

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴

GAME BOY

SUPER NINTENDO

Specials

- Elektronik-Paradies Akihabara
- Große Anime-Übersicht
- WipEout 64-Report

Tests & Infos

- F-Zero X (N64)
- F1 World Grand Prix (N64)
- Buck Bumble (N64)
- ISS 98 (N64)
- Gex 64 – Enter the Gecko (N64)
- WWF Warzone (N64)
- Space Circus (N64)
- Choro Q 64 (N64)



Riesenposter!!
Buck Bumble



Ultracool!
Super Soakers
zu gewinnen



Komplettlösung:
Banjo-Kazooie



MISSION: IMPOSSIBLE

GUT, DASS SIE DA SIND, ETHAN!

■ TESTS

■ INFOS

■ NEWS

■ TIPS&TRICKS

X-PLAIN
VERLAG



09

Playcom

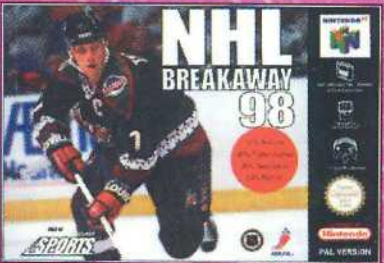
Internet-eMail
Info@playcom.de

NINTENDO 64

1080 Snowboarding	dt	* 89.00
Acclaim Sport Soccer	dt	149.00
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
Blast Corps	dt	99.99
Bust a Move 2	dt	79.99
Centipede	dt	159.00
Chameleon Twist	dt	89.99
Cruis'n World	dt	94.00



Extreme G	dt	79.99
F-Zero	dt	* 94.00
F1 Pole Position	dt	79.99
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
GT 64 Championship	dt	119.00
Hexen	dt	99.99
Iggy's Reckin' Balls	dt	109.00
Int. Superstar So. 64	dt	89.00
Int. Superstar So. 98	dt	* 89.00
Mission Impossible	dt	* 109.00
NBA Courtside	dt	89.00
NBA Pro 98	dt	109.99
NFL Quarterback C. 98	dt	79.99



NHL Breakaway 98	dt	79.99
Off Road Challenge	dt	* 134.00
Snowboard Kids	dt	89.00
Turok	dt	79.99
Turok 2	dt	* 119.99
Virtual Chess	dt	119.99
Wayne Gret. Hockey 98	dt	139.00
Wetrix	dt	109.99
Wild Choppers	dt	139.00
WWF Warzone	dt	109.00
Yoshi's Story	dt	89.00
Zelda Ocarina o. Time	dt	* 119.00

Sonderangebote



ClayFighter 63 1/3	dt	49.99
Zubehör		
Antennenkabel N64	dt	24.99
Banjo & Kazooie Sp.	dt	24.00
Game Buster	dt	104.99
Joypad Easy 64 Grau	dt	39.99



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.

Joypad N64 blau	dt	54.99
Joypad N64 LX4 schw.	dt	44.99
Joypad N64 LX4 blau	dt	44.99
Joypad N64 rot	dt	54.99
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Joypad schwarz	dt	49.99
Lenkrad+Pedale+Rumb.	dt	129.99
Memory Card 1 Meg	dt	28.99
Memory Card N64 256K	dt	19.99
Memory Card 4 Meg	dt	59.99
Memory Card 5 Meg	dt	64.99
Nintendo 64 o. Spiel	dt	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
Verlängerung Pad 2m	dt	14.99
Verlängerung Pad 5m	dt	19.99



Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Asterix	dt	49.99
Beauty and the Beast	dt	44.99
Bomberman 2	dt	69.00
Carrier Aces	dt	49.00

Donkey Kong Count. 2	dt	69.99
Donkey Kong Count. 3	dt	119.99
Full Throttle Racing	dt	49.00
John Madden 95	dt	39.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	64.99
Kirbys Fun Pack	dt	49.00
Lufia	dt	49.00
Mario World 2 Clas.	dt	69.99
Marvel Super Heroes	dt	49.99
Mega Man 7	dt	69.99
Ms. Pacman	dt	49.00
NHL Hockey 96	dt	109.00
Paws of Fury-Brutal	dt	49.00
Pinball Dreams	dt	49.00
Punch Out!	dt	49.00
Schlümpfe 2	dt	79.99
Spiderman / X-Men	dt	49.00
Spindizzy World	dt	49.00



Sprou	dt	59.99
Star Wars 2 (Empire)	dt	59.99
Terminator 2 (Judgme)	dt	49.00
Terranigma	dt	89.99
Tim in Tibet	dt	89.99
Toy Story	dt	99.95



Worms	dt	69.99
WWF Raw Incl. Video	dt	49.00
Zubehör		
Antennenkabel SNES	dt	14.99
Game Ma. Mogelmodul	dt	19.99
Scart-RGB Kabel SNES	dt	14.99
Super Game Boy	dt	99.00
Super Joypad SN P-03	dt	19.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	4.95

GAME BOY

Adventure of Lolo	dt	39.00
Arielle-Meerjungfrau	dt	44.99
Bugs Bunny	dt	44.99



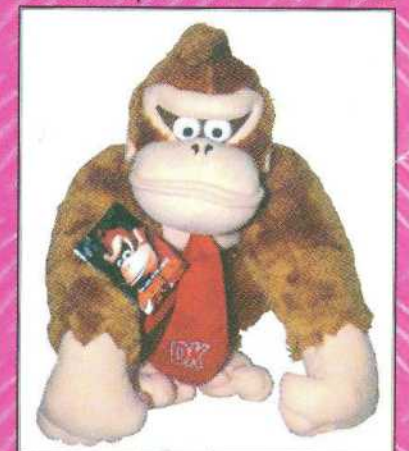
Bust a Move 2	dt	34.99
Castlevania Legends	dt	39.00
Dr. Franken	dt	44.00
Dr. Franken 2	dt	44.00
Dragons Lair	dt	44.00
F1 Pole Position	dt	49.00
Fifa Soccer 97	dt	39.00
Gargoyles Quest	dt	44.99
Hugo 1	dt	59.00
Hugo 2	dt	59.00
Int. Superstar Soccer	dt	59.99
King of Fighters	dt	59.99
Kirbys Block Ball	dt	39.00
Mega Man 2	dt	29.00
Metroid 2	dt	39.00
Mole Mania	dt	39.00
Monopoly	dt	59.00
On the Tiles	dt	44.00
The Fidgetts	dt	44.00
Turok	dt	34.99
V-Rally Champ. Edit.	dt	59.00
Wave Race	dt	29.00
WWF Warzone	dt	49.00

Zubehör

Ersatz-Papierrollen	dt	19.00
Game Boy Camera Gelb	dt	99.00
Game Boy Printer	dt	119.99
Licht & Lupe GB	dt	19.00

Merchandise

Baseball-Cap blau	dt	19.95
Baseball-Cap Mario	dt	19.95
Baseball-Cap schwarz	dt	19.95
Baseball-Cap schwarz	dt	19.95



Donkey Kong Plüsch	dt	29.00
--------------------	----	-------

Munich Software Center

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

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

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

• Vorbestellung möglich.

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

Mit * gekennzeichneten 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

EDITORIAL

Alles wird sich ändern, wenn wir groß sind ...

„Nintendo-Spiele sind zu kindisch“, lautet ein Vorwurf, der in jüngerer Zeit von N64-Fans immer massiver vorgetragen wird. Ob man diese Kritik so ohne weiteres unterschreiben kann, sei einmal dahingestellt. Denn es geht auch anders, wie es neuerdings verstärkt zu beobachten ist. Hektische Kursänderungen konnte man natürlich nicht erwarten, als im Januar plötzlich in einer offiziellen Nintendo-Presseerklärung die Erkenntnis auftauchte, daß die tatsächliche Zielgruppe älter ist, als man glaubte („40 % der N64-Besitzer sind älter als 15 Jahre“). Wie bei einem Öltanker dauert es zwar etwas länger, bis das Videospiel-Urgestein in Bewegung kommt – aber dann auch richtig.

F1 World Grand Prix wurde ursprünglich von Paradigm (*PilotWings 64*) im Auftrag des völlig unbedeutenden Publishers Video Systems entwickelt. Nintendo ließ sich die Chance nicht entgehen und sicherte sich den Titel kurzerhand. *1080° Snowboarding* liegt auch nicht gerade auf der Wellenlänge eines *Yoshi's Story*. Mit *Waialae Golf* hat man zwar kein Highlight des elitären Sports im Programm, aber immerhin. Sogar mit *Zelda – The Ocarina of Time* distanziert sich Shigeru Miyamoto dezent vom einstigen Knuddel-Image.

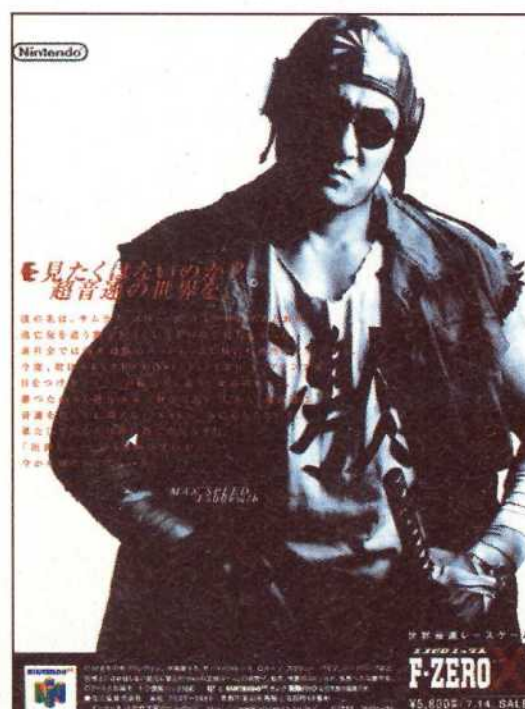
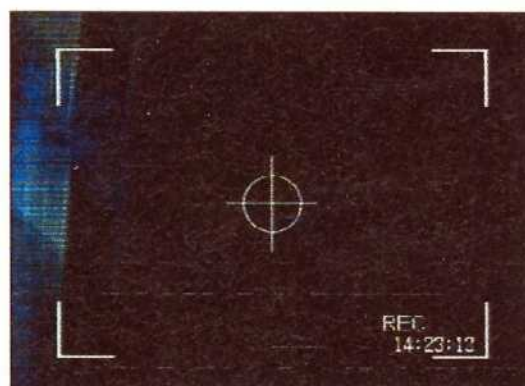
Auch die Third-Parties machen Dampf: *International Superstar Soccer 98*, *Mission: Impossible* und *WipEout 64* passen bestens ins Programm, und mit zukünftigen Highlights wie *Turok 2 – Seeds of Evil*, *Perfect Dark*, *Star Wars: Rogue Squadron*, *Castlevania 64* und *extreme-G 2*, um nur einige zu nennen, dürften bezüglich der „Spiele für Erwachsene“ keine Wünsche offen bleiben. Natürlich darf man nicht die ‚neue‘ Zielgruppe ins Visier nehmen und die alte vernachlässigen, doch diese Gefahr besteht keinesfalls, denn es gibt ja auch noch *Conker 64*, und viele Spiele sind ohnehin für alle Altersgruppen interessant.

Sogar Kinowerbung ist geplant, und zwar für *F1*, *1080°* und *Zelda*. Apropos Werbung: Für *F-Zero X* fährt Nintendo in Japan eine absolut untypische Kampagne, wie die abgebildeten Beispiele (Printwerbung und TV-Spot) am Rand zeigen. Doch damit nicht genug: Shigeru Miyamoto und die komplette Führungsriege des *F-Zero*-Teams (Director, Hauptprogrammierer, Grafik- und Sounddesigner) gaben kürzlich ein Interview in der japanischen *Wired* – wer das amerikanische Original des legendären Lifestyle-Computermagazins kennt, ist sich der Bedeutung dieses Ereignisses bewußt.

Und siehe da, plötzlich interessieren sich auch die Fans aus SNES-Zeiten für den Nachfolger. In dem Tokioter Electronic-District Akihabara scharen sich neuerdings auch Jugendliche und junggebliebene Erwachsene um die N64-Vorführgeräte, während noch vor einigen Monaten fast ausschließlich die jüngsten *Pokemon*-Fans dort zu sehen waren.

Nintendo hat die Zeichen der Zeit erkannt – und es sollte uns wundern, wenn nicht wenigstens der eine oder andere Mitarbeiter im Hause des Konsolenherstellers überlegt, ob man nicht doch das ‚Wagnis‘ hätte eingehen sollen, *GoldenEye* als erstes und einziges „erwachsenes“ Spiel offiziell auf den Markt zu bringen.

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM



Titelthemen:

Mission: Impossible (N64)30

Specials:

Anime-Übersicht, Teil 292

Elektronik-Paradies Akihabara80

WipEout 64-Reportage76

Tests & Infos:

Buck Bumble (N64)22

Choro Q 64 (N64-Import)37

F-Zero X (N64)38

F1 World Grand Prix (N64)26

Gex 64 - Enter the Gecko (N64)66

ISS 98 (N64)68

Starshot - Panik im Space Circus (N64)20

WWF Warzone (N64)72



Mission: Impossible

Brian de Palmas Hollywoodstreifen für
Nintendos High-End-Konsole

30



Ich muß besonders auf die gelben Laser
achten, sie sind wahrscheinlich mit der
Alarmanlage verbunden...



Warte eine Sekunde. Vergewissern wir
uns, daß uns niemand beobachtet.

Nicht minder spannend als die vergleichbaren Filmszenen stellen sich die gelungenen Szenarien dar

F1 World Grand Prix

Schumi & Co mit 64-Bit-Power

26



Hier wird auch schon mal mit dem Kinn gebremst

F-Zero X

Miyamotos
Hochgeschwin-
digkeits-Renner
in der Neu-
auflage

38

SPECIALS

Anime-Übersicht, Teil 292

Die große Übersicht über interessante
Animes geht in die zweite Runde. Wir in-
formieren über die Preise, alle relevan-
ten Daten und darüber, wo die Videos
zu bekommen sind. Eine kurze Bewer-
tung mit einer kleinen Inhaltsbeschrei-
bung rundet die Sache ab.

Banjo-Kazooie,
Komplettlösung, Teil 182

WETTBEWERBE

Super Soaker29

Die Firma Stadlbauer verlost in Zusam-
menarbeit mit TOTAL! einige Super
Soaker für den feuchten Spaß ...

NEWS

Castlevania 3D (N64)10

Duke Nukem: Count Zero (N64) ..12

extreme-G 2 (N64)9

GB-Color-News11

Harvest Moon 64 (N64)12

Micro Machines 64 Turbo (N64) ...9

N64-Release-Liste Deutschland ..13

NASCAR '99 (N64)12

NBA Jam '99 (N64)9

Nightmare Creatures (N64)7

Pocket Monsters Stadium (GB) ...7

Star Wars: Rogue Squadron (N64) .8

Survivor: Day One (N64)12

V-Rally Championship Edition 98 ..9

WinBack (N64)8

Zelda 646

REPORTAGEN

Akihabara80

Wir berichten aus dem Land der aufge-
henden Sonne. Akihabara ist ein riesi-
ges Elektronikzentrum mitten in Tokio,
in dem es die kuriosesten Dinge zu kau-
fen gibt. Worauf Japaner stehen und
was sich so alles an Merkwürdigkeiten
im Angebot findet, verrät Euch TOTAL! in
diesem außergewöhnlichen Report.

WipEout 6476

PREVIEWS

Nintendo⁶⁴

Buck Bumble22

Starshot - Panik im Space Circus 20

TESTS

Nintendo⁶⁴

1080° Snowboarding (PAL)34

Chopper Attack (PAL)62

Choro Q 64 (Japan-Import)37

Cruis'n World64

F-Zero X (Import)	38
F1 World Grand Prix	26
Gex 64 – Enter the Gecko	66
ISS 98	68
Mission: Impossible	30
Off Road Challenge	75
Waialae Country Club:	
True Golf Classics	70
WWF Warzone	72

TIPS & TRICKS

Action-Replay-Codes	89
Helpline	90
Komplettlösung, Banjo-Kazooie, Teil 1	82
Shorties	86

RUBRIKEN

Abonnement	71
Ein Abo abschließen? Nie mehr zum Kiosk latschen müssen? Die TOTAL! schon in Händen halten, bevor sie der Zeitschriftenhändler bekommt? Genau, das ist es! Alle wichtigen Infos samt Bestellkarte warten auf Euer Interesse.	
Börse	96
Auf unseren Kleinanzeigenseiten findet Ihr allerhand Angebote über gebrauchte Spiele, Konsolen und diverses Zubehör. Besonders für Sammler und Schnäppchenjäger dürften die Seiten interessant sein. Wer sich von seinen guten Stücken trennen möchte, kann sich des Börsenformulars bedienen, das einfach auszufüllen ist und zur Veröffentlichung an uns geschickt werden kann.	
Editorial	3
Händlerregister	94
Heftshop	95
Habt Ihr eine Ausgabe verpaßt, weil Ihr kein Abonnement besitzt? Seid Ihr auf der Suche nach einem älteren Test oder bestimmten Tips und Tricks? Kein Problem! Zurückreichend bis Ausgabe 3/96 können fast alle Hefte (soweit nicht ausverkauft) und natürlich auch die Sonderbände sowie das 64fan magazin ganz einfach nachbestellt werden.	
Impressum	98
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	42
Die Seiten zum Mitmachen und Gewinnen im neuen Look mit aktuellen Top-10-Listen und interessanten Infos rund um Eure Lieblingsspiele: Schickt uns Eure Charts, Spieletips und Statistiken – wir drucken sie ab!	
Poster: Buck Bumble	
TOTAL!-Intern	61
Vorschau	98

1080° Snowboarding

Action-Sport der Spitzenklasse

34



Nach Monaten des nervenzerreißenden Wartens erscheint nun endlich auch die PAL-Version von 1080° Snowboarding



Buck Bumble

Das sticht ins Auge!



Ein Shoot 'em Up mit einer Biene in der Hauptrolle? Tierisch abgefahren!

Chopper Attack

Kampfeinsatz für Hubschrauberpiloten

62



Die PAL-Fassung von Wild Choppers verspricht reichlich Action, wie Ihr sie vielleicht aus der Strike-Reihe kennt

Akihabara

Das vollgestopfte Elektronik-Paradies

80



Im Akihabara-Center gibt es nichts, was es nicht gibt

Tips & Tricks

Banjo-Kazooie-Komplettlösung, Teil 1

82



Wir führen Euch durch das packende Jump&Run

TOTAL!
NEUAM
Rande

Bitte lächeln

Der Hersteller Tokyo Electron veröffentlicht erstmals Bilder von seinem Hardware-Zusatz Photopi. Das Gerät wird wie eine Cartridge in den N64-Schacht gesteckt und kann die Daten di-



gitaler Kameras der Hersteller Fuji und Sanyo verarbeiten. Mit einem integrierten Bildbearbeitungsprogramm lassen sich die gemachten Fotos am Bildschirm nachbearbeiten.

Capcom munkelt

In einem Interview in dem japanischen Nintendo-Magazin Famitsu deutete Capcoms Yoshiki Okamoto, Projektleiter der Erfolgstitel *Street Fighter II* und *Resident Evil*, an, daß sich eine 64-Bit-Version des Klassikers *Ghouls'n'Ghosts* in der Entwicklung befände. Er sagte, er dürfe noch nichts Konkretes bekanntgeben, aber es würde ein Spiel mit Zombies sein. Dann summierte er die Melodie von *Ghost'n'Goblins* vor sich hin. Dazu, ob *Mega Man* oder *Resident Evil* für N64 kommen würde, wollte er sich ebenfalls nicht äußern, versprach jedoch, daß *Mickey Tetris* erst der Anfang sei, Capcom hätte momentan noch weitere N64-Titel in Arbeit ...

Bildlich gesprochen

Nintendo versichert weiterhin, daß *THE LEGEND OF ZELDA - THE OCARINA OF TIME* noch dieses Jahr in Deutschland erscheinen wird. Einen genauen Termin konnte NoE noch nicht nennen, derzeit wird jedoch von Anfang Dezember ausgegangen. Falls die Übersetzungsarbeiten und die Korrekturen der letzten Programmfehler reibungslos verlaufen, wäre sogar Ende November möglich. Weitere News zum Spiel gab Big N leider noch nicht bekannt, vermutlich gibt es auf der ECTS-Messe, die Anfang September in London stattfindet, Neuigkeiten. Dafür hat die japanische Firmenzentrale eine Handvoll neuer Screenshots zur Veröffentlichung freigegeben, die wir Euch nicht vorenthalten möchten.



Diese Kreatur springt Euch an und klammert sich dann wie ein Rucksack von hinten fest



Schöne Maid, hast du heut für mich Zeit? Na ja, vielleicht gibt sie ja wenigstens einen Tip



Lebende-Hühner-Stemmen ist zwar keine olympische Disziplin, den jungen Link stört dies aber herzlich wenig. Warum er diesen Hühnertanz aufführt, ist im Augenblick noch unklar



Olympiade der Monster

Die 64-Bit-Monster sind da, zumindest in Japan. Nach dem sensationellen Erfolg der *Pocket Monsters*-Serie für den Game Boy, veröffentlichte Nintendo kürzlich das erste *Pokémon*-Spiel für N64. In **POCKET MONSTERS STADIUM** treten 40 der derzeit 151 existierenden Wesen in einen Wettkampf. Dies geschieht in klassischer Rollenspielmanier. Ihr wählt eine Gruppe von Monstern, die gegen eine andere Gruppe in den Ring

steigt. Mit den C-Buttons können für jedes Teammitglied vier verschiedene Attacken ausgeführt werden. Da der Gegner, ein Mitspieler oder der Computer, nicht tatenlos zuschaut, sollten auch die Verteidigungstechniken und Heilungs-Moves nicht vernachlässigt werden.

Dem Spiel liegt ein GB 64 Pak bei, das wie ein Rumble Pak in den Controller eingeführt wird und über einen Slot für GB-Module verfügt. Sobald Ihr ein GB-Po-

kémon in diesen Schacht steckt, können Daten zwischen der N64- und der GB-Cartridge ausgetauscht werden, so daß Ihr mit Euren Game-Boy-Monstern auch auf dem N64 in die Schlacht ziehen dürft. Nintendo hat in bezug auf *Pocket Monsters Stadium* noch keine konkreten Release-Pläne für die westliche Welt. Im Winter sollen zunächst die GB-Spiele erscheinen. Sind diese erfolgreich, steht dem N64-Spiel vermutlich nichts mehr im Wege.



Zu jedem Wesen gibt es statistische Werte, damit Ihr über dessen Zustand informiert seid



Pikachu wurde von einem Schlafzauber erwischt, der ihn ins Land der Träume schickt



Auch bei aggressiven Beißattacken sind die putzigen Monster noch immer zum Knuddeln niedlich. Die Bewegungen der insgesamt 40 Charaktere sind unglaublich geschmeidig animiert



Ein Alptraum wird wahr

Ende des 19. Jahrhunderts bricht die Hölle über London herein. Zombies und andere unappetitliche Wesen der dunklen Seite treiben in **NIGHTMARE CREATURES** ihr Unwesen. Ihr

steuert einen von zwei anwählbaren Helden, um der Brut den Gar aus zu machen. Dazu lauft ihr durch die dreidimensionale Umgebung und prügelt den Untoten mit Händen, Füßen und Waffen

die schwarzen Seelen aus dem Leib. Spielerisch bewegt sich *Nightmare Creatures* somit, wie auch Eidos' *Fighting Force 64* in den Beat'em-Up-Gefilden von Titeln wie *Final Fight* oder *Batman*

Returns. Bei Activisions/Kalistos' erstem N64-Game handelt es sich inhaltlich um eine 1:1-Umsetzung der gleichnamigen PSX-Version. Grafisch wurde das Spiel jedoch noch einmal überarbeitet.



In Nightmare Creatures bekommt Ihr es mit vielen ekligen Mutanten-Gegnern zu tun



TOTAL! NEU

Spionage-Action

Nach Rares Agentenspiel und Oceans *Mission: Impossible* steht den N64-Usern ein

weiterer Spionage-Titel bevor. Koei entwickelt derzeit fleißig an einem Spiel namens **WINBACK**. Ihr schlüpft in die Rolle eines Einzelkämpfers mit Spezialausbildung. Eure Aufgabe besteht darin, in eine Terroristenbasis einzudringen und den Gewalttätern das Handwerk zu legen. Diese haben eine extrem gefährliche

Waffe geklaut, die Ihr nun zurückerobert müßt. Doch Vorsicht, die Gegner sind nicht blöd. Sobald es in ihrer Nähe unruhig wird, werden sie mißtrauisch und stellen sich Euch notfalls mit Waffengewalt in den Weg. Wie bei *Mission: Impossible* seht Ihr Euren Spielcharakter aus der Third-Person-Perspektive. Die Handlungsmöglichkeiten sind vielfältig, so soll Euer Held zum Beispiel

schleichen, laufen, die verschiedensten Waffen benutzen oder eine Hechtrolle ausführen können. Bisher ist noch nicht bekannt, wann das Spiel in Japan erscheinen soll, Koei ist jedoch bemüht, *WinBack* noch in diesem Jahr zu veröffentlichen. Falls sich ein Vertrieb für Europa findet, ist daher frühestens Anfang nächsten Jahres mit einem Deutschland-Release zu rechnen.



1-2-3- los! Raus aus der Deckung und den Abzugshahn bis zum Anschlag durchziehen

Ein Sprung mit anschließender Hechtrolle hilft Euch manchmal bei einem Kugelhagel



Abgehoben

STAR WARS: ROGUE SQUADRON, der Nachfolger von *Shadows of the Empire* nähert sich der Fertigstellung. Das N64-Debüt der deutschen Programmiertruppe Factor 5 hinterließ bereits auf der E3 einen guten Eindruck und könnte durchaus einer der Superhits dieses Winters werden. Spätestens seit *Super Turricon 2* und *Indiana Jones* (beide SNES) gelten die Entwick-

ler als eines der technisch versiertesten Teams der Branche. Entsprechend überwältigend präsentiert sich *Rogue Squadron*. Der Soundtrack stellt alles in den Schatten, was es bisher auf Cartridge zu hören gab. Teilweise fliegen Euch 32 Soundkanäle um die Ohren, natürlich in Stereo und auf Wunsch sogar in Dolby Surround. Grafisch macht das Game ebenfalls schon jetzt eine

Menge her. Die verschiedenen Szenarios und Raumschiffe sehen um Längen besser aus als beim Vorgänger.

Auch spielerisch schlägt *Rogue Squadron* eine andere Richtung ein. Es wird kein Genremix sein, sondern ein reines Shoot 'em Up. Dabei trifft Ihr auf viele bekannte Raumschiffe, vom A-Wing über den V-, X- und Y-Wing bis zum

Speeder. Wie Ihr auf den Bildern unschwer erkennen könnt, erinnern die Missionen an den ersten Level (Battle of Hoth) des Vorgängers. Laut Hersteller wird es keinen Nebel geben, die Level sollen riesig sein und die Steuerung absolut präzise. Hoffentlich hält das Spiel, was der erste Eindruck und die Aussagen der Verantwortlichen versprechen.



Das von Factor 5 für LucasArts entwickelte *Star Wars: Rogue Squadron* besticht durch eine überwältigende Präsentation. Das gilt gleichermaßen für die Grafik als auch den Soundtrack

Easy left

Rennspiel-Freunde erwartet mit Infogrames' **V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 98** ein ganz besonderer Leckerbissen. Ihr könnt aus zwölf Fahrzeugen der 98er Rally-WM wählen und auf sage und schreibe 40 Strecken an den Start gehen. Kaum zu glauben, aber es sollen sogar noch zusätzliche Wagen und Kurse versteckt sein, die freigespielt werden müssen. Auf der PlayStation gehörte V-Rally im vergangenen Jahr zu den Spitzenti-

teln, die N64-Fassung soll dem Original in nichts nachstehen. Im Gegenteil, im Mehrspieler-Modus können sich nun sogar vier anstatt nur zwei Fahrer messen. Dabei düst Ihr nicht nur auf rallyetypischen Sandstrecken, sondern auch durch dichten Regen, neblige Passagen, über verschneite Straßen, und sogar Nachtfahrten stehen auf dem Programm. Ab November sollte dieser Titel in den Regalen stehen, TOTAL! wird ihn rechtzeitig testen.



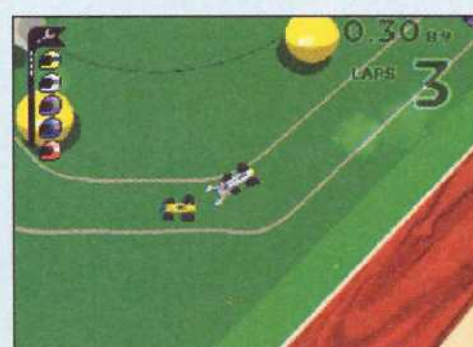
Klein, aber fein

Ende November veröffentlicht das englische Software-Haus Codemasters mit **MICRO MACHINES 64 TURBO** eine N64-Version des Funracers, dessen Urvater 1990 auf dem Mega Drive entstand und etliche Umsetzungen und Nachahmer auf beinahe jeder Konsole sowie PC fand. Kleine Boote, Rennwagen oder auch Jeeps rasen über Küchentische, durch Chemielabore, Gartenanlagen und andere ungewöhnliche Szenarien. Dabei können bis zu vier Spieler gleichzeitig an einem Rennen teilnehmen

und versuchen, sich durch Rammen oder Waffengewalt gegenseitig zu behindern. Wie bei den Vorgängern dürfte MM64T ein echter Party-Hit werden. Sobald wir das Game in die Finger bekommen, werden wir es natürlich einem Test unterziehen.



Im Chemielabor legen die kleinen Vehikel eine rasante Fahrt über ein Periodensystem hin



Mit dem Greifarm kann man einen Fahrer von hinten packen, um ihm übel zuzusetzen

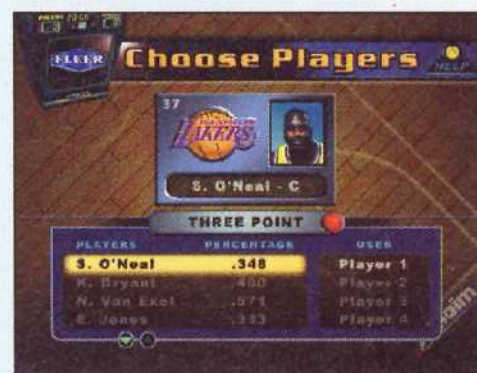
HiRes sei Dunk

Die beiden N64-Sporttitel *All-Star Baseball '99* und *NFL Quarterback Club '98* bestechen durch eine gute Spielbarkeit und eine herausragende Optik aufgrund der HiRes-Grafik. Im



November gesellt sich ein Basketball-Game zur Acclaim-Sports-Serie, das ähnliche Qualitäten verspricht. Auch **NBA JAM '99** präsentiert sich hochauflösend und

mit extrem realistischen Animationen. Spielerisch unterscheidet sich das Nintendo64-Sequel deutlich von seinen vielen Namensvettern für SNES, MD, PSX und SAT. Die Iguana-Programmierer



brechen erstmalig mit dem bisherigen Fun-Charakter der langjährigen Serie und legen den Schwerpunkt diesmal auf den Faktor Simulation.

Gib Gas!

Mit *extreme-G* brachte Acclaim im vergangenen Jahr ein rasend schnelles Rennspiel heraus, das viele Freun-



de gewann. Entwickler Probe hat **EXTREME-G 2** inzwischen nahezu fertiggestellt, so daß dem geplanten Release im November nichts im Wege steht. Die Pro-

grammierer versprechen eine Menge Verbesserungen, die das Game noch fesselnder gestalten sollen. Die Ziele des Probe-Teams können sich auf jeden Fall sehen lassen. Unter anderem soll es längere Strecken, weniger Nebel, breitere Straßen, neue Waffen, einen verbesserten Powerslide und versteckte Abkürzungen geben. Diesmal könnt Ihr auch gegen Eure eigenen Bestzeiten antreten. Ein auf Controller Pak speicherbarer Ghost fährt Eure



Rekorde nach. Wer möchte, hat die Möglichkeit, einen Rückspiegel oder eine Kamera, die den Raketengeschossen folgt, als Bild im Bild einzublenden.

TOTAL! NEU



Enix bringt GB-Monster

Basierend auf der *Dragon Quest*-Serie veröffentlicht Enix am 25.9. in Japan *Dragon Quest Monsters* für den GB. Das Game ist an Big Ns Pokémon-Spiele angelehnt und steckt in einem 16 MBit (!) großen Modul.

Infogrames und der GB

Die Lizenzexperten geben dem Game Boy neues Futter. Im September erscheint endlich *Ottos Ottifanten – Baby Bruno's Alptraum* (T! 7/98, Note 2+), und Aufgrund des Filmstarts wird *Godzilla* neu aufgelegt. Ab Oktober könnt Ihr *Schiffe versenken* auf Eurem GB spielen.

Neue Classics

Nintendo bietet seit August den SNES-Titel *Super Bomberman 2* (T! 12/94, Note 2) und die GB-Spiele *Asterix&Obelix* (T! 9/95, Note 3+) sowie *Bugs Bunny the Crazy Castle* als Classics an. Im September folgt *Who framed Roger Rabbit* für den Game Boy. Damit sind die Re-Releases aber noch nicht beendet. Im Oktober veröffentlicht Nintendo im Rahmen der Classics-Serie die SNES-Games *Donkey Kong Country 3 – Dixie Kong's Double Trouble* (T! 12/96, Note 1-) und *The Great Circus Mystery starring Mickey and Minnie* (T! 10/95, Note 2-) sowie die GB-Titel *Street Fighter II* (T! 2/96, Note 1-), *Super R.C. Pro-AM* (T! 1/95, Note 2) und *Donkey Kong Land 2* (T! 12/96, Note 1-).

Sämtliche SNES-Module kosten jeweils ca. 80 DM, die Game-Boy-Spiele je ca. 50 DM.

Wenn es Nacht wird ...

Lange Zeit hielt sich Konami mit Infos zu **CASTLEVANIA 3D** zurück und präsentierte lediglich gerenderte Bilder von Hochleistungsrechnern. Seit einigen Monaten gibt sich der japanische Konzern deutlich gesprächiger und zeigt realistische Screenshots der N64-Version. Dies ist ein sicheres Zeichen dafür, daß sich die Programmierer ausreichend mit der Hard-



ware des 64-Bitters vertraut gemacht haben und mit den Entwicklungsarbeiten gut vorankommen. Laut Konami wird *Castlevania 3D* allerdings in diesem Jahr nicht mehr veröffentlicht, dafür jedoch im ersten Quartal 1999, und zwar weltweit.

Die aktuelle Vorversion beeindruckt durch eine unglaublich dichte Horroratmosphäre. In alter *Castlevania*-Tradition ertönen schaurig-schöne Melodien aus



Mit der Peitsche gegen das Böse. Schneider Belmont ist einer der vier anwählbaren Helden und direktes Mitglied der glorreichen Vampirjäger-Familie aus den vielen *Castlevania*-Vorgängern

dem Lautsprecher. Diesmal bekommt Ihr zum Beispiel in der Intro gruselige Chorgesänge geboten, die von einem glasklaren Violinenspiel begleitet werden. Das gesamte Game spielt in einer frei begehbaren 3D-Umgebung, die sehr düster in Szene gesetzt wurde. Zombies, Monster und Vampire wollen Euch an den Kragen und ihren Meister Dracula beschützen. Ihr spielt einen von vier Charakteren. Je nachdem, welchen Ihr gewählt habt, verändern sich der Nach-

spann und die gelungenen Zwischensequenzen, die allesamt in Echtzeit berechnet sind. Doch nicht nur in Bezug auf Grafik und Sound macht das 64-Bit-Sequel

bereits eine gute Figur, offenbar gelingt es den Entwicklern auch, das hervorragende Gameplay der 2D-Vorgänger in die dritte Dimension zu übertragen. Einer der Helden, Schneider Belmont, bahnt sich seinen Weg mit einem

Messer und der berühmten Peitsche seiner Vampirjägerzunft durch die Untoten. Um besser zielen zu können erscheint ein rotes Fadenkreuz auf dem Bildschirm, solange ihr den Action-Button gedrückt haltet. Freunde der Serie werden es sicher gerne hören, daß in der N64-Version auch Weihwasser und Kreuze wieder zum Einsatz kommen.

Mit Konamis *Castlevania 3D* steht uns allem Anschein nach ein

echter Tophit bevor, der die lange Wartezeit seit der ersten Ankündigung auf der Spielwarenmesse Tokyo Toy Show im April 1997 wert ist.

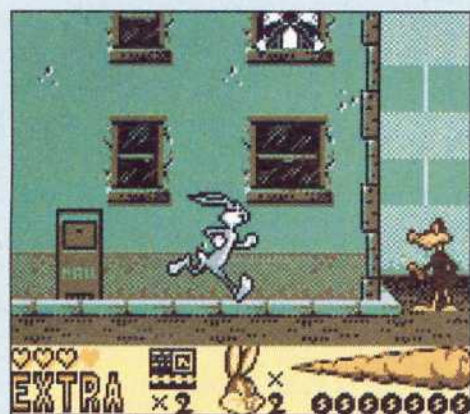


Jetzt kommt Farbe ins Spiel

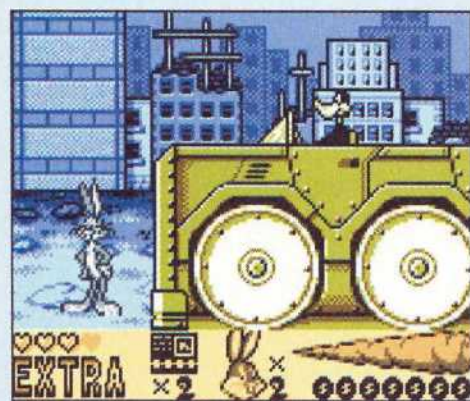
Im November ist es soweit, dann veröffentlicht Nintendo den **GAME BOY COLOR** in Europa. Der Preis wird vermutlich bei ca. 150 DM liegen, eine endgültige Entscheidung wurde allerdings noch nicht gefällt. Wie bereits berichtet, lassen sich sämtliche existierenden Game-Boy-Module auch auf dem Color-Gerät abspielen und wie beim Super Game Boy für das SNES nachträglich mit vier Farben verschönern. Um die gesamten 56 Farben des Nachfolgers zu nutzen, muß ein Spiel jedoch schon von Haus aus entsprechend programmiert sein. Neben den in TOTAL! 7/98 vorgestellten Kemco- und Acclaim-Titeln gaben nun auch Konami, Infogrames und Nintendo bekannt, welche GBC-kompa-

tiblen Spiele zum Jahresende erscheinen werden. Nintendo wird *Tetris*, *Zelda IV – Link's Awakening* und *Wario Land – Super Mario Land 3* farbig gestalten, spielerische Änderungen soll es nicht geben. Im Hause Konami entstehen derzeit ein Basketballspiel und *ISS 2*. Infogrames möchte im November *Sylvester & Tweety* sowie *Bugs Bunny & Lola* veröffentlichen, die inhaltlich an die Cartoons der überaus bekannten Loony Toons angelehnt sind. Der Release von *V-Rally* (getestet mit 3+ in TI 7/98) ist übrigens auf den November verschoben worden, die Programmierer

wollen den Titel kurzerhand zu einer Color-Version umstricken. Einen weiteren vielversprechenden Titel auf Lizenzbasis hat Infogrames mit *Tabaluga* im Programm. Auch dieses Game um den kleinen Drachen aus Peter Maffays gleichnamigem Musikmärchen soll bereits zum Geräte-Launch im November erhältlich sein, und zwar ebenfalls in Farbe. Die erste Generation der GB-Color-Spiele soll übrigens abwärtskompatibel sein. Mit anderen Worten, die Games laufen auch auf einem regulären GB und GB Pocket – dann jedoch logischerweise in schwarzweiß.



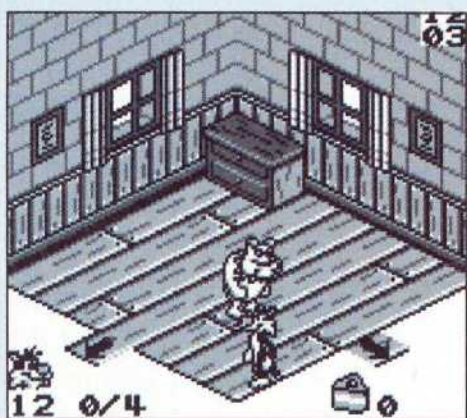
Bugs Bunny & Lola



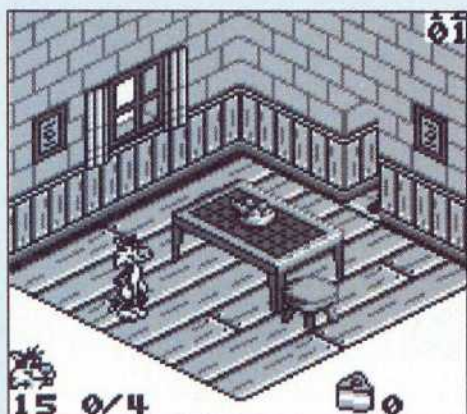
Bugs Bunny & Lola



Wario Land – Super Mario Land 3



Sylvester & Tweety



Sylvester & Tweety

Von Sylvester & Tweety gibt es bisher lediglich sw-Screenshots, das Spiel wird laut Infogrames aber dennoch in Farbe erscheinen



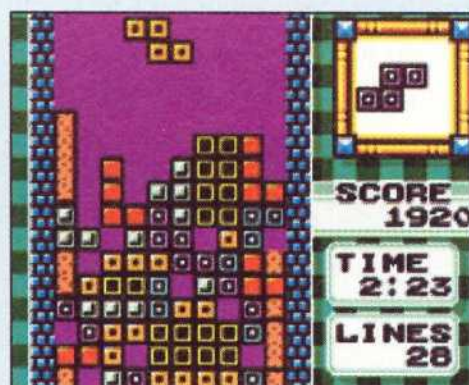
Wario Land – Super Mario Land 3



Zelda IV – Link's Awakening



Zelda IV – Link's Awakening



Tetris



Zelda IV – Link's Awakening

WER SIE NICHT ALLE HAT,
HAT SIE NICHT ALLE ...

Nintendo

MINI CLASSICS



4 Original Nintendo LCD-Spiele im Pocketformat
Mit Uhrenfunktion,
Wecker Tischauflieger und
abnehmbaren
Schlüsselanhänger.

STADLBAUER

TOTAL! NEU

Das Wasser bis zum Kinn

In Konamis N64-Game **SURVIVOR: DAY ONE** ereignet sich eine ähnliche Katastrophe wie auf der Titanic. Nein, keine Angst, Leonardo Di Caprio werdet Ihr nicht antreffen, ganz so schlimm ist es nun auch wieder nicht. Ihr befindet Euch an Bord eines notgewasserten Raumschiffs, das im Begriff ist zu sin-



Ein Sprung mit anschließender Hechtrolle hilft Euch manchmal bei einem Kugelhagel

ken. Eure Mission lautet: raus aus dem Teil! Leichter gesagt als getan, denn vorher gilt es noch, Eure Freundin zu retten, die sich irgendwo im Raumschiff aufhält. Außerdem befinden sich auch noch Außerirdische an Bord, die in ihrer Todesangst über Leichen gehen, damit sie selbst überleben. Wenn alles glatt läuft, erscheint das Spiel im ersten Quartal 1999. Bis dahin gibt es noch viel zu tun, denn die Grafik-Engine läuft bisher viel zu langsam.



Kreisverkehr

Auf PlayStation, Saturn und PC können Rennsportpuristen mit diversen NASCAR-Updates bereits seit Jahren ihre Runden drehen. Besondere Kennzeichen der Serie sind die unspektakuläre Präsentation in puncto Grafik und Sound, dafür jedoch ein extrem



Die Stärke der NASCAR-Serie liegt eher in der Spielbarkeit, als in einer detaillierten Grafik

realistisches Fahrverhalten. Electronic Arts gab bekannt, daß sich von **NASCAR '99** auch eine N64-Version in der Entwicklung befindet, die noch dieses Jahr released werden soll. Das Spiel

profitiert von der offiziellen Lizenz, alle aktuellen Wagen, Strecken und Fahrer werden integriert. Online-Kommentare von Bob Jenkins und Benny Parson sowie Soundsamples von den Originalrennen sollen für echte Live-Stimmung sorgen.



