

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO 64

GAME BOY

NINTENDO

Specials

- Turok 2-Reportage
- Große Anime-Übersicht
- Perfect Dark-Interview

Tests & Infos

- Iggy's Reckin' Balls (N64)
- All-Star Baseball (N64)
- Major League Baseball (N64)
- Jikkyou World Soccer - ISS 98 (N64)
- Quest 64 - Holy Magic Century (N64)
- International Superstar Soccer (GB)
- James Bond 007 (GB)
- Super Metroid (SNES)



wipEout 64
Psygnosis-Report

Dein Auftrag!
Mission: Impossible

Aktuelle
Zelda 64-News


**WAR
ZONE**

WWF WARZONE KAMPF DER GIGANTEN

■ TESTS

■ INFOS

■ NEWS

■ TIPS&TRICKS

X-PLAIN
VERLAG



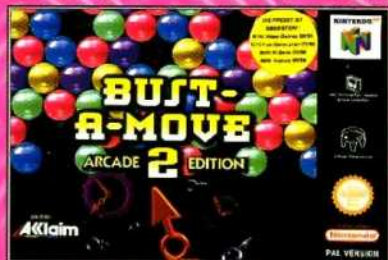
08

Playcom

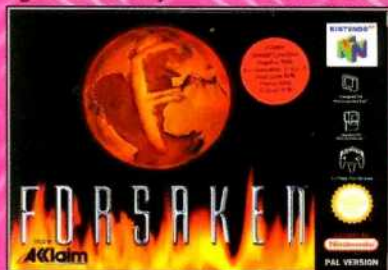
Internet-eMail
Info@playcom.de

NINTENDO 64

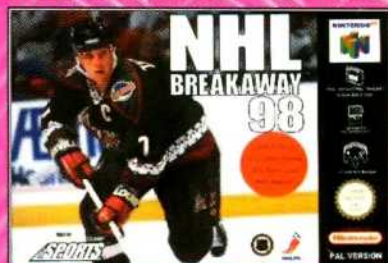
Aero Fighter Assault	dt	139.99
All Star Baseball 99	dt	* 109.00
Attack!	dt	* 159.00
Banjo & Kazooie	dt	94.00
Bio Freaks	dt	* 134.00



Bust a Move 2	dt	99.99
Centipede X	dt	* 159.00
Chameleon Twist	dt	99.99
Clayfighter 63 1/3	dt	49.99
Dark Rift	dt	109.99
Diddy Kong Racing	dt	89.00
Extreme G	dt	94.99
F1 Pole Position	dt	124.99
F1 Grand Prix 64	dt	* 89.00
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
GT 64 Championship	dt	119.00
Hexen	dt	109.00
Int. Superstar So. 64	dt	89.00
Int. Superstar Soc. 98	dt	* 89.00
Lamborghini 64	dt	89.00
Mission Impossible	dt	139.00
Nagano Olympics W. 98	dt	149.99
NBA Courtside	dt	89.00
NBA Pro 98	dt	119.99
NFL Quarterback C. 98	dt	99.00



NHL Breakaway 98	dt	94.99
Rampage World Tour	dt	134.99
Snowboard Kids	dt	89.00
Tetrisphere	dt	89.00
Turok	dt	94.99
Turok 2	uk	94.99
Virtual Chess	dt	119.99
Wayne Gret. Hockey 98	dt	139.00
WCW vs. NWO	dt	119.99



Wetrix	dt	109.99
--------	----	--------



Bestell ☎ 0180 - 5 211 220

Fax 0180 - 5 211 240



Info ☎ 0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.

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.

WWF Warzone	dt	* 109.00
Yoshi's Story	dt	89.00
Zelda Ocarina o. Time	dt	* 119.00

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	29.99
Banjo & Kazooie Sp.	dt	24.00
Game Buster	dt	104.99
Infrarot Joypad N64	dt	84.99
Joypad N64 LX4 schw.	dt	* 44.99
Joypad N64 LX4 blau	dt	44.99
Joypad schwarz	dt	49.99
Lenkrad+Pedale+Rumb.	dt	129.99
Lenkrad Mad Catz	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	289.00



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
Universal Adapter PP	uk	79.99
Verlängerung Pad 2m	dt	14.99
Verlängerung Pad 5m	dt	19.99
Yoshi's Story Sp.Be.	dt	24.00

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Asterix	dt	49.99
Beauty and the Beast	dt	44.99
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
Int. S. Soccer Deluxe	dt	59.99
John Madden 95	dt	39.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	64.99
Kirbys Dream Course	dt	39.00
Lucky Luke	dt	114.00
Mario World 2 Clas.	dt	69.99
Marvel Super Heroes	dt	49.99
Metroid Classic	dt	74.99
Mickey's Magical Qu.	dt	74.99
NBA Live 97	dt	69.99
NHL Hockey 96	dt	109.00
PGA European Tour	dt	59.99
Rise of the Robots	dt	49.00
Schlümpfe 2	dt	79.99



Spirou	dt	59.99
Star Wars 3	dt	59.00
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
Zombies	dt	39.00

Zubehör

Game Mag. Mogelmodul	dt	19.99
Just a Joypad	dt	24.00
Scart-RGB Kabel SNES	dt	14.99
Super Game Boy	dt	99.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	4.95

GAME BOY

Arielle-Meerjungfrau	dt	44.99
Battle Toshinden	dt	39.99



Bust a Move 2	dt	39.99
Bust a Move 3	dt	* 49.00
Dr. Franken	dt	44.00
Dr. Franken 2	dt	44.00
Dragons Lair	dt	44.00
Hugo 2	dt	59.00
Int. Superstar Soccer	dt	59.99
Jimmy Connors Tennis	dt	44.99
King of Fighters	dt	59.99



Mario's Picross	dt	44.00
Matthias Sammer Soc.	dt	49.99
Mega Man 2	dt	29.00
Monopoly	dt	* 59.00
On the Tiles	dt	44.00
Otto's Otlifanten	dt	* 59.99
Super Mario Land 1	dt	39.99
The Fidgetts	dt	44.00
Toy Story	dt	49.99
Turok	dt	39.99
V-Rally Champ. Edit.	dt	59.00
Wave Race	dt	29.00
World Cup 98	dt	59.99
WWF Warzone	dt	49.00

Zubehör

Energy Pack Del. Po.	dt	39.99
Ersatz-Papierrollen	dt	19.00
Game Boy Camera blau	dt	99.00
Game Boy Camera Gelb	dt	99.00
Game Boy Camera Grün	dt	99.00
Game Boy Camera Rot	dt	99.00
GB Pocket Netzteil	dt	19.99
Game Boy Printer	dt	119.99
Game Buster	dt	64.00
Licht & Lupe GB	dt	19.00
Linkkabel GB Pocket	dt	19.99

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

-Versandkosten per Post 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

Munich Software Center

Grillparzerstr. 42, 81675 München

Theresienstr. 152, 80333 München

Preise variieren

Wer soll das bezahlen?

Von Beginn an war das N64 der Kritik ausgesetzt, daß es zuwenig Spiele gäbe. Schon Ende 1997 sollte alles anders werden, doch nicht erst seit Weihnachten herrschte fast Funkstille in den Software-Regalen ...

Dafür kommt's jetzt ganz dicke. *Banjo-Kazooie* ist da, ein Spiel, das eigentlich jeder haben sollte. Neben dem brillanten Gameplay demonstriert der inoffizielle *Super Mario 64*-Nachfolger aufs eindrucksvollste, was grafisch im N64 steckt. Nun stellt sich auch nicht mehr die Frage, warum der Arbeitstitel des Spiels *Dream* (also Traum) lautete. Auch Soundtechnisch nutzt *Banjo-Kazooie* die besonderen Fähigkeiten des N64, indem sich die Musiken ständig den Gegebenheiten der Level anpassen (interaktive Musik nennt sich so etwas). Mit anderen Worten: Rare hat mal wieder ganze Arbeit geleistet. Kein Wunder, schließlich saßen mit Gregg und Steve Mayles, Chris Sutherland und Mark Wilson gleich vier der wichtigsten Personen aus den *Donkey Kong Country*- und *Diddy's Kong Quest*-Teams an dem Spiel. (Fragt sich, wer dann an *DK 64* arbeitet – hoffentlich nicht die Leute von *DKC 3* ...).

Mit *Banjo-Kazooie* gelingt es Rare sogar, aus dem übermächtigen Schatten von Miyamotos *The Legend of Zelda – The Ocarina of Time* hervorzutreten. Obwohl die aktuellen Bilder, die wir in den News präsentieren können, geradezu atemberaubend sind. Ohnehin ist *Zelda* die Nummer 1 auf allen Wunschlisten. Bis zum Jahresende wäre ja auch genügend Zeit, auf das Spiel zu sparen, würden bis dahin nicht noch *F-Zero X*, *F-1 World Grand Prix*, *International Superstar Soccer 98*, *Mission: Impossible*, *Star Wars: Rogue Squadron* und *Turok 2 – Seeds of Evil* auf dem Programm stehen. Und dann sind da auch noch *1080° Snowboarding* und *WWF Warzone* und *Conker 64* und *wipEout 64* und *extreme-G 2* und nicht zu vergessen, originelle Titel wie *Body Harvest* und *Glover*. Haben wir eigentlich schon den Color Game Boy in diesem Zusammenhang erwähnt? Und die Camera und den Printer ...

Eingeschworene Nörgler könnten natürlich anmerken, daß weiterhin kein anständiges Prügelspiel in Sicht ist, aber wie heißt es doch so schön: Man kann nicht alles haben – leider auch nicht die gigantische Menge an Highlights (oder Triple-A-Titeln, wie der Fachmann sagt), die bis zum Jahresende auf uns zukommt – es sei denn, Ihr habt ein paar Tausend Mark übrig. Man könnte natürlich den ganzen Sommer über Rasen mähen, Autos waschen, Zeitungen austragen oder anderweitig Geld verdienen, aber da geht ja leider *Banjo-Kazooie* vor – das will schließlich erst einmal durchgespielt werden. Da uns leider noch das 100ste Puzzleteil fehlt, machen wir jetzt Schluß und uns auf die Suche. Bis dann ...

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

Titelthemen:

WWF Warzone (N64)	28
Specials:	
Anime-Übersicht	76
Psygnosis-Firmenporträt	46
Turok-2-Interview	24
Tips&Tricks-Register, Teil 2	72
Tests & Infos:	
All-Star Baseball 99 (N64)	56
Iggy's Reckin' Balls (N64)	40
International Superstar Soccer (GB) ..	59
James Bond 007 (GB/Import)	60
Jikkyou World Soccer - World Cup 98/ISS 98 (N64) ..	50
MLB feat. Ken Griffey Jr. (N64/Import) ..	57
Mission: Impossible (N64)	36
Quest 64 (N64/Import)	52
Super Metroid (SNES)	63
The Legend of Zelda (N64)	6



SPECIALS

Anime-Übersicht76
Ausnahmsweise folgt in dieser Ausgabe kein *Sailor Moon*-Bericht. Auf zwei Seiten haben wir eine Übersicht zusammengestellt, die Euch zeigt, welche Animes besonders interessant sind, wo Ihr sie bekommen könnt, und was sie über den Daumen kosten.
Tips&Tricks-Register, Teil 272

WETTBEWERBE

Konami8
Für alle Denksportler unter Euch haben wir uns ein kniffliges Schachrätsel ausgedacht, das es zu lösen gilt. Versucht es mal, Ihr könnt auch sechs *Virtual Chess 64*-Module dabei gewinnen!

NEWS

Banjo-Kazooie (N64)12
Banjo-Toonie (N64)12
Cruis'n World (N64)13
Earthworm Jim 3D (N64)9
extreme-G 2 (N64)9
F-1 World Grand Prix (N64)12
F-Zero X (N64)13
Goemon 2 (N64)7
Jeff Gordon Racing (N64)9
The Legend of Zelda - The Ocarina of Time (N64)6
Wild Metal Country (N64)8
N64-Release-Liste Deutschland13

REPORTAGEN

Baseball-Regeln58
Mit *All-Star Baseball 99* und *Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr.* haben gleich zwei Baseball-Spiele Platz in dieser Ausgabe gefunden. Im Anschluß an die beiden Tests der Titel bringen wir Euch die komplizierten Regeln dieser Sportart näher.
Interview mit den Perfect-Dark-Entwicklern10
Was immer Rare anfaßt, es kommt etwas Gutes dabei heraus. *Perfect Dark* wird ihr zweiter First-Person-Shooter, und wenn Ihr wissen wollt, was sich die Entwickler dabei gedacht haben, dann lest das Interview!
Psygnosis-Firmenporträt46
Nun endlich stellt die renommierte Software-Schmiede Psygnosis auch Spiele für Nintendos Großen her. Wir stellen die Firma genauer vor und erzählen Euch, was sie in Zukunft vorhat.
Turok 2 - Das Interview24
Die Jungs von Iguana sind schon fleißig dabei, ihre Dinojäger-Fortsetzung auf die Beine zu stellen. Wir haben den Entwicklern über die Schulter geschaut und ihnen dabei gleich ein interessantes Interview entlocken können, das Ihr ab Seite 24 nachlesen könnt.

Turok 2 - Das Interview

Raus mit der Sprache!

24



Schaut Euch nur die schönen Lichteffekte an!



Turok 2 wird mit Sicherheit ein Highlight werden

Mission: Impossible

Einmal ein Geheimagent sein

36



Diese BU wird sich in fünf Sekunden selbst zerstören

Psygnosis-Firmenporträt

Wer verbirgt sich hinter dem Firmennamen? Was führen die Herren im Schilde? Und wann kommt endlich *wipEout 64*? Die Antworten findet Ihr in der vierseitigen Reportage ab Seite 46.



46



PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Body Harvest	20
Glover	32
Mission: Impossible	36
Ogre Battle 3	35
WWF Warzone	28

TESTS

NINTENDO⁶⁴

All-Star Baseball 99	56
Iggy's Reckin' Balls	40
Jikkyou World Soccer – World Cup 98/ISS 98 (Import)	50
Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr. (Import)	57
Quest 64 (Import)	52

GAME BOY

International Superstar Soccer	59
James Bond 007 (Import)	60

CLASSIC-TESTS

SNES

Super Metroid	63
---------------	----

GAME BOY

Castlevania II – Belmont's Revenge	62
Mega Man II	61

TIPS & TRICKS

Action-Replay-Codes	67
Helpline	68
Shorties	64

RUBRIKEN

Abonnement	19
Börse	80
Editorial	3
Heftshop	79
Impressum	82
Leserbriefe	14

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-Charts

Die Rubrik zum Mitmachen und Gewinnen im neuen Look mit aktuellen Listen und interessanten Infos rund um Eure (und neuerdings auch unsere) Lieblingsspiele und (ebenfalls neu) Totalflops, erweitert auf drei Seiten: Schickt uns Eure Chart-Listen, Spieletips und Statistiken – wir drucken sie ab!

TOTAL!-Intern	45
Vorschau	82

Body Harvest/Glover

Originalität im Mittelpunkt

20 32



Body Harvest ist ein innovatives Action-Highlight

Spiele zu ausgelutschten Genres gibt es zur Genüge, doch mit *Body Harvest* und *Glover* kommt endlich wieder frischer Wind in die Modulschächte. Jetzt könnt Ihr Euch freuen.



Glover, der Held des Spiels Glover, ist ein kleiner Handschuh, der einen Ball durch die Level rollt

Quest 64

Das erste N64-Rollenspiel!

52

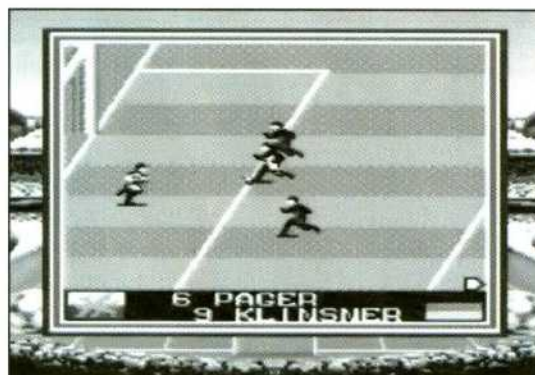
Nach einer nahezu ewig langen Durststrecke ist es nun endlich soweit. Rollenspieler und solche, die es werden wollen, bekommen, wonach sie so lange auf dem Nintendo⁶⁴ gesucht haben.



Mit Magie am Strand gegen Monster kämpfen – was für ein Spaß

International Superstar Soccer

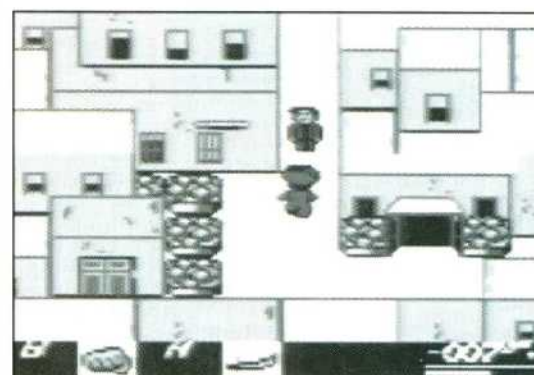
59



Abseits, Foul, Elfmeter, Schiri, Tor, Schwalbe!

James Bond 007

60



Mit Schwert, Charme und Kanone: 007 in Marrakesch

The Legend of Zelda – The Ocarina of Time

6



Die neuesten und spektakulärsten Bilder!

Ogre Battle 3

35

Strategen werden Augen machen: Der dritte Teil der genialen Rollenspielserie steht ins Haus.



Bisher wird in *Ogre Battle 3* nur japanisch geredet

TOTAL!
NEU

Sensationelle neue Zelda-Bilder



Als Link diesen Raum, der an jeder Wand mit Bildern behangen ist, betritt, erscheint plötzlich Ganon. Auf einem Pferd reitend attackiert er den Helden und galoppiert direkt in eines der Gemälde hinein



Keine TOTAL! ohne Link: **THE LEGEND OF ZELDA – THE OCARINA OF TIME** wird immer fertiger, aber seit den letzten Erkenntnissen (zu finden im E3-Messebericht der vorherigen Ausgabe) hält sich Nintendo mit Neuigkeiten bezüglich der Story und des Spielablaufs bescheiden zurück. Altmeister Shigeru Miyamoto will ja nicht alles verraten, was auch gar nicht so verkehrt ist. Schließlich sollt Ihr diese phantastische Welt auch irgendwann mal auf eigene Faust erkunden. Trotzdem wollen wir Euch nicht die umwerfenden neuen Bilder vorenthalten, die einige hochinteressante Spielabschnitte dar-



stellen. Nun könnt Ihr Euch auch eine Vorstellung von den spektakulären Kämpfen gegen Ganon und das Feuermöndchen machen, die wir in T! 7/98 angesprochen hatten. Die Dialogszenen zeigen deutlich, daß *Zelda* eine gesunde Mischung aus Action- und Adventure-Elementen bieten wird – eben so, wie man es von früher gewohnt ist.

Auch, wenn der derzeitige Termin (Ende November) noch weit entfernt scheint, gibt es eine freudige Nachricht: Er wurde noch nicht verschoben. Seid also guter Dinge und harret aus. *Zelda* wird kommen, und wenn es soweit ist, dann wird es bombastisch.



Neben Ganon und dem Wassergeist bekommt es Link auch mit dieser mächtigen Lavakreatur zu tun, die aus einem Loch im Boden kriecht und Feuer speit – die Spannung ist auf dem Siedepunkt



Gefahren lauern überall. Selbst im Wasser ist unser Held nicht vor seinen Widersachern sicher. Hier seht Ihr, wie das nasse Element plötzlich lebendig wird, eine Faust bildet und Link hoch in die Luft schleudert – eine atemberaubende, grafisch spektakuläre Szene



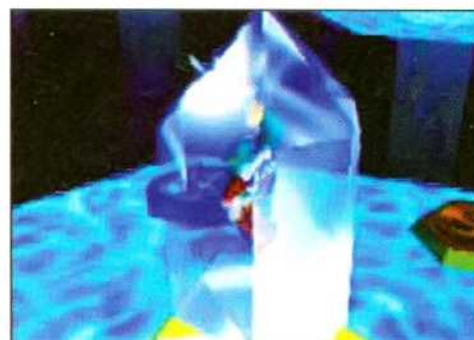
Um ein gefürchteter Krieger zu werden, muß man natürlich hart trainieren. Der junge Link wendet in dieser Szene seine Spin Attack gegen ein paar wehrlose Pflanzen an, die einige nützliche Extras hinterlassen



Wer sich nachts auf dem Friedhof herumtreibt, sollte besser starke Nerven haben: Der auserkorene Retter von Hyrule sieht sich plötzlich einem Geist gegenüber, der ihm ans Leder will



Nun macht sich das jahrelange, harte Kampfttraining bezahlt. Bösewicht Staflos bekommt die durchschlagskräftige Spin Attack zu spüren, gegen die er ganz besonders anfällig ist



Auch das legendäre Triforce spielt wieder eine schicksalbestimmende Rolle in der Geschichte Hyrules. In dieser Sequenz erfährt Ihr mehr über die Vergangenheit und die Kräfte des geheimnisvollen Artefakts



Sein neuestes Abenteuer führt Link wiederum mit vielen seltsamen Charakteren zusammen, deren tatsächliche Rolle erst im weiteren Verlauf des Spiels klar werden. Schenkt also nicht gleich jedem Fremden Euer Vertrauen!



Im Tempel der Zeit erwartet Euch ein atemberaubendes Erlebnis. Nachdem Link sein Schwert in einen Stein gestoßen hat, wird ein mystisches Feuer entfacht, und es erscheint ein gewaltiger Edelstein



Selbst in voller Montur, mit Schild und Messer bewaffnet, kann sich Link schwimmend fortbewegen. Bei der Darstellung des Wassers hat Nintendo mal wieder Großes geleistet: es wirkt umwerfend realistisch

Goemon strikes back



Nachdem der japanische Volksheld in *Mystical Ninja* starring Goemon seinen ersten 3D-Auftritt auf dem Nintendo 64 feierte, kehrt er nun wieder in sein angestammtes Terrain zurück. Konami arbeitet zur Zeit an einem zweidimensionalen Jump&Run um das Heldenquartett Goemon, Ebisumaru, Yae und Sasuke. **GOEMON 2** (Arbeitstitel) wird einen Zweispieler-Simultanmodus bieten und inhaltlich auf den ersten beiden SNES-Abenteuern basieren. Wie Ihr auf den Bildern erkennen könnt, versteht es Konami auch, die 2D-Fähigkeiten des N64 auszunutzen. Die Hintergründe wirken plastisch und vermitteln das Gefühl räumli-

cher Tiefe. Echte 3D-Grafik wird Euch dagegen in den Roboter-Kampfsequenzen geboten, die ein festes Spielelement der Goemon-Serie sind. Ein Release-Termin ist bisher noch nicht bekanntgegeben worden, aber wir werden Euch natürlich auf dem laufenden halten.



Ein äußerst beliebtes Spielelement der Goemon-Abenteuer: die 3D-Roboter-Sequenz

TOTAL! im Fernsehen



Seit dem 29.06.98 gibt es die TOTAL! rund um die Uhr im Fernsehen. Wie das möglich ist? Durch Videotext. Schaltet Super RTL ein, und Ihr findet in der Rubrik Family Text auf den Seiten 208 bis 212 eine Mini-Ausgabe der TOTAL!. Du hast keinen Internet-Zugang, aber möchtest Dich über Neuigkeiten aus der

Nintendo-Szene informieren – kein Problem, einfach Seite 209 eingeben. Übrigens, auch die von Euch erstellten Leser-Charts werden Monat für Monat auf Seite 210 gesendet. Der Family Text von Super RTL bietet außerdem Interessantes zu den Themen Musik, Unterhaltung, Gewinnspiele u.v.m.

Family text

TOTAL! NEU

DMA's Panzerschlacht



motorige Hovercraft-Panzerfahrzeuge, mit deren Hilfe er gegen die Roboter kämpfen muß. Euer Ziel ist es, die Energiequellen, auf deren Basis Eure Gegner ihre gesamte Macht gründen, unter Eure Kontrolle zu bekommen.

lungsreicher gestaltet sein. Obwohl die Entwicklung der N64-Version des Spiels erst kürzlich begonnen hat, hofft DMA Design, bereits Anfang kommenden Jahres das fertige Produkt präsentieren können.



Bisher gibt es leider nur Bilder der bereits fortgeschrittenen PC-Version zu sehen

Während sich die Entwicklungsarbeiten an *Body Harvest* und *Space Station: Silicon Valley* nun ihrem Ende entgegenbewegen, wendet sich DMA Design bereits einem neuen N64-Projekt zu. **WILD METAL COUNTRY** ist ein Multiplayer-Actionspiel mit Panzern und Kampfrobotern in den Hauptrollen. Die Hintergrundgeschichte liest sich wie folgt: Die drei verbotenen Planeten des Theric-Systems wurden von der Bevölkerung aufgegeben, als die automatisierten Kampfeinheiten ein eigenes Bewußtsein entwickelten und sich gegen die Menschen

auflehnten. Ursprünglich dafür erschaffen, die überlebenswichtigen Energiequellen vor Eindringlingen zu schützen, entschlossen sie sich irgendwann, sämtliches biologisches Leben des Planetensystems zu vernichten. Den Menschen blieb nichts anderes übrig, als zu fliehen und den Maschinen ihre Welt zu überlassen, sie versuchen aber fortan, die Heimat zurückzuerobern. Der Spieler erhält die Kontrolle über Panzer, monströse Haubitzen und zwei-

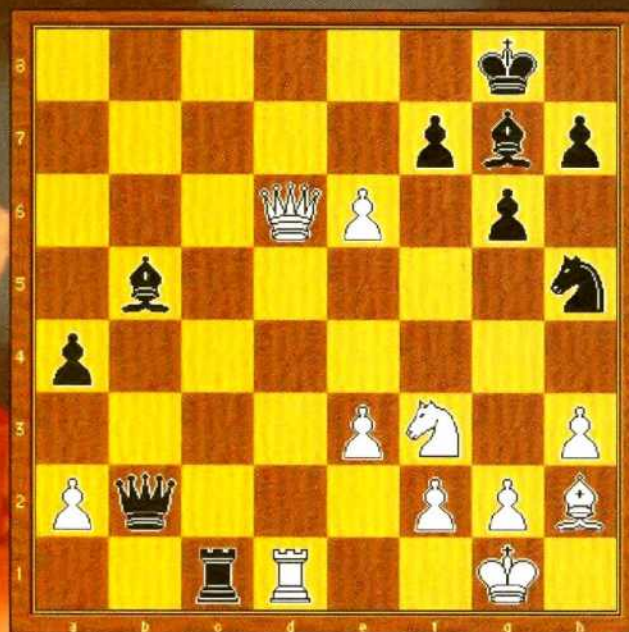
Dafür werdet Ihr zu jeweils neun strategisch wichtigen Lokalitäten auf den drei Planeten gebeamt und erhaltet Unterstützung von Lufteinheiten. Bisher steht noch nicht fest, wie viele Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten können, doch die Mehrspieler-Modi befinden sich bei DMA Design ganz vorne auf der Prioritätenliste. Grafisch erinnert das Ganze ein wenig an *Body Harvest*. Doch die Landschaften sollen noch wesentlich abwechs-

SCHLACHTPARTNER ZU GEWINNEN!

TOTAL!

KONAMI

Konamis Schachmodul für das Nintendo⁶⁴, *Virtual Chess 64* (getestet in Ausgabe 6/98, Note 2-), feierte bereits als PC-Programm auf diversen Computerschachturnieren Erfolge. Die Firma Konami und TOTAL! verlosen insgesamt sechs Module, die Euch das königliche Spiel auf den Schirm zaubern. Alles, was Ihr machen müßt, um an diesem Gewinnspiel teilzunehmen, ist, nebenstehende Schachaufgabe zu lösen und die richtigen Züge (die ersten sechs Halbzüge genügen) auf eine Postkarte zu schreiben. Schickt das Ganze dann unter dem Stichwort „Schach“ an folgende Adresse:



Matt in 6 Zügen!

Schickt uns bitte zumindest die ersten sechs Halbzüge der Lösung, damit Ihr an der Verlosung teilnehmen könnt!
(Kleiner Tip: Wie immer ist Weiß am Zug)



Einsendeschluß ist der 2.09.98. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firmen X-plain Verlag und Konami Deutschland sowie deren Angehörige dürfen nicht an dieser Verlosung teilnehmen. Wir wünschen viel Glück!

X-plain Verlag
TOTAL!
Stichwort: „Schach“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Jeff Gordon Racing



A SC Games hat endlich das Schweigen in Bezug auf **JEFF GORDON RACING** gebrochen. Im Rahmen der ersten öffentlichen Demonstration konnte sich die versammelte Presse ein Bild über das Rennspiel machen, für das der amtierende NASCAR-Champion nicht nur seinen guten Namen gibt, sondern sich auch aktiv an der Entwicklung beteiligt. Seine Idee war es angeblich,

das Geschehen in die Zukunft zu verlagern, in der mit 300 Meilen in der Stunde über anspruchsvolle Strecken gejagt wird. Euch erwarten also nicht die typischen Oval-Kurse der NASCAR-Serie, sondern quergeneigte Kurven, Sprungschancen und Kreuzungen. Ein weiterer Wunsch von Gordon war es,

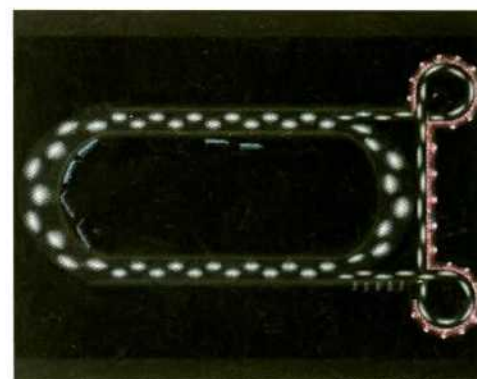


zwar eine realistische Fahrzeugphysik zu entwickeln, das Gameplay aber eher Arcade-lastig zu gestalten, so daß sich die Spieler schnell zurechtfinden. Von ihm soll auch die revolutionäre Idee stammen, Statusanzeigen über den Reifendruck einzublenden. Auf den vier Displays unten rechts im Bild könnt Ihr jeden Reifen einzeln überwachen und genau erkennen, wann die Gefahr eines Ausbrechens oder Übersteuerns des Fahrzeugs besteht. Ein Feature, das Gordon auch gerne in seinem Rennwagen hätte.

Über die optischen Qualitäten läßt sich in diesem frühen Stadium noch nicht sehr viel sagen, doch das Entwicklungsteam Real Sport kündigte an, daß das Spiel hochauflösende Grafik bieten wird. Der Release ist für Ende kommenden Jahres geplant.



Viele der Spielideen sollen vom NASCAR-Champion Jeff Gordon persönlich stammen



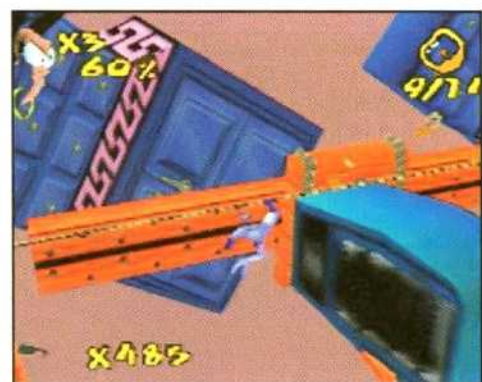
Im Vergleich zu den vielen Ovalen der NASCAR-Serie ist dieser Kurs recht ungewöhnlich

Wirbelloser Superheld



Die Arbeiten an **EARTH-WORM JIM 3D** machen große Fortschritte. Anhand der neuesten Bilder könnt Ihr sehen, daß der berühmteste Wurm der Welt auch in der dritten Di-

mension nichts von seinem Charme verloren hat. Er erwehrt sich gruseliger Disco-Zombies, reitet auf ungezähmten Schweinen und surft auf einer fettigen Salamischeibe. Trotz des Einsatzes von Polygonen gelang es, den typischen Cartoon-Look beizubehalten, der maßgeblich zum Erfolg der beiden SNES-Vorgänger beigetragen hat. Anfang kommenden Jahres könnt Ihr Jim dann endlich auch auf Ever N64 loslassen.



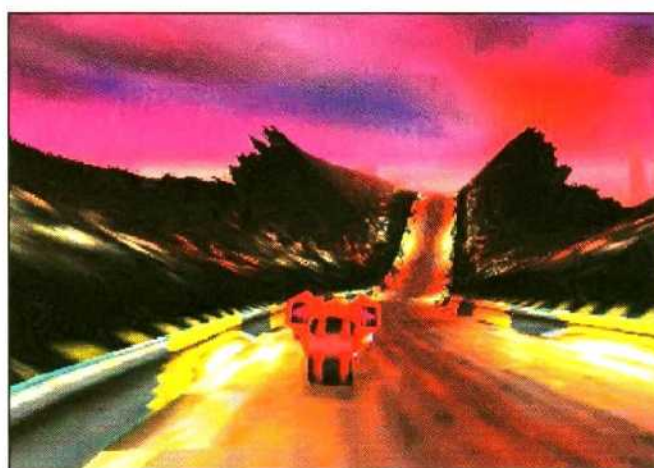
Mittlerweile würde wohl niemand mehr an den Heldenqualitäten eines Wurms zweifeln



Kühe dürfen in der Welt von Jim nicht fehlen – diesmal ist ihm eine auf den Kopf gefallen

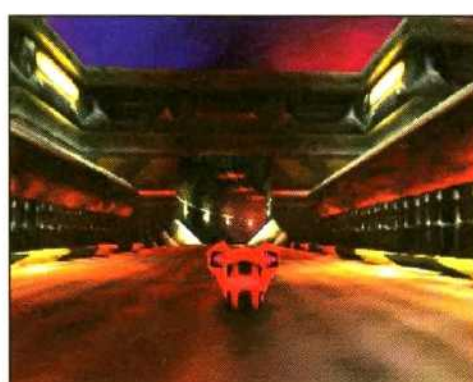
Extrem-Raserei Teil 2

Auch von Acclairs **EXTREME-G 2** gibt es einige brandneue Screenshots zu bestaunen, die den Stand der Entwicklung belegen. Nach den aktuellsten Meldungen aus dem Hause



Eine weitere Neuerung, von der es noch kein Bild gibt, ist der einblendbare Rückspiegel

Nintendo müssen sich die Programmierer ranhalten, denn für das diesjährige Weihnachtsgeschäft wird auch **F-Zero X** in Deutschland erwartet. Die große XGFangemeinde und die vielen Verbesserungen, die die Fortsetzung zu bieten hat (breitere Tracks, weniger Nebel, 36 neue Strecken), dürften aber dafür garantieren, daß die pfeilschnellen Bikes gegen die mächtige Konkurrenz bestehen können.



Dank des etwas niedrigen Renntempos ist die Steuerung der Bikes wesentlich genauer

TOTAL! NEU

Interview mit dem Perfect Dark-Team von Rare



In der vorigen TOTAL! haben wir erstmals von Rares neuem First Person Shooter *Perfect Dark* berichtet, der auf der E3 in Form eines dreiminütigen Videos vorgestellt wurde. In einem Interview verrieten die Entwickler nun etwas über die Entstehungsgeschichte des inoffiziellen *GoldenEye*-Sequels und ihre Motivation, wieder einmal etwas ganz Besonderes zu erschaffen.

TOTAL!: Was genau wollt Ihr mit *Perfect Dark* verwirklichen?

Rare: Unser Ziel ist es, ein komplett neues Universum mit einer unverbrauchten Geschichte zu gestalten. Alle Elemente, die aus *GoldenEye* stammen, werden überarbeitet und verbessert. Wir setzen auf unseren Einfallsreichtum und hoffen, mit einer Menge frischer Ideen aufwarten zu können. Da es keine vorgegebene Story gibt, haben wir alle Freiheiten im Leveldesign. Bei *GoldenEye* hatte der Kinofilm praktisch alles vorgegeben, was gar nicht schlecht war, da es uns dazu brachte, Dinge zu machen, die es in diesem Genre noch nie zuvor gab. Diesmal gehen wir aber so vor, wie wir es wollen, so daß das Team mit viel Spaß bei der Sache ist. Außerdem wollten wir uns schon immer mal mit einem Science-fiction-Thema beschäftigen, und mit Waffen ... großen Waffen (lacht).

TI: Wie müssen wir uns die Entstehungsphase eines solchen Projekts vorstellen?

Rare: Wir saßen herum, unterhielten uns und machten eine Liste



Dasselbe Programmiererteam, das auch für *GoldenEye 007* verantwortlich zeichnete, arbeitet nun in nahezu unveränderter Zusammensetzung an ihrem neuen F.-P.-Shooter *Perfect Dark*

der Dinge, die geändert werden müßten und eine mit den neuen Ideen. Mit der Grafik mußte es etwas schneller vorangehen, da wir uns vorher nicht mit dem

kommen einem immer noch neue Einfälle, die man gerne mit einbauen will.



Gameplay beschäftigen können. Nicht selten werden noch Änderungen am Gameplay vorgenommen, durch die eine nachträgliche Überarbeitung der Grafik

„Man muß selbst entscheiden, was richtig und wer Freund oder Feind ist.“

notwendig wird. Wir haben zwar eine klare Vorstellung davon, was in jedem Level ablaufen soll, doch während der Arbeit

TI: Benutzt Ihr 3D-Modelle beim Leveldesign?

Rare: Die Grafiker setzen unsere Ideen um, wobei ein ständiger Meinungsaustausch stattfindet. Es ist nicht so, daß wir eine Karte zeichnen, ihnen vor die Nase halten und sagen, so muß es aussehen. Kulisse des ersten Levels ist das Innere eines Wolkenkratzers, auf den Karl Hilton (3D-Grafiker mit Architektur-Diplom) sehr stolz ist, weil es genau der Wolkenkratzer ist, den er immer bauen wollte. Sämtliche Gebäude könnten in ihrer Form auch tatsächlich existieren. Es gibt beispielsweise keinen großen Turm mit einer Rampe an der Seite, nur weil wir glauben, daß das vielleicht ei-

ne ganz gute Idee wäre. Alles soll möglichst realistisch und praktisch sein wie die Feuerleitern in Karls Hochhaus.

TI: Was war bisher das größte Problem?

Rare: Am schwierigsten ist es, die Angst zu überwinden, gegen *GoldenEye* bestehen zu müssen. Daß wir gerade einen Preis für das Spiel gewonnen haben (GE wurde von der American Aca-



demy of Interactive Arts and Science viermal, darunter auch als Spiel des Jahres ausgezeichnet), macht die Sache auch nicht gerade leichter für uns. Allerdings sind wir immer glücklich, Preise einheimen zu können.

TI: Aber es muß doch Dinge geben, mit denen Ihr bei *GoldenEye* nicht ganz zufrieden wart und die Ihr nun verbessern könnt.

Rare: Ja, da gibt es eine Menge. Der Erfolg von *GoldenEye* war durchaus eine Überraschung für uns, weil wir ganz genau wußten, welche Spielelemente wir



nicht realisieren konnten und welche Fehler sich eingeschlichen hatten. Wir waren uns daher nicht ganz sicher, wie das Produkt aufgenommen wird. Aber das ist nur ein weiterer Grund, alles noch einmal zu machen, und dieses Mal alles zu verwirklichen, was wir bei *GoldenEye* auslassen mußten.

TI: Der PC-Markt wird von First-Person-Shootern regelrecht überschwemmt. Allerdings erreichen nur wenige dieser Titel ein hohes spielerisches Niveau. Seht Ihr einen grundsätzlichen Unterschied zwischen Konsolen- und PC-Spielern?

Rare: Wenn wir *Perfect Dark* für den PC entwickeln würden, käme genau das gleiche Spiel heraus. Aufgrund der hohen Leistungs-



it's dark

it's very dark

she's perfect

fähigkeit der modernen Computer geht die Tendenz auf dem PC-Markt in die Richtung, eine möglichst aufwendige Optik zu kreieren. Vielen Spielen sieht man es an, daß das Gameplay nicht so wichtig genommen, sondern mehr darauf geachtet wurde, die Konkurrenz grafisch auszustechen – das ist ein harter Wettkampf. Auf einer Konsole sind die grafischen Möglichkeiten wesentlich beschränkter, so daß man sich mehr dem Gameplay widmen muß. Hat man erst einmal ein Konzept und eine gute Grafik-Engine, kann man eine Geschichte aufbauen, die die Leute auch interessiert. Es ist viel fesselnder, loszuziehen und jemanden zu retten, als eine gelbe Key Card einzusammeln und damit eine Tür zu öffnen. Der Spieler nimmt Anteil am Geschehen, macht sich seine eigenen Gedanken und lernt dazu – die Story ist also sehr wichtig. Sie gibt dem Spieler letztendlich auch das gute Gefühl, etwas Großes geleistet zu haben. Das gute an *Perfect Dark* ist, daß die Leute die Hintergrundstory vor dem Spielen noch nicht kennen. Bei *GoldenEye* weiß jeder ganz genau, was als nächstes passiert – obwohl wir den Handlungsablauf in einem gewissen Rahmen verändert haben. Diesmal muß man selbst entscheiden, was das Richtige und wer Freund oder Feind ist.

TI: Vielen Dank für das Gespräch!

Auf ihrer Homepage (www.rareware.com) machten die Briten neugierig auf das Spiel

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



HOCHWERTIGE
KUNSTDRUCKE
AUF 250G KARTON

SAILOR MOON V



SAILOR MOON VI



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!

TOTAL! NEU

Rare bestätigt: Banjo-Tooie in Arbeit

Obwohl das bärige Jump&Run erst dieser Tage in Deutschland erschienen ist, sind bei Rare bereits die Entwicklungsarbeiten an **BANJO-TOOIE**, dem

offiziellen Sequel, angelaufen. Der Release ist für das kommende Jahr anvisiert, ein konkretes Erscheinungsdatum gibt es bisher aber noch nicht. Nach Aussage von Rare können die geheimen Areas von *Banjo-Kazooie*, die Euch Mumbo gegen Ende des

Spiele zeigt, erst betreten werden, wenn man vorher *Banjo-Tooie* gespielt hat. Wie das genau funktionieren soll, wurde aber nicht erklärt. Am wahrscheinlichsten ist die Möglichkeit, daß Ihr Codes erhal-



tet, die die entsprechenden Level im ersten Teil freilegen – schließlich wird das Controller Pak von *Banjo-Kazooie* nicht unterstützt. Möglicherweise wird die Fortsetzung auch die Mehrspieler-Modi bieten, wie sie für *Twelve Tales: Conker 64* angekündigt wurden. Dies sind bisher aber noch reine Spekulationen. Sollten die Engländer etwas Neues verlauten lassen, erfahrt Ihr das natürlich als erste.

Banjo und Kazooie in Deutschland gelandet

Um das Deutschland-Debüt des animalischen Duos gebührend zu würdigen, präsentieren wir Euch an dieser Stelle einige Bilder der dreisprachigen PAL-Version mit übersetzten

Texten. Falls Ihr Euch bereits für Rares Meisterwerk entschieden habt und nun vor dem einem oder anderen Problem steht, das Ihr nicht lösen könnt, kann Euch sicherlich Nintendos Spieleführer (Preis 24,80 DM) weiterhelfen, der demnächst im Handel erhältlich ist. Solltet Ihr Interesse daran haben, daß wir in der TOTAL! eine Komplettlösung abdrucken, dann laßt von Euch hören. Melden



sich genug Leser (bitte nur auf dem schriftlichen Weg, die Adresse findet Ihr auf der ersten Seite der Leserbriefe), werden wir uns diesem Wunsch natürlich nicht verschließen und Euch gerne weiterhelfen.



Nintendo hat sich redlich Mühe gegeben, den Wortwitz ins Deutsche zu übertragen



Wahlweise könnt Ihr auch englische oder französische Texte einblenden lassen

Formula One

Die Frage nach dem deutschen Distributor für Paradigms **F-1 WORLD GRAND PRIX** (in TOTAL! 6/98 unter dem

Titel *F97 Challenge* vorgestellt) ist endlich geklärt. Nintendo hat sich die Rechte an dem vielversprechenden Rennspiel gesichert und will es noch im August dieses Jahres auf den Markt bringen. Neben der '97er FIA-Lizenz wird das Spiel deutsche Bildschirmtexte und Sprachausgabe bieten. In-



F-1 WGP weiß bereits in dieser unfertigen Version grafisch und spielerisch zu begeistern

zwischen ist auch bekanntgeworden, daß der Zweispieler-Modus wahlweise horizontal oder vertikal geteilt werden kann und das Spiel mit einer umfangreichen Trainingsfunktion ausgestattet ist, die Euch den Einstieg in die Königsklasse des Motorsports er-



Dank '97er FIA-Lizenz dürft Ihr mit den ganz großen Stars der Formel 1 an den Start gehen

leichtert. Die neuen Bilder der nun nahezu fertiggestellten Version geben Euch einen guten Eindruck von der Detailverliebtheit der Entwickler. Sowohl die Fahrzeugmodelle als auch das Streckendesign sind äußerst realitätsnah gestaltet.

F-Zero kommt doch!



Heller Aufruhr macht sich vergangen Monat in der ganzen Nation breit, als Nintendo verkündete, daß der Deutschland-Release von F-ZERO X auf Anfang 1999 verschoben wird. Nun kam aus Großostheim die erlösende Entwarnung. Es wird doch noch was mit dem futuristischen Höchstgeschwindigkeitsrennen auf deutschen N64-Konsolen in diesem Jahr. Starttermin der PAL-Version soll im November sein.



Alle Rennspiel-Fans dürfen aufatmen: F-Zero X soll im November erscheinen

Auf leisen Sohlen

CRUIS'N WORLD, die Umsetzung des gleichnamigen Midway-Automaten, müßte dieser Tage offiziell in Deutschland erhältlich sein – zwei Monate vor dem Release in den USA. Leider waren die PAL-Module vor Redaktionsschluß noch nicht produziert, so daß wir Euch in dieser Ausgabe noch keine Review präsentieren können. Bleibt nur zu hoffen, daß Nintendo keine berechnete Angst vor einem Test des Spiels hatte. Dieser folgt dann selbstverständlich in der kommenden Ausgabe.



Release-Liste – N64-Spiele – Deutschland

Juli

Banjo-Kazooie	Nintendo/Rare	Space Station Silicon Valley	Take Two/DMA
Cruis'n World	Nintendo/Atari	Turok 2 – Seeds of Evil	Acclaim/Iguana

August

F-1 World Grand Prix	Nint./Paradigm
Iggy's Reckin' Balls	Acclaim/Iguana
Waialae Country Club Golf	Nint./T&E Soft
WWF Warzone	Acclaim/Iguana West

September

1080° Snowboarding	Nintendo
Bio Freaks	GT Int.
Chopper Attack	GT Int./Seta
Gex 64	GT Int./Midway
Int. Superstar Soccer '98	Konami
Mission: Impossible	Infogrames
NASCAR '99	Electronic Arts
NFL Quarterback Club '99	Acclaim/Probe
NHL '99	Electronic Arts
Off-Road Challenge	GT Int./Midway

Oktober

All-Star Tennis '99	Ubi Soft
Body Harvest	Gremlin/DMA
Bomberman Hero	Nint./Hudson
F-Zero X	Nintendo
G.A.S.P.!!	Konami
Glover	Hasbro
NFL Blitz	GT Int./Midway
Space Circus	Infogrames

November

Buck Bumble	Ubi Soft
extreme-G 2	Acclaim/Probe
Holy Magic Century	Konami/Imagineer
NBA Jam '99	Acclaim/Iguana
S.C.A.R.S.	Ubi Soft
Star Wars: Rogue Squadron	LucasArts/Factor 5
Zelda – The Ocarina of Time	Nintendo

Dezember

Rayman 2	Ubi Soft
Twelve Tales: Conker 64	Nintendo/Rare

4. Quartal '98

Fighting Force 64	Eidos
Madden NFL 99	Electronic Arts
Micro Machines 64	Codemasters
NBA Live '99	Electronic Arts
V-Rally 98	Infogrames

1. Quartal '99

Castlevania 3D	Konami
Duke Nukem – Time to Kill	GT Interactive
Earthworm Jim 3D	Acclaim/VIS
Hybrid Heaven	Konami
Hype: A Time Quest	Ubi Soft
Jest	Infogrames
Tonic Trouble	Ubi Soft



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

NINTENDO 64

NINTENDO 64 komplett dt	DM289,00
N64 kpl. & Pilotwings kpl. dt	DM349,00
ANTENNENKABEL original dt	DM 39,95
CONTROLLER orig., farbig dt	DM 54,95
CONTR. PAK 1 MEG farbig dt	DM 39,95
CONT. PAK 4 MEG AUTOMATIK dt	DM 69,90
POWERFLASH GB Emulator dt	DM 109,95
GAMEBUSTER Schummelmod. dt	DM 99,95
INTERACTOR Rucksackvibrator dt	DM 79,95
LENKRAD orig. LX-4 Rumble dt	DM 129,00
LEERBOX, stabil, transparent	DM 2,50
RUMBLE PAK LX4 Tremor dt	DM 29,95
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 89,95
Cruis in USA dt	DM 89,90
Cruis in WORLD dt	DM 89,90
Dark Rift dt	DM 89,00
Diddy 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
Formel 1 '98* dt	DM 89,95
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 129,95
GT 64 Championship Ed. dt	DM 119,95
Hexen 64 kpl. dt	DM 89,00
Int Superstar Soccer 64 kpl. dt	DM 89,90
John Madden dt	DM 124,00
Lylat Wars kpl. dt	DM 89,95
Mace: The Dark Age dt	DM 89,00
Mischief Makers dt	DM 89,90
Mission Impossible* kpl. dt	DM 129,90
Nagano Winter Olympics dt	DM 139,90
NBA Courtside dt	DM 84,00
NBA Pro '98 dt	DM 119,95
NFL Quarterback Club 98 dt	DM 109,95
NHL Breakaway 98 dt	DM 89,95
Olympic Hockey 98 kpl. dt	DM 124,00
Pilotwings 64 kpl. dt	DM 89,90
Rampage World Tour dt	DM 124,95
(Iggy's) Reckin' Balls* kpl. dt	DM 129,00
Robotron 64 dt	DM 124,95
San Francisco Rush dt	DM 79,95
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 Dinosaur Hunter kpl. dt	DM 99,90
Virtual Chess dt	DM 119,90
Wayne Gretzky's 3D Hockey kpl. dt	DM 129,00
WCW vs. NWO dt	DM 129,90
WWF Warzone* dt	DM 129,95
Yoshi's Story kpl. dt	DM 89,90

SUPER NINTENDO

Die Schlümpfe 2 kpl. dt	DM 99,95
Timon & Pumbaa dt	DM 74,95
Game Boy Camera dt	DM 99,00

IHRE VORTEILE

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



Die TOTAL! ist halt ein schwerer Brocken. Gelte, Andreas Freymüller (17) aus Heidelberg?

Viva la France!

Hallo, holerö und herzlich willkommen auf Euren Leserpostseiten. Hier habt Ihr die Gelegenheit, Einfluß auf die Gestaltung Eurer TOTAL! zu nehmen. Habt Ihr Anregungen, Meinungen oder Kritik, dann nehmt kein Blatt vor den Mund, sondern schreibt es voll und schickt es uns! Außerdem beantworten wir hier nach bestem Wissen und Gewissen Eure Fragen. Zumindest so viele wie möglich, denn nach der (für Deutschlands Opas) mißlungenen WM waren wir (zu Teilen) so am Boden zerstört, daß eine ordentliche Bearbeitung Eurer zahlreichen Post – danke, danke, danke für die vielen, lieben Geburtstagswünsche und -präsent – kaum möglich war.

Wenn Ihr eine künstlerische Ader habt, könnt Ihr natürlich auch das obengenannte Blatt dazu nutzen, um es zu bemalen. Wenn Ihr es dann noch an die untenstehende Adresse schickt, erhöht das Eure Chancen enorm, daß wir es abdrucken. Vergeßt bitte nicht, Euren Namen und möglichst Euer Alter zu notieren.

Eine weitere Möglichkeit, Euren Namen auf diesen Seiten wiederzufinden, ist folgende: Solltet Ihr ein witziges Foto von Euch mit einer TOTAL!-Ausgabe (na gut, zur Not auch ohne) zur Hand haben, tütet es ein, klebt 'ne Marke drauf und ab geht die Post!

Falls Ihr Charts, Tips&Tricks, Wettbewerbseinsendungen oder ähnliches der Leserpost beilegt, notiert diese bitte auf Extrazetteln (inkl. Adresse).

Abschließend noch einen 'powervollen' (röchel!) Gruß an unsere Kollegen in Gronau, und viel Erfolg beim unermüdlichen Kampf gegen die dunkle Seite der Macht!

Kdh

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

Niemals zu alt

Nachträglich erst mal herzliche Grüße zum fünfjährigen Bestehen. Eure Qualität ist seit dem ersten Heft (und ich habe jedes!!!) durchweg gleichbleibend gut und auch, wenn für mich als Rollenspiel- und Adventure-Spieler zur Zeit kaum gute Nachrichten zu vermelden sind, werde ich Euch weiterhin treu bleiben. Es werden hoffentlich auch wieder bessere Zeiten kommen. Meine geplante kritische Anmerkung hat sich auch schon erledigt, da in der heute erschienenen Nummer 7/98 das lang ersehnte Tips&Tricks-Register enthalten ist, vielen Dank dafür. Eine Bemerkung zum Brief von Ramona aus Ludwigshafen, die sich mit ihren gerade mal 28 Jahren schon als 'Dinosaurier' vorkommt. Ich werde dieses Jahr 48 Jahre und meine gleichaltrigen Bekannten belächeln mich oft, wenn ich wieder mal von irgendeinem guten Spiel schwärme. Damit habe ich allerdings absolut kein Problem, andere Leute haben sicher blödere Hobbys als Videospiele, zumal das ja auch noch die grauen Zellen trainiert, wie ich bei unzähligen Anläufen in verschiedenen Adventures immer wieder feststellen konnte. Eine Frage habe ich zur Helpline, Seite 71, Bild ganz rechts unten: Wer hat denn da nicht aufgepaßt? Wenn ich das richtig sehe, sollte es wohl ein Bild zum Artikel Secret of Mana sein. Mir sieht es aber eher nach der Kleiderkammer von Terranigma aus. Aber keine Angst, ich werde es nicht weitersagen, besonders nicht dem Chefredakteur, sonst fällt nachher sogar das verbotene Wort mit 'U...' für denjenigen aus. Eine Bitte habe ich noch an Euch: Ist es nicht möglich, bei Messeberichten z. B. der N64-Release-Liste zusätzlich das Genre anzugeben? So bräuchte ich

keine Angst mehr zu haben, aus meinem Genre etwas zu versäumen.

