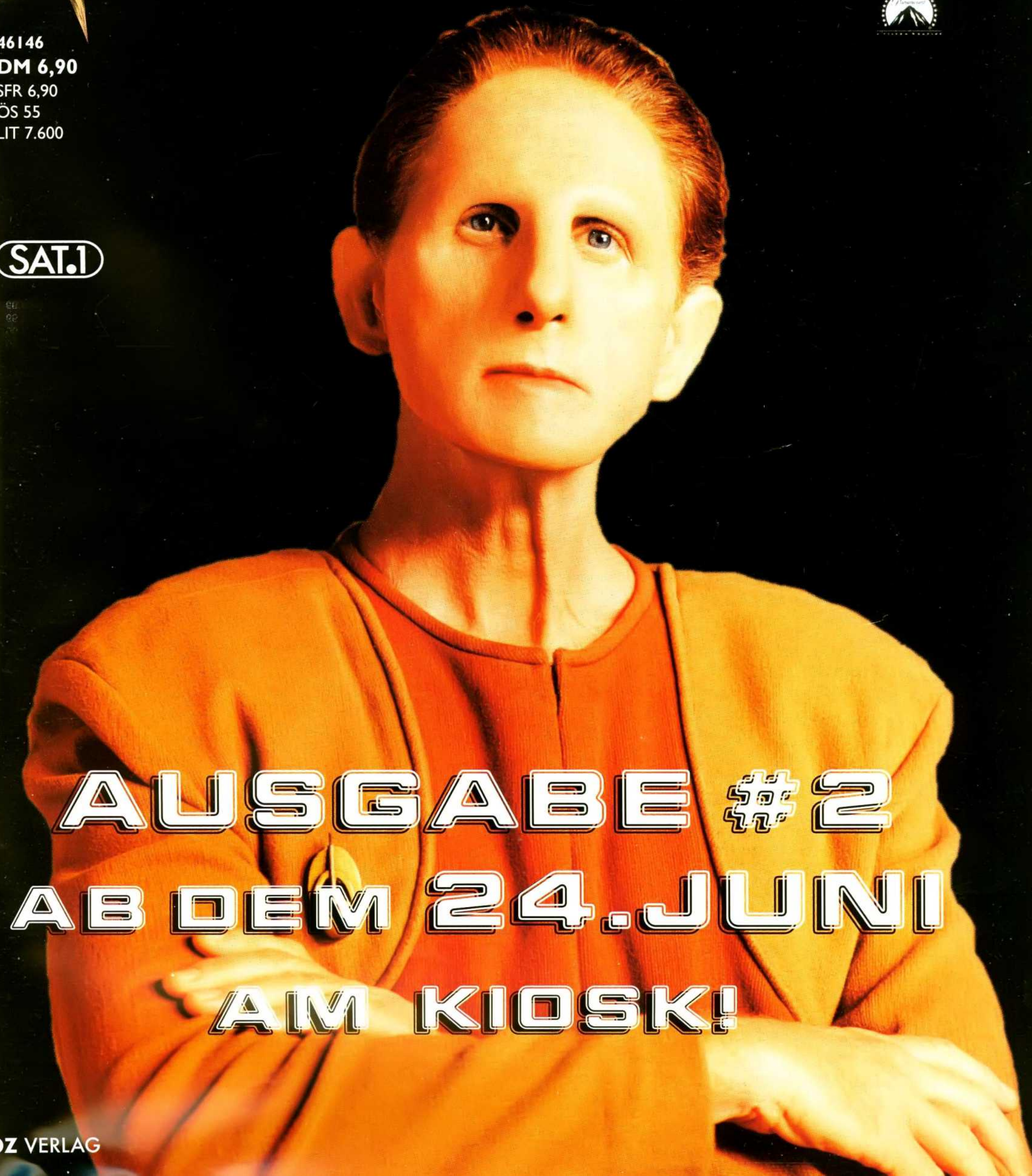
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN[®]



46146
DM 6,90
SFR 6,90
ÖS 55
LIT 7.600

SAT.1

GE
92
70



AUSGABE #2
AB DEM 24. JUNI
AM KIOSK!

OZ VERLAG