Bauernregeln

Als Landwirt muß man ganz schön ackern. Auf dem SNES könnt Ihr mit *Harvest Moon* bereits seit längerer Zeit Erfahrungen in diesem Berufszweig sammeln. Pack-in-Soft arbeitet derzeit an einer N64-Variante dieser interessanten Simulation, die um einiges komplexer ausfallen soll. Welche zusätzlichen Features integriert werden sollen, wollten die Entwickler noch nicht verraten. Grafisch scheint sich nicht sehr viel zu verändern. Die bewährte Perspektive wird beibehalten, lediglich die Umgebung soll ein wenig de-

taillierter dargestellt werden. Pack-in-Softs **HARVEST MOON 64** wird voraussichtlich im ersten Quartal 1999 in Japan und den vereinigten Staaten erscheinen. Ob und wann der Titel auch in Europa released wird, ist momentan noch ungewiß.



Perspektivenwechsel

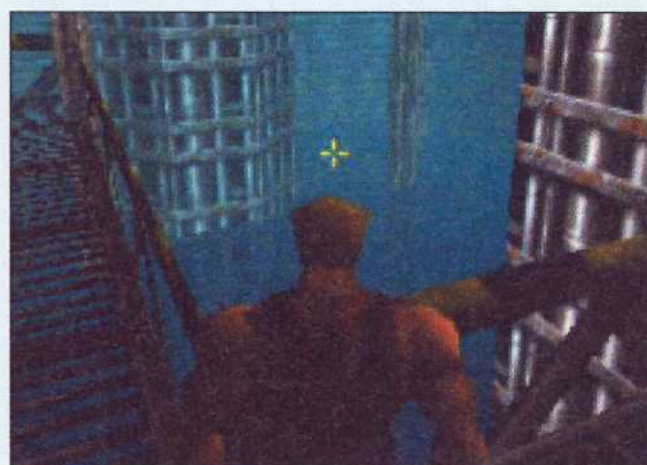
Duke Nukem geht neue Wege. Die First-Person-Shooter-Tage sind gezählt. In Zukunft wird ihm eine Kamera aus der

Third-Person-Perspektive folgen. Inwieweit Veränderungen am Handlungsablauf vorgenommen werden sollen, ist noch nicht klar. Sicher ist jedoch, daß die 128-MB-Cartridge mit viel Humor gespickt sein wird. In der Rolle des bekannten Helden macht Ihr eine Reise durch die verschiedensten zeitgeschichtlichen Epochen. So wird es unter anderem Level im Wilden Westen und im alten Rom geben. Der Clou ist, daß Duke sich der jeweiligen Umgebung modisch anpaßt, indem er

zum Beispiel einen Cowboyhut trägt oder in große Leibtücher (Toga) eingewickelt durch die Gegend spaziert. Zur Zeit wird davon ausgegangen, daß **DUKE NUKEM: COUNT ZERO** im ersten Quartal 1999 erscheinen wird.



In seinem neuesten Abenteuer seht Ihr den Action-erprobten Helden jederzeit im Bild



Release-Liste – N64-Spiele – Deutschland

September

1080° Snowboarding	Nintendo
Bio Freaks	GT Int./Midway
Buck Bumble	UBI Soft/Argonaut
Chopper Attack	GT Int./Midway
F1 World Grand Prix	Nintendo/Video System
Gex 64 – Enter the Gecko	GT Int./Midway
Int. Superstar Soccer '98	Konami
Mission: Impossible	Infogrames
NFL Quarterback Club '99	Acclaim/Probe
Off Road Challenge	GT Int./Midway
Waialae Country Club:	
True Golf Classics	Nintendo/T&E Soft

Oktober

Body Harvest	Gremlin Int./DMA
Bomberman Hero	Nintendo/Hudson
G.A.S.P.!!	Konami
NFL Blitz	GT Interactive
Panik im Space Circus	Infogrames
Space Station Silicon Valley	Take 2/DMA
Starshot –	
Turok 2 – Seeds of Evil	Acclaim/Iguana

November

Earthworm Jim 3D	Acclaim/VIS
------------------	-------------

extreme-G 2	Acclaim/Probe
Glover	Nintendo/Int. Studios
Micro Machines 64 Turbo	Codemasters
NBA Jam '99	Acclaim/Iguana
Quest 64	Konami/Imagineer
Star Wars: Rogue Squadron	LucasArts/Factor 5
Superman	Titus
V-Rally Champ. Edition 98	Infogrames
WCW vs. NWO: Revenge	Konami

Dezember

Nightmare Creatures	Activision/Kalisto
Twelve Tales: Conker 64	Nintendo/Rare
Zelda – The Ocarina of Time	Nintendo

4. Quartal '98

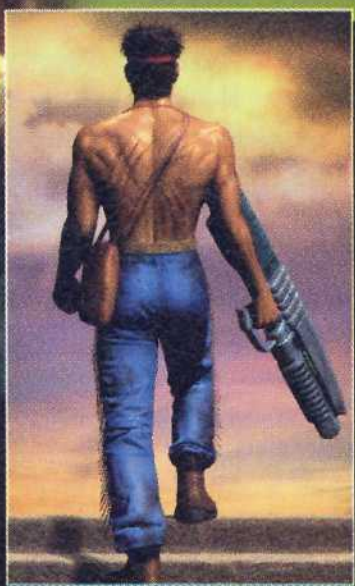
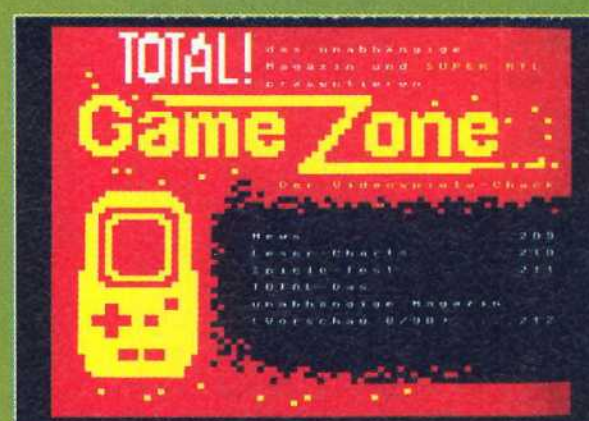
Bust-A-Move 3	Acclaim/Taito
Fighting Force 64	Eidos
NASCAR '99	EA/EA Sports
Rakuga Kids	Konami

1. Quartal '99

Castlevania 3D	Konami
Duke Nukem – Count Zero	GT Interactive
Hybrid Heaven	Konami
Jest	Infogrames

Dinojagd im Fernsehdschungel – TV-TOTAL! auf super RTL

**10x Turok –
Dinosaur Hunter
zu gewinnen!**



Acclaims First Person Shooter für das Nintendo⁶⁴, *Turok – Dinosaur Hunter* (getestet in Ausgabe 3/97, Note 1) erfreut sich ungebrochen großer Beliebtheit. Die Firma Acclaim verlost in Zusammenarbeit mit TOTAL! und super RTL zehn Module des hochklassigen Actiontitels. Um an dieser Verlosung teilzunehmen, müßt Ihr lediglich in der Zeit vom 7.9.98 bis zum 27.9.98 einen Blick auf die Mini-Ausgabe der TOTAL!, die TOTAL! Game Zone, werfen, die Ihr wie immer im Family Text von super RTL auf den Seiten 208 bis 212 findet.

Wir wünschen viel Glück!





Die goldene Zitrone geht an die TOTAL! ... oder umgekehrt. Falko Kuschel (18) aus Schalksmühle weiß es genauer

Konichi wa

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.

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, Wettbewerbs-Einsendungen oder ähnliches der Leserpost beilegt, notiert diese bitte auf Extrazetteln (inkl. Adresse). Ein besonderes „Hossa!“ geht diesen Monat an Thomas Müller in Heising (Danke für die Kasette) und Sascha Stahnke in Dassel (Danke für die CD).

kdh

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

„Erwachsene“ Software

Auch ich bin bereits ein Grufti-Video-Spieler mit meinen 29 Jahren, aber ein TOTAL!er Nintendo-Fan. Und mir gefallen die sogenannten Niedlich-Grafik-Baby-Spiele genauso wie z. B. ein Gold...ups! Ich meine ein bei euch in Deutschland indizierter First Person Shooter. Das wirkliche Leben ist doch manchmal grau genug, da ist eine solche knallbunte Knuddelgrafik wie in Diddy Kong Racing genau das richtige, um abzuschalten. Einige Kinder denken allerdings, sie seien schon sooo erwachsen, daß solche Spiele nichts für sie seien. Eigentlich tun sie mir leid, denn dadurch verpassen sie einige der besten Video-Spiele überhaupt. Wahrscheinlich müssen sie erst erwachsen werden, um das zu erkennen.

Nun noch eine Empfehlung an euch: Macht weiter so! Ihr macht wirklich ein gutes Mag. Sachlich, objektiv, auf eure Tests kann man sich verlassen. (Andere Mags verändern die Bewertung der Spiele nach einiger Zeit wieder – so ein Witz!)

Meine Familie und ich senden euch viele Grüße aus der Schweiz,

Matthias & Jeannette & Justine Meier,
CH-Niederlenz



Herrie, ist das Harvest Moon-Bild von Karolina Talja aus Eberswalde nieeedlich ... oder kawaii, wie der Japaner sagt

TOTAL!:

Da hast Du ein großes Wort gelassen ausgesprochen. Wir hatten ähnliches schon vor einiger Zeit (etwas diplomatischer) geschrieben. Wir wollten die Diskussion ohnehin beenden (sie wurde uns langsam zu kindisch ...) und nutzen Deine treffende Aussage als gutes Schlußwort.

Banjo für alle!

Ich bekam Banjo-Kazooie schon am 20. 07. 98 und bin TOTAL! begeistert davon. Ein absoluter Megahit von Rare, ein echt cooler Nachfolger von Donkey Kong. Das Spiel ist eine überaus gelungene Mischung aus Mario 64 und Diddy Kong Racing. Mit Fragen werde



Dreimal hatte Patrizia Brzeski (12) mit Sailor Moon-Bildern kein Glück, doch mit Quest 64 hat es nun geklappt. Warum? Nun, vielleicht war das Motiv ja etwas origineller ...

ich euch im übrigen nicht löchern, aber wie wäre es mit einem Fragenkatalog der Leser, in dem ihr stets wiederkehrende Fragen bündelt und beantwortet. Das würde für andere Leserbriefe mit anderem Inhalt mehr Platz einräumen.

Andreas Lindig, Bad Homburg

TOTAL!:

Ja, aber das machen wir doch. Häufig gestellte Fragen landen auf jeden Fall auf diesen Seiten, wobei ein Brief stellvertretend für viele ausgewählt wird. So bekamen wir z. B. kurz nach der Veröffentlichung des Spiels Dutzende von begeisterten Banjo-Briefen. Die Banjo-Tooie-Geschichte erntet erwartungsgemäß auch vereinzelt Kritik. Doch dazu kommenden Monat mehr.

Ein Gedicht!

1. Findet ihr Banjo-Kazooie besser als Super Mario 64?
2. Gibt es einen eindeutigen Beweis, daß das N64 höhere Leistungsfähigkeit besitzt als die PlayStation?
3. Zum Abschluß ein kleines Präsent – ein Gedicht: Mein Kopf ist kahl, ich les' TOTAL!

Timo Körber & Felix Oetzel, Fernwald

TOTAL!:

1. Darüber ließe sich jetzt eine seitenlange, quasi philosophische Abhandlung schreiben. In Kürze: jein. Banjo ist grafisch besser, keine Frage. Außerdem hat Banjo mehr Witz – nicht zuletzt durch das freche Mundwerk von Kazooie – und ist dadurch unterhaltsamer. Die Verwandlungen sind ebenfalls klasse. Andererseits ist der Reiz des Neuen natürlich weg, und Rare hat doch recht schamlos geklaut. Außerdem ist Banjo letztendlich leichter zu spielen, da es nur eine einzige Jump&Run-Passage gibt, bei der man beim Runterfallen unweigerlich ein Leben verliert. Das fällt besonders beim zweiten Durchspielen auf, wenn man sich nach über 20 Stunden beim Endgegner morgens um 5:30 Uhr

den Spielstand löscht – aber lassen wir das.

Super Mario 64 hat hingegen das Genre revolutioniert – und bietet zwei Feinheiten, die Rare offensichtlich bewußt außer acht gelassen hat, um sich die Sache programmiertechnisch etwas ein-



Bild #2 (aus 27) von Hendrik Rajic aus Eschweiler. Aber ob wir die restlichen wirklich bis zum Jahr 2001 abdrucken?

facher zu machen. Erstens: Die verschiedenen Sprungtechniken wie Doppel- und Dreifachsprung sowie die Möglichkeit, von Wänden abzuspringen. Deshalb wirkt das Durchlaufen des Schlosses in Banjo nach einiger Zeit langweilig, weil man eben nichts anderes machen kann als laufen. Zweitens: Banjo kann sich nicht an Plattformen festhalten und hochziehen. Dadurch sind die Jump&Run-Sequenzen in Mario wesentlich diffiziler ausgefallen.

2. Ja, die technischen Daten. Eines der wenigen Beispiele, bei dem die N64-Hardware ihre reine, mathematische Rechenpower ausspielen kann, bietet Wave Race 64: Die Darstellung des realistischen, transparenten Wassers würde derzeit jede andere Hardware völlig überfordern.

3. Wir fühlen uns ... äh ... geschmeichelt. Womit haben wir das nur verdient?

Wieso wir?

Was wißt ihr über den Überraschungstitel von Big N?

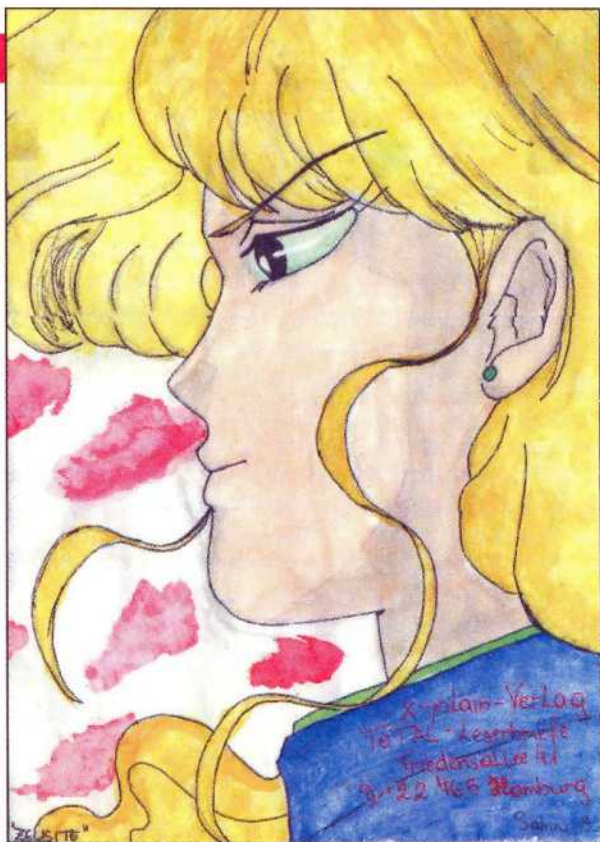
Fischer Weinsziehr (?) per Fax

TOTAL!:

Lustige Sache, das! Nintendo hat gesagt, daß sie in Deutschland noch einen N64-Titel auf den Markt bringt – welcher das ist, ist noch geheim. Nintendo hat jedoch nie behauptet, daß es sich um ein Spiel handelt, das noch niemals vorgestellt wurde. Ja, wir wissen, welcher es ist. Nein, wir können es noch nicht sagen, da die Verträge noch nicht unter Dach und Fach sind. Nur soviel: Es wurde schon häufiger darüber berichtet, und sooo groß ist die Überraschung nicht.

Vor 4 Jahren ...

1. In Ausgabe 7/98 sagtet ihr auf Seite 31, daß *Super Metroid* eine magerere Grafik habe. Wie soll man denn das verstehen? Das Spiel hat zwar keine Optik wie *Donkey Kong Country*, dafür ist die Grafik aber doch nicht gleich mager! Die Hintergründe und Aliens sind phantastisch und herrlich düster. Die Effekte sind gut (z. B. Flucht aus dem Forschungslabor), und auch die Endgegner wissen zu begeistern (besonders Mother Brain).
2. Wird es in *Zelda 64* auch mal mehr Gegenstände geben, die man entdecken kann, aber nicht unbedingt zum



Holla, mal wieder eine Zeichnung von Sabine Bahn aus A-Oberhofen. (Wir verschweigen an dieser Stelle mal besser, woher das Motiv stammt ...)

nicht auf ihre Gewinnspanne verzichten. Wir können nur raten: Finger weg bei solchen Preisen! Die Preise sind gesenkt, 150 DM sollte das absolute Maximum sein. Je nach Hersteller kosten die Spiele auch unter 130, bei Nintendo nur 100 DM. Einige Versandhändler oder Geschäfte bieten die Spiele sogar für weniger Geld an. Ein Preisvergleich lohnt sich auf jeden Fall.

Mit gespaltener Zunge

1. Wenn ich mir eure neXt-Level-Hefte so durchlese, bekomme ich das Gefühl, als ob die PlayStation mit Abstand eure Lieblingskonsole wäre.

Über das N64 äußert ihr euch, im Vergleich zu TOTAL!, eher verhalten bzw. abweisend. Auf welcher Seite steht ihr eigentlich?

2. Ihr schreibt, ihr habt alle N64-Spiele, bis auf die eine Fotomission in *Pilot Wings 64*, durchgezockt. Bei *Blast Corps* könnt ihr mir aber nicht erzählen, alle Platin-Medaillen bekommen zu ha-

Schaffen des Abenteuers braucht? Das habe ich in den früheren *Zelda*-Spielen immer ein wenig vermißt (ein paar Rüstungen oder Zauber mehr wären nicht zuviel verlangt gewesen). Außerdem war das Geld-System nie sehr ausgereift. Besonders in *Zelda IV*, da wußte man gar nicht mehr, wohin mit dem Geld.

3. Als es vor einigen Monaten hieß, daß die Preise der N64-Module gesenkt werden würden, freute ich mich auf billigere Spiele der Nicht-Nintendo-Hersteller. Und was sehe ich jetzt in den Geschäften? *Goemon*: 169 DM, *Aero Gauge*: 179 DM usw. Wie kann denn so was sein? Ist das in den meisten Geschäften so, oder waren das Ausnahmen?

Claus Gierstorfer, Buchloe

TOTAL!:

1. Deshalb bleibt die Grafik trotzdem mager – das ist mit Sicherheit einer der Gründe dafür, daß *Super Metroid* nie den Erfolg hatte, den das geniale Spiel verdient hätte. Die Grafiker hatten zuvor nur Erfahrungen mit diversen 8-Bit-Spielen (NES und Game Boy) gesammelt, und diese Einschränkung merkt man dem Spiel auch deutlich an. Daß dies jedoch völlig nebensächlich ist, zeigt die Tatsache, daß die Grafikwertung keinerlei Einfluß auf unsere Gesamtwertung hat.

PS: Lustig, die Diskussion hatten wir zum Original-Test des Spiels vor vier Jahren auch schon.

2. Das ist einer der Punkte, die wir noch nicht beantworten können, da Nintendo bislang nur Einblicke in ausgewählte Teilbereiche des Spiels gewährte. Aber offenbar ist es Miyamotos Prinzip, diesen Aspekt – aus welchem Grund auch immer – bei *Zelda* zu vernachlässigen. Wir erwarten nicht, daß sich daran beim 64zigsten ... äh ... fünften Teil etwas ändert.

3. Deine Händler haben die Module vermutlich noch zum ursprünglich hohen Preis eingekauft und wollen deshalb

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!

Yvonne Poslon
Spechbacherstr. 11
74931 Lobbach-2

(18) würde sich irre über Post von anderen TOTAL!ianern freuen. Ihre Hobbys sind Comics/Mangas, *Star Wars*, Video-/Computerspiele, Rollenspiele (*Magic* usw.), LARPs (nur theoretisch! Noch!), Zeichnen (was sonst!) usw.
[Anm. der Red.: Live Action Role Playing? Cool!]

Sebastian Sitter
Mandacherstr. 220
67065 Ludwigshafen

(11) sucht Brieffreund/-in. Hobbys: Nintendo⁶⁴- und Game-Boy spielen, lesen, schwimmen, klettern und an Brieffreunde schreiben.

Falko Kuschel
Waldesruh 35
58579 Schalksmühle

(18) sucht nette Videospieler/-innen, die sich mit ihm heiße Highscore-Duelle via Briefwechsel liefern (alle Systeme). Freut sich auch über lustige Game-Boy-Camera-Schnappschüsse für seine Sammlung.

Tessa-Karina Tews
Papenkamp 24
33647 Bielefeld

Tessa (15) kennt nicht nur alle *Sailor-Krieger* mit Vor- und Nachnamen und Geburtstag, sondern schreibt zusätzlich: „Wer noch mehr Infos über die *Sailor-Krieger* wissen will, schickt eure Fragen an obige Adresse. Ich suche auch Brieffreunde und mag (natürlich) *Sailor Moon* und auch *Devil Hunter Yokho*.“

Karolina Taljo
Potsdamer Allee 63
16227 Eberswalde

(12) ist ein riesengroßer *Sailor Moon*- und *Street Fighter*-Fan und sucht gleichgesinnte Brieffreunde. Mag auch andere Animes und spielt gern Nintendo⁶⁴.

Mario Geier
Höhenstraße 25
A-8940 Liezen

sucht Briefkontakt zu anderen *Sailor Moon*-Fans, die nicht jünger als 16 Jahre sein sollten.

Sandra Stremlau
Bornweg 8d
21509 Glinde

(16), schreibt: *Sailor Uranus*, *Neptun* und *Pluto* suchen noch Mitglieder für ihren *Sailor Moon*-Club. Die Clubzeitschrift *Sailor Senchi Sekai* erscheint alle zwei Monate für 3 DM. Infos gibt es unter der o. g. Adresse.

Wave Race 64-Aufruf

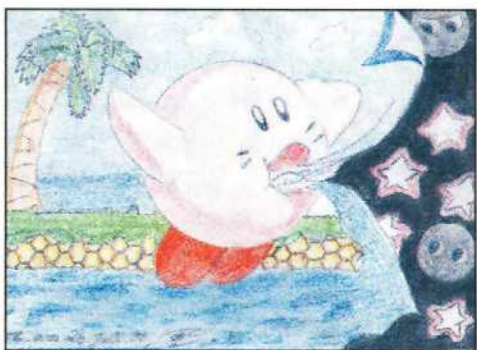
Mittlerweile sind schon eine Handvoll Bestzeiten zu dem Kult-Rennspiel eingetrudelt. Weitere Einsendungen sind gerne willkommen, der Abdruck erfolgt kommenden Monat. Wenn keine besonderen Angaben gemacht wurden, gehen wir davon aus, daß es sich um Zeiten im Time-Trial-Modus unter „Normal“ handelt.

PS: Wir vermissen noch den Beitrag von Theo Franken, dem Initiator der ganzen Geschichte :-)

TOTAL! LESERSPIEGEL Teil 50



Aus den Erzählungen von Pawel Natalli aus Hannover: „Ich bin extra nach Hamburg gefahren, um euer Versteck zu finden. Wie ihr seht, habe ich es gefunden ...“
So endet der erste Reisebericht. Tja, wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erzählen. Da haben wir ja noch mal Glück gehabt, daß wir die Klingel abmontiert haben und die Tür stets verschlossen ist (Der Pizzabote hat seinen eigenen Schlüssel.), sonst wäre die aktuelle Ausgabe vermutlich nicht mehr fertig geworden – unangemeldete Besucher bringen uns immer völlig aus dem Konzept. Aber mal sehen, vielleicht stehen wir ja eines Tages alle bei Dir vor der Tür, wer weiß ...



Schau an, der rosa Knautschball, gezeichnet von Franziska Bollin (13), Berlin

ben, das halte ich für fast unmöglich. Auch bei *GoldenEye* ist die Facility-Mission im 00-Agent-Level nicht in unter 2:05 Minuten zu schaffen, was die Voraussetzung für einen weiteren Cheat ist. (ohne Namen)

TOTAL!:

1. Wie kommst Du denn auf die Idee – Beispiele bitte! Die Zielgruppen der beiden Magazine sind zwar völlig unterschiedlich, doch die Inhalte und die Wertungen sind identisch. Schließlich lesen die Vertreter der Software-Firmen beide Hefte, und die würden sich ganz schön wundern, wenn sie aus unserer Ta-statur einmal dieses, und dann wieder jenes zu lesen bekämen.

Der Tenor der allgemeinen Berichterstattung in neXt Level wirkt möglicherweise negativer, sarkastischer, doch bezieht sich das ausschließlich auf Kritik an Management-Entscheidungen. Wir wagen im Gegenteil zu behaupten, daß wir mit neXt Level die Sony-kritischste Berichterstattung pflegen. Wir wüßten zum Beispiel kein anderes Multiformat-Magazin, das immer wieder behauptet, richtungsweisende Innovationen würden meistens aus dem Hause Nintendo stammen und von der Konkurrenz laufend kopiert werden (vgl. Ausgabe 9/98). In den E3-Messeberichten (7 und 8/98) kannst Du nachlesen, daß Nintendo das stärkste Software-Line-up hatte.

Außerdem halten wir die Frage, „auf welcher Seite wir stehen“, für absolut unangebracht. Wäre die Redaktion nicht relativ neutral, wäre die TOTAL! für die Leser völlig wertlos. Wir würden alles hochjubeln, egal was da käme, und Du hättest keine objektive Berichterstattung mehr.

2. Okay, mißverständlich ausgedrückt, also noch mal ausführlich: Durchspielen ist eine Sache, perfekt Durchspielen eine andere. *PilotWings* fällt in die zweite Kategorie, ebenso wie *GoldenEye*. Bei PW fehlt ein Prozent, bei GE halten wir das Erspielen des besagten Cheats für nahezu unmöglich. Die Platin-Medaillen bei *Blast Corps* sind wiederum machbar und wurden von einem Mitarbeiter von Nintendo in Großostheim tatsächlich erspielt – wie auch immer. Das Ergebnis – man wird mit dem Ranking „You can stop now“ belohnt – motivierte allerdings nieman-

den bei uns, es ihm gleichzutun (letzter Stand: 19mal Platin).

Anderes Beispiel: *F-Zero X*. Es gibt offenbar Kollegen, die der Meinung sind, das Spiel nach kurzem Anspielen testen zu können. Das Ergebnis ist dann: Es gibt 18+ Strecken, oder 4 x 6 Strecken, der Rival-Fahrer verdient keinerlei Beachtung ... Wir haben das Ding hingegen komplett auseinandergenommen und sowohl den Master-Modus ‚gelöst‘ als auch zum Teil den Programmierer-Ghost geschlagen (mit freundlicher Unterstützung von Hiro). Ab November kannst Du selbst überprüfen, ob das so einfach ist. Deshalb: Wir wollten keinesfalls übertreiben, aber wir haben schon ein paar ziiiiiemlich begnadete Spieler in unserer Redaktion (protz!) :-)

Gibt's nicht, weil is' nicht

1. Gibt es Gerüchte darüber, daß GTA für das N64 umgesetzt wird, oder hat Big N wirklich was dagegen?
2. Wird es eine Art *Diablo* fürs N64 geben?

Thorsten Rabold, Glückstadt

TOTAL!:

1. Nintendo hat natürlich nichts dagegen, aber umgesetzt wird es dennoch nicht. Eine Umsetzung ist allein deshalb schon sehr unwahrscheinlich, weil DMA Design das Spiel für BMG Interactive entwickelt hat. BMG existiert nicht mehr, die ‚Überreste‘ wurden von Take 2 aufgekauft. Vertragsbestandteil war ein Deal über drei Titel von DMA: *Grand Theft Auto* (PC, PSX), *Space Station Silicon Valley* (N64) und *GTA 2* (PC, PSX). Genaugenommen stand anstelle von *GTA 2* ursprünglich ein Spiel namens *Tanktics* (PC, PSX), aber das würde jetzt zu weit führen. DMA wechselte derweil zum neuen Publisher Gremlin, der somit die Rechte an allen anderen und zukünftigen DMA-Spielen hält, z. B. *Body Harvest*, *Attack!*, *Wild Metal Country*. In diesem rechtlichen Verwirr-

spiel ist kein Platz für ein weiteres DMA-Spiel für Take 2. Ganz einfach, oder?
2. Eine offizielle Umsetzung nicht, ansonsten sind uns keine vergleichbaren Titel bekannt.

Warum nur, warum?

1. Warum wurde *Resident Evil 2* indiziert? Der erste Teil wurde doch auch zugelassen.
2. Warum habt ihr im E3-Bericht eine ganze Seite für *Conker 64* geopfert und für *extreme-G 2* nur einen kleinen Abschnitt? Ich finde, XG 2 ist doch ein größeres Highlight, oder?

Sacha Galgon, LUX-Canach

TOTAL!:

1. Tja, die Wege der Bundesprüfstelle sind bekanntermaßen unergründlich, nicht wahr? Es wurde keine Indizierungsbegründung veröffentlicht, deshalb ist uns das nicht bekannt. Eine der ‚Schlüsselszenen‘ für die Entscheidung ist sicherlich die Tatsache, daß am Anfang des Spiels der Waffenhändler von Zombies ‚vor laufender Kamera‘ zerfleischt wird.

Die Frage sollte besser lauten: Warum ist eigentlich der erste Teil nicht indiziert, aber lassen wir das.

2. Meinst Du? Rare hat uns bislang noch nie enttäuscht. Wir erwarten von *Conker 64* einen absoluten Knüller (welch vorsinftlich' Wort) – und hoffen, daß niemandem aufgrund des geradezu unmenschlichen Niedlichkeitsfaktors, der die Ausmaße einer bewußten Parodie auf Knuddelspiele erreicht, übel werden muß.

XG 2 wird bestimmt auch ein hervorragendes Spiel. Anlässlich der E3 war noch eine sehr frühe Vorversion zu sehen, die folgenden Eindruck bot: Die Fehler von Teil 1 wurden erkannt und sollen ausgeräumt werden, ansonsten gibt es wenig Neues. Voraussichtlich werden wir uns ab der kommenden Ausgabe intensiver um das Spiel kümmern.

Farbe im Spiel

1. Wird es eine GB Camera für den GB Color geben?
2. Wird es *Conker's Pocket Tales* für den Game Boy oder Game Boy Color geben?
3. Könnt ihr die Adresse von Rare nennen?
4. Was ist bzw. was heißt *Gotcha*?

Christoph Wagner, Niesky

TOTAL!:

1. Das ist anzunehmen. Tanaka-san, der verantwortliche Entwickler, machte entsprechende Andeutungen. Momentan wären aber z. B. die Herstellungskosten für einen Farbdrucker noch viel zu hoch. Die normale GB Camera wird jedoch auch mit dem GB Color zusammenarbeiten.

2. *Conker* wird den Farb-Game-Boy



Diese nette Person wurde von Eduard Kasper (17) zu Papier gebracht

unterstützen, aber vermutlich auch auf dem herkömmlichen GB laufen.

3. Könnten wir theoretisch, aber damit könntest Du wenig anfangen. ‚Normalsterbliche‘ müssen sich an Nintendo wenden, oder mit der Internet-Adresse www.rareware.com vorliebnehmen.

4. Komische Frage. Bei *Gotcha* kreuhen mehr oder weniger erwachsene Menschen durchs Unterholz und versuchen, sich mit Farbpatronen gegenseitig abzuschießen.

Raum für Verbesserungen

1. Gibt es eine Möglichkeit, Spieleentwicklern Verbesserungen oder neue Spielkonzepte mitzuteilen?
2. Was ist eigentlich mit *Punch Out 64* passiert?

Manuel Binkert, CH-Schweiz

TOTAL!:

1. Direkt: nein. Indirekt: ja. Du kannst Deine Kritik in der Leserpost von Videospilmagazinen äußern. Diese wird auch von den Firmen gelesen, außerdem erzählen wir den zuständigen Product Managern, was wir für ein Feedback zu ihren Spielen bekommen haben. Diese kommunizieren wiederum mit den Entwicklern.

Einige Entwickler klinken sich zudem in Diskussionen in Internet-Foren ein. Apropos Internet: Auf manchen Homepages, z. B. bei Rare, gibt es die Möglichkeit, die eigene Meinung zu posten.
2. Passiert ist nichts. Das Ganze war ein Gerücht und als solches gekennzeichnet, offenbar war nichts dahinter.

Noch 'n Gedicht!

Dies ist mein erster Brief an Euch. Man



Und noch eine Zeichnung aus der Rubrik „total kawaii“. Diese stammt von Lena Bondlitz (13). Hat sich Dein Hamster vom Anknabbern der TOTAL! wieder erholt?

GEWINNER aus TOTAL! 6/98

Jöllenbeck-GB-Zubehör-Competition
je einen Super Zoom:

Alexandra Engel, Mannheim; Bruno Behrends, Düsseldorf; Moritz Lindheim, Wenzelbach

je ein Soft Case:

Patrick Hillebrandt, Neustadt; Christian Sommer, A-Wien; Denny Birndt, Naundorf

je ein Kombi-Netzteil:

Yamin Djawek, Osnabrück; Steffen Kowalski, Berlin; Joachim Klein, Morbach/Haag

Yoshi's Story-Gewinnspiel

ein N64-Modul Yoshi's Story:

Carsten Heinze, Braunschweig

20 Soundtracks auf CD:

Anna Petersen, Hohenahr; André Rebel, Emskirchen; Mathias Dehdasht, Braunschweig; Hans-Jürgen Lüft, Altenstadt; Steffen Brauer, Bremen; Ilona Fritzen, Niederkassel; Tohmas Rakoczi, Lahr; Markus Felske, Kaufbeuren; Patrick Bergner, Leipzig; René Becker, Korschenbroich; Martin Huber, Königsbrunn; Thomas Fresemann, Emden; Manuel S. Fritsch, Groß-Umstadt; Michel Zemke, Angermünde; Martin Janke, Wormersdorf; Stefan König, Köln; Wolfgang Lüssem, Königswinter; Björn Küssner, Münchhof; Guido Bel, Mechernich-Gehn; Marco Schrenk, Talheim

Jubiläums-Competition 'Ich will Geschenke'

Überraschungspakete:

je ein N64-Game Kobe Bryant in NBA Courtside, ein AeroFighters Assault-T-Shirt von Konami und eine handsignierte TOTAL! an:

Manuel Dillinger, Hohenau; Torben Gerhards, Kiel; Ole Tietjen, Barsbüttel

je eine LylatWars-Sound-CD, ein GB-Spiel Star Wars – Das Imperium schlägt zurück von Ubi Soft und eine AeroFighters Assault-Kappe von Konami an:

Klaus Schubert, Möglingen; Ben Voß, Wolgast; Jens von Dijk, Geretsried; Deveroe Reuter, Steinbach; Schahab Ghafoori, Hamburg

je eine LylatWars-Sound-CD, ein N64-Spiel AeroFighters Assault und ein AeroFighters Assault-Kappe von Konami an:

Jörg Riesenweber, Neumünster; Horst D. Schau, Börnsen; Pawel Natalli, Hannover

je ein N64-Spiel AeroFighters Assault von Konami, ein Yoshi's Story-Spieleberater und ein Yoshi-T-Shirt von Nintendo an:

Mike Blümel, Bad Münde Martin Gallus, Augsburg; Markus Weber, Mitterfels; Melanie Wichmann, Schenkzell; Maria Piatkowski, Münster; Georgios Laklakis, Erlenbach; Julia Blankenstein, Berlin

von Ubi Soft je ein N64-Game F1 Pole Position, ein F1 Pole Position-T-Shirt und eine handsignierte TOTAL! an:

Andreas Becker, Korschenbroich; Patrick Urankar, Frankfurt

je ein Frei-Abo der TOTAL! (begrenzt auf ein Jahr), ein GB-Modul Street Racer von Ubi Soft und eine Sonnenbrille von Konami an:

Marc Adler, Hamm; Martin Litscher, CH-Worb; Michael Richter, Braunschweig; Alexander Gipp, Hamburg

ein Street Racer-Modul für den GB von Ubi Soft, eine extreme-G-Soundtrack-CD von Acclaim und einen OYoshi's Story-Spieleberater von Nintendo:

Marcel Winatschek, Amberg

je ein N64-Game Robotron 64 von GT Interactive, ein AeroFighters Assault-T-Shirt von Konami und eine extreme-G-Soundtrack-CD von Acclaim: Stefan Beenen, Memmingen; Bert Klas, Butzweiler

je ein N64-Game Rampage World Tour von GT Interactive, ein AeroFighters Assault-T-Shirt von Konami und eine extreme-G-Soundtrack-CD von Acclaim:

André Schulze, Bremen; Jasmin Gerhardt, Aseleben

je ein N64-Game San Francisco Rush von GT Interactive, eine AeroFighters Assault-Kappe von Konami und eine extreme-G-Soundtrack-CD:

Hendrik Fröhlich, Halle/Saale; Mario laquinta, Bremen

je ein N64-Game Wayne Gretzky's 3D-Hockey von GT Interactive, ein TOTAL!-T-Shirt und eine extreme-G-Soundtrack-CD:

Andreas Freymüller, Heidelberg; Stefan Rheinländer, Prenzlau

riet mir zwar, „Willst du in die TOTAL! rein, dann laß es am besten sein!“, aber man sollte nichts unversucht lassen. Natürlich werdet ihr meinen Fragen nicht entgehen können:

1. Wie viele Briefe bekommt ihr ungefähr pro Tag?

2. Wodurch unterscheiden sich die einzelnen Pokemon-Editionen (Red, Blue usw.)?

Andreas Lindner, Ortenburg

TOTAL!:

1. Wir haben sie nie gezählt, pro Ausgabe sind es einige Hundert. Der Briefestapel auf Bild 17 in der Foto-TOTAL!-Story (Teil 1) in Ausgabe 4/98 ist z. B. die Ausbeute von knapp zwei Wochen (links liegt ein Stapel Competition-Einsendungen). Das ändert sich aber von Woche zu Woche.

2. Wie wir in T! 6/98 bereits erwähnten, liegt der Unterschied vor allem in der Verteilung der 150 Monster. Genauere Infos gibt es, wenn die Spiele bei uns erscheinen.

Hier kommt die Maus

1. Starcraft auf dem N64? Nur mit dem Control-Pad wäre die Steuerung doch recht eigenartig. Das hat mir auch schon bei Command&Conquer auf dem Saturn nicht gefallen.

Hat Nintendo keine Maus angekündigt?

2. Ein Tips&Tricks-Register war mal wieder nötig. Jedoch habe ich darin kein NES-Spiel gesehen.

3. Mein Bruder hat sich kürzlich ein gebrauchtes Secret of Mana gekauft. Vier Tage später waren plötzlich alle Spielstände flöten, ich vermute, die Batterie ist alle. Da die Garantie abgelaufen ist, wollte ich sie selbst austauschen, doch leider bemerkte ich, daß man dafür einen Spezialschraubenzieher benötigt. Wie nennt man diesen und wo bekomme ich ihn.

Matthäus Wander, Neuk.-Vluyn

TOTAL!:

1. Du meinst die 64DD-Maus, die in T! 1/98 auf Seite 30 abgebildet ist ...

Die Funktionsweise des Analogsticks entspricht etwa der einer Maus. Außerdem hat Westwood für die PlayStation-Variante von Command&Conquer 2 ein cleveres Icon-System entwickelt, durch das man auch ohne Maus recht komfortabel zurechtkommt.

2. Das NES-T&T-Register in TOTAL! 7/97 ist ziemlich vollständig. Danach kam nicht mehr viel, so daß sich eine erneute Auflistung nicht lohnen würde.

3. Du solltest Dich zuerst einmal an die Nintendo-Hotline unter der kostenfreien Telefonnummer 0130/5806 wenden. Wenn Du das nicht willst ... Warum nimmst Du nicht einfach das Modul mit und fragst in einer Werkzeugabteilung/einem Werkzeugladen, ob sie einen entsprechenden Schraubenzieher haben?

Für eine Extraportion Milch ...

Als erstes muß ich euch mal sagen, daß ihr wirklich die beste Informations-

quelle für Nintendo-Hard- und Software seid! Ich habe bzw. hatte schon fast alles: GB, NES, SNES, N64, GG, MS, MD, Saturn und PlayStation. Dementsprechend habe ich jede Menge Zeitschriften gekauft. Und neben der xxxxx (ja, ja, ich meine die xxx!xx) seid ihr die Besten! Aber ich muß sagen, daß ihr einfach zu kindisch seid. Versteht mich bitte nicht falsch, ich weiß, ihr könnt nichts dafür. Für das N64 kommen nun mal so viele Spiele mit „niedlicher Knuddelgrafik“. Nintendos Zielgruppe sind zwar „Kleinkinder“, deswegen erwarte ich aber wenigstens von den Fremdanbietern was anderes, und zwar Spiele wie Mortal Kombat, War Gods, WCW, WWF oder gute Rennspiele. Und diese Spiele erscheinen zwar, werden aber prompt indiziert.



So, ihr wollt auch noch rein? Da hat euer Zeichner Stephan aus Zell aber Glück gehabt und seine Zeichnung noch kurz vor dem inoffiziellen Sailor Moon-Embargo geschickt

Mir ist klar, daß die Spiele nicht für jüngere sind. Doch viele Händler verkaufen solche Spiele teilweise an Kinder aus reiner Geldgier, obwohl groß „ab 18“ draufsteht. Und bei den ehrlichen Händlern kommen die Kleinen einfach mit ihren Eltern vorbei. Und wenn die Kinder die ganzen Sachen aus Mortal Kombat & Co nachmachen (okay, das ist ein bißchen übertrieben), dann sind die Eltern selbst Schuld. Das war meine Meinung, darüber läßt sich bekanntlich streiten. Aber ihr unterstützt diese Niedlichkeit auch mit eurer Bildergalerie, diesen bescheuerten Sailor Moon-Berichten und den unendlich langen Banjo-Kazooie, Mario-etc. Tests. Die Tests zu Mortal Kombat, WCW, Frankreich 98 usw. bekommen gerade mal 1-2 Seiten. Sicher werdet ihr jetzt antworten, daß die Mehrheit eurer Leser es so will.

1. Ich finde, ihr solltet jeden Monat eine Release-Liste wie die in der TOTAL! 7/98 abdrucken.

2. Wann erscheint Mortal Kombat 4 in Deutschland?

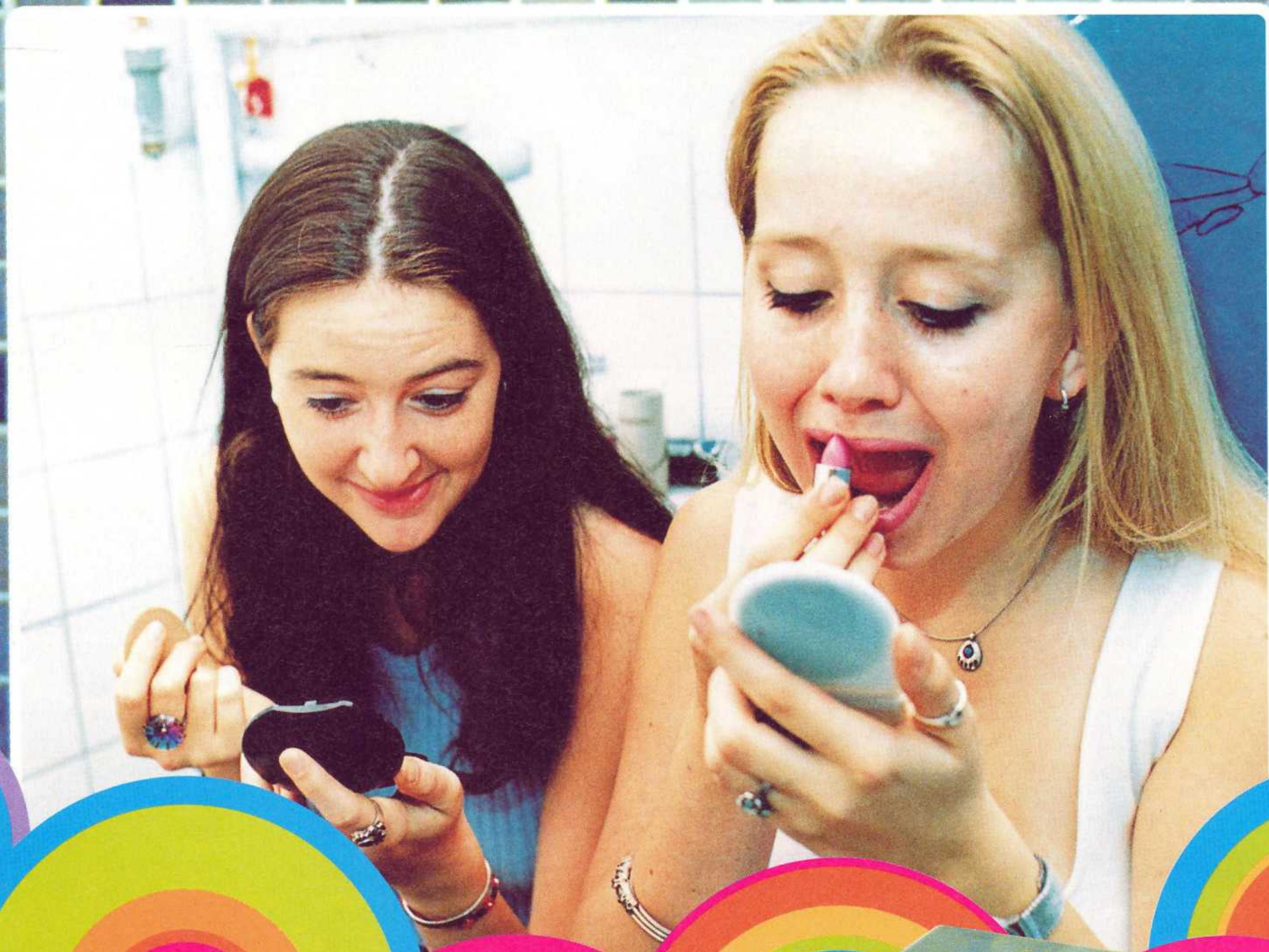
3. Die Spice Girls sind (waren) besser als All Saints!