Marion Unger, Berlin

TOTAL!:

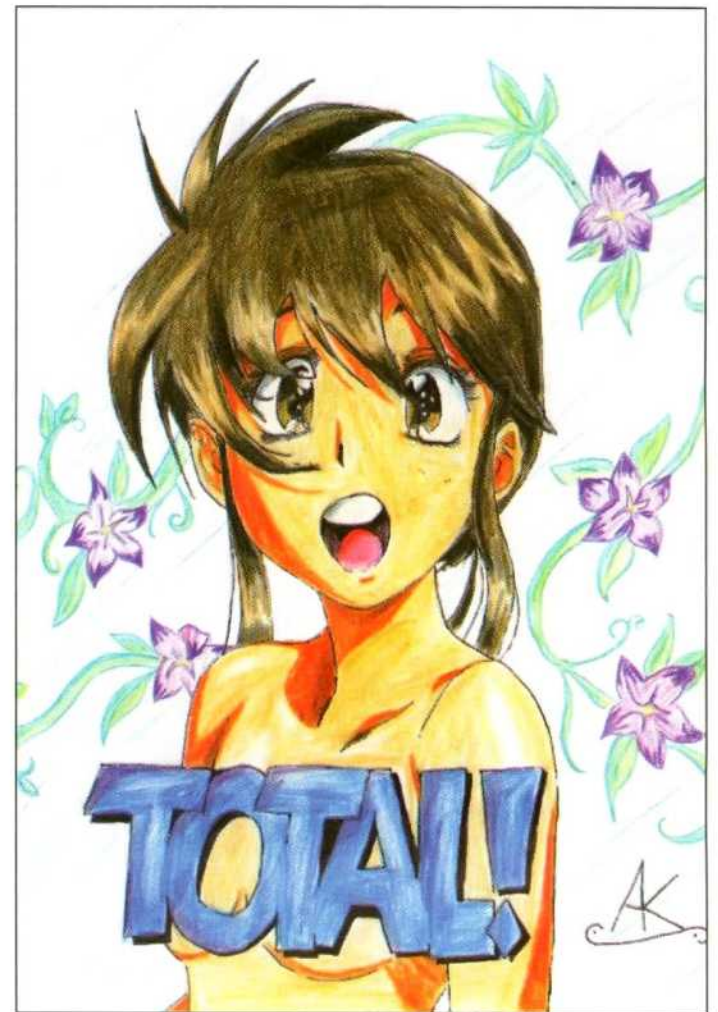
Wenn Du auf Adventures und Rollenspiele stehst, kannst Du eigentlich keinen Titel dieses Genres verpassen ... Im Ernst: Es ist völlig richtig, die Genreangabe hätte zur Liste dazugehört. Wir dachten uns aber, diesen Punkt auslassen zu können, da fast alle auf der Messe gezeigten Titel auf den Seiten zuvor beschrieben wurden. So haben wir wenigstens etwas, worin wir die TOTAL! noch verbessern können ...

Die Sache mit dem falschen Bild in der Helpline werden wir anders regeln: Entweder, Thomas' 1080° Snowboarding-Spielstände werden gelöscht (vom Fred, der hat darin Erfahrung), oder er muß in der nächsten Ausgabe Cruis'n World und Off-Road Challenge testen. Zum Thema mehr oder weniger anspruchsvolle Hobbys: Es erscheint uns allemal kreativer, das Geschehen auf dem Bildschirm aktiv selbst zu gestalten (z. B. per Videospiel), als passiv vor der Glotze zu sitzen und nur 'Konserven' zu konsumieren, wie es die meisten Leute praktizieren. Von daher gibt es nichts, wofür man sich rechtfertigen müßte.

PS: Wir möchten uns an dieser Stelle noch einmal recht herzlich bei allen Leserinnen und Lesern für die unzähligen Glückwünsche zum fünfjährigen Bestehen der TOTAL! bedanken – inklusive der zahlreichen Zeichnungen und Präsentationen. Hiermit erklären wir unsere gesamte Leserschaft (scheußliches Wort) für TOTAL! genial!

Japaner?!

Da kann einer sagen, was er will, aber eure Messeberichte sind die besten in ganz Deutschland. Ihr schafft es jedesmal, die ausführlichsten und best-

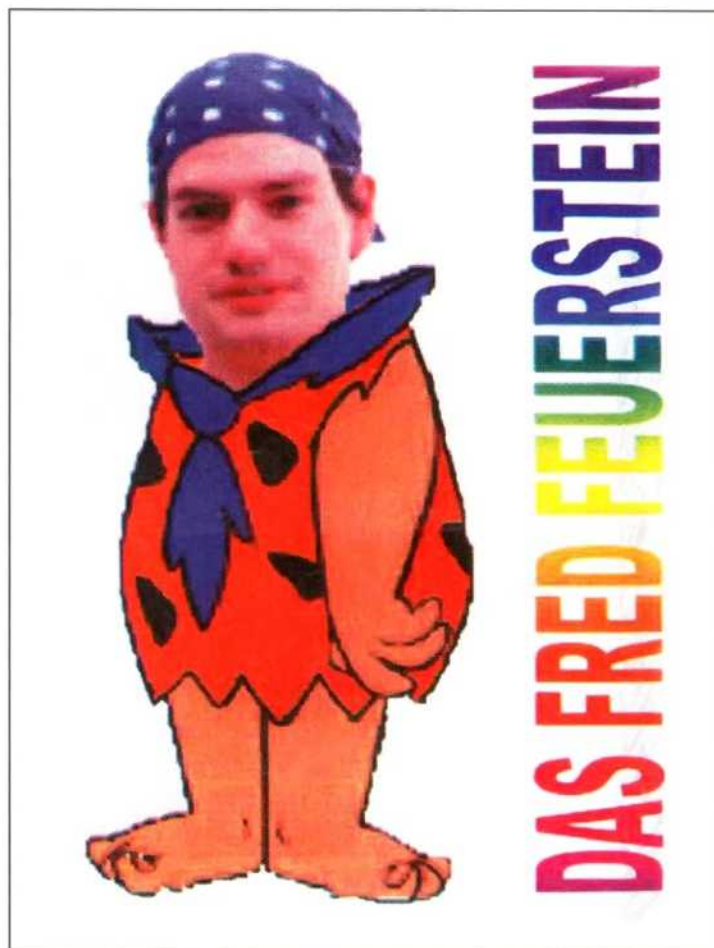


Aber Andrea Köster (jetzt 14), wir wissen doch alle, wie der TOTAL!-Schriftzug aussieht ... Ach, ja: Erwin erwartet Dich schon in Rostock!

bebildertsten Berichte abzuliefern. Beispiel Jet Force Gemini: Als ich davon in anderen Zeitschriften las, war ich nicht begeistert. Zuwenig Information und Bilder. Was für ein Kleister, dachte ich. Aber als ich euren Bericht las, sah das ganz anders aus. Nun bin ich total scharf auf das Spiel. Hoffentlich kommt es noch dieses Jahr auf den Markt. Doch ich warte auch auf die anderen Games: F-Zero X und Mission: Impossible, die scheinbar nie fertig werden. Außerdem will ich das sagenhafte 64DD. Hoffen wir, daß Big N sich unser erbarmt und es auch im Westen auftauchen läßt. Ich kann den guten Herrn Howard „Wir-sind-die-besten“ Lincoln beim besten Willen nicht verstehen, daß er dem Teil keine Chance läßt.

1. Wird es in der Mario Artist-Reihe auch einen Soundmaker geben?
2. Der Bericht über Mononoke Hime vor ein paar Monaten hat mich sehr überrascht. Ich sah den Film letzten Sommer in Japan. Da ich ein absoluter Fan von Miyazaki Japans Zeichentrickfilmen bin, bitte ich euch, noch mehr über seine Werke zu schreiben.
3. Was haltet ihr von extreme-G 2, wipEout 64 und Space Circus?
4. Im Messebericht steht, daß Body Harvest nur 64 MBit Umfang hat. Könnte man die Grafik nicht noch verbessern, indem man das Spiel in eine 128er Cartridge steckt?
5. Könnte man mit dem Sound-Kompressionsverfahren von Factor 5 nicht vollständige Soundtracks in wipEout 64 drücken?
6. Kann man Spielevorschläge an Nintendo schicken?

Thomas Fujishima, Heidelberg



Cooler Ding, Stefan Bee aus Oberriet (CH)! Nur gut, daß Fred gerade auf der Akademie ist und seinen Volontär-Abschlußkursus belegt, sonst ...

FANCLUBS und BRIEFFREUNDSCHAFTEN

Hier haben Leser und Leserinnen (also LeserInnen) mit gleichen Interessen die Möglichkeit, in Briefkontakt zu treten. 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 (Anm. d. Red.: Es muß nicht immer *Sailor Moon* sein ...). Altersangabe nicht vergessen!

Andrea Kluge
Hindenburgstr. 14
28717 Bremen

(14) sucht große Japan- und *Sailor Moon*-Fans, um in meterlangen Briefen Infos, News und Bilder auszutauschen. Hobbys: *Sailor Moon* zeichnen, „Bildschirm“-Zeitschriften lesen, Japan-Bilder sammeln.

Alexandra Engel
Weizenstr. 10
68305 Mannheim

(12) sucht Brieffreundinnen (zwischen 11 und 13), die genauso Nintendo-begeistert sind wie sie. Besitzt SNES und Game Boy, Hobbys: Nintendo spielen, TOTAL! lesen, Sport, zeichnen, Tiere (Vögel, Ratten, Hamster), Anime und Manga.

Nikolaj Preisner
Max-Reger-Str. 80
24943 Flensburg

sucht Brieffreund(in) im gleichen Alter, ist *Sailor Moon*-Fan, mag auch andere Mangas.
[Anm. d. Red.: Wir konnten leider keine Altersangabe finden.]

Martina Brandstädter
Kleestr. 1
67659 Kaiserslautern

(16) sucht Briefkontakt zu anderen Anime & Manga-Fans – hauptsächlich *Sailor Moon*-Fans.

Lena Ehling
Droste-Hülshoff-Str. 15
48712 Gescher

sucht Brieffreund(innen)e, die auch so große *Sailor Moon*-Fans sind wie sie.

Boris Bestmann
Königsberger Str. 1
21255 Tostedt

(13), sucht Briefkontakt zu anderen *Sailor Moon*-Fans. Hobbies: Fußball, essen und N64 spielen.

Philipp A. Schopf
Olgastr. 14
80636 München

(11) sucht gleichgesinnte Brieffreund(innen)e (Alter egal). Mag: Shoot 'em Ups, First Person Shooter (*Turok*, *Hexen*), strategisches Zerstören (*Blast Corps*), Action-Adventures und Rennspiele. Mag nicht: Animes und Mangas, Sport, Niedlichgrafik, wasserköpfige Klempner.

TOTAL!

Erstmal danke. Wir schicken nicht umsonst mehr als eine Person (in diesem Fall drei) auf die immens wichtigen Messen – es rentiert sich, wenn man nicht am falschen Ende spart. Natürlich geht das nur, wenn man eine Redaktion hat, die aus mindestens so vielen Leuten besteht ... (Jet Force Gemini 1998? Keine Chance!)

1. Wie berichtet waren neben den drei bekannten zwei weitere, namenlose Teile angekündigt (vgl. TI 1/98). Eins davon war vermutlich ein Soundmaker. 2. Prinzessin Mononoke war in Japan einer der erfolgreichsten Filme aller Zeiten. Wir wissen auch nicht, warum das sonst niemandem aufgefallen ist. Maris hat, wie letzten Monat angekündigt, einen Bericht über Manga-Künstler in Arbeit. Doch das erfordert etwas Zeit – wir wollen ja schließlich die Videospiele nicht vernachlässigen.

3. Anhand der Vorversionen, die wir gesehen haben, könnten alle drei echte Knüller werden oder auch Flops. Zur Zeit ist XG 2 noch zu ähnlich (zu Teil 1), *wipEout* noch zu langsam und *Space Circus* technisch nicht gut genug. Aber das letzte Wort ist jeweils noch lange nicht gesprochen.

4. Könnte man theoretisch, aber dann würde das Spiel ewig nicht fertig werden. Das wäre keine Sache, die sich mal eben nebenbei erledigen läßt. Wir haben das Spiel inzwischen länger gespielt und sind fast einhellig begeistert. Die Optik ist auch nicht sooo schlecht – offenbar waren die Monitore, auf denen das Spiel auf der E3 lief, vom Flohmarkt oder Sperrmüll.

5. Hmmm (grins) ... jaaa, könnte man. Drücken wir es mal so aus: „Dazu können wir zur Zeit nichts Genaueres sagen.“

6. Kann man, aber die Chance, daß etwas davon berücksichtigt wird, ist etwa so hoch wie die auf einen Sechser im Lotto (ca. 1:14.000.000), da Nintendo über genügend eigene Ideen verfügt. Aber Sony und Sega sind sicherlich dankbar für einige innovative Anregungen. (Sind wir gemein heute!)

Gameplay über alles

Ich heiße Christian und das ist nicht der erste Brief, den ich euch schreibe. Ich bin ein totaler Nintendo-Freak. Darum besitze ich auch ein N64, und ich muß sagen, die Spiele sind wirklich genial. Genauso genial wie euer Magazin, welches ich mir übrigens jeden Monat kaufe. Jetzt aber zum Thema, ich finde, ihr habt ziemlich viele negative Briefe über *Diddy Kong Racing* bekommen. Und ich finde, die haben doch alle keine Ahnung von Videospielen. Von wegen es ruckelt und so. Sind wir Videospieler denn alle schon so verwöhnt, daß wir nur noch auf die Präsentation und gar nicht mehr auf das Wichtigste bei einem Videospiel – näm-



Es ist doch wirklich schön, daß Videospiele und Animes kulturell so dicht beieinanderliegen (stehen?). So können wir auch bedenkenlos dieses Bild von Kathrin Jarzejewski aus *Werdohl* zeigen

lich das Gameplay – achten? Denkt mal darüber nach!

Christian Schuster, Pforzheim

TOTAL!:

Dem ist eigentlich nichts hinzuzufügen. Höchstens, daß es auch an der Technik von DKC wenig auszusetzen gibt; der Grafikstil ist nun einmal Geschmackssache. Lediglich der unausgewogene Schwierigkeitsgrad gibt Anlaß zur Kritik – offenbar beißen sich doch mehr Spieler an Wipzig die Zähne aus, als wir gedacht haben – von wegen zu leicht!

Bitte warten ...

Wenn man es nicht geschafft hat, per Zeichnung bzw. Leserbrief in eurem genialen Magazin aufzutauchen, muß man es dann noch mal versuchen oder hebt ihr alles auf (das macht ihr doch sowieso, oder?), und kommt dann auch ein Bild, welches im Januar bei euch angekommen ist, möglicherweise noch in die April-Ausgabe?

Andrea Köster, Rostock

TOTAL!:

Aufheben tun wir alles, aber der Rest läßt sich nicht generell beantworten. Im allgemeinen ist es so: Wenn Du Dir eine Ausgabe innerhalb der ersten Tage nach der Veröffentlichung kaufst und umgehend einen Brief schreibst, hast Du noch eine reelle Chance, ihn in der nächsten Ausgabe wiederzufinden. Da die fünfseitige Leserpost sehr zeitaufwendig ist und dementsprechend frühzeitig bearbeitet wird, ist es allerdings wahrscheinlicher, daß Briefe erst zwei Monate später auftauchen. Wir haben danach immer noch einen ganzen Stapel von Briefen und Bildern, die wir beim besten Willen nicht unterbringen konnten. Die bleiben dann noch einen weiteren Monat, also bis zur drittnächsten Ausgabe „auf Halde“, mit der Möglichkeit, noch verwendet zu werden. Da wir bis dahin aber schon wieder Unmengen von aktueller Post bekommen haben, kommt das nur sehr selten vor. Das bedeutet, Du mußt Dein Glück noch mal versuchen.

Wave Race 64-Aufruf

Ich bin zwar „schon“ 38 Jahre alt, aber natürlich nicht bzw. nie zu alt zum Spielen. Ich habe nach langer Zeit mal wieder Zeit und Muße gehabt, *Wave Race 64* zu spielen, das wohl nach wie vor eines der faszinierendsten N64-Spiele ist. Vielleicht kann ich diese Faszination bei allen Mitlesern dank folgender Frage wieder erwecken: Gibt es offizielle

TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 49



Urs Handschin aus CH-4460 Gelterkirchen (Keltenweg 14) sammelt offensichtlich nicht nur TOTAL!s und Videospiele sondern auch Getränkedosen (oben links). Also sowas, was ist denn das da für ein N64-Spiel auf dem Bildschirm. Na ja, Schweizer dürfen sowas 'halt ... So, Deine Adresse haben wir mit abgedruckt, und Deine Fragen nach *Zelda 64* und dem 64DD beantworten ja unsere entsprechenden Artikel in TI 7/98. Vielen Dank für das selbstgebastelte Geburtstagsgeschenk. Keine Angst, das bekannte Gesicht mit dem Fadenkreuz darüber nehmen wir nicht allzu ernst. Das haben wir sogar schon einmal als Karikatur bekommen – aufgeklebt auf eine Dartscheibe ... (das Fred führt mit 154 Punkten!)



Ein Wunder, daß der Brief von Sajora Strohner (jetzt 17) aus Berlin überhaupt bei uns angekommen ist und nicht gleich von einem Postbeamten mit Anime-Faible „zurückgehalten“ wurde

oder inoffizielle Rekordzeiten? Wenn ja, könnte man die mal abdrucken? Außerdem meine Frage an alle Leser: Habt ihr vielleicht gute bis sehr gute Zeiten erzielt? Vielleicht könnte man eine Art Rekordzeitenbörse einrichten?

Der Hintergedanke ist, daß ich mir einbilde, das Spiel gut zu beherrschen. Aber mangels Mitspieler weiß ich nicht, ob meine erzielten Zeiten konkurrenzfähig sind. Natürlich kann ich jederzeit eine Rekordliste zum Vergleich rausgeben. Das wäre doch mal wieder eine neue Herausforderung.

Nun habe ich noch eine fachliche Frage: Warum wird im Extreme-Modus immer nur eine Bestzeit gespeichert, obwohl Platz für drei wäre? Außerdem wird keine Runden-Bestzeit gespeichert. Ist eigentlich eine Fortsetzung geplant?

Theo, Zemmer

TOTAL!:

WVR 64 ist sogar eines der faszinierendsten Spiele überhaupt, auch wir kommen oft und gern für spannende Zweispieler-Duelle auf den Titel zurück. Das Problem bei den Bestzeiten ist, daß mit den NTSC-Versionen (US und Japan) schnellere Zeiten möglich sind. (Das liegt daran, daß in der PAL-Version das Spiel langsamer abläuft, die Zeitanzeige jedoch gleich schnell verrinnt.) Andererseits sind wir natürlich immer gern dabei, wenn es darum geht, auf das Spiel aufmerksam zu machen. Leider ist Wave Race nicht der Erfolg zuteil geworden, den es eigentlich verdient hätte. Deshalb: Hallo ihr Leserinnen und Leser dort draußen, schickt uns eure Wave Race 64-Bestzeiten an die Leserpost. Notiert bitte, falls ihr die NTSC-Version spielt. (Leider mußten wir seinerzeit bei dem Super Mario Kart-Wettbewerb die Erfahrung machen, daß einige Spezialisten versucht haben, mit Hilfe der US-Fassung zu schummeln – schade eigentlich.) Wir bitten um Fairplay – es gibt (vorerst noch) nichts zu gewinnen. Was den Extreme-Modus betrifft: Das

kann uns auch Nintendo nicht beantworten – vielleicht reicht der Batteriespeicher nicht aus, um weitere Angaben zu sichern.

Eine Fortsetzung ist (leider) nicht in Aussicht. Aber, wer weiß schon, was die Zukunft so mit sich bringt ...

Vorsicht: Suchtgefahr!

Vor mir liegt gerade die TOTAL!-Ausgabe 6/98. Im allgemeinen nichts Besonderes, doch da ich Leser seit der ersten TOTAL! bin (bekanntlich 6/93), könnte man annehmen, daß ich alle eure Exemplare besitze. Aber nein, denn im Juni 1996 habe ich mir eure 3-Jahres-Jubiläumsausgabe zuletzt geholt. Warum? Ich hatte mich von meinem SNES getrennt und mich für eine PSX entschieden, was sich im nachhinein als Fehler entpuppte. Vor ca. zwei Wochen habe ich mir ein N64 zugelegt. Da alle Freunde ein N64 besitzen und sie

das meiner Meinung nach beste Spiel im Bereich First Person Shooter (ihr wißt schon) haben. Dieses Spiel war ausschlaggebend für meinen Entschluß. Natürlich besitze ich mittlerweile auch solche Software-Perlen wie Super Mario 64, Mario Kart 64, Lylat Wars usw. Was ich damit sagen will, ist, daß die PSX im Grunde genommen eine gute Hardware ist, aber die Spiele das Suchtpotential von Nintendos kleinen Helden nie erreichen werden. Nach zwei Jahren PSX-Spielen habe ich kein Spiel (und ich hatte viele), die mich wirklich in das Spielewelt hineinversetzte, geschweige

denn Langzeitmotivation wie beispielsweise Zelda auf dem SNES bietet.

Patrick Rauch, Sulzbach

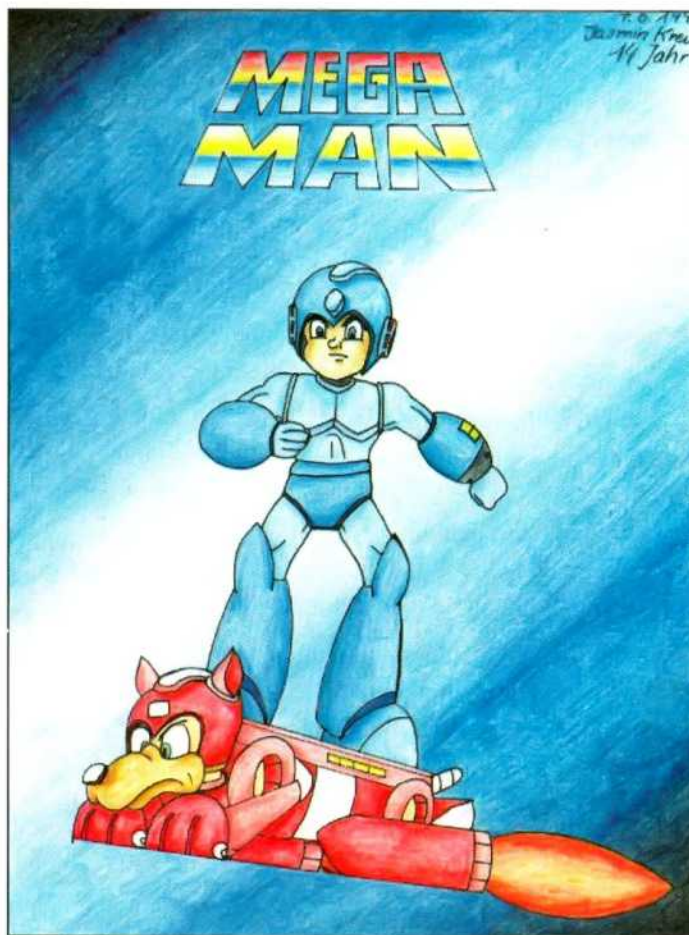
TOTAL!:

Yo! Man muß aber neidlos anerkennen, daß die PSX z. B. für Fans von Beat 'em Ups mehr bietet, etwa mit der Tekken-Serie. Drücken wir die Daumen, daß die Rollenspieler wie seinerzeit mit dem SNES ab Ende November mit dem N64 wieder die besseren Karten haben.

Von Klötzchen und Ninjas

1. Eure Auflistung der 40 besten GB-Spiele fand ich wirklich gelungen, dennoch habe ich ein Spiel dort vergeblich gesucht: Mario's Picross! Gut, wenn man es einmal durchgezockt hat, dann bleibt nur noch die Jagd nach der Bestzeit, aber bis dahin dauert es eine ganze Weile, in der man sich schwer von Mario's Picross losreißen kann. (Eine 2+ wäre verdient gewesen!) Die geniale Spielidee brachte endlich einmal frischen Wind in das Strategie-Genre (100% Klötzchen-frei!) und baut weniger auf Glück, als viel mehr auf pure Logik. Und: Wer ausdauernd genug ist und sich Notizen zu den Steintafeln macht, der wird auch das Ende des Spiels sehen!

2. Ein dickes Lob für euren Mystical Ninja 64-Test! Ihr seid die einzigen gewesen, die die brillante Akustik des Games erkannt haben. Die Soundeffekte sind glasklar, der Soundtrack hervorragend komponiert, und die drei japanischen Songs sind absolut kultverdächtig (besonders „Gorgeous My Stage!“). Alles in allem der beste Sound, den es bis jetzt für ein N64-Spiel gegeben hat. Wirklich schade, daß Konami keine Soundtrack-CD rausbringt! Auch anson-



Als ob sie es geahnt hätte. Passend zum Classic-Test auf Seite 61 schickte Jasmin Kreuz (14) aus Meensen uns ihr Mega Man-Bild

sten ist das Spiel sehr empfehlenswert! 3. Falls ich bei eurem Yoshi's Story-Wettbewerb nicht gewinne, könntet ihr mir sagen, wo man die CD noch herbekommen kann (bei Nintendo bestellen)?

Florian Reichart, Marktoberdorf

TOTAL!:

1. Wir haben diese Ergänzung hiermit gerne weitergeleitet. 2. Tja, für Soundtrack-CDs zu Videospielen gibt es in Deutschland leider (noch?) nicht so den großen Markt. Aber in diesem Fall läßt sich Abhilfe schaffen, falls Du Dein N64 an die Stereoanlage anschließt. Die Tonqualität der drei gesungenen Lieder erreicht ja praktisch CD-Qualität. 3. Das konnte uns Nintendo auf die Schnelle zwar auch nicht beantworten, aber Du kannst Dich unter 0130/5806 kostenlos an Nintendos Konsumentenberatung wenden, die werden Dir weiterhelfen können.

Multiformat-Corner I

Was nützt Sega die Zusammenarbeit mit Microsoft an ihrer neuen Konsole Dreamcast?

Michael Hundt, Rheinberg

TOTAL!:

Ganz einfach: Der Dreamcast verwendet ein Betriebssystem (basierend auf Windows CE), das vom PC stammt. Auf PCs gibt es tonnenweise Spiele, die somit ohne allzu großen Aufwand für Segas Konsole umgesetzt werden können. Sega erwartet dadurch eine Flut von konvertierten PC-Spielen.

Multiformat-Corner II

1. Mit einer Umsetzung von Gran Turismo (PSX) ist wohl eher nicht zu rechnen, oder?

2. Wißt ihr, wie ich an die Adresse des Meisters komme? Nein, nicht Guildo Horn (♥), ich meine Shigeru Miyamoto. Ich würde ihm gerne einen Brief schreiben.

Jan Schmittl (?)

TOTAL!:

1. Genau! Das Spiel ist von Sony, also gibt es ebenso wenig eine N64-Umsetzung, wie es eine PlayStation-Variante von Zelda 64 geben wird.

2. Du kannst Dich ja an Nintendo of Europe wenden. Allerdings ist es wohl kaum vorgesehen, daß der Meister von Millionen Fans weltweit private Post erhält.

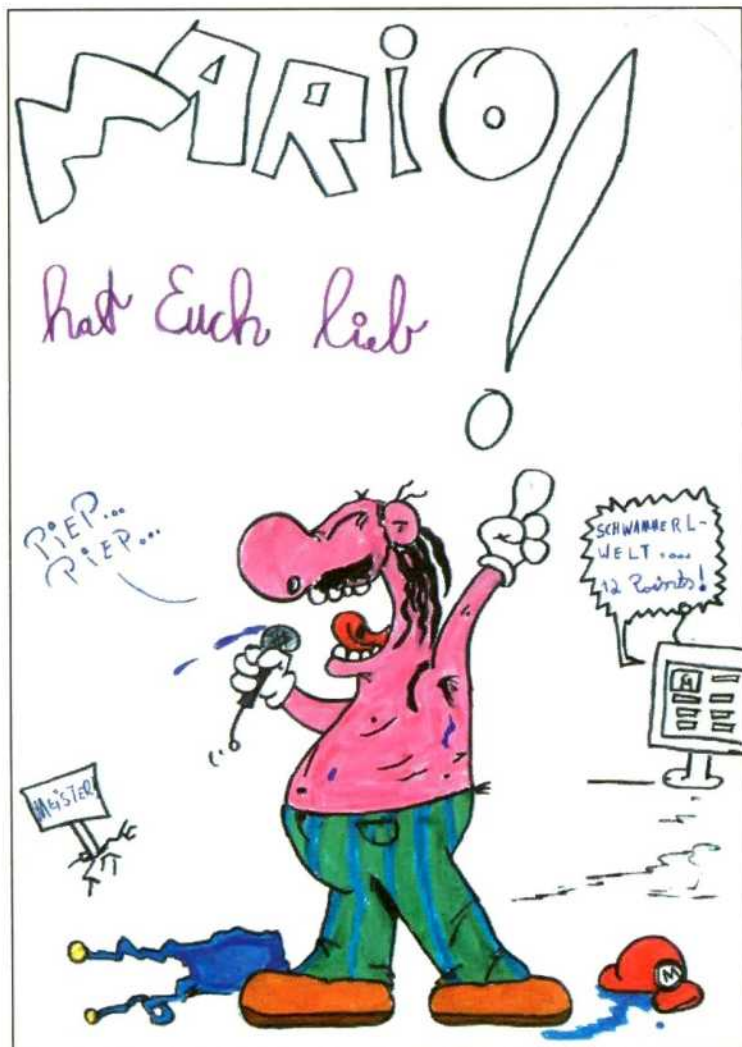
Danke!

Als Leser der ersten Stunde (6/93) grüße ich Euch und als einer der „Jüngsten“ (59) habe ich eine Bitte an Euch: Macht weiter so!

Josef Siegl, A-Graz

TOTAL!:

Danke. Da lassen wir uns natürlich nicht lange bitten!



Hendrik (Rajic' aus Eschweiler), wir sind begeistert! Die anderen 26 Zeichnungen drucken wir bis 2001 ab. Unser Favorit ist die E3-Zeichnung (grins)

Miyamoto privat

1. Könntet ihr mal mehr über Shigeru Miyamoto selbst bringen? (Hobbys, Lieblingsfilm, -songs, -spiele, usw.)
2. Euer Redaktions-Dungeon wäre doch ein prima Level in *Zelda 64*. Mit Volontär-Aliens als Endgegnern.
3. Muß Rare Lizenzgebühren an Nintendo bezahlen?
4. Ist HAL wie Rare eine Second-Party?
5. Welches ist das schlechteste Spiel, das ihr je gesehen habt? (Etwa *Beethoven*?)
6. Ich habe mal in einem englischen Magazin etwas über *LylatWars 2* gelesen. Wird es wirklich einen Nachfolger geben? Ich hoffe, ja!

Rayan Naal, Velbert

- es selbst ausdrückt – auf der Gitarre.
2. Du möchtest doch keine Indizierung von *Zelda* riskieren, oder?
3. Als Second-Party müßte Rare das im Prinzip, andererseits ist Nintendo zu 25 % an der Firma beteiligt. Um diese Frage zu klären, müßten wir die Bilanzen einsehen – wir können ja mal bei Big N anfragen :-)
4. Offiziell ja. Irgendwie muß Nintendo aber auch bei HAL die Finger im Spiel haben, denn sonst würde es für die wenig Sinn machen, ausschließlich und exklusiv für Nintendo zu entwickeln.
5. Wenn Du so viele grauerregende Spiele wie wir gesehen hättest, würdest Du es auch vorziehen, diese traumatischen Erlebnisse zu verdrängen.

TOTAL!:

1. Miyamoto-san ist zwar ein überaus freundlicher und auskunftsfreudiger Mensch, er ist dabei aber auch überaus bescheiden und hat keinerlei Starallüren. Ein wenig Privatsphäre steht dem guten Mann schließlich auch zu, er ist ja kein Popstar, dem man à la Bravo bis ins Bett oder die Naßzelle nachstellt. Ein paar Fragen in diese Richtung tauchen schließlich doch in den meisten Interviews auf. In seiner spärlichen Freizeit spielt er z. B. gern mit seinen beiden kleinen Kindern und versucht sich – wie er

Gesünder ist das ... Aber *Beethoven 2nd* liegt sehr gut im Rennen.
6. Das ist völliger Quatsch. *StarWing 2* für SNES war damals in Arbeit und wurde eingestellt. Für die Entwicklung war Argonaut allein verantwortlich, das Ergebnis hat Nintendo offenbar nicht begeistert. Zum Thema N64 ist Miyamotos offizielle Aussage, *LylatWars* sei genau das Spiel, das er sich ursprünglich vorgestellt habe, damit sei das Thema beendet. Schade eigentlich.

Sailor Moon

Ich lese TOTAL! erst seit kurzem, in unserem Provinz-EKZ gibt es keine große Zeitschriftenauswahl. Ich finde gut, daß ihr *Sailor Moon*-Bilder zeigt. Habt ihr auch mal einen großen Bericht darüber gebracht? Wenn ja, kann man dieses Heft bestellen? Es soll ja auch ein oder mehrere Spiele geben. Stimmt das? Schreibt mir bitte bald zurück.

Franziska Guftzeit (?), Bad Doberan

TOTAL!:

Hatten wir mal EINEN Bericht? Wir hatten Berichte in den Ausgaben 9/97 (ein paar Hintergrundinfos über die Serie) und 4/98 (war eher ein Gag, Bilder aus zwei Folgen, in denen Videospiele vorkamen), die Spiele haben wir in 6/96 (Classic-Test), 1/98 (Kurzvorstellung von 4 SNES-Spielen) und 2/98 (5 SNES-Spiele) vorgestellt. Bezüglich der Bestellung älterer TOTAL!-Ausgaben solltest Du Dich vertrauensvoll an den Heftshop (s. S. 79) wenden. Zum Thema Zurückschreiben können wir nur darauf hinweisen, daß es uns zeitlich leider absolut nicht möglich ist, Briefe persönlich zu beantworten. Wenn wir nur zehn bis 20 Briefe pro Woche bekommen, wäre das natürlich kein Problem, aber nicht bei den Hunderten, die es tatsächlich sind. Dann könnten wir nur noch alle Jubeljahre eine TOTAL! fertigstellen, und das wäre ja auch nicht Sinn der Sache. Wir möchten deshalb noch einmal bitten, keine frankierten Rückumschläge oder Briefmarken beizulegen.

Einfach einmalig

Gibt es auf N64 ein vergleichbar gutes Spiel wie *Resident Evil*?

Lukas Boguszewski, Wuppertal

TOTAL!:

Ganz einfach: Nein! (Wir gehen mal davon aus, daß Du die besondere Qualität von *Resident Evil* in der gerenderten Grafik, der nervenzerfetzenden Spannung und der heftigen Gewaltdarstellung siehst.)

Da legst Dich nieder

Als ich euer Titelbild der Ausgabe 6/98 sah, traf mich fast der Schlag. Ich freue mich eigentlich immer sehr auf die Poster und lege auch großen Wert darauf, weil sie für mich in ein Nintendo-Heft einfach reingehören. Aber bitte keine *Sailor*



Ach, Kinnings. Wir bitten Euch doch nicht umsonst darum, Namen und Adresse auf der Rückseite zu notieren. Sonst müssen wir die Bilder an die Umschläge tackern und dann sind sie hin, das will doch keiner ...

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

TOPHITS DES MONATS

Jetzt als us. Version lieferbar

Banjo-Kazooie dt. 89,90

Bio FREAKS us. Vers. lieferbar

WWF Warzone dt. 109,90

TOP-TIP !!!
E3 MESSEVIDEO 98
Alle Neuheiten der Messe jetzt auf Video erhältlich
6Std-2 VHS Cass. nur **49,90 DM**
u.a. Zelda 64 (30Min.)

F1 World GP dt. (Aug.) 89,90
Cruisn World dt. 89,90
AllStar Baseball dt. 109,90
weitere Spiele u. Zubehör lieferbar
0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM



Auch wenn Capcom sich standhaft weigert, ein SF für das N64 herauszubringen, hält Stefan Dippert (16) aus Wiesental ihr die Treue

Moon-Poster! Mit solchen Postern wird es für mich ein Kindergartenheftchen und mit meinen 1,5 Jahren gebe ich mich damit nicht ab. Ich hatte immer eine gute Meinung von der TOTAL!, aber mit diesen Postern habt ihr mich leider enttäuscht – und das ausgerechnet in der Jubiläumsausgabe.

Daniel Zerbe, Idstein-Lehnzhahn

TOTAL!:

Zugegeben, es war nicht gerade das passende Motiv für eine Jubiläumsausgabe – es soll ja Leute geben, die mit *Sailor Moon* nicht besonders viel anfangen können. Allerdings hatten wir das Poster schon vor so langer Zeit versprochen, daß wir die erste Gelegenheit genutzt haben, um unser Versprechen einzulösen. Wir empfehlen bei Nichtgefallen: Poster vorsichtig aus der Heftmitte herauslösen und wegwerfen – ins Altpapier natürlich, der Umwelt zuliebe –, oder einem bedürftigen Schulfreund schenken! Hui, wie der sich freuen wird.

Dies und das

1. Wann wird das *Pocket Pikachu* in Deutschland auf den Markt kommen?
2. Können Indizierungen wieder zurückgenommen werden?

Hendrik H., Brüggen

TOTAL!:

1. Nicht vor den *Pokémon*-Spielen, also nicht vor 1999.
2. Ja. Wenn der Hersteller des Spieles das beantragt und das Gremium der BPjS davon überzeugen kann, daß die Indizierungskriterien nicht gegeben sind. Ein Fall, in dem dies erfolgreich vorstatten ging, war das Computerspiel *Silent Service* von Microprose.

Rück- und Ausblick

Was ist da eigentlich so alles in fünf Jah-

ren TOTAL! passiert? Der Game Boy wurde auf eine Schönheitsfarm geschickt und wurde bunt und pocket. Dann wurde mal von einer neuen Konsole gesprochen, und so nebenbei hat man den Virtual Boy auf den Markt geworfen, der aber aufgrund mangelnder und schlechter Software zum Flop wurde. Später kam dann endlich das Nintendo⁶⁴ (welch ein einfallsreicher Name) heraus, und das SNES wurde langsam, aber sicher zu Grabe getragen. Sony ist zwar mit der PlayStation ziemlich erfolgreich, das Blatt wird sich jedoch mit Sicherheit noch wenden.

Leider verstarb auch der geniale Gumpi Yokoi auf tragische Weise. Square stellte sich quer und wanderte ab in Richtung Sony (leider), und ihr selbst mußtet ja auch wieder von vorn beginnen, und zwar vor rund 2 1/2 Jahren. Da kann man mal sehen, wie schnell die Zeit vergeht, aber ihr seid zum Glück immer noch da. Das wird hoffentlich auch die nächsten Jahre so bleiben. Denn wer weiß, was bis zu eurem zehnjährigen Bestehen so alles auf uns zukommt ...

1. Sehr interessant war übrigens der Überblick der 40 besten Game-Boy-Spiele. Könnte man so etwas nicht auch über NES-Spiele bringen?
2. Kann ich in der englischen Version von *Turok* auf richtige Menschen, statt auf Roboter schießen?
3. Was haltet ihr eigentlich von Segas neuer Traumkonsole Dreamcast? Könnte Sega mit diesem Gerät auf dem internationalen und besonders auf dem deutschen Markt wieder Fuß fassen?
4. Könnten die *Pocket Monsters* auch bei uns einen hohen Absatz bei den Kunden finden?

André Eikens, Bielefeld

TOTAL!:

1. Wie wir seinerzeit erwähnten, haben wir das Thema mit der NES-Story in TOTAL! 7 und 8/97 abgeschlossen.
2. Uns ist noch kein Videospiel bekannt, bei dem man auf richtige Menschen schießen kann :-). Du hast recht, die englische Version enthält statt der (deutschen) Roboter digitale Abbilder menschlicher Wesen.
3. Die technischen Daten, die von Sega bislang bekanntgegeben wurden, sind beeindruckend. Aber solange man noch keine Spiele gesehen hat,

ist alles zu diesem Thema nur Spekulation. Es verwundert, daß Sega nur vier Monate vor der geplanten Japan-Veröffentlichung noch keine Software zeigen will oder kann. Einerseits hat Sega offensichtlich aus Fehlern in der Vergangenheit gelernt: Die Entscheidung, weder auf dem Gerät noch auf der Packung einen Sega-Schriftzug zu platzieren, zeigt, daß man den eigenen Firmennamen nicht für sonderlich werbewirksam hält. Andererseits: Der Launch-Termin im Westen Ende 1999 erscheint uns zu spät, denn zu dem Zeitpunkt wird Sony schon lange die Werbetrommel für den PlayStation-Nachfolger rühren, der vermutlich noch leistungsfähiger als Segas Dreamcast wird. 4. Davon gehen wir mal ganz stark aus.

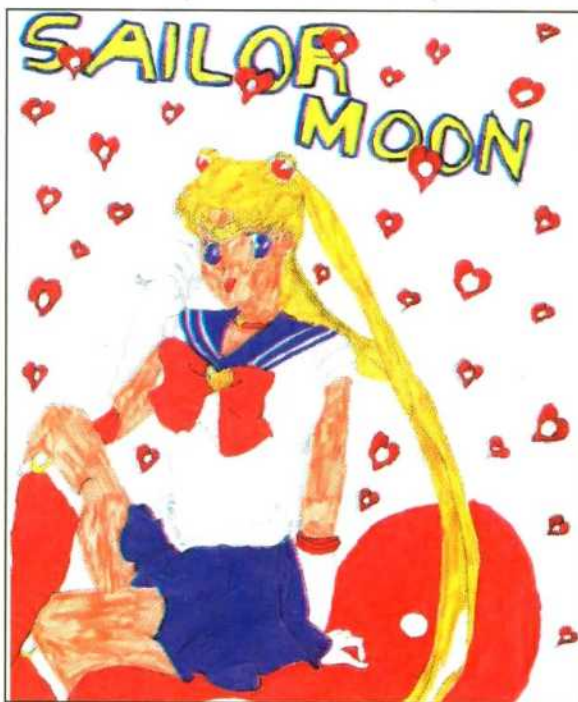
Fragenkatalog des Monats

Wie hoch sind eure Auflagenzahlen? Wie viele gedruckte Exemplare werden verkauft/abonniert, wie viele nachbestellt? Wie lange dauert es genau vom Redaktionsschluß, bis die TOTAL! am Kiosk zum Verkauf angeboten wird? Werden bestimmte Teile (z. B. die Charts o. ä.) früher beendet als andere? Warum dauert das verglichen mit einer Zeitung so lange? Was ist das für ein Gerät, mit dem ihr die Screenshots macht? Woher habt ihr es? Ich finde, Händler, die noch nie oder vor längerer Zeit Anzeigen aufgegeben haben (oder solche mit guten Sonderangeboten), sollten Rabatte bekommen.

Jonas Schwabe, Berlin

TOTAL!:

Ääh ... Wir haben Deine unorthodoxe Bewerbung für den Posten eines Verlagsleiters oder Chefredakteurs zur Kenntnis genommen. Wir rufen zurück. Also wirklich, man kann's auch übertreiben. Sollen wir auch noch unsere Sozialversicherungsnummern bekanntgeben, schreiben, ob und was wir zuletzt gewählt haben und unsere Telefonrechnung veröffentlichen?



Hallo, Wiebke Schling (12) aus Glinde! Bunny findet es bestimmt prima, daß Du ihre Botschaft verstanden hast

Besser spät als nie!

In TOTAL! 9/97 schreibt ihr als Antwort auf einen Leserbrief, daß nur die NES-Teile der *Dragon Quest*-Reihe (DQ I-IV) in Amerika erschienen sind. Bei eurer Reportage in derselben Ausgabe steht aber auch hinter DQ V und VI der Name von US-Versionen (*Dragon Warrior V* und *VI*). Was ist falsch?

Christoph, Rosenheim

TOTAL!:

Letzteres ist falsch, denn nur die NES-Spiele wurden umgesetzt. Maris (der schuldige Falschinformant) wurde sofort zu Strafarbeiten verdonnert. Momentan muß er alle NES-Spiele auswendig lernen. (Den Rest Deines Briefes fanden wir keinesfalls uninteressant, doch fiel er dem mangelnden Platz zum Opfer. Wir haben ihn für die T! 9/98 „auf Halde“ gelegt.)

Kurz beantwortet:

- Ein Update ist eine aktualisierte Fassung bzw. ein aktualisierter Bericht. ISS 98 ist z. B. ein Update von ISS 64. Unter der Überschrift *Zelda 64*-Update in den News finden sich z. B. neue Infos und/oder Bilder, aber keine grundlegend neuen Erkenntnisse.
- *Kirby's Air Ride* war 1995 neben *Super Mario 64* unter dem Titel *Kirby Bowl 64* das zweite vorgestellte N64-Spiel. Das Projekt wurde offenbar zu den Akten gelegt.
- Einige Nachfragen erreichten uns bezüglich eines N64-Spiels namens *Alien 4*. Die Nennung in einer Anzeige basierte offenbar auf einer Falschmeldung, es gibt (außer auf PSX) kein Spiel mit diesem Titel.
- Wir können Euch leider keine Händler nennen oder empfehlen, die irgendwelche Spiele vorrätig haben – vor allem, was ältere Titel betrifft. Wir verweisen in diesem Zusammenhang verständlicherweise lediglich auf die Händleranzeigen im Heft.
- Die meistverkaufte (Handheld-)Konsole der Welt ist der Game Boy mit deutlich über 65 Millionen Geräten. Auf Platz 2 rangiert immer noch das NES mit über 61 Millionen Einheiten, gefolgt von SNES (über 40 Mio.) und PSX (ca. 35 Mio.).
- Wenn in einer Anzeige *Turok* uncut angeboten wird, ist die englische PAL-Version gemeint, in der die humanoiden Gegner nicht durch Roboter ersetzt wurden und reichlich digitales Blut fließt.
- Der Color Game Boy wird natürlich die GB Camera unterstützen, allerdings liefert diese dort auch nur Schwarzweißbilder. Farb-Camera und Farb-Drucker wären zwar technisch machbar, aber momentan noch viel, viel zu teuer (mehrere hundert Mark). Vielleicht kommen sie ja nach der Jahrtausendwende!

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 LÖSUNGSHILFEN
KOMMEN JEDEN
MONAT DIREKT ZU EUCH NACH
HAUSE.



TOTAL!

Abo-Club
z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23617 Stockelsdorf

Bedingungen:

Der geworbene Leser darf in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der TOTAL! gewesen sein!
Und Du darfst Dich nicht selbst werben!

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

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.

Genre
Action/Adventure

Hersteller:
Gremlin Interactive

Erhältlich:
DMA Design

HARVEST BODY



Wenn Ihr schon immer einmal den Science-fiction-Film *Starship Troopers* nachspielen wolltet, ohne einen miserablen Lizenztitel befürchten zu müssen, werdet Ihr mit DMA Designs *Body Harvest* voll auf Eure Kosten kommen – B-Movie pur!



Dieser gerade auslaufende Zeitgenosse gehört noch zu den kleineren Monstern, die Ihr relativ leicht zur Strecke bringen könnt. In späteren Levels ändert sich nicht nur ihr Aussehen, ihre Größe und ihre Angriffstaktik, sondern auch die Farbe ihrer Innereien – ein buntes Treiben also



So ein schwerer Anzug hat auch Nachteile: Seid Ihr zu lange im Wasser, geht er kaputt



Versucht gar nicht erst, diesem Gefährten mit Eurer Standardwumme beizukommen



Die Geschichte von *Body Harvest* ist eine nahezu unendliche: Vor ganzen vier Jahren begann die Entwicklung des Titels, der ursprünglich ein reines Actionspiel und gerüchteweise auch Launch-Titel für die Markteinführung des N64 sein sollte. Nintendo wollte höchstpersönlich den Vertrieb des von DMA Design im Rahmen des Dream Teams entwickelten Moduls übernehmen. Zum Leidwesen der Programmierer und der sehnsüchtig wartenden Fans bestand Nintendo, nachdem sie die Vorversion zu Gesicht bekam, jedoch darauf, mehr Rollenspielelemente zu integrieren. Das hatte verständlicherweise zur Folge, daß *Body Harvest* nicht rechtzeitig herauskam. Als die überarbeitete Fassung endlich fertiggestellt war, wollten die Verspätungsspezialisten von Nintendo wieder weniger RPG-orientiertes Gameplay, was eine weitere Ver-

zögerung mit sich brachte. Dann zog sich Big N mir nichts, dir nichts aus der Affäre, also konnte sich das Programmiererteam glücklicherweise einen neuen Vertrieb suchen. Schließlich nahm sich Gremlin Interactive des Titels an. Im Oktober dieses Jahres soll es endlich soweit sein, und *Body Harvest* wird auf dem Markt der Unterhaltungselektronik erscheinen. Anhand der Story läßt sich erläutern, warum *Body Harvest* *Body Harvest* (zu Deutsch: Körperernte) heißt: Im 21. Jahrhundert wurde die Menschheit so gut wie komplett ausgelöscht. Schuld daran sind banalerweise böse Aliens, die in der Vergangenheit die Bewohner des blauen Planeten schlichtweg als ihr Futter 'angebaut' haben. Nun, in der Zukunft, ist die Zeit gekommen, die Ernte zu beginnen. Hunderte dieser Monster beamten sich auf die Erde, um zwecks Stillens ihres Hungers kurzerhand alle Men-



Das solltet ihr lieber lassen: Wenn ihr auf Menschen schießt, habt ihr erstens weniger Punkte und zweitens weniger Chancen



schen zu vernichten. An dieser Stelle werden *Terminator*-Erinnerungen wach: Einer der wenigen Überlebenden wird, mit Hilfe der Gentechnologie zum angehenden Superhelden verformt, in die Vergangenheit geschickt, die er verändern soll, um die Ausrottung der Erdbewohner zu verhindern. Ihr schlüpft in die Rolle dieses Helden. Mit einer anfangs noch schwachen Laserkanone ausgestattet lauft ihr durch fünf immens umfangreiche Level und schießt auf erstaunlich viele verschiedene Alienrassen – möglichst noch, bevor diese sich über die Menschen hermachen. Angefangen im Griechenland von 1916 bahnt ihr euch den Weg durch das feuchtwarme Java im Jahre 1941, landet in einer amerikanischen Kleinstadt der sechziger Jahre und im Sibirien der Neuzeit, bis ihr in der Zukunft auf dem Alienplaneten selbst für Recht und Ord-

nung sorgt. In Häusern, Höhlen, Kanalisationen und anderen Räumlichkeiten findet ihr neue Waffen, Munition, Energie und andere nette Extras, die ihr auch im Kampf gegen eure Feinde dringend benötigen werdet. Ein Roboter teilt euch die nächste Mission und den dazugehörigen Bestimmungsort mit, den ihr mit Hilfe der Übersichtskarte schneller erreichen könnt. Beispielsweise haben die Aliens ein ganzes Dorf in Brand gesteckt, das ihr mittels eines Löschzugs retten sollt. Dazu müßt ihr aber erst den Schlüssel finden, der das Gefährt in Gang setzt. Zudem seid ihr unter Zeitdruck, denn die Flammen lassen sich nicht ewig Zeit, um die Häuser zu vernichten.

Oft steht auch ein Fahrzeug in der Gegend herum, das ihr à la *Blast Corps* besteigen und zweckmäßig bedienen könnt. Wie der Held verfügen auch die Vehikel über ausreichend Feuerkraft. Darüber hinaus warten einige Personen darauf, von euch angesprochen zu werden, um euch nützliche Tips, Schlüssel oder Aufträge zu geben.

Taktik ist neben Geschick ebenfalls gefragt, denn wer sich nicht auf den 'Harvester' einer Feindgruppe konzentriert, sondern wahllos auf die Gegner schießt, wird es schwer haben. Der Commander ruft immerzu Verstärkung herbei, sofern er sich bedroht fühlt.

Auch wenn es die mäßige Grafik nicht vermuten läßt: *Body Harvest* macht bereits in der Preview-Version einen Heidenspaß. Es ist erstaunlich, wie authentisch die typische B-Movie-Atmosphäre eingefangen wurde und wie viele Details in dem Spiel stecken. Erlegte Gegner zerbersten in tausend Stücke, laufen langsam aus oder brennen nach und nach nieder. Unglaubliche Spannung wird erzeugt, wenn urplötzlich ein gigantisches Alien direkt vor euch auftaucht und euer eben noch in Gebrauch genommenes Vehikel kurzerhand zerstampft, während ihr verzweifelt versucht, dem Feind beizukommen und feststellt, daß ihr dafür eine bessere Waffe benötigt. Freunde von Actionspielen können sich auf ein absolutes

Highlight freuen, und das nicht zuletzt wegen der anerkennungswerten Tatsache, daß es DMA Design gelungen ist, einen innovativen Titel auf die Beine zu stellen, wie er in dieser Form bisher noch nicht zu sehen war.

Tobias Partetzke

Sieh mal einer an

Während der Kampfsequenzen ist es ratsam, von der Zielfunktion Gebrauch zu machen, die ihr über die Z-Taste bedient. Das Fadenkreuz ist dann separat von der Spielfigur lenkbar und ermöglicht somit punktgenaues Anvisieren der Gegner. Außerdem könnt ihr so in Großaufnahme betrachten, wie ihr die Aliens auseinanderneht, was sich in jedem Fall lohnt.



Wir fahr'n, fahr'n, fahr'n auf der Autobahn

Die Idee, die *Blast Corps* ganz zu Beginn der N64-Ära mit den verschiedenen, bedienbaren Fahrzeugen mitbrachte, wurde bei *Body Harvest* auf grandiose Art und Weise weitergedacht. Über 200 unterschiedliche Vehikel, die sich nicht nur in Geschwindigkeit und Handling voneinander unterscheiden, sind dazu bereit, von euch gefahren zu werden. Einige von



ihnen sind in der Lage, Zäune und andere Unebenheiten mir nichts, dir nichts auszugleichen, wohingegen andere ziemlich gut bewaffnet sind. Wieder andere haben eine starke Panzerung und so weiter und so fort. Nicht nur Autos, auch Motorräder, Luftkissenboote, Flugzeuge und Hubschrauber stehen zur Verfügung. Ihr werdet nahezu kein Gefährt finden, das einem anderen gleicht.



Griechenland 1916



Zu Anfang schlägt es Euch ins Land des Gyros und Ouzo. Dort machen sich nur weniger gefährliche Aliens über den Helden und die Menschen her. Dennoch solltet Ihr aufpassen, daß nicht zu viele Opfer fallen – nach 25 verlorenen Erdbewohnern ist das Spiel aus. Mit der Maschinenpistole, die Ihr unterwegs findet, habt Ihr die besten Chancen, die fiesen Riesenkäfer zu zerlegen. Die Aufgaben, die Euch gestellt werden, zermartern nicht Eure Hirne. Griechenland ist der perfekte Einstiegslevel, deswegen auch nicht allzu lang.



Java 1941

Ununterbrochener Regen behindert Eure Sicht in Java. Leider stört das die Aliens nicht weiter, die in größeren Mengen auftreten und vor allem viel stärker als noch in Griechenland sind. Zudem habt Ihr damit zu kämpfen, daß Ihr Euch



nicht unbegrenzt im Wasser aufhalten könnt, da sonst Euer Schutzanzug den Geist aufgibt. Um also das eine oder andere Ufer überqueren zu können, braucht Ihr ein Boot, das natürlich nicht vom Himmel fällt, sondern gesucht und gefunden werden will. Zudem ist Java um einiges umfangreicher als der erste Level.



USA 1966

In der amerikanischen Kleinstadt wird es wirklich gefährlich für Euch. Ohne Shotgun solltet Ihr Euch gar nicht erst auf die Straße trauen, denn Eure Gegner sind teilweise haushoch, extrem widerstandsfähig und äußerst angriffslustig – und das sowohl zu Lande als auch in der Luft. Schutz könnt Ihr im Kanalisationssystem finden. Beson-



ders reizvoll ist eine kleine Fahrt mit den authentischen Sechzigerjahre-Wagen. Unter anderem dürft Ihr in einen Cadillac oder einen alten Dodge steigen und den Aliens gehörig einheizen.



Sibirien 1991

Das kalte und verschneite Sibirien fordert nicht nur Euer ganzes Geschick im Umgang mit dem Joypad, sondern auch Eure grauen Zellen mehr als alle anderen Level. Um weiterzukommen, müßt Ihr viele verschiedene Aufgaben lösen, die nicht immer nur darin bestehen, von A nach B zu laufen. Zudem habt Ihr mit einer ganzen Alienschar zu kämpfen, die noch fiesere Tricks in petto hat und noch stärker ist. Als hättet Ihr damit nicht



genug zu tun, wurde Sibirien noch umfangreicher gestaltet als die vorhergegangenen Level.



Alien-Planet 2013



In der Welt der gefräßigen Monster kommt es zum endgültigen Showdown. Dort werdet Ihr keine Personen finden, die etwas von Euch verlangen oder Tips geben. Demzufolge müßt Ihr Euer Gehirn auch nicht überanstrengen, denn es geht ausschließlich darum, zu feuern, was die Kanonen hergeben. Anfangs steht Euch ein schwerbewaffnetes Luftkissenboot zur Verfügung, das aber höchstwahrscheinlich nicht bis zum Ende des riesigen Levels durchhalten wird. Sucht nach durchschlagskräftigen Waffen, sonst ist es schnell um Euch geschehen!

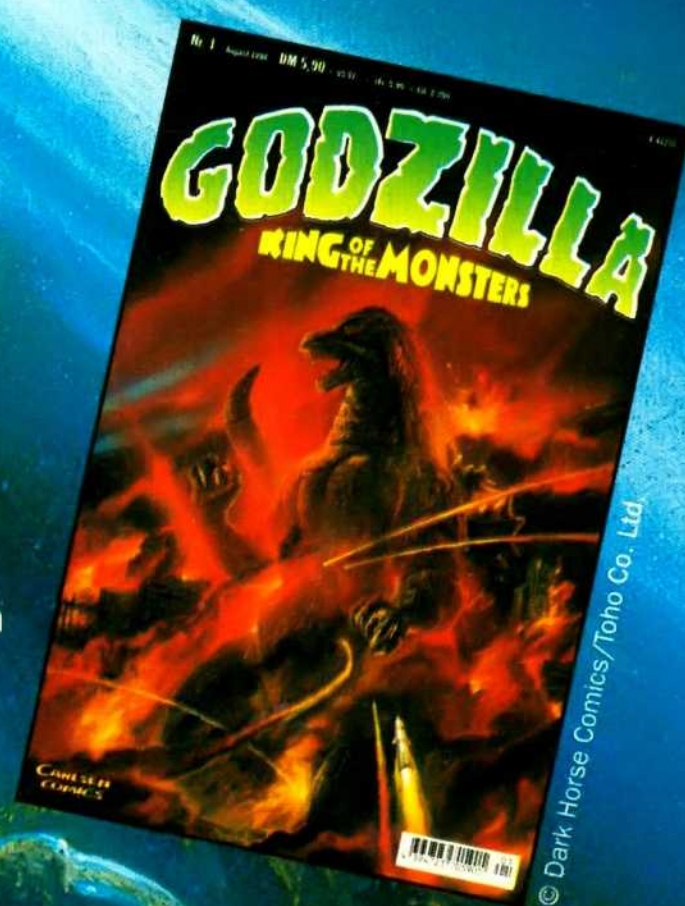


GODZILLA

KOMMT!



Godzilla
Comic-Magazin
48 Seiten
Voll farbig!
Nur DM 5,90!



**START DES COMIC-MAGAZINS
SCHON IM AUGUST 1998!**

»Godzilla« ist im Buch- und Comic-Handel, sowie am Kiosk jeden Monat neu erhältlich!

**CARLSEN
COMICS**

TUROK 2 SEEDS OF EVIL



In der vergangenen TOTAL! haben wir einen ersten Blick hinter die Kulissen der Entwicklungsabteilung von Iguana geworfen. Man kann wohl ohne Übertreibung sagen, daß Turok 2 das Zeug zum absoluten Superhit hat. In diesem Monat können wir mehr Bilder aus der aktuellen Vorversion präsentieren, und Projektleiter David Dienstbier erklärt, warum die Fortsetzung Turok – Dinosaur Hunter in allen Belangen übertreffen soll.

Iguanas Hauptquartier in Austin, Texas, ist auch unter dem Spitznamen „The Palace“ (der Palast) bekannt. Das Acclaim-Entwicklerstudio mit über 100 Mitarbeitern belegt zwei Etagen in einem hochmodernen Bürogebäude. Die gläserne Eingangstür ist stilecht mit einem Eidechschuppen-Muster versehen, und bereits in dem Empfangsraum dahinter zeugen Bilder von dem größten Erfolg der Firma, der Acclaim auf einen Spitzenplatz in der internationalen Entwicklerriege katapultierte. Über vier Jahrzehnte lang war *Turok* nicht mehr als ein unbedeutender Comic, bis David Dienst-



bier den Titel entdeckte und ein richtungsweisendes N64-Spiel daraus machte. Entsprechend dem Erfolg von *Turok – Dinosaur Hunter* arbeitet das mit 18 Personen größte Iguana-Team seit über einem Jahr an der Fortsetzung – andere Titel, an denen im „Palace“ gewerkelt wird, sind *Iggy's Reckin' Balls* und *NFL Quarterback Club 99*. Dabei bieten die Räumlichkeiten nichts von dem, was so gern kreatives

Chaos genannt wird. Alles wirkt geradezu penibel ordentlich und aufgeräumt, fast jeder Mitarbeiter hat seine eigenen vier Wände – wobei man die nur wenige Quadratmeter großen Räume (teilweise ohne Fenster) auch als Zellen bezeich-



Iguanas hauseigener Bodybuilding-Trainer? Keinesfalls, auf diesem Foto posiert niemand anderes als David Dienstbier

nen könnte. Doch offenbar ist diese konzentrierte Arbeitsatmosphäre der Qualität des Produkts nur förderlich, und zur Entspannung gibt es schließlich noch den firmeninternen Fitnessraum. Betrachtet man den sympatischen Chefdesigner, könnte man meinen, er würde den größten Teil seiner Zeit dort zubringen. Vielleicht ist das auch

IN IGUANAS „PALAST“ WIRD SOFTWARE-GESCHICHTE GESCHRIEBEN

sein Erfolgsrezept: ein „Das ist technisch nicht machbar!“ traut sich einfach keiner aus seinem Team vorzubringen. Doch das ist nicht ernstgemeint und Dave hat ohnehin eine bessere Erklärung parat: „Während der *Turok*-Produktion haben wir ein historisches Monument in der Kategorie firmeninterne Überstunden erschaffen“, meint David Dienstbier scherzhaft. „Das liegt



vermutlich daran, daß wir alle Perfektionisten sind.“ Und damit sind wir auch schon mitten im Interview.

TOTAL!: Wie lange arbeitet ihr schon an *Turok 2*?
David Dienstbier: Unser Team besteht aus 18 Personen, die seit über 14 Monaten intensiv an



Die spektakuläre, dreidimensionale Wirkung des Flammenwerfers kommt auf Bildern natürlich nicht so gut zur Geltung

Turok 2 arbeiten. Als wir mit dem ersten Teil fertig waren, haben die meisten erst mal einen verdienten Urlaub angetreten, während ich gleich mit der Konzeption für Teil 2 begonnen habe.

TI: Ist das Team gleichgeblieben? Der Grafikstil wirkt zum Beispiel völlig anders.

DD: Das war unsere Zielsetzung. Wir wollten auf keinen Fall wieder mit „Turok stapft durch den Urwald“ beginnen. Alle sieben Level sehen völlig unterschiedlich aus. Der leitende Grafikdesigner ist derselbe.

System: N64

Hersteller: Acclaim

Entwickler: Iguana

Spieler: 1–4 (simultan)

Speicherkapazität: 128 MBit

Rumble Pak: ja

geplanter Release: Ende Oktober

TI: Aber euer Hauptprogrammierer Rob Cohen hat euch doch verlassen. War das kein Problem?

DD: Rob war ein hervorragender Mann – von ihm stammt auch die Grafik-Engine von *NFL Quarterback Club*. Er hat sich selbständig gemacht und ist nun nicht mehr bei Iguana, aber unsere neuen Jungs haben nicht weniger auf dem Kasten. Steve ist unser neuer Lead-Programmer. Er ist praktisch ein Veteran und schon seit vier Jahren bei Iguana. Ian hat ebenfalls an *Turok 1* mitge-

meiner Person. Das Basis-Layout für einen Level dauert im Schnitt vier bis acht Wochen. Danach müssen wir immer noch einige Veränderungen vornehmen. Der dritte Level von *Turok 1* war



arbeitet. Bruce ist erst vor einer Woche zu uns gestoßen. Austin ist seit Beginn von *T2* dabei. Er kam eines Tages in mein Büro und meinte: „Ich könnte diesen ‚shimmering, flickering light stuff‘ [Anm.: in etwa: schimmernenden, flackernden Licht-Kram] machen“, und ich sagte nur: „Mach es!“. Das Ergebnis ist unsere, wie ich meine, revolutionäre Realtime-Lightsourcing-Engine. Einige Features in *Turok 2* waren ursprünglich gar nicht geplant. Unsere Programmierer überraschen mich jedoch immer wieder aufs neue.

TI: Nach dem, was wir heute gesehen haben, ist der erste Level noch der unspektakulärste von allen.

DD: Viele Spiele fangen toll an und werden dann immer schwächer. Wir könnten natürlich auch mit „The Hive“ anfangen, aber das wollen wir nicht. Der Ablauf macht von der Story her Sinn. Wir wollen, daß der Spieler immer mehr in die Handlung hineingezogen wird, immer stärker gefesselt wird, und uns bis zum Ende hin steigern.

TI: Wer entwirft die Level?

DD: Wir haben drei Level-Designer – inklusive

wieder geändert.

TI: *Turok 2* beeindruckt wie schon der Vorgänger durch die unglaublich realistischen Animationen, die zweifellos neue Maßstäbe gesetzt haben.

DD: Danke! Die meisten Leute glauben, daß alles auf Motion-Capturing basiert. Das stimmt aber gar nicht – wo hätten wir auch einen Dinosaurier hernehmen sollen (lacht). Selbst die Humanoiden in *Turok 1* wurden bereits von Hand animiert. Wir haben sechs Animatoren im Team, von denen fünf zusätzlich noch für Texturen und 3D-Modelle zuständig sind.

Alan (Lead-Designer):

Wir haben über 40 verschiedene Charaktere im Spiel – wobei verschieden keinesfalls bedeutet, sie hätten nur unterschiedliche Waffen oder Farben.

Ich designe die Kreationen zuerst als Skizzen auf Papier, dann bespreche ich das Design mit Dave. Wenn der sein Okay gibt, erstellen wir unsere Modelle mit *3D Studio Max* – für die Level

verwenden wir auch *Alias*. Die Modelle sind äußerst aufwendig – es gibt da einen besonderen Gegner, der aus 1.400 Polygonen besteht ... Danach beginnt die Arbeit allerdings erst richtig. Diese Sequenz beispielsweise [Er demonstriert

„WIR HABEN UNS DIE ZEIT GENOMMEN, TUROK IN ALLEN BEREICHEN ZU VERBESSERN“

einen Gegner, der einen Feuerball schleudert.] besteht aus 16 Frames und benötigt zirka einen Tag.

TI: Vor allem die Art, wie die Gegner auf Treffer reagieren, wirkt absolut realistisch.



In diesem Endgegner-Raum wird der spektakuläre Soft-skinning-Effekt (vgl. TI 7/98) dazu genutzt, daß sich die Säulen ständig verzerren und die organischen Auswüchse der Wände pulsieren. In Bewegung sieht das richtig eklig aus!

DD: Darauf sind wir besonders stolz. Das haben wir auch unseren Programmierern zu verdanken. Ihr müßt mal beachten, daß der Effekt von der Masse des Gegners, seiner Bewegung sowie der Art des Geschosses und dem genauen Treffpunkt abhängt. Schießt ihr zum Beispiel einem heranstürmenden Raptor mit einer Pistolenkugel in den Arm, wird dieser zwar aus der Bewegung nach hinten gerissen, doch hält das den Dino nicht ein bißchen auf.



Acclaim-Oberhaupt Greg Fischbach vor der stilvollen Eingangstür zum Headquarter von Iguana (Archivfoto)

TI: Die ganzen Effekte sind sicherlich nur möglich, weil ihr neben Rare, LucasArts und Nintendo selbst Zugriff auf den Microcode des N64 habt.

DD: Bei *T2* ist das richtig, allerdings müßt ihr bedenken, daß wir beim ersten Teil diese Möglichkeit noch nicht hatten – das ist komplett mit den Microcodes von SGI entstanden.



Waffenarsenal

Wie im Vormonat berichtet, soll *Turok 2 – Seeds of Evil* 21 verschiedene Waffen enthalten, davon zwei speziell für den Kampf unter Wasser. Die Bilder zeigen die Waffen, die relativ früh im Spiel zur Verfügung stehen und vermitteln einen guten Eindruck von dem Detailreichtum der Grafik, z. B. wie das Wasser aufspritzt, wenn man hineinschießt.



TI: Da fragt man sich dann allerdings, warum viele andere Firmen so, sagen wir mal, unspektakuläre Spiele programmieren.

DD: Dazu kann ich nur sagen, daß einem Programmierer beim N64 nichts in den Schoß fällt und man schon ein wenig experimentieren muß, z. B. mit den Grafikfiltern. Auf jeden Fall war auch Nintendo von dem Ergebnis so beeindruckt, daß

wir bislang noch gar nicht gesprochen ...

Darren Mitchell (Musik und Sound-Effects): Bei T1 war der Speicherplatz mit 64 MBit sehr begrenzt, ich mußte mit wenigen Hundert Kilobyte für die Musik auskommen. Das ist auch der Grund für die monotonen Buschtrommeln ...

Bei T2 haben wir dank des 128-MBit-Moduls einen größeren, orchestralen Soundtrack mit Streichinstrumenten, Chören und allem, was da-



Eine Shotgun darf natürlich auch in *Turok 2* nicht fehlen. Da im Gegensatz zum Vorgänger keine menschenähnlichen Gegner im Spiel auftauchen, sollte diesbezüglich auch keine Gefahr der Indizierung in Deutschland bestehen. Das Bild vermittelt einen ganz guten Eindruck von den dynamischen, realistischen Lichteffekten. Momentan wird das nette Wesen in der Bildmitte von einer Leuchtkugel angestrahlt, die wir zuvor mit der sogenannten Flare Gun abgefeuert haben.



Der Vierspieler-Modus (bzw. die drei verschiedenen Modi) war bislang zwar noch nicht zu begutachten, so wie auf dieser Abbildung soll das Duell jedoch aussehen

wir diesmal noch bessere Möglichkeiten haben. Ich denke, wir holen mit *Turok 2* eine ganze Menge aus der N64-Hardware heraus. Unsere Programmierer haben Effekte aus der Kiste gezaubert, die ganz schön beeindruckend sind.

TI: Kurz nach *Turok 1* gab es Gerüchte, ihr wollt T2 in High-Res machen. Wo liegt das Problem?

DD: Die Rechenpower der CPU würde High-Res ermöglichen, der Arbeitsspeicher jedoch nicht. Die vier Megabyte des N64 sind zwar mehr als bei anderen Konsolen, aber immer noch zu wenig für ein Spiel wie *Turok*.

TI: Das bedeutet, mit der 4 MB-Erweiterung, die für das 64DD angekündigt ist, wäre es möglich?

DD: In der Tat (grinst).

TI: Über Musik und Soundeffekte des Spiels haben

zugehört. Wir haben die Musik wie einen Film-Soundtrack angelegt, der je nach Gestaltung der Level unterschiedlich ist. Der Ablauf ist in der Regel folgender: Dave präsentiert mir die Entwürfe, und ich komponiere daraufhin eine Musik, die thematisch dazu paßt. Die Waffengeräusche wurden übrigens zum Teil auf Schießständen aufgenommen. Für andere Effekte haben wir zum Beispiel Melonen zermanscht ... (lacht)

TI: Wie kommst Du mit dem N64 zurecht?

DM: Das arbeiten auf Modulbasis ist für einen Musiker nicht einfach – es sei denn, man macht



Rave- oder Techno-Stücke.

TI: Die Musik geht beim N64 ja auch zu Lasten der Rechenleistung ...

DM: Ich benutze bis zu 16 Stimmen, das zieht etwa 5 % der Rechenzeit.

TI: Und die Vorteile des Moduls – Stichwort in-

teraktive Musiken?

DM: Interaktive Musik gibt es nicht. Wir haben so viele technische Neuerungen, daß wir diese erstmal außen vor gelassen haben. Vielleicht ja bei *Turok 3* ... (lacht)

TI: Und wie sieht es mit Sprachausgabe aus?

DM: Da müßt ihr Dave fragen.

DD: Dazu kann ich jetzt noch nichts sagen.

J. Moon (PR Manager, Iguana): Unser Sprach-Kompressionssystem ist besser als das von *Factor 5* [Anm. der Red.: Laut *Factor 5* nutzt Iguana ein



Mit der Tranquilizer Gun oder der Charge Dart Gun ist es möglich, Gegner zu betäuben – es muß nicht immer Blei sein

identisches System.]. Wir werden es zukünftig in allen Acclaim-Spielen verwenden. Die verschiedenen Entwicklungsabteilungen von Acclaim, also Iguana, Iguana West, Iguana U.K. und Probe arbeiten eng zusammen. Wir tauschen neue Technologien untereinander aus, um die bestmögliche Qualität der Acclaim-Produkte zu gewährleisten. Mit der Umstrukturierung der Firma vor drei Jahren hat sich in diesem Bereich einiges verändert, wenn man an die vielen Lizenzspiele aus 16-Bit-Zeiten zurückdenkt. Im vergangenen Jahr wurden z. B. 15 Spiele in der Entwicklung



Der Velociraptor ist der einzige Dinosaurier, der Turok 1 überlebt hat – aber genützt hat es ihm nichts, wie Ihr seht



Der Tek Bow bietet neben seiner Durchschlagskraft auch eine Zoom-Funktion – ich schau (schieß?) Dir ins Auge, Kleiner!

so schnell wie möglich noch mal machen und 'ne schnelle Mark damit verdienen". *Turok 2 – Seeds of Evil* ist fast ein neues Spiel. Wir haben uns über alles Gedanken gemacht, haben die Kritik der Fans am ersten Teil berücksichtigt, haben uns die nötige Zeit genommen, *Turok* in – wie ich meine – allen Bereichen zu verbessern.

TI: Und was hältst du generell vom N64?

DD: Das N64 ist eine sehr beeindruckende Maschine mit sehr interessanten Möglichkeiten. Doch letztlich hat natürlich auch diese Technik ihre



Dieses Bild stammt aus einem der späteren Level, genannt „The Hive“. Das Design wurde ganz offensichtlich von Alien inspiriert. Noch ist dieser Level nicht von Gegnern bevölkert, doch es handelt sich bereits um „echte“ Nintendo-Grafik

eingestellt, weil sie nicht gut genug waren.

TI: Dave, könntest du abschließend euer Konzept von *T2* kurz zusammenfassen?

DD: *Turok 2* ist keine Kopie des ersten Teils. Wir haben das Spiel nicht nach dem Motto designt „Wow, *Turok* war so erfolgreich, laßt uns dasselbe

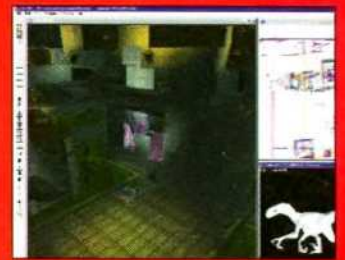
Grenzen. Wir wollen das Spiel mit 30 Bildern pro Sekunde [PAL: 25] ablaufen lassen und nervige Ruckeleien vermeiden. Ich denke, wir werden das schaffen.

TI: Wir danken für das Gespräch. Viel Erfolg mit

Turok 2 Level-Design

Am Anfang der Produktion stand die Programmierung sogenannter Tools, die das Gamedesign enorm vereinfachen. Drei Personen arbeiten an der Gestaltung der sieben Level (plus ein Endgegner-Level) von *Turok 2 – Seeds of Evil*.

Die komfortable Benutzeroberfläche ermöglicht es, die Gegner zu positionieren und die Gestaltung der Level bei Bedarf zu modifizieren.



Charakter-Design

Mit über 40 verschiedenen Charakteren bietet *Turok 2* eine ungewöhnlich große Palette an Gegnern. Am Beispiel des sogenannten Hunters seht Ihr unten die Entwicklung von der Konzeptzeichnung über das Wireframe (Drahtgittermodell) und das texturierte Gebilde bis hin zum Auftreten im Spiel. Dazwischen steht noch die zeitaufwendige Erstellung aller möglichen Animationsphasen.



Genre:
Prügelspiel

Hersteller:
Acclaim/Iguana West

Erhältlich:
ab August



WWF Warzone

Bislang steht WCW vs. NWO: World Tour unangefochten an der Spitze der N64-Wrestling-Spiele, was nicht nur daran liegt, daß es noch das einzige ist. Acclaims neuer Titel könnte aber bald kräftig am Thron rütteln, denn was die Preview-Version von WWF Warzone hergibt, sieht verdammt gut aus.

Wußten Sie schon ...

Seit einigen Jahren hat die World Wrestling Federation, kurz WWF, den Ruf, den Fans nur abgesprochene Kämpfe zu bieten und allerlei Kostümkarneval und Effekthascherei in den Vordergrund zu stellen. Da tauchen dann Gestalten wie Clowns, Piraten, Müllmänner, Polizisten und deren Häftlinge (man denke an die angebliche Fehde zwischen dem Big Boss Man und Nailz), grimmige Leichenbestatter und sogar Zahnärzte auf. Zur Weihnachtszeit könnt Ihr sogar als Rentiere verkleidete Damen und Weihnachtsmänner, die völlig

überraschend mit ihrem Geschenktasche die Gegner verprügeln, beobachten. Im Laufe der Zeit wurde der Sport immer weiter in den Hintergrund gerückt. Fast alle Kämpfe werden mittlerweile dadurch entschieden, daß irgendein Bösewicht zu Hilfe eilt und den Publikumsliebbling hinterrücks angreift. Der bleibt natürlich nach einem Schlag reglos am Boden liegen, was dem Ringrichter nie dubios vorkommt, und schon hat der „Böse“ gewonnen. Aber was soll's, die Zuschauer mögen es. Also wird so weitergemacht, bis auch der letzte bekannte WWF-



Heutzutage ist dieses Schauspiel leider nicht mehr möglich: Bret „Hitman“ Hart kämpft gegen drei WWF-Superstars. Daß Shawn Michaels den Undertaker dominiert, ist eher unrealistisch

Star die Liga wechselt, weil er keine Lust mehr hat, sich noch mehr zum Affen zu machen, als es die Sportart ohnehin mit sich bringt. Von den ehemaligen WWF-Größen ist nur noch der Undertaker übriggeblieben, mit dessen Stellenwert höchstens „Stone Cold“ Steve Austin mithalten kann. Der frühere Meister der Technik, Shawn Michaels, beschränkt sich inzwischen auch auf

miese Haudrauf-Tricks. Alle anderen sind verschwunden oder eben in einem konkurrierenden Wrestling-Verband. Kein Hulk Hogan mehr, kein Ultimate Warrior, kein „Macho Man“ Randy Savage, kein British Bulldog und schon gar kein Bret Hart. Vielleicht ist das der Grund, warum DSF nur noch die WCW-Sendungen unverschlüsselt überträgt ...



Alte Bekannte

Wenn Ihr nun aber befürchten solltet, in Acclains neuestem Wrestling-Spiel mit dem bezeichnenden Namen *WWF Warzone* nur 'Waschlappen' aufgetischt zu bekommen, können wir Euch beruhigen. Da der WWF-Nachwuchs größtenteils nicht das Gelbe vom Ei ist, und weil sich ein Kampfspiel mit 'Schlaffis' nicht verkauft, haben sich die Herren von Iguana West eines gar nicht dummen Tricks bedient: Sie tun einfach so, als wäre nichts geschehen und haben die Hart-Familie, die bekanntlich komplett in



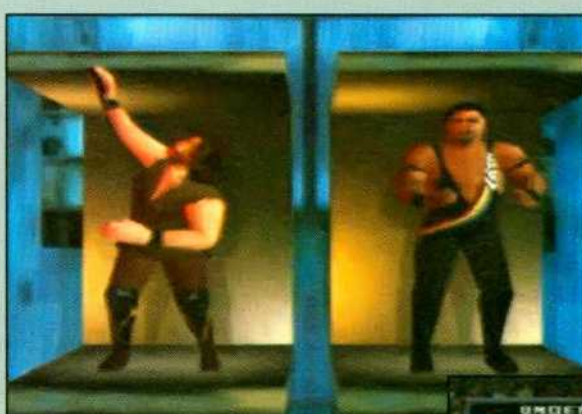
Na, erkannt? Richtig, genauso sah der American Dream Dusty Rhodes damals aus

die WCW geächtet ist, einfach im Spiel gelassen. Als die Arbeiten an *WWF Warzone* begannen, verweilten die Harts, bestehend aus Owen Hart, Bret „Hitman“ Hart und dessen Schwager Davey Boy Smith (British Bulldog), noch in der World Wrestling



Erwin, würg' ihn! Wer mag dieser dubiose Herr rechts im Bild sein? Eine Mischung aus Mr. Hughes und Wesley Snipes? Nein, dieser Mann ist weniger bekannt und selbst erstellt worden

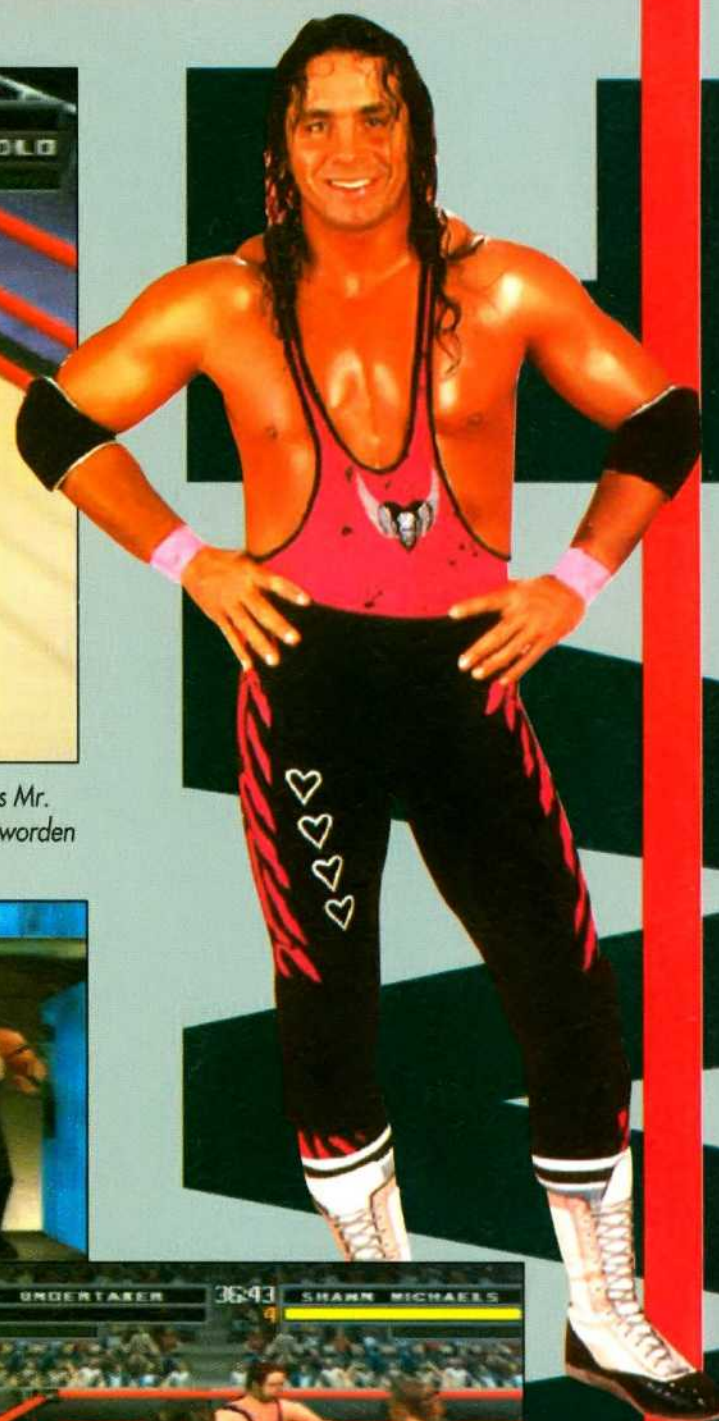
Federation. Daß Acclaim nicht zu faul war, sich auf dem neuesten Stand zu halten und die ehemaligen Publikumsliebblinge durch andere Schwerathleten zu ersetzen, kann man daran erkennen, daß auch aktuelle Stars wie Kane, die Headbangers und die D-Generation X, zusammengesetzt aus Hunter Hearst Helmsley und Shawn Michaels, vertreten sind. Sie werden begleitet von Ken Shamrock, dem ehemaligen Frontmann der Nation of Domination Faarooq, dem neuen Frontmann der Nation of Domination Rocky Maivia (und jetzt alle: „Rocky sucks!“), Mankind, Goldust mit vier verschiedenen Outfits (darunter auch das seines Vaters Dusty Rhodes), Ahmed Johnson und selbstverständlich den beiden 'Großmächten', Undertaker und



„Stone Cold“ Steve Austin. Insgesamt stehen also sechzehn Wrestler zur Verfügung. Im Vergleich mit *WCW vs. NWO: World Tour*, das immerhin 42 Darsteller bietet, hört sich das zwar nicht nach viel an, doch dafür hat jeder ein real existierendes Vorbild. Einige versteckte Verrenkungskünstler warten außerdem darauf, von Euch freigespielt zu werden.



Nein, diese Herren sind nicht die Beatles. Zwar hat Shawn Michaels (rechts oben) seine Sexy-Boy-Einzugsmusik damals selbst gesungen, aber was nützen Sangeskünste ohne Pilzfrisuren?





Ein Modus kommt selten allein

Was Euch an verschiedenen Spielmodi erwartet, ist schon fast übertrieben für einen Wrestling-Titel. Also schön der Reihe nach und bloß nichts vergessen...

Im WWF-Challenge-Modus klettert Ihr in vier Stages die Karriereleiter bis ganz nach oben. Ihr fangt als kleiner Nichts-



Mit vollem Schwung wirft Mankind, auch bekannt als Dude Love, seinen Gegner Faarooq in das harte Stahlgitter. Besonders angenehm ist das zwar nicht, aber wer nicht wagt, der nicht gewinnt

können an und müßt beweisen, was in Euch steckt. Je mehr Kämpfe Ihr gewinnt, desto höher fällt Eure Wertung aus. Habt Ihr im ersten Abschnitt genügend Matches erfolgreich bestritten, dürft Ihr im zweiten auf einen Titel hoffen. Sobald Ihr diesen errungen habt, folgt im dritten Abschnitt die Qualifikation zum World-Championship-Titelmatch. Habt Ihr Euch behaupten können, dürft Ihr daraufhin um den begehrten Gürtel wrestlen.

Wollt Ihr eine kleine Spielrunde zwischendurch einlegen, wählt Ihr den Versus-Modus aus, der ein gewöhnliches Single-Match darstellt. Ihr bestimmt Euren Helden und den Gegner und schlagt Euch so lange mit ihm herum, bis er verliert oder gewinnt – je nach-



Sonnenbrille, Lackschuhe und Krawatte: Ganz gleich, wie Euer Wrestler aussehen soll, im Editor ist für jeden etwas dabei

Ihr Euch mit ihm 'einsperren' lassen. Im Cage-Match wird der Ring von einem Stahlkäfig umgeben. Ziel ist es nicht, wie normalerweise üblich, den Gegner am Boden zu halten, bis der Ringrichter bis drei gezählt hat. Vielmehr müßt Ihr versuchen, den Käfig zu verlassen, bevor es der Rivale tut. Dieser hat natürlich die Möglichkeit, kräftig am Gitter zu rütteln, was meist zur Folge hat, daß derjenige, der dieses gerade erklimmt, den Halt verliert und hinunterfällt. Der Cage-Modus hat etwas Sadistisches an sich. Zum einen könnt Ihr den Gegner mit dem Gesicht voran in den Stahl schicken, zum anderen dürft Ihr von ganz oben

Da freuen sich die Sinnesorgane

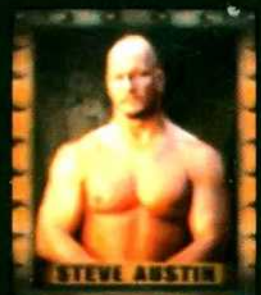
Umfangreich ist WWF Warzone in jedem Fall, doch was die Entwickler grafisch aus dem Hut gezaubert haben, kann man als umwerfend bezeichnen. Ihr werdet alle Wrestler, sofern Ihr die Originale schon einmal gesehen habt, auf Anhieb wiedererkennen. Digitalisierte Gesichter, absolut realistische Bewegungsabläufe, kombiniert mit hochauflösender Grafik, Gouraud-Shading und Soft-Skinning (eine Technik, durch die die Übergänge der Polygone weicher erscheinen) lassen WWF Warzone fast wie eine Fernsehübertragung wirken. Hinzu kommen knackige Soundeffekte, die Einzugs melodien der Stars und die Stimmen der beiden Kommentatoren Jim Ross und Vince McMahon, dem WWF-Präsidenten. Wenn Euch die Standbilder schon gefallen, dann wird Euch das Spiel in Bewegung vom Stuhl reißen.

dem, wie das Ergebnis für Euch ausgefallen ist. Interessanter dagegen ist schon der Tag-Team-Modus. Zwei Muskelprotze kämpfen im Team gegen zwei weitere. Während der eine im Ring zu tun hat, wartet der andere am Rand darauf, den Kollegen abzulösen. Sollte einer der Gegenspieler unfair werden, hat der inaktive Partner auch die Möglichkeit, für kurze Zeit in den Ring zu steigen und für ausgleichende Gerechtigkeit zu sorgen.

Wenn Ihr lieber auf Euch allein gestellt sein wollt, ohne befürchten zu müssen, daß Euer Kontrahent unter der Ringmatte noch einen Freund versteckt hat, dann dürft

auf ihn herunterspringen, was für einen von beiden auf jeden Fall schmerzhaft wird. Entweder trifft Ihr den Gegner, der sich dafür wohl nicht bedanken wird, oder Ihr fallt daneben, was Eurer Vitalität wiederum nicht bekommt.

Ähnlich martialisch ist der Weapons-Modus. In diesem fungiert der Referee lediglich als schmückendes Beiwerk. Ob Ihr Euch innerhalb oder außerhalb des Rings prügelt, ist Euch überlassen. Ausgezählt werdet Ihr genauso wenig wie disqualifiziert. Das ist auch gut so, denn sonst wäre der Kampf schnell vorbei. Während Ihr den Gegner würgt, kommen ab und an diverse



Ein Kinderspiel

Sollte das eine oder andere Elternteil WWF Warzone auf der Geburtstagsliste des Sohnes oder der Tochter gefunden haben und sich gemeinerweise durch diesen Artikel darüber informieren wollen, so sei ihm gesagt, daß das Spiel pädagogisch absolut unbedenklich und moralisch vertretbar ist. Acclaim hat darauf geachtet, die Keilereien nicht unnötig brutal darzustellen. Daher fließt bei den Ringkämpfen kein Tropfen Blut, und alle Körperteile bleiben am von der Natur für sie vorgesehenen Platz. Etwas anderes wäre auch mehr als unangebracht bei einem solchen Titel.

Gegenstände angefliegen, mit denen Ihr auch zuhauen dürft. Ob Klappstühle, Ringglocken oder auch Monitore – Hauptsache, die Objekte landen auf dem Körper des Feindes.

Gauntlet-Matches sind den Tag-Team-Kämpfen ähnlich, nur daß beide Teamkollegen im Ring stehen und nach dem K.-o.-System ausscheiden. Es wird also vorkommen, daß ein Fleischklops zwei Partnern gegenübersteht,



weil sein Kumpan versagte. Im Mehrspieler-Modus können auch Kämpfe unter vier Leuten ausgetragen werden, bei denen es darum geht, als letzter zu stehen und alle Gegner besiegt zu wissen. War-Modus nennt sich das im Spiel.

Schließlich gibt es noch den Royal Rumble. Dort gewinnt, wer sich

am Ende allein im Ring befindet. Aufgabegriffe oder Pins helfen nicht, denn es scheiden nur die aus, die über das obere Ringseil nach draußen befördert werden und mit beiden Füßen auf dem Boden landen (so die offiziellen WWF-Regeln). Alle zwei Minuten, oder wenn man sich allein fühlt, kommt ein weiterer Wrestler hinzu, bis der Ring voll oder der Vorrat an Ringern erschöpft ist. Scheidet Ihr frühzeitig aus, übernehmt Ihr automatisch die Rolle des nächsten Tunichtguts.

Im Trainings-Modus dürft Ihr die insgesamt über 300 Moves der Klopse einstudieren und so lange ausprobieren, bis Ihr sie im Schlaf bewältigen könnt. Auch die Finishing-Moves sind im Spiel enthalten. So führt Steve Austin seinen Stone Cold Stunner aus, und der Undertaker beherrscht den Tombstone wie sein Vorbild aus Fleisch und Blut.

Tobias Partetzke



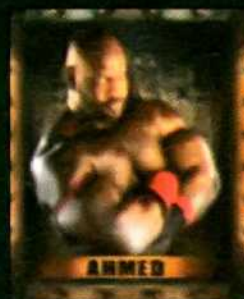
Im Trainings-Modus dürft Ihr jeden Move des ausgewählten Wrestlers einstudieren



Im Royal Rumble könnt Ihr beweisen, was wirklich in Euch steckt. Gegen fünfzehn andere Wrestler müßt Ihr Euch nach und nach behaupten, was fürwahr keine leichte Aufgabe ist

Ich baue, du baust, er baut ...

Ihr mögt die WWF-Halunken alle nicht? Auch daran hat Acclaim gedacht und WWF Warzone einen Editor spendiert. Dort könnt Ihr Euren eigenen Wrestler zusammenbasteln, auf dem Controller Pak abspeichern und ins Gefecht stürzen. Körperumfang, Geschlecht, Hautfarbe, Gesicht, Stärke, Geschwindigkeit, Ausdauer, Outfit, Moves und sogar die Attitüde lassen sich ganz nach Euren persönlichen Vorlieben verändern.



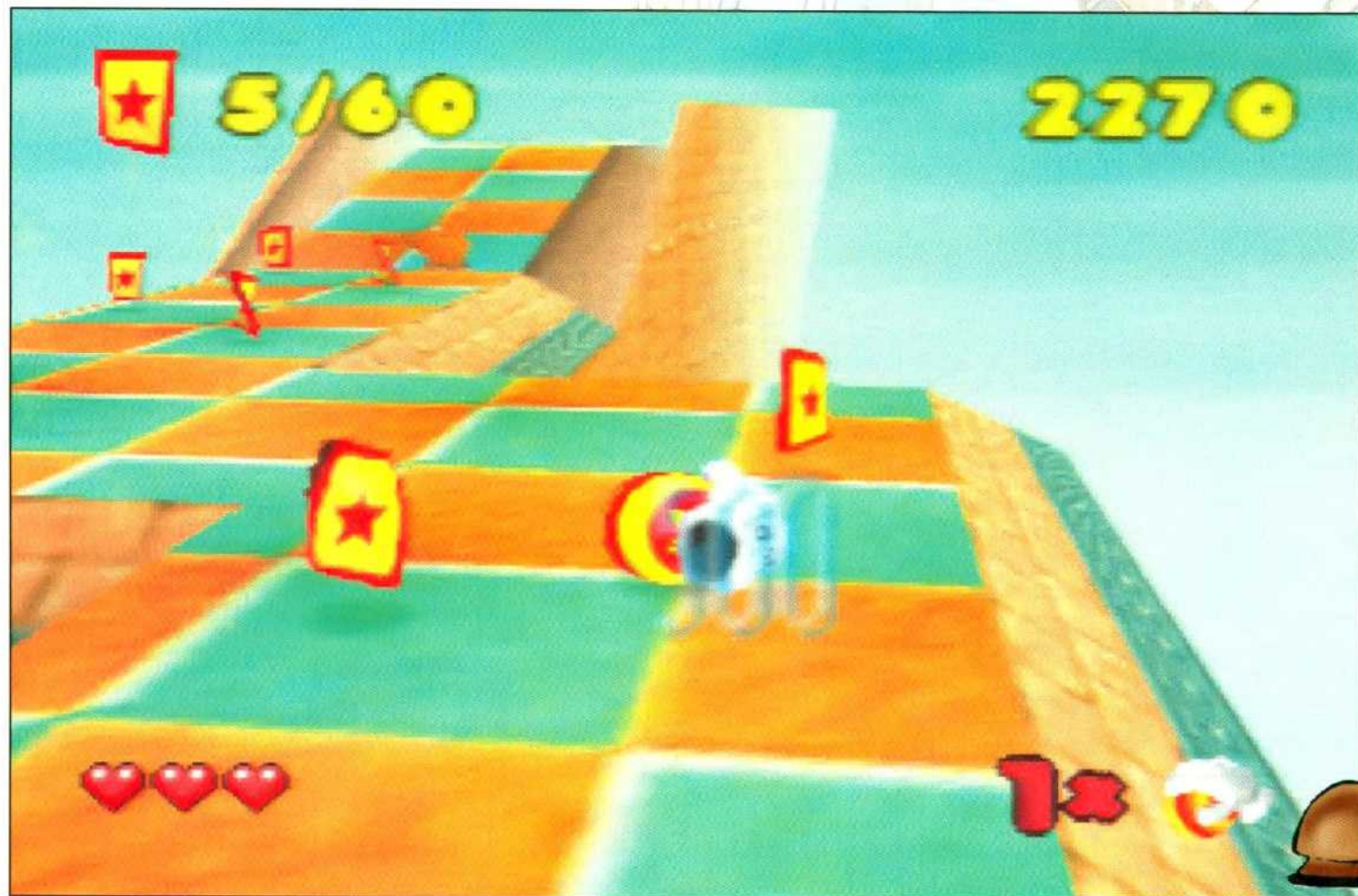
Genre:
Geschicklichkeit

Hersteller:
Hasbro Interactive

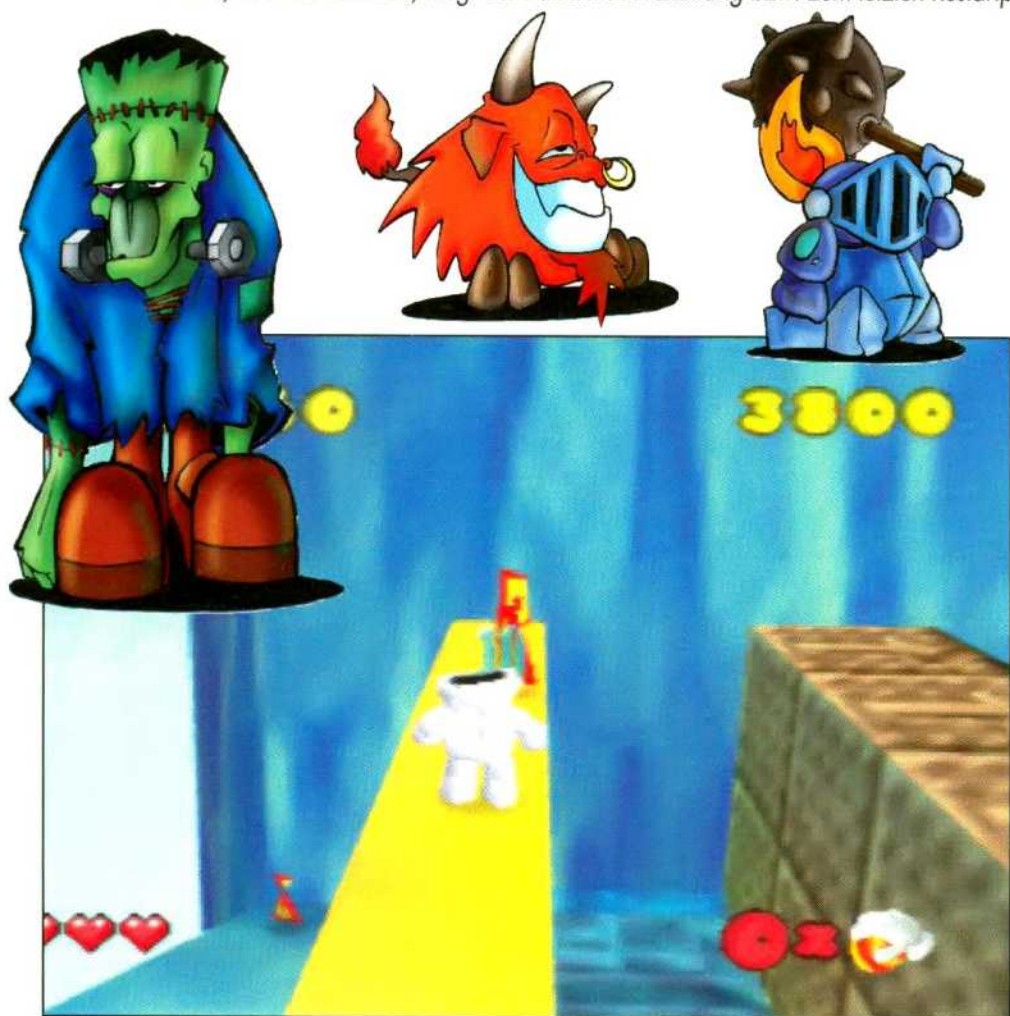
Erhältlich:
Ende Oktober

Glover

Neue Ideen sind in der Konsolenwelt nicht mehr alltäglich, und so freut man sich natürlich um so mehr, wenn ein Hersteller durch ein ungewöhnliches Spiel von sich reden macht.



Beim Einsammeln der Karten ist Vorsicht geboten. Im Hintergrund lauert der orange Minotaurus auf einem orangen Feld – wie geschickt von ihm. Schafft er es, Euch zu rammen, fliegt der Ball zum Levelanfang bzw. zum letzten Restartpoint zurück, und Ihr dürft es erneut versuchen



Die Welten, in denen sich little Glover bewegt, zeigen merkwürdig bekannte Eigenschaften. Ganz links könnt Ihr ins Nichts stürzen, und die Mauer rechts läßt sich von Hand verschieben

Die große E3-Messe im Juni dieses Jahres brachte allerhand neue und interessante Spiele an den Tag. Neben den unbestritten absoluten N64-Highlights wie *The Legend of Zelda*, *Perfect Dark*, *Rogue Squadron*, *F-Zero X* und *Turok 2* zog ein vermeintlich unscheinbarer Titel am Stand von Hasbro nach und nach mehr Neugierige vor den Schirm.

Eine weitere Umsetzung der Brettspielspezialisten? Nein, viel besser, Hasbro Interactive vermarktet mit *Glover* von Interactive Studios eine der frischesten Ideen der vergangenen Jahre. In *Glover*, was übersetzt soviel heißt wie Handschuhmacher, ist der Held nicht nur kopflos, sondern sogar körperlos, denn Ihr steuert lediglich einen (leeren) Handschuh, der einen Plastikball durch die Gegend manövriert. Das hört sich sehr simpel und vielleicht auch nicht son-

derlich spannend an, ist aber aufregender und mitreißender als so manch ein *Brutalo*-Prügler.

Zu Zeiten der 8- und 16-Bit-Konsolen gab es schon einmal ein recht ähnliches Spielprinzip; *Marble Madness* (für NES und später Sega Mega Drive) erforderte soviel Geschicklichkeit, daß nur Pad-Akrobaten die kleine Kugel sicher ins Ziel lenken konnten. Über steile Bahnen, Treppen und Abgründe geht es auch in *Glover*, doch die Möglichkeiten, den Ball voranzutreiben, sind um einiges vielfältiger. So kann *Glover* den runden Freund nicht nur schlagen und werfen, sondern sogar auf ihm balancieren, ihn als Sprungbrett und Geschöß benutzen und dribbeln wie ein Basketballer. Wenn der Ball geschlagen werden kann, taucht natürlich sofort die Frage auf, auf welche Weise ihm der Handschuh folgt. Die Lösung ist denkbar ein-



Auf Knopfdruck zeigt Glover an, in welcher Richtung nach dem Ball zu suchen ist



Freu, freu! Ein Restartpoint muß durchsprungen werden, um aktiv zu sein

fach, Glover bewegt sich auf seinen vier Fingern ganz wie ein Jump&Run-Held, läuft, springt, kriecht und rennt in bester Mario-Manier. Und da wir gerade bei Mario sind und Vergleiche mit den Qualitäten seines N64-Abenteurers quasi als geeichte Meßlatte fungieren: Auch Glover bietet weitläufige 3D-Welten und die vielzitierte „völlige Bewegungsfreiheit“. Selbst einige Gegner sind hier und da anzutreffen. Schnau-fende Minotauren, wie Hühner pickende Haie, die sich auf ihrer Schwanz-flosse fortbewegen, und rollende Bömbchen bedrohen den weißen Helden. Kollisionen mit einem der 30 (!) Gegnertypen haben zur Folge, daß der Ball zum Levelanfang beziehungsweise zum zuletzt erreichten Restartpoint zurückfliegt. Anschließend macht Ihr Euch mit Glover dorthin auf den Weg, um



den Ball erneut durch den Level zu führen. Wer zwischenzeitlich die Orientierung verloren hat, drückt einfach auf B, und schon erscheint ein helfender Fingerzeig in die richtige Richtung. Pro Level habt Ihr drei Bälle und für den Helden drei Energieherzchen zur Verfügung. Ist das letzte „Leben“ zum Beispiel durch einen Fehltritt am Rande einer Schlucht ins Nichts entfleucht, beginnt Ihr das neue Spiel wieder in dem Level, den Ihr zuletzt betreten habt.

Die Vorabversion, die auch schon auf der E3-Messe gezeigt wurde, bot sechs Speicherplätze, die ihre Daten per Batterie sichern. Leider war die akustische Untermalung noch nicht fertiggestellt, so daß sogenannte Dummie-Musik, in diesem Fall sehr beruhigende Klänge, das Geschehen begleitete.

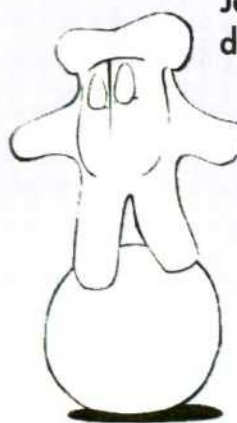


Wozu die Zielscheibe im Hintergrund dient, ist nicht schwer zu erraten, doch was will der Clown vom kleinen Glover, ihm den Ball klauen?

Handling im wahrsten Sinne

Mit Ball

Wenn Ihr die A-Taste kurz drückt, wird der Ball vorsichtig wie bei einem Lob vorwärts-geworfen. Haltet Ihr A gedrückt, so holt die Hand aus (Ihr könnt dann die Schußrichtung bestimmen) und schlägt den Ball nach vorne.

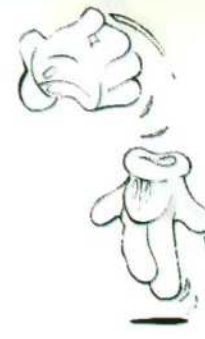


Je nachdem, wie lange Ihr A gedrückt haltet, erhöht sich die Schlagkraft. Um zu dribbeln wie beim Basketball, triggert Ihr die B-Taste. So lassen sich zum Beispiel Stufen bequem erklimmen. Mauern können überwunden werden, indem Ihr B länger gedrückt haltet, wobei der Handschuh den Ball aufnimmt und Ihr wiederum die Wurfrichtung bestimmen dürft. Beim Balancieren ändert sich die Steuerung, da Ihr den Ball im Rückwärtsgang vorantreibt. Per L-Taste springt Ihr an Land auf den Rundling, im Wasser besteigt Ihr ihn automatisch. Um abzusteigen, beziehungsweise den Ball liegenzulassen, betätigt Ihr den Z-Button.

Ohne Ball

Glover stellt sich auf die beiden mittleren Finger, die äußeren dienen dabei quasi als Arme. So bewegt er sich wie ein Jump&Run-Held vorwärts. Drückt Ihr den B-Button, zeigt der Handschuh in die Richtung, in der sich der Ball befindet. Per A-Taste springt Ihr, ein zweiter Druck auf A bewirkt den Doppelsprung. A gemeinsam mit Z löst

den Faustschlag aus dem Sprung aus – so werden Holzkisten und Mauerstücke zerstört oder Schalterflächen ‚gedrückt‘. Unter flachen Torbögen kriecht Ihr hindurch, wenn Ihr Z drückt und Glover sich duckt. Ein kurzer Druck auf Z läßt ihn ein Rad schlagen. Dies dient unter anderem dazu, den Ball aus dem Wasser zu befördern.





Die sechs Welten mit jeweils mehreren Abschnitten waren jedoch bereits spielbar. Neben den offensichtlichen Parallelen zum *Super Mario 64*-Design fiel auf, daß die Landschaften frappierende Ähnlichkeiten mit *Bomberman 64* aufweisen: Von Wasser umgebene Wege, hohe Treppen mit großen Stufen, Torbögen, verschiebbare Wände, Wasser- und Lavaseen, Tunnel und Schaltflächen. Letztere treten in Zusammenhang mit den eingebauten Rätseln ins Rampenlicht. Auch dabei scheinen sich die Programmierern um Darren Wood, Lead Programmer bei Interactive Studios, *Bomberman 64* zum Vorbild genommen zu haben. So müssen zum Beispiel leere Becken mit Wasser gefüllt werden,

um schwimmende Plattformen nach oben zu treiben, womit höhere Ebenen erreicht werden können. An einigen Stellen helfen obligatorische Extras wie ein Power Up oder ein Beschleunigungs-Trunk über die Widerspenstigkeiten der Level hinweg. Hat der Handschuh am Ende die Bälle aller Level in einer Höhle 'zusammengetrieben', ist das Werk vollbracht. Glover birgt aufgrund der innovativen Spielidee samt der gelungenen Präsentation ein großes Potential. Im anstehenden Test (voraussichtlich in Ausgabe 10/98) werden wir uns näher mit der Steuerung befassen und sämtliche Level auf Herz und Nieren prüfen. Man darf gespannt sein, was noch so alles im kleinen Finger steckt.