Raffael Kubitzki (18), Delmenhorst

TOTAL!:

Danke für das Lob! Als erstes müssen wir

Liebt EUNH



Genre:
Action/Jump&Run

Hersteller:
Infogrames

Erhältlich:
ab Oktober



STARSHOT -

Mit Starshot – Panik im Space Circus (Arbeitstitel: Space Circus) erwartet Euch ein 3D-Action-Jump&Run, das grafisch im Cartoon-Stil gestaltet wurde und thematisch im 32. Jahrhundert angesiedelt ist – Toonfiction nennen das die Entwickler.



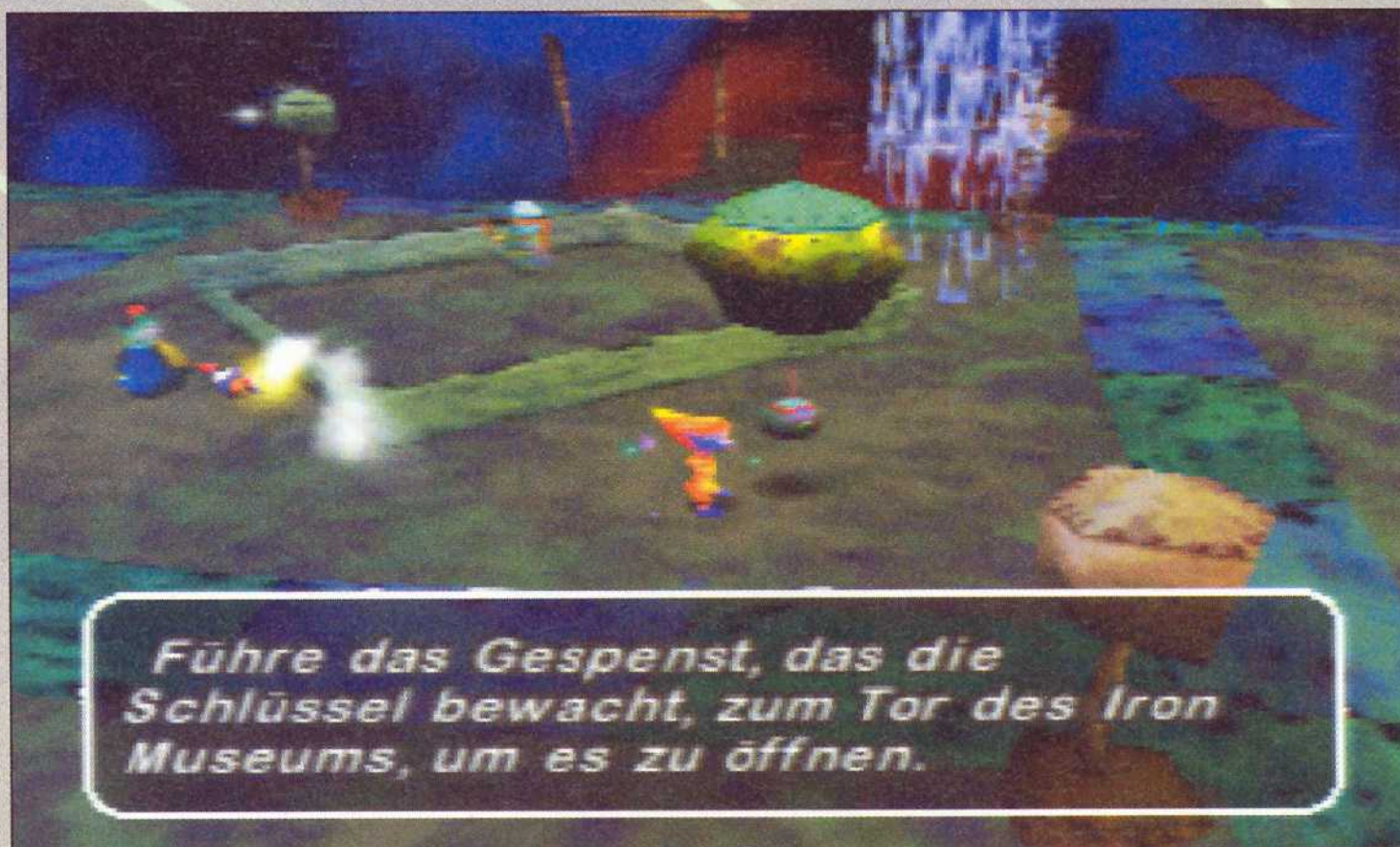
täten zusammensuchen. Um dies zu erreichen, schicken sie den Springinsfeld Starshot ins Rennen, der ab sofort den Helden des Spiels darstellt. Begleitet wird er von dem Wegwerfroboter Willfall, der ihm oftmals nützliche Tips und Hinweise zukommen läßt, und Willfly, der Minirakete. Mit ihrer Hilfe und einigen eingesammelten gelben Sternen vermag Starshot in die Lüfte aufzusteigen. Selbstverständlich weiß er sich auch ohne Hilfe zur Wehr zu setzen. Er kann laufen, hüpfen, schwimmen und, mit seiner Sternenkanone ausgerüstet, den gegnerischen Robotern und Aliens nach Herzenslust einheizen. Das Besondere an den Schüssen ist, daß Ihr sie steuern dürft. So verfehlt Ihr selten Euer Ziel, müßt allerdings darauf achten, daß Starshot währenddessen ungeschützt ist, da Ihr entweder nur ihn oder die Schüsse lenken könnt. Mit dieser Funktion solltet Ihr allerdings nicht unnötig herumspielen, denn die Munition ist begrenzt, kann jedoch wieder aufgestockt werden, wenn Ihr blaue Sterne einsammelt. Maximal 50 von ihnen dürft Ihr aufnehmen. Wenn Euch die Gegner, von denen laut Infogrames über 300 verschiedene existieren, zu sehr ans Leder gehen, dann haltet nach grünen Sternen Ausschau, sie geben Euch verlorengegangene Lebensenergie zurück. Ihr seht, das Spiel ist sehr sternorientiert. Aber im Weltall gibt es nun einmal nicht viel anderes – vielleicht noch Planeten und deren Bewohner. Auf der Reise



Es ist schon ein leidiges Thema. Eines, das es schon immer gab, und das es wohl auch in Zukunft immer geben wird: In den unendlichen Weiten des Weltalls geht wieder einmal ein erbitterter Kampf vorstatten. Doch dieses Mal dreht es sich nicht um die übliche Wirreten-das-Universum-ganz-alleine-vor-den-zwanzigtausend-übermächtigen-Bösewichtern-die-alles-kaputt-machen-Geschichte. Vielmehr handelt es sich um einen Konkurrenzkampf zwischen dem Space Circus und dem feindlich gesinnten und ultramodernen Virtua Circus. Der Chef des letzteren, Wolfgang von Ravel, hat sich in den Kopf gesetzt, alle anderen Mitbewerber auszulöschen und nur virtuelle Abbilder von ihnen zu behalten, die er dann als einziger exklusiv in seiner Show verwenden möchte. Also sind die Akteure des Space Circus in Not und müssen natürlich verhindern, daß sie das nächste Opfer werden, und ihrerseits möglichst viele Attraktionen und Kuriosi-



PANIK IM SPACE CIRCUS



Führe das Gespenst, das die Schlüssel bewacht, zum Tor des Iron Museums, um es zu öffnen.

Starshot, der Held des Spiels Starshot - Panik im Space Circus, ist ein Akrobat aus dem Space Circus, der versuchen muß, den Virtua Circus davon abzuhalten, alle anderen Zirkusse in seine Macht zu bekommen und somit als alleiniger Zirkusattraktionsanbieter dazustehen - viel

durch die Galaxis macht Ihr auf insgesamt sieben Himmelskörpern halt, die thematisch äußerst unterschiedlich gestaltet wurden. Sie sind in mehrere Level unterteilt, in denen Ihr nicht nur auf die Bösen schießen sollt. Auch freundlichen Zeitgenossen, die gewillt sind, mit Euch zu kommunizieren, werdet Ihr über den Weg laufen. Sie geben Euch Tips, durch die Ihr den einen oder anderen Spielabschnitt leichter bewältigen könnt. Nachdenken ist ebenfalls angebracht, denn an

vielen Stellen ist es nicht sofort ersichtlich, wie Ihr weiterkommt. Im Dschungel-Level müßt Ihr beispielsweise bestimmte Feinde an der richtigen Stelle zur Strecke bringen, um sie dann in die Lava, die den Weg versperrt, zu befördern und als Plattformen zu mißbrauchen. Außerdem solltet Ihr Euch oft umschauen. Dafür könnt Ihr die Kamera beliebig drehen, kippen und herein- oder herauszoomen - Parallelen zu Banjo-Kazooie sind nicht von der Hand zu weisen. Dennoch wurde diese Funktion nicht abgeguckt, denn die Programmierer arbeiten bereits seit drei Jahren an Space Circus. Das merkt man vor allem der Präsentation deutlich an. Alle Charaktere sind originell und mit viel Witz ge-



Scheinbar hatten sie Spaß: Das Design einiger Gegner ist wirklich zum Totlachen



Hier seht Ihr einen Ballon, der Euch mit Tips versorgt, die das Weiterkommen erleichtern



Folgendermaßen

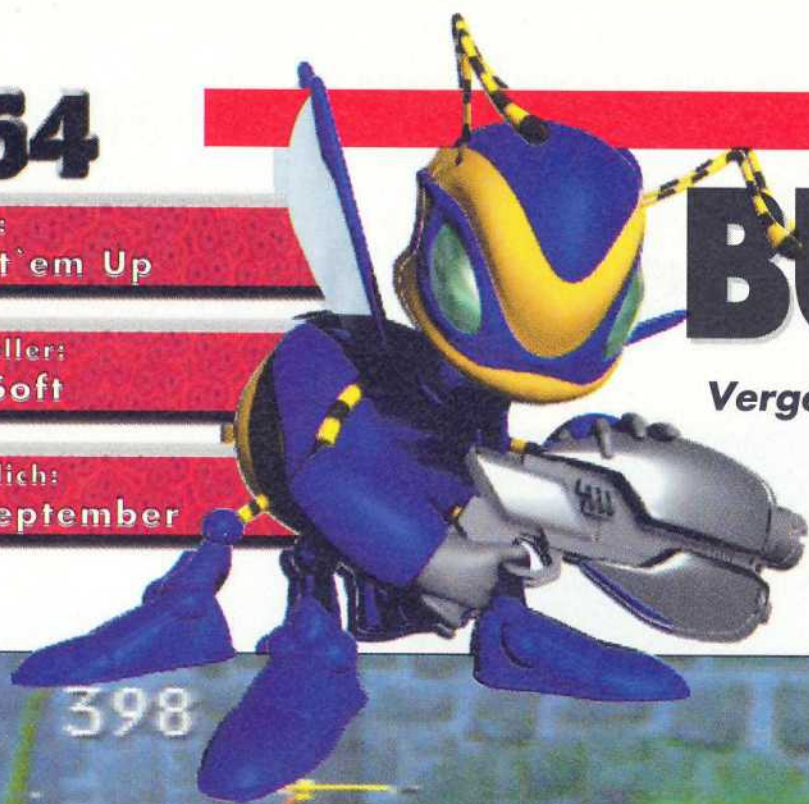
Endlich hat Infogrames das Nintendo⁶⁴ entdeckt und engagiert sich für reichlich Software-Nachschub. In naher Zukunft werden neben Starshot - Panik im Space Circus noch Mission: Impossible (Test in dieser Ausgabe), V-Rally 98 und Jest erscheinen. Ihr könnt davon ausgehen, daß dies bei weitem nicht die letzten Titel der Firma sein werden. Wenn Ihr immer schön fleißig die News lest, erfahrt Ihr demnächst, was die Entwickler darüber hinaus noch alles vorhaben.

Tobias Partetzke

Genre:
Shoot 'em Up

Hersteller:
UBI Soft

Erhältlich:
ab September



BUCK BUMBLE

Vergeßt Biene Maja, der neue Held der honigsammelnden Riege heißt Buck Bumble! Zwischen Blumen und Gräsern zieht er bis an die Zähne bewaffnet in den Krieg gegen mutierte Killerinsekten.



Biene Buck ist meistens voll in Action. Hier ist der coole Held damit beschäftigt, elektronische Gerätschaften zu vernichten, unter denen sich ein Graben verbirgt. Ist das Hindernis aus dem Weg geräumt, kann der Brummer unter der Mauer hindurch ins nächste Areal fliegen

Wie wäre es wohl, ein Leben als Biene zu führen, in blühenden Wiesen umherzufliegen und süßen Nektar zu

schlecken – na ja, Ihr kennt sie sicher alle, die Geschichte von den Bienen und Blumen. Aber von wegen, jede Sache hat schließlich



Wie es einer flotten Biene eigen ist, kann natürlich auch Buck Bumble seinen Weg krabbelnd auf allen Vieren fortsetzen. Außerdem macht er dabei sogar noch eine gute Figur



Es bleibt zu hoffen, daß an den nebulösen Verhältnissen noch etwas geändert wird



Hier seht Ihr Sporen, die sich in dem Shoot 'em Up Buck Bumble wie Minen auswirken

lich zu gelingen scheint, zeigt schon die Vorversion.

20 Missionen, plus eine versteckte, könnt Ihr zusammen mit dem fliegenden Helden erleben, bevor Ihr Euch ganz zum Schluß ein letztes Gefecht mit der Wespenkönigin liefert. Vor jedem Auftrag steht ein Briefing, in dem es beispielsweise darum geht, eine vorgegebene Anzahl Reaktoren zu zerstören oder bestimmte Gebiete von mordsgefährlichen Käfern, Libellen oder Schnaken zu befreien. Doch schon jetzt ist klar, daß der Trainingsmodus zum absoluten Muß für Buck Bumble-Spieler werden wird. Argonaut hat nämlich versucht, das Flugverhalten einer Biene genau nachzuempfinden, was sich steuerungstechnisch als nicht ganz einfach herausstellt. Bis zum Review wird sich daran auch nichts mehr ändern.

Wie die Autos bei Rennspielen wird das Insekt mit dem Analogstick ge-



Nektartropfen einzusammeln ist zwar nicht Bucks Hauptbeschäftigung, aber für sein Überleben von immenser Wichtigkeit. Durch das leckere Stöffchen füllt sich nämlich die Energieleiste

steuert und mit dem A-Button beschleunigt. Mit dem B-Button könnt Ihr Buck in der Luft stehen lassen, um so beispielsweise eine scharfe Kehre zu fliegen oder Euch umzuschauen. Erst wenn Ihr in der Lage seid, geschickt zwischen A und B

Extrawaffen wie Splittergranaten, Missiles, Elektroschocker sowie auch Munition. Von großem Nutzen sind auch rosafarbene Blüten, an denen Nektartropfen hängen. Sammelt Ihr sie mit einem geschickten Flugmanöver auf, könnt Ihr



Bei der Preview-Variante waren lediglich zwei Missionen spielbar. Aber selbst in diesen fanden sich schon versteckte Räume. Ihr dürft gespannt sein, was erst das fertige Spiel bieten wird

hin- und herzuwechseln und die Biene gleichzeitig mit dem Analogstick nach links, rechts, oben und unten zu manövrieren, könnt Ihr Euch gegen die Scharen von Killerinsekten auch wirklich durchsetzen. Aber keine Angst, was sich anfangs als etwas schwierig erweist, verhält sich im Grunde wie mit dem Fahrradfahren. Hat man es erst einmal gelernt, steigt der Spaßfaktor enorm an. In den grafisch sehr verschiedenen Umgebungen könnt Ihr Euch mit dem standardmäßigem Handgelenk-Laser Eurer Haut erwehren, findet aber zusätzlich zehn weitere



Neben dem üblichen Geballer sind Bucks Aufgaben sehr unterschiedlich. Hier muß beispielsweise ein Tor geöffnet werden, das den Zugang zum nächsten Areal erlaubt



Steckbrief

Name: Buck Bumble
Beruf: Bienen-Krieger
Größe: 23 mm
Gewicht: 2,268 Gramm
Bewaffnung: multifunktional
Fluggeschwindigkeit: bis zu 12,8 km/h
Optik: Farbverstärkungsbrille und Ziel- und Radarsysteme an Bord

Fähigkeiten und Bord-Software:

- Schnell lernfähiges Software-Implantat, das es Buck ermöglicht, Waffenkontrollsysteme und Taktiken effektiv zu erlernen
- ZIP Munitionskomprimierung erlaubt der Einheit, viel mehr Ausrüstung zu tragen, als es normalerweise möglich wäre
- Panzerimplantate in der Haut



Die Waffensammlung

Stinger



Frag Cannon



Exo-Sect Launcher



Plasma Pistol



HGS 2000



Guided Missile Launcher



Electr-Projecta



Cluster Bomb



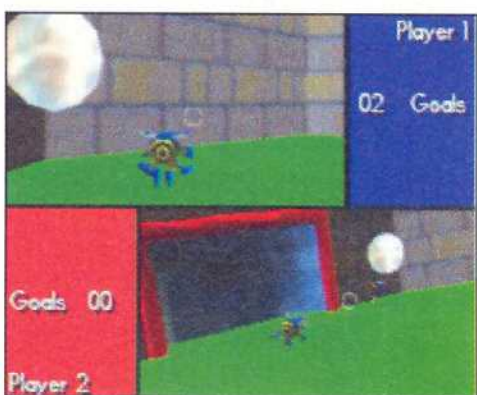
Pulse Laser



Spiker



Fusion Cannon



In der Vorversion war nur ein Zweispieler-Modus anwählbar, später sollen dann vier Leute gegeneinander spielen können

bessere Orientierung stehen Euch drei verschiedene Perspektiven zur Verfügung, die Kameraführung ist intelligent, das Rumble Pak wird unterstützt und zudem erwarten Euch mit diesem Modul extravagante Musik sowie tolle Soundeffekte. Da

macht es doppelt soviel Spaß, dem guten Buck beim Looping-Fliegen zuzuschauen oder zu hören, wie er ein hämisches Lachen von sich gibt, wenn er irgendwo neue Munition aufgetrieben hat. Als kleines Bonbon hat Argonaut auch einen Mehrspieler-Modus eingebaut, der allerdings mit dem eigentlichen Spiel kaum etwas zu tun hat. In zig verschiedenen Battle-Arenen könnt Ihr mit bis zu vier Spielern gegeneinander Fußball spielen oder Euch beballern – nicht besonders spannend, aber nett gemeint. Wenn Ihr nach einem Shoot 'em Up mit ausgefallenem Thema sucht und davon überzeugt seid, daß Maja und Willi sowieso die größten Lang-

weiler dieser Welt sind, dann solltet Ihr dieses Game im Auge behalten! Drücken wir also alle fest die Daumen, daß Argonaut die Fehler noch

beseitigt, denn dann ist der Spielmarkt um ein Highlight reicher.

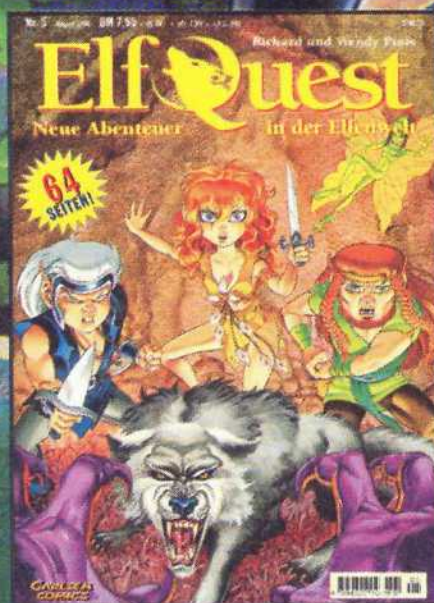
Sandra Alter



20 Jahre ElfQuest



DAS MAGAZIN:



Elfquest - Magazin

Richard und Wendy Pini u.a.
64 Seiten, vf.,
DM 7,90/öS 58,-/sFr 7,90
Jeden Monat neu!

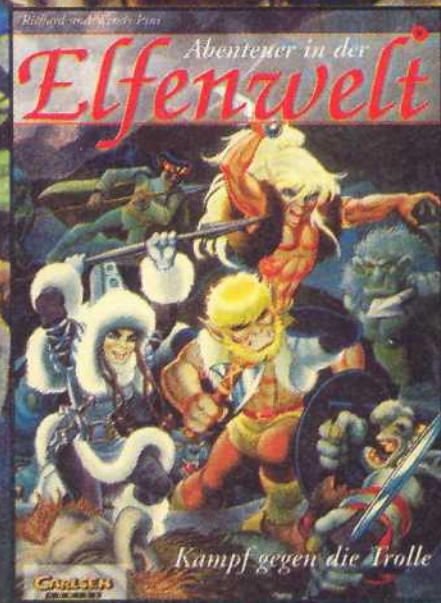
DER JUBILÄUMSBAND:



Abenteuer in der Elfenwelt Die ersten 20 Jahre

Hrsg.: A.C. Knigge
80 Seiten, sw./vf.,
DM 19,90/öS 145,-/sFr 19,-

DER KLASSIKER:



Abenteuer in der Elfenwelt Album

Richard und Wendy Pini
64 Seiten, vf.,
DM 19,90/öS 145,-/sFr 19,-
Alle 2 Monate neu!

**CARLSEN
COMICS**

Genre:
RennspielHersteller:
NintendoEntwickler:
ParadigmPreis:
ca. DM 100

F-1 WORLD

In der Masse auf das N64 niederprasselnder Rennspiele wird bis heute eine hochkarätige Formel-1-Simulation vermißt. Hier könnten die PilotWings 64-Macher von Paradigm Abhilfe schaffen, um deren Titel sich verschiedene Distributoren bemüht hatten, bevor schließlich Nintendo den Zuschlag erhielt.



Wer die Formel 1 auf seinem N64 erleben möchte, mußte bisher auf Ubi Softs bzw. Humans *F1 Pole Position 64* zurückgreifen und die Schwachpunkte in Gameplay und Präsentation wohl oder übel in Kauf nehmen. Diese Zeiten sind nun vorbei, denn für *F-1 WGP* bürgen Paradigm und Nintendo mit ihrem guten Namen. Anders als der Konkurrenz aus Fernost ist es den Amerikanern relativ gut gelungen, ihrem Spiel einen realistischen Charakter zu verleihen.

Bevor Ihr Euch in das erste Rennen des Grand Prix stürzt, solltet Ihr Euch mit den umfangreichen Optionen und Einstellungsmöglichkeiten beschäftigen. Besonders interessant ist dabei der Menüpunkt '97 Events'. Euch werden nämlich dank offizieller FIA-Lizenz nicht nur sämtliche Fahrer, Wagen und Strecken der Saison 1997, sondern auf Wunsch zudem die Besonderheiten aller Rennen des Vorjahres geboten. Ist dieses Feature aktiviert, verhalten sich Eure Konkurrenten entsprechend ihren tatsächlich gebotenen Leistungen – sie kämpfen verbissen um Punkte, fallen im Feld zurück oder scheiden mit einem Defekt aus. Wer es mit dem Realismus nicht so genau nimmt oder sich erst einmal mit der Königsklasse des Motorsports vertraut machen will, dem stehen dafür verschiedene Möglichkeiten offen. Flaggen, Fahrzeugschäden und Pit Stopps können auf Wunsch ausgeschaltet und gleichzeitig Brems- und Beschleunigungshilfen aktiviert werden. So braucht Ihr nur noch Gas zu geben und zu lenken und könnt die Kurse in aller Ruhe kennenlernen. Einfluß auf das Wetter habt Ihr natürlich auch. Zur Auswahl stehen Sonnenschein, Regen, Niesel sowie ein leicht oder ganz bedeckter Himmel. Sogar Witterungswechsel während des Rennens sind möglich. Ihr dürft weiterhin die Ideallinie als Reifenabrieb auf dem Asphalt und einen Kartenausschnitt einblenden lassen sowie die Renndauer (mindestens vier Runden bis hin zur vollen Di-

GRAND PRIX



stanz) bestimmen. Es gibt also viel zu tun für alle Hobby-Schumis, und dann wartet da noch das Paddock System. Mit dem lassen sich sämtliche Modifikationen am Wagen, von der Treibstoffmenge, über die Reifenwahl und Flügelstellung bis hin zur Schaltung vornehmen und abspeichern. An Hand der Telemetrie-Daten können dann die Auswirkungen Eurer Mechanikerarbeiten analysiert werden. Wem das zuviel Aufwand ist, der darf auf eine Idealeinstellung für jede einzelne Strecke zurückgreifen.

Habt Ihr dann endlich im Cockpit Platz genommen, werdet Ihr bald feststellen, daß die trockene Theorie nicht für die Katz ist. Wie von 800-PS-Boliden eigentlich nicht anders zu erwarten, gestaltet sich das Handling nämlich recht anspruchsvoll. Wer unvorsichtig mit Gas und Lenkung umgeht, muß mit durchdrehenden Reifen und einem ausbrechenden Heck rechnen. So viele Pferdestärken wollen mit Umsicht und Gefühl um die Kurven gelenkt werden und das ist nicht ganz einfach. Plant also schon mal eine aus-

gedehnte Trainingsphase ein, bevor Ihr Euren Boliden richtig beherrscht. Denn die Analogsteuerung hat eine sehr nützliche, wenn auch gewöhnungsbedürftige Feinheit aufzuweisen: Bewegt Ihr den Stick beim Len-



Spannender Challenge- und Zweispieler-Modus, anspruchsvolles Gameplay

ken gleichzeitig nach unten, ist der Radeinschlag stärker, so daß Ihr äußerst präzise Richtungskorrekturen vornehmen könnt.

Einige Ungereimtheiten in der Fahrphysik und KI sollen jedoch nicht unerwähnt bleiben. Kommt Ihr beispielsweise in Schikanen von der Strecke ab, werdet Ihr an einigen Stellen scheinbar von unsichtbaren Wänden zurückgestoßen und gelbe Flaggen veranlassen die Computer-Fahrer bisweilen mitten auf der Strecke stehenzubleiben, selbst wenn sich der Unfall gar nicht in der Nähe ereignet hat. Diese und ähnliche Probleme sind in vielen bekannten, hochgelobten Formel-1-Si-

Der Challenge-Modus

In diesem Modus erwarten Euch 15 authentische Szenarios der '97er Saison. Diese sind in die Kategorien Offensiv, Defensiv und Trouble unterteilt. Im letzten Rennen in Jerez schlüpft

CHALLENGE MODE		OFFENSE #6		M. SCHUMACHER	
CHALLENGES	A	B	C	D	E
OFFENSE	1	3	3	3	12
DEFENSE	2	2	3	3	10
TROUBLE	3	3	3	3	10
					31



Ihr beispielsweise in Schumis Rolle und müßt Euch gegen Villeneuve durchsetzen, um die Meisterschaft zu gewinnen. In San Marino wechselt Ihr die Fronten und müßt in Frentzens Williams die Angriffe des Ferrari-Piloten abwehren. Eine sehr schweißtreibende Angelegenheit, weil Ihr von überundenen Wagen blockiert werdet und Schumi äußerst aggressiv fährt. Der Atem wird Euch sicherlich auch in Hockenheim stocken, wo Fisichella Ende der 39. Runde seinen linken Hinterrreifen verliert. Ihr seht gerade noch, wie sich das gute Stück verabschiedet und müßt im nächsten Augenblick schon auf drei Rädern Richtung Box schleifen. Ist das erst mal geschafft, gilt es, noch eine gute Position herauszufahren – kein einfaches Unterfangen. Je nachdem wie gut Ihr die jeweilige Aufgabe erfüllt, erhaltet Ihr Punkte und dürft Euch der nächsten, schwierigeren Challenge zuwenden. Dieser Modus ist Spannung pur und im Genre der Rennspiele etwas wirklich Neues.



Die Kameraposition beim Kurvenfahren könnt Ihr selbst bestimmen. Entweder Ihr behaltet die Standardansicht bei oder fixiert den Blickpunkt auf die Kurveneinfahrt oder den Scheitelpunkt



Am Paddock-Computer könnt Ihr Modifikationen am Wagen vornehmen und deren Auswirkungen mit Hilfe von Telemetrie-Daten bewerten – realistisch geht's kaum noch



Im Zweispieler-Modus reduzieren sich die sonst fünf Kameraperspektiven auf drei. Mit den C-Tasten dürft Ihr jederzeit einen Blick in den Rück- und die beiden Seitenspiegel werfen



mulationen auf anderen Systemen zu finden und scheinbar ein typisches Merkmal des Genres. Grafisch stellt F-1 WGP das ältere F1 PP deutlich in den Schatten, hat aber auch einige Schwachpunkte

Carlo) und sehr realistisch wirken den Fahrzeugmodelle mehr als aufgewogen. Positiv anzumerken ist zudem, daß der wahlweise horizontal oder vertikal geteilte Zweispieler-Modus absolut flüssig, wenn auch ohne Computer-Gegner läuft. Vom tückischen Nebel werdet Ihr

gelingen. Ebenfalls authentisch klingen die verzerrten Funkprüche aus der Box, die Euch zwar nur selten nützliche Informationen liefern, aber für zusätzliche Atmosphäre sorgen. Lediglich die Kollisionsgeräusche und das Reifenquietschen vermögen nicht ganz zu überzeugen. Obwohl die Formel 1 in den USA neben der Indy-Serie eher ein Schattendasein fristet, vergaßen es die Entwickler doch nicht, das korrekte Regelwerk zu berücksichtigen. Habt Ihr den höchsten Schwierigkeitsgrad gewählt, müßt Ihr die durch Flaggen angezeigten Anweisungen der Rennleitung unbedingt befolgen, sonst kassiert Ihr eine saftige Strafe. Auch die sogenannte 107%-Regel, die in der Qualifikation zu langsame Fahrer vom folgenden Rennen ausschließt, wird angewandt. Nicht fehlen darf zudem das unsägliche Prozedere vor jedem Grand Prix, das sich aus einem Freitag- und Samstagstraining, der Qualifikation sowie dem Warm-up zusammensetzt.

Leider können Grand Prix nicht im Zweispieler-Modus ausgetragen werden, doch mit dem spannenden Challenge-Modus bekommt Ihr mehr als nur ein Trostpflaster geboten (siehe Kasten). Wer vor einer anspruchsvollen Rennsimulation nicht zurückschreckt, sollte sich F-1 WGP nicht entgehen lassen. Zwar ist die Framerate nicht ganz stabil,

doch spielerisch wird ein sehr hohes Niveau erreicht. Alleine die Challenges und die härteren Schwierigkeitsgrade des Grand-Prix-Modus werden Euch für Wochen fesseln und die Zweispieler-Duelle sind in ihrer Spannung kaum zu übertreffen. Mit jedem Rennen kann man zusätzliche Feinheiten der komplexen Steuerung und die Besonderheiten der insgesamt 17 Strecken erlernen. Für Formel-1-Fans und all jene, die es werden wollen, ist F-1 WGP das ultimative Erlebnis

Marco Häntsch



Den fehlenden Weltmeister Villeneuve könnt Ihr mit Hilfe des Editors selbst einfügen

aufzuweisen. Der Bildaufbau ist keinesfalls ruckelfrei und wird der gefahrenen Geschwindigkeit nicht unbedingt gerecht. Besonders augenfällig wird dieses Manko im Replay, das bei großen Fahrzeugansammlungen arg ins Stocken kommt. Dies ist zwar ärgerlich, stört den Spielverlauf jedoch nur wenig. An die kantige und vereinfachte Streckengrafik gewöhnt man sich schnell, wird sie doch durch die z. T. aufwendigen Kurskulissen (z. B. Monte



Carlo) und sehr realistisch wirken den Fahrzeugmodelle mehr als aufgewogen. Positiv anzumerken ist zudem, daß der wahlweise horizontal oder vertikal geteilte Zweispieler-Modus absolut flüssig, wenn auch ohne Computer-Gegner läuft. Vom tückischen Nebel werdet Ihr



Gameplay 2

Mit etwas Übung erschließt sich die komplexe Steuerung und ein authentisches Formel-1-Feeling.

Dauerspaß 2+

An den Spielmodi wurde nicht gespart, so daß die Langzeitmotivation keinesfalls zu kurz kommt.

Grafik 3+

Das ständige Ruckeln ist zwar ärgerlich, angesichts der realistischen Optik aber zu verschmerzen.

Sound 2+

Dröhnende Motoren, quietschende Reifen und der Funkverkehr bilden eine passende Soundkulisse.

Modulspeicher: ja/4 Files
Controller Pak: nein

Spieler 1-2 (simultan)
Level 17 Strecken
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich Anfang September

FAZIT
2+

AIR PRESSURE **SUPER SOAKER** XTRA POWER

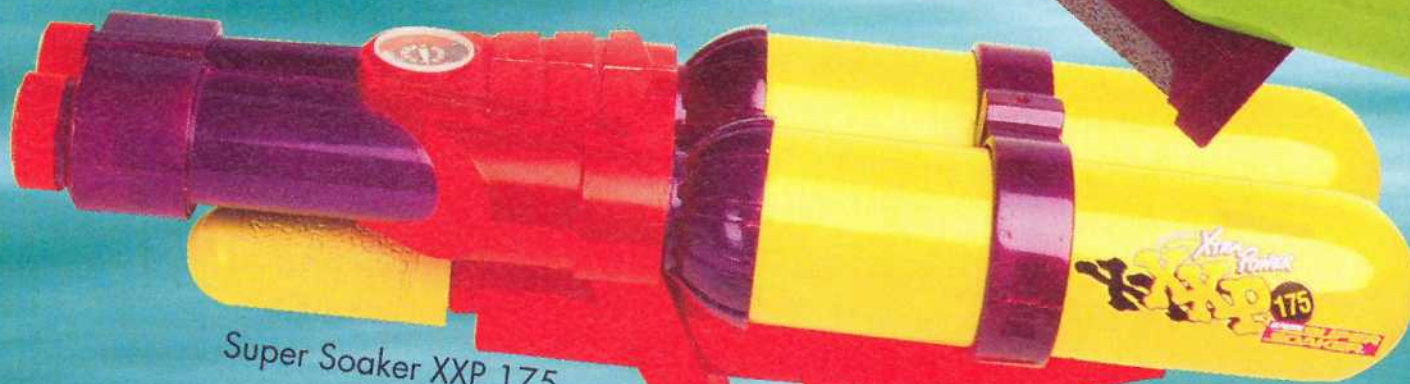
10 Super Soaker zu gewinnen!



Super Soaker CPS 2000



Super Soaker XXP 275



Super Soaker XXP 175



Super Soaker XP 105

1.-4. Preis:

5.-8. Preis:

9. Preis:

10. Preis:

je eine Super Soaker CPS 2000

je eine Super Soaker XXP 275

eine Super Soaker XXP 175

eine Super Soaker XP 105

Wenn die Sonne glühend heiß vom Himmel brennt und sich kein Wölkchen zeigt, dann wird es Zeit, mal richtig aufzurüsten. Was gibt es Schöneres, als sich im Sommer auf einer Wiese, im Schwimmbad oder am Strand eine Mega-Wasserschlacht mit Freunden zu liefern? TOTAL! hat für

Euch zehn ultracoolen, wertvollen Super Soakers besorgt, die wir an dieser Stelle verlosen. Ständiges Auffüllen hat sich durch das enorme Fassungsvermögen der Super Soaker-Tanks ein für allemal erledigt – somit ist Euch ungetrübter Spaß mit dem kühlen Naß garantiert! Wenn Ihr teilnehmen

möchtet, müßt Ihr nur eine ausreichend frankierte Postkarte an nebenstehende Adresse schicken.

Übrigens: Solltet Ihr nicht zu den zehn glücklichen Gewinnern der bunten Geschosse gehören – Super Soakers gibt es in jedem gut sortierten Spielwarengeschäft.

TOTAL!

Stichwort:
Wasserschlacht
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 29.9.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Stadlbauer sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

STADLBAUER

Genre:
Action/Strat./Adv.

Hersteller:
Infogrames

Entwickler:
Infogrames

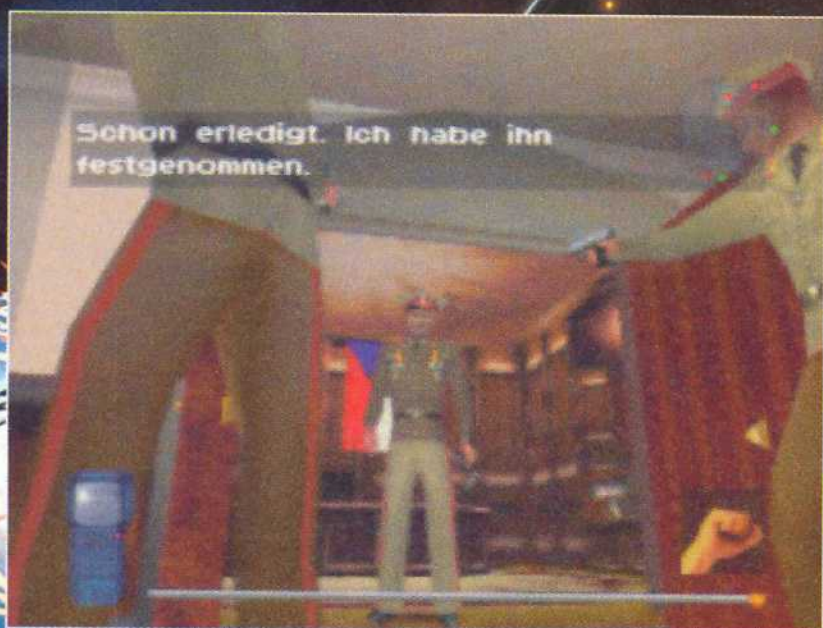
Preis:
ca. DM 110



MISSION:



Vom Bildschirm auf die Leinwand und wieder auf den Bildschirm zurück. Mission: Impossible hat schon einen weiten Weg hinter sich, um nun endlich bei Euch im Modulschacht zu landen.



Da haben wir aber Glück gehabt, daß die Wachen Ethan in seiner Verkleidung als Russe nicht erkennen, sonst endet der arme Agent noch in Sibirien

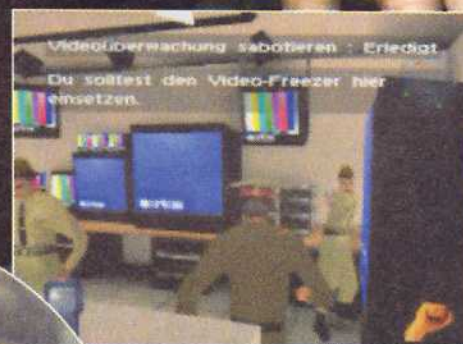
Gleich zu Beginn und mit Absicht in fetten Großbuchstaben – **MISSION: IMPOSSIBLE IST NICHT GOLDENEYE 007.** Denn Infogrames' 'Spy Simulator' hat mit Rares First Person Shooter ungefähr soviel gemein, wie die Backstreet Boys mit Metallica. Vielmehr handelt es sich bei MI um einen der ersten Vertreter eines



Bewegliche Plattformen gehören einfach zu einem guten Spiel. Fragt Mario!

spielbaren Films. Ihr schlüpft in die Haut des IMF-Agenten Ethan Hunt und müßt ihn durch zahlreiche spannende Szenen steuern. Rund um den Globus verstreut liegen die Einsatzziele des IMF, an denen Ihr 21 sehr abwechslungsreiche Missionen mit vielen einzelnen Leveln und noch mehr Unteraufgaben lösen müßt.

Dabei helfen Euch einerseits, je nach Einsatzart, andere Mitglieder des IMF und die zahlreichen technischen Spielereien, die einem das Agentenleben versüßen. Das wichtigste 'Spielzeug' ist zweifellos der 'Facemaker', mit dem Ihr das Gesicht (und übrige Aussehen) einer



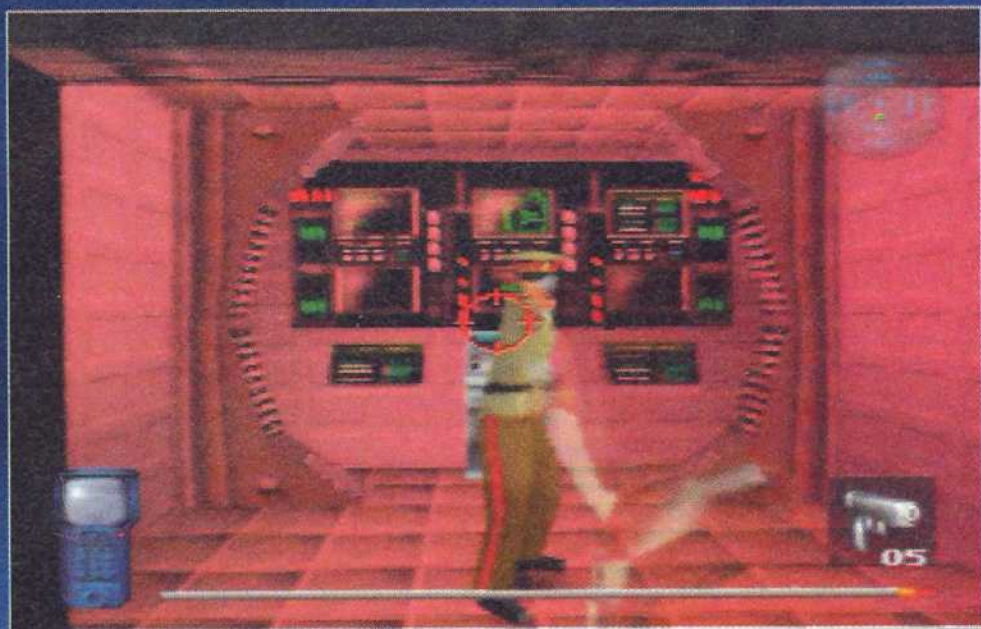
▲ POSITIV! ▲

Großartige Abwechslung,
dichte Story, deutsche
Sprachausgabe

Person perfekt nachbilden könnt. Mit diesem Gerät werdet Ihr z. B. ruck zuck zum russischen General und passiert die vorher unüberwindlichen Sicherheitskontrollen mit militärischen Ehren.

Wie schon erwähnt ist eine Mission in mehrere Aufgaben unterteilt. Eine Checkliste in Eurem Minicomputer gibt jederzeit Auskunft über den momentanen Status, und ein Radar am oberen Bildrand zeigt die nächsten Ziele farbig an. Ob Ihr etwas finden, benutzen oder jemanden ausschalten müßt, hängt ganz vom Einsatzziel ab und ist erfreulicherweise von Auftrag zu Auftrag sehr verschieden. Habt Ihr alle Unteraufgaben erledigt, wird dies auf dem Modul gespeichert und Ihr dürft Euch am nächsten Level versuchen. Solltet Ihr nicht alle Punkte erfüllen oder gar sämtliche Energie verlie-

IMPOSSIBLE



Ein echter IMF-Agent kann sich auch ohne Waffen durchschlagen, wie man sieht



Auf den oberen drei Bildern seht Ihr die verschiedenen Kameraperspektiven. Von oben nach unten: die übersichtliche Perspektive, die Kamera direkt hinter dem Protagonisten und schließlich die Ansicht zum Schießen

Das Team

Das Team der IMF unterstützt Euch bei den verschiedenen Einsätzen. Hier seht Ihr einige Eurer Kollegen.

ANDREW DOWEY

SCHARFSCHÜTZE...
GUTER KAMERAD...
HANDELT SELBSTÄNDIG...
ELEKTRONIK-EXPERTE.



JACK KIEFER

HOLT DIE ANDEREN...
WIEDER HERAB...
IM RICHTIGEN MOMENT...
DIE RÜCKENBECKUNG.



CANDICE PARKER

SCHÖN UND BRILLIANT...
SCHWER AUF DRANT...
ZUVERLÄSSIG...
BEGABTE KRYPTOLOGIN.

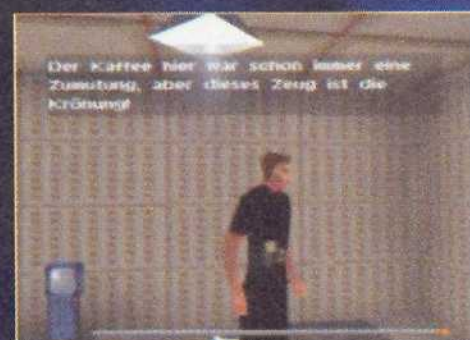


MI PHELPS

SIHT ALLES...
WISS ALLES...
ERTEILT DIE BEFEHLE...
ZIEHT DIE FÄDEN.



ren und sterben, gilt die Mission als gescheitert. Zum Glück ist unser beziehungsweise Euer Held mit mehr Leben ausgestattet als eine Katze – Euch stehen so viele Versuche zur Verfügung, wie Ihr wollt. Besonders erwähnenswert ist der unglaubliche Abwechslungsreichtum, den die einzelnen Aufgaben bieten. Wie im Film oder im richtigen Agentenleben müßt Ihr mal nur etwas suchen und ein paar



Gegner 'schlafen schicken', in einem anderen Level besonders geschickt springen oder gefangene Freunde befreien, Euch zwischen Laserstrahlen hindurchschwingen, technisches Gerät an der richtigen

und einer Schutzweste für Ethan, wartet der knallharte „Impossible“-Modus auf Euch – viel Spaß! Durch die manchmal etwas hakelige Steuerung geraten einige Aufträge zwar etwas schwerer, als Ihr vielleicht zu Beginn denkt, aber die Motivation, so eine Hürde zu überspringen, ist gewaltig. Selbst in der Redaktion, wo das Modul kostenlos zur Verfügung steht, prügeln sich die Leute um das Pad. Zur Kontrolle von Ethan und natürlich zur Übersicht stehen Euch mei-

NEGATIV!

Manchmal hakelige Steuerung, zu linearer Spielablauf

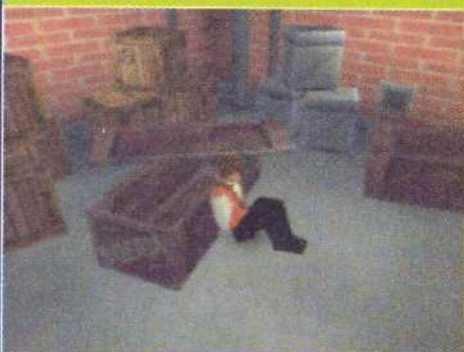
Stelle plazieren, die Identität wechseln, möglichst unerkannt irgendwo durchlaufen, Kameraden steuern und, und, und ... Und das war erst der Anfang. Denn nach dem machbaren „Possible“-Schwierigkeitsgrad mit weniger Gegnern, weniger Aufgaben





DAS ENDE

Für jede der 21 Missionen gibt es eine eigene Endsequenz, falls Ihr einen Auftrag vermasselt. Hier eine kleine Auswahl.



stens drei verschiedene Kameras zur Verfügung. Die erste folgt dem Agenten in angemessenem Abstand und moderater Höhe, die zweite ist schon dicht hinter ihm und bei der dritten wird der Held transparent und Ihr könnt das Fadenkreuz der Waffen steuern. Außerdem läßt sich die Kamera nach links und recht schwenken, so könnt Ihr um die Ecke schauen, ohne das Ethan entdeckt wird.

Grafisch wird *Mission: Impossible* auch höheren Ansprüchen gerecht, wenngleich es natürlich nicht die Qualität von z. B. *Banjo Kazooie* erreicht. Aber die Entwickler nutzen die Game-Engine für alle Zwischen- und Endsequenzen. Dadurch wirkt das ganze Spiel wie aus einem Guß, eben wie ein spielbarer Film – echt cool! Seit der Kinoumsetzung mit Tom Cruise kennt wohl jeder von Euch die phantastischen Musiken, die auch schon in der Fernsehserie (läuft momentan wieder auf dem Kabelkanal unter dem Titel *In geheimer Mission*) für reichlich akustische Kurzweil sorgten.



Ihr dürft bloß nicht auf Zivilisten schießen, sonst ist die Mission sofort zu Ende

Im Spiel werdet Ihr von Variationen dieser Themen immer wieder angetrieben und zu Höchstleistungen motiviert. Apropos Cruise: Infogrames Deutschland machte sich die

Mühe, den Originalsynchronsprecher des Scientologen in ein professionelles Tonstudio zu laden, damit Ihr nicht nur in den Genuß deutscher Texte, sondern auch authentischer Sprachausgabe kommt. Wenn das kein Service ist? Ebenfalls nicht unwichtig, insbesondere für Linkshänder, ist die

Möglichkeit, die Controller-Belegung umzuschalten. Allerdings gibt es nicht nur positive Dinge über *Mission: Impossible* zu berichten.

Neben der manchmal etwas störenden Steuerung fällt vor allem die Linearität des Spiels auf. Eure nächsten Schritte sind Euch durch die Checkliste und das Radar schon weitgehend vorgeschrie-

ben, und es fehlt ein Mehrspieler-Modus. Nichtsdestotrotz bleibt die Abwechslung gewahrt, denn wenn Ihr auch

nicht großartig von der vorgegebenen Linie abweichen könnt, so sind doch viele kleine Animationen und Szenen eingebaut, die Ihr nur sehen könnt, wenn Ihr mal etwas Unorthodoxes versucht.

Nicht ohne Grund hat sich *Mission: Impossible* sofort nach Erscheinen an die Spitze der amerikanischen Verkaufs-Charts gesetzt. Dieses Spiel macht einfach richtig Spaß und sollte bei keinem Action-Strategiefreund im Regal fehlen.

Maris Feldmann

Gameplay 2+

Sehr abwechslungsreiche Aufgaben, aber leider eine etwas hakelige Steuerung, die manchmal stört.

Dauerspaß 2

Manche der Level spielt Ihr immer wieder, einige andere sind dagegen nicht so gut designt.

Grafik 1-

Das komplette Spiel (Ingame und Sequenzen) wirkt wie aus einem Guß – wie ein echter spielbarer Film.

Sound 2+

Die deutsche Sprachausgabe und der coole *Mission: Impossible*-Soundtrack verwöhnen Eure Ohren.

Modulspeicher: 4 Spielstände
Controller Pak: nein

Spieler 1
Level 20 + 1
Schwierigkeit 2 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich ab Ende Sept.

FAZIT
2+

NEXT LEVEL: DIE BESTEN SPIELE IM BLICK



Nintendo⁶⁴, Sony PlayStation, Sega Saturn und Dreamcast: Alle aktuellen Informationen zu den Next-Generation-Konsolen gibt es in der neXt Level. News, Previews, Tests, Reportagen, Tips und Tricks sind fester Bestandteil jeder Ausgabe. Für nur DM 5,90 monatlich am Kiosk und im Internet unter www.x-plain.de. Wir zeigen die Trends von morgen – unabhängig, kompetent und verständlich.



Genre:
Action/Sport

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Nintendo (EAD)

Preis:
ca. DM 100

PAL-RE-TEST

1080° SNOW

Im März diesen Jahres begann für Snowboard-Fans eine neue Ära – mit 1080° Snowboarding war ein wunderschöner Genre-König geboren. Nun werden endlich auch die Herzen der PAL-Gemeinde erobert.



Die Fahrer

SELECT RIDER

Abari Hayami

TECHNIQUE
MAX SPEED
BALANCE
POWER
JUMP

SELECT RIDER

Dion Blaster

TECHNIQUE
MAX SPEED
BALANCE
POWER
JUMP

SELECT RIDER

Kensuke Kimachi

TECHNIQUE
MAX SPEED
BALANCE
POWER
JUMP

SELECT RIDER

Richy Winterborn

TECHNIQUE
MAX SPEED
BALANCE
POWER
JUMP

SELECT RIDER

Rob Haywood

TECHNIQUE
MAX SPEED
BALANCE
POWER
JUMP

SELECT BOARD

Scout 156

EDGE CONTROL
ACCELERATION
RESPONSE
STABILITY
FLEX

SELECT BOARD

Scout Ltd 162

EDGE CONTROL
ACCELERATION
RESPONSE
STABILITY
FLEX

SELECT BOARD

Mortal 147

EDGE CONTROL
ACCELERATION
RESPONSE
STABILITY
FLEX



Die PAL-Version bietet drei Perspektiven: eine aus der Sicht des Fahrers, eine weitere etwas hinter dem Fahrer und die dritte, übersichtlichste, die auf diesem Bild zu bestaunen ist. Für eine gute Landung sollte nicht die erste Sichtweise benutzt werden, da Ihr den Boarder dann nicht sehen könnt

Snowboard-Spiele sind erst seit Anfang 1997 so richtig salonfähig geworden. Der Fortschritt der 3D-Technologie im Heimkonsolenbereich machte es möglich, auch schwierige Spielthemen erfolgreich anzupacken und optisch wie technisch brauchbare Ergebnisse zu produzieren.

Ganz im Gegensatz zur sonstigen Vorreiterrolle Nintendos in vielen Genres hielten sich die hauseigenen Programmierer (EAD) zunächst noch zurück und kamen erst Anfang 1998 mit einer Snowboard-Simulation heraus: 1080° Snowboarding machte damals schon auf den ersten (Internet-)Bildern einen außergewöhnlich guten Eindruck. Nintendo selbst sprach von „the mother of all snowboarding games“ – und aus der Fachpresse kam kein Widerspruch.

Binnen kürzester Zeit gingen die ersten Tips und Tricks herum, ein jeder sprach vom „genialen Fahr-Feeling“ und den „im Wind schlotternden“ Sportswear-Jacken der Firma Tommy Hilfiger. Begeisterung brachte auch der gleißend weiße Tiefschnee, in dem die Fahrer so

butterweich über die Pisten gleiten, daß man fast schon vergessen kann, daß zwischen Board und Spieler immer noch ein hartes Plastik-Pad steckt. Darüber hinaus waren die erstaunliche Blicktiefe, die atmosphärischen, sehr echt wirkenden Licht- und Schatteneffekte sowie die brillante Steuerung schon beinahe nebensächlich.

Aber wir wollen nicht gleich alle Highlights vorwegnehmen. 1080° Snowboarding ist mit sechs langen Strecken ausgerüstet, die allesamt über ein oder mehrere Abzweigungen verfügen. Die fünfte und sechste Piste sind sogar so breit und individuell befahrbar, daß es noch nach Wochen heiße Diskussionen um den angeblich „besten Weg“



Brücken, Feuerringe, Tunnel und andere Elemente lockern das Streckendesign auf

Den Verfolger im Nacken gleitet der erspielbare silberne Fahrer über die verschneite Piste

BOARDING

Die Spielmodi

Match-Race



Zeitrennen gegen einen zunehmend stärkeren Computerfahrer. Drei der sechs Strecken und ein zusätzlicher Fahrer können erspielt werden. Nach zu häufigen Stürzen gehen die Boards (drei stehen zur Verfügung) auch schon mal kaputt.

Training



Trainiert wird auf einer Buckelpiste oder in der Halfpipe. Über eine einblendbare Liste könnt Ihr Schritt für Schritt alle Tricks üben und absolvieren.



Time Attack



Zeitrennen auf einer beliebigen der sechs Strecken, sofern Ihr sie zuvor erspielt habt. Eine Energieleiste (Damage) zeigt den aktuellen Zustand des Boards an.

Zweispeler-Modus



Zwangloses Rennen zu zweit auf einem horizontal geteilten Bildschirm. Auch dabei kann das Board zu Schrott gefahren werden (siehe Damage-Anzeigen im Bild).

Trick Attack



Checkpoint-basierte Abfahrt auf einer der sechs freigespielten Strecken, wobei Ihr durch möglichst viele Tricksprünge Punkte sammelt. Schafft Ihr einen Checkpoint nicht, könntet Ihr durch „time out“ scheitern. Halfpipe und Sprungschanze können ebenfalls gespielt werden.

Contest



Mix-Modus: Es werden abwechselnd drei Kurse (Slalom), die Halfpipe und die Sprungschanze befahren. Am Ende zählt die Gesamtpunktzahl.



Während der Slalomrennen können durch Stunts zusätzliche Punkte gemacht werden

Die Strecken, Halfpipe und Schanze

SELECT COURSE



Crystal Lake

SELECT COURSE



Crystal Peak

SELECT COURSE



Golden Forest

SELECT COURSE



Mountain Village

SELECT COURSE



Dragon Cave

SELECT COURSE



Deadly Fall

SELECT COURSE



Air Maha

SELECT COURSE



Half Pipe

geben kann. Überhaupt hält das gesamte Spiel genügend viele Details parat, um auch geübten Spielern immer wieder noch eine Möglichkeit zu geben, an irgendeiner Stelle ein paar Zehntelsekunden herauszufahren oder einen versteckten Hügel zum zusätzlichen Sprung zu nutzen. Alternativ zu den Kursen wird eine Halfpipe und eine große Schanze geboten. Des weiteren dürfen sich Anfänger auf den beiden Trainingsabschnitten mit der Steuerung und den vielen verschiedenen Stunt-Einlagen ausgiebig bekannt machen.

Spielmodi hat 1080° reichlich im Gepäck: Vom Zeitrennen gegen einen Computerfahrer über Tricksprünge bis hin zum großen Contest wird der Spieler gefordert (siehe Ka-

sten oben). Auch an das Spiel zu zweit wurde gedacht: Ein horizontal geteilter Bildschirm präsentiert die Rennen in nahezu unveränderter Geschwindigkeit, allerdings mit merklichen grafischen Einbußen: An dieser Stelle fällt auf, daß 1080°

POSTIV!
Geniales Handling, gute Grafik, butterweiche Animationen, viele Spielmodi

nicht perfekt ist. Der Zweispeler-Modus kann lediglich bei zeitabhängigen Rennen, nicht aber bei Trick-Wettbewerben genutzt werden. Ein weiterer Minuspunkt findet sich im Match-Race-Modus. Die Computer-Gegner sind nur am

Ende der drei Spielstufen schwierig zu besiegen. Nach einer Weile ist aber auch der Expert-Modus durchgespielt. Es bleibt schließlich noch ein erneuter Anlauf, um den Kristall-Fahrer zu bekommen. Danach dürfte dieser Modus schnell seinen Reiz verlieren.

Doch das ist kein Grund, den Kopf hängen zu lassen, schließlich gibt es ja noch den überaus interessanten Trick-Attack-Modus. Bis Ihr alle sechs Kurse und vor allem die komplexen Trickabfolgen (Kombinationen) so gut beherrscht, daß im Durchschnitt 50.000 Punkte auf jedem ersten Platz in der Highscore-Liste stehen, kann eine Menge vergnüglicher Freizeit vergehen. Im Wettbewerb mit Freunden ist dieser Modus neben dem Time-Attack-



Der gelbe Pfeil (siehe in der Mitte oben) dient dem führenden Spieler dazu, rechtzeitig zu erkennen, daß ihm der zweite Fahrer direkt auf den Fersen ist und wo er sich gerade befindet

Spiel und den akrobatischen Einlagen in der Halfpipe sehr zu empfehlen. Der Contest ist hingegen eher etwas für 'Lone Boarders', zumal er über fünf Abschnitte (drei Kurse, Halfpipe und Schanze) geht. Die nötige Abwechslung innerhalb der Modi wird durch die fünf zu Beginn anwählbaren Fahrer und eine Palette von acht verschiedenen Boards gewährleistet. Je nach Auf-

gabenstellung sucht Ihr Euch den Fahrer (oder die Fahrerin) mit den besten Werten in den Bereichen Technik, Speed, Balance, Power oder Sprungkraft aus. Die Bretter, übrigens der 98er Kollektion der Firma Lamar nachempfunden, besitzen zwar auch verschiedene Werte, dies wirkt sich aber zum Bei-

NEGATIVE!

Keine Controller-Pak-Unterstützung, teilweise zu komplexe Tricks

spiel nicht auf die Endgeschwindigkeit aus. Auch die fahrtechnischen Unterschiede sind sehr dezent. Etwas konsequentere Abstufungen wären dabei wünschenswert gewesen.

1080° hat den Referenztitel im Genre nicht zuletzt den detailliert animierten Figuren und den sowohl technisch als auch grafisch hervor-

Sicherheitshalber



Speichern:

Da 1080° Snowboarding in Sachen Speicherung ausschließlich auf die Batterie zurückgreift und das Controller Pak keine Verwendung findet, müßt Ihr Euch in einigen Punkten einschränken. So läßt sich beispielsweise nur ein Ghost abspeichern. Entscheidet selbst, ob Ihr lieber ein gutes Zeitrennen oder das beste Punkteergebnis festhalten möchtet. Gäbe es eine Gamebuster-Unterstützung, wäre es zumindest möglich, den Speicherinhalt auszulesen und somit zu sichern.



Löschen:

Vorteilhaft ist hingegen, daß die Rekorde einzeln gelöscht werden können – für den Fall, daß Ihr den Mega-Rekord Eurer kleinen Schwester nicht ertragen könnt.

NTSC oder PAL?

Kurz nach dem Release der japanischen NTSC-Version im März erschien die US-amerikanische Fassung – beide kosten ungefähr 170 DM beim Importhändler. Die Module laufen mit dem Adapter N64 Passport der Firma E.M.S. Ind. LTD. und einem beliebigen PAL-Modul für die Abfrage auf PAL-Geräten. Umgekehrt funktioniert es auch: Ein PAL-Spiel kann auf einer NTSC-Konsole gespielt werden. Der Adapter ist bei fast jedem Händler (oder Versand) erhältlich – mehr als 80 DM sollte das praktische Konvertermodul aber nicht kosten.

Wer den Kauf umgehen will, kann seit einiger Zeit auf den australischen PAL-Import zurück-



greifen. Statt leichter Geschwindigkeitseinbußen wird nur das Bild etwas in die Länge gestreckt. Bei der Auswahl der Bildschirmtexte wartet der ca. 150 DM teure Import wie auch die identische Euro-Version zusätzlich mit Deutsch und Französisch auf. Da das europäische Modul mit einem Preis von ca. 100 DM deutlich günstiger ist, solltet Ihr Euch dafür entscheiden.

Punktewahn



Wer einen elffachen oder noch höheren Sprung hinlegt, kann sich getrost als Meisterfahrer oder Trickspezialist bezeichnen

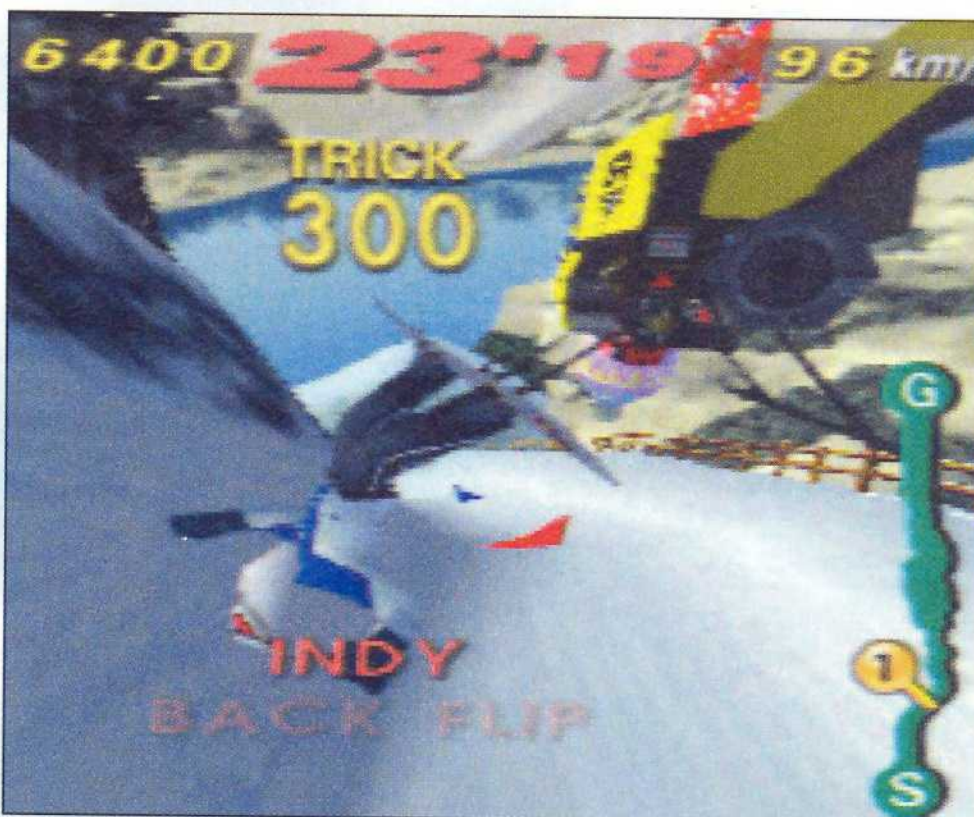
Folgende Punktzahlen können bei kombinierten Sprüngen erreicht werden:

Kombination	Punkte
zweifach	500
dreifach	1500
vierfach	5000
fünffach	8000
sechsfach	13.000
siebenfach	20.000
achtfach	30.000
neunfach	50.000
zehnfach	100.000

ragenden Kursen zu verdanken. Die analoge Steuerung ist zudem so feinfühlig, daß das Handling zum reinen Vergnügen wird. Ihr verschmelzt förmlich mit dem Pad. Obendrein ist auch in Sachen Menüführung eine durchdachte Programmierung zu erkennen. Es gibt keine nennenswerten Mankos – Musik, Soundeffekte, Sprachausgabe und Bildschirmanzeigen erfüllen vollends ihren Zweck und runden den sehr guten Gesamteindruck ab.

Wenn Ihr vor dem hoffentlich nicht so laschen Winter '98/'99 schon einmal ein bißchen frischen Schnee schnuppern möchtet, liegt Ihr bei diesem erstklassigen Sportspiel genau richtig. Ach, und noch etwas: Eine Woche Urlaub solltet Ihr einplanen – 1080° hat nämlich das Zeug dazu, Euch die letzte freie Minute zu rauben!

Thomas Hellwig



Der Hubschrauber ist immer mit dabei. Manchmal fliegt er so nah am Boarder vorbei, daß man erwarten könnte, gleich einen Sack zerhackter Polygone um die Ohren geschleudert zu bekommen

Gameplay 1-

Trotz komplexer Tricksprünge erlebt Ihr erstklassiges Fahr-Feeling. Die Spielmodi sind einfach spitze.

Dauerspaß 2+

Zeitrennen, Contest, Halfpipe, Sprungschanze, vor allem aber der Trick-Modus begeistern dauerhaft.

Grafik 2+

Insgesamt präsentiert sich eine berauschend schöne Atmosphäre mit brillanten Licht- und Schatteneffekten

Sound 2+

Sprachausgabe und Soundeffekte sind klasse, musikalisch stellt sich wie immer die Geschmacksfrage.

Modulspeicher: ja (Rekorde, nur 1 Ghost)
Controller Pak: nein

Spieler 1-2 (simultan)
Level 6 Kurse, Halfpipe, Schanze
Schwierigkeit 3 Stufen/mittel
Rumble Pak nein
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich Ende Sept. '98

FAZIT
1-

CHORO Q 64



Autorennspiele gibt es für das N64 ja mittlerweile wie Sand am Meer, aber ein Fun-Racer mit aufrüstbaren Wagen fehlte noch im Line-Up – bislang.



Die Rennen lassen sich aus allen drei Perspektiven (hier ist die übersichtlichste zu sehen) gut fahren. Per R-Tasten sliden die Wagen, können sich dabei aber auch seitlich überschlagen



Choro Q ist eine erfolgreiche Rennspielreihe, von der bislang drei Teile für die PlayStation erschienen sind. Mit der neuesten Version hält die Serie nun Einzug in die 64-Bit-Sphäre. Takaras Rennspiel ist an die kleinen aufziehbaren Plastikautos angelehnt, die vor Jahrzehnten aus Japan unter dem Namen Darda nach Europa kamen – man erinnere sich an die beliebten Darda-Bahnen mit Loopings und Sprungschancen. Dementsprechend reicht die Palette der verfügbaren Vehikel vom stylischen Flitzer über den flotten Kleinwagen bis hin zum Getränketransporter – wohlge-

POSITIV!

Sehr viele Fahrzeuge, haufenweise Zubehörteile, Streckeneditor

merkt alles im Niedlich-Look. Das herausragende Spielprinzip von Choro Q 64 lässt sich folgendermaßen zusammenfassen: Der Spieler sackt durch gute Rennergebnisse ordentlich Geld ein und rüstet seinen Wagen nach und nach mit zahllosen Zusatzteilen auf, um gegen die Konkurrenz bestehen zu können. Für einen dritten Platz erhält Ihr z. B. nicht nur Geld, sondern dürft auch mit einem der unterlegenen Gegner ein Zusatzteil tauschen. So tuned Ihr Ever Gefährt mit

neuen Reifen, stärkeren Motoren, besseren Bremsen, Spoilern und allerhand netten Extras. Mit drei Perspektiven seid Ihr beim Fahren gut bedient. Die Wagen steuern sich zwar etwas eigenwillig, lassen sich aber nach einer gewissen Eingewöhnungszeit recht



Tja, welches Extra darf's denn sein? Als Nicht-Japaner ist man so gut wie aufgeschmissen

gut beherrschen. Das Streckendesign erinnert farblich und durch einige Texturen an Mario Kart 64 und Diddy Kong Racing, fällt aber insgesamt schlichter aus. Wie aus F-Zero bekannt, tauchen hier und da Beschleunigungspfeile auf, die

NEGATIV!

Grafisch etwas zu eintönig, lascher Vierspieler-Modus

Euren Wagen für kurze Zeit mit erhöhter Geschwindigkeit über die Pisten preschen lassen. Rammen, Sliden, seitliches Wegrollen, Nitros und weitere Extras sorgen für Action und Spannung.

Choro Q 64 lebt vom steten Wagen-Tuning, was sich für Europäer aufgrund der Sprachbarriere als recht spielspaßhemmend darstellen kann, da die Import-Version komplett in Japanisch gehalten



Genre: Rennspiel

Hersteller: Takara

Entwickler: Takara

Preis: ca. DM 170

Test N64



Der Streckeneditor (bieten die PSX-Fassungen nicht) verspricht zusätzlichen Dauerspaß



Ganz nach Art von F-Zero X findet Ihr ab und an Beschleunigungspfeile auf den Pisten

ist und Ihr Euch deshalb nur schwerlich durch die vielen Menüs arbeiten könnt.

Choro Q 64 ist im Grunde eine witzige, kurzweilige Angelegenheit, die sich grafisch etwas schlicht darstellt, spielerisch aber durchaus ihren Reiz hat. Das Spiel kommt als Penny Racers von T•HQ im Oktober in den USA heraus.

Maris Feldmann/Thomas Hellwig

Gameplay 2-

Aufgepöft und richtig investiert! Durch das Wagen-Tuning erhalten die Rennen zusätzliche Spannung.

Dauerspaß 2+

Der Wille, seinen Wagen stets konkurrenzfähig zu halten, unterstützt den Dauerspaßfaktor enorm.

Grafik 3+

Der japanophile Knuddelstil läßt leider zu viele Details und feine Texturen vermissen.

Sound 3

Musikalisch wie auch in Sachen Soundeffekte bewegt sich Choro Q 64 unauffällig in der Mittelklasse.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: alle Extras und Strecken

Spieler: 4 (simultan)
Level: 10 Strecken (+ Editor)
Schwierigkeit: mittel
Rumble Pak: nein
Speicherkapazität: 64 MBit
Erhältlich: als Import (jp)

FAZIT 2-

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Preis:	ca. DM 170 (Import)

F-ZERO X



Schon auf dem altherwürdigen SuperNES konnte das pfeilschnelle F-Zero seinerzeit für Aufsehen unter den Spielern sorgen. In bewährter Nintendo-Tradition wird auch dieser Klassiker nun neu aufgelegt und mit einem kleinen Anhang am Titel versehen – diesmal ist es allerdings nicht eine 64, sondern ein X.



F-Zero X gibt die Atmosphäre des SNES-Vorgängers vortrefflich wieder, was nicht nur daran liegt, daß die Grafik schlicht gehalten wurde. Auch die famose Musik weckt nostalgische Gefühle. Sie verschlingt nur 5 % des RAMs, da sie nicht vom Soundchip, sondern direkt vom Modul kommt

Zum Launch des SuperNES in Japan wurden drei Spiele veröffentlicht: *Super Mario World*, *PilotWings* und *F-Zero*. Für zwei davon gibt es bereits einen großartigen Nachfolger auf dem Nintendo⁶⁴. *Super Mario 64* ist brillant und bedarf wohl keiner weiteren Erläuterung, *PilotWings 64* bietet nahezu unendlichen Dauerspaß (hat schon jemand in jeder Mission die Höchstpunktzahl?). Und nun ist auch *F-Zero* an der Reihe, wiederbelebt zu werden.

Natürlich stellt sich gleich die Frage, ob dieses Spiel ebenfalls eine würdige Fortsetzung des grandiosen SNES-Klassikers ist. Zumindest grafisch macht es auf den ersten Blick nicht den Eindruck. Die Optik wurde fast im Verhältnis 1:1 übertragen, mit dem kleinen Unterschied, daß Ihr sie diesmal im Polygongewand bestaunen könnt. Außer der blanken Strecke, einem platten Bitmap-Hintergrund und den

kantigen, grob texturierten Fahrzeugen gibt es nichts zu sehen – doch, eins noch: Nebel, oder treffender, Dunst. Allerdings bringen diese Sparmaßnahmen drei entscheidende Vorteile mit sich: Erstens befinden sich sage und schreibe 30 Vehikel gleichzeitig auf der Strecke,

die Ihr auch selbst steuern könnt, und die sich teils immens in Handling, Geschwindigkeit und Schildenergie unterscheiden. Zweitens ist *F-Zero X* höllisch schnell, und drittens läuft es konstant und ohne Ausnahme mit 60 Bildern pro Sekunde. Bei kaum einer Gelegenheit geht



64DD-Unterstützung

Kaum einer hätte es für möglich gehalten, aber *F-Zero X* unterstützt das 64DD. Vermutlich gegen Ende des Jahres könnte das Gerät in Japan – und aller Voraussicht nach nur dort – erhältlich sein. Dann wird auch ein Streckeneditor für das Spiel herauskommen. Es ist angeblich derselbe, der den Entwicklern für die Konstruktion der Kurse zur Verfügung stand. Laut Aussagen der Programmierer wurde die Grafik so schlicht gehalten, um die Anwendung des Editors nicht zu kompliziert zu gestalten.



die Grafik-Engine in die Knie. All diese Aspekte lassen die oben aufgeführten Kritikpunkte im Sand verlaufen. Während des Spielens achtet man ohnehin nicht auf den Hintergrund, sondern auf den Streckenverlauf. Dieser ist so designt worden, daß man eines schnell bemerkt: Der erwähnte Dunst wird nicht zum Vertuschen des Grafikaufbaus benutzt, sondern verläuft teilweise auch neben der Strecke und ist somit eher als grafisches Stilmittel zu betrachten.

Auch, wenn es die Bilder nicht auf Anheb vermuten lassen, verdient das Streckendesign besondere Beachtung. Geht es auf den ersten Kursen noch einigermaßen unspektakulär zu, werden sie nach und nach immer interessanter und ausgefallener. Kombinationen aus Haarnadel- und rechtwinkligen Kurven, Tunneln, Röhren, die sowohl innen als auch außen befahren werden müssen, engen Halfpipes,



Beim Streckendesign hat sich Nintendo Mühe gegeben. Auf diesem Kurs fahrt Ihr an der Oberseite zurück. Andere Strecken enthalten Loopings, Tunnel, Sprungschanzen oder Eisflächen, auf denen Ihr ins Rutschen geratet, obwohl Euer Gleiter doch gleitet, wie der Name schon sagt

Strecken ohne Randbegrenzung und gigantischen Sprüngen verlangen viel fahrerisches Können. Der Geschwindigkeit scheinen dabei keine Grenzen gesetzt zu sein. Fast alle Kurse enthalten die altbekann-

nach der ersten der drei Runden auf jedem Kurs einen Turbo zünden. Allerdings solltet Ihr diesen taktisch überlegt einsetzen, denn er vermindert die Energie Eures Vehikels, die als grüner Balken am oberen Bildschirmrand angezeigt wird. Leert er sich, explodiert die Maschine und ein Leben ist futsch. Das passiert schnell, wenn Ihr zu oft gegen die Leitplanken oder gegnerische Fahrer düst. Letzteres kann aber auch den Vorteil mit sich bringen, daß der Gegner aus der Bahn gerät und seinerseits in die Begrenzung oder den Abgrund saust. Um bei solchen Aktionen besser davonzukommen, dürft Ihr mit einem Doppelklick auf die R- oder Z-Taste einen kleinen, seitlichen Rempler vollführen. In den höheren der vier Schwierigkeitsgrade, von denen der Master-Level

▼ NEGATIV! ▼

Detailarme Grafik, Rekorde werden nur im Time-Trial-Modus gespeichert

erspielt werden muß, ist diese Aktion essentiell, um Euren persönlichen Rivalen (derjenige, der mit seiner Gesamtpunktzahl am nächsten an Eurer liegt), der extra gekennzeichnet ist, auszuschalten. Noch gefährlicher ist die Drehattacke. In kurvenreichen Strecken empfiehlt sie sich jedoch nicht, da sie den Gleiter bremst und Ihr währenddessen die Kontrolle über das Fahrzeug schwieriger behalten könnt – aber auch nur dann, denn die Steuerung ist hervorragend gelungen. Alle

▲ POSITIV! ▲

Makellose Steuerung, sehr viel Spiel fürs Geld, schnelle und flüssige Grafik

ten gelben Pfeile, die den ohnehin schon schnellen Renngleiter noch weiter beschleunigen. Erwischt Ihr mehrere Booster nacheinander, kommt Ihr auf Spitzengeschwindigkeiten von über 1.800 km/h. Als wäre das nicht genug, könnt Ihr



Den Joker- und den X-Cup müßt Ihr Euch hart erarbeiten. Wie, steht in den Shorties



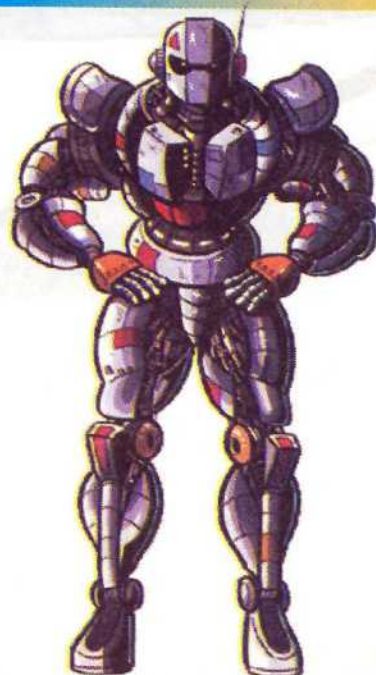
Kurioses

Manchmal kommt Nintendo auf wahrhaft abstruse Ideen. Wenn Ihr F-Zero X mit einem Adapter auf der PAL-Konsole spielt, dürft Ihr ein Titelbild bestaunen, das unter normalen Umständen nirgendwo im Spiel auftaucht. Es ist nicht das



gleiche, das man nach dem Durchspielen zu Gesicht bekommt (siehe Tips&Tricks in dieser Ausgabe). Allerdings sei vom Gebrauch des Adapters abgeraten, denn das Spiel funktioniert nicht mit jedem Modul, und der Konverter manipuliert kurioserweise das Gameplay, das dann unausgewogen wird und die Freude am Spielen nimmt.

Obwohl das Spiel normalerweise immer flüssig läuft und technisch einwandfrei ist, gibt es in dieser Hinsicht eine kleine Einschränkung: Ist das Rumble Pak in den Controller gestöpselt, macht sich ein leichtes Ruckeln bemerkbar, wenn viele Fahrzeuge im Sichtfeld sind. Dieser Aspekt fällt allerdings nicht störend ins Gewicht und ist auch nur auf den zweiten Blick erkennbar.





Die Kurse fallen im Verlauf des Spiels immer kurvenreicher und anspruchsvoller aus. Im Practice-Modus dürft Ihr sie in Ruhe einstudieren



Besondere Vorsicht ist auf dieser Strecke namens Big Hand geboten. An vielen Stellen gibt es keine Randbegrenzung, also fahrt achtsam

Gleitgefährte lassen sich wunderbar beherrschen. Ausreden wie „Das lag an der Steuerung“ fallen also flach, wenn einer von Euch nicht glauben will, daß er im Mehrspieler-Modus verloren hat. Der enthält allerdings einige Schwächen. Beispielsweise dürft Ihr schon wieder nicht im Championship-Modus fahren, sondern nur Einzelrennen. Darüber hinaus fallen die 30 Computer-Gegner weg, lediglich vier Fahrzeuge sind gleichzeitig auf dem Kurs. Dafür müßt Ihr aber auch keine Einbußen hinsichtlich der Geschwindigkeit und der Framerate in Kauf nehmen. Dennoch ist es schade, daß der Deathmatch-Modus, in dem es darum geht, alle Gegner nach und nach zu eliminieren, ebenfalls nur

mit einem Spieler bewältigt werden kann, denn der wäre für mehrere Mitspieler geradezu ideal gewesen. Doch auch alleine bringt er eine Menge Spaß, vorausgesetzt, Ihr beschäftigt Euch ein wenig damit. Weiterhin fällt negativ auf, daß die Bestzeiten nur im Time-Trial-Modus gespeichert werden. Wenn Ihr im Championship-Modus eine gute Zeit fahrt, habt Ihr eben Pech. Doch all diese Kritikpunkte werden durch die überragende Spielbarkeit, die F-Zero X zu bieten hat, wieder ausgeglichen. Dazu trägt die rockige E-Gitarrenmusik nicht unerheblich bei. Komponiert wurde sie von Taro Bando, der schon für die Sounds von Super Mario Kart (SNES) ver-

antwortlich war. Einige Stücke wecken nostalgische Gefühle, da sie, natürlich mit verbesserter Klangqualität, vom F-Zero-Original übernommen wurden.

Für ein Nintendo-Spiel ist F-Zero X ungewöhnlich schwierig. Um auf der Expert-Stufe den ersten Platz zu erringen, bedarf es einiger Übung. Habt Ihr dann endlich alle Kurse bewältigt, wird ein weiterer Schwierigkeitsgrad freigeschaltet. Doch selbst dann ist noch nicht Schluß: Wenn Ihr es tatsächlich schafft, auch diesem Level beizukommen, dann tut sich die fünfte Liga, die X-League auf. Diese ist besonders herausfordernd, da die Strecken jedesmal neu nach dem

Zufallsprinzip designt werden. Ihr habt nicht die Gelegenheit, sie vorher im Practice-Modus einzustudieren. Dadurch nimmt F-Zero X gigantische Ausmaße an. Welches andere Rennspiel hat schon unendlich viele Strecken? Aber damit hat sich der Umfang noch nicht erschöpft. Im Time-Trial-Modus kann nicht nur gegen mehrere (!) eigene Ghosts gefahren werden, auch ein vorprogrammierter Geist ist auf jeder Strecke enthalten. Um ihn zu bezwingen, müßt Ihr das Vehikel optimal einstellen. Auf den ersten Kursen sollte der Schwerpunkt auf Endgeschwindigkeit, bei kurvenreichen auf Beschleunigung gelegt werden. Abschließend bleibt zu sagen, daß F-Zero X zur absoluten Elite der Rennspiele zählt und beweist, daß gute Titel keinen Grafik-Overkill benötigen. Besitzer einer PAL-Konsole müssen aber noch bis November warten, dann steht das Spiel für ca. 100 DM im deutschen Handel.

Tobias Partetzke

Die Funktionen der Fahrzeuge

Die Steuerung von F-Zero X besteht nicht einfach nur aus Gas geben und lenken. Die folgende Liste gewährt Euch einen kleinen Einblick in die verschiedenen Fahrtechniken. Sachen wie Blitzstarts, Abkürzungen oder Extras gibt es aber nicht, Ihr müßt schon gut fahren.

- A Damit gebt Ihr Gas wie bei fast jedem Rennspiel.
- B Mit B wird ab der zweiten Runde ein Turbo-Boost eingeschaltet, der allerdings an der Energie des Fahrzeugs zehrt.
- C↓ Diesen Knopf solltet Ihr nur im Notfall drücken: es ist die Bremse.
- C↑ Mit dieser Taste schaltet die Kamera über das Heck des Vehikels und stellt somit einen Rückspiegel dar, der aber nur auf Geraden zum Einsatz kommen sollte.
- C→ Mit C→ schaltet Ihr zwischen vier Perspektiven um.
- C← Im Mehrspieler-Modus könnt Ihr damit die Bildschirmanzeigen ändern.
- Z Das Fahrzeug neigt sich nach links.
- R Das Fahrzeug neigt sich nach rechts.
- R + ← Das Fahrzeug bricht mit dem Heck nach rechts aus.
- R + → Das Fahrzeug neigt sich in die Rechtskurve, der Wendekreis wird kleiner.
- Z + ← Das Fahrzeug neigt sich in die Linkskurve, der Wendekreis wird kleiner.
- Z + → Das Fahrzeug bricht mit dem Heck nach links aus.
- Z, Z Rempelattacke nach links
- R, R Rempelattacke nach rechts
- Z + R, R oder Z Mit dieser Tastenkombination löst Ihr die Drehattacke aus, vor der sich jeder Gegner in acht nehmen sollte.



Auf diesen rosafarbenen Energiefeldern könnt Ihr den Schutzschild wieder aufladen



Gameplay	1-
Habt Ihr einmal angefangen, könnt Ihr so schnell nicht wieder aufhören – F-Zero X macht süchtig.	
Dauerspaß	1
Die Rekordjagd, der Mehrspieler- und der Death-Race-Modus sorgen für grenzenlose Dauermotivation.	
Grafik	3+
Nintendo hat am richtigen Ende gespart: wenige Details, aber superflüssige und preischnelle Grafik.	
Sound	1
Wunderschöne E-Gitarrenmelodien, mit rockigen Rhythmen unterlegt – ein wahrer Ohrenschaus!	
Modulspeicher:	Rekorde, Einstellungen
Controller Pak:	nein
Spieler 1-4 (simultan) Level 18 + 6 + X Strecken Schwierigkeit 4 Stufen Rumble Pak ja Speicherkapazität 128 MBit Erhältlich als Import (jp)	
FAZIT	
1	

Leser-CHARTS

von Euch (und uns),
für Euch

Hallihallo, wie ein bekannter Künstler zu sagen pflegt.

Da wir bekennende Freunde des deutschsprachigen Sprechgesangs sind, genügen wir nun unserer Chronistenpflicht, um folgendes kundzutun: Wie Ihr Euch sicherlich erinnert, empfahlen wir kürzlich die neue Fishmob Platte Power. Bei der ersten Single-Auskopplung (Susanne zur Freiheit) singt auch ein gewisser Dendemann, und wie sollte es anders sein, kommt dieser aus Hamburg und bespielte kürzlich mit DJ Rabauke unter dem Namen eins, zwei die EP Sport. Das alleine wäre ja noch nicht besonders toll, wenn Dendemann nicht ein ganzes, halbes Jahr bei Schröder unterm Dach gewohnt hätte. Ja genau, unser Schröder, der auch schon Reimorganisator O.S.T. ein dreiviertel Jahr in seiner (hoffentlich sauberen) Wäschekammer beherbergte. Aber nun zu etwas vollkommen anderem:

Der Inhalt dieser Seiten ist ganz stark von Euch abhängig. Nur wenn Ihr fleißig Eure Charts 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 – und läßt Euch verschiedene Systemcharts miteinander vergleichen. So könnt Ihr auch sehen, warum ein Spiel anders steht als im Vormonat: Hat es z. B. selbst weniger Indexpunkte erreicht, oder wurden andere Spiele von Euch einfach noch besser bewertet. Tschüß, Euer Maris

N64

Endlich trudeln Eure ersten Charts-Briefe mit Banjo-Kazooie bei uns ein, und schon kann es sich einen Platz in den Top Ten sichern. Im kommenden Monat wird sich B-K wohl direkt an den ersten Platz setzen und das indizierte Agentenschießspiel von dort vertreiben – da halten wir jede Wette! Aber warum läßt Ihr Diddy Kong Racing so tief fallen? Hat es den fünften Platz wirklich verdient, noch hinter Mario Kart 64? Na, ja. Euer Wunsch ist uns Befehl! Ganz knapp am 15ten Platz vorbei ging es diesmal übrigens für WCW vs. NWO, Goemon, FIFA Frankreich und Fighters Destiny – vielleicht klappt's beim nächsten Mal.