Thomas Hellwig



Ups, was ist passiert? Der Ball ist zur Schneekugel geworden - brrrrrrrrrrrrrrrrrr!!!

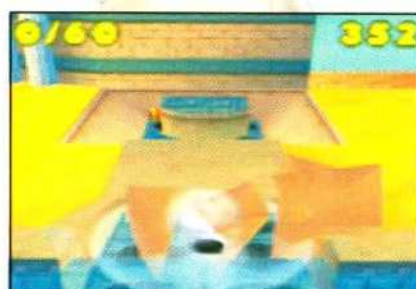


Nun aber schnell am Affen vorbei, sonst wird Glover wieder zurückbefördert



Denkpause

Um an dieser Stelle (Bild 1) weiterzukommen, muß Glover den Ball zunächst am oder im Becken liegenlassen. Ein Stück weiter oben befindet sich ein zweites Becken, das mit Wasser gefüllt ist. Zerstört der Faustschlag die Mauer (Bild 2), kann das Wasser ins untere Becken laufen und die Plattform aktivieren (Bild 3). Auf dem Ball balancierend bewegt Ihr Euch dann auf diese Plattform und schubst den runden Kollegen am höchsten Punkt nach oben zur nächsten Ebene. Per Doppelsprung hechtet Ihr hinterher, krallt Euch fest (Bild 4), und schon kann es weitergehen.



Weltanschauung

Glovers Heimat befindet sich freischwebend in luftiger Höhe (*Bomberman 64* läßt grüßen!). Natürlich lebte der Handschuh bis vor kurzem im schicken Schloß, wo er die rechte Hand des ansässigen Zauberers war. Die linke ist von der bösen Seite der Macht ergriffen und stellt nun den Erzfeind dar. Glover sammelt die bei einer Explosion verstreuten Bälle wieder ein, die sich sodann in grüne Diamanten verwandeln. Da kann man nur die Daumen drücken.



„Monstren, Mumien, Mutationen!“ so begann vor Jahren der Vorspann für die Reihe ‚Der phantastische Film‘ in der ARD gleich nach dem Wort zum Sonntag. Ebenfalls vor Jahren und mit ähnlichen Unsympathen begeisterte Ogre Battle auf Nintendos RPG-Konsole.

OGRE BATTLE 3



Die gegnerische Kampfgruppe führt gerade einen Zauber (hell mit bunten Strahlen) aus. In den Ecken ist die Lebensenergie der Charaktere sowie ein Steuerungsmodul zu erkennen

Freunde des gepflegten Strategiespiels werden sich sicherlich noch an das gute, alte (importierte) Ogre Battle (Densetsu no Ogre Battle) für das SNES oder zumindest seinen Nachfolger Tactics Ogre erinnern. Schon seit einiger Zeit ist auch eine Version für Nintendos 64-Bit-Konsole



angekündigt, doch außer Erwähnungen auf Release-Listen war nichts zu vernehmen. Nun stellen die Entwickler erstmals eine frühe Fassung von Ogre Battle 3 (Arbeitstitel) vor.

Das Genre, Strategie mit vielen RPG-Einflüssen, ist immer noch das gleiche wie beim Original und auch spielerisch hat sich nicht viel geändert. Ihr zieht mit einer, zu Beginn kleinen, Party übers Land und bekämpft in Echtzeit-Schlachten die Feinde des wahren Königs. Dazu stehen Euch unzählige Items und Waffen sowie die üblichen Zaubersprüche in Form von Tarotkarten zur Verfügung. Allerdings



Dutzende Mini-Partys (Bildmitte, hell) können verschiedenen ‚Führern‘ zugeordnet werden



Gegner erscheinen erst auf der Karte, wenn sie in Sichtweite eines ‚Guten‘ gelangen



wurde die grafische Komponente von Ogre Battle entsprechend der Fähigkeiten des N64 stark ‚aufgemöbelt‘. So läuft Ihr z. B. nicht mehr über eine Mode-7-Landschaft, sondern durch echte, texturierte Polygongeberge.

Neben den wichtigen Kämpfen gehört natürlich auch eine anständige Portion RPG-Elemente zum Gameplay. Beispielsweise müßt Ihr Eure Hauptcharaktere gezielt fördern und deren Werte weiterentwickeln, damit sie in den unvermeidlichen Endkämpfen gegen die superstarken Obermotze bestehen können. Außerdem erschließt sich die Story meist über interessante Gespräche mit Informanten, Untergebenen oder feindlichen ‚Führern‘. Die verschiedenen Wesen entstammen wie üblich der reichhaltigen Fantasy-Welt – nicht umsonst heißt das Spiel Ogre Battle – bei uns heißen sie Oger! Wer die japanische Sprache beherrscht, kann sich freuen, denn in Nippon soll Ogre Battle noch in diesem Herbst erscheinen.

Maris Feldmann

Genre:
Strategie-RPG

Hersteller:
Quest

Erhältlich:
4. Quartal (jp)



Auf diesem Bild treten gerade zwei Partys gegeneinander an. Die ‚gute‘ Gruppe besteht nur aus einer Zauberin und deren Wache



Die Karte läßt sich für den besseren Überblick stufenlos drehen und zoomen



Unterhaltungen sind auch im dritten Teil ein wichtiger Bestandteil von Ogre Battle, um Informationen oder neue Verbündete zu finden



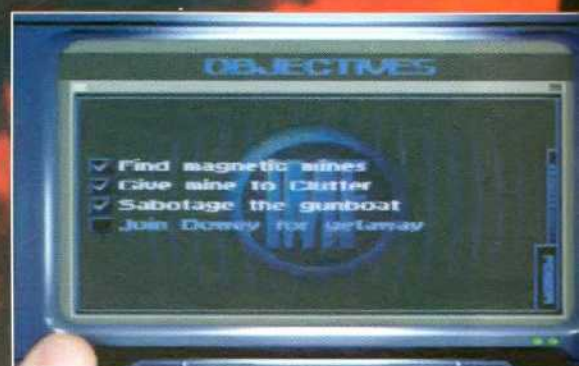
Hier schlägt unsere Heldentruppe mit einem brutalen Feuerzauber zu. Dieser richtet sich gegen den gesamten gegnerischen Haufen und zieht dort – hoffentlich – massenweise Energie ab

Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Infogrames

Erhältlich:
ab September

Der berühmte-berüchtigte Agent Ethan Hunt hat einen neuen Freund auf Lebenszeit: Arthur Houtman. Ihm verdankt er schließlich sein Leben, sein Leben in der Welt der Videospiele.



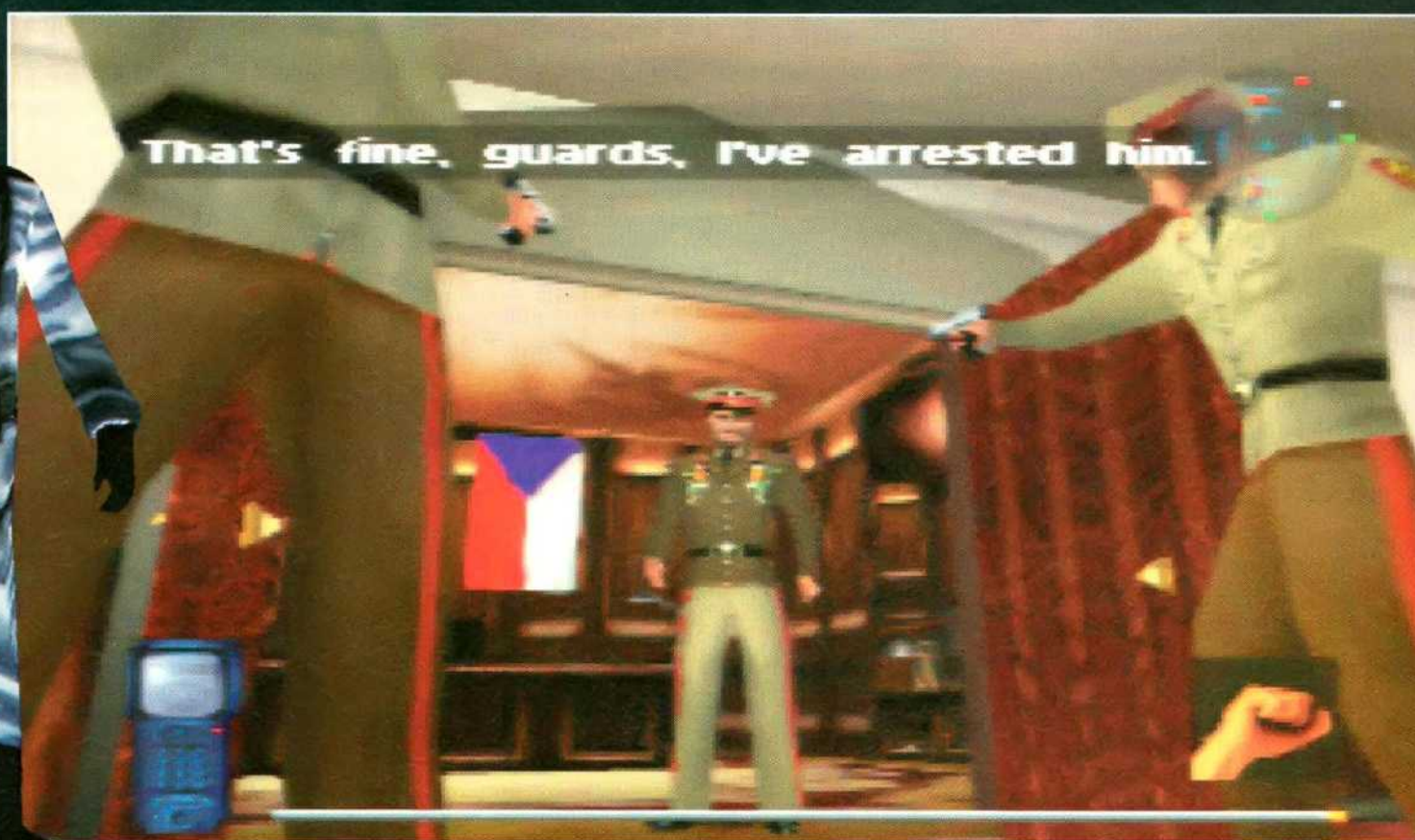
Mission: Impossible

Vier Jahre dauert die Produktion von *Mission: Impossible* nun schon an. Produzent Arthur Houtman sorgte dafür, daß das scheinbar Unmögliche doch noch möglich gemacht wurde. Als Projektleiter hatte der charismatische Holländer die Verantwortung für ein Game, dessen Produktion von einem völlig anderen Team, Ocean of America, angefangen und später eingestellt wurde. Beinahe hätten N64-Spieler diesen Titel nie zu Gesicht bekommen, denn es schien zur damaligen Zeit geradezu aussichtslos, sich in das fremde Spielekonzept einzu-

arbeiten, ganz zu schweigen von den bestehenden Programmcodes, die es zu erforschen galt. Doch mittlerweile ist das Werk fast komplett vollendet. Aufgrund die-

ses feierlichen Anlasses machte sich Houtman die Mühe, TOTAL! in Hamburg zu besuchen, um den angehenden Spitzentitel noch einmal genauer vorzustellen. Allen

Interessierten unter Euch sei eines jedoch gleich von vornherein gesagt: *Mission: Impossible* hat spielerisch nichts mit Rares indiziertem First-Person-Shooter gemein.



Diese Szene könnt Ihr nur mit Hilfe des legendären Facemaker überstehen. Das wundersame, elektronische Gerät erlaubt es Euch, das Gesicht einer anderen Person aus dem Spiel anzunehmen, die Ihr allerdings zuvor betäubt oder getötet haben müßt

Lediglich was den grafischen Stil angeht, lassen sich bei den Games Gemeinsamkeiten feststellen. Dies liegt jedoch weniger daran, daß sich das eine Programmiererteam am anderen orientiert hat, als vielmehr an der Darstellungsfähigkeit von Nintendos 64-Bitter – nicht zu vergessen, daß sich die den entsprechenden



Dieser Herr stirbt, ehe Ethan ihm eine vollständige Information entlocken kann

Filmvorlagen als actionreiche Agenten-Thriller natürlich auch nicht ganz unähnlich sind. Infogrames hat es, trotz der vielen Stolpersteine bei der Produktion, tatsächlich geschafft, eine durchweg lupenreine Grafik auf die Beine zu stellen. Der erste Level von *Mission: Impossible* wurde noch vom alten Programmiererteam erstellt, alle übrigen von Hout-



Dicker Qualm wälzt sich durch das gesamte Gebäude – Gefahr droht! Doch als Feuerwehrmann getarnt, habt Ihr natürlich Zugang zu allen Räumen und kommt problemlos am sonst sehr aufmerksamen Wachpersonal vorbei

das nicht nur grafisch beeindrucken konnte, sondern auch spielerisch zu überzeugen wußte. Beim mehrstündigen Probespielen wurde schnell klar, was in erster Linie bei *Mission: Impossible* vom Spieler gefordert wird: denken!

Ob es ein Briefing ist, ein Gespräch mit einer anderen Spielfigur oder eine über ein Handy ankommende Info – all dies müßt Ihr in Euch aufsaugen, miteinander kombinieren, um schließlich und endlich Eure Mission erfolgreich

erfüllen zu können. Filmerfahrene Spieler werden zwar den Leinwandhit in diesem Game wiedererkennen, im Spielverlauf aber dadurch keine Vor-

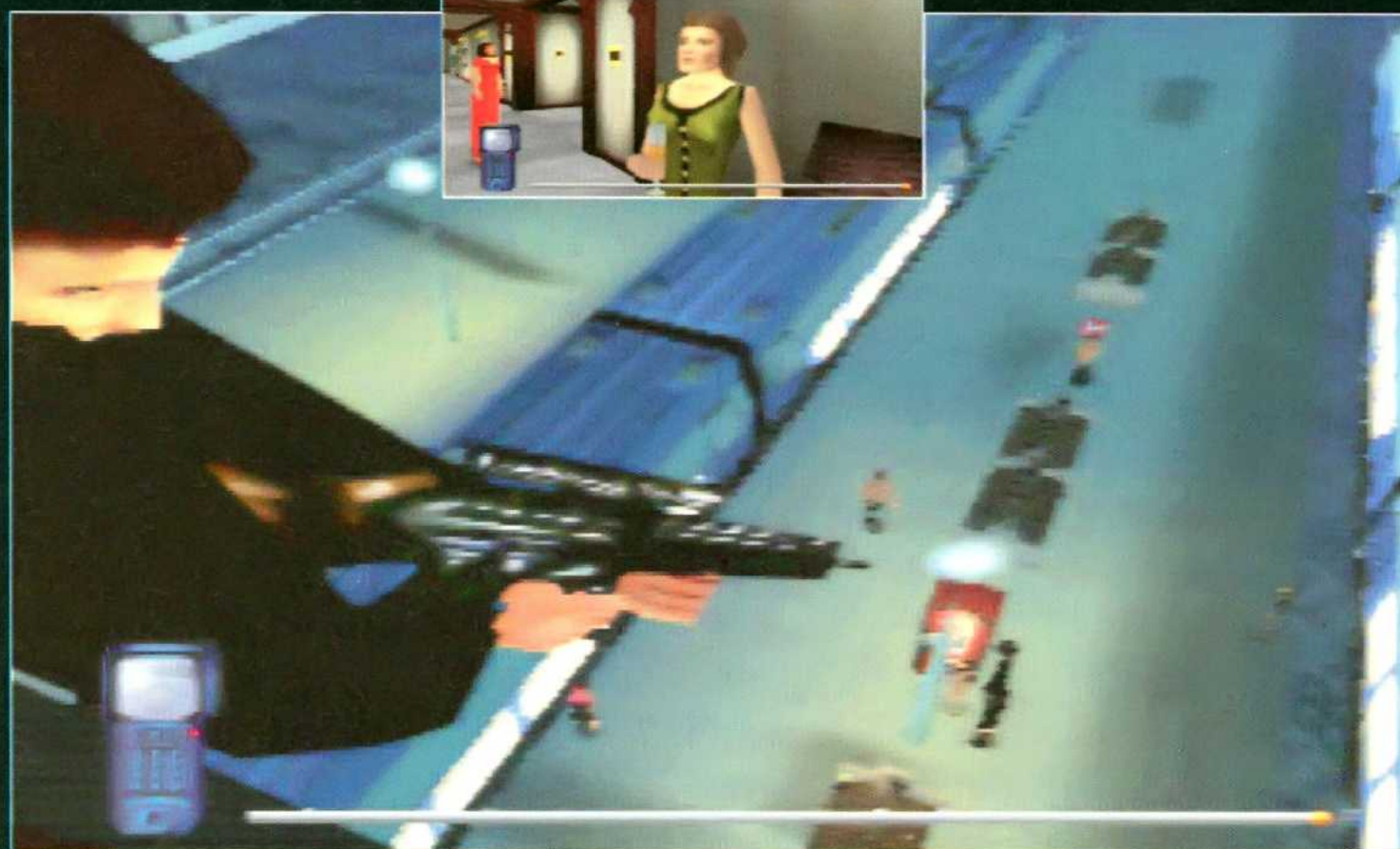


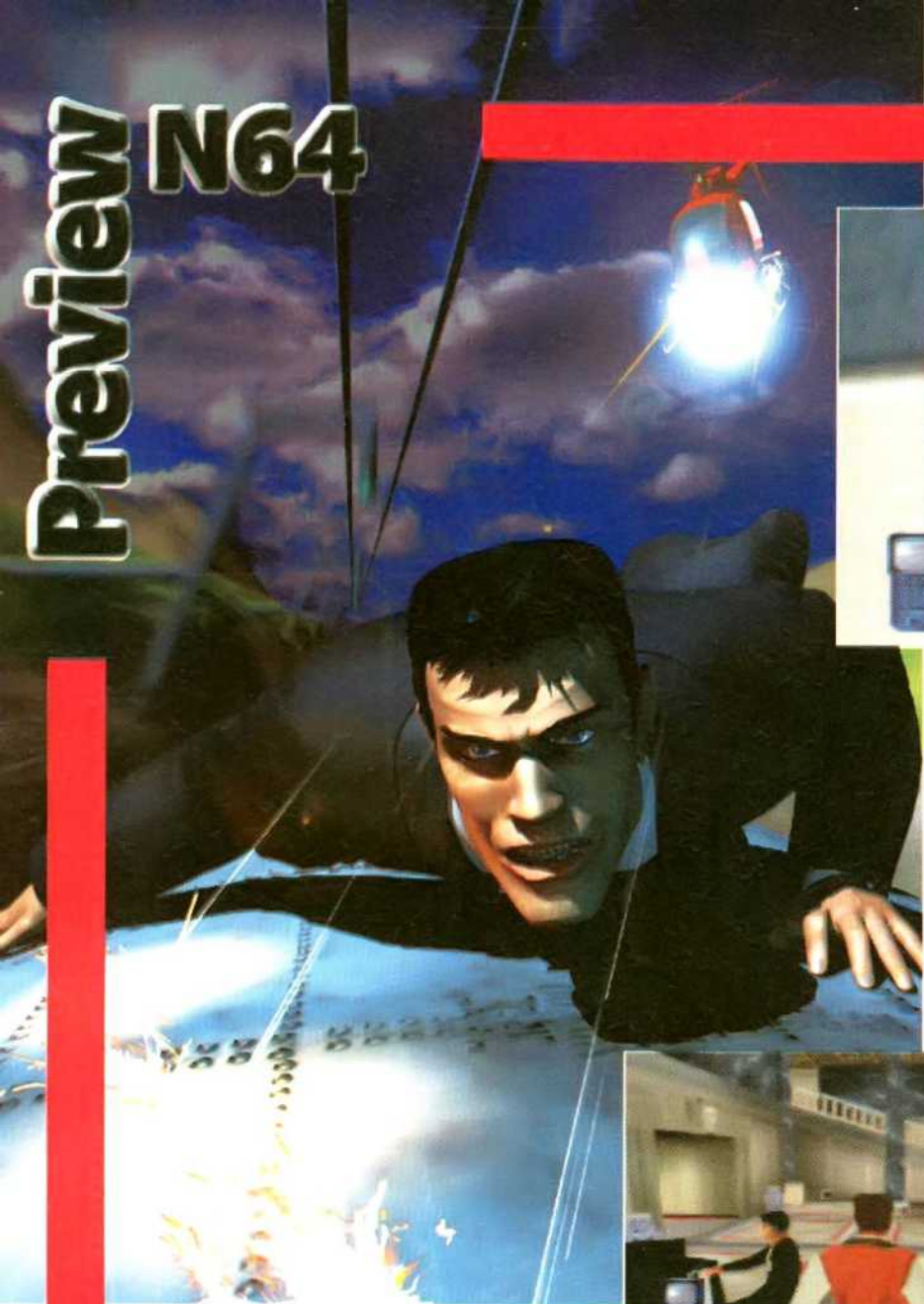
mans Leuten. Nach dem ersten Pressetermin in Frankreich wurden Stimmen laut, nur der erste Abschnitt sei wirklich gelungen, alle anderen seien mehr oder we-



Beim Schießen habt Ihr die Spielfigur in angedeuteter Form durchsichtig vor Euch

niger lieblos hinten angehängt, um den Titel – koste es, was es wolle – irgendwie noch auf den Markt zu bringen. Doch was Arthur Houtman den TOTAL!s in Hamburg vorstellte, war ein rundum stimmiges Game,





Reaktion und Schnelligkeit ist gefordert: Rot blinkende Felder wirken auf Ethan tödlich



teile haben, was wegen des Schwierigkeitsgrades durchaus beabsichtigt ist, wie Houtman erklärte. Aber natürlich werdet Ihr im Spiel alte Bekannte aus dem Film wiedertreffen, die Euch hilfreich bei Eurem Agentenjob zur Seite stehen. Beispielsweise beweist sich Jim Phelps auch auf dem Nintendo⁶⁴ als echtes Genie im Organisieren geheimer Operationen. John Clutter, seines Zeichens

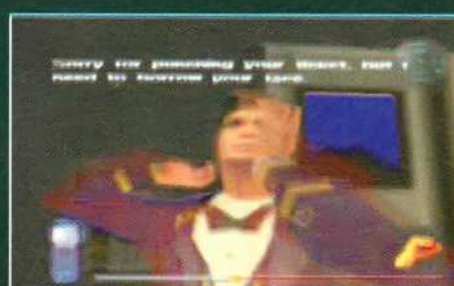
Spezialist für Funksysteme und Sprengstoffe, wird Euch ebenfalls mit Rat und Tat unter die Arme greifen. Weibliche Verstärkung dürft Ihr von Sarah Davies und Candice Parker erwarten und

ETHAN HUNT DARF LAUT PARAMOUNT NICHT WIE TOM CRUISE AUSSEHEN

schließlich Dieter Harmon als wertvolle Informationsquelle nutzen – um nur einige Namen zu nennen. Allerdings hat Lizenzgeber Paramount zur Auflage gemacht, daß Ethan Hunt nicht wie Tom Cruise aussehen darf. Der Handlungsspielraum in den einzelnen Levels von *Mission: Impossible* ist geradezu riesig.

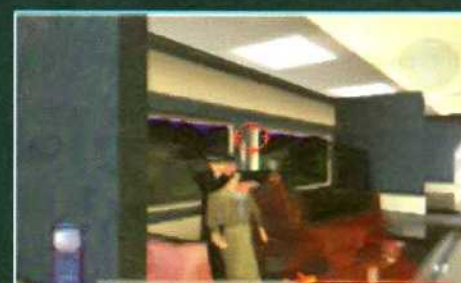


Auch auf dem Dach des Gebäudes gibt es für Euch zahlreiche Rätsel zu lösen



einem Hotel redet, alles wurde beinahe lebensecht umgesetzt und außerdem mit filmtypischer Musik unterlegt, die mehr als hörens Wert ist. Sogar an kleine, amüsante Einlagen hat Infogrames gedacht, beispielsweise wenn Ethan von einer Person gesagt wird, daß er einem berühmten Hollywoodstar doch sehr ähnlich sehe. Aber keine Angst, in *Mission: Impossible* geht es nicht nur ums Reden und Rätseln, denn welcher echte Geheimagent kommt schon ohne jegliche Action aus? Also dürft Ihr hin und wieder situationsbedingt mit der R-Taste auch ein

Glücklicherweise befindet sich am rechten oberen Bildschirmrand ein kleiner Radar, der Euch durch verschiedenfarbige Punkte anzeigt, wo Ihr Personen treffen könnt oder wo Ihr etwas abholen müßt. Ebenso wichtig ist der links unten befindliche Empfänger, der Euch brisante Meldungen übermittelt und auf bestimmte Situationen mit Farbsignalen reagiert. Großes Staunen machte sich in unseren Heiligen Hallen auch darüber breit, mit wieviel Liebe zum Detail das Spiel durchweg erstellt wurde. Ob Ihr an der Bar einen Drink ordert oder mit Gästen in





Wohl dem, der an dieser Stelle einen Schutzanzug sein eigen nennen kann



Fadenkreuz aktivieren, um Euch den Weg zum Levelende freizuschießen. Euer Auftrag führt Euch dabei beispielsweise durch ein riesiges Lager, in dem Ihr Kisten mit hochexplosivem Stoff in die Luft jagen müßt, während Euch zusätzlich zweibeinige Widersacher den Garaus machen wollen. Insgesamt gilt es, fünf Missionen

die Waffe im Anschlag haben, sondern könnt Euch stets auf eine ganz bestimmte Aufgabenstellung konzentrieren.

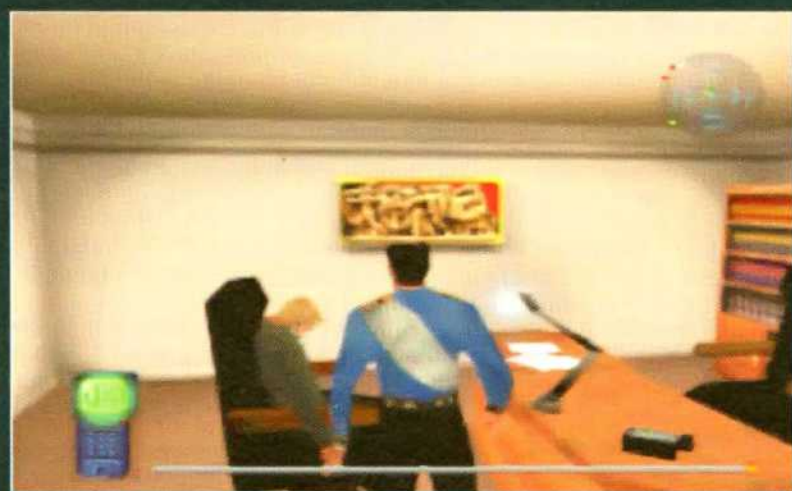
So ausgeklügelt wie das Konzept ist auch das Kamerasystem. Zwar

SO AUSGEKLGELT WIE DAS SPIELKONZEPT IST AUCH DIE KAMETRAFÜHRUNG

können Ihr die Sichtweise nicht manuell beeinflussen, dafür sorgt die Automatik aber sehr überzeugend für die richtigen Blickwinkel. Zudem hat es Infogrames fertigge-

Alles in allem erntete Arthur Houtman bei seinem Besuch in der TOTAL!-Redaktion für seinen neuesten Titel eine Menge Beifall. Außerdem ließ er anklingen, daß dieses Spiel bei Erfolg sogar als Serie produziert werden könnte. Aber zunächst genießen wir die Vorfreude auf das kommende Agenten-Abenteuer, zu dem wir Euch schon in der nächsten TOTAL! einen ausführlichen Test nebst ultimativem Urteil liefern werden.

Sandra Alter

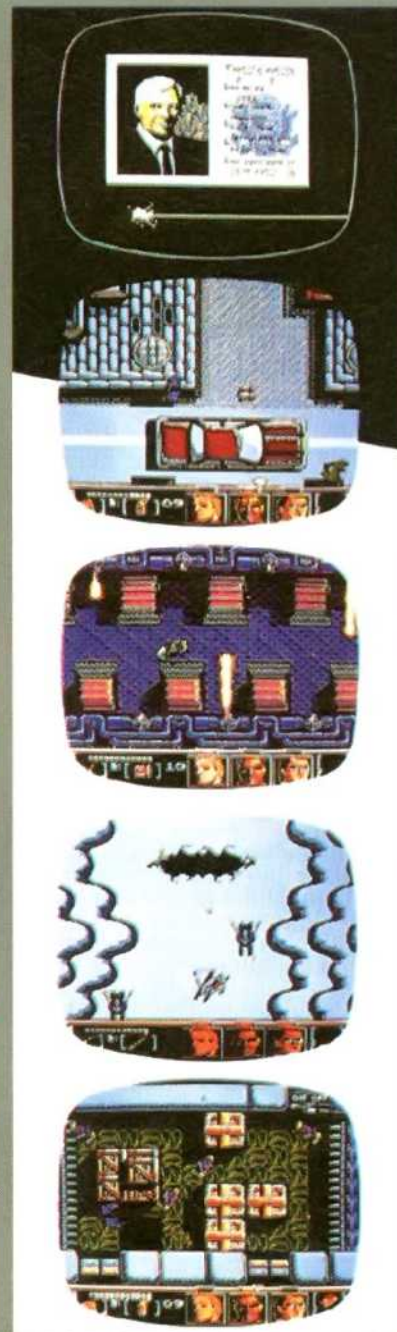


mit jeweils vier Leveln zu bewältigen, wobei Ihr das Game auf Possible (einfach) oder Impossible (schwierig) durchspielen könnt. Infogrames hat sich beim Erstellen des Spielkonzeptes dafür entschieden, Adventure-, Action- und Arcade-Elemente nicht allzu bunt durcheinanderzumixen, sondern vielmehr nach Abschnitten, beziehungsweise Leveln zu unterteilen. So müßt Ihr nicht bei jedem Schritt

bracht, eine gute Kollisionsabfrage zwischen Kamera und Wänden einzubauen. Selbst in *Super Mario 64* kam es beim Schwenken der Kamera vor Mauern immer wieder zu recht merkwürdigen An- und Aussichten, die es zumindest theoretisch nicht geben dürfte. In dem N64-Titel *Mission: Impossible* dagegen sind solche unschönen Einblicke fast gänzlich ausgeschlossen.

Wenn Du denkst,
Du denkst,
dann denkst Du nur ...

Tja, so ist das manchmal: Bis zu seinem Besuch bei der TOTAL!-Redaktion war Arthur Houtman der festen Überzeugung, er habe mit *Mission: Impossible* ein völlig neues Spiel aus der Taufe gehoben. Vom grundsätzlichen Prinzip her stimmt dies natürlich auch, was den Titel selbst angeht, allerdings nicht ganz. Der Projektleiter staunte nicht schlecht, als wir ihm ein Modul für NES mit gleichem Titel unter die Nase hielten. „Und ich dachte, wir wären die ersten ...“, so sein verdutzter Kommentar. Schon 1990 konnten Spieler auf Nintendos 8-Bit-Konsole sechs Missionen erfüllen. Mal sollten Maschinengewehrgefechte durchgestanden oder Rennen mit Schnellbooten gewonnen werden. Mit den technisch eher dürftigen Mitteln des NES zauberte Palcom Software bereits schon vor gut acht Jahren ein in den Grundzügen ähnliches Agenten-Abenteuer auf den Fernsehschirm.



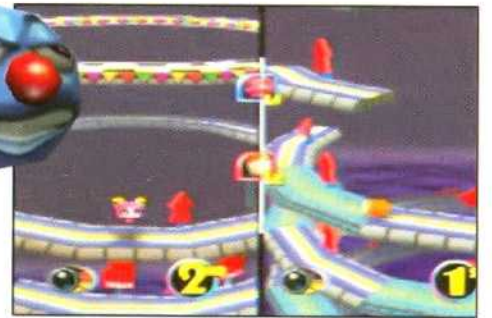
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Iguana
Preis:	ca. DM 99

IGGY'S RECKIN'

Höher, schneller, weiter und vor allem ganz schön bunt – das ist Iggy's Reckin' Balls. Wenn Ihr ein Rennspiel der außergewöhnlichen Art sucht, solltet Ihr Acclaims neuestes Werk unbedingt mal unter die Lupe nehmen.



So sieht die Ziellinie, oder besser gesagt, der „Zielring“ in Iggy's Reckin' Balls aus. Wie viele Runden (zwischen einer und drei) Ihr auf einem Kurs zu drehen habt, wird vor dem Start angezeigt. Mit einem kompletten Rennen seid Ihr etwa drei bis fünf Minuten beschäftigt



Selbst mit vier Spielern zeigen sich bei dem Game keine Geschwindigkeitsverluste



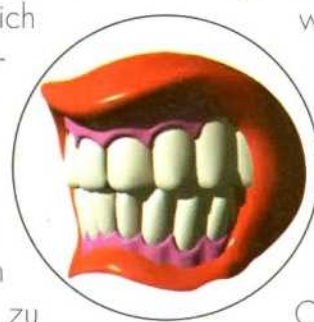
Neben Winnetou ist Turok wohl einer der bekanntesten Indianer, zumindest was die Welt der Videospiele angeht. Iguana hat vor gut einem Jahr mit dem Helden bei N64-Besitzern für Furore gesorgt. Doch statt sich auf den wohlverdienten Lorbeer ausruhen, ging die Software-Schmiede nahtlos dazu über, einen zweiten noch besseren Teil mit der Rothaut zu produzieren. Ganz nebenbei brachte Iguana dann auch noch Sportspiele der Extraklasse auf den Markt. Sowohl NHL Breakaway als auch All-Star Baseball konnten Höchstwertungen kassieren.

Mit dem vor kurzem fertiggestellten Iggy's Reckin' Balls beweisen die Turok-Macher eindrucksvoll, daß sie neben technischem Können auch dazu in der Lage sind, völlig verrückte Ideen umzusetzen. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können an dem abgedrehten Rennspiel teilnehmen, das sich präsentiert, als wür-

det Ihr eine Reise ins Candy-Land unternehmen. Vor kunterbunt gestalteten Hintergründen habt Ihr die Aufgabe, kugelförmige Charaktere so schnell es geht in schwindelerregende Höhen zu befördern. Ein

wenig gewöhnungsbedürftig ist allerdings die Steuerung, denn die Figuren haben die Eigenart, auf den Plattformen immer noch nachzurutschen.

Jeder der insgesamt 17 Charaktere (neun müssen gespielt werden) ist in der Lage zu springen, zu schaukeln, sich mit einer Art Enterhaken emporzuziehen und andere Spielfiguren zu greifen, um sie ins Abseits zu schleudern. Habt Ihr die einfach erlernbaren Fähigkeiten im Trainings-Modus einmal verinnerlicht, kann die aufre-



Durch schnelles Hin- und Herschaukeln könnt Ihr zusätzlichen Schwung zum Springen holen



POSTN!

Sehr innovativ, einfach zu handhaben, technisch gut

BALLS



Im Looping könnt Ihr durch Triggern noch höhere Geschwindigkeiten erreichen

gende Reise über die achterbahnartigen Gebilde auch schon starten. In allen 120 Leveln heißt das Ziel, möglichst schnell nach oben zu gelangen. Das sieht wie folgt aus: Ihr rollt mit Eurer Kugel auf einer Art Schiene entlang, bis über Euch schließlich eine zweite zu sehen ist. An besonders gekennzeichneten Stellen könnt Ihr Euch ins nächste Stockwerk hochziehen. Kleine, rote Pfeile zeigen beim Aufstieg an, ob es als nächstes nach links oder rechts weitergehen soll. Um die ganze Sache zu beschleunigen, habt Ihr bei jedem Rennen vier Turbos zur Verfügung, die sich mit dem Z-Button auslösen lassen. Allerdings ist das Auslösen der Beschleuniger



Die grüne Flüssigkeit wirkt wie die Lava in SM 64, Energie wird aber nicht abgezogen



nur auf waagerechten Strecken ratsam, da Ihr ansonsten zu schnell den Überblick verlieren könntet. Die Kurse sind nicht nur grafisch sehr abwechslungsreich gestaltet, sondern bergen in ihrer Beschaffenheit zusätzliche Schwierigkeiten. Mal läßt sich Eure Kugel nur schwer aus Treibsand befreien, dann wieder bekommt Ihr es mit Rollbändern zu tun und müßt Trampoline oder Teleporter zum Weiterkommen einsetzen, um das wahrhaft hochgesteckte Ziel zu erreichen. Weiterhin wird Euch mit

NEGATIN!

Schwammige Steuerung, manche Strecken zu langatmig

zehn verschiedenen Pick Ups wie Bomben oder Missiles die Möglichkeit gegeben, Eure Gegner am Vorwärtkommen zu hindern. Dies ist schon deshalb empfehlenswert, weil Ihr auf allen Kursen einmal den ersten Platz belegen müßt, um die nächste Welt freizuspielen. Ob allein oder mit bis zu drei menschlichen Gegnern, *Iggy's Reckin' Balls* bietet ungewöhnlichen, aufregenden und vor allem rasend schnellen Spielspaß nebst

hipper, technoähnlicher Musik. Außer den Hauptmodi Race und Versus steht Euch eine Battle-Variante zur Auswahl. In sieben verschiedenen Arenen könnt Ihr Euch dabei gegenseitig die Extras um die Ohren hauen, bis Euch schwindelig wird. Wer auf Eigenkreationen steht, kann sich unter Mixed Up die gewünschten Strecken nach selbstgewählter Reihenfolge zusammenstellen.

Iguana liefert mit diesem Titel ein bis auf die Steuerung einwandfreies „Jump&Race“ ab, das derzeit an Innovation nicht zu überbieten ist. Sucht Ihr also schon lange nach einer völlig abgedrehten Spielidee und wollt ein Game für die Partyrunde, solltet Ihr *Iggy's Reckin' Balls* unbedingt mal probespielen.

Sandra Alter



Gameplay 2

Iggy's Reckin' Balls bietet eine Spielidee der extravagantesten Art und sorgt für ungezügelter Partyfreude.

Dauerspaß 2+

120 Level und ein Vierspieler-Modus garantieren Langzeitspaß mit ungewöhnlichem Konzept.

Grafik 2

In diesem Titel wird mit zweidimensionalem Gameplay beispielhaft Dreidimensionalität simuliert.

Sound 2

Softer Techno-Sound verführt die Spielerrunde unweigerlich zum Mitwippen und paßt gut zum Gameplay.

Modulspeicher
Controller Pak ja (Level, Charaktere)

Spieler ... 1-4 (simultan)
Level ... über 120
Schwierigkeit ... mittel
Continues ... 3
Speicherkapazität ... 32 MBit
Erhältlich ... im Handel

FAZIT
2

Pick Ups

Bombjack:
explodiert, sobald ein Spieler damit in Berührung kommt



Freeze Bomb:
friert alle Gegner ein und macht sie bewegungsunfähig



Heli-Grapple:
damit lassen sich Mitspieler greifen und wegschleudern



Invincibility:
macht unverwundbar und erlaubt eine schnellere Fortbewegung



Leader's Seeking Projectile:
trifft alle Figuren, die sich vor der eigenen befinden



Reverse Controls:
verkehrt die Seiten, links ist nun rechts und unten ist oben



Shrink Job:
läßt einen Gegner schrumpfen und somit langsamer werden



Standard Projectile:
bewegt sich solange auf einer Plattform hin und her, bis es auf ein Hindernis trifft



Turbo:
beschleunigt die eigene Spielfigur für begrenzte Zeit



Leser-CHARTS

von Euch (und uns),
für Euch

Alles neu macht der ... Juli! Aber erst einmal herzlich willkommen auf den überarbeiteten Leser-Charts-Seiten! Hallo! Endlich haben wir's geschafft und präsentieren Euch die Leser-Charts im neuen Gewand (Reaktionen erbeten). Viel hat sich eigentlich nicht geändert. Die N64-Liste hat nun 15 Plätze und auch für den Game Boy werden wieder zehn Stellen aufgeführt. Sogar das NES wird weiterhin bedient – auf der (neuen) dritten Seite. Dort findet Ihr auch die (ebenfalls neuen) Redaktions-Top-Ten, die Flop-Charts der übelsten Games und die Most-Wanted-Charts. Der Inhalt dieser Seiten ist allerdings ganz stark von Euch abhängig. Nur wenn Ihr uns Listen mit Euren persönlichen Charts (alle Systeme mit zehn Stellen, Special, Umfrage, Flop und Most Wanted) schickt, können wir daraus diese tollen Seiten basteln – also schreibt alle schön, es gibt auch immer was zu gewinnen. Ach so, der Index errechnet sich aus jeder einzelnen Platzierung eines Spiels und zeigt Euch, wie beliebt es ist – je höher desto besser. Tschüß, Ever Maris

N64

Wow, 15 fette N64-Charts-Plätze, und alle von Euch bestimmt! Blast Corps hat jetzt doch seinen zehnten Platz geräumt, um etwas Bewegung in die Liste zu bringen. Außerdem verliert das indizierte Spiel immer mehr Punkte und schließlich kommt bald Banjo-Kazooie! Yo!

1	INDIZIERT	VORMONAT	●	
	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97	Index: 28,1		
2	SUPER MARIO 64	VORMONAT	▲	
	Jump&Run • Note 1 • Test 3/97	Index: 21,5	3	
3	DIDDY KONG RACING	VORMONAT	▼	
	Rennspiel • Note 1 • Test 12/97	Index: 19,2	2	
4	LYLATWARS	VORMONAT	●	
	Shoot 'em Up • Note 1 • Test 10/97	Index: 18,0		
5	MARIO KART 64	VORMONAT	●	
	Rennspiel • Note 1 • Test 6/97	Index: 16,8		

6	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64	Sport	Note 1 • Test 5/97	VORMONAT	●
		Index: 13,9			
7	TUOK – DINOSAUR HUNTER	F. P. Shooter	Note 1 • Test 3/97	VORMONAT	▲
		Index: 12,6			9
8	WAVE RACE 64	Rennspiel	Note 1 • Test 4/97	VORMONAT	▼
		Index: 10,6			7
9	EXTREME-G	Rennspiel	Note 1 • Test 11/97	VORMONAT	▼
		Index: 10,6			8
10	FORSAKEN	F. P. Shooter	Note 1 • Test 6/98		NEU!
		Index: 6,4			
11	YOSHI'S STORY	Jump&Run	Note 2 • Test 3/98		NEU!
		Index: 6,3			
12	FIGHTER'S DESTINY	Prügelspiel	Note 1 • Test 3/98		NEU!
		Index: 6,1			
13	BLAST CORPS	Action/Strategie	Note 2+ • Test 8/97	VORMONAT	▼
		Index: 5,9			10
14	MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON	Act./Adv.	Note 2+ • Test 4/98		NEU!
		Index: 5,4			
15	FIFA 98 – DIE WM-QUALIFIKATION	Sport	Note 2+ • Test 2/98		NEU!
		Index: 4,5			

SNES

Auf dem guten alten SNES bereiten Euch anscheinend nur noch dieselben Spiele Freude und Kurzweil. Bis auf ein paar Platzänderungen tut sich diesen Monat (wieder) nichts. Denkt doch mal an die Klassiker wie F-Zero, StarWing, S. Mario World, S. Metroid, Unirally, Sim City oder PilotWings!

1	ZELDA III – A LINK TO THE PAST	VORMONAT	▲	
	Act./Adv. • Note 1 • Test 8/94	Index: 19,0	2	
2	SECRET OF MANA	VORMONAT	▼	
	Act./Adv. • Note 1 • Test 12/93	Index: 14,6	1	
3	SUPER MARIO KART	VORMONAT	●	
	Rennspiel • Note 1 • Test 10/93	Index: 11,0		
4	YOSHI'S ISLAND – SUPER MARIO WORLD 2	VORMONAT	●	
	Jump&Run • Note 1+ • Test 10/95	Index: 10,9		

5	DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST	VORMONAT	▲	6	
	Jump&Run • Note 1- • Test 1/96	Index: 9,1			
6	TERRANIGMA	Adventure	Note 2+ • Test 1/97	VORMONAT	▲
		Index: 8,5			7
7	LUFIA	Rollenspiel	Note 1- • Test 2/97		
		Index: 8,1			
8	DONKEY KONG COUNTRY	Jump&Run	Note 1- • Test 1/95	VORMONAT	●
		Index: 7,6			
9	DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE	Jump&Run	Note 1- • Test 12/96	VORMONAT	▼
		Index: 6,7			5
10	SECRET OF EVERMORE	Act./Adv.	Note 1- • Test 2/97	VORMONAT	●
		Index: 6,0			

TOTAL! Aufruf

Für die untenstehenden Special-Charts rufen wir an dieser Stelle immer zur Teilnahme auf. Für diesen Monat fragten wir Euch nach Euren Lieblingsentwicklern. Es war echt erstaunlich, wie viele verschiedene Programmierer Ihr kennt – alle Achtung! In den Fällen, in denen Ihr Namen von Entwicklern genannt habt, haben wir sie den entsprechenden Firmen zugeordnet. Im kommenden Monat erscheint das Ergebnis des E3-Most-Wanted-Aufrufs und für die Ausgabe 10/98 möchten wir gerne wissen, welche zehn Spiele Eurer Meinung nach die **allerschlechtesten N64-Games** überhaupt sind. Schickt uns eine schöne, fetten Liste (am besten mit Euren übrigen Charts zusammen), und wir errechnen daraus die unbestechlichen Special-Charts. Bis zur nächsten TOTAL!

TOTAL! Umfrage

Für die Ausgabe 10/98 möchten wir gerne von Euch wissen, **wie viele Module** Ihr pro System habt. Schreibt einfach das jeweilige System und die Anzahl der Module auf und schickt uns die Antwort. Danke!

TOTAL!-Leserumfrage aus 6/98:

„Welche sind Eure beliebtesten Rubriken?“



Danke für die überaus rege Teilnahme an dieser Umfrage! Daß die Tests ganz vorne liegen, war uns (und Euch) wohl klar, aber nun wissen wir alle auch welche Rubriken Euch sonst noch gut gefallen.

Special: Entwickler

Wie nicht anders zu erwarten, belegen Nintendo und Rare die Spitze und verweisen alle anderen Konkurrenten auf die Plätze (drei bis zehn).

1 NINTENDO

Index: 27,8



5 SQUARE

Index: 4,0

SQUARESOFT

2 RARE

Index: 24,0



6 MIDWAY

Index: 3,8

7 PROBE

Index: 3,6

3 KONAMI

Index: 8,0



8 ELECTRONIC ARTS

Index: 2,5

9 CAPCOM

Index: 2,1

4 IGUANA

Index: 6,4



10 ENIX

Index: 2,0

GB

Endlich wieder zehnstellig! Nach fast einem Jahr erlangt der Game Boy erneut die Ehre, die ihm gebührt. Ab sofort könnt Ihr auch wieder zehn Game-Boy-Spiele in Euren persönlichen Charts aufführen, sie werden nun alle beachtet. Außer Wario Land II hat es noch kein neues Spiel in die Hitliste geschafft.

1 ZELDA IV – LINK'S AWAKENING

Act./Adv. • Note 1 • Test 11/93

Index: 30,5

VORMONAT



5 S. MARIO LAND 2 – 6 GOLDEN COINS

Jump&Run • Note 1- • Test 9/94

Index: 9,5

VORMONAT



2 WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3

Jump&Run • Note 1- • Test 6/94

Index: 13,1

VORMONAT



6 MYSTIC QUEST

Act./Adv.

Note 2+ • Test 2/95

Index: 8,7



7 SUPER MARIO LAND

Jump&Run

Note 2 • Test 7/94

Index: 3,7



8 DONKEY KONG LAND 2

Jump&Run

Note 1- • Test 12/96

Index: 2,0



9 DONKEY KONG LAND

Jump&Run

Note 2- • Test 9/95

Index: 1,9

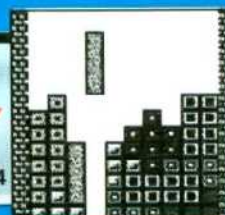


4 TETRIS

Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97

Index: 12,4

VORMONAT



10 BATTLE ARENA TOSHINDEN

Prügelspiel

Note 2+ • Test 6/96

Index: 1,5



GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir das **N64-Modul Nagano W. O.**

Unter allen Charts-Einsendern verlosen wir jeden Monat ein (oder mehrere) Modul(e). Neuerdings auch (von uns!) 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 Spielertip (mit Foto) abgeben möchte, ist dazu herzlich eingeladen. Ohne Adresse besteht allerdings kaum eine Gewinnchance, und mehrmaliges Einsenden hilft nur der Post.

Einsendeschluß ist der 29.7.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen wünschen wir viel Glück!

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

DER GEWINNER AUS TOTAL! 7/98:

Hallo, **Sajora Strohner** aus Berlin! Na, wenn das kein Glück ist. Unter Hunderten wurdest ausgerechnet Du als Gewinnerin gezogen. Dein **NBA Hang Time** ist schon auf dem Weg in die Hauptstadt.

Leser-CHARTS

von Euch (und uns),
für Euch
REDAKTION



Spietip von Marco Droll aus Stutensee Forsaken (N64)

Ihr wollt Action, Speed, intelligente Gegner, riesige Level und die coolste Grafik der Welt? Dann holt Euch Forsaken! Mit den 20 riesigen Levels sollte jeder Action-Fan voll auf seine Kosten kommen. Also, wenn Euch LyttatWars zu langweilig wird, holt Euch Forsaken!

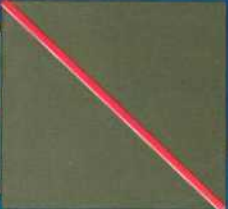
Ab sofort wollen wir Euch mit unserer persönlichen Meinung quälen. An dieser Stelle findet Ihr nun immer die aktuellen Redaktionshits, die natürlich auch Spiele enthalten können, die es (noch) nicht zu kaufen gibt.

1

INDIZIERT

F. P. Shooter • Rare • Test 10/97

Index: 2,8

2

BODY HARVEST

Action/Strat. • DMA • Preview 8/98

Index: 1,8




3

1080° SNOWBOARDING

Rennspiel • Nintendo • Test 4/98

Index: 1,4




4

DIDDY KONG RACING

Rennspiel • Rare • Test 12/97

Index: 1,3




5

BANJO-KAZOOIE

Jump&Run • Rare • Test 7/98

Index: 1,3




6

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

Sport • Konami
Test 8/98
Index: 1,2



7

FORSAKEN

F. P. Shooter • Iguana
Test 6/98
Index: 1,0



8

GLOVER

Geschicklichkeit • Hasbro
Preview 8/98
Index: 0,9



9

WAVE RACE 64

Rennspiel • Nintendo
Test 4/97
Index: 0,9



10

CHOPPER ATTACKS (WILD CHOPPERS, JP.)

Action • Seta
Test 3/98
Index: 0,5



FLOP

Noch stehen an dieser Stelle die, unserer Meinung nach, schlechtesten N64-Spiele. Doch für die Ausgabe 10/98 sollt Ihr uns die Namen der schlechtesten N64-Sportspiele schicken!

1

AERO FIGHTERS ASSAULT

Shoot 'em Up • Video Systems • Test 1/98

Index: 2,6




2

BIO FREAKS

Prügelspiel • Midway • Test 7/98

Index: 1,8




3

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

Sport • Konami • Test 3/98

Index: 1,6




4

FIFA 64

Sport • EA
Test 5/97
Index: 1,5



5

F1 POLE POSITION

Rennspiel • Ubi Soft
Test 10/97
Index: 1,0



MOST WANTED

Most Wanted, oder heiß begehrt, sind alle Games in dieser Liste – aber noch kann man sie nicht kaufen. Schreibt uns, welche Ihr ganz besonders gerne spielen würdet!

1

ZELDA – THE OCARINA OF TIME

Act./Adv. • Nintendo • Messe-News 7/98

Index: 3,1




2

PERFECT DARK

F. P. Shooter • Rare • Messe-News 7/98

Index: 2,1




3

F-ZERO X

Rennspiel • Nintendo • Messe-News 7/98

Index: 1,9




4

BODY HARVEST

Action/RPG • DMA
Preview 8/98
Index: 1,3



5

ROGUE SQUADRON

Action • Lucas Arts
Messe-News 7/98
Index: 1,0



NES

Last but not least kommen hier die Dauer-Charts des Altclassikers NES. Wir lassen den 'Brotkasten' nicht fallen, auch wenn sich nicht mehr viel in der Hitliste tut.

1

THE LEGEND OF ZELDA

Act./Adv.
Note 2 • Test 3/96 VORMONAT

Index: 16,5

2

2

SUPER MARIO BROS. 3

Jump&Run
Note 1 • Test 6/95 VORMONAT

Index: 16,5

1

3

SUPER MARIO BROS. 2

Jump&Run
Note 2 • Test 8/94 VORMONAT

Index: 8,7

5

4

SUPER MARIO BROS.

Jump&Run
Note 2+ • Test 7/94 VORMONAT

Index: 8,4

5

ZELDA II – THE ADVENTURES OF LINK

Act./Adv.
Note 2 • Test 2/95 VORMONAT

Index: 6,7

3

Hallo, liebe Videospieler!

Wie in jedem Monat präsentieren wir Euch auch diesmal wieder die TOTAL!-Intern-Seite. Da wir das bisherige Layout mittlerweile für leicht angestaubt halten und frischer Wind immer eine gute Sache ist, hat sich unsere Grafik etwas Anderes einfallen lassen. Vielleicht gefällt Euch die neue Gestaltung, eventuell auch nicht – Ihr könnt uns in beiden Fällen gerne Eure Meinung schreiben, damit wir entsprechend reagieren können. Nun aber zurück zum aktuellen Spieleangebot. Was die Redakteure ganz persönlich von den Titeln dieser Ausgabe halten, könnt Ihr hier nachlesen. Viel Spaß dabei!

Glover

→ N64
→ Seite 32–34

All-Star Baseball 98

→ N64
→ Seite 56

Iggy's Reckin' Balls

→ N64
→ Seite 40/41

Quest 64

→ N64
→ Seite 52–55

Super Metroid

→ SNES
→ Seite 63



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

Glover ist neben Iggy's RB endlich mal wieder eine frische Idee im namenlosen Geschicklichkeitsgenre. Ich weiß zwar nicht, an welcher Stelle die Hardware-Fähigkeiten genutzt werden, ...

... doch Spaß macht's allemal. Das kann man auch von All-Star Baseball behaupten, wobei jedoch völlig außer Frage steht, wo die Hardware-Power ansetzt. Ich habe noch keine schönere ...

... Sportsimulation gesehen. Schön, um beim Thema zu bleiben, ist RB nun wirklich nicht. Für mich stellt sich das hektische Spielchen besonders im Vierspieler-Modus als ziemlich frustig dar, ...

... was in etwa der Langatmigkeit des Geschehens bei Quest entspricht. Vornehmlich wandert man durch die 3D-Pampa und ärgert sich mit den verrücktesten Feinden herum: Sorry, echt nicht mein ...

... Ding! Da ist mir Super Metroid als Neuauflage wesentlich lieber. Ich könnte mir eine N64-Version dieses genialen Action-Jump&Runs – in 2D (!!) – sehr gut als exzellentes Genrejuwel vorstellen.



Bevorzugte Genres:
Katz- und Mausspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Super Metroid (SNES)

Mista Glava Glava! Der Musikanter Shaggy kann ein Lied davon singen. Ich könnte das zwar auch, aber da Töne in schriftlicher Form ihren Klang verlieren, spare ich mir mal den Atem.

Wahnsinn! Was die Entwickler von All-Star Baseball 98 grafisch aus dem Hut gezaubert haben, ist einfach phänomenal. Manchmal könnte ich mich richtig ärgern, daß ich keine Sportspiele mag.

Och nö, bitte. Immer das gleiche: Schnalz, hochzieh, hüpf, uaahh!, runterfall, vonvornebeginn, schnalz, hochzieh, hüpf, uaahh!, runterfall usw. Um „Die Ärzte“ zu zitieren: Da trink' ich doch lieber Tee.

Na also. Für das erste N64-Rollenspiel ist Quest 64 wahrlich nicht schlecht, aber da ich von SNES-Perlen wie Final Fantasy III und Breath of Fire II verwöhnt bin, war ich doch etwas enttäuscht.

Was soll ich zu so einem Meisterwerk sagen? Eigentlich ist dieser Meilenstein der Videospiegeschichte kaum zu beschreiben – nie wieder hat mich ein Spiel so fasziniert wie Super Metroid.



Bevorzugte Genres:
Spy Simulators (manchmal)
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Mission: Impossible (N64)

They call me Mister Phantastic ... Nein, nicht mich, sondern den absolut innovativen Mr. Glover – vielleicht sollte Hasbro den Namen noch ändern. Marble Madness-Fans werden ausflippen!

Unglaublich! Wenn man am Fernseher vorbeigeht, könnte man denken, da läuft Eurosport. Außerdem ist das Game sogar noch gut spielbar. Ja, was wollt Ihr denn noch mehr? Ach so, die Regeln lernen!

Also, ich finde das Spiel lustig. Besonders, wenn man sich so mit mehreren hochziehen tut, macht das richtig dollen Spaß. Der Tob ist nämlich doof – meist so Pizza oder Nudeln mit Salami oder Sahnesoße.

Quest ist eindeutig für Einsteiger konzipiert. Wer schon auf dem SNES RPGs gezockt hat: Finger weg! Aber alle anderen finden hier eine komfortable Möglichkeit, Unmengen an Zeit totzuschlagen.

Der Classic-Test von SM hat mich (auch privat) wieder vor das SNES gelockt. Kaum ein N64-Spiel, geschweige denn ein PSX-Game, kann dieser megagenialen Software-Perle das Wasser reichen.



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

Wenn hier weiterhin den ganzen Tag Shaggy „gesungen“ wird, platzt mir noch der Kopf (siehe links). Abgesehen davon: Glover macht zwar auf den ersten Blick nicht viel her, aber der zweite lohnt sich.

Baseball? Ist das nicht der Sport, bei dem sich zu meist amerikanische Männer in der Nase bohren, an der Sitzgelegenheit kratzen und obszöne Gesten machen? (Die Grafik sieht phänomenal aus!)

Kultiges Spiel für vier Leute, garantiert to break the ice at parties, wie Monty Python sagen würden. Der Umfang ist riesig, der Preis ist niedrig, doch irgendwie fehlt mir noch der letzte Pep.

Ich will ein Rollenspiel für das N64 in Deutschland! Das sind zwar drei Wünsche auf einmal, doch es ist (bald) möglich – unglaublich! Da kann man fast über die Schwächen des Spiels hinwegsehen.

Denk' ich an Samus in der Nacht, dann bin ich um den Schlaf gebracht, „schrob“ ich vor vier Jahren in TOTAL! Super Metroid ist „super“, wie der Titel schon sagt. Ich glaub', ich kauf's mir noch mal :-)



Bevorzugte Genres:
Action- und Sportspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Int. Superstar Soccer 98

Da hat sich tatsächlich mal jemand hingeknallt und ein neues Spielkonzept ausgedacht, das auf Anheb begeistern kann. Dies alleine ist schon eine kleine Sensation, die gute Umsetzung die zweite.

Baseball ist eine der ganz wenigen Sportarten, mit denen ich rein gar nichts anfangen kann. Die grandiose Grafik des Spiels hat allerdings meine Neugier auf dieses exotische Getue geweckt.

Nichts gegen ungewöhnliche Spielkonzepte, aber mit diesem chaotischen Treiben kann ich mich nicht anfreunden. Da schaue ich mir lieber noch mal Deutschland gegen Kroatien auf Video an.

Es ist zwar nicht ganz das RPG, das man sich für das N64 erhofft hatte, hat aber in jedem Fall seinen Reiz – mehr als nur ein Pausenfüller für die quälende Wartezeit bis zum Release von Zelda 64.

Ein Gruß aus der Glanzzeit des Super Nintendos. Spiele wie Super Metroid sind es, die den 16-Bitter auch heute noch nicht zum alten Eisen gehören lassen, denn die Alternativen sind äußerst rar.

Die Wertungserklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Lahmer Rettich! Brauche ich nicht.

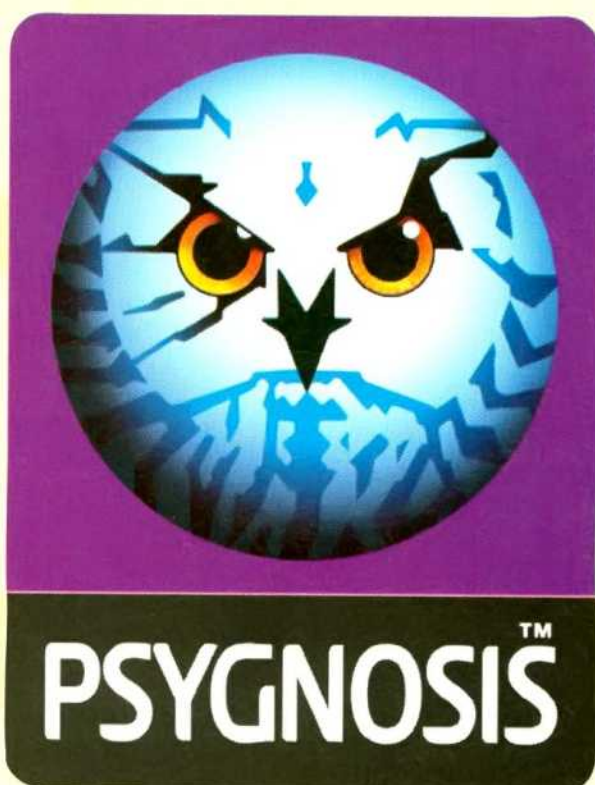
★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Neulich
– in der Friedensallee –



First-Person-Shooter leicht gemacht!

Da brat' uns doch einer 'nen Storch! Beim Location-Scouting für unsere Foto-TOTAL!-Story stießen wir glatt auf eine verschlüsselte Botschaft von Iguana und Acclaim. Schon am 24.3.?? (die Jahreszahl war leider nicht zu entziffern) soll Turok Trilogy erscheinen und zwar für die neue „Glimpse“-Konsole. Warum sagt uns das denn keiner? Wir sind doch immerhin das kompetente Magazin mit den schlauesten und meisten Lesern – immerhin weit über 130.000 von Euch warten monatlich auf neue Turok-News. Vielleicht wollen die Product-Manager Euch und uns ein U für Y vormachen oder haben sich einfach nicht getraut, Nintendo zu verschrecken – denn die würden ihre neue Konsole wohl nie „Glimpse“ nennen.



IM ZEICH

EUROPAS GRÖßTE S

Staunend blieben einige Messebesucher auf der E3 '97 in Atlanta stehen, als sie folgendes beob-achten konnten: Großmeister Shigeru Miyamoto betrat den luxuriös ausgestatteten Psygnosis-Stand, um sich die neuesten Games anzuschauen. Das große Ereignis, das so vor 15 Monaten seine Schatten vorauswarf, bekommt Ihr bald in Form von neuen N64-Games präsentiert.

Das riecht nach Ärger! Psygnosis ist mit über 800 Mitarbeitern nicht nur die größte Software-Firma Europas, sondern auch eine 100%ige Sony-Tochter, sprich, im Besitz von Sony. Nach der diesjährigen E3 hat Ian Hetherington, CEO und Gründer von Psygnosis, die Firma verlassen, eine Woche später nahm auch der Managing Director Nick Garnell seinen Hut. Offizielle Begründungen für diese Entscheidungen gibt es bisher keine, doch Gerüchten zufolge soll Sony daran nicht ganz unbeteiligt gewesen sein, und angeblich gibt es einen direkten Zusammen-

hang mit den Spieleentwicklungen für die Konkurrenzkonsole von Nintendo. Bestärkt wurden die Mutmaßungen auch durch ein Interview, das die Branchenzeitung CTW mit Sony führte. Der Firmensprecher reagierte auf die Problematik nur ausweichend und blieb letztlich die Antwort auf die Frage nach der N64-Software schuldig.

Psygnosis selbst äußerte sich jüngst in einem Schreiben zwar nicht zum Weggang von Hetherington und Garnell, dafür aber zumindest zur allgemeinen Situation: „Trotz der Zugehörig-

keit zur Sony-Gruppe ist es Psygnosis wichtig, unabhängig in ihrer Produktpolitik zu agieren und ihrer Position als führender Multiformat-Publisher weiter auszubauen. Diese Position wird besonders deutlich gemacht durch die kürzlich erfolgte Ankündigung, daß Psygnosis seit April 1998 auch Spie-

le für das Nintendo⁶⁴-Videospielsystem entwickelt.“ Doch Schluß damit, sich anderer Leute Köpfe zu zerbrechen. Wichtig für Euch ist schließlich nur, daß Psygnosis demnächst für garantiert guten N64-Spielenachschub sorgen wird. Immerhin ist die Firma schon seit 1984 im Software-Geschäft und hat bereits mehr als 100 Titel für die verschiedensten

PSYGNOSIS WIRD DEMNÄCHST FÜR GARANTIERTE GUTE N64-SPIELE SORGEN

Hardware-Systeme veröffentlicht. Im PlayStation-Bereich schoß sich das Unternehmen mit Spielen wie *WipEout*, *Destruction Derby* oder *Colony Wars* in den Charts ganz nach oben. Nicht zu vergessen sind natürlich auch die kleinen, grünhaarigen Tierchen namens Lemmings, mit denen die Spieleschmiede mit Hauptsitz in Liverpool für Furore sorgte. Verkaufszahlen von weltweit 1,7 Millionen konnte man mit *Formel 1* erzielen und mit dem Nachfolger *Formel 1 '97* sogar noch übertreffen. Allein in Deutschland ging der Titel 350.000mal über den Ladentisch.

Eben jenes erfolgreiche Rennspiel sollte demnächst auch für das Nintendo⁶⁴ zu haben sein. Auf der E3 in Atlanta war *F1* auch noch im Nintendo-Katalog für neue Veröffentlichungen zu finden, was Branchenkollegen dazu veranlaßte, über den angeblich künftigen Spielehit zu berichten.

Fakt ist aber: Die Produktion dieses Games wurde eingestellt. Im Gespräch war auch die Umsetzung des Fun-Rennspiels *Destruction Derby*, Bestätigungen dieser Meldung gibt es jedoch bisher nicht zu vermelden. Da die Entwickler des Spiels, Reflections, seit kurzem unabhängig von der Software-Schmiede Psygnosis agieren, scheint auch dieser Titel in weite Ferne gerückt. Sicher ist dagegen das Erscheinen von *O.D.T.* (spricht sich:



ENDER EULE

SOFTWARE-FIRMA PRODUZIERT FÜR N64

Oditi) und wipEout, an denen derzeit auf Hochtouren gearbeitet wird. Beide Spiele sollen Ende diesen bzw. Anfang nächsten Jahres auf den deutschen Markt kommen, weitere Infos dazu findet Ihr auf den folgenden beiden Seiten. Insgesamt hat Psygnosis für 1998 25 Titel für die verschiedensten Systeme in Arbeit, weitere 40 bis 50 Titel sind



WEITERE VERÖFFENTLICHUNGEN FÜRS N64 SIND NOCH GEHEIM

schon jetzt in der Planung ab 1999. Ob sich auch N64-Titel darunter befinden, ist bisher noch geheim. Der überwiegende Teil der Produktionen spielt sich übrigens in hauseigenen Entwicklungsstudios ab, die sich weltweit beispielsweise in London, Paris, Frankfurt oder

Psygnosis läßt Blumen sprechen ...



Das war ja wohl echt fruchtig, Micha!
Du hast jetzt genau zehn Sekunden Zeit, die beiden Dinge auf unseren Schreibtischen zu entdecken, die da eigentlich nicht hingehören :)

INTERESSANTE HIGHLIGHTS

Mit *Brataccus* veröffentlichte Psygnosis 1986 für Amiga und Atari ST ihr allerstes Spiel von allerdings eher mäßiger Qualität. 1987 konnte man mit *Barbarian* und *Obliberator* für Amiga die ersten Highlights auf dem Markt platzieren. Alle drei Spiele vereinigten eine interessante Mischung aus Action, Adventure und Jump&Run in sich. Die beiden Teile von *Shadow of the Beast* dürften den Veteranen unter Euch auch noch ein Begriff sein. *Lemmings* brachte Psygnosis 1991 schließlich weltweit Erfolg und einen guten Namen ein, der Puzzleklassiker wurde für jedes erdenkliche System umgesetzt. Außerdem erschienen unter anderem folgende Titel für das gute, alte SNES: *Super Dropzone*, *Toy Story*, *MickeyMania* und *Dracula*.

San Francisco befinden. Aber auch weiterhin will man sich talentierten, externen Entwicklerfirmen gegenüber offen zeigen. Schließlich stammen die erfolgreichen *Lemmings* ursprünglich vom Dritthersteller DMA, der das Game für Psygnosis programmierte.

Wie gewohnt wird Euch TOTAL! natürlich über jeden Schritt auf dem laufenden halten, den die Liverpooler im 64-Bit-Bereich tun. In diesem Sinne schicken wir an dieser Stelle auch einen TOTAL! herzlichen Gruß an Michael Paul, PR Manager bei Psygnosis Deutschland und liefern – wenn auch verspätet – das versprochene Foto nach.

Sandra Alter



WIPEOUT 64



N64
1-4 (simultan)
Psygnosis
ab November

Noch vor drei Jahren war das Design sowie die Musik von *wipeout* im 32-Bit-Bereich absolut einmalig, zumal das Game technisch hervorragend umgesetzt und an Schnelligkeit kaum zu überbieten war. Im letzten Jahr brachte Acclaim mit *extreme-G* für Nintendo⁶⁴ einen ganz ähnlichen Kandidaten auf den Markt und arbeitet derzeit schon am Nachfolger, der wahrscheinlich zeitgleich mit *wipeout 64* Ende dieses Jahres erscheint. Als dritte im Bunde gesellt sich schließlich Nintendo mit *F-Zero X* hinzu, das unter Fachleuten schon seit Monaten als kommender Spitzentitel gehandelt wird. Selbstverständlich war Psygnosis darüber informiert, daß in diesem Jahr zwei weitere Games ähn-



Solche gewagten Sprünge mit rasender Geschwindigkeit sorgten schon auf der PlayStation für Aufsehen

auf 'Wiederholungstäter', denn schließlich haben sich die beiden Teile des Rennspektakels für

Geradezu revolutionär präsentierte sich in 1995 *wipeout* (PSX) von Psygnosis mit einer neuen Rennspielidee, als Fortbewegungsmittel dienten erstmalig futuristische Gleiter.

Nach einem zweiten Teil für die PlayStation kommen nun auch N64-Besitzer in den Genuß der futuristischen Abfahrt.



AURICOM futuristische Gleiter.



Was die Liverpooler Software-Schmiede bisher in grafischer Hinsicht aus dem Nintendo⁶⁴ herausgeholt hat, ist wirklich sehenswert. Leider gibt es bisher noch keine Aussage bezüglich der Geschwindigkeit, mit der das Spiel letztendlich laufen wird

lichen Inhalts erscheinen werden. Deshalb liegt es nahe zu vermuten, daß *wipeout 64* mehr oder zumindest anderes zu bieten hat als die beiden Konkurrenztitel. Sicher setzen die Liverpooler auch

PSX 1,5 Millionen Mal verkauft. Wer neben einer PlayStation auch im Besitz eines Nintendo⁶⁴ ist, wird seine Sammlung mit *wipeout 64* sicherlich vervollständigen wollen.



Aber auch Erstkonsumenten werden Freude an diesem Titel haben. Auf den sechs verschiedenen Strecken (in vier Klassen/Geschwindigkeiten befahrbar) geht es nicht nur um ein Rennen auf Zeit, sondern auch um den Einsatz höchstwirksamer und grafisch effektvoller Waffensysteme. Während PSX-User für ein Wettrennen zu zweit zwei Fernseher, PlayStations und Spiele-CDs brauchten, wird die 64-Bit-Version einen (hoffentlich ruckel-freien) Vierspieler-Splitscreen-Modus bieten. Natürlich werden die Features, die sich schon bei der PSX-Variante bewährt haben, auch auf dem Nintendo⁶⁴ zu finden sein. So läßt Psygnosis bei-



Im Gegensatz zur PlayStation-Version sind die Strecken auf dem Nintendo⁶⁴ um einiges breiter geworden

spielsweise fünf Fahrerteams aus 2097 auftauchen, wobei das legendäre Piranha wiederum erspielt werden muß. Neu integriert wurden außer-gewöhnliche Waffen, wie beispielsweise sich an einen anderen Flieger andocken zu können, um ihm Shield-Energy zu entziehen. Schön anzusehen



Der Vierspieler-Splitscreen dürfte für eingefleischte wipEout 2097-Fans schon Grund genug sein, dieses Spiel zu kaufen. Also, drücken wir mal alle zusammen die Daumen, daß es am Ende auch so gut läuft, wie es jetzt schon aussieht

wird auch der Feuerball sein, den man mit eingesammelter Power zum Glühen bringen muß, ehe er auf Gegner äußerst wirkungsvoll abgefeuert werden kann. Außerdem wird jedes der fünf Fahrerteams eine ganz spezielle Superwaffe sein eigen nennen können.

Ihr merkt, Psygnosis arbeitet mit wipEout 64 an einem Game, das für aufregende Stunden in Sachen Rennvergnügen sorgen wird. Außerdem wird der Titel schon allein wegen seines coolen Designs viele Anhänger finden

Sandra Alter

O.D.T.

Mit einem Luftschiff abzustürzen und auf dem Dach eines riesigen Turms zu landen, ist schon ein kleines Kunststück. Doch was nach einer sensationellen Rettung aussieht, entpuppt sich als eine tödliche Expedition durch ein gespenstisches Bauwerk.



**N64
Action
Psygnosis
1. Quartal '99**

Noch ist O.D.T. eine Baustelle, zu der Ihr als Spieler bisher keinen Zutritt habt. Doch spätestens bis März '99 will Psygnosis dort einen riesigen Turm errichtet haben, in dem Ihr als Spieler ein Action-Abenteuer der düsteren Art erleben könnt. Während Ihr Euch mit einem der vier Protagonisten auf die Suche nach einer machtvollen grünen Perle begeben, lauern in dem verwinkelten Bauwerk zahlreiche Fallen. Zudem werden Euch in O.D.T. über 40 gegnerische Kreaturen das Leben schwer machen. Um sich ihrer zu erwehren, seid Ihr mit zahlreichen Zaubertechniken sowie aufrüstbaren Waffen ausgestattet, so daß eine faire Überlebenschance auf jeden Fall gegeben ist. Die zahlreichen Moves der Spielfiguren, wie Springen, Hangeln, seitliches Abrollen etc. wurden mit Motion Capturing erstellt. Auch beim Gestalten der riesigen 3D-Umwelt hat man weder Arbeit noch Mühe gescheut und die acht thematisch verschiedenen Level mit vielen EchtzeitLichteffekten und aufwendigen Texturen ausgestattet. Ihr dürft also durchaus auf den unheimlichen Turm und sein Geheimnis gespannt sein.

Sandra Alter



Genre:
SportHersteller:
KonamiEntwickler:
KCEO/Major APreis:
ca. DM 170

JIKKYOU WORLD INTERNATIONAL

In Japan ist die Fortsetzung von ISS 64 noch rechtzeitig zur WM erschienen. Alle Europäer müssen sich dagegen noch bis zum 4. September gedulden, bis auch sie in den Genuß der besten Fußball-Simulation aller Zeiten kommen. Anhand der NTSC-Version haben wir uns vorab von den Qualitäten der mit Spannung erwarteten Fortsetzung überzeugt.



Eine der sinnvollen Neuerungen von ISS 98 ist die Hintertorkamera, die genau wie die traditionelle Seitenansicht in drei Stufen gezoomt und gekippt werden kann. Unter den insgesamt 18 verschiedenen Spielperspektiven sollte eigentlich für jeden Geschmack etwas dabei sein



Die komfortable, jederzeit aufrufbare Replay-Funktion liefert grandiose Bilder



Was soll man an einem derart grandiosen Spiel wie ISS 64 eigentlich noch verbessern, kann man sich fragen und der Fortsetzung mit gesunder Skepsis begegnen. Doch auch die systemübergreifende Referenz des Genres ist nicht in jeder Beziehung perfekt und mittlerweile schon etwas in die Tage gekommen. Konami hat das '98er Update nicht nur technisch generalüberholt, sondern auch zahlreiche spielerische Feinheiten überarbeitet. Auffällig sind vor allem die gewachsene Intelligenz der Computer-Spieler und ihr stark verbessertes Stellungsspiel. Hatte manch eingefleischter Fan noch den relativ niedrigen Schwierigkeitsgrad des Vorgängers moniert, so werdet Ihr nun wesentlich härter gefordert. Eure CPU-Gegner stehen geschickt in der Verteidigung und

POSTIV!

Perfekte
Präsentation
und Spielbarkeit

greifen den ballführenden Spieler nicht überhastet an. Sie fangen lange Pässe (speziell den „through ball“) früh ab, klären brenzlige Strafraumsituationen mit Übersicht und schränken die Bewegungsfreiheit Eurer Angreifer empfindlich ein. War es beim Vorgänger noch ohne weiteres möglich, mit blinden Paßstaffetten das gesamte Feld zu überbrücken, müßt Ihr nun die wachsame gegnerische Defensive stets im Auge behalten, um keinen folgenschweren Konter einzufangen. Auch die Überlistung der geschickter agierenden Keeper fällt



SOCCER – WORLD CUP 98

SUPERSTAR SOCCER 98



Die bulgarische Hintermannschaft hat ein neues Opfer gefunden. Während der Unparteiische noch den Gelbsünder notiert, wird der gefoulte Gegenspieler von Sanitätern vom Platz getragen – ein weiteres neues Feature, das die Detailverliebtheit der Programmierer illustriert



um einiges schwieriger aus. Insgesamt wirkt das Geschehen deutlich realistischer und abwechslungsreicher, denn mit immer denselben Tricks kommt Ihr hier nicht weiter. An den Spielmodi hat sich gegenüber ISS 64 nur wenig geändert. Ihr dürft Euch aus 48 Nationalmannschaften Euer Lieblingsteam aussuchen und es wahlweise durch ein WM-Turnier oder eine Welt-Liga führen. Die sechzehn neuen Szenarien stellen zumeist spannende Situationen der WM-Qualifikation, wie beispielsweise das Match um den letzten WM-Platz zwischen Iran und Australien nach. Auch Trainings-Modus, Spieler-Editor und die

meisten taktischen Einstellungsmöglichkeiten werden Euch noch vom Vorgänger bekannt vorkommen. Neben der größeren fußballerischen Herausforderung dürft Ihr Euch zudem auf eine aufgebohrte Präsentation freuen. Zusätzliche Animationsphasen verleihen den Kickern eine bisher unerreichte Geschmeidigkeit in ihren Bewegungen, ohne sich negativ auf die (weiterhin tadellose) Genauigkeit der Steuerung auszuwirken. Neue Ju-



Japanische Texte und Kommentar, keine FIFA-Lizenz

belszenen, verletzte Spieler, die auf einer Trage vom Feld gebracht werden, sowie fünf neue Stadien bringen zusätzliche Atmosphäre ins Geschehen. Dazu trägt auch der emotional geladene, japanische Kom-

mentator bei, der viele Spielernamen beherrscht. Der europäischen Version werden eine englische Sprachausgabe und Texte spendiert. Konami verspricht zudem eine perfekte PAL-Anpassung ohne Balken und Geschwindigkeitsverlust. Über den Preis gibt es leider noch keine verbindlichen Auskünfte, doch deutet vieles darauf hin, daß dieser klar unter 150 DM liegen wird. Genug gute Neuigkeiten also, um sich über die kurze Wartezeit bis zum Europa-Release hinwegzutrusten. Denn auch wer schon das eine oder andere Fußball-Spiel für das N64 in seinem Regal stehen hat, darf sich ISS 98 nicht entgehen lassen. In der kommenden TOTAL! nehmen wir dann die PAL-Version unter die Lupe.



Marco Häntsch

Lizenz oder nicht Lizenz – das ist hier die Frage

Obwohl auf der japanischen Verpackung des Spiels das offizielle Logo der Fußball-WM in Frankreich prangt, werden keine authentischen, sondern lediglich leicht verfremdete Spielernamen geboten. Vom japanischen Kommentator ausgesprochen, klingen diese allerdings fast wie die richtigen. Lediglich das Team Nippons tritt in korrekter Zusammensetzung an, da Konami die Lizenz der Japanese Football Association (JFA) erworben hat. Auch die PAL-Version wird ohne FIFA-Lizenz auskommen, doch mit Hilfe des Spieler-Editors könnt Ihr dieses Manko auf eigene Faust beseitigen.



Angesichts der komplett japanischen Menüs lohnt sich ein Warten auf die PAL-Version



Mittlerweile ein unverzichtbarer Spielmodus: die sechzehn spannenden Szenarien

Gameplay 1

Spielerisch ist ISS 98 der kompletten Konkurrenz und selbst dem eigenen Vorgänger haushoch überlegen.

Dauerspaß 1-

Nur mit einer FIFA-Lizenz könnte man den unglaublich hohen Motivationsfaktor noch weiter steigern.

Grafik 1

Ruckelfreie Kamerafahrten, perfekte Animationen und eine gegenüber ISS 64 plastischere Optik – genial.

Sound 2+

Der japanische Kommentator ist voll bei der Sache und erzeugt eine grandiose Atmosphäre.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 119 Seiten / zwei Spielstände

Spieler: 1-4 (simultan)
Level: 48 Mannschaften
Schwierigkeit: 5 Stufen
Rumble Pak: nein
Speicherkapazität: 96 MBit
Erhältlich: als Import (jp)



Genre:
RollenspielHersteller:
T•HQEntwickler:
ImagineerPreis:
ca. DM 150

Quest 64

HOLY MAGIC CENTURY

Habt Ihr Euch schon immer für Rollenspiele interessiert, Euch aber nie an diese 'schwierigen' Spiele herangetraut? Dann ist Quest 64 genau das richtige für Euch: das ideale Einsteiger-Game für das spannendste Genre von allen!



Wenn andere Personen mit Eurem Helden reden wollen, erscheint eine leere Sprechblase über deren Kopf. Ihr müßt dann nur noch A drücken



Am Kreuzweg (an den beiden Straßenschildern zu erkennen) muß man vorsichtig sein, denn dieser ist ein beliebter Ort für Monsterattacken. Mit einem großen Stein könnt Ihr ihnen aber hervorragend die unmenschlichen Glieder deformieren



Die unendlich erschienene Wartezeit hat nun ein Ende. Das schon vor Ewigkeiten angekündigte *Quest 64* alias *Holy Magic Century* (ehemals *HMC Eltale* bzw. *Eltale – The Elemental Tales*) ist seit einigen Wochen als US-Version erhältlich und soll nun doch erst ab November auch in einer PAL-Fassung unter dem Namen *Holy Magic Century* vorliegen – vor kurzem war es noch für September vorgesehen. Doch was soll der geneigte Rollenspieler davon halten? *Holy Magic Century*, im folgenden mit *HMC* abgekürzt, ist das erste RPG von Imagineer und dafür erstaunlich gut gelungen. Die Programmierer haben im Hinblick auf die meist sehr junge (japanische) Zielgruppe ein typisches Einstiegerspiel designt. Die Steuerung von *HMC* ist denkbar leicht. Ein Button dient zum Bestätigen und Ausführen von Aktionen, der andere zum 'Canceln'. Als mögliche Aktionen stehen allerdings nur sich unterhalten, Kiste öffnen, Spirit aufnehmen, Item benutzen, speichern und kämpfen zur Verfügung. Außerdem kann der Held natürlich zaubern. Mit den vier gelben C-Buttons könnt Ihr Eure Magie aus den vier Elementen (Feuer, Wasser, Erde und Luft) zusammensetzen. Je mehr Elementteile (Spirits) Ihr besitzt, desto kraftvollere und abwechslungsreichere Sprüche können gezaubert werden.

Dank dieses neuartigen und sehr gut funktionierenden Magiesystems könnt Ihr fleißig herumexperimentieren und erlangt ständig neue Sprüche, sofern Ihr artig die versteckten Spirits sucht und findet. Ebenso gut gelungen ist übrigens die musikalische Untermalung. Mittelalterlich anmutende Stücke umschmeicheln das Ohr und nerven

auch nach etlichen gespielten Stunden noch nicht. Das Ziel des Spiels liegt darin, mit dem putzigen kleinen Helden den verschwundenen Vater, einen berühmten Zauberer, und das geheimnisvolle Magische Buch zu finden. Dabei führt Euch Ever Weg über sieben Städte mit durchschnittlich

Gegner gibt es viele!

Von den über 100 Bösewichtern wollen wir nur eine kleine Auswahl vorstellen. Um ihre Charakterwerte im Spiel zu erfahren, müßt Ihr einen Zauber anwenden!



Hellhound

Lebensenergie: 10
Beweglichkeit: 8
Verteidigung: 2
Angriff: 3
Element: Feuer



Red Rose Knight

Lebensenergie: 260
Beweglichkeit: 95
Verteidigung: 70
Angriff: 32
Element: Wind



Bat

Lebensenergie: 24
Beweglichkeit: 111
Verteidigung: 3
Angriff: 5
Element: Wind



Cryshell

Lebensenergie: 275
Beweglichkeit: 68
Verteidigung: 32
Angriff: 31
Element: Wasser



Marionasty

Lebensenergie: 28
Beweglichkeit: 10
Verteidigung: 6
Angriff: 6
Element: Erde



Judgement

Lebensenergie: 280
Beweglichkeit: 0
Verteidigung: 78
Angriff: 37
Element: Erde



Frog Knight

Lebensenergie: 38
Beweglichkeit: 10
Verteidigung: 8
Angriff: 5
Element: Wasser



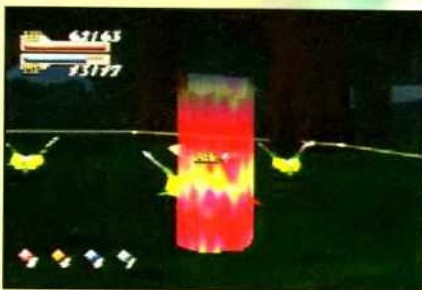
Pinhead

Lebensenergie: 580
Beweglichkeit: 130
Verteidigung: 70
Angriff: 43
Element: Wind



Die Kampf-Combo

Zuerst die 'Spirit Armor', dann den 'Power Staff' zaubern, und schon könnt Ihr die Feinde im Nahkampf erledigen! Außerdem wächst durch defensive Zauberei auch Euer Magiewert.



Hey, das wirkt!



Ein Level-Zwei-Feuerzauber trifft gleich zwei Gegner und läßt sie (wenn deren Lebensenergie aufgebraucht ist) in einem roten Strahlengewitter vergehen.

Hallo, Spirit

Schon von weitem kann man die weißen, blinkenden Punkte erkennen (häufiger mal umschauen). Wenn das ? erscheint, einfach A drücken und das gewünschte Element wählen.



NEGATN!

Linearer Storyaufbau, triste Geländegrafik, zu langatmiges Gameplay

Houseparty

In Häusern warten entweder gesprächsbereite Personen, Speichermöglichkeiten, gefüllte Schatzkisten oder gar versteckte Spirits. Ein Besuch lohnt sich also immer.



Stilleben

Die Landschaften bei Quest sind nicht durchweg trist. Manche Orte laden zu längerem Verweilen geradezu ein. So ein wunderschöner Wasserfall (unten) beispielsweise.



natürlich auch wieder zurück. In den Siedlungen unterhaltet Ihr Euch, erfahrt von den nächsten Aufträgen, schnorrt ein paar Items und speichert den Spielstand ab. Im Gelände dagegen muß der Held ständig mit zufälligen Feindbegegnungen rechnen. Das heißt, Ihr seht in der Landschaft keine Feinde, sondern werdet plötzlich in den Kampfmodus versetzt. In den vielen, rundenbasierten Scharmützeln agieren immer abwechselnd ein Gegner und die eigene Figur. Welchen der hervorragend animierten Offensiv- bzw. Defensiv-Zauber Ihr

gegen welche der Unholde einsetzt, oder ob eine direkte Attacke ratsam ist, müßt Ihr allerdings selbst herausfinden, sonst würde es doch zu schnell langweilig. Schön anzusehen sind sie auf jeden Fall. Je mächtiger ein Zauber gerät, desto eindrucksvoller sind auch die Effekte auf dem Schirm. Ob Nebel, Blitze oder große, animierte Wassersäulen, alles ist sehr flüssig und aufwendig programmiert.

Leider führt HMC den Profispielern an den Rand der Belastbarkeit. Weite, sehr weite Wege durch furchtbar eintönige



Immer feste druff!

Es gibt zahlreiche Attacken, die Euer Charakter lernen kann. Jedes Element wird dabei unterschiedlich dargestellt. Durch Mischen der Elemente erschließt Ihr weitere magische Angriffe.



Die ultrafiesen Obermotze von Quest

Insgesamt warten auf der wunderschönen Insel Celtland acht skrupellose, machthungrige Unholde darauf, von Euch besiegt zu werden. Den ersten (Solvaring) trifft Ihr schon bald, aber bis zu Mammon ist es ein weiter Weg!



Solvaring

Ihr solltet einen Magielevel von ca. sechs haben, bevor Ihr Euch mit ihm anlegt. Seine Lebensenergie beträgt ca. 210.



Zelse

Ihr solltet einen Magielevel von ca. 14 haben, bevor Ihr Euch mit ihm anlegt. Seine Lebensenergie beträgt ca. 655.



Nepty

Ihr solltet einen Magielevel von ca. 18 haben, bevor Ihr Euch mit ihr anlegt. Ihre Energie beträgt ca. 910.



Fargo

Ihr solltet einen Magielevel von ca. 30 haben, bevor Ihr Euch mit ihm anlegt. Seine Energie beträgt ca. 1.600.



Beigis

Ihr solltet einen Magielevel von ca. 33 haben, bevor Ihr Euch mit ihm anlegt. Seine Energie beträgt ca. 1.900.



Mammon

Ihr solltet einen Magielevel von min. 35 haben, bevor Ihr Euch mit ihm anlegt. Seine Lebensenergie beträgt ca. 2.300.



Wenn Ihr eine Tür ansteuert, öffnet der Held sie von alleine, ganz ohne Knopfdrücken

Landschaft sind schon anstrengend, aber die ständigen Kämpfe nerven zusätzlich. Ihr könnt die Konfrontation zwar meist sehr schnell durch

eine Flucht beenden, aber dadurch steigen leider die persönlichen Werte des Helden nicht an – und ganz besonders beim Kampf gegen einen der acht fiesen Endgegner benötigt Ihr hohe Charakterwerte.

Nichtsdestotrotz fesselt Euch HMC an die Konsole, da ständig neue Zaubersprüche dazukommen (insgesamt über fünfzig) und immer wieder neue Monster (über Hundert verschiedene mit recht detaillierten Texturen)

das Interesse wecken. Außerdem könnt Ihr im Laufe des Abenteuers bis zu 200 unterschiedliche Items finden, die von einfachen Energiespendern bis zu komplexen magischen Gegenständen reichen.

POSTIN!

Innovatives Magiesystem, zahlreiche Gegner, einfache Bedienung



Bevor Ihr auf falsche Gedanken kommt: Nein, das Pferd könnt Ihr nicht reiten!

Immerhin dürft Ihr beliebig viele Speicherstände anlegen, und nach einem erfolglosen Kampf beginnt Ihr sofort in der zuletzt besuchten Stadt – lediglich ohne Energie, aber die ist schnell herbeigezaubert. Insbesondere diejenigen unter Euch, die noch keine Erfahrung mit SNES-Rollenspielen haben, können mit HMC hervorragend in das interessante Rollenspiel-Genre einsteigen.

Zum Glück für Konami, die den deutschen Vertrieb übernimmt, ist HMC noch vor *Zelda – The Ocarina of Time* fertig geworden. Nun können alle, denen das RPG-Fieber schon die Sinne vernebelt, losspielen und die Wartezeit auf Nintendos Überknaller verkürzen.

Maris Feldmann



Der Test basiert auf der erhältlichen US-Version, die übrigens mit Adapter anstandslos auf PAL-Geräten läuft. Die PAL-Version wird aber definitiv deutsche Texte enthalten.



Über dem Kopf des Helden ist deutlich die magische Rüstung (Def = Defensive und Pfeil nach oben) zu erkennen. So geschützt sind feindliche Attacken nur noch halb so schlimm

Gameplay	2-
Das gute Magiesystem kann nicht über das einfallslose Gameplay und den langatmigen Ablauf hinwegtrösten.	
Dauerspaß	3
RPG-Profis verlieren schnell die Geduld, und auch Anfänger werden <i>Quest</i> nicht drei- oder viermal spielen.	
Grafik	2-
Die Figuren sind detailliert und die Effekte bildschirmfüllend und flüssig, nur die Landschaft ist recht trist.	
Sound	1-
Die mittelalterlichen Melodien kann man auch nach Stunden noch ohne Ohrschmerzen genießen.	
Modulspeicher	nein
Controller Pak	2 Seiten pro Spielstand
Spieler	1
Level	8 Endgegner
Schwierigkeit	niedrig
Rumble Pak	nein
Speicherkapazität	96 MBit
Erhältlich	als Import (us)
FAZIT	2-

Genre: Sport
 Hersteller: Acclaim
 Entwickler: Iguana West
 Preis: ca. DM 130



ALL-STAR BASEBALL '99

Die Baseball-Saison in den amerikanischen Majors hat ihren Zenit erreicht. Wer sein Lieblingsteam selbst in die World Series führen möchte, bekommt jetzt mit Acclaims All-Star Baseball die Gelegenheit dazu.



Nachdem der Pitcher geworfen hat, müßt Ihr den Schläger ziemlich schnell in die Nähe des wahrscheinlichen Auftreffpunktes des Balls bringen – keine Angst, der wird angezeigt. Allerdings kann sich ein Ball mit 'Spin' noch wegdrehen



Der satte Klang eines geschlagenen Baseballs, Staubwolken an der Homeplate, gestikulierende Schiedsrichter und begeisterte Zuschauer. So schön kann Baseball sein, und so schön stellt sich der amerikanische Volkssport Nummer 1 auch in Acclaims All-Star Baseball '99 dar. Wie schon bei Iguanas NFL Quarterback Club '98 kommt die hohe Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten zum Einsatz. Die offiziellen Stadien aller Major-League-Teams sind als gerenderte Abbilder einfach toll anzuschauen. Das Spielgeschehen wird von einer komplett überarbeiteten 3D-Grafik-Engine des schon genannten Football-Games bewältigt, und was diese leistet, ist schlichtweg atemberaubend: Kollisionen zwischen

Spielern, spektakuläre Catches an der Outfield-Mauer, splitternde Holzkeulen, Verletzungen und nicht zuletzt Würfe aus allen nur erdenklichen Lagen. In der Batter's Box kommen über hundert individuelle Schlaghaltungen (Batting Stances) der Spieler zum Einsatz. Da ASB '99 sich so perfekt in der äußerlichen Gestaltung gibt, stellt sich natürlich die Frage, ob die Entwickler von Iguana West dem Spiel ein ebenso hochwertiges Game-

POSTIV!
 Supergrafik, tolles Gameplay und 'Create-a-Player'-Funktion

play verleihen konnten. Sie konnten und sie taten es. All-Star Baseball '99 ist eine knallharte Simulation, ist Realismus pur. Das Herzstück des Sports, das Duell zwischen Pitcher und Batter, ist dank sinnvoller Zielvorrichtungen (bewegliche Kreise, die als Fadenkreuze fungieren) kontrollierbarer als bei anderen Hardball-Spielen, trotzdem weit entfernt davon, ein Selbstgänger zu sein. Sowohl die offensive als auch die

defensive Seite muß natürlich erlernt, Taktik und Strategie verinnerlicht werden. ASB '99 ist komplex, aber nie wirklich unfair – alle Aktionen lassen sich sauber umsetzen.

Neben den umfangreichen Season- und Einzelspiel-Modi bietet Euch das Modul eine komfortable Trading- sowie 'Create-a-Player'-Funktion an. Selbsterschaffene Spieler können in den Kategorien Name, Größe, Gewicht, Team, Nummer, Haut- und Augenfarbe, Gesicht und Bart verändert werden.

Sucht man nach einem Schwachpunkt in der ansonsten großartigen Baseball-Simulation, bietet sich lediglich der Sound mit seinen un-

NEGATIV!
 schwacher Sound und lieblose Kommentare

inspirierten Kommentaren sowie den blassen Soundeffekten an – beides fällt gegen die Gesamt-

leistungen des Topspiels etwas ab. Dafür bietet All-Star Baseball '99 das wohl realistischste Gameplay mit der eindrucksvollsten Grafik, die das Spiel um Keule und Ball je gesehen hat. Sportspiel-Freunde, greift zu!

Sebastian Krämer



Die Spieler sehen nicht nur unglaublich gut aus, sondern sind auch ebenso gut animiert

Gameplay 1

Trotz komplexer Steuerung finden sich Einsteiger ins Spiel. Alle Aktionen lassen sich sauber umsetzen.

Dauerspaß 1

Der Simulationscharakter verführt zum positiven Perfektionismus. Es gibt immer etwas zu verbessern.

Grafik 1+

ASB '99 ist eine Augenweide. Hi-Res-Modus kombiniert mit sensationellen Animationen – einzigartig!

Sound 3

Der schwache Sound kann einfach nicht überzeugen. Die Kommentare wirken uninspiriert und lieblos.

Modulspeicher Controller Pak nein 103 Seiten (Season)

Spieler 1-4 (simultan)
 Level 30 + 2 Mannschaften
 Schwierigkeit mittel
 Rumble Pak ja
 Speicherkapazität 96 MBit
 Erhältlich im Handel

FAZIT
 1-

MAJOR LEAGUE BASEBALL FEAT. KEN GRIFFEY JR.

Anhänger der amerikanischen Keulenschwinger mußten bislang mit japanischem Manga-Baseball vorliebnehmen. Jetzt endlich kommt Nintendos Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr. über den großen Teich.



Was Major League Baseball feat. Ken Griffey Jr. an grafischer Klasse fehlt, wird durch atmosphärische Details ausgeglichen. Fester Bestandteil des US-amerikanischen Volkssports ist die Performance der Schiedsrichter (Umpire). Hier wird der Spieler vom Umpire ins „Aus“ geschickt

Besitzer einer Import-Konsole kennen sie vielleicht, die beiden ersten Baseball-Spiele für Nintendos 64-Bitter. Sowohl Imagineers *King of Pro Baseball* als auch Konamis *Powerful Pro Baseball 4* waren trotz guten Gameplays weder knallharte Sportsimulationen, noch konnten sie die typische Major-League-Atmosphäre erzeugen. Mit Nintendos *Major League Baseball feat. Ken Griffey Jr.* steht Ihr nun vor der Wahl, ob der Schwerpunkt des Games im Realismus oder der Stimmung liegen soll. *MLB feat. Ken Griffey Jr.* ist ein le-



Zielvorrichtungen findet sich der Spieler schnell ins Pitcher-Batter-Duell ein, kann zudem den Schwierigkeitsgrad in drei Stufen, sowie den Batting-Style in zwei Varianten – Arcade oder Classic – anwählen. Beim Gameplay entscheidet die CPU häufig zugunsten der Offensive, was den Spielablauf mit einer Menge Hits bereichert. Die realistische Ausgewogenheit wurde dem wohl attraktiveren Charakter eines Homerun-Derbys geopfert. Griffey's Grafik ist sicherlich besser als die von GT Interactives *Mike Piazza Baseball*, aber meilenweit entfernt vom absoluten Augenschmaus *ASB '99*. Während die Gestaltung der Spielfiguren noch durchgeht, bleiben die Hintergründe total auf der Strecke. Allerdings verstanden es die Entwickler

von den Angel Studios, dieses Manko durch dynamische Kamerafahrten und extreme Blickwinkel abzuschwächen.

Durch die erfolgreiche Zusammenarbeit zwischen den Programmierern und der Firma Factor 5 kommt

NEGATIV!
Etwas verwaschene und detailarme Grafik

Ihr in den Genuß der von F5 lizenzierten Sound-Kompressionstechnik. Fangesänge, Orgelmusik, Feuerwerk, Buhrufe, Sprecherkommentare und sogar Stadtgeräusche wie Feuerwehirsirenen hauchen dem Spiel Leben ein. Hier schneidet *MLB feat. Ken Griffey Jr.* deutlich besser ab als die neue Genreferenz *All-Star Baseball '99*. Wer sich in seiner Entscheidungsfindung nicht nur von der bestechenden Grafik eines *ASB '99* leiten läßt, der findet in Nintendos *Major League Baseball feat. Ken Griffey Jr.* vielleicht die actionreichere, weil offensivere Alternative.

Sebastian Krämer

POSITIV!
Glasklare Sounds und einstiegstaugliches Gameplay

bendiges, rasantes, auch realistisches Sportspiel, aber eben keine echte Simulation. Im Gegensatz zu Acclains *All-Star Baseball '99* (siehe S. 56) werden Elemente wie Batten, Pitchen und Fielden flott abgehandelt, das ermöglicht einen Arcade-typischen Einstieg ins Gameplay. Dank der hilfreichen

Genre:
Sport

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Angel Studios

Preis:
ca. DM 160

Test N64



Hinter dem Schriftzug könnt Ihr die ausgesprochen nützlichen Zielhilfen erkennen



H. Yamauchi, Präsident von NoA, ist ganz nebenbei der Besitzer der Seattle Mariners



Der Handschuh eines Outfielders dient vor dem „Catch“ häufig als Sonnenblende

Gameplay 1

Der Arcade-Stil fordert den Baseball-Neuling förmlich zum Mitspielen auf. Hardball-Action pur!

Dauerspaß 2+

Das Ungleichgewicht zugunsten der Offensive kann ambitionierte Spieler auf Dauer unterfordern.

Grafik 3+

Leider sind die Texturen detailarm und verwaschen ausgefallen. Der Spielbetrieb wird nicht gestört.

Sound 1+

Soundeffekte und Sprachsamples sind unglaublich gut gelungen, erzeugen echte Stadionatmosphäre.

Modulspeicher Controller Pak nein
12 Seiten (eine Saison)

Spieler 1-2 (simultan)
Level 30 + 2 Mannschaften
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich als Import (us)

FAZIT
2+

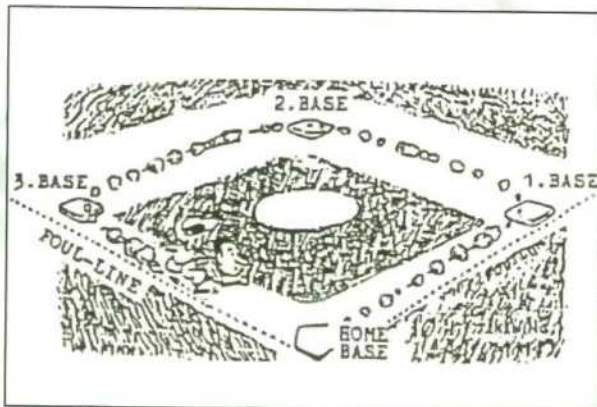
BASEBALL-REGELN FÜR EINSTEIGER



Wer schon einmal in der Schule Brenn- oder Schlagball gespielt hat, wird es einfacher haben, die recht komplizierten Regeln des Baseballs zu verstehen.

Zwei Teams zu je neun Spielern stehen sich beim Baseball gegenüber, wobei jede Mannschaft im Wechsel mal die Feld- und mal die Schlagmannschaft bildet.

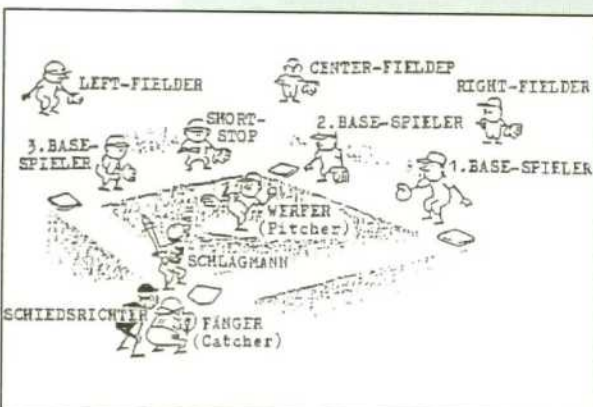
Die Aufgabe der Schlagmannschaft besteht darin, den Ball ins Feld zu schlagen und daraufhin über die einzelnen Bases zurück zur Homebase zu laufen. Eine vollendete Runde bedeutet einen Punkt (Run).



Jedes Team legt vor Spielbeginn eine Schlagreihenfolge der Spieler fest, die im Verlauf des Matches nicht (es sei denn durch Einwechslungen) geändert werden darf. Die Schlagmannschaft verliert ihr Schlagrecht, und somit auch die Möglichkeit Punkte zu machen, nachdem drei ihrer Spieler „aus“ gemacht worden sind, und muß anschließend ins Feld. Sie befindet sich jetzt in der Defensive und versucht nun ihrerseits, möglichst schnell drei gegnerische Spieler „aus“ zu machen.

Hierzu gibt es folgende Möglichkeiten:

- Das direkte Fangen des geschlagenen Balls aus der Luft, bevor dieser den Boden berührt. Dadurch ist der Schlagmann (Batter) „aus“.
- Das Berühren eines Läufers (Runner) mit dem Ball in der Hand oder im Handschuh, während dieser sich zwischen zwei Bases befindet.
- Ist ein Runner durch ein sogenanntes „Force Play“ gezwungen, zum nächsten Base zu laufen, braucht der Feldspieler, der im Besitz des Balles ist, nur dieses Base zu berühren, um den



Schlagmann oder Läufer „aus“ zu machen. Für das Zustandekommen des „Force Play“ sind zwei Grundregeln verantwortlich:

1. Jeder Batter MUSS nach einem gültigen Schlag (Hit) zum ersten Base laufen.
2. Es dürfen NIE zwei Läufer gleichzeitig an einem Base stehen.

So kann es passieren, daß ein Schläger durch einen gültigen Hit einen Läufer auf dem ersten Base zwingt, zum zweiten Base zu laufen, der wiederum den Runner auf dem zweiten Base zwingt, zum dritten Base zu laufen.

– Das „Strike Out“: Das heißt, wenn ein Schlagmann drei Strikes auf seinem Konto hat, ist er „aus“.

Ein Strike bedeutet:

1. Jeder Ball, der durch die „Strike Zone“ geworfen und nicht vom Hitter zum Schlag angenommen wurde.
2. Jeder Ball, nach dem der Schlagmann schwingt, ihn aber verfehlt, egal, ob der Ball durch die „Strike Zone“ ging oder nicht.
3. Jeder geschlagene Ball, der nicht im gültigen Feld aufkommt, sofern der Batter noch keine zwei Strikes hat.



Bei dem Duell zwischen Werfer (Pitcher) und Schläger kann es auch dazu kommen, daß der Pitcher den Ball nicht durch die „Strike Zone“ wirft und der Batter nicht nach dem Fehlwurf schwingt. Dieser Fehlwurf nennt sich „Ball“.

– Wirft der Pitcher vier „Balls“ im Duell mit einem Batter, kann dieser auf die erste Base vorrücken, ohne schlagen zu müssen. Der Pitcher hat einen „Walk“ geworfen, der Batter ein „Base on Balls“ erhalten.

Besondere Würze bekommt das Spiel durch das „Base-Stealing“. Die Läufer dürfen nämlich jederzeit loslaufen, auch wenn der Pitcher den Ball noch im Handschuh hat.

Gespielt werden neun „Innings“, wobei ein „Inning“ abgeschlossen ist, wenn beide Mannschaften einmal im Feld und einmal in der Offensive waren. Ist nach neun „Innings“ noch keine Entscheidung gefallen, werden so lange Extra-„Innings“ gespielt, bis ein Team gewonnen hat.



Die Grundbegriffe:

Batter (Schlagmann): Spieler der Offensivmannschaft, der in der „Batter's Box“ steht.

Pitcher (Werfer): Spieler der Defensivmannschaft, der seine Position auf der „Pitcher's Plate/Pitcher's Mound“ (Wurfhügel) einnimmt.

Catcher (Fänger): Spieler der Defensivmannschaft, der hinter der „Home Plate“ (Schlagmal) postiert ist.

Infield (Innenfeld): Die Fläche des Quadrates, das durch die vier Bases begrenzt wird.

Outfield (Außenfeld): Die gültige Spielfläche hinter dem Infield.

Fair Territory: Fläche, die von den First- und Third-Baselines sowie deren Verbindung am Ende des Outfields begrenzt wird.

Inning: Ein Spieldurchgang, in dem jede Mannschaft einmal in der Offense und einmal in der Defense gestanden hat. Nach jeweils drei „Aus“ erfolgt der Wechsel.

Hit: Ein geschlagener Ball, der es dem Batter ermöglicht, eines der Bases zu erreichen.

Foul Ball: Geschlagener Ball, der im Foul Territory landet.

Safe: Ruf des Schiedsrichters (Umpire), der einem Runner das Anrecht auf das Base erteilt.

Home Run: Geschlagener Ball, der so weit fliegt, daß der Batter alle vier Bases umrunden kann, bevor die Defense den Ball zum Catcher werfen kann (Im Normalfall hat der Ball die Outfield-Begrenzung überflogen).