1	INDIZIERT	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97	Index: 19,6	VORMONAT
2	SUPER MARIO 64	Jump&Run • Note 1 • Test 3/97	Index: 15,0	VORMONAT
3	MARIO KART 64	Rennspiel • Note 1- • Test 6/97	Index: 13,0	VORMONAT 5
4	LYLATWARS	Shoot 'em Up • Note 1 • Test 10/97	Index: 12,0	VORMONAT
5	DIDDY KONG RACING	Rennspiel • Note 1 • Test 12/97	Index: 12,0	VORMONAT 3

6	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64	Sport Note 1 • Test 5/97 Index: 10,2	VORMONAT
7	EXTREME-G	Rennspiel Note 1 • Test 11/97 Index: 7,8	VORMONAT 9
8	WAVE RACE 64	Rennspiel Note 1 • Test 4/97 Index: 7,8	VORMONAT
9	BANJO-KAZOOIE	Jump&Run Note 1 • Test 7/98 Index: 7,7	NEU!
10	TUROC – DINOSAUR HUNTER	F. P. Shooter Note 1 • Test 3/97 Index: 7,3	VORMONAT 7
11	FORSAKEN	F. P. Shooter Note 1- • Test 6/98 Index: 5,6	VORMONAT 10
12	YOSHI'S STORY	Jump&Run Note 2 • Test 3/98 Index: 5,0	VORMONAT 11
13	FIFA 98 – DIE WM-QUALIFIKATION	Sport Note 2+ • Test 2/98 Index: 4,8	VORMONAT 15
14	BLAST CORPS	Action/Strategie Note 2+ • Test 8/97 Index: 4,5	VORMONAT 13
15	KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE	Sport Note 1- • Test 6/98 Index: 3,9	NEU!

SNES

Holla, diesen Monat wurden die SNES-Charts ja richtig durchgewirbelt. Bis auf Zelda und DKC 2 blieb kein Spiel an seinem Platz. Euch ist sicherlich auch schon aufgefallen, daß fast nur Spiele von Nintendo und Rare vertreten sind. Liegt das an ihrer Qualität, oder erinnert Ihr Euch nicht mehr an die anderen guten Games? Wenn Du in dieser Liste Deine alten Lieblingsspiele sehen willst, dann mußt Du uns einfach Deine persönlichen Charts schicken, damit wir daraus Eure Leser-Charts erstellen können. Unter den Games, die den Sprung in die Top Ten nicht geschafft haben, sind u. a. Lufia, F-Zero, Super Mario World, Super Metroid, Final Fantasy, Harvest Moon und Sim City. PS: Schönen Dank an Frank und Claude Hansen aus Luxemburg für Eure 300-Spiele-Liste (Platz 1: S. Mario RPG, Platz 300: Rise of the Robots)!

1	ZELDA III – A LINK TO THE PAST	Act./Adv. • Note 1 • Test 8/94	Index: 10,9	VORMONAT
2	SUPER MARIO KART	Rennspiel • Note 1 • Test 10/93	Index: 10,3	VORMONAT 3
3	YOSHI'S ISLAND – SUPER MARIO WORLD 2	Jump&Run • Note 1+ • Test 10/95	Index: 8,7	VORMONAT 4
4	SECRET OF MANA	Act./Adv. • Note 1- • Test 12/93	Index: 8,6	VORMONAT 2

5	DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST	Jump&Run • Note 1- • Test 1/96	Index: 8,0	VORMONAT	
6	DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE	Jump&Run Note 1- • Test 12/96 Index: 7,2	VORMONAT	 9	
7	DONKEY KONG COUNTRY	Jump&Run Note 1- • Test 1/95 Index: 6,1	VORMONAT	 8	
8	SECRET OF EVERMORE	Act./Adv. Note 1- • Test 2/97 Index: 5,4	VORMONAT	 10	
9	INTERNATIONAL SUPER-STAR SOCCER DELUXE	Sport Note 1 • Test 11/95 Index: 5,2			
10	TERRANIGMA	Adventure Note 2+ • Test 1/97 Index: 5,1	VORMONAT	 6	

TOTAL! Aufruf

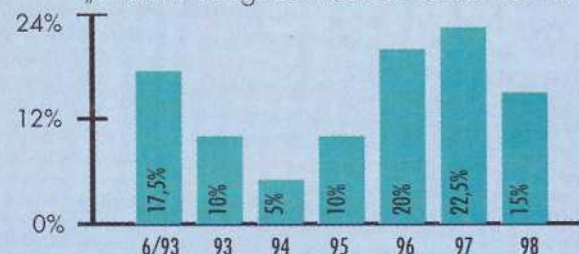
Kurz und knapp: Schickt uns Eure Charts zu möglichst vielen Systemen mit jeweils 10 Plätzen. Außerdem gibt es jeden Monat Flops, Most Wanted, die Special-Charts, zu denen wir immer ein Thema vorgeben, und die Total!-Umfrage (siehe rechts). Wenn Ihr uns dann Eure Listen sendet, errechnen wir daraus Eure Leser-Charts. Diesen Monat findet Ihr bei den Specials Eure favorisierten E3-Titel. Im kommenden Heft erscheinen die Eurer Meinung nach schlechtesten N64-Games und für die Ausgabe 11/98 wollen wir jetzt und heute von Euch wissen, **welche Spiele Ihr am schnellsten durchgezockt** hattet. Schickt uns am besten eine Liste mit zehn Titeln; ganz oben das aller kürzeste Game. Schon mal vielen Dank für Eure Teilnahme und noch viel Spaß mit den Charts!

TOTAL! Umfrage

Für die Ausgabe 11/98 möchten wir gerne von Euch wissen: „Mit wie vielen Freunden spielt Ihr?“ Also, sitzt Ihr eher alleine vorm Fernseher oder zu zweit oder sogar im Dutzend? Schreibt uns schnell! Danke!

TOTAL!-Leserumfrage aus 7/98:

„Welche Ausgabe war Eure erste TOTAL!“



Wow, wer hätte das gedacht, daß so viele von Euch schon seit der ersten Nummer dabei sind. Wir freuen uns aber auch über die zahlreichen Neuleser. Ihr seid echt cool!

Special: E3-MW

Immer nach den wichtigen Messen fragen wir Euch nach Euren Lieblingsspielen, den am sehnlichsten erwarteten Games der Messe: Euren E3-Most-Wanted-Charts. Wie bei jeder Umfrage seit zwei Jahren, belegt Zelda 64 hierbei den Spitzenplatz, und zwar mit Abstand! Das zeigt, wie wichtig Euch dieses Spiel ist. Eure regelmäßigen MW-Charts findet Ihr übrigens ab der nächsten Ausgabe auf der folgenden Seite.

1	ZELDA – THE OCARINA OF TIME	Nintendo • Action/Adventure	Index: 39,1	
2	TUOK 2 – SEEDS OF EVIL	Iguana • First Person Shooter	Index: 14,4	
3	PERFECT DARK	Rare • First Person Shooter	Index: 11,9	
4	F-ZERO X	Nintendo • Rennspiel	Index: 10,2	

5	CONKER – TWELVE TALES	Rare • Jump&Run	Index: 7,2	
6	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	Factor 5 Action	Index: 5,4	
7	EXTREME-G 2	Probe Rennspiel	Index: 5,3	
8	MISSION: IMPOSSIBLE	Infogrames Action/Strategie	Index: 5,2	
9	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	Konami Sport	Index: 5,0	
10	CASTLEVANIA 3D	Konami Action/Adventure	Index: 4,7	

GB

Wer hätte das gedacht, daß Wario Land II sich gleich einen Stammpplatz in den Top 3 erkämpft? Aber auch in den unteren Bereichen der Charts tut sich einiges. Bei so vielen guten Spielen auf dem Markt ist das auch kein Wunder. Auffällig ist, daß Zelda – Link's Awakening deutlich an (Index)-Punkten verloren hat. Das liegt aber mit daran, daß wir nun wieder zehn GB-Plätze in den Charts haben, so verteilen sich Eure Punkte auf mehr Spiele. Schickt uns ab sofort bitte wieder GB-Listen mit zehn Plätzen, nur so ist eine optimale Punkteverteilung gewährleistet. PS: GB-Camera und GB-Printer dürft Ihr auch nennen!

1	ZELDA IV – LINK'S AWAKENING	Act./Adv. • Note 1 • Test 11/93	Index: 16,8	VORMONAT	
2	WARIO LAND II	Jump&Run • Note 1 • Test 5/98	Index: 14,2	VORMONAT 3	
3	WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3	Jump&Run • Note 1 • Test 6/94	Index: 10,7	VORMONAT 2	
4	TETRIS	Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97	Index: 9,7	VORMONAT	

5	S. MARIO LAND 2 – 6 GOLDEN COINS	Jump&Run • Note 1 • Test 9/94	Index: 7,5	VORMONAT	
6	SUPER MARIO LAND	Jump&Run Note 2 • Test 7/94	Index: 4,5	VORMONAT 7	
7	MYSTIC QUEST	Action/Adventure Note 2+ • Test 2/95	Index: 3,5	VORMONAT 6	
8	DONKEY KONG LAND 2	Jump&Run Note 1 • Test 12/96	Index: 2,6	VORMONAT	
9	DIE MAUS	Adventure Note 2+ • Test 11/97	Index: 1,3		
10	TUOK	Action/Jump&Run Note 2 • Test 1/98	Index: 1,2		

GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir ein **N64-Modul Deiner Wahl!**

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 Systemcharts zu schicken. Wer einen Spieletip (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 29.9.98 (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! 8/98:

Hallo, **Sven Hohenstein** aus Potsdam! Auch Du gehörst zu den glücklichen Gewinnern. Dein Nagano-Modul mit Original-„Das Fred'-Unterschrift ist schon auf dem Postweg zu Dir.

Leser-CHARTS

von Euch (und uns),
für Euch



Spielletip von Pawel Natalli aus Hannover

Banjo-Kazooie (N64)

Banjo-Kazooie ist für mich das beste Action-Adventure-Jump&Run aller Zeiten. Vor allem finde ich die Grafik super gelungen, und alles ist im Spiel sehr schön detailliert. Die Charaktere lassen auch ab und zu coole und witzige Sprüche raus. Und wer jetzt denkt: „Das Spiel ist einfach“, der irrt sich gewaltig! Ab Welt drei gibt es sehr viele Rätsel zu lösen. Also, wenn Ihr auf Zelda steht und Mario mögt und vor allem tierlieb seid, ist Banjo-Kazooie ein Muß für Euch.

REDAKTION N64

Auch diesen Monat stehen hier wieder die Redaktions-Top-Ten. Da wir meist etwas früher an die Spiele herankommen als Ihr, findet Ihr darunter natürlich auch Titel, die man noch gar nicht kaufen kann. Allerdings spielen wir genauso gerne ältere Perlen wie z. B. Blast Corps oder Wave Race 64 – die verlieren einfach nichts von ihrem Charme.

1	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT 5	
Jump&Run • Rare • Test 7/98 Index: 4,5			
2	INDIZIERT	VORMONAT 1	
F. P. Shooter • Rare • Test 10/97 Index: 2,2			
3	F-ZERO X	NEU!	
Rennspiel • Nintendo • Test 9/98 Index: 1,2			
4	1080° SNOWBOARDING	VORMONAT 3	
Rennspiel • Nintendo • Test 4/98 Index: 1,2			

5	BODY HARVEST	VORMONAT 2	
Action/Strat. • DMA • Preview 8/98 Index: 1,2			
6	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	Sport • Konami Test 8/98 Index: 1,1	VORMONAT
7	MISSION: IMPOSSIBLE	F. P. Shooter • Infogrames Test 9/98 Index: 1,0	NEU!
8	WAVE RACE 64	Rennspiel • Nintendo Test 4/97 Index: 0,9	VORMONAT 9
9	DIDDY KONG RACING	Rennspiel • Rare Test 12/97 Index: 0,6	VORMONAT 6
10	BLAST CORPS	Action/Strategie • Rare Test 8/97 Index: 0,4	NEU!

FLOP

Noch stehen an dieser Stelle die, unserer Meinung nach, schlechtesten N64-Spiele. Doch für die Ausgabe 11/98 sollt Ihr uns die Namen der schlechtesten N64-Rennspiele schicken! Nächsten Monat stehen hier Eure schlechtesten N64-Sportspiele.

1	AERO FIGHTERS ASSAULT	VORMONAT	
Shoot 'em Up • Video Systems • Test 1/98 Index: 2,3			
2	FIFA 64	VORMONAT 4	
Sport • EA • Test 5/97 Index: 1,8			
3	YOSHI'S STORY	NEU!	
J&R • Nintendo • Test 3/98 Index: 1,8			
4	NAGANO WINTER OLYMPICS '98	Sport • Konami Test 3/98 Index: 1,6	VORMONAT 3
5	BIO FREAKS	Prügelspiel • Midway Test 7/98 Index: 0,9	VORMONAT 2

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! Momentan stehen hier noch unsere MW-Titel.

1	ZELDA – THE OCARINA OF TIME	VORMONAT	
Act./Adv. • Nintendo • News 8/98 Index: 3,8			
2	PERFECT DARK	VORMONAT	
F. P. Shooter • Rare • Messe-News 7/98 Index: 2,9			
3	BANJO-TOOIE	NEU!	
Jump&Run • Nintendo • News 8/98 Index: 1,6			
4	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	Action • LucasArts Messe-News 7/98 Index: 1,0	VORMONAT 5
5	SHADOWMAN	Action • Acclaim Messe-News 7/98 Index: 1,0	NEU!

NES

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

1	SUPER MARIO BROS. 3	Jump&Run Note 1 • Test 6/95 Index: 13,8	VORMONAT 2
2	THE LEGEND OF ZELDA	Act./Adv. Note 2 • Test 3/96 Index: 11,5	VORMONAT 1

3	ZELDA II – THE ADVENTURES OF LINK	Act./Adv. Note 2 • Test 2/95 Index: 7,0	VORMONAT 5
4	SUPER MARIO BROS. 2	Jump&Run Note 2 • Test 8/94 Index: 6,8	VORMONAT 3
5	SUPER MARIO BROS.	Jump&Run Note 2+ • Test 7/94 Index: 6,5	VORMONAT 4

Genre:
Action/Strategie

Hersteller:
GT Interactive

Entwickler:
Midway/Seta

Preis:
ca. DM 150

PAL-RE-TEST

CHOPPER ATTACK

Über ein halbes Jahr hat es gedauert, aber jetzt ist es endlich soweit: Chopper Attack, ehemals Wild Choppers, erscheint auch in dem regenreichen Landstrich zwischen Flensburg und Konstanz am Bodensee.



Der Radar (links unten) zeigt Euch alle Gegner in der Nähe. Die bodengestützten erscheinen in Gelb, die fliegenden in Blau. Rechts unten seht Ihr die Übersichtskarte mit allen strategischen Zielen (in Rot). Unten in der Mitte wird der Sprit angezeigt und oben rechts die Panzerung



Zu Beginn stehen sieben Zusatzwaffen zur Verfügung, nach dem siebten Level acht



Die Stammleser unter Euch werden sich bestimmt noch an den Test der japanischen Version (Wild Choppers) in der Ausgabe 3/98 erinnern. Für alle anderen wollen wir zuerst kurz das Spielprinzip erläutern.

Chopper Attack bietet acht verschiedene Hubschrauber, unter denen Ihr zu Beginn einen auswählt und dann alle 30 Missionen mit ihm bestreitet. Vor jedem Auftrag könnt (und solltet) Ihr Extra-Waffen für den Heli kaufen. Er verfügt zwar schon über ein starkes MG, aber zielsuchende Boden- und Lufraketen sind auch nicht zu verachten. Die verschiedenen Missionen sind sehr abwechslungsreich und stellen Eure feinmotorischen sowie taktischen Fähigkeiten vor eine große Probe.



Vor jedem Level werden die Hauptziele und die Gegnerstärke bekannt gegeben

Während Ihr z. B. in der ersten Mission nur ein paar (gut geschützte) Radaranlagen zerstören müßt, wartet danach gefangene Kameraden auf ihre Befreiung oder ein Jumbo-Jet auf Unterstützung gegen angreifende Gegner. Als zusätzliches Element sind in manchen Gebäuden

POSTIN!

Actionreiche Helikopter-Kampfsimulation mit gelungenen Effekten

nützliche Extras versteckt. Damit könnt Ihr z. B. Euer MG verstärken, erhaltet zusätzlichen Sprit oder auch Bonuspunkte.

Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig. Ein kurzes Anspielen beim Händler reicht nicht aus, um sie zu erlernen. Investiert Ihr jedoch eine gute halbe Stunde, dann drehen sich die Rotorblätter ganz nach Eurem Willen. Im Gegensatz zur japanischen Version ist es nun auch möglich, den Analogstick (für Drehungen und Neigungen) mit dem linken Daumen zu bedienen und den Hub-

CHOPPER ATTACK

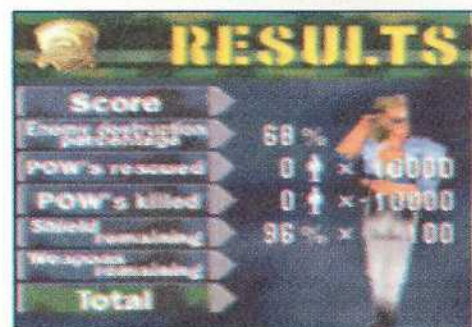


Neben den normalen Missionen dürft Ihr im 'Free Battle' in den bislang eroberten Territorien mit ausreichend Waffen und ohne Auftrag kämpfen, bis der Arzt kommt!

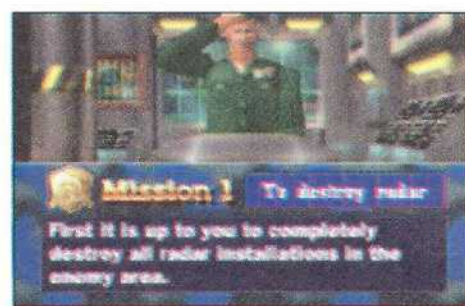
schrauber Turok-ähnlich mit den C-Buttons zu bewegen. Völlig unverständlich bleibt, warum die alternativen Steuerungsmöglichkeiten der Originalversion nicht mehr enthalten sind. Die Pilotensteuerung (Stick nach oben, Heli fliegt nach unten) ist nun obligatorisch.

Optisch kann Chopper Attack nicht mehr mit den aktuellen Modulen mit-

halten. Die Sichtweite ist durch starke Nebelfelder deutlich eingeschränkt, und die Bodentexturen sind alles andere als detailliert. Dafür sind aber wenigstens die eigenen Fluggefährte und die gegnerischen Truppen ordentlich designt, und die zahlreichen Explosionen sind ebenfalls schön anzusehen. Auch in Sachen Perspektive hat



Nach jedem gewonnenen Level erwartet Euch eine ausführliche Abrechnung



Alle Helisauf einen Blick

Unit data FIRE CAT Back B SPEED ★★★★★ ARMOR PLATING ★★★★★ VULCAN ★★★★★ ACCELERATION CAPACITY ★★★★★ ACROBATIC ABILITY ★★★★★ Carries 4 weapon types	Unit data GA-GA Back B SPEED ★★★★★ ARMOR PLATING ★★★★★ VULCAN ★★★★★ ACCELERATION CAPACITY ★★★★★ ACROBATIC ABILITY ★★★★★ Carries 5 weapon types
Unit data HARD BULL Back B SPEED ★★★★★ ARMOR PLATING ★★★★★ VULCAN ★★★★★ ACCELERATION CAPACITY ★★★★★ ACROBATIC ABILITY ★★★★★ Carries 2 weapon types	Unit data KOLINSKY Back B SPEED ★★★★★ ARMOR PLATING ★★★★★ VULCAN ★★★★★ ACCELERATION CAPACITY ★★★★★ ACROBATIC ABILITY ★★★★★ Carries 4 weapon types
Unit data RETSU Back B SPEED ★★★★★ ARMOR PLATING ★★★★★ VULCAN ★★★★★ ACCELERATION CAPACITY ★★★★★ ACROBATIC ABILITY ★★★★★ Carries 3 weapon types	Unit data SKY TURBO Back B SPEED ★★★★★ ARMOR PLATING ★★★★★ VULCAN ★★★★★ ACCELERATION CAPACITY ★★★★★ ACROBATIC ABILITY ★★★★★ Carries 3 weapon types
Unit data WASP Back B SPEED ★★★★★ ARMOR PLATING ★★★★★ VULCAN ★★★★★ ACCELERATION CAPACITY ★★★★★ ACROBATIC ABILITY ★★★★★ Carries 3 weapon types	Unit data WHALE-32 Back B SPEED ★★★★★ ARMOR PLATING ★★★★★ VULCAN ★★★★★ ACCELERATION CAPACITY ★★★★★ ACROBATIC ABILITY ★★★★★ Carries 5 weapon types

Seta einige nette Ideen untergebracht. So gibt es neben den drei Standardansichten eine Raketenkamera (sieht cool aus) und eine Gegenkamera (sieht auch cool aus).

NEGATIVE!

Zu grobe Landschaftstexturen sowie reichlich Nebel, nur Englisch

Eine weitere Änderung der Midway-Programmierer ist die Möglichkeit, den Sound und die Effekte abstellen zu können. Allerdings ist dies nur nötig, wenn Ihr keine Rockmusik mögt.

Da in nächster Zeit außer Buck Bumble kein vernünftiges 3D-Ballerspiel für das N64 in Sicht ist, können wir Chopper Attack trotz der optischen Mängel allen Actionfreunden ans Herz legen. Durch die Bewertung nach einem absolvierten Level wird die Langzeitmotivation erhöht, eine perfekte Mission zu fliegen, außerdem steigt der Schwierigkeitsgrad langsam an,

und fesselt Euch für Stunden vor den Bildschirm.

Chopper Attack ist praktisch ein Muß für alle Helikopter-Actionfreaks – Ihr werdet es nicht bereuen.

Maris Feldmann

Gameplay 2+

Gute Umsetzung der Hubschraubersteuerung und abwechslungsreiche Missionen machen einfach Spaß.

Dauerspaß 1-

Das Ballern und Fliegen macht so viel Laune, daß Ihr immer wieder mal eine Mission fliegt.

Grafik 2-

Die zu kurze Sichtweite und die matschigen Texturen sind einfach nicht mehr zeitgemäß.

Sound 2-

Top Gun-mäßige Rockmusik und Western-Sound schmeicheln dem geeigneten Ohr. Kein Techno.

Modulspeicher: 4 Spielstände
Controller Pak: nein

Spieler 1
Level 30 Missionen
Schwierigkeit 2 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich Ende September

FAZIT
2+

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Midway/Eurocom
Preis:	ca. DM 100

CRUIS'N WORLD

Über einen Mangel an Rennspielen braucht sich mittlerweile kein N64-Besitzer mehr zu beklagen. Neben solchen Hochkarättern wie F-Zero X und F-1 World Grand Prix steht diesen Monat aber auch ein nicht ganz so gelungener Kandidat in den Startlöchern.



Der flammende Turbo steht Euch lediglich im Championship-Modus zur Verfügung



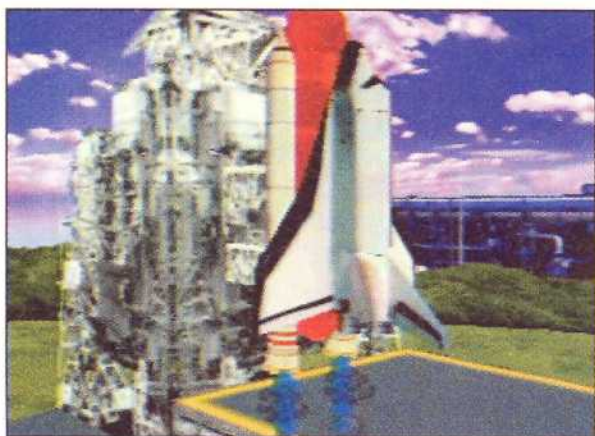
Frisch aus der Spielhalle, direkt auf Euer Nintendo⁶⁴ – neben Midways Off Road Challenge hat das diesen Monat auch Cruis'n World geschafft. Wie schon beim Vorgänger Cruis'n USA handelt es sich erneut um einen Fun-Racer der eher schlichten Art. Die Rennen führen Euch durch alle fünf Kontinente mit Zwischenstopps in Japan, Australien, Kenia, Ägypten, Ruß-

land, Deutschland, Mexiko und acht weiteren Austragungsorten. Als unterhaltsam erweisen sich dabei vor allem die Sehenswürdigkeiten und typischen Besonderheiten der einzelnen Länder: Down Under überqueren Kängurus die Fahrbahn, in England dürfen Stonehenge und einige Ufos bewundert werden und über den Moskauer Himmel donnert ein Kampfjet. (Die

nicht ganz so typischen Maut-Stellen auf der deutschen Strecke sind allerdings nur eine äußerst düstere Zukunftsvision.) Zum Rennen ertönen mehr oder weniger passende Begleitmusiken aus dem Autoradio, die Ihr per einfachem Knopfdruck wechseln könnt. Der Fuhrpark setzt sich aus zwölf verschiedenen Fahrzeugen zusammen. Darunter befinden sich auch ein getunter Käfer,

ein dreirädriger Lieferwagen und ein massiger Truck. An interessanten Details mangelt es also nicht. Ihr bekommt zudem einen technisch gelungenen Vierspieler-Modus (ohne Gegenverkehr und Musik, aber mit akzeptabler Geschwindigkeit und Blicktiefe) sowie den neuen Championship-Modus geboten. In letzterem könnt Ihr Tuning-Optionen und alternative Lackierungen für





Ein Space Shuttle befördert Euch samt Wagen auf den Mond, nachdem Ihr den Cruis'n-Modus gemeistert habt



Auf dem Erdrabanten erwarten Euch weder veränderte Schwerkraftverhältnisse noch eine interessante Trasse



Wer angesichts des einschläfernden Spielablaufs unkonzentriert ist und auf der falschen Straßenseite fährt, wird bald schmerzhaft Bekanntschaft mit dem Gegenverkehr machen

Euren Rennboliden gewinnen. Beim Fahrzeug-Handling stehen Euch nun einige neue Möglichkeiten offen. Ein doppeltes Antippen des Gas-Buttons bewirkt einen Wheelie, bei dem sich der Wagen auf den Hinterreifen aufrichtet und etwas beschleunigt. Dieses Manöver kann beliebig oft ausgeführt werden und ist bei Überholvorgängen recht nützlich. Echte Turbos, bei denen die Reifen brennende Spuren hinterlassen, gibt es auch – allerdings nur im Championship-Modus und in begrenzter Anzahl. Weniger nützlich, aber nett anzusehen, ist das

Kippen des Wagens auf die Seite. In dieser Schräglage lassen sich die Kurven allerdings nicht einfacher passieren als auf vier Rädern – das wäre auch nahezu unmöglich.

▲ POSTIV! ▲

Gelungene
Mehrspieler-Modi,
Rumble-Pak-Menü

Schließlich sind die Trassenführungen derart anspruchslos gestaltet, daß Ihr praktisch nie driften oder gar bremsen müßt, sondern den gesamten Parcours mit Vollgas absol-



Wollt Ihr die Farbe Eures Wagens ändern, müßt Ihr zuvor einen 'Paint Job' gewinnen

vieren könnt. Trotzdem ist der Schwierigkeitsgrad nicht gerade niedrig angesetzt. Selbst durch fehlerfreies Fahren und geschicktes Einsetzen der Turbos und Wheelies ist es kein leichtes Unterfangen, die gnadenlos drängelnde Konkurrenz abzuhängen.

Genau wie sein Vorgänger ist Cruis'n World einer dieser überflüssigen Fun-Racer, die einfach keinen Spaß machen wollen. Die Steuerung ist trotz der vielen neuen Möglichkeiten keinesfalls komplexer geworden. Sie wirkt vielmehr mit vielen sinnlosen Features überfrachtet, die man eigentlich gar nicht braucht. Auch die netten grafischen Gags am Rande der Strecken können nicht lange davon ablenken, daß sämtliche Kurse extrem einfallslos und uninteressant designt wurden. Enge Kurven, Schikanen oder fordernde Serpentinpassagen gibt es nicht. Ihr düst ständig dem Horizont entgegen, paßt auf, daß Ihr nicht mit dem Gegenverkehr in



Konflikt gerätet und kabbelt Euch mit den Computer-Gegnern um die vorderen Plätze. Die Kurven fallen da kaum noch auf und können auch mit Höchstgeschwindigkeit durchfahren werden. Was für Cruis'n

▼ NEGATIV! ▼

Anspruchsloses Gameplay
und langweilige
Streckenführungen

World spricht, sind die technisch saubere Umsetzung sowie die anfangs nett anzusehende Comic-Grafik. Auf Dauer reicht das aber nicht aus, um die spielerischen Schwächen zu kaschieren.

Marco Häntschi

Let's get ready to Rumble

Cruis'n World bietet ein Menü, in dem Ihr die Wirkungsweise des Rumble Paks exakt nach Euren Wünschen einstellen dürft. So könnt Ihr selbst bestimmen, ob und wie stark das Pad beim Driften, bei Kollisionen, Wheelies, Turbos, Sprüngen und Bodenunebenheiten rütteln soll.



Gameplay 3-

Selbst für einen Fun-Racer fehlen der Steuerung und dem Streckendesign der nötige Tiefgang.

Dauerspaß 3-

Ohne die Mehrspieler-Modi würde das Modul schon nach sehr kurzer Zeit seinen Reiz verlieren.

Grafik 3

Grafische Gags lockern das Renngeschehen auf, langweilen allerdings mit zunehmender Spieldauer.

Sound 2-

Nicht jedermanns Geschmack, aber die Motorgereusche und die Musik haben einen satten Klang.

Modulspeicher: ja (4 Spielstände)
Controller Pak: nein

Spieler 1-4 (simultan)
Level 14 + 1 Strecken
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

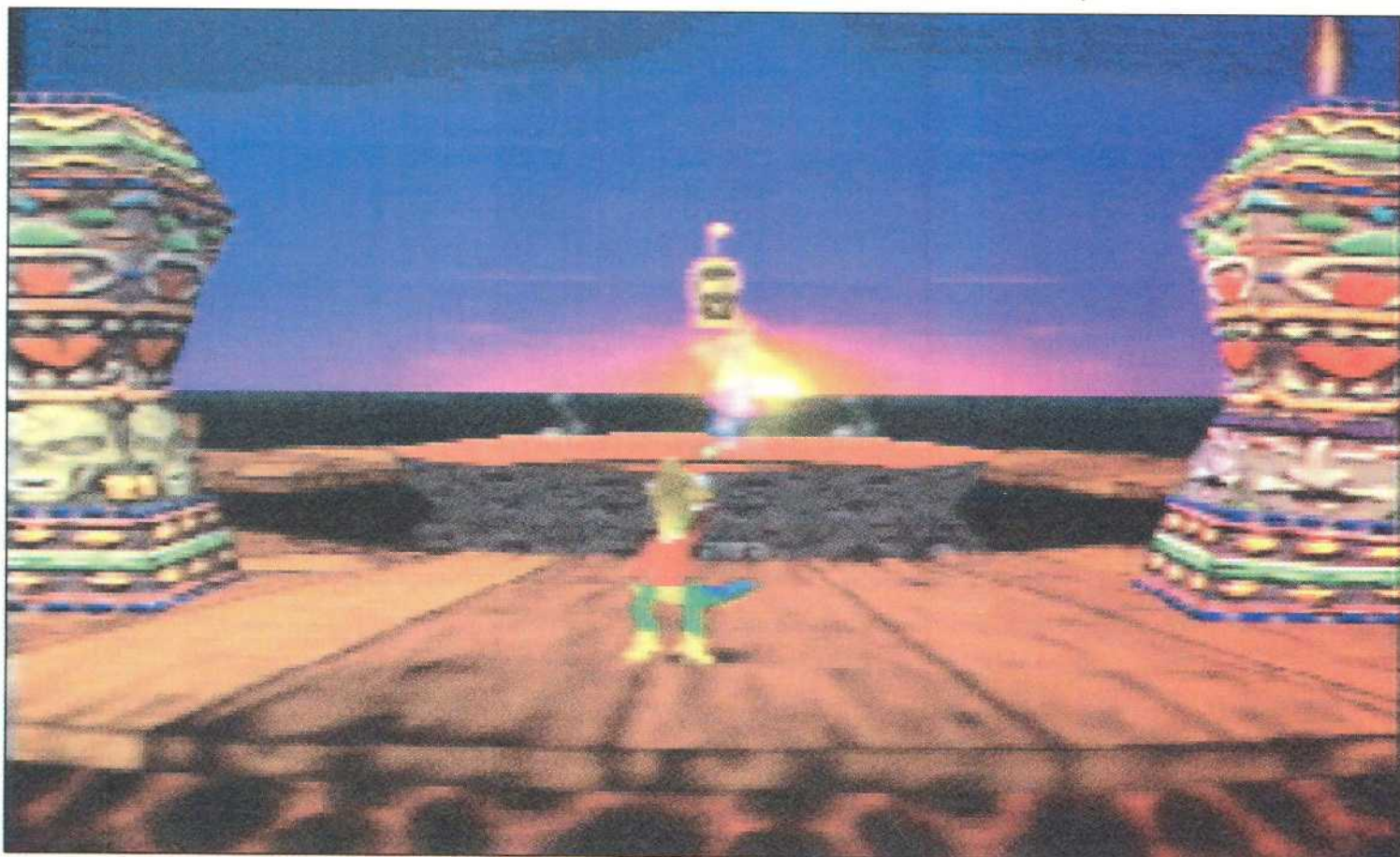
FAZIT
3-

Genre:	Jump&Run
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Midway
Preis:	ca. DM 150

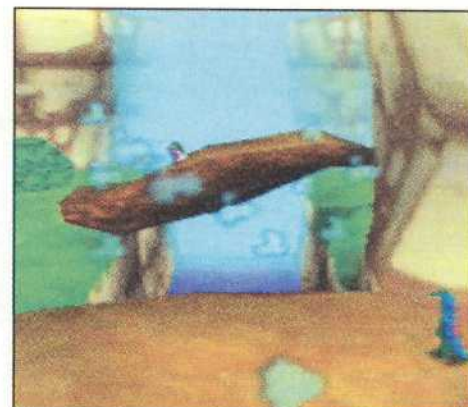


GEX 64 -

Er läuft, hüpf und klettert durch 27 verschiedene Fernsehlandschaften. Im Mai dieses Jahres zeigte Gex PlayStation-Besitzern, was alles in ihm steckt. Nun entert die Echse auch das N64.



Dieser Endgegnerlevel wurde fast 1:1 aus Pandemonium 2 übernommen. Doch Grund zur Aufregung bietet dieser Umstand nicht, denn das besagte PlayStation-Jump&Run wurde ebenfalls von Crystal Dynamics programmiert – und bei sich selbst klauen, ist schließlich erlaubt



Der neu hinzugekommene Titanic-Level erweist sich leider als wenig spannend



Hin und wieder finden sich unter kleinen Fernsehern Fliegen, die Gex Superkräfte verleihen, wenn er sie frisst. Eines dieser Tierchen kann die Echse in Feuer und Flamme versetzen



Gex ist nicht nur flink und wendig, sondern auch neugierig auf alles, was im Fernsehen läuft. Mit ihm könnt Ihr einen gefährlichen Trip in eine prähistorische Dino-welt unternehmen, Euch in düsteren Horrorszenarien gruseln oder in den unendlichen Weiten des Universums auf grüne faltige Aliens treffen. Wo Ihr mit dem Helden auch aufkreuzt, er weiß was sich gehört und kleidet sich stets passend. In Chinatown bevorzugt der kleine Kerl einen stilechten Karateanzug, während er sich in New York City in der Village-People-Polizistenuniform am sichersten fühlt und ihm bei der Endgegnerjagd das Indiana Jones-Outfit unverzichtbar erscheint.

Doch das ist noch nicht alles, was Euch Gex zu bieten hat. Er kann nicht nur laufen, hüpfen, mit dem Schwanz schlagen und senkrecht an Wänden emporklettern, sondern hat auch stets einen frechen Kommentar über die Größen der Videospiel- und Filmwelt auf den Lippen. Ob *Tomb Raider*, *James Bond*, *Bruce Lee* oder *Godzilla*, sie alle

werden via Sprachausgabe kreuz und quer durch den Kakao gezogen.

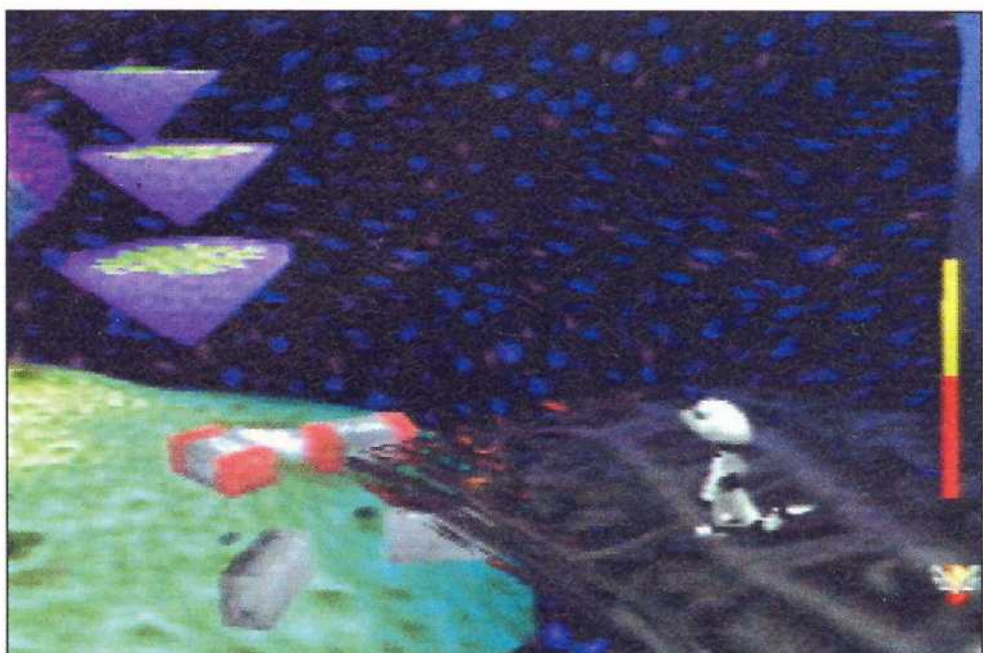
Der Spielaufbau wird vielen von Euch bekannt vorkommen: In einem zentralen Raum befinden sich verschiedene Fernsehgeräte, durch die Ihr die Level betreten könnt. In jeder Welt sollen drei Aufgaben gelöst werden, für deren Erledigung es zur Belohnung je eine

POSTN!

Einfalls- und abwechslungsreiches Gameplay

Fernbedienung gibt. Diese braucht Ihr, ähnlich wie die Sterne bei *Super Mario 64*, um neue Level erschließen zu können. Die Aufträge sind allesamt logisch und passen zur jeweiligen Umgebung. So müßt Ihr in einem kunterbunt designten Garten beispielsweise zwei Jäger um die Ecke bringen oder fünf lilafarbene Pilze finden und zerstören.

ENTER THE GECKO



Das einzige witzige Detail auf dem ansonsten öde designten Meeresgrund sind einige Schildkröten, die der kleine Gecko in den Grotten als Unterwasser-Taxi benutzen kann

Auf der PlayStation wußte das Spiel mit der Echse zu begeistern. Zum Release-Termin im Mai gab es bis dato kein 32-Bit-Jump&Run, das Gex technisch und spielerisch das Wasser hätte reichen können. Schon damals war von einer Umsetzung für das N64 die Rede. Eine neue Engine war im Gespräch, so daß die etwas 'nervöse' Kamera (Halb-, Vollautomatik und Rundumblick) verbessert werden konnte. Zudem sollten Nintendo-Fans den

Vorteil neuer und anders gestalteter Level haben. In diesem Fall ist es lediglich bei den Versprechungen geblieben, von deren Umsetzung ist weit und breit nichts zu bemerken. Im Gegenteil, die 64-Bit-Version ist zwar durchaus spielbar, ruckelt aber merklich, was das Geschehen noch hektischer als auf der PSX erscheinen läßt.

Nur ein neuer Level namens Titanic wurde ins Game integriert. Doch den gibt es nicht zusätzlich, son-



dern statt des Geisterhauses. Das ist mehr als schade, da Ihr als N64-User einen schlechten Tausch gemacht habt. Dem aktuellen Anlaß mit Seegang mußte nämlich ein wirklich gut gelungener Level mit düsterem Ambiente weichen. In einer weitverzweigten Ritterburg galt es, gegen Zombies zu kämpfen, geheime Gänge ausfindig zu machen und sich drei Fernbedienungen zu schnappen.

Statt dessen wurde Gex ein Neoprenanzug verpaßt, damit er nach

▼ **NEGATIV!** ▼

Hektische Kamera,
leichtes Ruckeln, keine
Neuerungen

dem Wrack der Titanic tauchen kann. Leider gibt es auf dem Meeresgrund außer spärlich gesäten Pflanzen und einigen Felsen nicht viel zu sehen. Auch das Innenleben des versunkenen Seeriesen bietet keine visuellen Genüsse. Dort wurde sogar im Gegensatz zu den anderen Abschnitten schlampig gearbeitet. Die Spielfigur verschwindet ein ums andere Mal komplett hinter irgendwelchen Gegenständen, so daß man die Orientierung verliert und eine korrekte Steuerung unmöglich wird.

Bedauerlicherweise bleibt von dem PlayStation-Spitzentitel für das Nin-



An dieser Stelle soll ein Berg erklommen werden, von dem Steine herabrollen. Kommt Euch das nicht auch bekannt vor?



Das Hasenkostüm bringt Gex zwar keine Vorteile, ist aber – wie alle anderen Verkleidungen auch – für einen Lacher gut

Backstage

Entwickelt wurde das Spiel ursprünglich von Crystal Dynamics. Für die PlayStation heißt der Titel *Gex 3D Return of the Gecko* und ist der Nachfolger des 2D-Jump&Runs *Gex* – beide Titel erschienen übrigens auch für PC. An der Umsetzung für das N64 hat Crystal Dynamics zwar mitgewirkt, verantwortlich zeichnet jedoch die amerikanische Software-Schmiede Midway, von der neben vielen Automatenumsetzungen auch *Off Road Challenge* (Test in der vorliegenden Ausgabe) stammt.

tendo⁶⁴ nur ein leicht überdurchschnittliches Spiel übrig. Zwar ist die Story immer noch witzig und abwechslungsreich, aber technisch kann dieser Titel nicht ganz überzeugen. Schade eigentlich, denn der Ansatz war ein wirklich guter, und unverständlich, weil die Entwicklerfirma Crystal Dynamics einst tönte, mit dem ledernen Tier Mario echte Konkurrenz machen zu wollen. Tja, aber wer will das nicht ...

Sandra Alter

Gameplay

2-

Alle Welten können mit witzigem Design aufwarten und halten so manche Überraschung bereit.

Dauerspaß

2-

Wer sich an die Technik gewöhnen kann, ist motiviert bis zum letzten (Bonus-)Level.

Grafik

2-

Gex bietet zwar viele Details und Abwechslung, ruckelt aber und wirkt insgesamt verwaschen.

Sound

2+

Die vielen verschiedenen Filmmusiken und die Sprachausgabe sind ein eindeutiger Pluspunkt.

Batterie: nein
Controller Pak: 16 Seiten (Level)

Spieler 1
Level 27
Schwierigkeit mittel
Continues 3
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

Genre:	Sport
Hersteller:	Konami
Entwickler:	KCEO/Major A
Preis:	ca. DM 130

INTERNATIONAL

Konami gibt Gas. Anders als bei ISS 64 ließen sich die japanischen Fußballgötter diesmal kein halbes Jahr Zeit mit der PAL-Umsetzung und die ist genau wie beim Vorgänger voll und ganz gelungen.



Die beste Fußball-Simulation aller Zeiten ist noch besser geworden: stärkere Computer-Gegner, geschmeidigere Animationen und neue Optionen zeichnen die gelungene Fortsetzung aus



Auf der taktischen Seite hat ISS 98 gegenüber seinem Vorgänger kräftig zugelegt.

Pflicht. Kein anderes Sportspiel kann ein derart faszinierendes Gameplay und eine ähnlich atemberaubende Präsentation vorweisen. Die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger sind zwar nicht grundlegend, aber auf jeden Fall bemerkenswert. Vor allem diejenigen, die den Klassiker im Schlaf beherrschen und eine neue Herausforderung suchen, sollten sich die '98er Version genauer ansehen. Sie bietet eine ausgereifere KI und somit ein variantenreicheres und



Im Zuge der diesjährigen WM-Euphorie startete Konami eine große Werbekampagne, um ISS 64 zum Aktionspreis von 99 DM unters Volk zu bringen – sicherlich nicht ohne Erfolg. Nur zwei Monate später versucht die gleiche Firma, die Fortsetzung des Megasellers zu vermarkten. Ob das wohl gutgeht? An dieser Stelle soll allerdings keine Marketingstrategie diskutiert, son-

dern die vielleicht beste Fußball-Simulation aller Zeiten unter die Lupe genommen werden. Daher wenden wir uns auch der alles entscheidenden Frage zu, ob es sich für Besitzer von ISS 64 lohnt, die Fortsetzung zu kaufen. Wer sich nicht dieser Gruppe zurechnet und auch nur ein wenig Interesse für das runde Leder aufbringt, braucht nicht lange nachzudenken. ISS 98 ist

druckvolleres Spielverhalten der Computer-Gegner. Dies macht sich vor allem beim konsequenteren Abwehrverhalten bemerkbar. So wird in kritischen Strafraumszenen der Ball ins Aus gespielt und nicht blind nach vorne gedroschen. Die geg-

SUPERSTAR SOCCER 98



nerischen Stürmer betreiben bisweilen 'Vor-Checking' und auch die Torhüter machen einen aufgeweckteren Eindruck.

Auf der taktischen Seite stehen Euch nun zusätzliche Möglichkeiten offen. Ihr dürft aus 16 verschiedenen Spieltaktiken sechs auswählen und während des Matches einsetzen. Beim Vorgänger waren es nur vier aus acht. Weiterhin ist es möglich, einen Kapitän zu bestimmen, der Allround-Qualitäten besitzt und das Team führt. Auch wenn er mal nicht im Bild ist, könnt Ihr seine Position stets an Hand einer Einblendung erkennen.

Viele der anderen Neuerungen sind eher kosmetischer Natur, sorgen aber für erhöhten Realismus. Die Bewegungen der Kicker wurden noch geschmeidiger in Szene gesetzt und sie verfügen über neue Jubel-

und Foul-Animationen. Nette Details sind beispielsweise, daß die Spieler ihren Kopf stets in Richtung des Balles drehen und die Hand heben, wenn sie angespielt werden wollen. Auch auf den Platz eilende Sanitäter, die Verletzte versorgen, und das Schiedsrichtergespann sind zu sehen.

NEGATIV!

Keine FIFA-Lizenz,
keine deutschen Texte
und Kommentare

Neben den Witterungsbedingungen (sonnig, wolkig, Regen und Schnee) kann auch die Tageszeit der Partie bestimmt werden, wobei sich die Außentemperaturen direkt auf das Leistungsvermögen Eurer Sportler auswirken. Unter den



Ein über das Feld trabender Schiedsrichter kann natürlich auch mal im Weg stehen

neuen Stadien befinden sich einige der diesjährigen Weltmeisterschaft in Frankreich und der Spielkommentar stammt vom britischen Sportreporter Tony Gubba.

Konami hat sein grandioses ISS 64 also noch weiter verbessert und mit einigen interessanten Neuerungen versehen, die sicherlich auch Besitzer des Originals überzeugen werden. Wer noch kein Fußball-Spiel für sein Nintendo⁶⁴ besitzt, sollte unbedingt zugreifen – es gibt nichts Besseres.

Marco Häntschi



Vor jedem Match könnt Ihr die Witterungsbedingungen und die Tageszeit bestimmen

Internationale Superstars

Während die japanische Verpackung von ISS 98 lediglich mit dem WM-Maskottchen verziert ist, prangen auf den Kartons der anderen Versionen die Konterfeis bekannter Fußballstars. Für den amerikanischen Markt hat Konami den



kolumbianischen Mittelfeld-Requisiteur Carlos Valderrama verpflichtet. Auf der englischen Packung sind Ravenelli und Paul Ince zu finden und in Deutschland muß Andreas Köpke als Sympathieträger herhalten.



Gameplay 1

Durch zusätzliche Feinheiten in der Steuerung und die starke KI sticht ISS 98 die gesamte Konkurrenz aus.

Dauerspaß 1-

An ISS 98 werdet Ihr garantiert noch in Monaten Gefallen finden – vor allem im Mehrspieler-Modus.

Grafik 1

Die bereits beim Vorgänger äußerst eindrucksvollen Animationen wurden noch weiter verbessert.

Sound 2+

Konami tastet sich an eine authentische Stadionkulisse heran – was fehlt, ist ein deutscher Kommentar.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: ja/118 Seiten

Spieler 1-4 (simultan)
Level 48 Mannschaften
Schwierigkeit 5 Stufen
Rumble Pak nein
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT 1

Genre:
Sport

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
T&E Soft

Preis:
ca. DM 120

WAIALAE COUNTRY CLUB TRUE GOLF CLASSICS

Das lange Warten hat endlich ein Ende. Dank Nintendo und T&E Soft ist nun auch hierzulande eine Golf-Simulation für das Nintendo⁶⁴ erhältlich. Trotzdem solltet Ihr nicht allzu übermütig werden, denn das Spiel kann trotz des schicken Titels nicht ganz überzeugen.



Für eine entspannende Runde Golf zwischendurch ist Waialae durchaus das richtige Spiel, doch die mäßige Präsentation und der geringe Umfang verderben schnell den Spaß

glauben, daß auf dem 128 MBit großen Modul nicht mehr genug Platz für weitere Kurse war, denn die Präsentation des Spiels macht

NEGATIV!

Nur ein Kurs,
unzeitgemäße Grafik,
schwacher Sound

keinen besonders aufwendigen Eindruck und ist praktisch mit der von Augusta Masters '98, das nur in Japan erschienen ist, identisch. Die

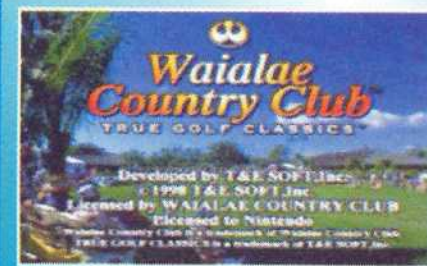


Ein Drahtgittermodell zeigt Euch die Oberflächenbeschaffenheit des Platzes an (oben). Mit der dynamischen Kamera könnt Ihr den Flug des Balls hautnah miterleben (unten)

Zuschauer- und Pflanzenkulissen sind wie in seligen 8-Bit-Zeiten zweidimensional und nicht sonderlich detailliert dargestellt. Ebenfalls nicht ganz zeitgemäß sind die ruckelnden Kameraflüge über das Grün. Das N64 kann definitiv mehr – auch in puncto Sound, welcher besonders schwach ausfällt. Die Vögel zwitschern, die Zuschauer klatschen und der Kommentator läßt gelangweilt Weisheiten zum Spielverlauf ab. Variationen in den Standardsprüchen gibt es nicht, so daß Ihr ein und dieselben Floskeln nach jedem Abschlag, Fehlschwung und Put immer wieder hören müßt. Spielerisch ist an Waialae weniger

Au Waialae

Hinter dem unaussprechlichen Namen versteckt sich eine der schönsten Golfanlagen Hawaiis, auf der jedes Jahr die United Airlines Hawaiian Open (ein PGA-Turnier) ausgetragen werden. Insgesamt 72 Sandbunker und vier Wasserhindernisse schmücken den bei Honolulu gelegenen 72-Par-Kurs. Wer als Nichtmitglied ein Spielchen wagen möchte, muß dafür 50 \$ hinblättern.



auszusetzen. Die Menüführung gestaltet sich übersichtlich, und Ihr könnt von der Fußstellung bis zum Schlagpunkt Einfluß auf sämtliche Aktionen Eures Sportlers nehmen. Innovatives gibt es jedoch nicht zu entdecken. Waialae ist lediglich ein durchschnittliches Golfspiel mit viel zu geringem Umfang und einer etwas veralteten Präsentation.

Marco Häntsch

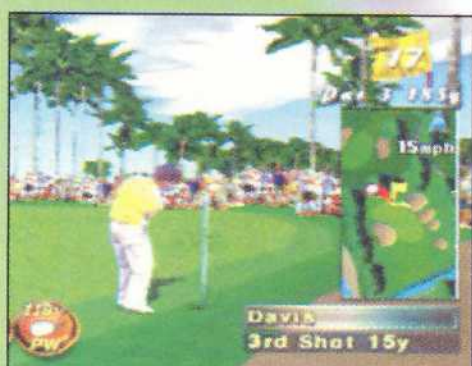
Anders als Tischtennis, Handball oder Stabhochsprung hat der elitäre Golfsport seinen festen Platz in der Welt der Videospiele. Was gibt es auch schöneres, als sich an der idyllischen Landschaft zu ergötzen, dem digitalisierten Grillenzirpen zu lauschen und ne-

benbei ein paar kleine Denksportaufgaben zu lösen, die sich um Windstärke, Bodenunebenheiten und die Wahl des richtigen Schlägers (sprich Club) drehen.

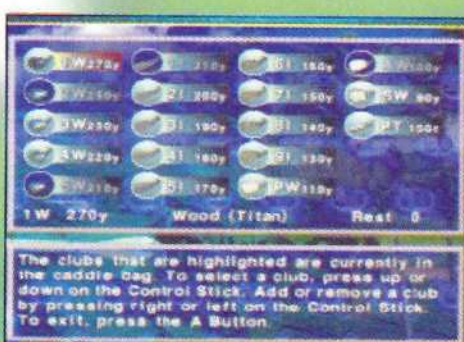
POSITIV!

Eingängiges Gameplay,
Speicherfunktion für
spektakuläre Schläge

Waialae hat in dieser Beziehung dasselbe wie alle anderen Golf-Simulationen zu bieten. Ihr dürft Euch im Turnier-Modus mit anderen Profis messen, im Skins Play um Siegerprämien spielen oder im Stroke bzw. Match Play gegen bis zu drei Mitspieler antreten. Der Practice-Modus erlaubt Euch zudem, jedes Loch direkt anzuwählen und zu üben. Lange werdet Ihr davon aber nichts haben, denn es gibt nur einen einzigen Kurs mit 18 Löchern, und das ist definitiv zuwenig. Kaum zu



Bei der Kreierung Eures Spielers könnt Ihr beliebig viele Punkte auf die fünf Leistungskriterien verteilen. Auch dürft Ihr bestimmen, welche Clubs Ever Caddy mit sich herumschleppen soll



Gameplay

2-

Auch ohne Vorkenntnisse ist die Steuerung leicht zu verstehen und gleichzeitig ausreichend variantenreich.

Dauerspaß

4

Ein einziger, zudem nur mäßig interessanter, Kurs ist viel zuwenig. Es kommt schnell Langeweile auf.

Grafik

3-

Wird Zeit, daß auch im Golfport die 64-Bit-Revolution stattfindet und ein paar Polygone zum Einsatz kommen.

Sound

4-

Außer einigen Standardsprüchen des Kommentators wird nicht viel geboten. Erst öde, dann nervend.

Modulspeicher: ja

Controller Pak: ja / 36 Seiten

Spieler: ...1-4 (abwechselnd)
Level: ...1 Kurs/18 Löcher
Schwierigkeitsgrad: ...mittel
Rumble Pak: ...nein
Speicherkapazität: ...128 MBit
Erhältlich: ...ab Mitte September

FAZIT
3-

Nur das Beste!

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

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

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



TOTAL!

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

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 •

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 85,20 (AUSLAND). DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH UM EIN WEITERES JAHR, SOFERN NICHT SPÄTESTENS SECHS WOCHEN VOR ABLAUF SCHRIFTLICH GEKÜNDIGT WIRD.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

Bequem durch Bankeinzug
Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

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

Datum, zweite Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

• ABO • ABO • ABO

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:
Prügelspiel

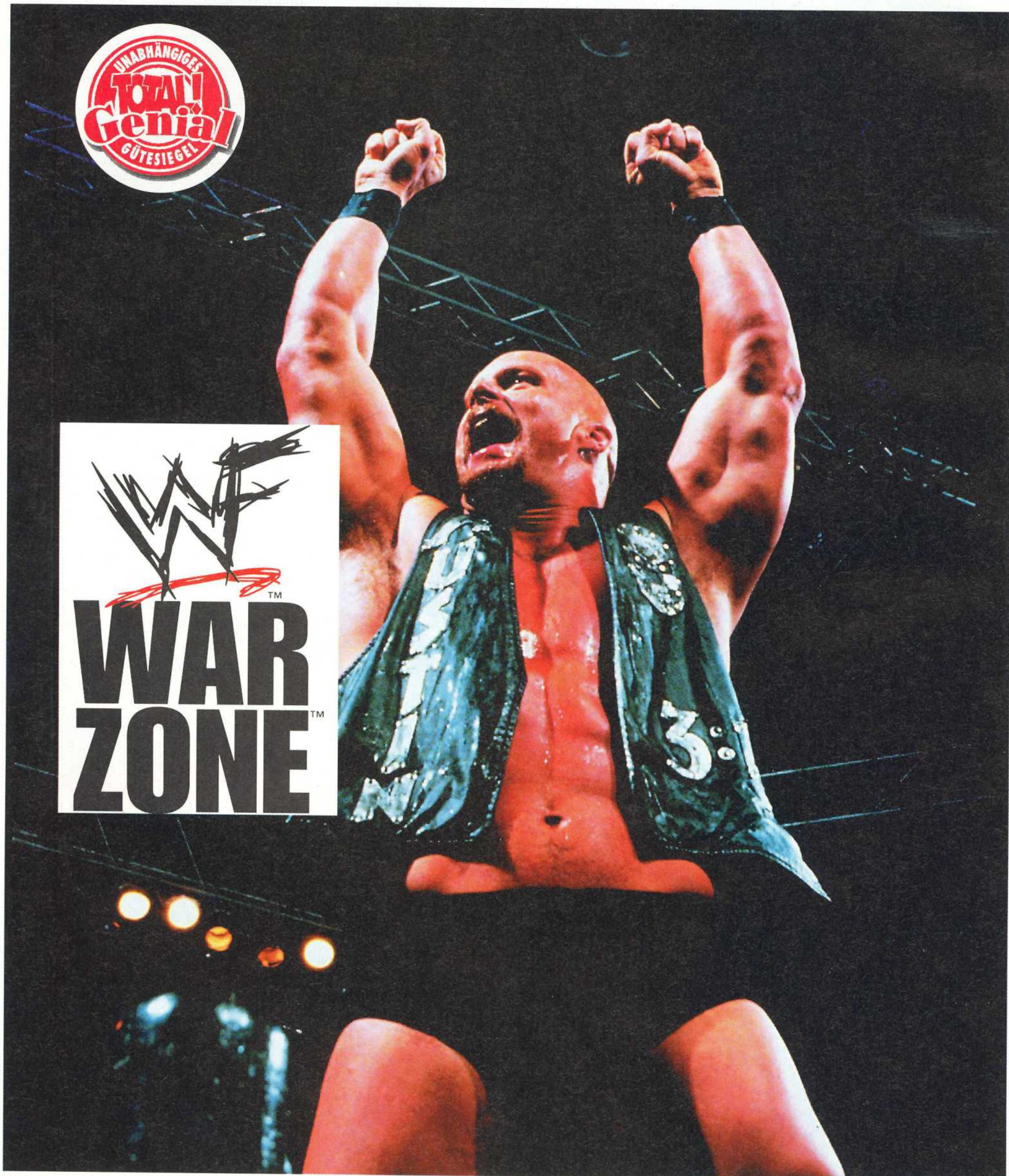
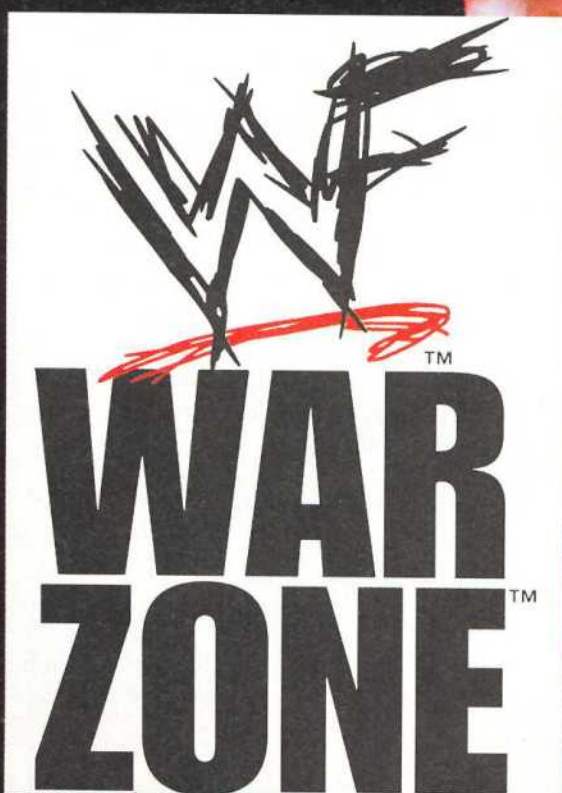
Hersteller:
Acclaim

Entwickler:
Iguana West

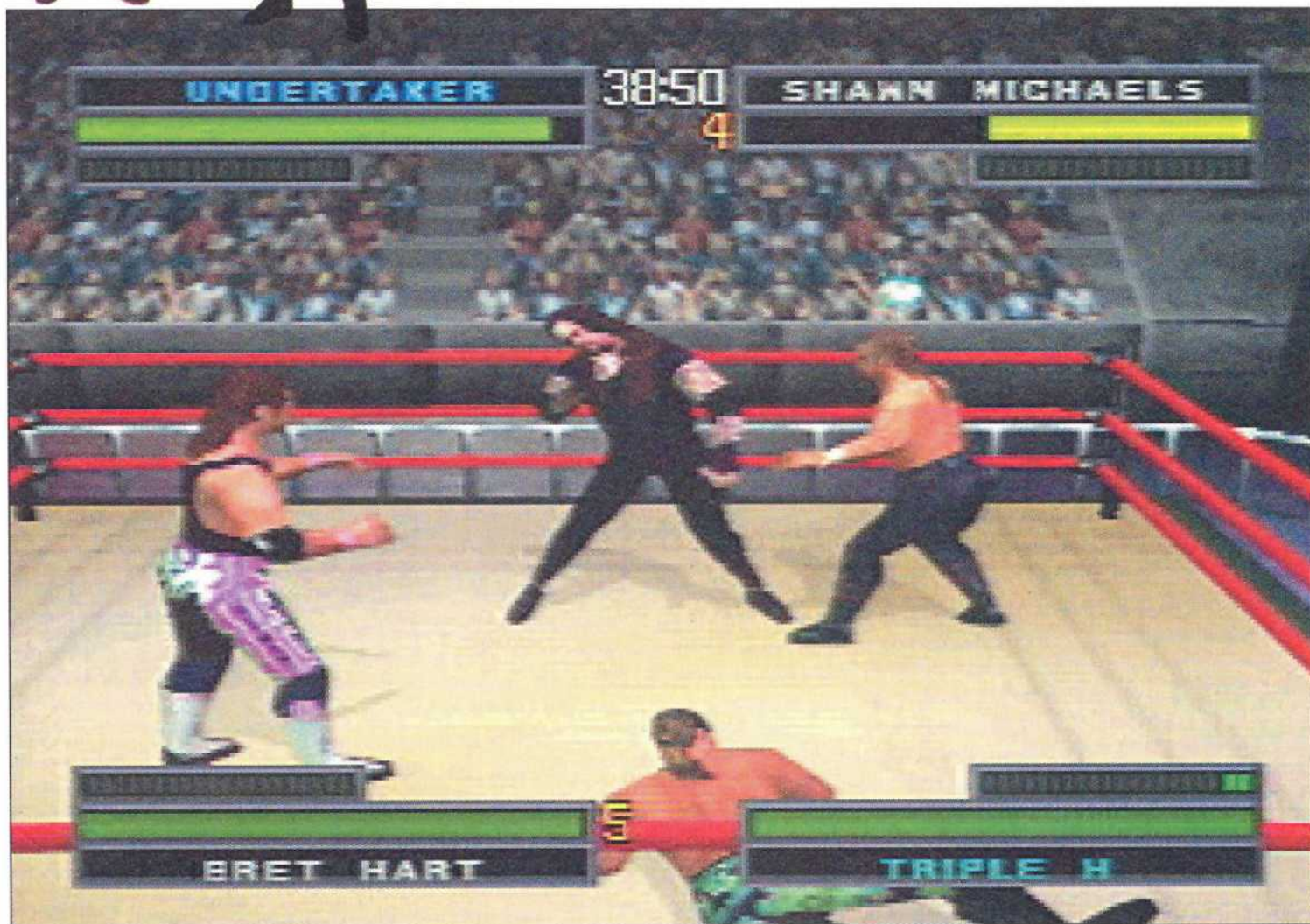
Preis:
ca. DM 130

WWF WAR

Beinahe drei Jahre ist es her, daß ein WWF-Modul für eine Nintendo-Konsole auf den Markt kam. Es handelte sich um WWF Wrestlemania - The Arcade Game für das SuperNES und war mehr Prügelspiel als Wrestling-Titel. Nun ist es endlich wieder soweit: Acclaim hat sich an ihre früheren Werke und die World-Wrestling-Federation-Lizenz erinnert und WWF Warzone daraus gemacht.



ZONE



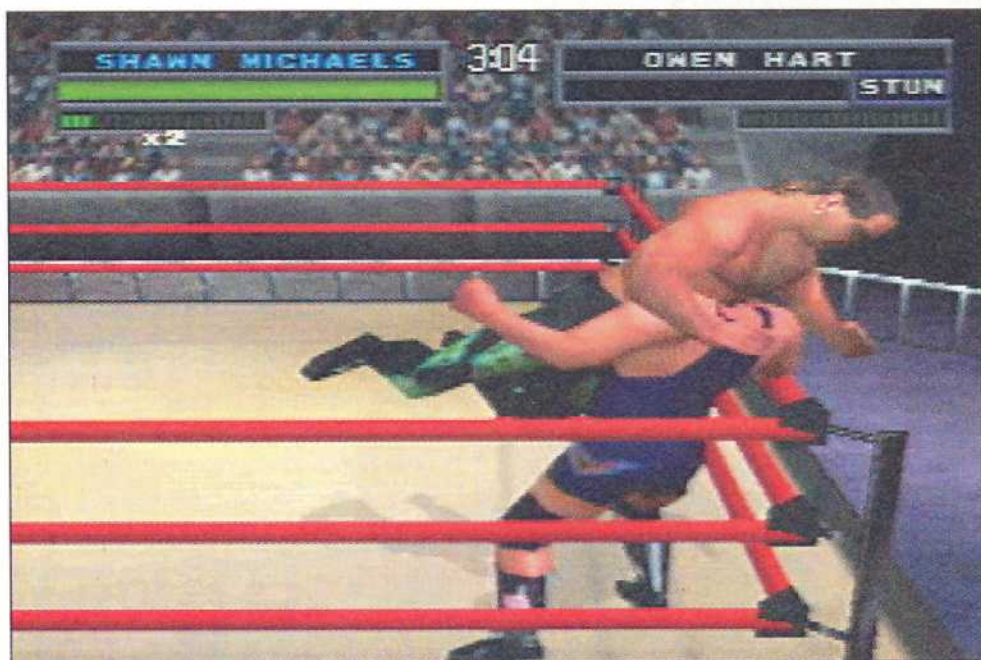
Von Wrestling-Spielen werden die Nintendo⁶⁴-Regale ja nicht gerade überschwemmt. Bislang gab es nur ein einziges, das aber überzeugen konnte: WCW vs. NWO: World Tour bot für einen Debütanten schon nicht wenig (vgl. TI 2/98). Nun, ein halbes Jahr später, steht mit WWF Warzone der erste Konkurrent in den Läden. Dabei stellt sich wie immer die

Frage nach der Konkurrenzfähigkeit, und die kann schon vorneweg mit einem klaren Ja beantwortet werden. Doch immer der Reihenfolge nach: WCW vs. NWO zeichnete sich durch eine äußerst umfangreiche Kämpferpalette aus, die allerdings dadurch zustande kam, daß der größte Teil der Wrestler der Phantasie der Entwickler entsprungen war. Warzone kann an-

fangs „nur“ 16 Muskelberge vorweisen, aber jeder hat ein Vorbild aus Fleisch und Blut. Ihr werdet also, sofern Ihr die WWF-Sendungen verfolgt, ausschließlich auf bekannte Gesichter stoßen – und das nicht nur im Auswahlbildschirm. Selbst im Spiel sind die Recken von ihren Originalen nur schwer zu unterscheiden. Die Konterfeis der Klopse wurden digitalisiert und als Textur über die Köpfe gelegt, und zwar mit hochauflösender Grafik. Ihr könnt sie also auch aus nächster Nähe noch erkennen, ohne daß sie verschwommen wirken. Doch damit

Charaktere goudard-geshadet und sehen nicht nach kantigen Polygonmodellen aus, da die Vielecke mittels Soft-Skinning weich ineinander übergehen. Optisch schlägt WWF Warzone somit konsolenübergreifend sämtliche Genrekurrenten um Längen.

Auch soundtechnisch hat sich Igua-na mächtig ins Zeug gelegt. Über 700 Sprach- und Geräusch-Samples wurden in das Modul gequetscht. Für jeden Wrestler stehen mehrere Provokationssprüche zur Verfügung. Außerdem feuern die Zuschauer ihre Idole mit Zurufen an oder machen die Regelbrecher laut-hals nieder. Kommentiert wird das Geschehen von Vince McMahon und Jim Ross, die ebenfalls über einen großen Wortschatz verfügen. Hinzu kommen die wohl knackigsten Soundeffekte, die man sich für ein Wrestling-Spiel wünschen könnte. Sie unterstreichen das actionreiche Geschehen noch einmal deutlich. Actionreich wird es durch die hohe Spielgeschwindigkeit und die zahlreichen Aktionen,



Mit Anlauf und viel Schwung segelt Heartbreak Kid Shawn Michaels auf Owen Hart, der hilflos in der Ringecke hängt. An dieser Stelle ein kleiner Aufruf: Versucht so etwas nicht zu Hause!

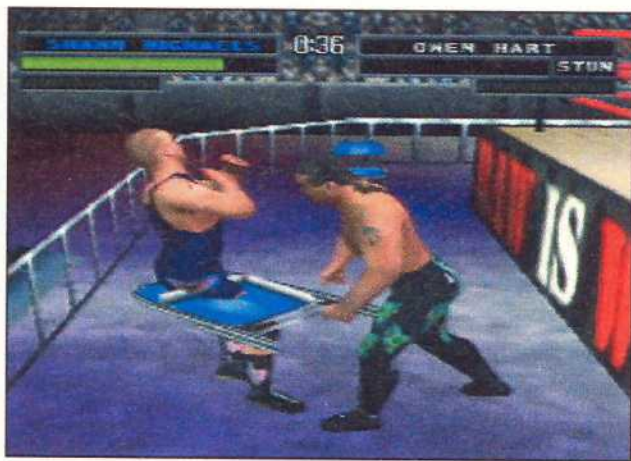
POSTIV!

Phänomenale Grafik, viel Dauerspaß, actionreiches Geschehen

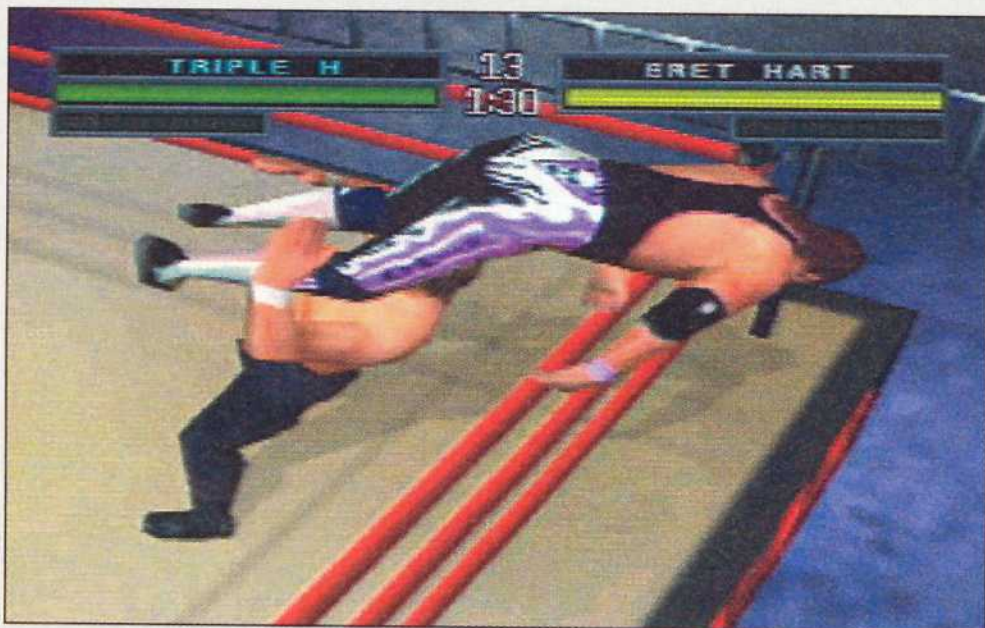
ist es mit der Realitätsnähe noch nicht vorbei: Dank des Motion-Capturing-Verfahrens und flüssiger Animationen wirken alle Bewegungen extrem lebensecht. Zudem sind die

Mit allen Mitteln

Für Leute mit schwachen Nerven ist WWF Warzone wirklich nichts. Im Weapons-Modus schlagen sich die Ringer mit Knüppeln, Klappstühlen, Ringglocken oder Monitoren die Gelenke weich, ohne daß der Ringrichter etwas dagegen sagen kann. Und im Cage-Match schleudern sie sich gegenseitig in das Stahlgitter, das den Ring umgibt, oder springen von oben auf den Gegner herab.



Regeln werden im Weapons-Modus außer acht gelassen. Statt dessen verprügelt Ihr Euch mit Stühlen und anderen Utensilien



diese Hürde allerdings überwunden (und das dauert seine Zeit), bringt WWF Warzone auch auf Dauer viel Spaß. Dafür sorgen nicht zuletzt die vielen Modi. Mit vier Spielern gleichzeitig anzutreten, ob im Team oder jeder gegen jeden, kann vorausgesetzt werden, aber in dem Spiel steckt noch wesentlich mehr. Zwischen dem Challenge-, Versus-, Weapons-, Cage-Match-, Tag-Team-, Gauntlet-, War- und Royal-Rumble-Modus dürft Ihr wählen – umfangreich genug, doch Iguana hat noch eins draufgesetzt. Ihr könnt Euren eigenen Wrestler zusammenbasteln und auf dem Controller Pak verewigen. An dieser Stelle müssen wir wieder Kritik anbringen: Obwohl Ihr den kleinsten Firlefanz beim Aussehen des Charakters



Auch für Sonys PlayStation ist WWF Warzone erhältlich, sieht aber nicht so gut aus



die Ihr vollführen könnt. Sie wurden weise ausgewählt, so daß Ihr vorwiegend die Moves der härteren Gangart zu Gesicht bekommt. Bodyslams oder Powerbombs gehören bei diesem Titel eher zum „Ich-will-dir-nicht-weh-tun“-Repertoire. Statt dessen sind verheerende Manöver wie Spinebuster, Shoulder Breaker oder Big Splashes vom obersten Ringseil an der Tagesordnung. Jeder Wrestler verfügt über ca. 80–90 Moves, die Ihr vor dem Kampf im Practice-Modus einstudieren könnt. Ausgeführt werden sie durch Tastenkombinationen (z. B. oben, hinten, Schlag), und an dieser Stelle versteckt sich der größte Schwachpunkt des Spiels: Es ist kaum möglich, gleichzeitig intuitiv und abwechslungsreich zu kämpfen. Entweder beschränkt Ihr Euch

auf die Standardaktionen wie Schlagen, Treten und Klammergriffe, oder Ihr bringt es tatsächlich zustande, alle Moves auswendig zu lernen. Dann allerdings müßt Ihr immer eine kleine Denksekunde einlegen, bevor Ihr das gewünschte Manöver anbringt, weil Ihr erst einmal überlegen müßt, ob der Vertical Suplex vom British Bulldog nun genauso ausgeführt wird wie der vom Undertaker oder nicht. Dadurch werdet Ihr anfangs schnell zum wilden Herumgedrücke auf dem Joypad verleitet. Im späteren Spielverlauf werden die Gegner immer härter, und dann kommt Ihr mit einer solchen Taktik nicht mehr weit. Es bedarf also eines großen Maßes an Übung und eines geräumigen Langzeitgedächtnisses, bevor Ihr wirklich ernsthaft spielen könnt. Habt Ihr

NEGATIV!

Die komplexe Steuerung erschwert den Einstieg in das Spiel

nach Belieben verändern könnt, dürft Ihr ihm keine einzelnen Aktionen zuteilen, sondern nur eine von mehreren kompletten, vorgegebenen Move-Paletten. WWF Warzone ist vorwiegend auf Langzeitmotivation ausgelegt und besticht vor allem durch die nahezu perfekte Präsentation und

Atmosphäre. Wäre die Steuerung etwas unkomplizierter, dann hätte das Spiel eine noch bessere Note verdient. Dennoch sollte jeder WWF-Fan sofort nach einem Exemplar Ausschau halten, der die Disziplin mitbringen kann, die nötig ist, um sich in das Spiel hineinzufinden. Allen anderen Prügelspielfans sei geraten, einen Blick zu riskieren – mehr Action findet Ihr in keinem anderen Wrestling-Spiel.

Tobias Partetzke

Kein Ende in Sicht

Seit einem knappen Jahrzehnt stellt Acclaim bereits WWF-Spiele her. WWF Warzone könnte ihr letztes sein, denn die Lizenz der World Wrestling Federation wandert für zehn Jahre in die Hände von T•HQ, die bisher noch die Rechte an der WCW innehat. Gegen Ende '98 soll noch WCW vs. NWO: Revenge erscheinen, vor Juni '99 ein weiterer WCW-Titel. Danach erhält die Firma Electronic Arts die WCW-Lizenz.



Gameplay 2

Über die etwas komplizierte Steuerung tröstet das schnelle und aktionsgeladene Geschehen hinweg.

Dauerspaß 2+

Zahlreiche Modi, der Editor und die Vierspieler-Optionen sorgen für sehr viel Langzeitmotivation.

Grafik 1-

Ein schöneres Wrestling-Spiel werdet Ihr nirgends finden. Das Geschehen im Ring wirkt fast lebensecht.

Sound 2+

Bombastische Soundeffekte und zahlreiche Kommentare vermitteln eine grandiose WWF-Stimmung.

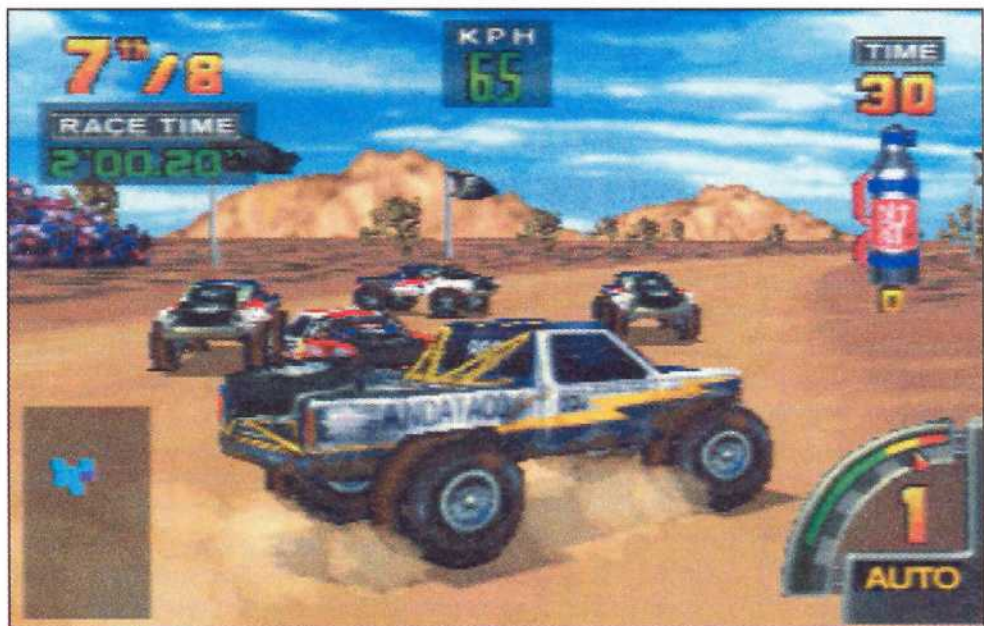
Modulspeicher: nein
Controller Pak: Optionen, erstellte Kämpfer

Spieler 1–4 (simultan)
Level 16 Kämpfer
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität .128 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

OFF ROAD CHALLENGE

Die Konvertierung von Arcade-Automaten für Videospielekonsolen ist bei vielen Software-Entwicklern beliebt. Auch Off Road Challenge existierte vor kurzem lediglich in einer Spielhallenversion – und es wäre besser gewesen, es dabei zu belassen.



Lediglich die Autos sind optisch gelungen, weil detailliert dargestellt. Den Rest der Strecke dominieren riesige Polygone mit matschigen, farbenfrohen Texturen, die sich ständig wiederholen.

Off Road Challenge erinnert stark an Cruis'n USA und Cruis'n World. Dies gilt nicht nur für die Optionen, sondern auch für das Streckendesign und die Präsentation. Auch Off Road Challenge bedient sich eines realistischen Grafikstils, ist jedoch ein reiner Fun-Racer.



Im extrem ruckeligen Zweispieler-Modus geht Ihr ohne Computer-Gegner an den Start.

Obwohl die Fahrgeschwindigkeit insgesamt sehr hoch liegt, und Extras wie zum Beispiel Beschleuniger eingesammelt sowie Euer Gefährt getuned werden müssen, dümpelt

POSTIV!

Leicht erlernbare Steuerung, Toyota-Lizenz, detailliert designte Wagen

das Game vor sich hin. Ihr habt zu keinem Zeitpunkt die Möglichkeit, mit einem der acht Wagen die Strecken zu verlassen, unsichtbare Wände halten Euch auf dem vorgesehenen Weg. Der Schwierigkeitsgrad ist für einen Fun-Racer un-

gewöhnlich hoch, vielleicht um über die niedrige Streckenanzahl hinwegzutäuschen. Lediglich sechs Kurse (drei weitere können freigespielt werden) sorgen nicht gerade für lang anhaltenden Spielspaß,

NEGATIV!

Wenige Strecken, schlechte Präsentation, nicht motivierend

das artverwandte Cruis'n World bietet immerhin 15 Kurse. Auch in puncto Mehrspieler-Spaß enttäuscht Off Road Challenge auf ganzer Linie. Maximal zwei Personen kön-



Bei ORC kommt keine Stimmung auf, das Streckendesign ist einfach zu langweilig. Kollisionen mit Hindernissen wie z. B. der Lore und dem Traktor bremsen den Wagen so gut wie nicht

nen gegeneinander antreten, weitere Computerfahrer gibt es nicht. Ist die Framerate bereits im Einzspieler-Modus zu niedrig ausgefallen, sinkt sie zu zweit auf ein miserables Niveau. Aus der niedrigen Framerate resultiert ein merkliches Ruckeln, und die Texturen sind viel zu groß und verwaschen ausgefallen. Auch Blitzer und wegploppende Polygone sind keine Seltenheit.



Auf dem verschneiten Abschnitt der Pikes-Peak-Strecke kommt Ihr ganz schön ins Rutschen. Benutzt deshalb ruhig ab und zu mal die Bremse, damit Ihr nicht aus der Kuve getragen werdet.

Den Entwicklern der N64-Umsetzung, Avalanche Software, ist es zwar gelungen, eine akzeptable Steuerung zu programmieren, grafisch und soundtechnisch wurde jedoch eindeutig auf Sparflamme gekocht. Der schlechte Gesamtein-

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	GT Interactive/Midway
Entwickler:	Avalanche Software
Preis:	Ca. 150 DM

Test N64



Die Fahrt durch die Western-Stadt ist eine nette Idee, wurde aber nicht gut umgesetzt.

druck wird durch die miserablen Musik-Tracks und die peinlichen, unrealistischen Soundeffekte nur noch verstärkt.

Frederic Berg

Gameplay 3

Die meisten Extras sind überflüssig. Wer allerdings die Turbos verpaßt, hat keine Chance mehr auf den Sieg.

Dauerspaß 4

Zu wenig Strecken, die dazu noch belanglos designt sind, lassen schnell Langeweile aufkommen.

Grafik 4

Wenige, matschige Texturen und ploppende Polygone sprechen nicht für die verantwortlichen Grafiker.

Sound 5

Schont die Fernsehlautsprecher, da jeder Mensch, dem etwas an seinem Gehör liegt, den Ton ausstellt.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: Spielstand und Bestzeiten

Spieler: 1-2 (simultan)
Level: 6 + 3 Strecken
Schwierigkeit: hoch
Rumble Pak: ja
Speicherkapazität: 128 MBit
Erhältlich: Ende September

FAZIT
4+

ÜBERFLIEGER AUS LIVERPOOL

wipEout 64

Unaufhaltsam füllen sich die Rennstrecken des N64. Immer mehr Straßenkreuzer, Wasserfahrzeuge, Geländewagen, Formel-1-Flitzer, Motorräder und futuristische Gleiter drängen sich auf die 64-Bit-Parcours. Doch zum Leidwesen aller Spieler bleibt nicht mehr viel übrig, wenn die Spreu erst einmal vom Weizen getrennt ist. Mit WipEout 64 stellen wir Euch jedoch einen interessanten Kandidaten vor, der mehr als gute Chancen hat, sich ganz oben in den Top Ten zu platzieren.

Sagenhaft gute Bilder standen gegen eine noch relativ ruckelige und vor allem langsame Mes-
sedemo, als TOTAL! in der vergangenen Ausgabe über WipEout 64 berichtete. Doch da wir in unserem Schwestermagazin neXt Level mit Psygnosis im PlayStation-Bereich fast nur die besten Erfahrungen gemacht haben, sprach alles dafür, daß dieses Game demnächst zu den Highlights unter den Rennspielen gehören wird. Die Li-



Detailliertes, abgefahrenes Design und technische Qualität bei einer Wahnsinnsgeschwindigkeit sind die Stärken von WipEout 64

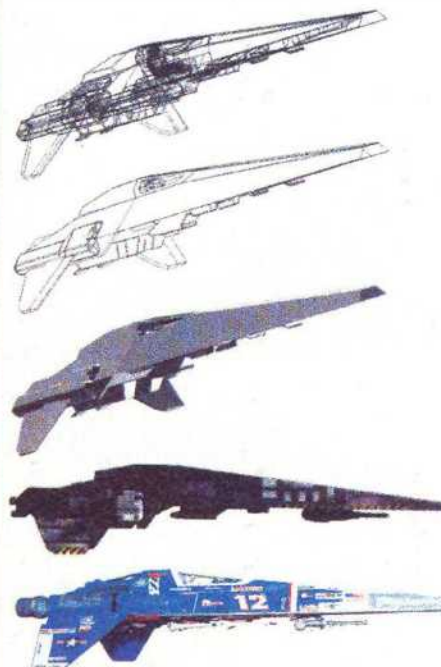


wipEout gelang 1995 etwas, das zuvor noch niemals versucht wurde: die Verbindung zwischen Videospiel und modernem Design. Mit der Entwicklung der Logos und Schriften, die maßgeblich zum futuristischen Erscheinungsbild beitrugen, wurde die Firma Designers Republic beauftragt. Bei der Auswahl der Bands für den Soundtrack bewies man ein besonders glückliches Händchen: Leftfield, Chemical Brothers und Orbital hatten den Zenit ihres Erfolges während der Produktion des Spieles noch nicht erreicht – der kam kurz nach der Veröffentlichung, was der Publicity natürlich zugute kam. Kein Wunder also, daß

T-Shirts mit wipEout-Logos Kultstatus in der englischen Klub-Szene genossen.