Stolen Base: Wird von einem Runner erzielt, wenn dieser ein Base erreicht, ohne daß der Batter den Ball geschlagen hat.

S. Krämer



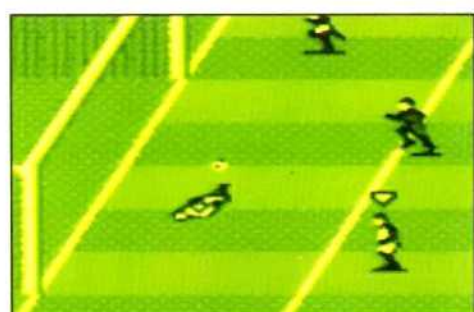
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



Sowohl auf dem SNES als auch auf dem N64 gehört die ISS-Reihe von Konami zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Eine GB-Umsetzung kann angesichts dieser Vorzeichen eigentlich nur Gutes bedeuten.



Ein gutes Sportspiel für den Game Boy zu entwickeln, ist eine wahre Kunst. Nur indem man die technischen Beschränkungen des mittlerweile neun Jahre alten Handhelds akzeptiert und sich bei der Programmierung auf das We-



Durch den kleinen Bildschirmausschnitt seht Ihr das Tor erst, wenn Ihr direkt davorsteht

sentliche konzentriert, ist ein derartiges Vorhaben zu realisieren. Konami hat dies bei der Programmierung von ISS zum Teil getan. Die Grafik präsentiert sich absolut schnörkellos und dank ruckelfreier Kamerafahrten auch sehr übersichtlich – einziges Manko ist die zu niedrige Spielgeschwindigkeit. Wer Solos über das halbe Feld startet, sollte sich Zeit nehmen, denn in der Realität äußerst spannende Laufduelle gestalten sich auf dem Game Boy eher zäh und ermüdend. Da ist es schon sinnvoller, den freien Raum mit gezielten Pässen zu über-

brücken, was dank der unkomplizierten Steuerung auch gar kein Problem ist. Genau wie auf dem Nintendo⁶⁴ wird Euch durch kleine Pfeile am Bildschirmrand angezeigt, in welcher Richtung sich der nächste anspielbereite Teamkamerad gerade befindet. Allerdings sind Eure Aktionsmöglichkeiten gegenüber den 16- und 64-Bit-Versionen deutlich reduziert. Außer Passen, Schießen, Grätschen und Rempeln beherrschen Eure Kicker keinerlei Moves – nicht einmal Kopfbälle sind möglich. Dieses eingeschränkte Repertoire ist



offen. In diesem werden die 36 Teams in zwölf (!) Gruppen aufgeteilt, aus denen sich jeweils die zwei besten qualifizieren. Diese Mannschaften werden dann wiederum auf sechs

NEGATIV!

Zu langsamer Spielablauf, variantenarme Steuerung

Gruppen verteilt, in denen die 16 Teilnehmer der Finalrunde ermittelt werden – wer sich das wohl ausgedacht hat. Wesentlich gelungener sind die Optionen und taktischen Einstellungsmöglichkeiten ausgefallen, die ausreichend Spielraum bieten. Konami hat durchaus ein brauchbares Fußball-Spiel für den GB vorgelegt, das aber nicht auf ganzer Linie überzeugen kann. Denn mit den allgemein bekannten Qualitäten der ISS-Reihe hat diese Umsetzung trotz Beschränkung auf das Wesentliche nur wenig gemein.

Marco Häntsches

POSITIV!

Übersichtliche Grafik, leicht beherrschbares Gameplay

selbst für GB-Verhältnisse sehr sparsam. Ähnlich bescheiden ist die Auswahl an Spielmodi. Neben dem obligatorischen Freundschaftsspiel und dem Elfmeisterschießen steht Euch ein reichlich ungewöhnlicher Weltmeisterschafts-Modus

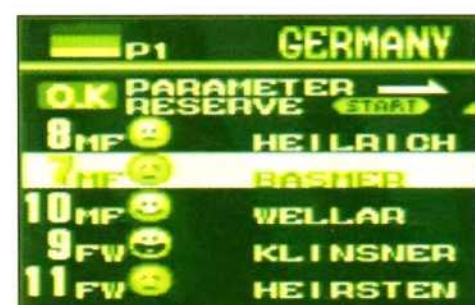
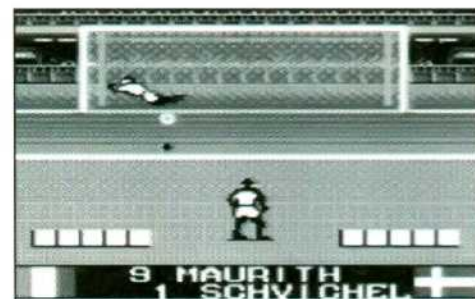
Genre: Sport

Hersteller: Konami

Entwickler: KCE Nagoya

Preis: ca. DM 60

Test GB



Echte Spielernamen gibt es zwar nicht, aber es ist offensichtlich, wer gemeint ist

Gameplay 2-

Die Steuerung ist extrem unkompliziert und eingängig, bietet Euch aber nur sehr wenige Freiheiten.

Dauerspaß 3

Ein realitätsnaher Meisterschafts- bzw. Liga-Modus wäre sicherlich keine schlechte Idee gewesen.

Grafik 2

Konami nutzt die Fähigkeiten des Game Boys geschickt aus, so daß die Übersicht nie verlorengeht.

Sound 3-

Mit Soundeffekten wurde gezeigt. Lediglich die Menüs sind mit Musik unterlegt – etwas mager.

Batterie: nein
Paßwörter: nach jedem Match

Spieler: 1
Level: 36 Mannschaften
Schwierigkeit: 3 Stufen
SGB-Unterstützung: ja
Speicherkapazität: 2 MBit
Erhältlich: im Handel

FAZIT
3+

Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Saffire

Preis:
ca. 30 \$

JAMES BOND 007



Im schwarzen Anzug mit blankgeputzten Schuhen und perfekt sitzender Frisur riskiert dieser Mann ständig aufs neue sein Leben. Die Rede ist natürlich von keinem anderen als von Bond, James Bond.



Auf diesem Bild sieht Ihr Herrn Bond beim Kämpfen. Deutlich sind Faust und Machete in den beiden Händen (unterer Bildschirmrand) zu erkennen. Rechts ist die Anzeige für die Energie

Ein Mann von Welt, wie Herr Bond, bereist dieselbe selbstverständlich immer wieder. Nicht zum reinen Vergnügen versteht sich, sondern um seinen Agentenjob rund um den Erdball wahrzunehmen. Euer Abenteuer mit dem guten 007 startet in China, wo Ihr den Auftrag des gescheiterten Agenten 008 weiterführen sollt. Im Fernen Osten kommt Ihr einem internationalen Schmuggerring auf die Spur, den es schließ-

lich dingfest zu machen gilt. Die Handhabung des Games ist sinnvoll und denkbar einfach gestaltet. Drei Buttons sind belegt, um die geheime Mission im Auftrag Ihrer Majestät zu erfüllen. Mit Select schaltet Ihr ins Inventar um und könnt dann den A- und B-Button mit dem Item Eurer Wahl belegen. Voraussetzung dafür ist natürlich, daß Ihr all die nützlichen Dinge, wie etwa kugelsichere Westen, Pistolen samt Patronen, Macheten

POSTN!
Abwechslungsreich,
technisch und spielerisch
gelingen



Wie links zu lesen ist, wenn Ihr Englisch beherrscht, könnt Ihr fast alle Gegenstände ein- oder umtauschen, was dann zu einem proper gefüllten Inventarmenü führt (siehe Bild rechts unten)

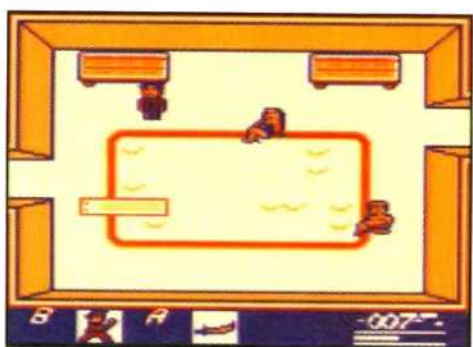
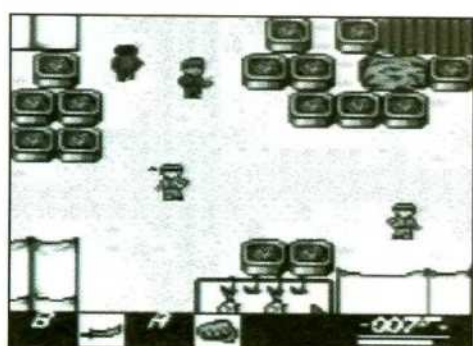
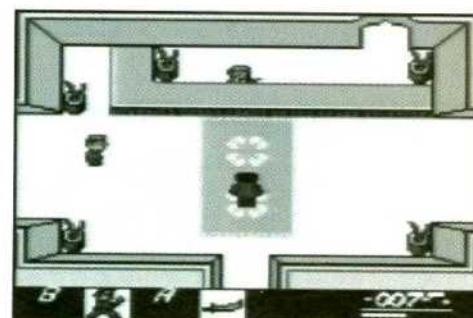
NEGATN!
Nur im Ausland erhältlich,
spärlicher Sound

oder das Ortungssystem via Satellit, schon in einem der vielen Gebäude gefunden habt.

Auf der weiten Reise, die Euch unter anderem auch über einen belebten Basar in Marrakesch und durch Kambodscha führt, begegnet Ihr ständig Menschen, die via Textkästen entweder nützliche Tips für Euch bereithalten oder Tauschgeschäfte vorschlagen. Beispielsweise läßt sich ein geschlachtetes Huhn prima gegen eine Katze eintauschen. Die wiederum wird an einen mausgeplagten Menschen weitergegeben, der Euch zur Belohnung dafür eine Perle schenkt. An diesem wertvollen Schmuckstück sind wiederum Mitglieder der Unterwelt interessiert, die Euch dafür einen Paß überlassen ...

Detailreichtum wird bei James Bond 007 großgeschrieben. Viel Abwechslung ist auch dadurch gewährleistet, daß Euch Euer Abenteuer um die halbe Welt führt. Jeder der Schauplätze samt der dort lebenden Menschen ist stilecht in Szene gesetzt. So schauen unter landestypischen Hüten der Chinesen lange Zöpfe oder Bärte hervor, während die gefährlichen Räuber auf dem Markt in Marrakesch in Pumphosen ihr Unwesen treiben. Wenn Ihr Euch für das Spiel interessiert, solltet Ihr allerdings der englischen Sprache in ihren Grundzügen mächtig sein und Kontakte nach USA haben, um überhaupt erst in den Besitz des Moduls zu kommen. Soweit Euch diese Umstände nicht stören, sichern Euch gelungene Animationen, gutes Scrolling, die einfache Handhabung und eine saubere Steuerung einen spannenden Geheimagentenauftrag auf dem Game Boy.

Sandra Alter



Wo man 'poolt', da laß Dich nieder, denn böse Menschen ... gehen in die Sauna!?

Gameplay 2

Abenteurer werden ihre Freude an den zahlreichen Aufträgen haben, die es in James Bond 007 zu lösen gilt.

Dauerspaß 2

Die abwechslungsreichen Szenarien halten selbst Spieler bei der Stange, die dieses Genre sonst nicht mögen.

Grafik 2

Beim Gestalten des Spiels wurde viel Wert auf eine möglichst detailreiche Ausarbeitung gelegt.

Sound 3-

Der aus wenigen Tönen bestehende Sound erinnert zwar an die Filmmelodie, ist aber spärlich ausgefallen.

Batterie
Kompatibilität ja läuft auf jedem (!) GB

Spieler 1
Level
Schwierigkeit mittel
Continues unendlich
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich in USA

FAZIT
2

MEGA MAN II

Kaum ein Videospieler kennt ihn nicht, den kleinen, blauen Roboter mit Armkanone, Mega Man. Keinem anderen Helden wurden schließlich so viele Spiele gewidmet wie ihm. Auf dem Game Boy kehrt er nun zurück – neu aufgelegt und zum besonders freundlichen Preis.

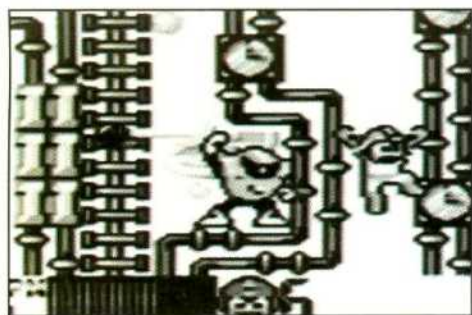
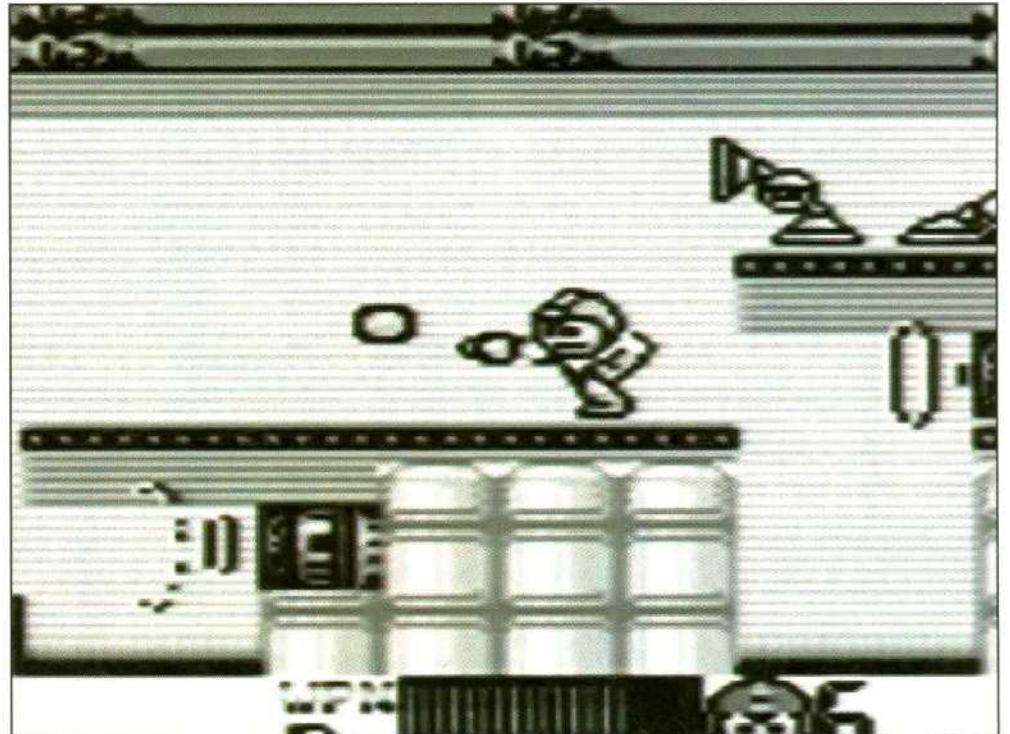
Action/Jump&Run

Capcom

ca. DM 30



Wind Man aus der Wind-Man-Stage macht mächtig Wind. Wenn Ihr aber die passende Waffe gefunden habt, könnt Ihr ihn mühelos wegpusten, und er ist nichts weiter als ein laues Lüftchen



1987: Die Stunde von Mega Man (in Japan auch als Rockman bekannt) hat geschlagen. Capcom bringt das erste Adventure um den knuffigen Helden auf den Markt. Ihm folgten bis dato insgesamt 20 weitere, von denen eins auf dem Mega Drive, vier auf der PlayStation und eins auf dem Saturn erhältlich sind. Allein Mega Man X3 war auf drei Konsolen spielbar (SNES, PSX und Saturn). Allerdings unterscheiden sich alle Teile nur in der Grafik und dem Leveldesign voneinander. Das Spielprinzip, ausgenommen Mega Man Soccer

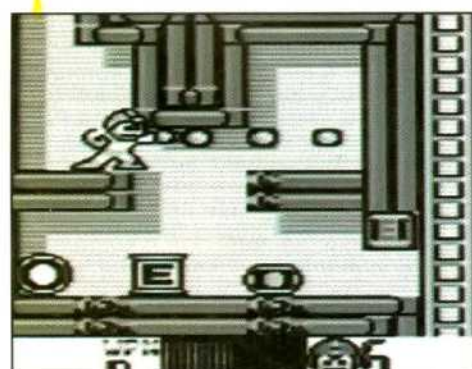
(SNES) und Mega Man Battle & Chase (PSX), ist immer dasselbe geblieben. Nicht anders verhält es sich bei dem 1992 erschienenen Mega Man II für den Game Boy: Ihr rennt, hüpfet und schießt Euch durch die Level und besiegt deren Endgegner. Jeder von ihnen hinterläßt eine individuelle Waffe. Auch ist jeder Obermütz gegen eine bestimmte Puste allergisch. Der letzte Übeltäter, wie immer Dr. Wily, versucht wieder einmal, die Weltherrschaft an sich zu reißen, und Mega Mans Aufgabe besteht darin, ihn mit Hilfe seines Hundes Rush daran zu hindern. Im Gegensatz zu den NES- und den X-Spielen ist es wie bei den anderen GB-Teilen am Anfang nur möglich,



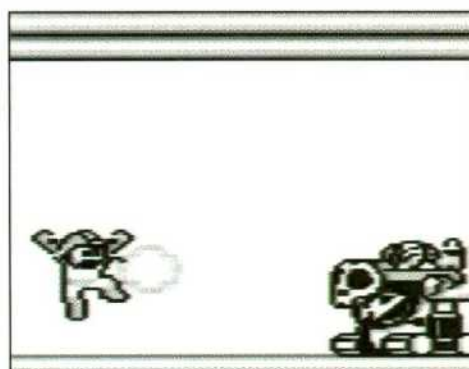
vier Gegnern das Handwerk zu legen. Hat man das geschafft, kommen die nächsten Widersacher Hard Man, Magnet Man, Top Man und Needle Man (alle sind auch bei Mega Man III für NES dabei) und deren Level unter die Räder, oder besser gesagt vor den Lauf der Plasmakanone. Danach steht wie üblich das große Finale mit Dr. Wily bevor.

Alles im allem ist Mega Man II eine gute Fortsetzung des ersten Adventures. Mit der nötigen Verbissenheit werdet Ihr eher den Drang verspüren, gewisse, übermäßig schwierige Passagen endlich zu bewältigen, als frustriert aufzugeben. Wie man weiß, waren Mega Man-Spiele ja noch nie einfach und machten trotzdem Spaß. Da das Modul, ebenso wie Wave Race (GB, Test in TI 5/97, Note: 2), ganz frisch in die Nintendo-Classic-Serie aufgenommen wurde, müßt Ihr auch nur den niedrigen Preis von 29,95 DM (unverbindliche Preisempfehlung) lohnen – ein mehr als faires Angebot.

Nicolas Speckmann/
Tobias Partetzke



Einen Raum mit so vielen Extras werdet Ihr bei Mega Man II leider eher selten finden



Überraschung! Zum finalen Showdown steht Ihr keinem Geringeren als Dr. Wily gegenüber

Gameplay	2												
Wenn Ihr Euch an den Schwierigkeitsgrad gewöhnt habt, stehen Euch spaßige Spielstunden bevor.													
Dauerspaß	2-												
Motivation entsteht, wenn man an einer Stelle fest sitzt, die fast unmenschlich schwer zu meistern ist.													
Grafik	2-												
Es hat sich nicht viel gegenüber dem Vorgänger getan, doch es gibt einige gelungene Animationen zu sehen.													
Sound	3												
In manchen Leveln ist der Sound nervtötend, so daß man mit dem Abstellen der Musik gut bedient ist.													
Modulspeicher	nein												
Controller Pak	nein												
<table border="0"> <tr> <td>Spieler</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Level</td> <td>8 + 1</td> </tr> <tr> <td>Schwierigkeit</td> <td>hoch</td> </tr> <tr> <td>Continues</td> <td>Paßwörter</td> </tr> <tr> <td>Speicherkapazität</td> <td>4 MBit</td> </tr> <tr> <td>Erhältlich</td> <td>im Handel</td> </tr> </table>		Spieler	1	Level	8 + 1	Schwierigkeit	hoch	Continues	Paßwörter	Speicherkapazität	4 MBit	Erhältlich	im Handel
Spieler	1												
Level	8 + 1												
Schwierigkeit	hoch												
Continues	Paßwörter												
Speicherkapazität	4 MBit												
Erhältlich	im Handel												
Fazit 2													

GB

CLASSICS

CASTLEVANIA II

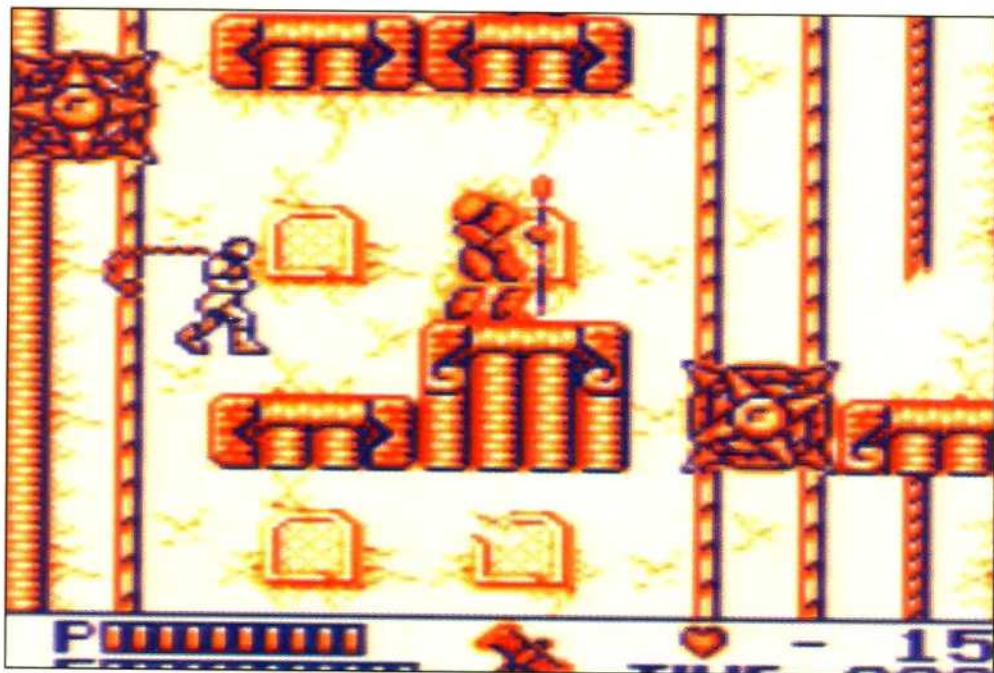
BELMONT'S REVENGE

Jump&Run

Konami

ca. DM 70

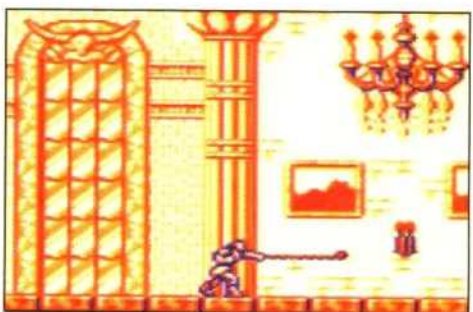
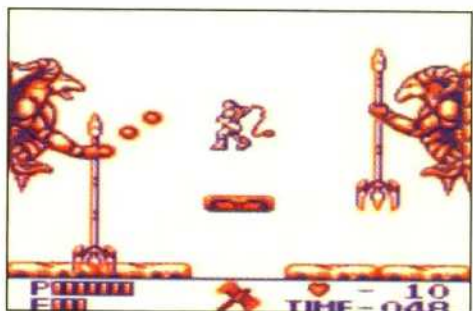
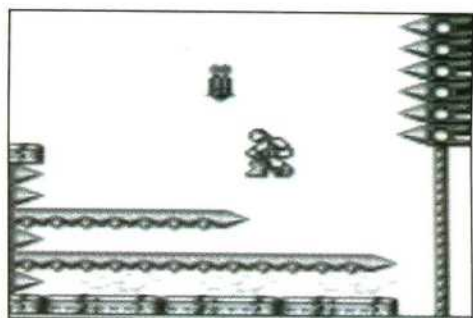
Dracula ist und war noch nie totzukriegen. In unzähligen Castlevania-Abenteuern kämpfte die Vampirjägerfamilie Belmont erbittert gegen den Blutsauger, nur um ihm einhundert Jahre später erneut gegenüberzustehen. Und damals hatte man auch immer Spaß beim Mitspielen.



Die Ketten in Cloud Castle bewegen sich nach oben und unten und wechseln gerne ihre Richtung. Vorsicht ist also angesagt, wenn Ihr versucht, Euch an ihnen hinaufzuziehen



Sind in Rock Castle alle Kerzen aus, wird es dunkel. Erst dann bewegen sich die Gegner



Einmal pro Jahrhundert fällt Dunkelheit über Transsylvanien. Wolken ziehen auf, Blitze zucken durch die Nacht, von gewaltigen Donnerschlägen begleitet – ein finsternes Schloß erhebt sich aus dem Grund und verbreitet Angst und Schrecken über das gesamte Land. Im Inneren herrscht der schreckliche Graf Dracula, der seine Dämonen aussendet, um Unheil anzurichten und ihm Nahrung für seinen Blutdurst herbeizuholen.

Simon Belmont, der auserkorene Held des Klassikers *Castlevania II*, schickt sich an, die Tradition seiner Familie fortzusetzen und den Herrn der Finsternis ins Jenseits zu befördern. Auf dem gefähr-

lichen Weg begleiten ihn lediglich seine Peitsche und, sofern er sie findet, Extras wie Weihwasser und Kreuze. Doch diesmal bestreitet er sein Abenteuer nicht nur im Schloß des Grafen, denn dieser hat neben Castlevania noch vier weitere Residenzen herbeigezaubert, die in beliebiger Reihenfolge dem Erdboden gleichgemacht werden wollen. So führt Euch der Weg über das Crystal Castle, in dem viele Plattformen aus zerbrechlichen Kristallen beste-

hen und Wasserungeheuer plötzlich aus dem kühlen Naß herausschnellen und Euch angreifen. In dem Plant Castle dagegen wimmelt es von Mutationen und Spin-

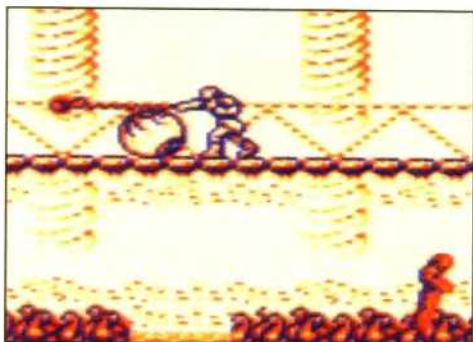
nen, deren Fäden Ihr zum Überwinden klaffender Abgründe erklettern müßt. Das Cloud Castle schwebt hoch über den Wolken, wohingegen das Rock Castle unter der Erde liegt. Habt Ihr die Endgegner der vier Schlösser bezwungen, steht in Castlevania der Showdown mit Dracula bevor.

Jede Stage kann andere Herausforderungen und Monster sowie Abzweigungen und Geheimnisse aufweisen. Abwechslung wird also großgeschrieben, ebenso wie Gameplay, denn Ihr werdet abso-

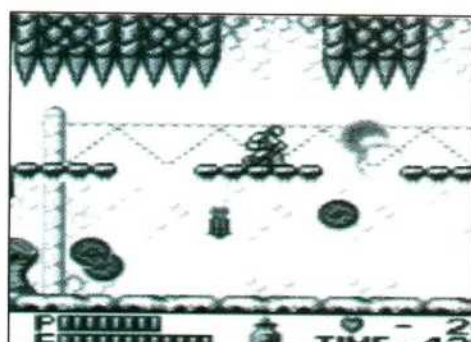
EINES DER FASZINIERENDSTEN JUMP&RUNS, DIE ES FÜR DEN GAME BOY GIBT

lut keine Mängel an Steuerung, Kollisionsabfrage oder Fairneß feststellen können. Hinzu kommen einige der besten Musiken, die Ihr auf dem Game Boy erhalten könnt. Wer unbedingt Kritikpunkte benennen möchte, dem sei gesagt, daß *Castlevania II* doch arg kurz ist und nur durch einen teils hohen Schwierigkeitsgrad in die Länge gezogen wird. Solltet Ihr aber noch ein Exemplar finden: Sofort zugreifen! Dies ist der beste der drei *Castlevania*-Teile für den Kekskasten, der leider nicht mehr im Handel steht.

Tobias Partetzke



Aufgepaßt! Wenn Ihr dem Auge aufs Auge haut, zerstört es einen Teil der Brücke



Jetzt wird es unbequem: Stacheln von oben, Gegner von unten, und die Brücke ist kaputt

Gameplay

1

Obwohl einige Stellen sehr schwierig sind, wird *Castlevania II* nie unfair und spielt sich hervorragend.

Dauerspaß

2-

Nach fünf Levels ist Schluss, doch für ein Zwischendurchspiel werdet Ihr es immer wieder herauskramen.

Grafik

2+

Erstaunlich, wie viele Details in den Stages stecken. Einige Animationen mehr hätten nicht geschadet.

Sound

1

Was Euch musikalisch geboten wird, sucht seinesgleichen. So phantastische Kompositionen findet Ihr selten.

Modulspeicher
SGB-Unterstützung

nein
nein

Spieler 1
Level 5
Schwierigkeit ... mittel/hoch
Continues Paßwörter
Speicherkapazität ... 1 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
1-

SUPER METROID



Leider ist bislang keine Fortsetzung von Samus Arans

Abenteuern geplant, aber zum Ausgleich hat Nintendo nun den dritten Teil dieser phantastischen Action-Adventure-Serie in die (preiswerte) Classic-Reihe aufgenommen.

Action/Adventure

Nintendo

ca. DM 70



Diese spezielle Schleuse öffnet sich nur, wenn man eine Superrakete ins geöffnete Auge schießt. Der ledierte Kamerad links in der Ecke hat das offensichtlich nicht ganz verstanden

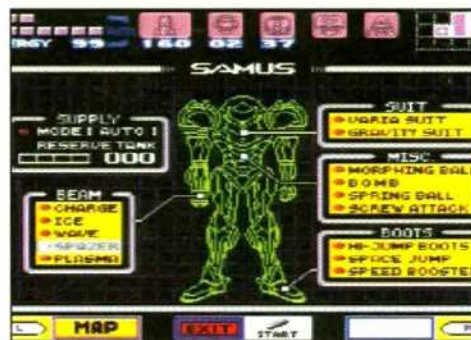
Vor genau vier Jahren testeten wir das seinerzeit größte SNES-Modul Super Metroid. Mit ganzen 24 MBit wollte Nintendo gegen immer opulenterer Sega-Games protzen. Allerdings fiel uns damals schon auf, daß die Grafik für so viel Speicher reichlich unspektakulär geraten war. Dieser Kritikpunkt besteht natürlich heute auch noch. Glücklicherweise ist



dies das einzig Negative, das man über Super Metroid sagen kann. Ersonnen wurde diese spannende Action-Adventure-Reihe von dem 1996 verstorbenen Gumpi Yokoi, der auch die drei Super Mario Land-Spiele designte, sowie den Game Boy kon-



Das Gegnerdesign ist hervorragend. Jedes der Monster sieht anders aus und verhält sich auch anders. Außerdem sind alle Bösewichter gegen verschiedene Waffenarten besonders empfindlich

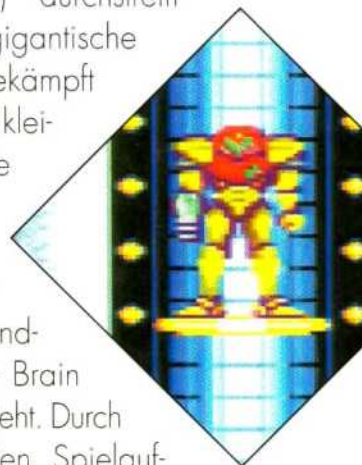


Die verschiedenen Extras können auch einzeln an- und abgeschaltet werden



Mit der L- und R-Taste kann man sehr gut schräg nach oben oder unten schießen

struierte. Nach einem NES- und einem GB-Teil setzte er mit Super Metroid Samus Aran die Krone auf. Mit eben dieser Heldin (im Raumanzug) durchstreift Ihr sechs gigantische Level, bekämpft zahllose kleinere sowie vier riesige



Gegner, bis Ihr schließlich Mother Brain gegenübersteht. Durch den genialen Spielbau werdet Ihr stundenlang an die Konsole gefesselt, denn erst neue Extras, wie z. B. stärkere Raketen und zusätzliche Fähigkeiten erschließen Euch weitere Bereiche oder ganze Level. Super Metroid ist sehr düster und mit viel Atmosphäre designt, was sowohl die Grafik als auch die Musik betrifft. Auch wenn es optisch nicht mit aktuellen Titeln mithalten kann, steckt dieser Megaknaller spielerisch noch fast alle N64-Games in die Tasche. Wenn Ihr noch ein SNES habt, aber Super Metroid nicht kennt, tut Euch den Gefallen und greift zu. 70 Mark sind ein wirklich fairer Preis für solch ein Spitzenspiel, von dem übrigens keine N64-Fortsetzung geplant ist. Ach ja, schaut bitte nicht in den Spielerberater, wenn Ihr einen aufreiben könnt. Erstens erklärt sich alles von alleine, und zweitens nehmt Ihr Euch die Freude des Entdeckens – die macht einen Großteil des Spielspaßes aus!

Maris Feldmann



Ganz rechts hat sich Samus zu einem Ball zusammengerollt und legt gerade Bomben

Gameplay 1
Genial, phantastisch, bombastisch, plastisch und elastisch – mehr ist aus dem Genre wohl nicht herauszuholen.

Dauerspaß 1
Legt schon mal Traubenzucker und Vitamine bereit: Unter einem Wochenende läuft hier gar nichts!

Grafik 3-
Nach einer Gewöhnungszeit gewinnt die Grafik an Format und paßt immer besser zur düsteren Stimmung.

Sound 1
Keine gewöhnlichen Musiken, sondern düstere Background-Sounds, die gut zur Atmosphäre passen.

Modulspeicher 3 Spielstände
Sprache Deutsch o. Französisch

Spieler 1
Level 6 (riesig)
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak
Speicherkapazität 24 MBit
1. Test in 8/94

FAZIT
1

TIPS & TRICKS WANTED!

**Nun, liebe Kinder,
gebt fein acht ...**

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:

**Marco Lenkenhoff, Wyk auf Föhr
Tobias Pelz, Sinsheim-Steinsfurt
Daniel und Marco Kowalski, Bobenthal**

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

TIPS &

Castlevania II

paazije

Wayne's World

NINTENDO 64

Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr. (NTSC)

Versteckte Teams

Um das Nintendo- und das Angel-Studio-Team in der All-Star-Division erscheinen zu lassen, solltet Ihr im



tel von den drei aktuellen Baseball-Spielen aber den schlechtesten darstellt, wird das wohl keinen stören. Einige Codes für alle, die die NTSC-Version ihr eigen nennen, gibt es dennoch.

Cheat-Menü

Gebt im Pre-Game-Menü die Tastenkombination L, R, L, R ein! Anmerkung: Dieser Code muß aktiviert werden, bevor die folgenden Cheats eingegeben werden können.

Devil's Thumb Stadion

Drückt im Pre-Game-Menü →, A, C↑, L, A!



Hauptmenü den Punkt „Exhibition“ hervorheben und auf den C-Buttons herumhämmern, bis Ihr ein Geräusch vernehmt. Die versteckten Teams könnt Ihr allerdings nur im Exhibition- und im World-Series-Modus anwählen.

Endsequenz ansehen

Wählt zuerst einen beliebigen Spielmodus aus. Im Bildschirm, in dem Ihr das Stadion aussucht, triggert Ihr wieder alle C-Buttons, bis ein Piepton zu hören ist. Drückt nun Z, um das Stadion und die Endsequenz zu betrachten (oder spielt das Spiel durch)!

Mike Piazza's Strike Zone (NTSC)

Baseball-Videospiele sind den Herstellern von Mike Piazza's Strike Zone für den deutschen Markt wohl nicht ertragreich genug, also erscheint es hierzulande nicht, wie ursprünglich angekündigt. Da der Ti-



Immer Home Runs schlagen

Drückt im Pre-Game-Menü L, A, ↓, →!

„Verrückter“ Ball

Drückt im Pre-Game-Menü C→, A, Z, B, A, L, L!

„Verrückte“ Pitches

Drückt im Pre-Game-Menü C→, A, Z, C↑, R, B!

Variierende Pitches

Drückt im Pre-Game-Menü C→, A, Z, C↑, R, L!

Einfache Steals

Drückt im Pre-Game-Menü C←, A, ↓, C↑, Z!

TRICKS

Shorties

Pocket Bomberman

Unirally

Star Trek - The Next Generation

Universal Soldier

Aluminiumschläger

Drückt im Pre-Game-Menü R, A, Z, B, A, L, L!

Rote Schläger

Drückt im Pre-Game-Menü R, ↓, B, A, →!

Blaue Schläger

Drückt im Pre-Game-Menü B, L, B, A, →!

Psychedelische Schläger

Drückt im Pre-Game-Menü Z, B, R, A!

Verringerte Schwerkraft

Drückt im Pre-Game-Menü die Tastenkombination ↑, R, A, L!

Erhöhte Schwerkraft

Drückt im Pre-Game-Menü ↑, ↓, L, ↑, R!

Schnelles Spiel

Drückt im Pre-Game-Menü L, A, Z, R, B, A, L, L!

Langsames Spiel

Drückt im Pre-Game-Menü ↑, L, L, B, A, L, L!

Anderer Himmel

Drückt im Pre-Game-Menü C→, A, Z, C↑, L, R, Z!



Bonusteam

Drückt im Pre-Game-Menü C→, A, ↓, ←!

Versteckte Nachricht

Drückt im Pre-Game-Menü C↑, R, B, B!

Credits ansehen

Drückt im Pre-Game-Menü R, A, Z, R, C→, A, B!

San Francisco Rush

Zusatzstrecke

Und es gibt sie doch, die versteckte Alcatraz-Strecke. Besonders einfach ist sie allerdings nicht zu bekommen. Zunächst müßt Ihr alle Rennen im Circuit-Modus gewinnen. Um die Zeit dafür zu sparen, könnt Ihr auch das Paßwort „8DP5



KG5L 4G59P' im Circuit-Modus unter dem Punkt „Just Play“ eingeben. Nun fahrt Ihr einen Kurs und laßt das Zeitlimit ablaufen. Ihr erhaltet einen Code für den Formel-1-Wagen (viermal Z im Auto-Auswahlbildschirm drücken). Nun geht Ihr wie folgt vor: Haltet im Auto-Auswahlbildschirm des One-Race-Modus C←, drückt dazu Z, laßt die Tasten wieder los und drückt ←! Geht dann zurück zum Hauptmenü und in den Setup-Bildschirm! Dort haltet Ihr C↑, drückt Z, laßt die Tasten wieder los und betätigt ↑. Zurück im One-Race-Modus haltet Ihr dann bei der Streckenauswahl C→ und Z, laßt beide Tasten los und drückt →. Den letzten Schritt müßt Ihr gleich darauf im Auto-Auswahlbildschirm gehen: Haltet C↓, drückt Z, laßt die Tasten wieder los und drückt ↓, L und R! Fortan kann



im Strecken-Auswahlbildschirm (mit B kommt Ihr dorthin zurück) die Alcatraz-Strecke angewählt werden.

SUPERNES

Battletoads in Battlemaniacs

Mehr Leben und Continues

Battletoads-Spiele waren bekanntlich noch nie die einfachsten. Sollten Ihr ein paar Probleme beim Durchspielen haben, könnte Euch folgendes weiterhelfen: Wenn Ihr im Titelbildschirm gleichzeitig A, B und ↓ drückt, erhaltet Ihr fünf Leben und fünf Continues für die beiden Helden. Das ist doch immerhin etwas!

Janine Schulz, Freudenberg

Parodius

Diverse Cheats

Alt ist das Spiel, aber Spaß macht es nach wie vor. Deshalb folgen noch einmal diverse Cheats. Sie müssen bis auf den Level-Select-Trick alle während des Pausenmodus eingegeben werden.

Volle Bewaffnung

Drückt nacheinander B, B, X, X, A, Y, A, Y, ↑, ←!

Unverwundbarkeit

Gebt L, R, ↑, X, →, A, ←, Y, ↓, B, A, Y, A, Y, R ein!

Drei Bomben

Drückt X, X, X, B, B, B, Y, Y, Y, A, A, A, L, R!

Cheats deaktivieren

Gebt ↑, ↑, ↓, ↓, L, R, L, R, B, A ein!

Selbstzerstörung

Gebt den „Konami-Cheat“ ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A ein!

Levelanwahl

Begebt Euch in das Optionsmenü und drückt nacheinander ↑, →, ↓, ←, X, A, B, Y!

Rise of the Robots

Als Endgegner kämpfen

Gebt Ihr im Modus-Auswahlbildschirm die Tastenkombination ↑, →, ↓, ←, B ein, dürft Ihr fortan im Zweispieler-Modus den Supervisor anwählen.

Animationen ansehen

Im Charakter-Auswahlbildschirm drückt Ihr ←, B, →, B, ↓, ←, → und B, um die feinen Render-Filmchen zu bestaunen.

Unverwundbarkeit

Gebt im Charakter-Auswahlbildschirm die Tastenfolge ↓, B, ↑, B, ↓, ←, →, B ein, und Ihr habt eine reelle Chance!

Star Trek

Starfleet Academy

Zusätzliche Schiffe

Im Gefechtstrainings-Bildschirm könnt Ihr, wenn Ihr L, R und Select gedrückt haltet und dann A, Y, B drückt, weitere Schiffe gewinnen, die auch im Zweispieler-Modus zur Verfügung stehen.

Levelcodes

Studienjahr 1

Level	Code
1	XXX RAX ABX RYA
2	XXX RLY YYX RYY
3	XXX RYY RRX RYL
4	XXX RBA XBX RYB
5	XXX RRX YRX YXA

Studienjahr 2

Level	Code
1	XXX LXX ABX YXY
2	XXX LAY YYX YXA
3	XXX LLY RRX YXB
4	XXX LYA XBX YXA
5	XXX LBX YRY BBX

Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr.

Mike Piazza's Strike Zone

San Francisco Rush

Studienjahr 3

Level	Code
1	XXX LRX ABY BBL
2	XXX BXY YYY BBX
3	XXX BAY RRY BBY
4	XXX BLA XBY BBX
5	XXX BYX YRA RAL

Studienjahr 4

Level	Code
1	XXX BBX ABA RAA
2	XXX BRY YYA RAY
3	XXX AXY RRA RAR
4	XXX AAA XBA RAL
5	XXX ALA RYA RAA

Günter Scherer

Star Trek - The Next Generation

Levelcodes

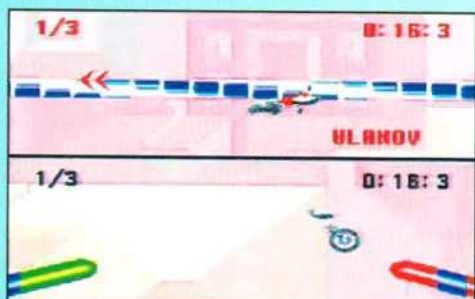
Level	Code
2	BGTT BTBV
3	CGTT BTBB
4	DKTT BTBB
5	DJTT BTBV
6	JFTT BTBB
7	JDTT BTBV
8	KDTT BTBB
9	KFTT BTBV
10	LRTT BTBB

Günter Scherer

Unirally

Abspann sehen

Sobald die Ein- und Zweispieler-Optionen auf dem Titelschirm erscheinen, haltet Ihr ↓, L und R und drückt B.



Turbostart

Um blitzschnell vom Start wegzukommen, haltet Ihr einfach den Y-Knopf gedrückt, bis das Rennen beginnt. Schon düst Ihr den anderen davon.

Übrigens: Gebt doch mal als Namen SONIC oder SEGA ein! Sehr erfreut wird das Spiel darüber nicht sein ...

Wayne's World

Levelanwahl

Drückt beim Logo Start und wartet, bis Wayne und Garth anfangen zu singen. Dann drückt Ihr erst gleichzeitig X, L und R, und danach ↑, Y und B zusammen. Mit Select schaltet Ihr die kleine Nummer unten am Bildschirm, die den Wahllevel anzeigt, weiter. Eine Alternative dazu wäre, die Tastenkombination X, Y, B, L, R, ↓, ↑ im Titelschirm einzugeben.

Keine Musik

Solltet Ihr das Gedudel nicht mehr ertragen können, dann schaltet es doch ab, indem Ihr das Spiel pausiert und auf dem zweiten Controller „Start“ drückt! Schon geht es ohne Musik weiter.



Puzznic

Levelcodes

Level	Code
1-1	VVV
1-5	VCCB
1-10	VMM3
2-5	VWWL
2-10	PCJB
3-5	PMB3
3-10	PWTL
4-5	3C3B
4-10	3MZ3
5-5	3WLL
5-10	JCPB
6-5	JM73
6-10	JWFL
7-5	CCNB
7-10	CMR3
8-5	CW5L
8-10	CJ17
9-5	RM33
9-10	RWML
10-5	RJW7
10-10	7MJ3

11-5	7WBL
11-10	7JT7
12-5	ZM33
12-10	ZWZL
13-5	ZJL7
13-10	BMP3
14-5	BW7L
14-10	BJF7
15-5	MMV3
15-10	MWRL
16-5	MJ57
16-10	MB1V

Tobias Pelz, Sinsheim-Steinsfurt



Bugs Bunny

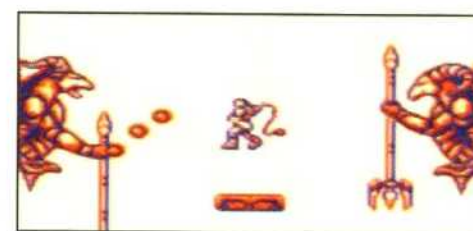
Levelcodes

Level	Code
01	SSSS
02	SZWS
03	ZS2S
04	ZZPS
05	SW3S
06	SXES
07	ZW4S
08	ZX9S
09	WSRS
10	WZFS
11	XSJS
12	XZKS
13	VWMS
14	WXCS
15	XWAS
16	XXOS
17	S2SZ
18	STWZ
19	Z22Z
20	ZTPZ
21	SP3Z
22	SYEZ (oder SKEZ)
23	ZP4Z
24	ZY9Z
25	W2RZ
26	WTFZ
27	X2JZ
28	XTUZ
29	WPMZ
30	WYCZ
31	XPAZ
32	XYOZ
33	2SSW
34	2ZWW

35	TS2W
36	TZPW
37	2W3W
38	2XEW
39	TW4W
40	TX9W
41	PSRW
42	PZFW
43	YSJW
44	YZKW
45	PVMW
46	PXCW
47	YVAW
48	YXOW
49	22SX
50	2TVX
51	T22X
52	TTPX
53	2P3X
54	2YEX
55	TP4X
56	TY9X
57	P2RX
58	PTFX
59	Y2JX
60	YTKX
61	PPMX
62	PYCX
63	YPAX
64	YYOX
65	S3S2
66	S1W2
67	Z322
68	Z1P2
69	SE32
70	SHE2
71	ZE42
72	ZH92
73	W3R2
74	W1F2
75	X3J2
76	X1K2
77	WEM2
78	WHC2
79	XEA2
80	XHO2

Daniel Kowalski, Bobenthal

Castlevania II



TRICKS

Action-Replay- & Gamebuster-Codes

Battletoads in Battlemaniacs

parodius

Rise of the Robots

Star Trek Starfleet Academy

Soundmenü

Gebt als Paßwort vier Herzen ein, und Ihr gelangt in ein Soundmenü, in dem Ihr den hörenswerten Musikstücken lauschen könnt.

Der Tobi, Hamburg

Pocket Bomberman

Levelcodes

Level	Code
Forest	
1	7693
2	3905
3	2438
4	8261
5	1893

Ocean

1	2805
2	9271
3	1354
4	4915
5	8649

Wind

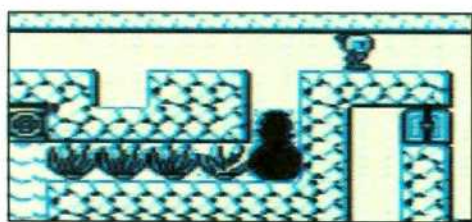
1	0238
2	5943
3	6045
4	2850
5	8146

Cloud

1	9156
2	2715
3	4707
4	7046
5	0687

Evil

1	3725
2	0157
3	5826



4	9587
5	3752

Marco Lenkenhoff, Wyk

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 Gamebuster für das N64. Die UK-Codes funktionieren mit der englischen Version des Gamebusters, die US-Codes mit der amerikanischen. In seltenen Fällen kann es vorkommen, daß UK-Codes nicht mit den deutschen Spielen kompatibel sind. Wer daheim Codes herausgefunden hat, der meldet sich bitte schriftlich bei uns. Noch ein kleiner Hinweis: Die Parameter für das ARP I und das ARP III sind extra gekennzeichnet, demnach gelten alle anderen ARP-Codes automatisch für das ARP II. Unsere Adresse lautet:

X-plain Verlag
TOTAL! ARP-Codes
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Besonderen Dank an Patrick Spychala aus Hamburg

NINTENDO 64

US-Codes

Chopper Attack

801294 3B0063	unendlich Munition für Waffenschacht 1
801294 3F0063	unendl Mun. für Waffenschacht 2
801294 430063	unendl. Mun. für Waffenschacht 3
801297 230004	Vierfach-MG

7E7C 8BFF+
7E7C 8CFF+
7E7C 8EFF

Folgende Codes müssen ebenfalls zusammen eingegeben werden, um für jedes Schiff in jeder Mission keine Ladezeiten beim Feuern zu haben.

7E7C 90FF+
7E7C 91FF+
7E7C 92FF+
7E7C 93FF+
7E7C 94FF



Street Fighter II - The World Warrior

7E05 3190	unendlich Energie Spieler 1
7E53 3702	Dragon-Punch-Hurricane-Kick-Combo Spieler 1
7E07 7702	Dragon-Punch-Hurricane-Kick-Combo Spieler 2
7E05 990F	maximale Treffwirkung Spieler 1

7E07 D90F	maximale Treffwirkung Spieler 2
7E05 99EF	Würfe haben maximale Wirkung Spieler 1
7E07 D92F	Würfe haben maximale Wirkung Spieler 2
7E05 2E4C	Hyper Dragon Punch Spieler 1
7E0D 8000	Feuerball mit jedem Special-Move
7E0C 3220	hohe Sprünge
7E0C 3210	Megasprünge
7E1A 68FF	Abspann nach dem ersten Kampf
7E0C B909	superschneller Feuerball
7E10 0AXX	reguliert die Höhe der Feuerbälle (XX = 11-FF)
0002 B220	keine Lebensbalken
7E1A B50X	vertauschte Sprachsamples (X = 1-F)
7E0C 858C	Spieler 1 ist ein 'Geist'
7E04 8300	blutige Spieler

Super Mario Allstars

The Lost Levels

7E07 5A62	99 Leben
7E07 EBOA	unendlich Zeit
7E07 0911	Supersprung
7E07 0402	schwimmen

Super Mario Bros. 2

7E04 EE63	99 Leben
7E04 CB3C	Supersprung
7E04 C33F	Unverwundbarkeit
7E04 CA03	fliegen (A oder B gedrückt halten)

Super Mario Bros. 3

7E07 3663	99 Leben für Mario
7E07 3763	99 Leben für Luigi
7E1D A263	99 Münzen für Mario
7E1D C563	99 Münzen für Luigi
7E05 F009	unendlich Zeit

Hallo, Konsolenbesitzer!

In diesem Monat konzentrieren wir uns wieder voll und ganz auf Eure Fragen und Antworten. Natürlich bleibt aber weiterhin die Möglichkeit bestehen, daß Ihr uns Tips&Tricks, Listen und Lösungen zu *Lufia* schickt, damit wir daraus ein drittes Helpline-Special machen können. Es liegt also an Euch, wenn Ihr fleißig schreibt, klappt's vielleicht.

Fragen

1080° Snowboarding (N64)

Christoph Lienert möchte gerne wissen, wie man den gläsernen Gegner freispielt und wie der Front und Back Flip auszuführen ist. Wir haben folgende Tips für Euch: Den durchsichtigen Fahrer, auch Kristall-Fahrer genannt, der Euch auf der sechsten Expert-Strecke gegenübertritt, bekommt Ihr, wenn Ihr auf dieser Strecke vor ihm ins Ziel rutscht. Anschließend ruft Ihr das Charakter-Auswahlmenü auf und wählt Akari mit der A-Taste an. So-



dann erscheinen die Charakterwerte, und Ihr müßt mit C↵ und A bestätigen. Im darauffolgenden Board-Auswahlmenü ist das Porträt des Kristall-Fahrers zu sehen. Zu den Flips: Dazu schaut man einfach im Practice-Modus in der Trickliste nach. Übrigens: Wem die Tricks in



Fleisch und Blut übergegangen sind, der sollte einmal versuchen, auf der sechsten Strecke mit dem Panda-Fahrer durchs zweite Tor auf der rechten Seite in den Eiskanal zu springen. Mit etwas Glück kann man dort einen zehnfachen (!) Sprung absolvieren und sogar stehen, was den Score um satte 100.000 Punkte nach oben schnellen läßt. Insgesamt sind auf diesem Kurs ca. 180.000 Punkte durchaus machbar. Ihr dürft uns gerne Eure Erfahrungen bzw. erspielten Highscores, und wie sie zustande gekommen sind, schicken. Wir sind sehr gespannt.

Bomberman 64 (N64)

M. Wallimann aus Affoltern sucht nach den Goldplatten Nummer 1 bis 4 aus den Leveln 6.1, 6.2 und 6.4. Außerdem funktioniert der Cheat aus TOTAL! 2/98 bei ihm nicht so richtig.

Bei dem Versuch, den Cheat einzugeben, hast Du einen entscheidenden Fehler gemacht: Du mußt



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!

die Start-Taste nicht im Titelschirm triggern, sondern vorher den Modus-Auswahlschirm aufrufen und es dort probieren. Dann klappt's auch, versprochen!



Chameleon Twist (N64)

Tobias Hoffmann aus Bonn sucht nach Cheats für dieses nette Spielchen. Wer kann uns welche schicken?



TRICKS

Helpline

Diddy's Kong Quest Game Mage Illusion of Time Mischief Makers Die Schlümpfe reisen um die Welt

Wir haben nur soviel herausfinden können: Wenn Ihr 20 Kronen einsammelt und alle Endgegner besiegt habt, sind diese anschließend anwählbar. (Dieser Tip ist ohne Gewähr, da er aus dem Internet stammt und wir ihn leider erst kurz vor Redaktionsschluß ins Heft bringen konnten. Somit hatten wir natürlich keine Zeit mehr, alle Gegner zu plätten, um zu schauen, ob es funktioniert. Probiert es doch einfach mal selbst aus!)

Chrono Trigger (SNES)

Von M. Wallimann stammen die folgenden Fragen:

1. Kann Magnus Double-Techs erlernen?
2. Wo befinden sich der Silver Stud und die Silver Eng?
3. Wieso blinken die meisten Party-Mitglieder gegen Ende des Spiels?
4. Gibt es für Marle eine bessere Waffe als Valkerie?



Diddy Kong Racing (N64)

Tobias Hoffmann kämpft erbittert gegen Wizpig und fragt nun, ob es einen Trick gibt, um ihn leichter zu besiegen.

Unseres Wissens nicht. Wichtig ist aber, die Turbo-Pfeile richtig zu benutzen: rechtzeitig vorher vom Gas gehen (dann muß eine grüne Wolke erscheinen) und erst wieder Gas geben, wenn die Regenwolke aus dem Auspuff kommt. Welchen Fahrer Ihr wählt, ist egal, mit Tip Top ist es aber am leichtesten.

Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest (SNES)

Christopher Hauke aus Mainz hat vier Fragen zum Affenspiel:

1. Wie kann man die Stachel-schweine besiegen?
2. Welche Bedeutung haben die unterschiedlichen Farben der Ka-booms?
3. Wo findet man den Kremling Kackle?
4. Wie kommt man an die DK-Münze im Level „Rambies Donner-getöse“?

Zu 4.: Den ersten Bonusraum findet Ihr ganz oben links in der Ecke. Etwas weiter rechts vom ersten Bonusraum landet Ihr an einer Höhle, in der Rambie auf Euch wartet. Die DK-Münze kann er aber nicht erreichen, also müßt Ihr, bevor Ihr die Höhle betretet, an einen unsichtbaren Haken springen. So könnt Ihr über die Höhle zur ersehnten Münze gelangen.

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

Pascal Frei aus Oberhof in der Schweiz würde gerne wissen, wo sich die DK-Münze im Level „Koin-dozer-Kollision“ befindet.

Kein Problem. Da Du offensichtlich die TOTALs mit der Komplettlösung (Ausgabe 2/97 bis 5/97) nicht hast, schauen wir mal kurz nach: Der einzig wahre DK-Münzen-Wächter ist immer grün. Holzfässer können ihn aber nicht dazu überreden, Euch das begehrte Stück zu überlassen. Deshalb müßt Ihr über die Fässer nach rechts springen. Etwas weiter oben findet Ihr ein Umschalt-Faß, mit dem Ihr Holz in Metall verwandeln könnt.

Game Mage (SNES-Mogelmodul)

Von Patrick Hillebrandt aus Neustadt kommt die Frage nach Codes für sein Game-Mage-Modul. Wer noch Listen zu Hause hat, kann sie uns schicken, wir werden sie dann an Patrick weiterleiten.

Zum Thema: Das Mogelmodul der Firma Game Partners war nie sonderlich erfolgreich. Anfang '94 war noch die Rede von einer Hardware-Erweiterung, die Codes von 500 neuen Spielen liefern sollte. Game Partners wollte zudem Listen mit aktuellen Mogelcodes herausbringen. Was daraus geworden ist, wissen wir leider nicht. Unsere Recherche – unter anderem im Internet – ergab keine brauchbaren Ergebnisse. Die Firma scheint nicht mehr existent zu sein. Deshalb unser Rat: Falls das Modul erst kürzlich gekauft wurde, empfehlen wir Dir, Patrick, das Teil gegen ein Action Replay der Firma Dataflash umzutauschen. Denn diese Firma gibt es noch, und mit dem ARP kannst Du sogar selbst Codes herausfinden.

Illusion of Time (SNES)

Christoph Klinger aus Rosenheim hat das Modul bereits durchgespielt, möchte nun aber wissen, ob er beim erneuten Spielen noch einmal zum Südkap zurückkommen kann.

Unseres Wissens kann er das nicht.

Mace: The Dark Age (N64)

Jerry Herken aus Potsdam besitzt die englische PAL-Version dieses Prügelspiels. In der Anleitung dazu wird beschrieben, daß es einen Punkt im Optionsmenü gibt, der „EXIT“ heißt. Im Spiel ist an selbiger Stelle jedoch „SAVE and EXIT“ zu finden. Da sich nun aber weder Highscores noch Controller-Konfigurationen abspeichern lassen, bleibt die Frage, ob diese Angabe falsch ist und sich tatsächlich gar



nichts speichern läßt. Laut Verpackung unterstützt das Modul das Controller Pak, ein entsprechendes Menü ist aber nicht zu finden. Vielleicht kann jemand Jerry aus dieser mißlichen Lage helfen.

Weiter fragt Jerry nach dem Execution-Move von Pojo, den wir in TOTAL! 12/97 abdruckten. Offenbar funktioniert der Special-Move (dicht am Gegner: ➡ ➡ Tritt) nicht so recht. Jerry, hat es schon ausreichend lange probiert, doch nichts tut sich. Für Antworten auf seine Fragen wäre er ziemlich dankbar.

Mischief Makers (N64)

Ingo Becker aus Mössingen kommt im ersten Abschnitt des Levels 3-7 nicht weiter.

Da kann der kdh aus dem Stegreif helfen: „Du mußt das Dreirad in der ‚Dreirad-Garage‘ parken und den ‚Sprungfeder-Clancer‘ an seinen Bestimmungsort oben rechts bug-sieren. Dann erscheint der Exit-Stern zum zweiten Levelabschnitt.“



Die Schlümpfe reisen um die Welt (SNES)

Anika Varnhold aus Gladbeck kommt im ersten Level in Alaska nicht weiter. Sie findet die verfluchten zehn Kristalle einfach nicht. Ihr könnt ihr eine Freude machen, wenn Ihr die Fundorte auflistet und vielleicht noch ein paar Paßwörter mit die Wundertüte steckt.

Star Ocean (SNES/jp.)

Wilhelm Wekwart (16) aus Memmingen hat sich aufgrund unseres Classic-Tests in TOTAL! 11/97 das japanische Modul gekauft. Nun hängt er aber leider an folgender Stelle fest: „Ich bin gerade in einer Stadt, die sich auf der dritten Landkarte befindet und dort als



dritte Stadt gekennzeichnet ist. In dieser Stadt gibt es ein Schloß, in das ich hinein muß, um mit dem König zu sprechen. Der König schickt mich in die Hölle des Schlosses (Kellereingang). Davor sind drei Türen zu finden, doch ich kann nur die mittlere öffnen. Sie führt an einem Speicher vorbei, hin zu einem Raum mit sieben Türen und sechs Schaltern. Um weiterzukommen, muß ich wahrscheinlich die mittlere Tür öffnen, doch sie geht nicht auf. Ich würde mal sagen, daß die Schalter richtig betätigt werden müssen, doch ich weiß nicht wie. Im Vorraum gibt es einen Schalter, der die Tür zum großen Raum mit den sieben Türen öffnet. Vor diesem Raum findet man so eine Art Stein. Ich kann dort nur folgendes entziffern: OXOOOXX.“

Vielleicht findet sich ja jemand, der an dieser Stelle schon einmal war und das Rätsel gelöst hat. Wilhelm würde sich sehr freuen, wenn er Hilfe bei diesem überaus kniffligen RPG bekäme.

Auch M. Wallimann hat so seine Probleme mit dem Spiel. Er hätte gerne eine Komplettlösung. Falls sich jemand die Mühe gemacht hat und die Komplettlösung mit hilfreichen Zeichnungen verbunden ist, so könnten wir sie vielleicht abdrucken. Schickt uns doch einfach mal, was Ihr bislang zusammen-

getragen, gezeichnet und erarbeitet habt!

Worms (SNES)

Dominik Selig hat ein paar Fragen zum Würmer-Fight:

1. Gibt es einen geheimen Code für unendlich Killer-Schafe, Banana Bombs oder Minigun?



2. Kann man auch ein Bungeeseil wie bei der PC-Version bekommen?

3. Gibt es eine Levelanwahl?

4. Kommt Worms 2 für das SNES?

Also, Frage vier können wir umgehend beantworten: nein! Vielleicht wird es ja mal ein Worms für das N64 geben, wer weiß!? Die restlichen Fragen gehen an alle Wurmexperten, die gerne helfen möchten.



Antworten

Bomberman 64 (N64)

Frank Pilger, Ausgabe 5/98:

Jerry Herken beschreibt den Weg zum Teleporter im Level 'To have or not to have' folgendermaßen: Die grauen Blöcke in der Nähe des Teleporters müssen zerstört werden. Danach

könnt Ihr Euch den Fernzünder holen und eine Bombe unter den Lift legen. Anschließend schmeißt Ihr



eine aufgepumpte

Bombe so

auf den

Teleporter,

daß sie auf der

Kante liegen-

bleibt. Nun laßt Ihr Euch mit dem Lift

nach oben transportieren und lauft über die Brücke zur Plattform ober-

halb des Teleporters. Ihr stellt Euch dann an den Rand und laßt zwei

bis drei Bomben leicht versetzt auf der aufgepumpten landen (recht-

zeitig mit R bremsen!). So entsteht eine Art Treppe, über die Ihr zum

Ziel gelangt.



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

Torben Schiffke, Ausgabe 4/98:

Die drei Bonusfässer in der Welt Swoopy-Doopie findet Ihr nach Aussage von Marco Webel folgendermaßen:

- Besiegt nach dem „K“ von „KONG“ die grüne Wespe, und fliegt durch das Astloch nach unten! Dort findet Ihr das Bonusfaß Nr. 1.

- Ein Stück weit über dem ersten Faß hängt eine Bananenstaude. An dieser Stelle dürft Ihr nach dem Kampf mit der grünen Wespe nicht durch das Astloch fliegen, sondern weiter nach oben und dann nach links. Dort findet Ihr ein Loch, aus dem Spechte herauskommen. Fliegt durch diese Öffnung, und Ihr trefft auf zwei rote Wespen, die um eine Banane kreisen. Erreicht Ihr diese Banane, so befindet Ihr Euch im zweiten Bonusfaß. Etwas weiter oben findet Ihr übrigens auch die DK-Münze.

- Kurz nach dem zweiten Faß bilden zwei freundliche Spechte eine Leiter, die nach oben führt. Verlaßt das Astloch, und Ihr seht eine Formation von Spechten, die stufenweise von oben nach unten fliegen. Benutzt diese Formation als Treppe. In der linken oberen Ecke findet Ihr das dritte Faß.

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

Das Dreierteam B. B. S., Ausgabe 4/98:

Endlich kann auch die Frage nach dem Bild aus dem Spieleberater beantwortet werden. Es gibt zwei Kämpfe gegen den Höllenfürsten Amon: im zweiten Siegelturm und in Daos' Festung. Das Bild stammt aller Wahrscheinlichkeit nach aus einer Vorversion des Spiels, die diese Szene beinhaltete. In der endgültigen Fassung trifft die Gruppe nämlich nicht so früh auf den bösen Amon.



Ralf Peter, Ausgabe 3/98:

Sorry, aufgrund einer falschen Angabe haben wir die Frage aus TOTAL! 3/98 dem Spiel Lufia & The Fortress of Doom (SNES) zugeordnet. Selbstverständlich dreht es sich bei der Suche nach dem Mädchen im Blumenberg aber um das zweite Lufia, in Amerika unter dem Titel Lufia II - Rise of the Sinistrals erschienen. Nun ja, jedenfalls weiß Sascha Petrov Rat: Wenn Ihr in der Stadt Kythos mit jedem gesprochen habt, begeben Ihr Euch zu Lexis Labor nördlich der Stadt. Nachdem Ihr Euch auch mit Lexis unterhalten habt, müßt Ihr den Warp-Zauber (in Selans Zauber-Menü) benutzen, um nach Alea zu gelangen. Klärt dort alles mit Sartos ab und warped Euch zurück! Nun erwartet Euch das Blumenmädchen. Kauft ihr eine Blume ab und begeben Euch zum Blumenberg, wo Ihr auf den Endgegner trefft!

TRICKS

Helpline

Metroid II Mystic Quest Secret of Mana Super Mario 64 Terranigma Wario Land II

Mace: The Dark Age (N64)

Thorsten Ende, Ausgabe 6/98:
Er fragte nach diversen Execution-Moves. Florian Reichert weiß leider nur den für Grendal, aber den wollen wir Euch natürlich nicht vorenthalten. Vielleicht schickt uns ja noch jemand die restlichen Executions.

Grendal:
Execution (nah am Gegner):
↓ ↓ ← → harter Schlag

Metroid II (Game Boy)

Andreas Spitzauer, Ausgabe 4/98:
Sascha Petrov läßt den Säuresee ein zweites Mal versickern, indem er vier weitere Metroiden ins Jenseits befördert. Sie halten sich rechts vom See auf. (Anm. d. Red.: Natürlich endshuldiegen vier Daine zwei Rächtschraipfeler, Sascha, und schönen Dank für die vielen Lösungen!)



Mystic Quest (Game Boy)

Hendrik Pasewaldt, Ausgabe 4/98:
Die Höhle der Medusa, in der sich Amanda aufhält, wurde von Iris Linnea Mathies gefunden: Ihr müßt zu den Solo-Palmen an den Teich gehen. Dort wandert Ihr in Form einer liegenden Acht um sie herum (ruhig mehrmals probieren!), und plötzlich öffnet sich die Höhle der Medusa.

Secret of Mana (SNES)

Raphael Hans, Ausgabe 4/98:
Raphael suchte den Wucherkrater in der Mana-Festung. Patrick Kutschera meint dazu: „Es gibt dort gar keinen Wucherkrater. Vermutlich handelt es sich um einen Tippfehler im Spieleberater, denn im Baumpalast (versunkener Kontinent) ist solch ein Krater zu finden. Unter anderem trifft Ihr dort auch Victor, Sarah, Heidi und Marie.“



Super Mario 64 (N64)

Steffen Lachetta, Ausgabe 6/98:
Es ging um die Felswand in Level 2, die Steffen ganz gerne zerstören würde. Immerhin handelt es sich um den ansässigen Endgegner. Florian Reichert, der dieser bösen Felswand schon mal so richtig eingeheizt hat, erzählt aus seinem Erfahrungsschatz: „Um diesen Obermott zu bezwingen, sollte man mit der Stampfattacke (Sprung und Z-Button) gut vertraut sein. Zunächst stellt Ihr Euch demonstrativ einige Sekunden direkt vor die Felswand, um sie zu provozieren. Danach wird sie umkippen, deshalb muß Mario flugs aus dem Einschlagbereich des Monstrums verschwinden. Nun springt Ihr schnell auf den Rücken der Felsplatte und führt eine Stampfattacke an der Stelle aus, wo sich das Pflaster (mit X markiert) befindet. Schon ist der erste Schritt getan. Diese Prozedur führt Ihr mehrmals durch, wonach der Boss besiegt und Mario ein weiterer Stern sicher ist.“

Terranigma (SNES)

Marcus Krüger, Ausgabe 3/98:
Christopher Hauke aus Mainz deutet die gesuchten Gegenstände und sagt, wo sie zu finden sind.

Karotte: Die Karotte ist möglicherweise eine der Speisen, die man in den Städten kaufen kann.

Keralfigur: Eventuell ist die Keralfigur eine der Statuen aus Turm 2 des Bösen.

Granate: Bei der Granate handelt es sich vielleicht um eine Zeitbombe, die man auf Berugas Luftschiff von Lady Fyda bekommt.

Steffen Reichelt, Ausgabe 6/98:

Der Weg zum zweiten Schrein wird beschrieben von Marcel Winitzschek: Begeht Euch zum Turm 4 und von dort aus auf der Karte weiter nach oben, bis Ihr zum Kristallwald gelangt! Geht von dort aus nach links oben am Wald vorbei und noch weiter nach oben! Ihr werdet dort auf eine Halbinsel treffen, die den zweiten Schrein beherbergt.

Andreas S., Ausgabe 6/98:

Andreas suchte einige Gegenstände. Auch hier kann Marcel helfen: Die Keralfigur, die Granate und die Karotte sind wohl nur mittels Action Replay zu bekommen. Ganz nebenbei: Sie haben sowieso keine maßgebliche Bedeutung. Der Signalgeber und die Flugzeugteile sind ebenfalls keine wichtigen Utensilien, sondern eher so etwas wie eine Verbindung zwischen zwei Abschnitten (Akten). Habt Ihr die Drachenburg erfolgreich hinter Euch gelassen, so erhaltet Ihr die Flugzeugteile. Nach den Abwässerkanälen von Neo-Tokio besitzt Ihr den Signalgeber. Die Aussage des Blumenmädchens bedeutet, daß Ihr einem ganz bestimmten, traurigen Pinguin in Pinginea eine Blume des Blumenmädchens geben sollt. Zum Dank erhaltet Ihr von ihm einen der fünf Mondsteine. Das andere Mädchen, das mit Blumen glücklich gemacht werden soll, lebt im Nomadendorf nordwestlich von Duran. Sie wurde von ihren Eltern ausgesetzt, die nun in Yamei wohnen. Durch das Blumengeschenk lernt das Mädchen wieder sprechen.

Wario Land II (Game Boy)

Phillipp Schumacher, Ausgabe 6/98:

Phillipp hängt im Chapter 3, Story 4, fest. Florian Reichert, der sich wieder einmal ordentlich ins Zeug gelegt hat, um anderen Lesern zu helfen, weiß auch in diesem Fall Rat: „Um die letzten zwei Blöcke, die Wario vom Ziel trennen, zu zerstören, muß die Spezialattacke ‚Rolling Wario‘ eingesetzt werden. Zuerst solltet Ihr allerdings alle Gegner in diesem Abschnitt beseitigen. Dann stellt Ihr Euch an den kleinen Abhang, gleich zu Beginn der Zielgeraden. Nun drückt Ihr das Steuerkreuz nach unten, um Wario in einen rollenden Ball zu verwandeln. Nachdem anschließend die beiden Hügelhindernisse ‚übersprungen‘ wurden, kann Wario die letzten zwei Blöcke unter dem Felsen durchbrechen.“

Worms (SNES)

Thomas Müller, Ausgabe 3/98:
Die geheime Attacke (das Schubsen) unterlag so stark der Geheimhaltung, daß es erst in dieser Ausgabe unserem Oberspionwurm Martin Janke möglich war, darüber zu berichten. Also, wenn Ihr einem Gegner Auge in Auge gegenübersteht und Euch auf der linken Seite befindet, müßt Ihr links, links, rechts, rechts drücken, um den feindlichen Wurm zu schubsen. Das Ganze muß recht schnell gedrückt werden, damit es auch wirklich klappt.



Tips & Tricks - REGISTER!

Hier folgt nun der zweite Teil des Tips&Tricks-Registers. Die Titel der vorigen Ausgabe haben wir gesondert vorweg aufgeführt – der Übersichtlichkeit halber. Falls Euch Tips aus älteren Ausgaben fehlen, so könnt Ihr Euch an die Helpline oder auch direkt an die Tips&Tricks-Rubrik wenden, um Hilfe anzufordern. (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	
(Die Titel der vorigen Ausgabe, TOTAL! 7/98)			
NES	Batman – Return of the Joker	Levelcodes	
SNES	Battle Clash	Cheat-Menü	
N64	Bust-A-Move 2 Arcade Edition	geheimer Level	
NES	Castlevania III	Paßwörter	
N64	Cruis'n USA	Levelanwahl	
N64	Cruis'n USA	Gamebuster Codes	
N64	Dark Rift	Gamebuster Codes	
N64	Forsaken	Cheats	
NES	Kid Icarus	Levelcodes	
N64	Kobe Bryant in NBA Courtside	geheime Teams	
NES	Legend of Zelda, The	Paßwörter	
NES	Little Nemo – The Dream Master	Levelskip	
NES	Mega Man 3	Tips	
SNES	Populous II	Levelcodes	
SNES	Secret of Evermore	ARP-Codes	
SNES	Secret of Mana	ARP-Codes	
NES	Snake Rattle N Roll	Levelskip	
N64	Star Wars: Shadows of the Empire	Debug-Menü	
SNES	Top Gear 3000	Levelcodes	

System	Titel	Art	Ausgabe
div.	T&T Lexikon	Tips	96.03
div.	Tips für Nintendo-Profis 1	Tips	95.09
div.	Tips für Nintendo-Profis 2	Tips	95.11
div.	Tips für Nintendo-Profis 3	Tips	96.01

P			
SNES	PilotWings	ARP-Codes	94.04
SNES	PilotWings	Paßwörter	94.10
SNES	PilotWings	Levelcodes	96.05
SNES	PilotWings	ARP-Codes	97.04
N64	PilotWings 64	Tips	96.12
N64	PilotWings 64	Tips	97.07
N64	PilotWings 64	Tips	97.12
N64	PilotWings 64	Gamebuster Codes	98.05
SNES	Pinball Dreams	ARP-Codes	96.12
SNES	Pink goes to Hollywood	Cheats	94.12
SNES	Pink goes to Hollywood	ARP-Codes	97.04
SNES	Pinocchio	Levelanwahl	97.11
SNES	Pirates of Dark Water	Tips	94.11
SNES	Pirates of Dark Water	ARP-Codes	94.12
SNES	Pit Fighter	ARP-Codes	94.10
SNES	Pitfall – The Mayan Adventure	Cheats	95.05
SNES	Pitfall – The M. Adv.	Kompl. Teil 1	95.06
SNES	Pitfall – The M. Adv.	ARP-Codes	95.06
SNES	Pitfall – The M. Adv.	Cheats	95.07
SNES	Pitfall – The M. Adv.	Kompl. Teil 2	95.07
SNES	Pitfall – The M. Adv.	Kompl. Teil 3	95.08
SNES	Pitfall – The M. Adv.	Tips	95.09
SNES	Pitfall – The M. Adv.	ARP-Codes	96.03
SNES	Pitfall – The M. Adv.	ARP-Codes	97.11
SNES	Plok	ARP-Codes	94.05
SNES	Plok	Tips	94.08
SNES	Plok	Tips	94.11
SNES	Plok	Tips	95.01
SNES	Plok	ARP-Codes	96.09
GB	Pocahontas	Levelcodes	97.09
SNES	Pocky & Rocky	ARP-Codes	93.11
SNES	Pocky & Rocky	Cheats	93.12
SNES	Pocky & Rocky	Cheats	94.07
SNES	Pocky & Rocky	ARP-Codes	94.11
SNES	Pocky & Rocky	ARP-Codes	95.04
SNES	Pocky & Rocky	ARP-Codes	97.06
SNES	Pocky & Rocky 2	Levelcodes	95.07
SNES	Pocky & Rocky 2	ARP-Codes	95.11
SNES	Pop 'n Twinbee	ARP-Codes	93.11
SNES	Pop 'n Twinbee	Cheats	93.12
SNES	Pop 'n Twinbee	ARP-Codes	94.04
SNES	Pop 'n Twinbee	ARP-Codes	94.05
SNES	Pop 'n Twinbee	ARP-Codes	94.11
SNES	Pop 'n Twinbee	Cheats	95.10
SNES	Pop 'n Twinbee	ARP-Codes	96.07
SNES	Pop 'n Twinbee – Rainbow Bell Adventures	Tips	94.05

SNES	Pop 'n Twinbee – RBA	Levelcodes	94.06
SNES	Pop 'n Twinbee – RBA	Cheats	94.10
SNES	Pop 'n Twinbee – RBA	Paßwörter	98.02
GB	Pop Up	Paßwörter	95.02
SNES	Populous	Levelcodes	93.10
SNES	Populous	Cheats	94.04
SNES	Populous	ARP-Codes	94.04
SNES	Populous 2 – Two Tribes	Levelcodes	94.09
SNES	Populous 2 – Two Tribes	Paßwörter	95.07
SNES	Power Drive	Paßwörter	95.04
SNES	Power Drive	ARP-Codes	95.09
SNES	Power Drive	ARP-Codes	96.02
GB	Power Mission	Paßwörter	94.10
GB	Prehistorik Man	Paßwort	97.06
SNES	Prehistorik Man	Cheats	96.02
GB	Primal Rage	Special-Moves	96.12
SNES	Primal Rage	Tips	96.01
SNES	Primal Rage	Cheats	96.02
SNES	Primal Rage	Special-Moves	96.03
SNES	Primal Rage	Tips	96.05
SNES	Primal Rage	ARP-Codes	96.06
SNES	Primal Rage	Cheat-Menü	98.06
GB	Prince of Persia	Levelcodes	93.12
SNES	Prince of Persia	ARP-Codes	93.07
SNES	Prince of Persia	Cheats	93.08
SNES	Prince of Persia	Cheats	93.09
SNES	Prince of Persia	Levelcodes	94.01
SNES	Prince of Persia	ARP-Codes	94.04
SNES	Prince of Persia	ARP-Codes	97.12
SNES	Prince of Persia 2 – T. Shadow and t. Flame	Levelcodes	96.12
SNES	Prince of Persia 2 – T. Shadow and t. Flame	Levelskip	97.05
N64	Pro Baseball King	Cheat	97.09
GB	Probotector	Komplettlösung	93.07
GB	Probotector	ARP-Codes	94.06
GB	Probotector	Cheats	94.10
SNES	Probotector	Komplettlösung	93.07
GB	Probotector 2	Paßwörter	94.12
GB	Probotector 2	ARP-Codes	95.10
GB	Pugsley's Scavenger Hunt	Levelcodes	94.04
SNES	Pugsley's Scavenger Hunt	ARP-Codes	93.08
GB	Punisher, the	ARP-Codes	94.10
SNES	Push Over	Levelcodes	93.12
SNES	Putty Squad	Levelcodes	95.10
SNES	Putty Squad	Levelskip	98.03
SNES	Puzzle Bobble	Levelcodes	95.08

Q/R

GB	Q*Bert	Cheats	94.07
GB	R-Type	Cheats	94.07
GB	R-Type	ARP-Codes	95.02
SNES	R-Type III	ARP-Codes	94.04
SNES	R-Type III	ARP-Codes	95.05
SNES	R-Type III	Cheats	95.07
SNES	R-Type III	ARP-Codes	96.01
SNES	Radical Rex	Cheats	95.08
N64	Rampage World Tour	Cheats	98.06
GB	Rampart	ARP-Codes	93.08
SNES	Rampart	Levelcodes	93.10
GB	Revenge of the Gator	ARP-Codes	94.01
GB	Revenge of the Gator	ARP-Codes	94.04
GB	Revenge of the Gator	ARP-Codes	94.12
GB	Revenge of the Gator	ARP-Codes	97.07
SNES	Revolution X	ARP-Codes	96.06

SNES	Rise of the Robots	ARP-Codes	95.05
SNES	Road Runner	ARP-Codes	93.08
SNES	Road Runner	Cheats	93.09
GB	RoboCop 1	ARP-Codes	95.06
GB	RoboCop 2	Cheats	93.08
SNES	RoboCop 3	Cheats	93.06
SNES	RoboCop 3	ARP-Codes	94.10
SNES	RoboCop 3	ARP-Codes	94.11
SNES	RoboCop vs. Terminator	Levelcodes	94.02
SNES	RoboCop vs. Terminator	ARP-Codes	94.04
SNES	RoboCop vs. Terminator	ARP-Codes	96.10
SNES	Robotrek	ARP-Codes	98.03
N64	Robotron 64	Cheats	98.03
SNES	Rock 'n' Roll Racing	Karten	94.03
SNES	Rock 'n' Roll Racing	ARP-Codes	94.04
SNES	Rock 'n' Roll Racing	ARP-Codes	94.08
SNES	Rock 'n' Roll Racing	Paßwörter	94.10
SNES	Rock 'n' Roll Racing	Paßwörter	95.02
SNES	Rock 'n' Roll Racing	Paßwörter	97.04
SNES	Rock 'n' Roll Racing	ARP-Codes	98.02
GB	Rocketeer	Levelcodes	94.07
SNES	Rocketeer, the	Levelcodes	96.10
SNES	Rocky Rodent	ARP-Codes	94.02
SNES	Royal Rumble	Tips	94.12
SNES	Run Saber	ARP-Codes	94.06
SNES	Run Saber	Cheats	94.12

S

SNES	S.O.S. – Sink or Swim	Levelcodes	95.05
SNES	S.O.S. – Sink or Swim	ARP-Codes	97.04
GB	Samurai Shodown	Cheats	95.03
GB	Samurai Shodown	ARP-Codes	95.06
SNES	Samurai Shodown	Cheats	95.05
SNES	Samurai Shodown	Tips	96.01
N64	San Francisco Rush	Tips	98.02
N64	San Francisco Rush	Tips	98.03
SNES	Saturday Night Slammasters	Tips	94.11
SNES	Saturday Night Slammasters	Special Moves	95.04
GB	Schlümpfe, die	Levelcodes	95.07
GB	Schlümpfe, die	Cheats	95.08
SNES	Schlümpfe, die	Levelcodes	94.09
SNES	Schlümpfe, die	ARP-Codes	94.11
SNES	Schlümpfe, die	ARP-Codes	94.12
SNES	Schlümpfe, die	ARP-Codes	95.01
SNES	Schlümpfe, die	ARP-Codes	95.09
SNES	Schlümpfe, die	ARP-Codes	96.02
GB	Schlümpfe reisen um die Welt, die	Levelcodes	97.07
SNES	Schlümpfe reisen um die Welt, die	ARP-Codes	97.04
SNES	Schlümpfe reisen um die Welt, die	Levelcodes	97.06
SNES	Schöne und das Biest	Cheats	95.01
SNES	Scooby Doo Mystery	Levelcodes	97.08
SNES	seaQuest DSV	Paßwörter	97.02
SNES	Secret of Evermore	Tips	96.02
SNES	Secret of Evermore	Tips	96.02
SNES	Secret of Evermore	Tips	96.03
SNES	Secret of Evermore	ARP-Codes	96.03
SNES	Secret of Evermore	Tips	96.05
SNES	Secret of Evermore	ARP-Codes	96.05
SNES	Secret of Evermore	Tips	96.06
SNES	Secret of Evermore	Tips	97.03
SNES	Secret of Mana	Kompl. Teil 1	94.03
SNES	Secret of Mana	Kompl. Teil 2	94.04
SNES	Secret of Mana	ARP-Codes	95.03
SNES	Secret of Mana	Tips	95.06
SNES	Secret of Mana	Tips	95.09
SNES	Secret of Mana	ARP-Codes	95.09
SNES	Secret of Mana	ARP-Codes	95.11
SNES	Secret of Mana	ARP-Codes	96.02
SNES	Secret of Mana	Tips	96.07
SNES	Secret of Mana	Tips	96.09
SNES	Secret of Mana	ARP-Codes	96.12
SNES	Secret of Mana	Cheats	97.03

SNES	Secret of Mana	ARP-Codes	97.11
SNES	Secret of Mana	ARP-Codes	97.12
SNES	Secret of Mana	ARP-Codes	98.03
SNES	Secret of Mana 2	Tips	96.12
SNES	Secret of Mana 2	Tips	97.01
SNES	Secret of Mana 2	Tips	97.02
SNES	Secret of Mana 2	Tips	97.03
SNES	Secret of Mana 2	Tips	97.04
SNES	Secret of Mana 2	Tips	97.05
SNES	Secret of Mana 2	Tips	97.06
SNES	Secret of Mana 2	Tips	97.07
SNES	Secret of Mana 2	Tips	97.08
SNES	Secret of Mana 2	Tips	97.09
SNES	Secret of Mana 2	Tips	97.10
GB	Shadow Warriors	Tips	94.02
SNES	Shadowrun	Tips	93.12
SNES	Shadowrun	Komplettlösung	94.02
SNES	Shadowrun	Tips	94.02
SNES	Shadowrun	ARP-Codes	94.03
SNES	Shadowrun	Tips	94.05
SNES	Shadowrun	Tips	95.05
SNES	Shadowrun	ARP-Codes	95.06
SNES	Shadowrun	ARP-Codes	98.03
SNES	Shaq-Fu	Cheats	95.06
SNES	Sim Ant	Tips	94.09
SNES	Sim City	Tips	93.06
SNES	Sim City	ARP-Codes	94.01
SNES	Sim City	ARP-Codes	94.03
SNES	Sim City	Tips	94.04
SNES	Sim City	ARP-Codes	94.04
SNES	Sim City	ARP-Codes	94.12
SNES	Sim City	ARP-Codes	95.03
SNES	Sim City	Tips	95.10
SNES	Sim City	Tips	96.01
SNES	Sim City	ARP-Codes	96.08
SNES	Sim City	Tips	97.01
SNES	Sim City	ARP-Codes	97.05
SNES	Sim City	ARP-Codes	97.11
SNES	Skyblazer	Komplettlösung	94.05
SNES	Skyblazer	ARP-Codes	94.06
SNES	Skyblazer	ARP-Codes	94.07
SNES	Skyblazer	ARP-Codes	96.11
SNES	Skyblazer	ARP-Codes	96.11
GB	Sneaky Snakes	ARP-Codes	94.10
GB	Sneaky Snakes	ARP-Codes	97.07
GB	Snoopy's Magic Show	Levelcodes	97.09
N64	Snowboard Kids	geheime Strecke	98.04
N64	Snowboard Kids	Cheat	98.05
SNES	Soccer Kid	ARP-Codes	94.12
GB	Solar Striker	ARP-Codes	94.03
GB	Solar Striker	ARP-Codes	95.02
SNES	Soldiers of Fortune	Levelcodes	94.04
SNES	Soldiers of Fortune	ARP-Codes	94.08
GB	Solomon's Club	ARP-Codes	95.02
SNES	Soul Blazer	ARP-Codes	93.07
SNES	Soul Blazer	ARP-Codes	94.10
SNES	Soul Blazer	ARP-Codes	98.03
SNES	Soulblasters	ARP-Codes	94.10
SNES	Space Ace	Komplettlösung	94.07
SNES	Space Ace	ARP-Codes	96.04
SNES	Space Football	Levelcodes	93.11
SNES	Spankey's Quest	ARP-Codes	94.03
SNES	Spankey's Quest	ARP-Codes	96.07

SNES	Sparkster	Levelcodes	95.02
SNES	Sparkster	ARP-Codes	95.02
SNES	Sparkster	Levelcodes	95.08
SNES	Sparkster	ARP-Codes	95.09
SNES	Sparkster	Cheats	95.10
SNES	Sparkster	Cheats	96.01
SNES	Sparkster	ARP-Codes	96.02
SNES	Spawn – The Videogame	Paßwörter	96.03
SNES	Spectre	ARP-Codes	94.12
GB	Speedball 2	Paßwörter	94.09
GB	Speedy Gonzales	Levelcodes	94.01
GB	Speedy Gonzales	Levelcodes	95.03
SNES	Speedy Gonzales	Cheats	96.05
SNES	Speedy Gonzales	ARP-Codes	97.01
GB	Spider-Man	ARP-Codes	93.06
GB	Spider-Man	ARP-Codes	95.02
SNES	Spider-Man	ARP-Codes	96.05
GB	Spider-Man 2	ARP-Codes	95.05
SNES	Spider-Man – The Animated Series	ARP-Codes	95.09
SNES	Spider-Man – TAS	Cheats	95.10
SNES	Spider-Man – TAS	ARP-Codes	96.02
SNES	Spider-Man – TAS	ARP-Codes	97.07
SNES	Spider-Man & The X-Men	ARP-Codes	93.07
SNES	Spike MC Fang	ARP-Codes	94.12
SNES	Spindizzy Worlds	Cheats	93.12
SNES	Spirou	ARP-Codes	97.04
GB	Spud's Adventure	ARP-Codes	94.10
GB	Star Trek	ARP-Codes	93.10
GB	Star Trek	Levelcodes	94.04
GB	Star Trek	ARP-Codes	94.05
GB	Star Trek	ARP-Codes	95.06
SNES	Star Trek – Deep Space Nine – Crossroads of Time	Levelcodes	97.05
GB	Star Trek Generations – Beyond the Nexus	ARP-Codes	96.05
GB	Star Trek Generations – Beyond the Nexus	Levelcodes	97.01
SNES	Star Trek: Starfleet Academy	ARP-Codes	95.10
SNES	Star Trek: Starfleet A.	Levelcodes	95.05
SNES	Star Trek: Starfleet A.	Cheats	95.07
SNES	Star Trek: Starfleet A.	Cheats	96.04
SNES	Star Trek: Starfleet A.	Tips	96.07
SNES	Star Trek: Starfleet A.	ARP-Codes	96.09
GB	Star Trek – The Next Generation	ARP-Codes	94.04
GB	Star Trek – TNG	Levelcodes	94.06
GB	Star Trek – TNG	ARP-Codes	95.06
SNES	Star Trek – TNG	Paßwörter	94.10
SNES	Star Trek – TNG	Paßwörter	97.02
SNES	Star Trek – TNG	Levelcodes	97.05
GB	Star Wars	ARP-Codes	94.03
N64	Star Wars: Shadows of the Empire	Cheats	97.08
N64	Star Wars: S. o. t. E.	Cheats	97.12
N64	Star Wars: S. o. t. E.	Gamebuster Codes	98.05
N64	StarFox 64	Tips	97.06
SNES	StarGate	ARP-Codes	95.11
SNES	StarGate	Paßwörter	96.07
SNES	StarGate	ARP-Codes	96.11

SNES	StarGate	ARP-Codes	96.11
SNES	StarWing	Tips	93.06
SNES	StarWing	Tips	93.09
SNES	StarWing	Cheats	93.10
SNES	StarWing	ARP-Codes	93.11
SNES	StarWing	Tips	94.09
SNES	StarWing	ARP-Codes	95.09
SNES	StarWing	Tips	96.01
SNES	StarWing	ARP-Codes	96.06
SNES	StarWing	ARP-Codes	97.06
SNES	Street Fighter Alpha 2	Special-Moves	97.02
SNES	Street Fighter Alpha 2	Cheats	97.03
SNES	Street Fighter Alpha 2	Cheats	97.07
SNES	Street Fighter II	ARP-Codes	93.07
SNES	Street Fighter II	Tips	93.12
SNES	Street Fighter II	ARP-Codes	94.06
SNES	Street Fighter II	ARP-Codes	94.08
SNES	Street Fighter II	ARP-Codes	95.06
SNES	Street Fighter II	ARP-Codes	96.06
SNES	Street Fighter II Turbo	Tips	93.10
SNES	Street Fighter II Turbo	Cheats	93.11
SNES	Street Fighter II Turbo	ARP-Codes	94.01
SNES	Street Fighter II Turbo	ARP-Codes	94.04
SNES	Street Fighter II Turbo	ARP-Codes	94.09
SNES	Street Fighter II Turbo	Tips	94.10
SNES	Street Fighter II Turbo	ARP-Codes	95.06
SNES	Street Fighter II Turbo	Tips	96.02
GB	Street Racer	Levelcodes	97.10
SNES	Street Racer	ARP-Codes	95.05
SNES	Street Racer	ARP-Codes	95.10
SNES	Street Racer	Cheats	96.04
SNES	Street Racer	Cheat	97.04
SNES	Striker	ARP-Codes	93.11
SNES	Striker	ARP-Codes	94.04
SNES	Striker	Paßwörter	95.03
SNES	Striker	ARP-Codes	97.04
SNES	Stunt Race FX	Tips	94.11
SNES	Stunt Race FX	ARP-Codes	95.03
SNES	Stunt Race FX	Paßwörter	96.05
SNES	Stunt Race FX	ARP-Codes	96.05
SNES	Stunt Race FX	Paßwörter	97.02
SNES	Stunt Race FX	ARP-Codes	97.11
SNES	Sunset Riders	Tips	94.02
SNES	Sunset Riders	ARP-Codes	94.04
SNES	Sunset Riders	ARP-Codes	94.08
SNES	Super Adventure Island	Cheats	93.09
SNES	Super Adventure Island	ARP-Codes	94.08
SNES	Super Adventure Island	ARP-Codes	94.10
SNES	Super Adventure Island	ARP-Codes	94.11
SNES	Super Air Diver	Cheats	94.02
SNES	Super Aleste	ARP-Codes	93.10
SNES	Super Aleste	ARP-Codes	94.10
SNES	Super Aleste	ARP-Codes	94.11
SNES	Super B.C. Kid	ARP-Codes	97.04
SNES	Super Battletank	ARP-Codes	94.10
SNES	Super Battletank	ARP-Codes	94.11
SNES	Super Battletank	ARP-Codes	95.02
SNES	Super Battletank 2	Levelcodes	94.12
SNES	Super Battletank 2	ARP-Codes	96.04
SNES	Super Battletank 2	ARP-Codes	96.08
SNES	Super Bomberman	Levelcodes	93.10
SNES	Super Bomberman	Tips	94.04
SNES	Super Bomberman	ARP-Codes	94.04
SNES	Super Bomberman 2	Levelcodes	94.08
SNES	Super Bomberman 2	Levelcodes	94.11
SNES	Super Bomberman 2	Tips	94.12
SNES	Super Bomberman 2	ARP-Codes	95.01
SNES	Super Bomberman 2	Cheats	95.03
SNES	Super Bomberman 2	ARP-Codes	95.09
SNES	Super Bomberman 2	ARP-Codes	96.01
SNES	Super Bomberman 2	ARP-Codes	98.02
SNES	Super Bomberman 3	ARP-Codes	95.09
SNES	Super Bomberman 3	Levelcodes	96.01
SNES	Super Bomberman 3	Paßwörter	96.05
SNES	Super Bomberman 3	Levelcodes	96.10
SNES	Super Bomberman 3	ARP-Codes	97.01

SNES	Super Bomberman 4	Levelcodes	96.12
SNES	Super Bomberman 4	Levelcodes	97.05
SNES	Super Buster Bros.	Paßwörter	93.07
SNES	Super Conflict	Tips	93.10
SNES	Super Dropzone	ARP-Codes	95.11
SNES	Super Dropzone	Levelcodes	97.07
SNES	Super Dropzone	ARP-Codes	97.09
SNES	Super Formation Soccer 94	Cheats	96.04
GB	Super Game Boy	Tips	94.11
SNES	Super Ghouls 'n' Ghosts	ARP-Codes	93.07
SNES	Super Ghouls 'n' Ghosts	Cheat-Menü	94.01
SNES	Super Ghouls 'n' Ghosts	ARP-Codes	94.08
SNES	Super Ghouls 'n' Ghosts	ARP-Codes	94.10
SNES	Super Ghouls 'n' Ghosts	ARP-Codes	94.11
SNES	Super Ghouls 'n' Ghosts	ARP-Codes	95.06
SNES	Super Ghouls 'n' Ghosts	ARP-Codes	97.01
SNES	Super Ghouls 'n' Ghosts	ARP-Codes	97.04
SNES	Super Godzilla	ARP-Codes	94.12
GB	Super Hunchback	ARP-Codes	94.10
GB	Super Hunchback	ARP-Codes	95.05
N64	Super Mario 64	Tips	97.01
N64	Super Mario 64	Tips	97.02
N64	Super Mario 64	Tips	97.07
N64	Super Mario 64	Tips	98.02
N64	Super Mario 64	Gamebuster Codes	98.05
SNES	Super Mario All-Stars	ARP-Codes	93.11
SNES	Super Mario All-Stars	ARP-Codes	94.02
SNES	Super Mario All-Stars	ARP-Codes	94.06
SNES	Super Mario All-Stars	ARP-Codes	97.05
SNES	Super Mario All-Stars	ARP-Codes	97.07
SNES	Super Mario All-Stars – Mario 3 Battle Game	Cheats	94.11
SNES	Super Mario All-Stars – The Lost Levels	Kompl. Teil 1	94.06
SNES	Super Mario All-Stars – The Lost Levels	Kompl. Teil 2	94.07
SNES	Super Mario All-Stars – The Lost Levels	Tips	94.08
SNES	Super Mario Bros. 2	Tips	94.09
SNES	Super Mario Kart	Tips	93.06
SNES	Super Mario Kart	Tips	93.11
SNES	Super Mario Kart	Tips	95.03
SNES	Super Mario Kart	Tips	95.06
SNES	Super Mario Kart	Cheats	95.09
SNES	Super Mario Kart	ARP-Codes	96.01
SNES	Super Mario Kart	ARP-Codes	96.02
SNES	Super Mario Kart	ARP-Codes	97.09
GB	Super Mario Land	ARP-Codes	93.10
GB	Super Mario Land	ARP-Codes	97.04
GB	Super Mario Land 2	Komplettlösung	93.06
GB	Super Mario Land 2	Cheats	95.10
SNES	Super Mario RPG	Kompl. Teil 1	96.08
SNES	Super Mario RPG	Kompl. Teil 2	96.09
GB	Super Mario World	ARP-Codes	93.06
SNES	Super Mario World	ARP-Codes	93.06
SNES	Super Mario World	Komplettlösung	93.09
SNES	Super Mario World	Tips	93.09
SNES	Super Mario World	Tips	93.11
SNES	Super Mario World	ARP-Codes	94.03
SNES	Super Mario World	Tips	94.06
SNES	Super Mario World	ARP-Codes	94.08
SNES	Super Mario World	ARP-Codes	94.09
SNES	Super Mario World	Tips	94.11
SNES	Super Mario World	ARP-Codes	96.08
SNES	Super Mario World	ARP-Codes	97.04
SNES	Super Metroid	ARP-Codes	94.07
SNES	Super Metroid	ARP-Codes	95.03
SNES	Super Metroid	ARP-Codes	95.06
SNES	Super Metroid	ARP-Codes	97.07
GB	Super Off-Road	ARP-Codes	93.07
SNES	Super Off-Road: T. Baja	ARP-Codes	93.11
SNES	Super Off-Road: T. Baja	ARP-Codes	96.08
SNES	Super Off-Road: T. Baja	Cheat	98.06

SNES	Super Pang	Cheats	94.10
SNES	Super Pang	Cheats	94.12
SNES	Super Pinball – Behind the Mask	ARP-Codes	96.04
SNES	Super Pinball Dreams	ARP-Codes	96.05
SNES	Super Probotector	Cheats	93.10
SNES	Super Probotector	Tips	93.12
SNES	Super Probotector	ARP-Codes	94.06
SNES	Super Probotector	Cheats	94.10
SNES	Super Probotector	ARP-Codes	94.10
SNES	Super Probotector	Tips	94.12
SNES	Super Probotector	ARP-Codes	95.05
SNES	Super Probotector	ARP-Codes	96.01
SNES	Super Probotector	ARP-Codes	97.06
SNES	Super Probotector	ARP-Codes	97.06
SNES	Super Punch-Out	Tips	95.07
SNES	Super Punch-Out	ARP-Codes	95.07
SNES	Super Punch-Out	Cheats	95.10
SNES	Super Punch-Out	Cheats	96.01
SNES	Super Punch-Out	ARP-Codes	96.06
SNES	Super Putty	Cheats	94.07
GB	Super R. C. Pro AM	ARP-Codes	93.11
SNES	Super R-Type	Cheats	96.10
GB	Super Return of the Jedi	Levelcodes	96.10
SNES	Super Return of the Jedi	Levelcodes	95.02
SNES	Super Return of the Jedi	ARP-Codes	95.06
SNES	Super Return of the Jedi	Levelcodes	95.07
SNES	Super Return of the Jedi	Cheats	95.07
SNES	Super Return of the Jedi	ARP-Codes	97.07
SNES	Super Skidmarks	Levelcodes	98.03
SNES	Super Smash T.V.	ARP-Codes	94.10
SNES	Super Smash T.V.	ARP-Codes	94.11
SNES	Super Soccer	Tips	94.06
SNES	Super Soccer	Tips	94.10
SNES	Super Soccer	ARP-Codes	95.03
SNES	Super Star Wars	ARP-Codes	93.09
SNES	Super Star Wars	ARP-Codes	93.10
SNES	Super Star Wars	Cheats	93.11
SNES	Super Star Wars	Komplettlösung	93.11
SNES	Super Star Wars	ARP-Codes	95.09
SNES	Super Star Wars	ARP-Codes	96.10
SNES	Super Star Wars	ARP-Codes	97.06
SNES	Super Star Wars	Cheats	97.09
SNES	Super Star Wars	ARP-Codes	98.03
SNES	Super Street Fighter II	Tips	94.11
SNES	Super Street Fighter II	ARP-Codes	94.11
SNES	Super Street Fighter II	Kurs Teil 1	95.01
SNES	Super Street Fighter II	Kurs Teil 2	95.02
SNES	Super Street Fighter II	Kurs Teil 3	95.03
SNES	Super Street Fighter II	ARP-Codes	95.03
SNES	Super Street Fighter II	Kurs Teil 4	95.04
SNES	Super Street Fighter II	ARP-Codes	95.06
SNES	Super Street Fighter II	ARP-Codes	95.09
SNES	Super Street Fighter II	ARP-Codes	96.02
SNES	Super Strike Eagle	Levelcodes	93.08
SNES	Super Strike Gunner	ARP-Codes	94.06
SNES	Super SWIV	ARP-Codes	93.10
SNES	Super SWIV	Cheats	94.06
SNES	Super SWIV	Levelcodes	95.10
SNES	Super Tennis	ARP-Codes	93.11
SNES	Super Tennis	Cheats	94.07
SNES	Super		
	The Empire Strikes Back	Levelcodes	94.02
SNES	Super T. E. Strikes Back	ARP-Codes	94.02
SNES	Super T. E. Strikes Back	Cheats	94.04
SNES	Super T. E. Strikes Back	Levelcodes	94.07
SNES	Super T. E. Strikes Back	Cheats	95.02
SNES	Super T. E. Strikes Back	Debug-Menü	98.03
SNES	Super Tiny Toons – Buster Busts Loose!	Levelcodes	95.07
SNES	Super Tiny Toons – Buster Busts Loose!	ARP-Codes	96.07
SNES	Super Troll Island	Tips	96.04
SNES	Super Turrigan	Tips	93.12
SNES	Super Turrigan	Kompl. Teil 1	94.04
SNES	Super Turrigan	Kompl. Teil 2	94.05
SNES	Super Turrigan	ARP-Codes	94.11
SNES	Super Turrigan	Cheats	95.02
SNES	Super Turrigan	ARP-Codes	96.07
SNES	Super Turrigan 2	Kompl. Teil 1	95.08
SNES	Super Turrigan 2	Kompl. Teil 2	95.10
SNES	Super Turrigan 2	ARP-Codes	95.10
SNES	Super Turrigan 2	Kompl. Teil 3	95.11

SNES	Super Turrigan 2	ARP-Codes	95.11
SNES	Super Turrigan 2	Cheats	96.04
SNES	Super Valis IV	Cheat	97.06
SNES	Super WWF Wrestlemania	ARP-Codes	94.08
GB	Swamp Thing	ARP-Codes	94.06
GB	Swamp Think	ARP-Codes	95.02
GB	Sword of Hope	Kompl. Teil 1	95.04
GB	Sword of Hope	Kompl. Teil 2	95.05
GB	Sword of Hope	Levelcodes	98.01
SNES	Syndicate	Paßwörter	95.04
SNES	Syndicate	Levelcodes	95.05
T			
SNES	T.H.M.T. – Tournament Fighters	ARP-Codes	94.04
SNES	T.H.M.T. – T. Fighters	ARP-Codes	94.05
SNES	T.H.M.T. – T. Fighters	ARP-Codes	94.06
SNES	T.H.M.T. – T. Fighters	Cheats	96.11
GB	T2 – Judgement Day	ARP-Codes	93.10
SNES	T2 – Judgement Day	ARP-Codes	94.05
GB	T2 – The Arcade Game	ARP-Codes	94.12
SNES	T2 – The Arcade Game	ARP-Codes	94.05
SNES	T2 – The Arcade Game	ARP-Codes	94.08
SNES	T2 – The Arcade Game	ARP-Codes	97.01
SNES	T2 – The Arcade Game	Cheats	94.11
SNES	Taz Mania	Cheats	94.09
GB	Tazmanian Devil in Island Chase	ARP-Codes	95.11
GB	Tazmanian Devil in Island Chase	Levelcodes	97.09
SNES	Terminator	ARP-Codes	94.08
SNES	Terranigma	ARP-Codes	97.06
SNES	Terranigma	ARP-Codes	97.08
SNES	Terranigma	ARP-Codes	97.11
GB	Tetris	ARP-Codes	93.06
GB	Tetris	Tips	93.11
GB	Tetris	ARP-Codes	94.08
GB	Tetris	ARP-Codes	95.02
GB	Tetris Attack	Levelcodes	97.07
SNES	Tetris Attack	Cheats	96.12
SNES	Tetris Attack	ARP-Codes	97.01
SNES	Tetris Attack	Levelcodes	98.04
GB	Tetris Blast	Levelcodes	96.07
N64	Tetrisphere	Paßwörter	97.10
SNES	Theme Park	Tips	96.03
SNES	Theme Park	ARP-Codes	97.01
SNES	Theme Park	ARP-Codes	97.04
SNES	Theme Park	ARP-Codes	97.05
GB	Tim – Der Sonnentempel	Levelcodes	97.09
SNES	Tim – Der Sonnentempel	Levelcodes	97.09
GB	Tim in Tibet	Levelcodes	97.05
SNES	Tim in Tibet	Levelcodes	96.04
SNES	Tim in Tibet	ARP-Codes	97.07
SNES	Tim in Tibet	ARP-Codes	97.11
SNES	Time Trax	ARP-Codes	95.03
SNES	Timecop	Cheats	96.02
SNES	Timecop	Levelanwahl	98.03
SNES	Timeslip	ARP-Codes	97.01
GB	Tiny Toon Adventures	Levelcodes	93.11
GB	Tiny Toon Adventures	Levelcodes	97.09
SNES	Tiny Toon Adventures	Levelcodes	93.09
SNES	Tiny Toon Adventures	Tips	93.11
SNES	Tiny Toon Adventures	Cheats	94.06
SNES	Tiny Toon Adventures	ARP-Codes	94.06
SNES	Tiny Toon Adventures	Tips	94.08
SNES	Tiny Toon Adventures	ARP-Codes	94.11
GB	Tiny Toon Adventures 2	Tips	94.02
GB	Tiny Toon Adventures 2	Cheats	94.08
GB	Tiny Toons	ARP-Codes	93.11
GB	Tiny Toons	ARP-Codes	95.02
GB	Tiny Toons	ARP-Codes	95.04