Bis heute ist wipEout eines der profitreichsten Projekte der Firma und somit als Debüt-Titel für das N64 bestens geeignet. Den größten Erfolg konnte

Psygnosis aber mit *Formel 1* für die PlayStation verbuchen. Eine N64-Umsetzung war ebenfalls angedacht, wurde jedoch aus Termingründen (die F-1-Saison endet in wenigen Wochen) vorerst auf Eis gelegt. Eine Variante zur kommenden Saison ist durchaus denkbar. Außerdem wurde auch ein weiteres Psygnosis-Highlight gerüchtehalber als heißer Kandidat für das N64 gehandelt: *Destruction Derby*. Das Entwicklerteam Reflections hat sich allerdings kürzlich selbstständig gemacht, weshalb dieser Titel zur Zeit nicht zur Debatte steht. Kommen wir also auf WipEout 64 zurück, das der Anlaß für unseren Besuch in Liverpool



So entsteht ein virtueller Gleiter. Dieses Modell wurde bereits für die PSX-Version entworfen und nun wieder verwendet

verpooler Spiele-schmiede ist mit über 800 Mitarbeitern weltweit nicht nur die größte Software-Firma Europas, sondern auch bekannt für Games mit technisch brillanter Qualität.

Von Beginn an hatte sich Psygnosis den Fortschritt auf die Fahnen geschrieben: Brattacus für den Atari-ST-Computer wurde seinerzeit als das erste 16-Bit-Spiel der Welt bezeichnet. Zum Debüt der 32-Bit-Konsolen waren die Liverpools ebenfalls wieder ganz vorne mit dabei. Mit





System: N64
 Hersteller: Psygnosis
 Entwickler: Psygnosis
 Spieler: 1-4 (simultan)
 Speicherkapazität: 96 MBit
 Modulspeicher: nein
 Rumble Pak: ja
 geplanter Release: Mitte November



Das linke Bild zeigt die vier verschiedenen Klassen (Geschwindigkeiten), in denen WipEout 64 gefahren werden kann. Rechts sieht ihr ein Menü mit sechs verschiedenen Rennstrecken, wobei ein weiterer, kniffliger Kurs erspielt werden kann



Ein Ruckeln ist im Mehrspieler-Modus nicht zu bemerken, dafür muß aber teilweise auf die Hintergründe verzichtet werden

Wie so oft, lag TOTAL! mit ihrer Vermutung auch diesmal goldrichtig. Mittlerweile gibt es eine Vorabversion von WipEout 64, wir haben es rauf und runter gespielt und laßt Euch sagen: Das Teil ist megaschnell und sieht verdammt gut aus! Während das gerade releaste F-Zero X zwar technisch und spielerisch einen hervorragenden Eindruck macht, wirkt die grafische Aufmachung doch ein wenig unspektakulär. Nicht so bei WipEout. Alle Strecken sind sehr detailliert dargestellt, haben Berg- und Talfahrten, Steilkurven, Tunnel und Sprungschanzen zu bieten. Aufmerksame TOTAL!-Leser wissen bereits, daß das Spiel eine Umsetzung der PlayStation-Version ist. Wie bereits erwähnt, erschien für das 32-Bit-System 1995 zuerst wipEout, das zwar



Wie bei dem PlayStation-Vorbild auch können die futuristischen Gleiter auf roten Feldern neue Energie für ihren Flug auftanken

gute Wertungen kassierte, sich aber die Kritik gefallen lassen mußte, nahezu unsteuerbar zu sein. Nur wirkliche Pad-Akrobaten bekamen die futuristischen Gleiter in den Griff. Ein Jahr später brachte man ein Update unter dem Titel wipEout 2097 auf den Markt (insgesamt 1,5 Millionen verkaufte Exemplare), das nicht nur in allen relevanten Features deutlich aufgestockt wurde, sondern auch besser steuerbar war.

Im Vergleich zu den beiden Vorgängern

bietet das Modul für das N64 sechs komplett neu designte Kurse plus eine versteckte Strecke, sowie einen ruckelfreien Vierspieler-Modus. Außerdem scheint Nintendos Pad mit dem Analogstick geradezu für dieses Spiel gemacht zu sein. Wer von Euch schon einmal die PSX-Variante ausprobiert hat, wird überrascht sein, wie einfach es ist, einen schnittigen Flieger zu lenken. Allerdings gilt dies nur für die erste von insgesamt vier Geschwindigkeiten, denn schon in der zweiten Klasse wird WipEout dermaßen schnell, daß Ihr

jeden Winkel der Bahnen auswendig kennen müßt, um im knapp bemessenen Zeitlimit die Checkpoints zu erreichen. Wenn Wo 64 Mitte November erscheint, muß es sich nicht nur gegen Nintendos F-Zero X behaupten, sondern auch gegen den zweiten Teil von extreme-G. Gerade letzteres könnte span-

nend werden, denn eigentlich war der erste Teil von Acclaims futuristischem Rennspiel nicht mehr als eine ziemlich dreiste Kopie des PlayStation-Highlights wipEout 2097. Auch bei e-G kommt der Einsatz von Waffen zum Tragen. Als der Titel Ende vergangenen Jahres veröffentlicht wurde, war die Fachpresse begeistert, wie effektiv der Kampf auf den Rennstrecken in Szene gesetzt wurde. Im Nachhinein stellte sich jedoch schnell heraus, daß all die schönen optischen Extras ein wenig zuviel des Guten waren, da einem als Spieler ständig komplett die Sicht genommen wurde. Was den spielerischen Aspekt angeht, schneidet Acclaims Titel ohnehin schlechter ab. Ob der zweite Teil an 'sein Original' – wipEout 2097 – heranreichen kann, bleibt bis zu den Tests in TOTAL 11/98 abzuwarten.

Sandra Alter/Klaus-Dieter Hartwig

WipEout 64 Interview

Wer sich dem Psygnosis-Hauptquartier im Liverpooler Wavertree-Technology-Park nähert, dem bietet sich ein imposanter Anblick. Das hochmoderne Bauwerk aus Glas und Stahl beherbergt die Zentrale der 1983 gegründeten Software-Firma. Zur Zeit arbeiten dort über 70 Programmierer an mehr als 20 Spielen.

Lead-Designer Rob Francis und Assistant Producer Tamara Anghie nahmen sich die Zeit, uns über den aktuellen Entwicklungsstand von *WipEout 64* zu informieren.

TOTAL!: Wie viele Leute arbeiten an *WipEout 64*?

Tamara Anghie: Etwa zwölf, von denen die wichtigsten bereits das Kernteam von *wipEout 2097* bildeten. Neben Rob sind dies der Producer Andy Sattlerwaite, der heute nicht da ist, weil er heiratet, sowie Lead Programmer Steve Pointon und Lead Artist John Harris.

TI: Wie weit ist die Arbeit fortgeschritten?

Rob Francis: Die Programmierung ist zu 95 % abgeschlossen. Wir arbeiten nur noch am Feinschliff, an den letzten Details.

TI: Die Version der E3 war ja noch völlig unfertig. Habt ihr da mit verdeckten Karten gespielt, oder wart ihr wirklich so schnell?

RF: Das war damals die aktuellste Version. Genaugenommen war sie etwa einen Monat alt, denn wir mußten ja diese Demo noch testen und sicherstellen, daß es keine Abstürze gibt oder ähnliches.

TA: Die eigentliche Programmierung begann im Februar dieses Jahres. Davor hatten wir allerdings schon eine sehr lange 'Forschungsphase', in der die Programmierer die Nintendo-Hardware genauestens untersucht und sich mit der Leistungsfähigkeit vertraut gemacht haben.

RF: Ich denke, daß dies der beste Weg ist, ein Spiel zu entwickeln. So wußten wir genau, was wir erreichen wollen und können. Das ist viel konstruktiver, als einfach darauf loszuprogrammieren, und dann aufgrund neuer Erkenntnisse das Spiel mehrmals über den Haufen zu werfen.

Ein weiterer Vorteil war, daß wir schon zwei *wipEout*-Spiele auf der PlayStation programmiert hatten. Somit hatten wir einen exakten Plan, was zu tun war. Es mußte einfach das be-

sondere Feeling des Spiels noch einmal aufgefrischt werden.

Dabei bot sich die Gelegenheit, das Ganze zu optimieren. Bei *wipEout 2097* wurde zum Beispiel die Auswirkung der Gravitation gegenüber dem Original verstärkt. Das haben wir nun wieder korrigiert, dadurch hat der Spieler bei *WipEout 64* mehr das Gefühl des Schwebens – und die Sprünge sind spektakulärer (lacht).

TI: Nachdem ihr nun auf beiden Maschinen gearbeitet habt: Was haltet ihr von PlayStation und Nintendo⁶⁴?

RF: Ich denke, beide Geräte haben ihre Stärken und Schwächen. Als unschätzbare Vorteil beim N64 hat sich der Analogstick erwiesen. Wir hätten das gar nicht erwartet, aber es macht einen enormen Unterschied. Das Handling der Gleiter ist dadurch viel besser, der Spieler hat eine viel feinere Kontrolle über die Fahrzeuge. Man kann zum Beispiel Turbos auch in Kurven zünden oder ähnliches. Wir waren wirklich begeistert, als wir das während der Entwicklung festgestellt haben.

Die PSX hingegen hat natürlich den Vorteil des Speicherplatzes. Sprache und Sound sind immens wichtige Faktoren bei *wipEout*, und da bietet die CD einfach mehr Platz. Das N64 hat zusätzlich den Nachteil, daß der Sound zu Lasten der Rechenzeit geht, da es keinen separaten Soundchip gibt. Ich denke jedoch, daß wir eine ideale Lösung gefunden haben.

TI: Der Sound ist wirklich äußerst beeindruckend! Er könnte von der CD auch nicht besser sein.

RF: Danke. Wir haben acht verschiedene Musiken im Modul sowie sämtliche Spracheffekte des PlayStation-Originals.

TA: Drei Stücke sind von den Bands, Fluke und Propellerheads, dazu kommen fünf Tracks von einer auf Sound spezialisierten Firma namens PC Music, mit der wir schon häufiger zusammengearbeitet haben.

TI: Die Musiken werden also nicht vom Coprozessor erzeugt, sondern wie bei *Shadows of the Empire* oder *F-Zero X* aus dem Modul 'gespult' ...

RF: Das ist korrekt. Dadurch läßt sich unserer Meinung nach das beste Ergebnis erzielen.

TI: Das bedeutet aber doch auch, daß der Sound enorm viel Platz im Modul einnimmt ...

RF: Auch das ist natürlich richtig. Die Modulgröße beträgt zwölf Megabyte [Anm. d. Red.: 96 MBit], davon belegt der Sound etwa drei bis vier Megabyte.

TI: Geht das nicht zu Lasten der Streckenanzahl?

RF: Wir haben sieben Strecken, von denen eine erspielt werden muß. Bei *wipEout 1* waren es sechs Strecken, bei Teil 2 acht. Wir liegen also in dieser Hinsicht gut im Rennen.

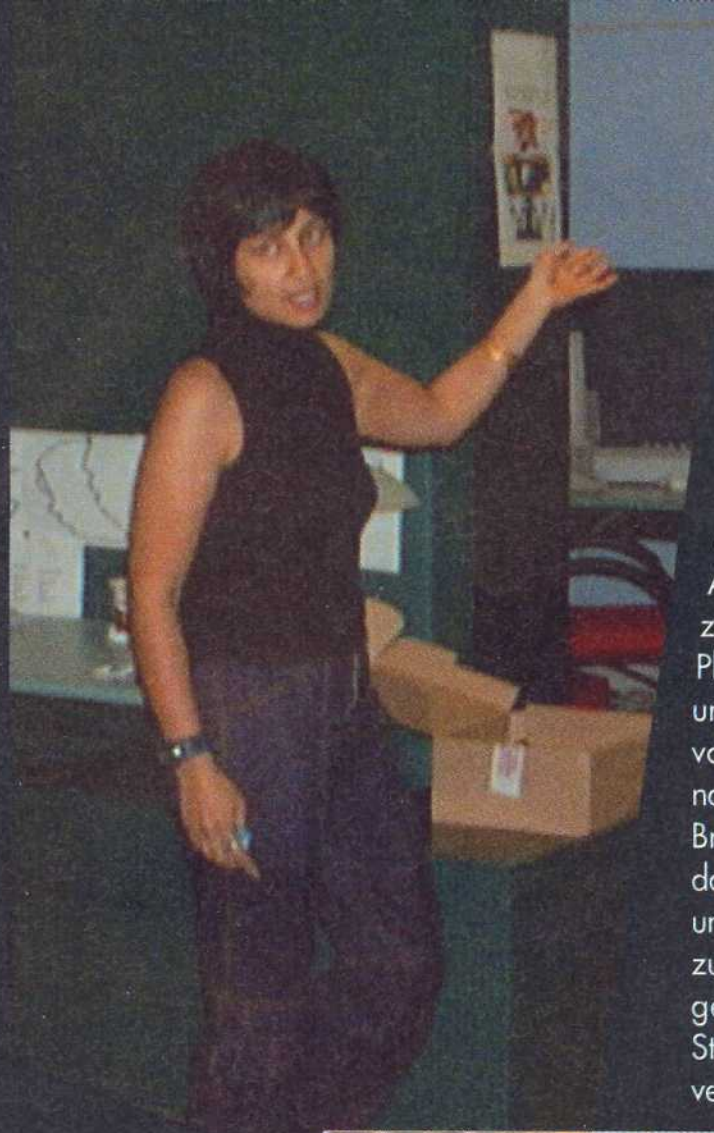
TI: Das erscheint uns trotzdem etwas wenig. Damals war die Anzahl ja vergleichsweise groß, als es auf PlayStation und Saturn hauptsächlich Arcade-Umsetzungen wie *Ridge Racer*, *Daytona USA* und *Sega Rally* mit jeweils drei bis vier Strecken gab. Doch nach *V-Rally* für PSX mit über 40 und *F-Zero X* mit 24+ Kursen ...



RF: Dafür haben wir die neue Challenge-Struktur des Spiels geschaffen, die für langen Dauerspaß sorgt. Doch darauf möchte ich später zu sprechen kommen und noch etwas zum Thema Hardware-Vergleich sagen: *wipEout 2097* war damals speziell auf die Features der PlayStation zugeschnitten. Wir haben etwa 2.000 Polygone pro Bild bei 30 Frames per second erreicht. Beim N64 haben wir zwar nur etwa die Hälfte zur Verfügung, dafür bietet es mehr Effekte und ermöglicht größere Texturen. So gibt es zum Beispiel kein Texture-Morphing mehr, keine Verzerrungen der Texturen. Der gesamte Look ist dadurch noch makelloser.

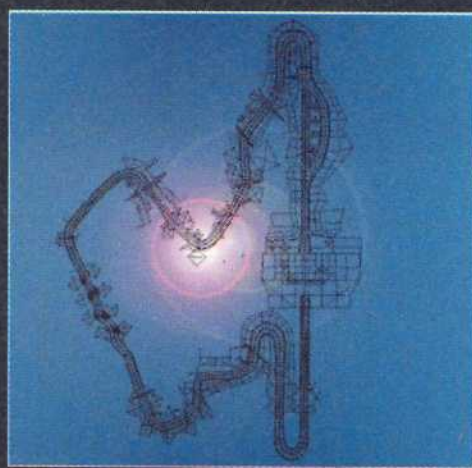
TI: Ist die geringere Polygonanzahl auch der Grund dafür, daß ihr neue Strecken designet habt?





TI: Laß uns noch einmal auf die Challenge-Struktur zurückkommen, die du vorhin erwähnt hast.

RF: Das ist eines der neuen Features des Spiels. Der Challenge-Modus ist aufgeteilt in Race-, Time-Trial- und Weapon-Challenges. In jedem Modus pro Strecke muß der Spieler eine bestimmte Aufgabenstellung erfüllen, und zwar eine bestimmte Mindest-Platzierung erreichen, eine Zeit unterbieten oder eine Anzahl von Gegnern eliminieren. Je nach Abschneiden erhält er eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille. Bronze ist das Minimum, um die nächsthöhere Challenge zu aktivieren. Erst wenn alle 18 gelöst sind, wird die siebte Strecke freigeschaltet – inklusive entsprechender Challenges. Es gibt auch noch



Zudem existiert im Time Trial jetzt ein Ghost-Fahrer, der nach jeder Runde geupdated wird. Allerdings nur, wenn ihr euch verbessert habt. Euer Ghost fährt also immer die beste Runde. Das ist das perfekte Training, wir haben die Erfahrung gemacht, daß sich ungeübte Fahrer sehr schnell verbessern können, da man sofort erkennt, wo man Fehler gemacht hat oder die Ideallinie gefunden hat.

TI: Offenbar hattet ihr ja noch eine ganze Menge neuer Ideen. Da verwundert es etwas, daß ihr nie einen dritten Teil auf der PlayStation entwickelt habt ...

TA: Nach *wipEout 2097* wollte das Team erst mal etwas

anderes machen. Ihr könnt euch vielleicht vorstellen, daß man nach drei Jahren ausgebrannt ist. Ein drittes *wipEout* in Folge wäre nicht mehr als eine Kopie geworden, doch Originalität und Qualität genießen bei Psygnosis oberste Prio-

RF: Das wäre sicherlich auch ein Grund gewesen, doch es war ohnehin der Wunsch Nintendos, daß wir originelle Strecken erschaffen.



TI: Hat Nintendo noch weiteren Einfluß auf das Spiel genommen?

RF: Nein, wir hatten ansonsten völlig freie Hand. Wir standen aber in Kontakt mit NoA [Anm. d. Red.: Nintendo of America], da sie Entwickler bei Fragen zu Technik und Hardware unterstützen.

TI: Wenn euer Spiel im November auf den Markt kommt, tretet ihr gegen die Fortsetzung eines Spiels an, das sich offensichtlich an eurem PlayStation-*wipEout* orientiert hat. Wo siehst du die Vorteile von *WipEout 64* gegenüber *Acclaims extreme-G 2*?

RF: Ich denke, unsere größte Stärke ist die Dynamik der Gleiter und die Tiefe der Steuerung, die *XG-2* nicht hat. Zu mindest hatte sie der erste Teil nicht. Den zweiten Teil habe ich ja noch nicht gesehen ...



TI: Wie es zur Zeit aussieht, hat sich in dieser Hinsicht auch nicht viel verbessert. Da dürft ihr auf jeden Fall die Nase vorn haben.

RF: Wichtig war uns auch, die Framerate konstant bei 30 Bildern pro Sekunde zu halten – bei PAL natürlich 25. Was mich an *XG* beeindruckt hat, war die Art, die Extrawaffe durch einen Aufsatz am Motorrad visuell anzuzeigen. Das war eine sehr gute Idee. Auch der Look und die Lichteffekte haben mir gut gefallen.

eine weitere Option, die wir Super Combo Challenges nennen. Die Aufgabenstellung ist dann zum Beispiel eine Kombination aus Speed und Waffen, aber ich will ja noch nicht alles verraten ...

TI: Und was ist noch neu?

RF: Die Superwaffen. Neben den bekannten Pick-Up-Extras kann jeder Gleiter auch noch eine spezielle Superwaffe bekommen, die sehr mächtig ist, wie der Name schon sagt. Es gibt ja, ähnlich wie bei der Formel 1, verschiedene Hersteller der teilnehmenden Fahrzeuge. Bei uns sind das fünf. Der Feisar-Gleiter hat eine Art Mini-Gun. Auricom hat ein Superextra, das wir Deathstar-Weapon nennen. Zwischen den beiden Pylonen an der Frontpartie baut sich ein Energieball auf, der in drei Stufen aufgeladen werden kann ...

TI: Ähnlich wie bei dem Charge-Beam aus *R-Type*?

RF: Genau. Quirex hingegen hat den Power Snare, durch den sich vor dem Gegner auf der Strecke aus heiterem Himmel eine Wand aufstellt. Ihr könnt euch ja vorstellen, was passiert, wenn der dann dagegenknallt ...

AG Systems hat etwas, das wir Shield Drain nennen. Damit kann man einem anderen Gleiter die Schildenergie absaugen. Wenn er dann noch irgendwo aneckt oder ihr ihn rammt, ist er auf einen Schlag hinüber. Dann gibt es natürlich auch noch das Bonusschiff der Piranha II-Klasse. Das ist bekanntlich ohnehin schon sehr mächtig, weshalb es mit einer anderen Superwaffe ausgerüstet ist. Durch das Stealth-Extra wird der Gleiter transparent und kann durch Kontrahenten hindurchfahren, was diesen Energie abzieht. Außerdem bekommen die Gegner einen Weapon-Lock ...



rität. Als es darum ging, ein N64-Projekt zu wählen, haben wir uns sofort für *wipEout* entschieden. So konnten wir etwas Neues machen, da es auf N64 noch kein *wipEout* gibt, und das Team konnte zusätzlich noch seine neuen Ideen umsetzen.

RF: *wipEout 2097* war mein erstes Projekt bei Psygnosis. Danach habe ich mich noch um die PC-Version gekümmert, und dann haben wir den Ego-Shooter *Lifeforce Tenka* für die PlayStation gemacht.

TI: Wie wird man denn auf Anhieb Lead-Designer für ein Projekt wie *wipEout 2097*?

RF: Oh, zuvor habe ich sechs Monate in Dortmund gearbeitet, bei einer kleinen Firma, die im Auftrag von Telstar ein PC-Spiel entwickelt hat. Das Spiel hieß *Speed Rage* und war gar nicht mal so gut. Es war ein Rennspiel mit futuristischen, bewaffneten Booten ...

Ihr merkt schon, das klingt ganz ähnlich wie *wipEout*. Wir wußten damals jedoch nichts von dem Spiel, denn die Entwicklung fand zeitgleich statt. Auf Basis dieser 'Qualifikation' habe ich mich dann bei Psygnosis beworben, und ich hatte das Glück, auf Anhieb mit *wipEout 2097* beauftragt zu werden.

TI: Wir bedanken uns für das interessante Gespräch und wünschen euch viel Erfolg mit *WipEout 64*.

AKIHABARA – DAS

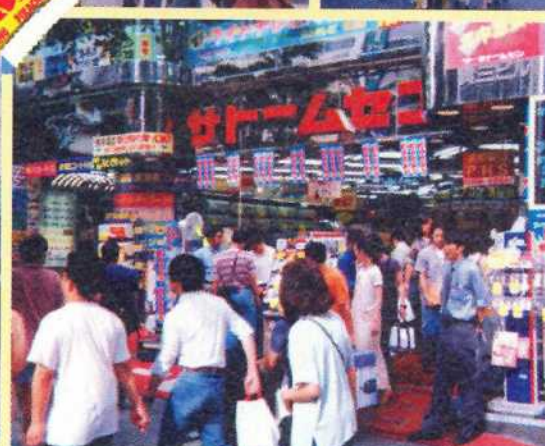
Akihabara ist, wie jeder weiß, der elektronische Nabel der Welt – passenderweise mitten in Tokio, der aufregendsten Stadt des Universums. Daß dieser knapp zehn Millionen Menschen umfassende Moloch die Hauptstadt Japans ist, dürfte wohl jeder von Euch wissen, aber wie die Stadt selbst strukturiert ist, verwundert regelmäßig



Nichts geht über echten Pokémon-Reiszusatz. Hmm, lecker!



Ach, wie süß: Pikachu-Weingummi!



Tokios Stadtteile folgen einer gewissen inneren Logik. Damit meine ich nicht, daß die Straßen Namen und die Häuser Nummern haben, und man sich nicht innerhalb der ersten drei Minuten verirrt. Nein, diese innere Logik besteht darin, daß einige Stadtteile bestimmte Produkte geballt anbieten und somit auch die entsprechenden Leute anziehen. Im folgenden ein kurzer Überblick der verschiedenen Einkaufsgegenden: In Shinyuku gibt es beispielsweise alles! Nach Harajuku zieht es die (einmal vorsichtig ausgedrückt) etwas extravaganteren Jugendlichen, die für wenig Geld merkwürdige Klamotten kaufen wollen, allerdings kann man da auch ohne Probleme teure Designersachen bekommen. In Shibuya shoppen dafür die etwas weniger Wagemutigen. Und in Ginza kaufen alle ein, die sich sonst mit ihren 10.000-Yen-Scheinen die Nase putzen oder ihre Havannas anzünden!

Womit ich wieder zum Thema zurückkehre, denn Akihabaras Publikum ist, mal abgesehen von ein paar Touristen, anders. Dies ist der vermutlich einzige Ort, an dem Otakus¹ tatsächlich noch außerhalb ihrer Wohnung gesehen werden können, und Geeks und Nerds² zuhauf. In Akihabara gibt es nicht nur alles, was mit



Was Ihr hier seht, ist nicht etwa ein britisches Herrenhaus, sondern der Tokioter Bahnhof – die spinnen, die Japaner!

Strom oder Batteriebetrieb läuft, es ist auch noch billiger als sonstwo – gut, vielleicht sind Computer in Singapur preiswerter. Ihr bekommt dort u. a. Alarmanlagen, Waschmaschinen, Fernseher, Videorekorder, Spielkonsolen, Klimaanlage, Wecker, Heizkörper, Walkman, Stereoanlagen, MDman, Minihandys, digitale Kameras, Computer, Laptops, Uhren, Casios Baby G, Tamagotchis und dessen Klone. Und natürlich Software und Videospiele für jede Konsole, die überhaupt jemals entwickelt wurde. Überraschenderweise auch PC-Spiele-Software. Überraschenderweise deshalb, weil Konsolen so sehr den Markt beherrschen, daß der PC tatsächlich nur zum Arbeiten benutzt wird. Kurz, Akihabara ist die Anbetungsstätte des elektronischen Konsums. Der Haupttempel dieser kapitalistischen Konsumanlage ist Laox, der in zehn Schreine unterteilte Super-Elektronik-Markt, nämlich:

ELEKTRONIK - PARADIES

Laos - Der Haupttempel des Konsums

Der allgemeine ComputerLaos
MacLaos
NetworkLaos
GameLaos
MobileComputerLaos
DutyfreeLaos
OutletLaos
StereoanlagenLaos
Uhren-und-KameraLaos
UndsoweiterLaos

Die merkwürdigsten Läden sind ganz kleine Geschäfte, die sich auf Kabel oder Anschlüsse spezialisiert haben. Falls irgend jemand also einen Universaladapter braucht, der japanische Lampen auch in Schweden oder Ägypten zum Leuchten bringt: bitte, kein Problem!

Daneben gibt es ein paar andere große Läden. Dort bekommt Ihr 'Minihandys' und Spiele-Software, die auf der Straße getestet werden kann, oder eben auch drinnen, was ziemlich cool ist.

Sega hat hier z. B. eine Promotionszentrale voll-

er Pulikula-Automaten, Videospiele, T-Shirts, Plastikpuppen und ähnlich schicker Souvenirs.

Noch ein kleines Wort an alle, die unbedingt nach Akihabara wollen. Akihabara ist zwar der elektronische Konsumhimmel ..., aber nur für diejenigen, die japanische Hardware besitzen. Die Garantie ist nämlich manchmal auch nur in Japan

gültig. Die Verkäufer sind allerdings (oft) freundlich genug, darauf hinzuweisen, daß dieses Produkt nur in Japan oder in Verbindung mit einem japanischem Gerät funktioniert.

Aber wenn das für Euch kein Problem ist, öffnen sich die Pforten der Himmelstür. So bekommt beispielsweise neue Original-Virtual-Boy-Software-Reste für 50 Yen, das sind momentan knapp 70 Pfennige. Außerdem gibt es für jedes System gebrauchte Spiele, wobei die Preise mit dem Alter steigen. Originalverpackte NES-Software kann schon wieder 200 DM kosten.



Allerdings kämpfen gerade alle Hersteller gemeinsam gegen den Gebrauchtmarkt. Angeblich ist es nun ungesetzlich, einmal gekaufte Spiele später weiterzuverkaufen - Frechheit!

Zuletzt soll auch nicht unerwähnt bleiben, daß sich das N64-Publikum in Japan von dem hierzulande noch deutlich unterscheidet. Denn in Nippon ist Nintendos Konsole ein reines Kinderspielzeug. Erst mit F-Zero X konnte Nintendo ein Spiel für die ältere Zielgruppe auf den Markt bringen. Vielleicht lernen die (älteren) Japaner ja noch von den Deutschen, die sich auch als Erwachsene an Big Ns Spielen freuen können.

von Cora Tscherner (aus Tokio)

ERLÄUTERUNGEN

¹ **Otaku:** Japanischer Jugendlicher, meistens männlich, der durch, für und wegen seines PCs lebt. Autistische Lebensweise, mangelhafte Ernährung, untrainierter Körper und bedauerlicherweise mangelhafte Hygiene gelten als Hauptkennungsmerkmale. Außerdem fanatischer Neuheitenwahn auf dem Hard- und Software-Sektor.

Manchmal versteckt sich in einem Otaku märchenhafte mathematische Intelligenz. Manchmal ist es nur die Pubertät.

² Diese Ausdrücke sind von Douglas Coupland in seinem Buch Microserfs definiert. Geeks sind computerbesessene Informatiker oder Programmierer. Nerds sind eine Variante davon. Ich füge Couplands Definition noch hinzu, daß Nerds auch von Spielekonsolen und Spielen besessen sind.



Traditionelle Pagoden bestimmen zwar nicht mehr das Stadtbild, sind aber noch häufig zu finden

Aber trotz des entstandenen Eindrucks ist Akihabara nicht nur Laos. (Die Wahl des Namens ist übrigens recht merkwürdig, da er zwei Konsonanten beinhaltet, die Japaner gar nicht aussprechen können, weswegen alle Raokusu sagen - aber das nur am Rande).



Hier seht Ihr den Eingang zum Meiji-Park in dem sich die Tokioter gerne mal ein bißchen ausruhen - in der Pause!



TIPS & TRICKS

Banjo-Kazooie-Komplettlösung, Teil 1

Ein Spiel, das einen so gigantischen Umfang hat wie *Banjo-Kazooie*, ist natürlich nicht am ersten Tag durchgespielt. Um Euch die Aufgabe zu erleichtern, haben wir eine Komplettlösung zusammengestellt. Da ein besonderer Reiz des Spiels darin liegt, alle Puzzleteile zu finden, nehmen wir diesen noch nicht vorweg und reichen die Fundorte der Teile in der kommenden Ausgabe nach. Auf den folgenden vier Seiten seht Ihr alle Fundorte der Honigwabenteile, Hexenschalter und Jinjos aufgelistet. Sammelt Ihr alle fünf Jinjos in einem Level ein, erhaltet Ihr dafür ein Puzzleteil. Den kompletten Abspann seht Ihr nur, wenn Ihr alle 100 Puzzleteile gefunden habt.

Mumbo's Mountain Honigwabenteile



Das erste Wabenteil ist leicht zu entdecken. Es liegt in einer Aushöhlung in der grauen Felswand, die sich vom Start aus auf der rechten Seite des Sees erhebt. Um es zu erreichen, begeben sich Banjo und Kazooie direkt über die Einbuchtung, rutschen den Fels hinunter und landen in jener Höhle.



Wabenteil Nummer zwei ist schon besser versteckt. Vor Mumbo Jumbos Hütte befindet sich eine drehende Steinsäule, deren Segmente eines nach dem anderen durch Eierwurf verschwinden. Ist noch eins übrig, dann laßt es 'leben' und springt darauf. Von dort aus führt Ihr den hohen Sprung aus (Z halten und A drücken). Schon haltet Ihr das gute Stück in den Händen.



Jinjos



Gleich rechts vom Leveleingang steht der erste Jinjo.



Der blaue Jinjo steht auf der Plattform im Wasser.



„Mr. Orange“ findet Ihr oben auf den Steinsäulen auf der Spitze des Berges.



Nördlich von Congas Baum wartet der gelbe Wicht auf einem Vorsprung.



Nummer fünf findet Ihr in einer der Strohütten, die vor Mumbos Hütte stehen. Zerstört sie, indem Ihr auf ihren Dächern in die Luft springt und Z drückt.



Springt bei Conga die Plattformen, die an der Wand entlangführen, hinauf. Auf der letzten befindet sich der Schalter, der ein Puzzleteil auf dem Berg des Leveleingangs zum Vorschein bringt. Um es zu erreichen, laßt Ihr Euch in eine Termite verwandeln und krabbelt hinauf.

Treasure Trove Cove Honigwabenteile



Ein Wabenteil findet Ihr, wenn Ihr Euch bei den beiden schnappenden Schatztruhen nach rechts in Richtung Meer wendet. Kurz vor Euch ploppt eine Kiste ins Bild, auf der die begehrte Wabe liegt.



Das andere Teil liegt im Wasser rechts neben dem großen Einsiedlerkrebs.

Taucht unter und schwimmt in die Ecke, die die grüne Wand und der Strand bilden. Dort liegt es auf dem Grund.

Jinjos



Direkt unter dem Pier, auf dem Ihr anfangs steht, befindet sich im Wasser der erste Jinjo. Taucht unter und schwimmt zu ihm, aber beeilt Euch, bevor Euch der Hai erwischt.



Springt von einer Felsäule zur anderen, bis Ihr auf der letzten den Jinjo findet.



Ganz oben auf dem Mast des Segelschiffs wartet der grüne Jinjo.



Der vierte Jinjo hockt auf einem Baum nahe des Leuchtturms auf dem Berg.





„Mr. Orange“ findet Ihr am Ende des spitz zulaufenden Weges in der Nähe der kleinen Wasserbecken.

Hexenschalter



Klettert auf die Spitze des Berges, wo Ihr am Fuße des Leuchtturms den Hexenschalter betätigt. Das Puzzleteil liegt daraufhin vor dem Levelingang gegenüber der Kanone.

Clanker's Cavern Honigwabenteile



Taucht rechts von Clanker (mit Blickrichtung auf Clankers Kopf) ins Wasser und schwimmt von unten in die Röhre, die kurz unterhalb des Wasserspiegels aufhört. Im Inneren befindet sich das erste Wabenteil.



Das zweite findet Ihr, wenn Ihr Clanker an die Oberfläche gebracht habt. Von seiner Flosse aus könnt Ihr auf eine Plattform am Rand und von dort an ein Rohr

links an der Wand springen. Zur Linken befindet sich ein Schacht und eine Röhre. Springt in die Röhre, und ein weiteres Wabenteil ist Ever.

Hexenschalter



Im ersten Raum klettert Ihr die Leiter hinauf und balanciert über das schmale Rohr. Auf der Säule in der Mitte wartet der erste Jinjo.



Zu Clankers Rechten taucht Ihr in die Röhre, wo Ihr den blauen Jinjo findet.



Tief unten im Wasser beim Schloß, das Clanker festhält, steht der grüne Wicht.



An der Wand zu Clankers Linken springt Ihr mit Hilfe des grünen Sprung-Pads an das Rohr und von dort nach links. Zerstört das Gitter, laßt Euch in die Röhre fallen, und Ihr landet auf dem Jinjo.



Betretet Clankers Inneres durch seine linken Kiemen. Ein Abgrund, in den Ihr taucht, versteckt den letzten Jinjo.

Hexenschalter



Nachdem Ihr durch Clankers Atemöffnung in sein Inneres eingedrungen seid, dreht Ihr Euch herum und betätigt den Schalter. Verlaßt den Level und drückt die Augen vom großen Gruntilda-Bodengemälde wieder ein, um an das Puzzleteil zu gelangen.

Bubbloop Swamp Honigwabenteile



Im Inneren der Schildkröte über Tiptup, dem Musiklehrer, ist das erste Teil verborgen.



An der Decke von Mumbo Jumbos Hütte, genau in der Mitte, findet Ihr das zweite Teil dieses Levels. Springt auf die einzige nicht beleuchtete Fackel und von dort aus auf den Rundgang. Mit dem Doppelsprung erreicht Ihr das begehrte Teil.

Jinjös



Der „Blaumann“ sitzt auf dem letzten Pfahl hinter dem Alligator.



Hinter der großen Schildkröte wartet der orange Jinjo an der Wand.



Nummer drei steht auf einer Plattform neben dem Bogen, der über das Wasser führt.



Für den rosa Jinjo müßt Ihr Euch in einen Aligator verwandeln. Geht nun ins Wasser bei den hohen Säulen, auf denen die Strohhütten stehen. Unter einer von ihnen wartet der kleine Wicht.



Bei den höher gelegenen Pfaden in der Mitte des Levels steht der grüne Jinjo.

Hexenschalter



Unter einer der Strohhütten, die auf den hohen Säulen stehen, befindet sich der Hexenschalter.

Freezezy Peak Honigwabenteile



In Wozzas Höhle taucht Ihr als Robbe ins Wasser und seht das erste Wabenteil.



Nummer zwei findet Ihr unter einem der Schneemänner in der Nähe der Häuser. Dazu müßt Ihr die Schneemänner mit der Flugattacke erledigen.

Jinjos



Auf dem Besen des riesigen Schneemanns findet Ihr den ersten Jinjo.



In der Nähe von Mumbos Hütte wartet der grüne Jinjo hinter einem Haus.



Oben auf dem Geschenkeberg nahe des Weihnachtsbaums hockt der nächste Jinjo.



Der gelbe Winzling versteckt sich in Mumbos Hütte auf dem Rundgang unter der Decke.



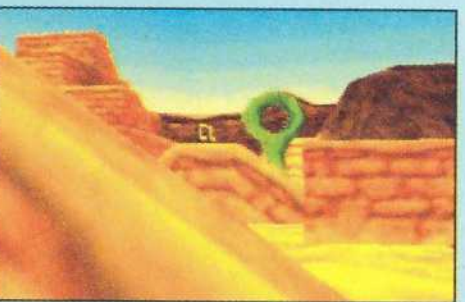
In Wozzas Höhle, in einer Einbuchtung in der Wand, findet Ihr den orangen Jinjo.

Hexenschalter

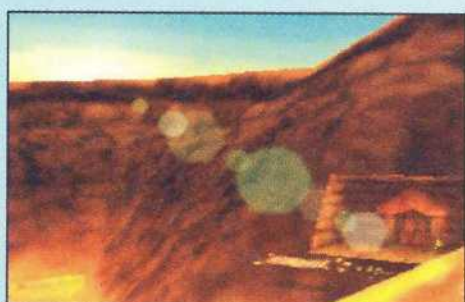


Auf einer kleinen Insel vor einem der Schneemänner betätigt Ihr den Schalter. Das Puzzleteil erscheint in einem Fenster oberhalb des Leveleingangs.

Gobi's Valley Honigwabenteile



Hinter einer der Pyramiden ist ein Schalter, den Ihr mit der Stampfattacke bedient (im Sprung Z drücken). Das Wabenteil erscheint dann inmitten des runden Kaktus. Um es zu erreichen, müßt Ihr logischerweise hindurchfliegen.



Nummer zwei könnt Ihr dem Kamel entlocken, wenn es vor der verschlossenen Tür in der kleinen Einbuchtung hinter dem Treibsand hockt. Springt ihm auf den Höcker, und es spuckt das Teil aus.

Jinjos



Der gelbe Freund steht genau hinter Euch, wenn Ihr den Level betretet.



Im Inneren der Sphinx stellt Ihr Euch auf den ersten fliegenden Teppich, schießt ein Ei in den Statuenkopf und springt auf den Teppich hinter Euch. Dort wartet der Jinjo.



Am Ende des Labyrinths, in einem der Töpfe, die den Sarg umgeben, hockt ein weiterer Jinjo.



Hinter der Pyramide mit den Stufen steht der grüne Jinjo in einer Einbuchtung.



Nummer fünf wartet in der Schlucht, die die Labyrinth-Pyramide umgibt. Ihr solltet vorher das Wasser in die Schlucht gelassen haben und dann hinuntertauchen.

Hexenschalter



Den Schalter könnt Ihr im Labyrinth finden, wenn Ihr vom Start aus nach rechts lauft (von Banjo aus gesehen) und Euch in der Nähe der Wand aufhaltet.

Mad Monster Mansion Honigwabenteile



Zerstört zuerst die beleuchteten Fenster. Hinter einem in der ersten Etage ist ein Raum mit durchlöcherter Boden. Laßt Euch von Mumbo Jumbo verwandeln und begeben Euch über die Hecke in diesen Raum. Unter dem Boden befindet sich das Wabenteil.



In der Kathedrale, ganz oben unter dem Dach, liegt das zweite Teil. Ein kleiner Balanceakt ist zwar vonnöten, aber mit etwas Geschick ist auch diese Aufgabe zu bewältigen.

Jinjos



In der linken hinteren Ecke des Gartenlabyrinths findet Ihr den ersten Jinjo.



Auf der Plattform im Gartenteich steht der blaue Jinjo.



Ganz oben auf dem Dach des Hauses sitzt der grüne Jinjo.



Im Weinkeller versteckt sich noch ein Wichtel in einem der Fässer. Zerstört die Fässer mit der Schnabelattacke.



Im Raum mit dem großen Bett im 3. Stock hockt der letzte Jinjo. Ihr findet ihn über dem Bett.

Hexenschalter



Unter dem Dach in der Kathedrale befindet sich der Hexenschalter. Er aktiviert das Puzzleteil im Auge des großen Gruntilda-Steingefächers.

Rusty Bucket Bay Honigwabenteile



Taucht in der umzäunten Ecke des Hafens, dort, wo der Hai ist, durch das Loch in der Wand. Betätigt im Inneren den Bodenschalter und fliegt daraufhin zum Wabenteil.



Einer der Schiffsschleuse hat eine kleine Tür, die Ihr zerstört. Laßt Euch nach unten fallen und steuert Banjo dabei nach hinten. So landet Ihr in einem kleinen Gang oberhalb des Durchgangs zum Maschinenraum, in dem das zweite Wabenteil liegt.

Jinjos



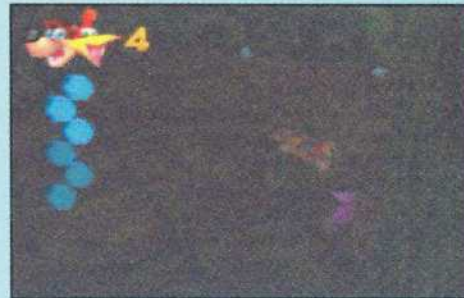
Springt im grünen Giftmüllbecken über die Tonnen. Auf der letzten wartet ein Jinjo.



Im mittleren der drei blauen Container befindet sich der blaue Jinjo in einer Ecke.



Rechts vom zweiten Kran sitzt der orangefarbene Wichtel.



Rechts vom Levelingang, hinter dem Haus, taucht Ihr ins Wasser und durch das Loch in der Wand. Im Inneren seht Ihr den rosa Jinjo.



In dem abgezaunten Wasserbecken, dort, wo der Hai auf Euch wartet, könnt Ihr den gelben Jinjo auf einer Boje stehen sehen. Schnappt ihn Euch, bevor Euch der Hai schnappt.

Hexenschalter



Klettert auf den rechten Kran und springt vom Ende seines Arms mit einem Doppelsprung nach vorn. Auf der Plattform, auf der Ihr landet, betätigt Ihr den Schalter, der ein Puzzleteil in der mit Wasser gefüllten Höhle erscheinen läßt.

Click Clock Wood Honigwabenteile



Das erste Wabenteil befindet sich im Winter-Abschnitt unter dem Eis im Bau des Bibers.



Zerstört im Winter-Abschnitt das Fenster oberhalb der Eichhörnchenbehäusung. Im Inneren findet Ihr das Wabenteil.

Jinjos



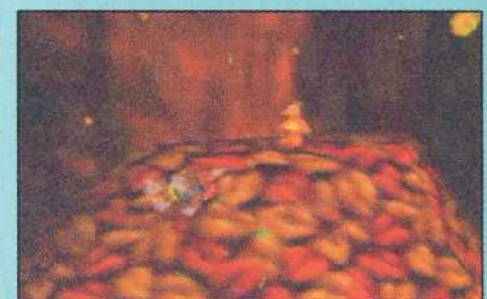
Im Frühlings-Abschnitt begeben Ihr Euch auf die Spitze des Baumes, wo Ihr den Jinjo in einer zuschnappenden Pflanze seht.