GB	Tiny Toons – Wild & Wacky Sports	Cheat	97.09
SNES	Tiny Toons – Wild & Wacky Sports	Cheats	96.04
GB	Tom & Jerry	Levelcodes	93.09
SNES	Tom & Jerry	ARP-Codes	93.08
SNES	Tom & Jerry	Cheats	94.07
SNES	Tom & Jerry	Cheats	96.11
SNES	Top Gear	Levelcodes	93.06
SNES	Top Gear	Tips	93.10
SNES	Top Gear	ARP-Codes	93.10
SNES	Top Gear 2	Levelcodes	94.03
SNES	Top Gear 2	ARP-Codes	94.05
SNES	Top Gear 2	ARP-Codes	94.07
SNES	Top Gear 2	Cheats	94.08
SNES	Top Gear 3000	Paßwörter	95.09
SNES	Top Gear 3000	ARP-Codes	97.07
N64	Top Gear Rally	Cheats	98.02
N64	Top Gear Rally	Gamebuster Codes	98.05
GB	Top Gun	Levelcodes	95.07
SNES	Toy Story	ARP-Codes	96.04
SNES	Toy Story	Kompl. Teil 1	96.06
SNES	Toy Story	Cheats	96.06
SNES	Toy Story	Kompl. Teil 2	96.07
SNES	Toy Story	Levelcodes	96.10
SNES	Toy Story	ARP-Codes	97.04
GB	Trip World	ARP-Codes	94.06
GB	Trip World	ARP-Codes	95.03
SNES	Troddlers, the	Levelcodes	95.03
SNES	Troddlers, the	Levelcodes	95.08
GB	True Lies	Levelcodes	96.04
GB	True Lies	Levelcodes	97.03
GB	True Lies	Paßwörter	97.08
SNES	True Lies	Levelcodes	95.06
SNES	True Lies	Paßwörter	95.07
SNES	True Lies	ARP-Codes	95.07
SNES	True Lies	Tips	95.08
SNES	True Lies	ARP-Codes	96.05
SNES	True Lies	ARP-Codes	97.12
SNES	Turn and Burn	Levelcodes	94.12
GB	Turok	Levelcodes	98.02
N64	Turok – Dinosaur Hunter	Karten Teil 1	97.04
N64	Turok – Dinosaur Hunter	Paßwörter	97.04
N64	Turok – Dinosaur Hunter	Karten Teil 2	97.05
N64	Turok – Dinosaur Hunter	Karten Teil 3	97.06
N64	Turok – Dinosaur Hunter	Paßwörter	97.07
N64	Turok – Dinosaur Hunter	Cheat-Menü	97.12
N64	Turok – Dinosaur Hunter	Gamebuster Codes	98.06
GB	Turrican	ARP-Codes	94.06
GB	Turrican	ARP-Codes	94.08
GB	Turrican	ARP-Codes	95.02
GB	Turrican	ARP-Codes	97.07
SNES	Turrican	ARP-Codes	94.11
GB	Turtles 3	Levelcodes	94.06
GB	Turtles 3	Cheats	94.10
GB	Turtles 3	Paßwörter	95.02
SNES	Turtles 4	Cheats	93.06
SNES	Turtles 4	ARP-Codes	94.06
SNES	Turtles in Time	ARP-Codes	93.09
SNES	Turtles in Time	Cheats	96.10
SNES	Turtles in Time	Cheats	96.12
SNES	Turtles in Time	ARP-Codes	97.06
SNES	Turtles		
	Tournament Fighter	Cheats	94.02
SNES	Turtles Tourn. Fighter	Cheats	94.05
SNES	Turtles Tourn. Fighter	Tips	94.06
U			
GB	Ultima – Runes of Virtue	ARP-Codes	93.08
SNES	Ultima – The false Prophet	Tips	95.01
SNES	Ultraman	ARP-Codes	96.01
SNES	Unirally	Tips	95.06
SNES	Unirally	Tips	95.07
SNES	Unirally	Paßwörter	95.08

SNES	Unirally	ARP-Codes	95.11
SNES	Unirally	Tips	96.01
SNES	Unirally	Abspann sehen	96.04
GB	Universal Soldier	ARP-Codes	95.05
SNES	Urban Strike	Levelcodes	96.11
SNES	Urban Strike	Paßwörter	97.01
SNES	Utopia	ARP-Codes	94.04
SNES	Utopia	Tips	94.10
SNES	Utopia	ARP-Codes	96.10
SNES	Utopia	Tips	97.02
V			
SNES	Venom/Spider-Man – Separation Anxiety	Levelcodes	96.05
SNES	V./Spider-Man – SA	ARP-Codes	96.11
SNES	V./Spider-Man – SA	ARP-Codes	96.11
SNES	V./Spider-Man – SA	Paßwörter	96.12
SNES	V./Spider-Man – SA	Levelcodes	97.05
SNES	V./Spider-Man – SA	Levelanwahl	98.06
SNES	Virtual Bart	ARP-Codes	94.12
SNES	Virtual Soccer	Paßwörter	94.10
SNES	Vortex	Paßwörter	95.05
SNES	Vortex	Paßwörter	95.07
SNES	Vortex	ARP-Codes	97.04
W			
GB	Wario Blast	Levelcodes	95.04
GB	Wario Blast	Tips	95.08
GB	Wario Blast	Paßwörter	96.06
GB	Wario Blast	ARP-Codes	97.06
GB	Wario Land	Tips	94.12
GB	Wario Land	ARP-Codes	97.04
GB	Wario Land	Cheat	98.04
GB	Wario Land 3	Tips	95.02
SNES	Warlock	Cheats	95.07
SNES	Warlock	ARP-Codes	95.07
SNES	Warlock	Levelcodes	95.08
SNES	Warlock	Cheats	96.02
SNES	Warlock	ARP-Codes	96.04
SNES	Waterworld	Paßwörter	96.05
GB	Wave Race	ARP-Codes	93.07
N64	Wave Race 64	Tips	97.01
N64	Wave Race 64	Tips	97.12
N64	Wave Race 64	Gamebuster Codes	98.05
N64	Wayne Gretzky's 3D Hockey	Cheats	97.02
N64	W. Gretzky's 3D Hock.	Cheats	97.05
N64	W. Gretzky's 3D Hock.	geheime Teams	97.12
N64	W. Gretzky's 3D H. '98	Cheats	98.02
SNES	Wayne's World	Cheats	93.10
SNES	Wayne's World	Cheats	94.12
N64	WCW vs. NWO: World Tour	Gamebuster Codes	98.06
SNES	WeaponLord	Kompl. Teil 1	96.02
SNES	WeaponLord	Paßwörter	96.02
SNES	WeaponLord	Kompl. Teil 2	96.03
SNES	WeaponLord	Cheats	96.06
N64	Wild Choppers	Tips	98.03
SNES	Wild Guns	ARP-Codes	96.06
SNES	Wing Commander	Cheats	93.09
SNES	Wing Commander	ARP-Codes	93.09
SNES	Wing Commander	Tips	93.12
SNES	Wing Commander	Levelcodes	94.02
SNES	Wing Commander	ARP-Codes	94.10
SNES	Wing Commander	ARP-Codes	96.01
SNES	Wing Commander – Secret Missions	ARP-Codes	94.04
SNES	Wing Commander – Secret Missions	ARP-Codes	95.10
SNES	Winter Gold	Tips	97.05
SNES	Winter Olympics	ARP-Codes	94.06
SNES	Wizard of Oz	ARP-Codes	94.12
SNES	Wizardry V	Tips	94.06
SNES	Wizardry V	Tips	96.08
SNES	Wolverine	Levelcodes	95.09
SNES	Wolverine	Levelcodes	96.02
SNES	Wolverine	ARP-Codes	96.02
SNES	Wolverine	ARP-Codes	96.12
SNES	World Cup Striker	Tips	94.12
GB	World Heroes 2 Jet	geheimer Charakter	98.06
GB	WWF 2	ARP-Codes	93.10
SNES	WWF Raw	ARP-Codes	95.07
SNES	WWF Raw	Cheats	95.08
SNES	WWF Raw	Special-Moves	95.08
SNES	WWF Raw	Tips	96.01

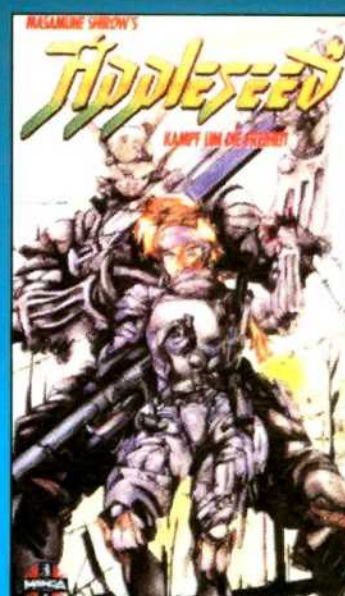
SNES	WWF Raw	ARP-Codes	96.04
SNES	WWF Royal Rumble	ARP-Codes	93.10
SNES	WWF Royal Rumble	ARP-Codes	93.11
SNES	WWF Royal Rumble	ARP-Codes	94.03
SNES	WWF Royal Rumble	Tips	94.04
SNES	WWF Royal Rumble	ARP-Codes	94.04
SNES	WWF Royal Rumble 2	ARP-Codes	95.03
SNES	WWF Wrestlemania – The Arcade Game	Special-Moves	96.09
X			
SNES	X-Kaliber 2097	Cheats	95.07
SNES	X-Kaliber 2097	ARP-Codes	96.12
SNES	X-Men	ARP-Codes	96.01
SNES	X-Men – Mutant Apocalypse	Levelcodes	95.06
SNES	X-Men – Mutant Apocal.	Levelcodes	95.09
SNES	X-Men – Mutant Apocal.	ARP-Codes	96.02
Y			
GB	Yogi Bear	Cheats	95.10
SNES	Yogi Bear	Tips	94.11
SNES	Yogi Bear's Cartoon Capers	ARP-Codes	94.11
GB	Yogi Bear's Gold Rush	ARP-Codes	95.11
SNES	Yoshi's Cookie	Tips	94.04
SNES	Yoshi's Island	Kompl. Teil 1	95.10
SNES	Yoshi's Island	Kompl. Teil 2	95.11
SNES	Yoshi's Island	Kompl. Teil 3	96.01
SNES	Yoshi's Island	Tips	96.01
SNES	Yoshi's Island	Cheats	96.02
SNES	Young Merlin	Levelcodes	94.05
SNES	Young Merlin	Kompl. Teil 1	94.05
SNES	Young Merlin	ARP-Codes	94.05
SNES	Young Merlin	Kompl. Teil 2	94.06
SNES	Young Merlin	ARP-Codes	96.04
SNES	Young Merlin	ARP-Codes	97.12
Z			
SNES	Zelda 3 – A Link to the Past	Kompl. Teil 1	93.06
SNES	Zelda 3 – A L. t. t. Past	ARP-Codes	93.06
SNES	Zelda 3 – A L. t. t. Past	Kompl. Teil 2	93.07
SNES	Zelda 3 – A L. t. t. Past	Kompl. Teil 3	93.08
SNES	Zelda 3 – A L. t. t. Past	Kompl. Teil 4	93.09
SNES	Zelda 3 – A L. t. t. Past	ARP-Codes	94.06
SNES	Zelda 3 – A L. t. t. Past	ARP-Codes	96.01
SNES	Zelda 3 – A L. t. t. Past	Tips	97.04
SNES	Zelda 3 – A L. t. t. Past	ARP-Codes	97.05
GB	Zelda 4 – Link's Awakening	Komplettlösung	94.02
GB	Zelda 4 – Link's Awak.	Tips	94.04
GB	Zelda 4 – Link's Awak.	ARP-Codes	94.04
GB	Zelda 4 – Link's Awak.	ARP-Codes	94.05
GB	Zelda 4 – Link's Awak.	Tips	94.06
GB	Zelda 4 – Link's Awak.	Tips	94.07
GB	Zelda 4 – Link's Awak.	Tips	95.02
GB	Zelda 4 – Link's Awak.	ARP-Codes	95.02
GB	Zelda 4 – Link's Awak.	ARP-Codes	97.07
SNES	Zelda – A Link to the Past	ARP-Codes	97.12
GB	Zen – Intergalactic Ninja	Paßwörter	94.10
SNES	Zero the Kamikaze Squirrel	Cheats	95.06
SNES	Zombies	Levelcodes	94.01
SNES	Zombies	ARP-Codes	94.02
SNES	Zombies	ARP-Codes	94.11
SNES	Zombies	ARP-Codes	94.12
SNES	Zombies	ARP-Codes	97.04
SNES	Zombies	ARP-Codes	97.05
GB	Zool	ARP-Codes	94.12
GB	Zool	Cheats	95.08
GB	Zool	ARP-Codes	97.07
SNES	Zool	Tips	94.04
SNES	Zool	ARP-Codes	97.04
SNES	Zool	ARP-Codes	97.06

DIE GROSSE ANIME

Hallo, Freunde des japanischen Zeichentricks. Auf dieser Doppelseite präsentieren wir Euch den ersten Teil eines umfassenden Überblicks über sämtliche (offiziell) in Deutschland erhältlichen Animes – mal abgesehen von den nicht jugendfreien Titeln. Die Filme erhalten Ihr entweder im gut sortierten Fach-



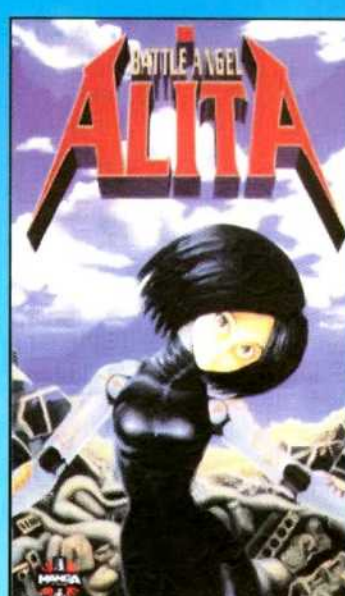
Titel: Akira
Genre: Endzeit/Cyberpunk
Designer: Katsuhiro Otomo
Regisseur: Katsuhiro Otomo
Firma: Akira Committee
Produktionsjahr: 1988
Länge: ca. 120 Min.
Sprache: deutsche Übersetzung
FSK: ab 16
Preis: 39,95 DM
Best.Nr.: WB 95094
Bewertung: 5 von 5
Sonstiges: Akira ist der Endzeit-Klassiker mit viel Action und Szenen totaler Zerstörung. Dank der hervorragenden Animationstechnik kann er auch heute noch gegen die meisten anderen Filme bestehen.



Titel: Appleseed
Genre: Endzeit/Roboter-Action
Designer: Masamune Shirow
Regisseur: Kazuyoshi Katayama
Firma: M. Shirow/Seinsha/TBM
Produktionsjahr: 1988
Länge: ca. 70 Min.
Sprache: deutsche Übersetzung
FSK: ab 16
Preis: 39,95 DM
Best.Nr.: 636642-3
Bewertung: 4 von 5
Sonstiges: Nach der gleichnamigen Manga-Reihe kann Appleseed vor allem durch seine gute Animation und die actionreiche Handlung gefallen. Die Story liegt irgendwo zwischen Robocop und Bladerunner.



Titel: Armitage III (1 & 2)
Genre: Science-fiction-Thriller
Designer: Hiroyuki Ochi
Regisseur: Hiroyuki Ochi
Firma: AIC/Pioneer LDC Inc.
Produktionsjahr: 1994-95
Länge: 75 bzw. 60 Min.
Sprache: Jp. mit dt. Untertiteln
FSK: ab 16
Preis: je 39,95 DM
Best.Nr.: PIO 1001 & PIO 1002
Bewertung: 4 von 5
Sonstiges: Die Heldin von Armitage III ist ein hypermoderner Cyborg, der auch häufiger mal seinen Körper zeigt. Ansonsten geht es meist ziemlich zur Sache – nicht unbedingt immer mit den Waffen einer Frau.



Titel: Battle Angel Alita
Genre: Endzeit/Roboter-Action
Designer: Kishiro Yukito
Regisseur: Hiroshi Fukutomi
Firma: Y. Kishiro/Business Jump/Shueisha/KSS Inc./MOVIC
Produktionsjahr: 1993
Länge: ca. 55 Min.
Sprache: deutsche Übersetzung
FSK: ab 16
Preis: 29,95 DM
Best.Nr.: 639868-3
Bewertung: 5 von 5
Sonstiges: Die schöne Alita ist in Wirklichkeit ein mächtiger Kampf-Cyborg, der als Bounty Hunter in den Slums gegen endorphin-süchtige Androiden kämpft. Cool!



Titel: Bounty Hunter
Genre: Thriller
Designer: Hirofumi Tanaka
Regisseur: Orutoshi Yaneto
Firma: G. C. Stuff
Produktionsjahr: 1995
Länge: ca. 55 Min.
Sprache: Jp. mit dt. Untertiteln
FSK: ab 16
Preis: 39,95 DM
Best.Nr.: OVA 4014
Bewertung: 3 von 5
Sonstiges: In den düstersten Vierteln von New York werden zahlreiche mysteriöse Morde verübt ... Insbesondere die stimmungsvollen Zeichnungen der amerikanischen Großstadt können überzeugen.



Titel: Big Wars
Genre: Science-fiction/Horror
Designer: Yoshio Aramaki
Regisseur: Toshifumi Takizawa
Firma: Y. Aramaki/Tokuma Japan Communications Co. Ltd.
Produktionsjahr: 1993
Länge: ca. 75 Min.
Sprache: Jp. mit dt. Untertiteln
FSK: ab 16
Preis: 39,95 DM
Best.Nr.: CPM 003
Bewertung: 3 von 5
Sonstiges: Nachdem die Menschen den Mars besiedelt haben, kommen die Aliens wieder. Sofort entbrennt ein erbitterter Krieg, bei dem auch Horror und Erotik zum Zuge kommen.



Titel: Bubblegum Crisis (1 - 4)
Genre: Cyberpunk/Humor
Designer: Suzuki Toshimichi
Regisseur: Akiyama Katsuhito (1 - 3), Hayashi Hiroki (4)
Firma: Artmic/Youmex
Produktionsjahr: 1987 - 90
Länge: je ca. 100 Min.
Sprache: Jp. mit dt. Untertiteln
FSK: ab 16
Preis: je 49,95 DM
Best.Nr.: OVA 4004, OVA 4006, OVA 4011, OVA 4015
Bewertung: 3 von 5
Sonstiges: Eine Gruppe von Mädels kämpft in Anzügen gegen die 'Bösen'. Klassiker des Genres. Es gibt auch zwei reine Musikvideos.



Titel: Devil Hunter Yohko (1 & 2)
Genre: Genre-Mix/Humor
Designer: Juzo Mutsuki
Regisseur: Tetsuro Aoki
Firma: N.C.S./Toho Co. Ltd.
Produktionsjahr: 1990 - 94
Länge: ca. 110 bzw. 100 Min.
Sprache: Jp. mit dt. Untertiteln
FSK: ab 16
Preis: je 49,95 DM
Best.Nr.: OVA 4000 & OVA 4001
Bewertung: 4 von 5
Sonstiges: Die supersüße Yohko kämpft zusammen mit ihren Freundinnen gegen allerlei dämonische Unholde, wobei leider viele jugendgefährdende Szenen vorkommen. Es ist auch ein reines Musikvideo erhältlich.

– ÜBERSICHT (TEIL 1)

handel (dazu zählen natürlich auch Videospiel-Läden, Comic-Läden, Videotheken und Fantasy-Läden) oder per Postversand von Game Express GmbH, Hamburg, Tel.: 0 40/57 19 33 33, Fax: 0 40/89 07 01 09 – aber nicht bei uns!!! Bei der Game Express GmbH bekommt ihr außerdem eine reichhaltige Auswahl an Videospielen für (fast) alle Konsolen.



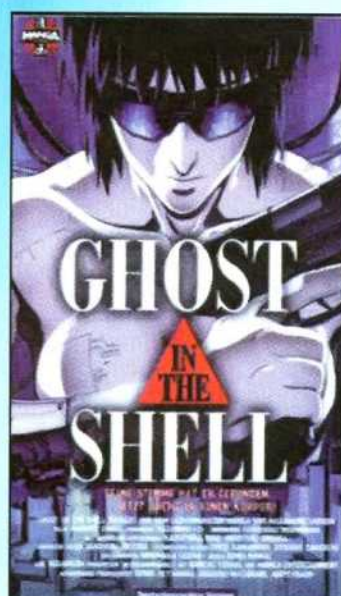
Titel: Darkside Blues
Genre: Science-fiction/Gothic-Horror
Designer: Hideyuki Kikuchi/
 Yuho Ashibe
Regisseur: Nobuyaga Furokawa
Firma: Akita Shoten/Toho Corp.
 Ltd./G. C. Stuff
Produktionsjahr: 1995
Länge: ca. 90 Min.
Sprache: Jp. mit dt. Untertiteln
FSK: ab 16
Preis: 49,95 DM
Best.Nr.: OVA 4013
Bewertung: 4 von 5
Sonstiges: Darkside Blues spielt in einem zukünftigen Tokio, in dem ein Menschenleben nicht viel zählt. Und plötzlich erscheint 'Darkside' ...



Titel: Doomed Megalopolis (1 – 4)
Genre: Horror/Action
Designer: Hiroshi Aramata
Regisseur: Rin Taro
Firma: Toei Co. Ltd
Produktionsjahr: 1991 – 92
Länge: je ca. 45 Min.
Sprache: deutsche Übersetzung
FSK: ab 16
Preis: je 29,95 DM
Best.Nr.: 639874-3, 639872-3,
 636640-3, 637172-3
Bewertung: 4 von 5
Sonstiges: Der Dämon Kato will das moderne Tokio unterjochen und zerstören, was leider nicht ohne zahlreiche jugendgefährdende Szenen abgeht.



Titel: El Hazard
Genre: Phantasy/Humor
Designer: Kazuto Nakazawa
Regisseur: Hiroki Hayashi
Firma: A.I.C./Pioneer LDC Inc.
Produktionsjahr: 1995
Länge: 75 Min.
Sprache: deutsche Übersetzung
FSK: ab 12
Preis: 39,95 DM
Best.Nr.: PIO 1015
Bewertung: 5 von 5
Sonstiges: Der ziemlich normale Schuljunge Makoto wird plötzlich in eine Phantasiewelt versetzt, in der er einen drohenden Krieg verhindern soll – als Double einer verschwundenen Prinzessin!



Titel: Ghost in the Shell
Genre: Cyberpunk
Designer: Masamune Shirow
Regisseur: Mamori Ochi
Firma: Kodansha/Manga Ent./Bandai
Produktionsjahr: 1995
Länge: ca. 80 Min.
Sprache: deutsche Übersetzung
FSK: ab 16
Preis: 39,95 DM
Best.Nr.: 637984-3
Bewertung: 4 von 5
Sonstiges: Als erster Anime wurde *GitS* mit intensiver Computerunterstützung hergestellt. Die Handlung um eine künstliche Intelligenz ist zwar actionreich, aber zu Beginn doch sehr verwirrend.



Titel: Green Legend Ran
Genre: Endzeit/Phantasy
Designer: Yoshimitsu Ohashi
Regisseur: Satoshi Saga
Firma: Pioneer LDC Inc.
Produktionsjahr: 1992
Länge: ca. 140 Min.
Sprache: Jp. mit dt. Untertiteln
FSK: ab 16
Preis: 49,95 DM
Best.Nr.: PIO 1004
Bewertung: 5 von 5
Sonstiges: Nach dem Krieg liegt die Erde in Trümmern. Dann kommen außerirdische Götter und nehmen die letzte intakte Natur in sich auf. Nur Ran weiß, daß die 'Götter' dabei keine edlen Motive haben ...



Titel: Gun Smith Cats (1 – 3)
Genre: Auto-Action/Humor
Designer: Kenichi Sonoda
Regisseur: Takeshi Mori
Firma: Kodansha/VAP/TWS
Produktionsjahr: 1995
Länge: je ca. 35 Min.
Sprache: Jp. mit dt. Untertiteln
FSK: ab 16
Preis: je 29,95 DM
Best.Nr.: OVA 4017, OVA 4018,
 OVA 4019
Bewertung: 3 von 5
Sonstiges: Packende Kriminalstory mit bewaffneten Mädchen in schnellen Automobilen. So in etwa könnte man den Inhalt von *Gun Smith Cats* beschreiben.



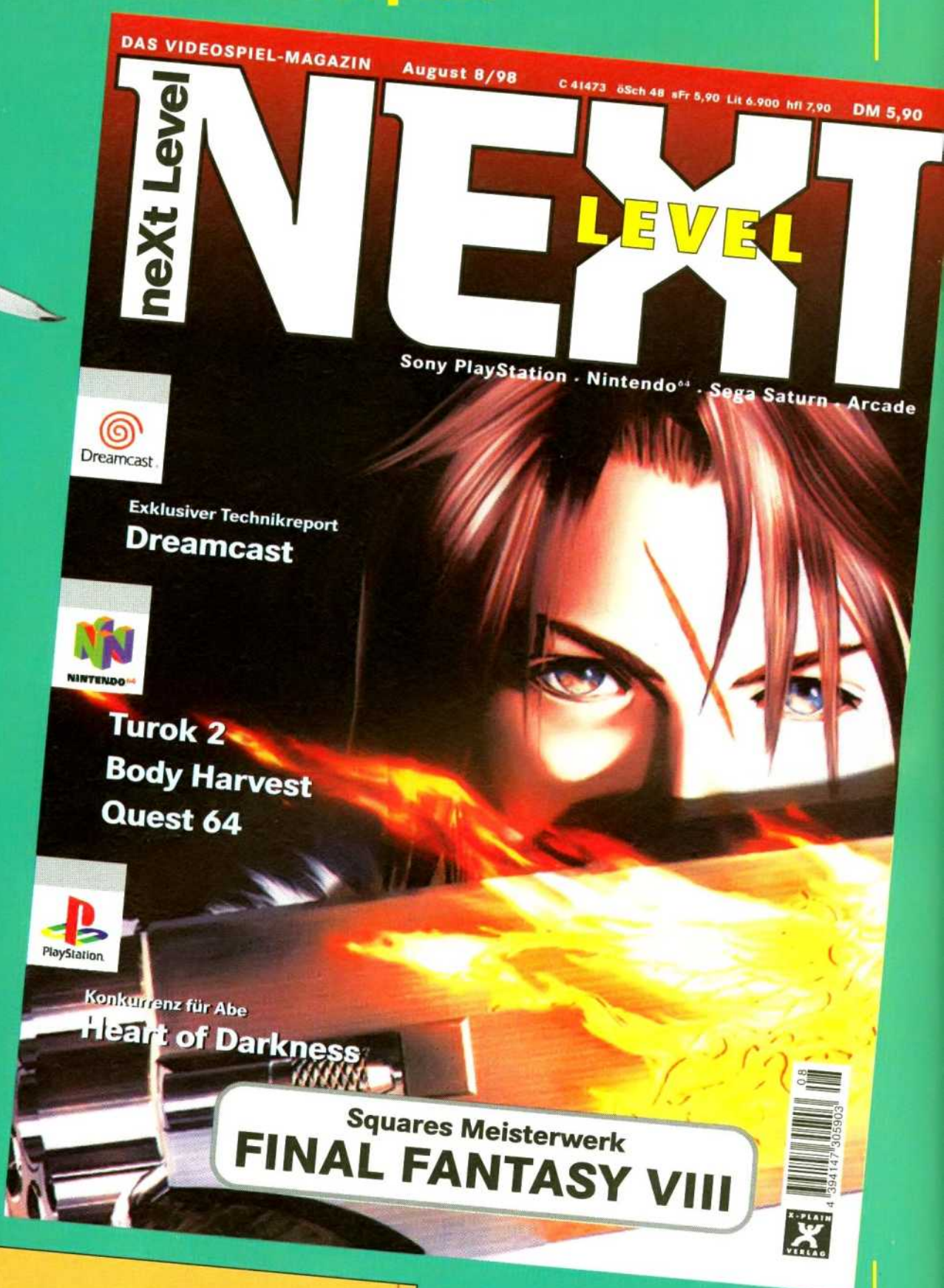
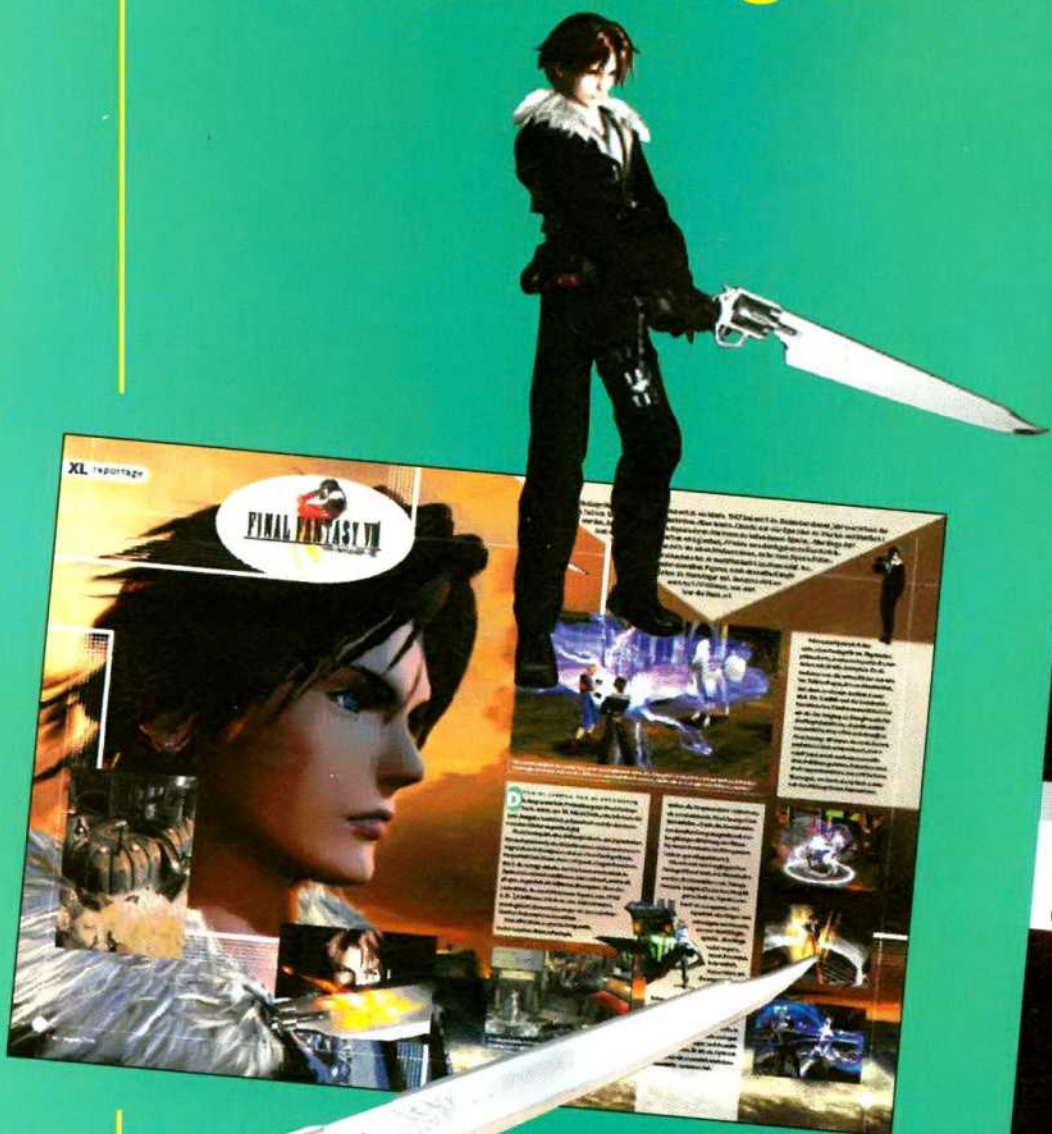
Titel: The Hakkenden (1 – 4)
Genre: Horror/Schwert-Action
Designer: Hiroyuki Ochi/
 Atsushi Yamagata
Regisseur: Takashi Anno
Firma: A.I.C./Pioneer LDC Inc.
Produktionsjahr: 1993
Länge: je ca. 90 Min. (1 – 3), 120 Min. (4)
Sprache: deutsche Übersetzung
FSK: ab 16
Preis: 49,95 DM
Best.Nr.: PIO 1003, PIO 1006,
 PIO 1008, PIO 1012
Bewertung: 4 von 5
Sonstiges: Schon vor ihrer Geburt waren die acht 'Hundekämpfer' ausgewählt. Ihr Weg führt sie unweigerlich zusammen. Zu welchem Zweck?



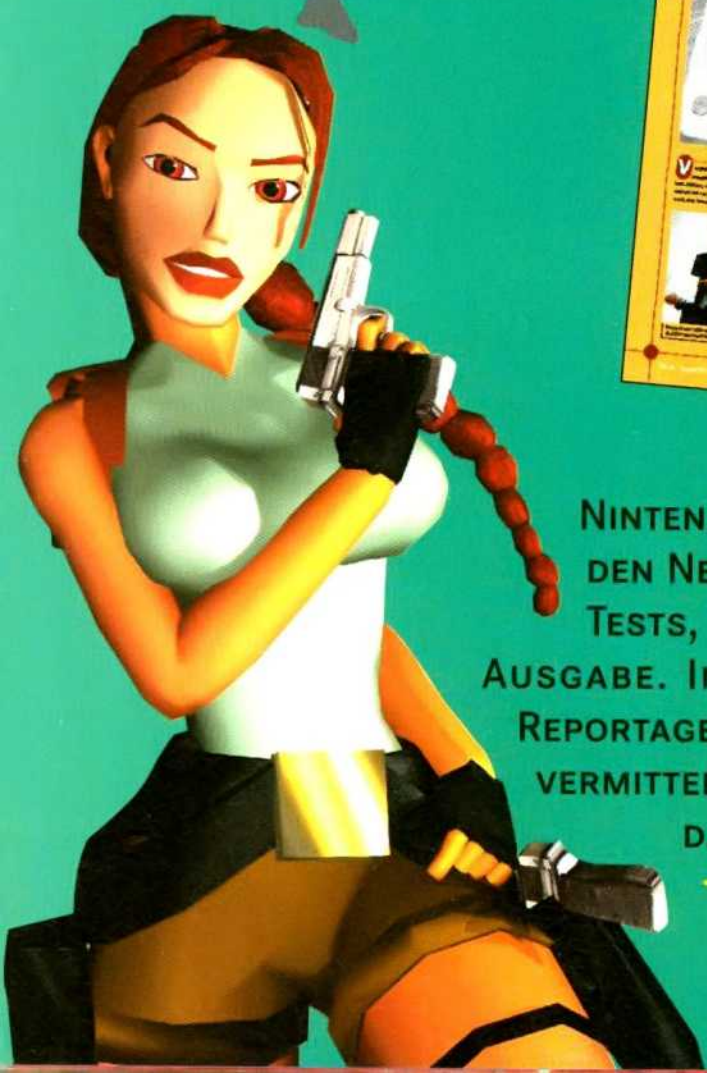
Titel: Icier One (1 & 2)
Genre: Science-fiction/Horror/Action
Designer: Rei Aran
Regisseur: Toshihiro Hirano
Firma: Kubo Shoten/A.I.C.
Produktionsjahr: 1985 – 87
Länge: je ca. 55 Min.
Sprache: Jp. mit dt. Untertiteln
FSK: ab 16
Preis: je 29,95 DM
Best.Nr.: OVA 4029 & OVA 4030
Bewertung: 3 von 5
Sonstiges: Die fiesen Außerirdischen unterwandern die Weltbevölkerung, bis unsere letzte Kämpferin *Icier One* in den Kampf eingreift.

**NÄCHSTEN MONAT
 GIBT'S TEIL 2**

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.



TOTAL!

Heft-Shop

Im Heft-Shop könnt Ihr TOTAL!-Ausgaben nachbestellen. Füllt dazu einfach den Coupon aus und schickt ihn an untenstehende Adresse!

TOTAL! 3/96

Specials: N64-Software
SNES-Tests: FIFA Soccer '96
NES-Classic-Tests: The Legend of Zelda
Tips&Tricks: WeaponLord, Chrono-Trigger-Komplettlösung 1, DKC 2
Poster: Star Wars: Shadows of the Empire

TOTAL! 4/96

Specials: Breath-of-Fire-II-Guide über 16 Seiten
SNES-Tests: Toy Story, Breath of Fire II, Final Fight 3
Game-Boy-Tests: Worms, Micro Machines 2
NES-Tests: Elite
Tips&Tricks: DKC 2, Chrono-Trigger-Komplettlösung 2

TOTAL! 5/96

Specials: Mega-Man-Reportage, Die 50 besten SNES-Spiele (Teil 1)
SNES-Tests: Civilization, Kirby's Dream Course, Mega Man X3
Game-Boy-Tests: Killer Instinct, Mega Man 5
Tips&Tricks: Secret of Evermore, Donkey Kong Country 2

TOTAL! 8/96

Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, N64-Special, SM 64 (Teil 1), Die 50 besten SNES-Spiele (Teil 4)
SNES-Tests: Donald in M. Mallard
Game-Boy-Tests: Toy Story, Kirby's Block Ball
Tips&Tricks: Super Mario RPG (Teil 1)

TOTAL! 9/96

Specials: Super Mario 64 (Teil 2), PilotWings 64 (Teil 1), Turok-Interview, Donkey-Kong-Biographie (Teil 1)
SNES-Tests: Olympic Summer Games, Actraiser
GB-Tests: GB-Classic-Reihe
Tips&Tricks: S. M. RPG (Teil 2)
Poster: Mega Man

TOTAL! 10/96

Specials: Super Mario 64 (Teil 3), PilotWings 64 (Teil 2), Virtual-Boy-Reportage, Donkey-Kong-Biographie (Teil 2), FX-Spiele, Lufia II (Teil 1)
SNES-Tests: Lufia & The Fortress of Doom, Super R-Type
GB-Tests: Sword of Hope II
Poster: Super Mario 64

TOTAL! 12/96

Specials: Super Mario 64 (Teil 5), Wave Race 64 (Teil 2) + Sammelkarte
SNES-Tests: DKC 3, Worms
GB-Tests: Donkey Kong Land 2
Tips&Tricks: T&T-Register, Secret of Mana 2 (Teil 1)
Poster: Secret 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. l. 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 (Mather 3, Quest 64, Zelda 64)
N64-News: Diddy Kong Racing
N64-Tests: F1 Pole Position 64, frisch indiziertes Spiel, LylatWars
GB-Tests: Tetris Plus
Tips&Tricks: frisch indiziertes Spiel, Lucky Luke, Mana 2
Poster: Bomberman 64

TOTAL! 11/97

Specials: Wir über uns, Space Station Silicon Valley, Earthworm Jim 3D, Game&Watch-Story
N64-News: Body Harvest, Castlevania 3D, Zelda 64
N64-Tests: extreme-G, Mace – The Dark Age, Top Gear Rally
SNES-Tests: Harvest Moon
T&T: LylatWars, Mischief Makers
Poster: San Francisco Rush

TOTAL! 12/97

Specials: Anime&Manga, Final-Fantasy-Report (NES), Kauftips – Soft- und Hardware, Soundreport
News: Nintendo Space World '97
N64-Tests: DKR, San Francisco Rush, Football-Vergleichstest
SNES-Tests: Arkanoid
GB-Tests: Donkey Kong Land 3
Tips&Tricks: Nintendo®-Special (frisch indiziertes Spiel)
Poster: Automobili Lamborghini

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! 7/98



Specials: E3-Messebericht – über 50 N64-Titel angespielt (z. B. Zelda 64, Star Wars: Rogue Squadron, Perfect Dark), Turok 2-Reportage
N64-Tests: Banjo-Kazooie, Bio Freaks, Frankreich 98, G.A.S.P.I!
SNES-Tests: Kirby's Dreamland 3
GB-Tests: Ottifanten, V-Rally
T&T: Bust-A-Move 2, Forsaken, Kobe Bryant, Shad. of the Empire

TOTAL! 1/98

Specials: Großer Japan-Messebericht, Sailor-Moon-Spiele, Rare-Reportage, Jahresrückblick '97
N64-Tests: AeroFighters Assault
GB-Tests: Bust-A-Move, Game&Watch Gallery, Turok
T&T: frisch indiziertes Spiel, Diddy Kong Racing, extreme-G, Mischief Makers, Madden Football
Extra: zwei Stundenpläne

TOTAL! 2/98

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

TOTAL! 3/98

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

TOTAL! 4/98

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

TOTAL!-Special 3/97



Die zweite Ausgabe des 64 fan magazins bietet über 20 N64-Spiele im Test und zahlreiche News und Previews, von Banjo & Kazooie bis Zelda 64. Die Reportage „Auf dem Prüfstand“ sagt, welches N64-Spiel die Hardware bislang am besten ausnutzt. Mit Hexen-Riesenposter

TOTAL!-Special 1/98



Die aktuelle Ausgabe des 64 fan magazins bietet die wichtigsten Tips & Tricks, Cheats, Secrets und Levelkarten zu den angesagtesten Games für das N64, z. B. Diddy Kong Racing, extreme-G, LylatWars, San Francisco Rush, Top Gear Rally u.v.a.m. Als Bonus gibt es ein Wayne-Gretzky-Riesenposter

Achtung! TOTAL!-Ausgaben der Jahrgänge 1993 bis 1995 sowie die Ausgaben 1, 2, 6, 7, 11/96 sowie 3/97 sind vergriffen und können leider nicht mehr nachbestellt werden. Wer Informationen aus alten TOTAL!-Ausgaben sucht, kann sich an einen der vielen Nintendo-Clubs wenden, die Einsicht in ihr Archiv gewähren. Entsprechende Adressen findet Ihr zum Beispiel in der Börse!

Stück Ausgabe Stück Ausgabe

☐	3/96 DM 6,80	☐	9/97 DM 6,80
☐	4/96 DM 6,80	☐	10/97 DM 6,80
☐	5/96 DM 6,80	☐	11/97 DM 6,80
☐	8/96 DM 6,80	☐	12/97 DM 6,80
☐	9/96 DM 6,80	☐	1/98 DM 6,80
☐	10/96 DM 6,80	☐	2/98 DM 6,80
☐	12/96 DM 6,80	☐	3/98 DM 6,80
☐	1/97 DM 6,80	☐	4/98 DM 6,80
☐	2/97 DM 6,80	☐	5/98 DM 6,80
☐	4/97 DM 6,80	☐	6/98 DM 6,80
☐	5/97 DM 6,80	☐	7/98 DM 6,80
☐	6/97 DM 6,80	☐	Sonderhefte
☐	7/97 DM 6,80	☐	3/97 DM 3,90
☐	8/97 DM 6,80	☐	1/98 DM 6,80

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerruffrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerruffrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel).

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

Achtung! Bitte vergesse die Versandkosten nicht!
(Inland DM 5,-/Ausland DM 12,-)
Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

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

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!

TOTAL!

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

ADRESSE:
AVC Heft-Shop
Postfach 0 12 08
23613 Stockelsdorf



SNES

VERKAUFE

SNES-Spiele: Chrono Trigger, NFL, Zombies, Flashback, Pac in Time, Fatal Fury, R-Type, Metroid, Star Trek, Zool, B.O.B., Blackhawk usw., NES-Spiele, evtl. Tausch, Tel.: 02553/6959, Ingrid



SNES + 2 Pads + ARP 1 + 13 Topspiele mit Anleitung + 30 TOTAL! für DM 450, Tel.: 040/6417429, Simone

Verkaufe Jelly Boy und Asterix für SNES, Tiny Toon und Kirby's Pinball Land für Game Boy und extreme-G für N64, suche das Spiel Chameleon Twist, tausche auch! Tel.: 09482/2575, Kristin

Verkaufe Star Wars 1-3 (GB + SNES), Mega Man X 1-3, Alien 3 (GB + SNES) und Mega Man 2-5 (GB), suche LylatWars (N64), Tel.: 09482/2575, Holger

Verkaufe SNES mit 4 Spielen für DM 250, z. B. Zelda 3, Yoshi's Island, Sparkster und S. Gouls 'n' Ghosts und 2 Controller, Tel.: 06486/7382, Patrick

Terranigma DM 80, Secret of Mana (ohne Spieleberater) DM 80, Harvest Moon DM 70, Unirally DM 70, Super Mario World DM 40, Tel.: 07741/7474, Jan

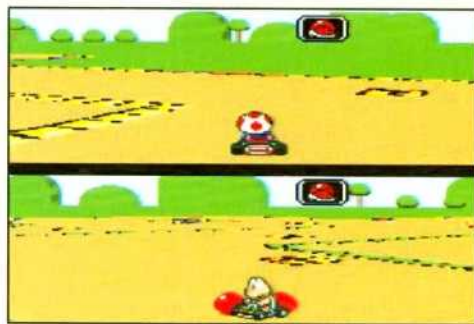


SNES mit einem Pad, 3 Spielen, Super Game Boy und 4 Game-Boy-Spielen für DM 250, aber auch einzelner Verkauf möglich, Tel.: 0271/63832, ab 16 Uhr, Sven

SNES + 3 Pads, 11 Spiele, z. B.

Star Wars 1 + 3, Clayfighter, Lucky Luke u. a. + Super Game Boy, zus. DM 600, Tel.: 03496/557455, ab 18 Uhr, Christian

Verkaufe SNES mit 2 Pads, Mehrspieler-Adapter, 14 Spielen (Mario Kart, Theme Park, NHL 97 usw.) für DM 529, Tel.: 0871/22545, Christian



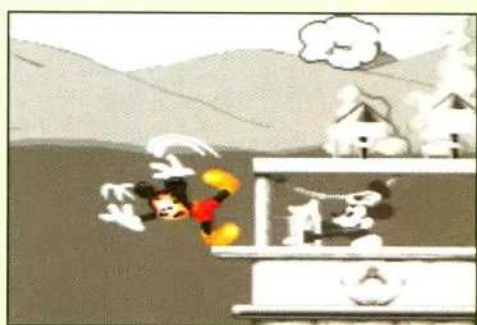
Batman Forever für DM 80, mit Anleitung und Verpackung! Tel.: 02372/61144, Sven

Verkaufe SNES DM 70, Mario RPG, Final Fantasy III, Robotrek, Chrono Trigger, Tetris 2 (jpl), Donkey Kong 1-3 (us), Front Mission u. a., Tel.: 04774/991104, Rainer

Demon's Crest, Ghoul Patrol, ISSD, Lagoon, Pac Man 2, Powermonger, SM 2000, Stunt Race FX u.v.a., habe auch noch NES- und GB-Spiele, Liste anfordern, Tel.: 0841/77213, Roland

SUCHE

Suche Breath of Fire I, Final Fantasy II, Lufia & Fortress of Doom mit Spieleberater, Brainlord und ARP-Codes, zahle gut, Tel.: 02661/938296, Melissa



Suche für SNES Micky Mania, bitte melden bei Bernhard Weiß, Tel.: 089/3153866

Suche für SNES DKC 1 + 2, Yoshi's Island sowie EWJ 1 + 2, zahle bis zu DM 40, tausche auch 2 gegen Blast Corps (N64), Tel.: 04144/5431, Chris

Metal Warriors, Final Fantasy III, Super Bomberman 4 sowie Final Fantasy Legend III für GB, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 02521/13097, Mo-So ab 17 Uhr, Timo

Suche günstiges SNES mit Spielen oder evtl. nur SNES-Spiele, suche auch Spiele für N64 und Game Boy, bitte sendet eine Liste an: Tobias Ruppert, Mainau B2, 971990 Ochsenfurt

SNES-, NES-, GB-, Sony PSX-Spielsammlung (PAL) gesucht, Tel./Fax: 03491/612983, Klaus Möhring,

Grünstr. 50, 06886 Wittenberg
Ultima VI - The False Prophet (us) und Breath of Fire II, bitte nur mit Anleitung und Verpackung, Österreich, Tel.: 0316/407815, Josef

Suche Might & Magic II (dt), Lufia II (dt) und Mystic Quest (dt) für je DM 150, Info: Tobias Tarrach, Pontorsonallee 2, 41849 Wassenberg

TAUSCHE

Habe Zelda 3 u. Lufia (inkl. Spieleberater), tausche gegen Alien 3 und Super The Empire Strikes Back, Peter Stampfl jun., Landstr.-Hauptstr. 67/26, A-1030 Wien, Tel.: 7147440



NES

SUCHE

Suche Maniac Mansion, US-Adapter + Game Genie für NES, Lemmings für GB und SNES, am besten mit Anleitung (dt) und Verpackung, Preis nach VB, Tel.: 05684/7542, Stefan

Suche auf dem NES Mega Man 1, 5 und 6 (zahle bis zu DM 25), suche auch Mega Man 3 auf GB (zahle bis zu DM 30) und Turok für N64 (bis DM 50), Tel.: 02941/4279, Tim

GAME BOY

SUCHE

Suche Mystic Quest, Final Fantasy Legend 1-3, Sword of Hope II für Game Boy, zahle gut, Tel.: 09142/7438, ab 18 Uhr, Alf



Final Fantasy Legend III, zahle bis zu DM 60, Tel.: 0234/433669, Christian

Monkey Island 2, Tomb Raider II, Double Trouble Fable, Soccer Star '96, Indiana Jones, Simon the Sorcerer II, Serra etc. sowie Game-Boy-Koffer inkl. 5 Spielen, Preis VHS, Tel.: 05409/980000, Fax: 05409/980001, Glös

N64

VERKAUFE

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



LylatWars ohne Rumble Pak, Turok, DKR, alle originalverpackt + Anleitung (PAL), Topzustand, nur zusammen für DM 240 + Porto + NN, Tel.: 02486/1028, Peter

Super Mario 64 für DM 50 und FIFA 98 Road to World Cup für DM 75, Tel.: 0821/565749, Denis

Verkaufe für N64 NFL QC 98 und NHL Breakaway 98 für je DM 80 und für SNES ISS DM 40, Illusion of Time DM 60, Asterix & Obelix DM 60, Stunt Race DM 50, Tel.: 05423/6419, Florian

N64 mit 5 Spielen, u. a. LylatWars, Mario Kart, Star Wars, Blast Corps, 1 MB Controller Pak, 2 Controller und Zeitschriften, VB DM 550, Tel.: 0421/402221 oder 0172/4226256, Sebastian

Verkaufe extreme-G für DM 100 (VB) zzgl. Nachnahme oder tausche evtl. auch gegen andere N64-Games, Tel.: 02233/67062, Veith

Verkaufe ISS 64 DM 70, Turok DM 80, Wave Race 64 DM 50, LylatWars (+ Rumble Pak) DM 90, extreme-G DM 80, 1 x Joypad DM 15, Tel.: 02248/912999, Ralph

Verkaufe extreme-G DM 85, Wave Race 64 DM 70, Turok DM 80, Blast Corps DM 80, SNES: DKC 3 DM 65, WWF Raw + Video DM 40, Street Racer DM 30, alles mit Verp. u. Anl., Tel.: 0491/74103, Imko

Verkaufe Fighter's Destiny für nur DM 80, ruft an! Tel.: 09081/87184, fragt nach Michael



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



LETZTE SEITE VOR DER WERBUNG

Erwin hat sich gestern nacht
mal ein Mädchen angelacht,
hat ihr Blumen mitgebracht
und ihr gleich den Hof gemacht.

Gabi heißt die nette Frau.
Sie ist freundlich, hübsch und schlau,
schuftet morgens auf dem Bau
und ist abends immer blau.
Wer an Alkohol jetzt denkt,
dem sei nun der Rat geschenkt,
daß sich „blau“, im Sinn verengt,
auf des Kleides Farb' beschränkt.

Da es Erwin gerne sieht,
wenn sie dieses Kleid anzieht,
liegt es fern, daß es geschieht,
daß er eines Tages flieht.

Doch wie kam der Erwin an
seine neue Traumfrau ran?
Weil die Gabi dann und wann
seine TOTAL! lesen kann!

Da haben wir den Beweis: **TOTAL!** verbindet! Falls
Ihr also noch einsam seid, solltet Ihr immer eine Aus-
gabe zur Hand haben und **TOTAL! 9/98** nicht ver-
passen, die am 4. September im Laden stehen wird.

Rasen!

Wer Rasen mag, sollte sich auf die deutsche Version von
International Superstar Soccer 98 freuen. Die hat zwar
keine WM-Lizenz, aber da die WM vorbei ist und
Deutschland sowieso verloren hat, ist das auch nicht wei-
ter schlimm. Dafür gibt es jede Menge Rasen.
Und wer rasen mag, sollte auf *F1 World Grand Prix*
warten. Laut Nintendo wird die Formel-1-Raserei nämlich
richtig toll. In **TOTAL! 9/98** erfahrt Ihr mehr darüber.



Vor 5 Jahren in TOTAL!

TOTAL! 8/93, die dritte Ausgabe überhaupt,
war prall gefüllt mit guten SNES-Spielen:
Striker, *Mechwarrior* und *Shadowrun* sind nur
drei davon. Außerdem brachte sie einen
dicken Messebericht über die Summer-CES-
Messe (damals gab es sie noch) in Chicago,
eine Reportage über den gar nicht mal so
unüblichen *Super Mario Bros.*-Film und einen
Work in Progress von *Jurassic Park*.



Wat'n Ding?!

Waialae Country Club True Golf Classics ist ein Golfspiel mit vielen
Löchern und Bällen und Schlä-
gern. Ob es mehr Spaß macht,
das Spiel zu spielen, als seinen
Namen auszusprechen, verraten
wir in der September-Ausgabe.

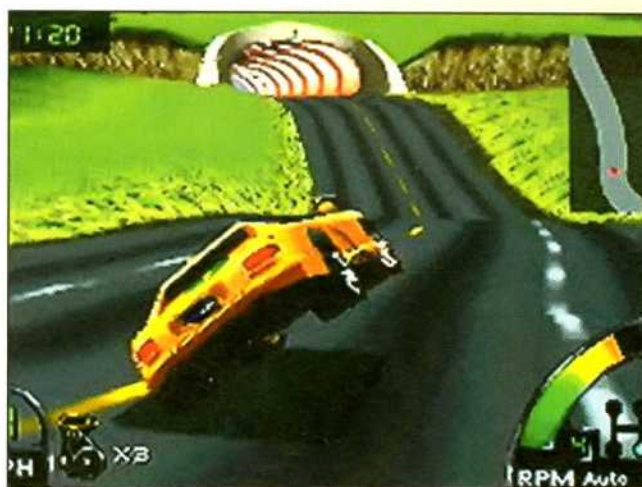


Überraschung!



Ratet mal,
was Ihr im
nächsten
Heft finden
werdet.
Na? Rich-
tig, neue
Bilder zu
den alten
Erkenntnissen über *Zelda*. Aber
lange kann es ja nicht mehr dau-
ern, bis das Spiel fertig wird,
schließlich hat Nintendo selbst
gesagt, daß es bald soweit ist.
Und wer würde es wagen, daran
zu zweifeln?

Brumm, brumm, nööööinnngg



Der Nachfolger von *Cruis'n*
USA, *Cruis'n World*, steht be-
reits in den Startlöchern (und den
Läden). Ihr werdet darüber infor-
miert, ob das Spiel besser ist als
sein Vorgänger, der ja nicht ge-
rade als Referenz zu bezeichnen
ist. Außerdem stellen wir Euch
Off-Road Challenge vor.

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, Nicolas Speckmann
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafik: Arne Bahruth, Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Heinke Vogt
Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Erno 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. Lübeck
Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: © Acclaim

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,-.

Der X-plain Verlag ist alleiniger Inhaber aller
Rechte an „TOTAL! – das unabhängige Magazin“,
die als Marke und Warenzeichen beim Deutschen
Patentamt geschützt sind.

STRAF

Begeben Sie sich direkt zum Kiosk!



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

NEIN... kein Geld für Blödsinn ausgeben!

Kaufen Sie das neue automobil! **NA ALSO...**

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

das neue
automobil

für DM 3,80