Fliegt im Frühlings-Abschnitt als Biene in das Bienennezt und sammelt den rosa Jinjo ein.



Im Sommer-Abschnitt steht der gelbe Jinjo links vom Eingang im Feld bei den Bienen.



Auf der Spitze des Laubhaufens nahe der Blume wartet ein weiterer kleiner Freund im Herbst-Abschnitt.



Im Winter-Abschnitt steht der blaue Jinjo auf dem Dach von Mumbo's Hütte.

Das war's für diesen Monat! In der kommenden Ausgabe setzen wir die Lösung fort.

TIPS & TRICKS WANTED!

Lesen Sie dies zur Information:

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 sehnüchlich Eure Post! Schreibt an die untenstehende Adresse! Wir suchen T&T zu Game-Boy-, NES-, Super-Nintendo- und Nintendo⁶⁴-Spielen! Ob Ihr Modulcodes, Kurztips, Cheats, Antworten auf Helpline-Fragen oder Komplettlösungen beisteuert, ist egal, denn jeder, der mitmacht und dessen Beitrag abgedruckt wird, hat die Chance, belohnt zu werden! Vergeßt nicht, Euren **Ab-sender auch im Brief** anzugeben! Es lohnt sich! Unter allen Einsendungen verlosen wir jeden Monat **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:
Claude u. Frank Hansen, Hivange/Luxemburg
Marcel Kiel, Staßfurt
Marco Kretschmer, Rodgau

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

TIPS &

Forsaken

Mission: Impossible

NINTENDO 64

All-Star Baseball 99 (NTSC)

Große Spielfiguren

Gebt Ihr im Cheat-Menü „gotheli-um“ ein, haben alle Spieler große Köpfe, Füße und Schläger.

Dünne Spielfiguren

Um die Spieler dünn und ausgehungert aussehen zu lassen, solltet Ihr im Cheat-Menü „prppaplyr“ eingeben.

Andreas Gerstner, Schifferstadt

Banjo-Kazooie

200 Eier

Geht hinter dem Leveleingang zum Bubbleloop Swamp durch die Röhre in die Schneelandschaft, die das Puzzle für Freezeezy Peak enthält! Dort findet Ihr einen Stein, den Ihr zerstört. Dahinter tut sich ein kleiner Durchgang auf, durch den Ihr Euch als Krokodil verwandelt be-gebt, um ein magisches Buch zu finden und anzusprechen. Innerhalb der Sandburg in Treasure Trove Cove gebt Ihr daraufhin das Wort „Blueeggs“ ein.

100 rote Federn

Zunächst laßt Ihr Euch von Mumbo Jumbo im Mad Monster Mansion verwandeln. Danach verlaßt Ihr den Level und folgt dem engen Pfad im Raum mit dem Lavaboden bis ans Ende, wo Brentilda steht. Links von ihr befindet sich ein schmaler Gang, an dessen Ende das zweite magische Buch auf Euch wartet. Habt Ihr es angesprochen, könnt Ihr in der Sandburg in Treasure Trove Cove das Wort „Redfeathers“ eingeben.

20 goldene Federn

Im Raum vor dem Durchgang zum Click Clock Wood begeben Ihr Euch auf die Plattform mit den drei vergitterten Röhren. Zerstört das Gitter der großen, mittleren und folgt dem

Gang! Betätigt den Wasserstandsschalter (Wasserstand 3) und schwimmt so schnell wie möglich in den Raum, in dem der Leveleingang zur Rusty Bucket Bay zu finden ist! Rechts von diesem könnt Ihr eine Höhle erreichen, in der das nächste magische Buch versteckt ist. Nach dem Gespräch mit ihm gebt Ihr in der Sandburg in Treasure Trove Cove das Wort „Goldfeathers“ ein.



Grafische Gags

Um Banjo und Kazooie in ihrer Form zu verändern, müßt Ihr in Banjos Haus das Bild von Bottles, dem Maulwurf, anschauen. Stellt Euch dazu auf den gelben Rand des Teppichs vor dem Kamin und drückt C↑! Bottles gibt Euch einige Puzzles vor. Jedesmal, wenn eines bewältigt wurde, verrät er den Code für die Veränderung. In der Sandburg von Treasure Trove Cove müssen die Codes eingegeben werden. Sie lauten „Bottlesbonusone“, „Bottlesbonustwo“, „Bottlesbonusthree“, „Bottlesbonusfour“, „Bottlesbonusfive“, „Bigbottlesbonus“ und „Wishywashy-banjo“. Durch letzteren kann sich Banjo in eine Waschmaschine ver-

TRICKS

Shorties

off Road Challenge

Star Soldier: Vanishing Earth

WWF Warzone

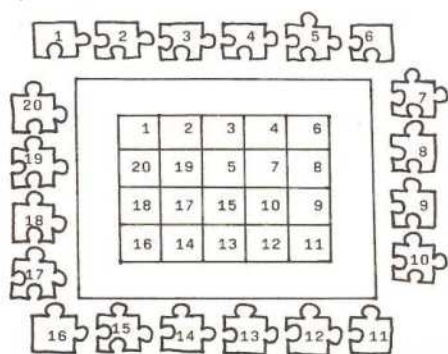
Gradius III

wandeln. Wollt Ihr die Codes wieder rückgängig machen, gebt einfach „Nobonus“ ein!

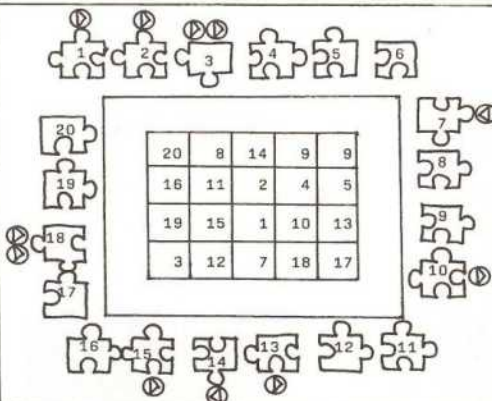
Anmerkung: Die Codes werden nicht gespeichert und müssen nach jedem Game Over und nach dem Ausschalten der Konsole neu er-

spielt werden. Um die Aufgabe zu erleichtern, könnt Ihr auf den folgenden Karten sehen, wo welches Teil hingehört und wie oft es in welche Richtung gedreht werden muß (siehe Legende).

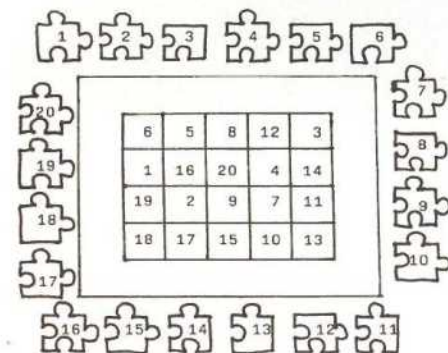
Puzzle: Nr. 1
Motiv: Banjos Haus
Cheat: BOTTLESBONUSONE
Zeit: 99sec.



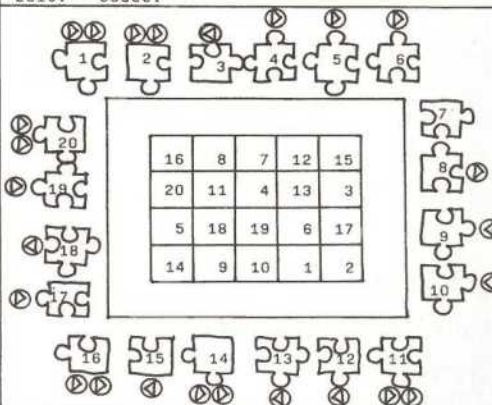
Puzzle: Nr. 5
Motiv: Tiptops Chor aus BUBBLE GLOAP SWAMP
Cheat: BIGBOTTLESBONUSFIVE
Zeit: 99sec.



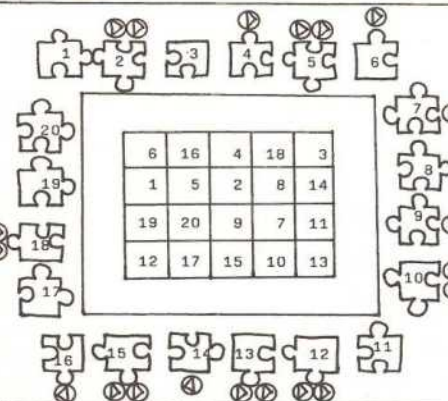
Puzzle: Nr. 2
Motiv: Iglu aus FREEZEEZY PEAK
Cheat: BOTTLESBONUSTWO
Zeit: 99sec.



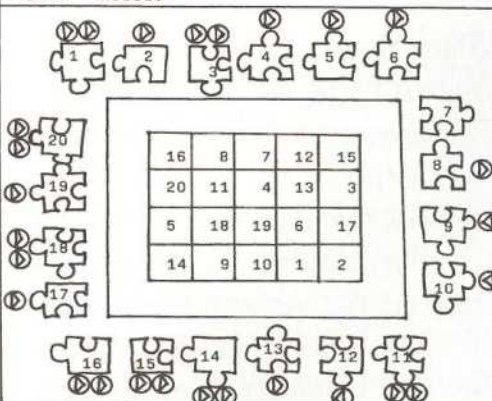
Puzzle: Nr. 6
Motiv: Mad Monster Mansion
Cheat: BIGBOTTLESBONUS
Zeit: 99sec.



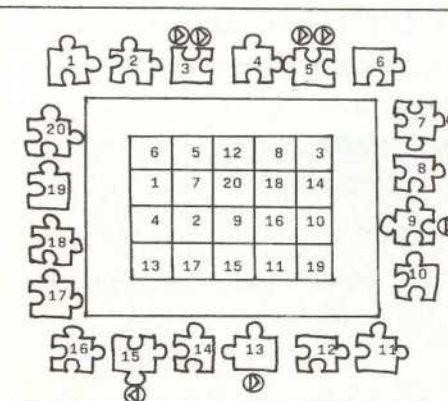
Puzzle: Nr. 3
Motiv: Rusty Bucket Bay
Cheat: BOTTLESBONUSTHREE
Zeit: 99sec.



Puzzle: Nr. 7
Motiv: Bienennest aus CLICK CLOCK WOOD
Cheat: WISHYWASHYBANJO
Zeit: 75sec.



Puzzle: Nr. 4
Motiv: Click Clock Wood
Cheat: BOTTLESBONUSFOUR
Zeit: 99sec.



Legende: Alle Puzzleteile sind mit Nummern versehen. Sie werden in die Felder eingesetzt, in die die gleiche Nummer eingetragen ist. Ein eingekreister Pfeil neben einem Teil symbolisiert die entsprechende C-Taste. Sind zwei Pfeile neben einem Puzzleteil, müßt Ihr die Taste zweimal drücken.

Marcel Kiel, Staßfurt

F-Zero X (NTSC)

Zusätzliche Strecken

Wollt Ihr den Joker-Cup erreichen, müßt Ihr die ersten drei Cups auf der Standard-Einstellung bezwingen. Um den X-Cup freizuspielen, müssen alle vier Ligen im Expert-Modus gewonnen werden.



Zusätzliche Fahrzeuge

Spielt Ihr einen Cup auf einer Schwierigkeitsstufe durch, erhaltet Ihr dafür ein X über dem Symbol des Cups. Der nächsthöhere Schwierigkeitsgrad gibt dann ein weiteres X preis. Nach jedem dritten X wird eine Reihe der Fahrzeuge freigeschaltet. Um also alle Wagen zu erhalten, müßt Ihr alle vier Cups auf allen drei Schwierigkeitsgraden meistern.



Zusätzlicher Schwierigkeitsgrad

Als wäre der Expert-Modus noch nicht hart genug, hat Nintendo noch einen weiteren Schwierigkeitsgrad eingebaut. An diesen gelangt Ihr, wenn Ihr alle Cups auf der Expert-Stufe durchspielt. Sollte jemand den sogenannten Master-Schwierigkeitsgrad auch meistern, erwartet ihn ein neues Titelbild.



Ghost-Fahrer freispielen

Auf jeder Strecke (X-Cup-Kurse ausgenommen) hält sich im Time-Trial-Modus ein vorprogrammierter Ghost-Fahrer versteckt. Um gegen ihn antreten zu können, muß zuvor eine bestimmte Zeit unterboten werden. Schlagt Ihr ihn, erscheint ein X in der Streckenübersicht.



Fahrzeuge stauchen

Drückt Ihr im Fahrzeug-Auswahlbildschirm L, R und alle vier C-Buttons, werden alle Vehikel zusammengestaucht, was zur Folge hat, daß sie nun besser in den Kurven liegen und nicht so schnell aus der Bahn geworfen werden.



Anmerkungen

Wollt Ihr erfahren, wie weit Ihr vom Erstplatzierten entfernt seid, bzw. wie dicht Euer Verfolger an Eurem Vehikel dran ist, wenn Ihr Erster seid, dann könnt Ihr mit der L-Taste eine Zeitanzeige ein- und ausschalten. Für jeden Gegner, den Ihr während eines Rennens eliminiert, erhaltet Ihr einen Stern. Habt Ihr fünf davon, wird ein Extraleben spendiert. Versucht gar nicht erst, zigmal irgendwelche augenscheinlichen Abkürzungen auszuprobieren, es gibt absolut keine.

Mega Man X2

Super Bomberman

James Bond 007

Jimmy Connors Pro Tennis Tour



Forsaken

Levelanwahl

Ergänzend zu den Cheats in T! 8/98 wird der Levelanwahlcode in dieser Ausgabe nachge-



reicht. Gebt, wenn im Titelbildschirm der Schriftzug „Press Start“ erscheint, die Tastenkombination A, R, Z, ↑, ↑, C↑, C↓, C↓ ein, und der gewünschte Spielabschnitt darf frei gewählt werden!

Pascal Herget, Rodgau

Mission: Impossible

Infogrames-Team treffen

Wenn Ihr Mission: Impossible auf der Stufe „Possible“ durchgespielt habt, dann wartet, bis die Credits (der Abspann) abgelaufen sind. Nun habt Ihr die Möglichkeit, in die



Botschaft zurückzugehen und das Designerteam des Spiels anzutreffen. Redet mit allen Leuten, bis die Energieleiste voll ist, und Ihr könnt eine kleine Bonusanimation von Ethan bestaunen!



Mini-Raketenwerfer

Drückt im Level-Select-Bildschirm R, L, C←, C→, C↓!

Dieser Code ermöglicht es, den Mini-Raketenwerfer mit ganzen 30 Raketen in Leveln, in denen er normalerweise nicht zu finden ist, zu benutzen.

7,65 mm-Pistole mit Schalldämpfer und 30 Schuß

Gebt im Level-Select-Bildschirm die Tastenkombination C↑, L, C→, C←, C↑ ein! Bei korrekter Code-Eingabe hört Ihr Ethan „Ah, that's better“ sagen.

9mm-Pistole mit 30 Schuß

Drückt im Level-Select-Bildschirm die Tastenfolge R, L, C↓, C↑,



C↑! Wieder hört Ihr ein „Ah, that's better“, wenn es geklappt hat.

Uzi mit 30 Schuß

Gebt im Level-Select-Bildschirm C←, C→, C←, C↓, R ein! Auch diesmal ertönt ein „Ah, that's better“.

Off Road Challenge

Versteckte Fahrzeuge

Um weitere Trucks zu bekommen, muß im Fahrzeug-Auswahlbildschirm eine der vier C-Tasten betätigt werden.

Versteckte Strecken

El Cajon

Haltet das Steuerkreuz im Strecken-

Auswahlbildschirm nach oben und drückt L und R! Danach setzt Ihr den Cursor auf „El Paso“ und drückt Z und A.

Guadeloupe

Haltet das Steuerkreuz im Strecken-Auswahlbildschirm nach unten und drückt R! Nun drückt Ihr, den Cursor auf „Vegas“ gesetzt, Z und A.

Flagstaff

Haltet das Steuerkreuz im Strecken-Auswahlbildschirm nach links und drückt L! Danach setzt Ihr den Cursor auf den Mojave-Kurs und drückt Z und A.



Anmerkung: Bei korrekter Eingabe der Codes ertönt ein Ton.

Blitzstart

Kurz, bevor das Wort „Set“ vom Bildschirm verschwindet, drückt und haltet Ihr A.

Star Soldier: Vanishing Earth (NTSC)

Zusätzliche Optionen

Der Weg zum Zugriff auf die Bonusoptionen stellt zwar keinen Cheat im eigentlichen Sinne dar, ist aber dennoch erwähnenswert, da er eine Levelanwahl und eine Gegnergalerie enthält.

Alles, was Ihr tun müßt, ist, das Spiel unter dem Regular-Schwierigkeitsgrad durchzuspielen.



WWF Warzone

Versteckte Charaktere

Wollt Ihr mit Cactus Jack oder Dude Love (beides sind übrigens andere Identitäten von Mankind) spielen, solltet Ihr im Hauptmenü die Tastenkombination C↑, A, A, B, Z eingeben.

SUPER NES

Gradius III (NTSC)

Schutzschild und alle Waffen

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



Mehr Continues

Drückt im Titelbildschirm mehrmals schnell hintereinander den X-Knopf!

30 Leben

Haltet im Titelbildschirm das Steuerkreuz nach links gedrückt und drückt dreimal A!

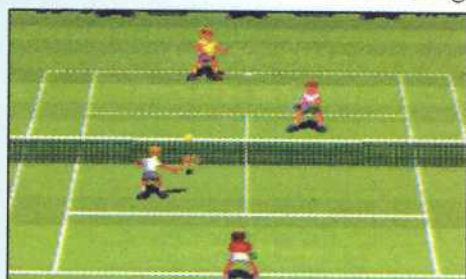
Frank und Claude Hansen, Luxemburg

Jimmy Connors Pro Tennis Tour

Paßwort

Wollt Ihr direkt und ohne Umwege ins Finale gelangen, dann gebt als Paßwort „6N3X FFC0 CVB2 H7CX B*DN VVWH BQVH BNVG BMWH“ ein!

Claude und Frank Hansen, Luxemburg



TRICKS

Action-Replay- & Gamebuster-Codes

Banjo-Kazooie

F-Zero X

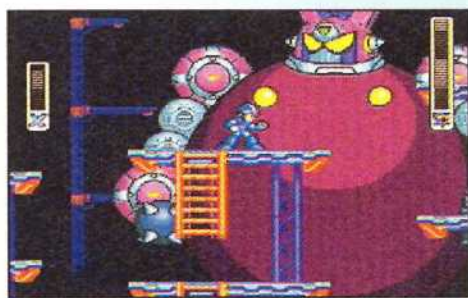
All-Star Baseball 99

Mission: Impossible

Mega Man X2

Geheimwaffe

Mit folgendem Trick könnt Ihr jeden Endgegner mit nur einem Treffer besiegen. Wenn Ihr alle acht Bosse erledigt habt, kommt Ihr bekanntlich zu den Endgegner-Leveln. Schlagt Euch bis zu Level 3 durch!



Wenn Ihr beim zweiten Sprunglift angekommen seid, müßt Ihr mit ihm bis ganz nach oben fahren. Es ist (sehr) schwierig, aber es geht! Setzt mit dem Lift Euren Weg nach rechts fort, bis Ihr zur Stachelwand kommt! Jetzt könnt Ihr die obere Leiter benutzen. Der Rest läuft in sechs Phasen ab:

1. Besiegt den Schildgegner!
2. Nehmt die Eiswaffe (die von Crystal Snail) und friert die Robo-Fledermaus ein!
3. Springt auf den nun entstandenen Eisbrocken!
4. Jetzt wird es schwierig: Springt gegen den nächsten Wandabsatz und rutscht langsam nach unten! Sobald Ihr nicht mehr an der Mauer hängt, müßt Ihr mit einem Air-Dash nach rechts auf den Vorsprung springen. Beseitigt die zwei kommenden Gegner mit Eurem X-Buster!
5. Springt auf den Vorsprung und geht zwei bis vier Schritte entfernt von dem Abgrund in Stellung! Ladet die Feuerwaffe (die von Flame Stag) auf, schießt sie aber noch nicht ab! Springt nun gerade hoch (nicht nach links oder rechts!), benutzt den Air-Dash und landet zwischen den zwei Stachelwänden! Ihr müßt Euch noch im Fall blitzschnell nach links drehen und dann die aufgeladene Feuerwaffe abschießen. Wenn alles geklappt hat, steht Ihr nun sicher auf einer Plattform mit einem Extraleben.
6. Rutscht danach an der linken Sei-

te der Wand hinunter, bis Ihr in einem Geheimraum landet! Links steht eine Kapsel, die Ihr betreten müßt. Nun erhaltet Ihr den Dragon Punch. Er wird folgendermaßen ausgeführt: vorne, unten, unten-vorne, Y. Allerdings funktioniert er nur, wenn Ihr volle Energie habt. Achtung! Um den Dragon Punch zu holen, braucht Ihr auch volle Energie, sonst ist der Geheimraum leer! Wenn Ihr bei den Stachelwänden ein Leben verliert, ist das nicht weiter schlimm. Lauft nach links, laßt Euch nach unten fallen bis zum Lift und wiederholt das Ganze, denn oben liegt immer ein Extraleben herum!

Marco Kretschmer, Rodgau

Super Bomberman

Levelcodes

Genau fünf Jahre nach dem Test in T! 9/93 präsentieren wir Euch an dieser Stelle noch einmal die Paßwörter für den bombigen Spaß zu viert:

Level	Code	Level	Code
2-1	6052	5-1	5252
3-1	5453	6-1	6655
4-1	6154	7-1	7632
Minibomberman	5656		

GAMEBOY

James Bond 007

Bonusspiele

Um eine Runde Black Jack zu zocken, gebt Ihr als Namen BJACK ein. Für ein Bakkarat-Spielchen müßt Ihr BACCR eingeben, für Red Dog den Namen REDOG.



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 Severin Roos aus CH-Luzern.

NINTENDO 64

UK-Codes

Forsaken

800402 0C0063	unendlich Bikes
D014E7 120001+	
8014E7 100010	unendlich Schildenergie
D014E7 120001+	
8014E7 120011	unendl. Energie
8814E7 400004	unendlich Power Pods
8814E7 400004	Transpulse
8814E7 670001	Trojax
8814E7 680001	Beam Laser
8814E7 6D0063	unendlich Mug
8814E7 6E0063	unendl. Solaris
8814E7 700063	unendl. Scatter
8814E7 710063	unendlich Titan
8814E7 720063	unendl. Gravcon
8814E7 730063	unendlich MFRL
8814E7 740063	unendlich Purge
8814E7 760063	unendlich Pine
8814E7 770063	unendl. Quantum

Mario Kart 64

Battle Modus

8118D9 C20002	unendlich Ballons P. 1
8118D9 C40002	unendlich Ballons P. 2
8118D9 C60002	unendlich Ballons P. 3
8118D9 C80002	unendlich Ballons P. 4

Charakterauswahl

8018EE 44000X	Charakter P. 1
8018EE 45000X	Charakter P. 2

8018EE 46000X Charakter P. 3
8018EE 47000X Charakter P. 4
Statt X eine der folgenden Zahlen eingeben:

1 - Mario	5 - Yoshi
2 - Luigi	6 - D.K.
3 - Peach	7 - Wario
4 - Toad	8 - Bowser

Codes für Ein- und Zweispieler-Modus

80165F BD000X	unendlich Extrawaffen P. 1
801660 9D000X	unendlich Extrawaffen P. 2

Codes für Drei- und Vierspieler-Modus

80165F BD000X	unendlich Extrawaffen P. 1
801662 5D000X	unendlich Extrawaffen P. 2
801663 3D000X	unendlich Extrawaffen P. 3
801664 1D000X	unendlich Extrawaffen P. 4

Statt X eine der folgenden Zahlen eingeben: 1 - Banane

- 2 - Bananenkette
- 3 - Grüner Panzer
- 4 - drei grüne Panzer
- 5 - Roter Panzer
- 6 - drei rote Panzer
- 7 - Stachelpanzer
- 8 - Blitz
- 9 - Falsches Fragezeichen
- A - Stern
- B - Geist
- C - Pilz
- E - drei Pilze
- F - Goldener Pilz



Helpline

TIPS &

Final Fantasy III

Paladin's Quest

Die Schlümpfe

Wonder Project J2

Fighters Destiny

Mega Man

Tach auch!

Ihr glaubt ja nicht, was sich in 14 Tagen Abwesenheit (Urlaub muß sein! Ups, jetzt ist es rausgerutscht!) für ein Riesenstapel an Helpline-Post aufstaut. Allein zum Sichten aller Einsendungen mußten wir 200 Studenten engagieren. Nein, das stimmt natürlich nicht, es waren nur 190 ... Da wir diesmal aus Platzgründen lediglich zwei Seiten Helpline ins Heft bringen konnten, werden einige Fragen wohl oder übel nicht den Weg an die Öffentlichkeit finden. Auch ein Stapel Antworten muß sich bis zur kommenden Ausgabe gedulden. Wir bitten dafür um Verständnis. Natürlich haben wir aber die dringendsten und am häufigsten gestellten Fragen ganz oben auf der Liste. Kommenden Monat gibt es dann wieder mindestens vier Seiten Helpline mit einem Schwung neuer Fragen und Euren Antworten!) *Thomas*

Fragen

Final Fantasy III (SNES)

Von Simon Schönfeld aus Laboe kommen ein paar Fragen zu diesem 'Dauergast' der Helpline.



1. Kann man Shadow noch bekommen, auch wenn man nicht auf der fliegenden Insel auf ihn gewartet hat?
2. Wie kommt man in das Ancient Castle?
3. Wie bekommt man Cyan?
4. Wie löst man das Uhrenrätsel in Zozo? Hat es was mit Cyan zu tun?
5. Wie kommt man im Ebot Rock an der fressenden Truhe vorbei?
6. Hat jemand eine Liste aller Drachen?

7. Wie bekommt man eigentlich die Chainsaw?

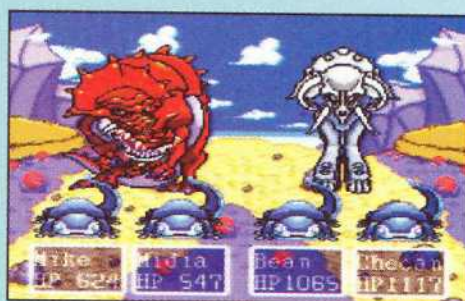
8. Wie bekommt man die schicken Marvel Shoes?



(Ach, übrigens: In Ausgabe 6/98 fragten wir, ob Interesse daran besteht, daß wir die Monster-Liste aus TOTAL! 8/95 noch einmal abdrucken. Nun, es sind bereits einige bejahende Zuschriften eingetrudelt, wir werden die komplette Liste also in der Oktober-Ausgabe präsentieren.)

Paladin's Quest (SNES)

Angelika Hase aus Berlin hat vor kurzem dieses Rollenspiel bekommen und hängt nun im Tempel of Zygos fest. Dort fällt sie in einen Raum, aus dem sie nicht mehr herausfindet. Der Nebenraum ist übrigens sichtbar. (Diese Frage wurde



in Ausgabe 9/97 schon einmal gestellt, doch leider fand sich bislang keine helfende Hand.) Bitte macht Euch für Angelika an die Lösung des Problems!

Die Schlümpfe (Game Boy)

Frank Rinkel aus Offenburg sucht verzweifelt nach den Levelcodes



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 vergißt 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!

oder einem Levelsip. Auch Cheats oder Action-Replay-Codes wären genorm.

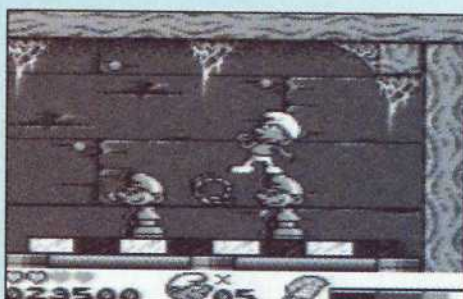
Mit einem Abo wäre das nicht passiert, denn in Ausgabe 7/97 wurden die Levelcodes schon einmal abgedruckt.

Hier sind sie:

Level	Code
Nordpol	BDFG
Nordamerika	SMGB
Australien	GPSB
Asien	SNTM
Südamerika	VTFS

Levelanwahl:

Probiert einmal das Paßwort 'ZRMS' aus! Spielt dann einen Level durch! Anschließend sollte eine Levelanwahl per Starttaste aufrufbar sein.



TRICKS *Helpline*

Final Fantasy III Paladin's Quest Die Schlümpfe Wonder Project J2 Fighters Destiny Mega Man

Wonder Project J2 (N64)

„Der Gottkaiser“, wie sich dieser selbstbewußte Leser nennt, hat sich an die schwierige Aufgabe gewagt, dieses Importspiel durchzuspielen. Ohne Japanischkenntnisse dürfte das ein haariges Unterfangen sein. Aber gut, alle Achtung, daß „Der Gottkaiser“ (klingt so japanisch ...) sich dem Problem stellt.



Nun zu seinen Fragen: Was muß man in der Mine machen? Wie kann man dort die Truhen öffnen? Antworten sind sehr willkommen, auch eine Komplettlösung wäre eine tolle Sache. Wer kennt sich aus?

Antworten

Final Fantasy III (SNES)

Sven Beltermann, Ausgabe 6/98: Simon Schöfeld hilft weiter: Den Esper Bahamut bekommt Ihr nach dem dritten erfolgreichen Kampf gegen Doom Gaze. Shadow bekommt Ihr, wenn Ihr auf der fliegenden Insel wartet, bis die Uhr nur noch fünf Sekunden anzeigt. Dann müßt Ihr im Colosseum die Waffe Striker einsetzen. Den Esper Crusader gibt es nach dem Kampf gegen die acht Drachen. Im Ancient Castle könnt Ihr Odin gegen den Esper Raiden tauschen.

Fighters Destiny (N64)

André Arnold, Ausgabe 6/98:

1. Einen Throw Back könnt Ihr nur ausführen, wenn der Gegner einen Side Hold Throw

anwendet. Während er diese Attacke ausführt, drückt Ihr ↓ + A + B. Den Throw-Back-Move kann der Feind wiederum abwehren.

2. Wie man einen Counter wirkungsvoll anwendet, könnt Ihr im Pausenmenü nachlesen. Dieser Move dient dazu, einen Angriff zu kontern. Drei Punkte gibt es für eine gelungene Aktion.

3. Ein Float läßt sich am besten anwenden, wenn Ihr einen schnellen Kämpfer wählt und mit ihm einen Uppercut ansetzt. Befindet sich der Gegner in der Luft, drückt Ihr dreimal B, um einen Counter Float auszuführen.



4. Der Body Attack Throw wird so wie der Counter eingesetzt.

5. Die Pfeile im Kommandomenü sind zur besseren Übersicht weiß und transparent dargestellt.

6. Die C-Tasten werden in der Anleitung erwähnt, weil Ihr sie im Optionsmenü frei belegen könnt. Wer diese Tasten also nutzen möchte, kann sie beliebig konfigurieren.

Mega Man (NES)

Ludwig Ziebart, Ausgabe 6/98:

Stefan Bee hat zwar keine Levelanwahl auf Lager, kann aber mit einem Tip aushelfen: Versucht einmal, wenn Ihr einen Blitzschuß auf einen Gegner abgefeuert habt, noch vor dem Auftreten die Pausentaste zu drücken! Nehmt Ihr die Pause wieder raus, hat sich die Kraft des Schusses erhöht. Dies funktioniert auch mehrmals nacheinander bei demselben Schuß.



Secret of Evermore (SNES)

Sacha Galgon, Ausgabe 6/98:

Nachdem der erste Versuch, das Problem zu lösen, nicht so richtig fruchtete, macht sich nun Holger Hinz daran, Sacha den Weg aus Chaosturm zu erklären. „Über die Lüftungsschächte kommt Ihr in einen Raum, in dem sehr viele Bücherre-



gale stehen. Hinter einem der Regale befindet sich ein versteckter Eingang zu einem Tunnel. Dieser Weg führt Euch zu den Ostterassen, wo Ihr in den untersten Raum gehen müßt. Dort gelangt Ihr durch das Lüftungssystem zum Ausgang.“

Manuel Bros, Ausgabe 6/98:

Stefan Bee weiß, daß der Hund ohne Grund am Regal schnüffelt. In Professor Gallensteins Labor gibt es nämlich nichts anderes als die Fegefeuerformel zu holen. Vielleicht hat einer der Programmierer eine Currywurst unter dem Regal vergessen, aber das ist eher unwahrscheinlich, zumal Currywurst sowieso nichts für Hunde ist. Das Schnüffeln rührt eher daher, daß der Vierbeiner auf „aggressiv“ eingestellt ist.

Super Mario 64 (N64)

Christian Ott, Ausgabe 6/98:

Der Pyramiden-Level (Level 8) wird nach Aussage von Christian Schnöll folgendermaßen gelöst: Begeht Euch in der Pyramide ganz nach oben! Kurz vor dem Ende seht Ihr herabrieselnden Sand.



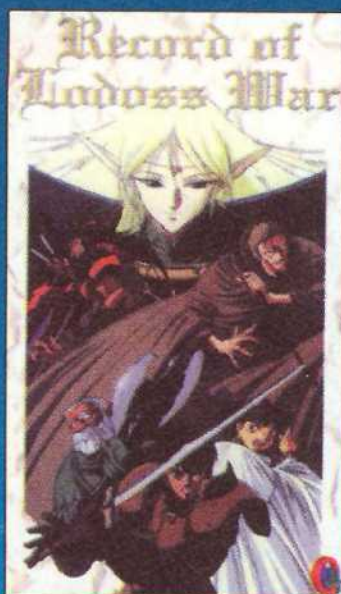
Von dort aus könnt Ihr weiter unten eine Plattform sehen, auf der sich eine Münze befindet. Springt auf diese Plattform und schnappt Euch die Münze! Anschließend springt Ihr weiter auf die beiden nächsten Plattformen, auf denen sich ebenfalls Münzen befinden.



Noch weiter unten erreicht Ihr einen schmalen Treibsandfluß. Folgt ihm und nehmt dort die beiden letzten Münzen auf! Daraufhin erscheint der Stern, und Ihr habt diesen Level geschafft.



Hallo, Freunde des japanischen Zeichentricks. Auf dieser Doppelseite präsentieren wir Euch den zweiten Teil eines umfassenden Überblicks über sämtliche (offiziell) in Deutschland erhältlichen Animes – mal abgesehen von den nicht jugendfreien Titeln. Die Filme erhaltet Ihr entweder im gut sortierten Fachhandel (dazu zählen natürlich auch Videospiel-Läden wie z. B. Game Express, Comicläden, Videotheken oder Fantasy-Läden)



Titel: Lodoss War, Record of (1 & 2 von 4)
Genre: Fantasy
Designer: Hitoshi Yasuda, Ryo Mizuno
Regisseur: Shig. Makino, Aki. Nagaoka, Kat. Yam., Taiji Ryu, Kaz. Mizuno, Akio Sakai, Hiro. Kawasaki
Firma: Group SNE/Kadokawa Shoten Publishing Co. Ltd./Marubeni Corp./Tokyo Broadcasting Systems Inc.
Produktionsjahr: 1991
Länge: je ca. 90 Min.
Sprache: Jp. mit dt. Untertiteln
FSK: ab 16
Preis: je 49,95 DM
Best.Nr.: OVA 4040 & OVA 4041
Bewertung: 5 von 5
Sonstiges: Ein Muß für alle RPG-Fans.



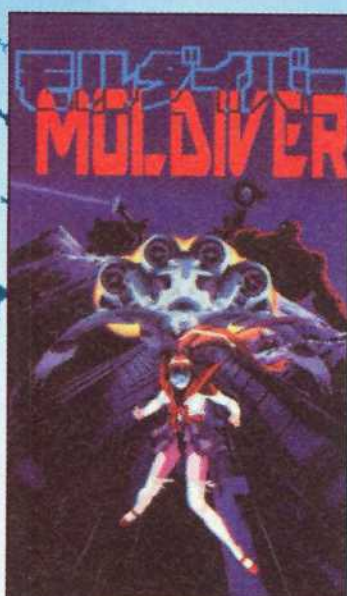
Titel: Lily C.A.T.
Genre: Science-fiction-Thriller
Designer: Yoshitaka Amano
Regisseur: Hisayuki Toriumi
Firma: Victor Music Co. Ltd.
Produktionsjahr: 1987
Länge: ca. 80 Min.
Sprache: Jp. mit dt. Untertiteln
FSK: ab 16
Preis: 39,95 DM
Best.Nr.: OVA 4007
Bewertung: 3 von 5
Sonstiges: Im Jahr 2264 bricht ein Forschungs-Raumschiff zu einer 20-Jahre-Reise auf. Die Crew aus dreizehn Weltraumspezialisten und jungen Wissenschaftlern ist auf alles vorbereitet – nur nicht auf das Alien!



Titel: Macross – The Movie
Genre: Sci-fi-Action/Romantik
Designer: Haruhiko Mikimoto, Shoji Kawamori
Regisseur: Shoji Kawamori
Firma: Toho International Co. Ltd.
Produktionsjahr: 1984
Länge: ca. 120 Min.
Sprache: Jp. mit dt. Untertiteln
FSK: ab 16
Preis: 39,95 DM
Best.Nr.: OVA 4010
Bewertung: 3 von 5
Sonstiges: Macross – The Movie bietet die Quintessenz von Macross: riesige Weltraum-Roboter-Schlachten, romantische Schäferstündchen und zahlreiche Außerirdische.



Titel: Macross II – SDF
Genre: Sci-fi-Action/Romantik
Designer: Haruhiko Mikimoto, Koichi Ohata, Junichi Akutsu, Jun Okuda
Regisseur: Kenichi Yatagai
Firma: Big West/Macross II Project
Produktionsjahr: 1992–1993
Länge: ca. 180 Min.
Sprache: Jp. mit dt. Untertiteln
FSK: ab 16
Preis: 49,95 DM
Best.Nr.: OVA 4012
Bewertung: 4 von 5
Sonstiges: Alle sechs Folgen der Miniserie Macross II findet der Fan hier auf einem Tape. Hauptinhalt auch hier: Weltraumschlachten, Romantik und Außerirdische.



Titel: Moldiver (Vol. 1 von 3)
Genre: Action/Superhero/Fun
Designer: Hiroyuki Kitazume
Regisseur: Hiroyuki Kitazume
Firma: AIC/Pioneer LDC Inc.
Produktionsjahr: 1993
Länge: je ca. 60 Min.
Sprache: deutsche Übersetzung
FSK: ab 12
Preis: je 39,95 DM
Best.Nr.: PIO 1009
Bewertung: 4 von 5
Sonstiges: Im Jahr 2045 findet Hiroshi Ozora ein Kostüm, das Superkräfte verleiht. Seitdem kämpfen er und seine Schwester Mirai u. a. gegen den bösen Professor Machinegal.



Titel: M. D. Geist (Direktor's Cut)
Genre: Science-fiction/Action
Designer: Koichi Ohata
Regisseur: Hayato Ikeda
Firma: Nippon Columbia Co./Hiro Media/Produktion Wave
Produktionsjahr: 1986
Länge: ca. 55 Min.
Sprache: deutsche Übersetzung
FSK: ab 16
Preis: 39,95 DM
Best.Nr.: CPM 001
Bewertung: 3 von 5
Sonstiges: Der genetisch veränderte Supersoldat M. D. Geist kommt aus dem Exil auf seinen Heimatplaneten zurück. Mittlerweile herrscht Bürgerkrieg und die totale Vernichtung droht.



Titel: Patlabor (1 & 2)
Genre: Mecha-Action/Thriller
Designer: Masami Yuuki
Regisseur: Mamoru Oshii
Firma: Headgear/Emotion/TFC
Produktionsjahr: 1989
Länge: je ca. 100 Min.
Sprache: deutsche Übersetzung
FSK: ab 12
Preis: je 49,95 DM
Best.Nr.: 634800-3 & 635554-3
Bewertung: 5 von 5
Sonstiges: Patlabor 1 & 2 gehören zu den anspruchsvollen Animes und wurden auch schon in Cannes als beste Animationen des Jahres ausgezeichnet. Die Story ist zwar eher ruhiger, dafür aber eindrucksvoll.

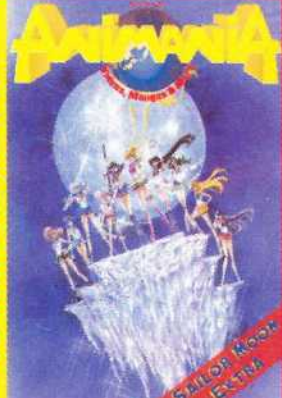


Titel: Phantom Quest Corp. (1 & 2)
Genre: Horror/Romantik/Action
Designer: Rika & Juzo Mutsuki
Regisseur: Koichi Chigira, Mori Asaka, Takuji Endo
Firma: Madhouse/Pioneer LDC Inc.
Produktionsjahr: 1994
Länge: je ca. 60 Min.
Sprache: Jp. mit dt. Untertiteln
FSK: ab 16
Preis: je 39,95 DM
Best.Nr.: PIO 1005 & PIO 1007
Bewertung: 5 von 5
Sonstiges: Exorzismus ist ihr Geschäft. Ayaka Kisaragi spürt mit ihrer kleinen Truppe allen unerklärlichen Phänomenen nach, mit denen die Polizei nicht fertig wird: Akte X läßt grüßen!

ÜBERSICHT (TEIL 2)

oder, und das haben wir vorherigen Monat vergessen, per Postversand exklusiv von A.C.O.G., 57 647 Hirtscheid, Tel.: 0 26 61/94 94 70 (Mo.-Fr. 10.00-13.00 Uhr) & 94 94 71 (Mo.-Fr. 14.00-18.30 Uhr), Fax: 0 26 61/94 94 73, 24h-Infoline: 0 26 61/94 94 17 – aber nicht bei uns!!! Außerdem bekommt Ihr bei A.C.O.G. auch einen kostenlosen Katalog, Soundtracks, T-Shirts, Artbooks, Poster und vieles mehr.

Neu! Das Animania-Sailor Moon-Sonderheft mit allen (überarbeiteten) alten und vielen neuen Artikeln gibt es ab dem 24.9. am Kiosk.



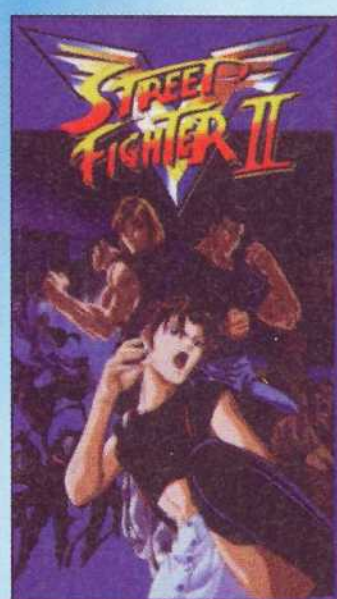
Titel: Plastic Little
Genre: Fun/Action
Designer: Satoshi Urushibara
Regisseur: Kinji Yoshimoto
Firma: Kinji Yoshimoto/Satoshi Urushibara/MOVIC Co. Ltd./Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
Produktionsjahr: 1994
Länge: ca. 55 Min.
Sprache: Jp. mit dt. Untertiteln
FSK: ab 16
Preis: 39,95 DM
Best.Nr.: OVA 4002
Bewertung: 3 von 5
Sonstiges: Ein Klassiker unter den 'deutschen' Animes. Allerdings ist sehr viel weniger nackte Haut zu sehen, als das Cover verspricht.



Titel: Riding Bean
Genre: Cars & Guns
Designer: Sonoda Kenichi
Regisseur: Hasegawa Yasuo
Firma: Youmex Inc.
Produktionsjahr: 1989
Länge: ca. 55 Min.
Sprache: Jp. mit dt. Untertiteln
FSK: ab 16
Preis: 39,95 DM
Best.Nr.: OVA 4005
Bewertung: 3 von 5
Sonstiges: Ein spannender Film um den Chicagoer Unterweltboten Bean Bandit. Seine neueste Fuhre ist allerdings eine entführte Zehnjährige, die ihm eine Menge Ärger einbringt ...



Titel: Street Fighter II – The Animated Movie
Genre: Fighting-Action
Designer: Capcom
Regisseur: Gisaburo Sugii
Firma: Group TAC/Sony M. Ent. Jp.
Produktionsjahr: 1994
Länge: ca. 95 Min.
Sprache: deutsche Übersetzung
FSK: ab 16
Preis: 39,95 DM
Best.Nr.: 636652-3
Bewertung: 4 von 5
Sonstiges: Der Film ist schon deutlich besser als der amerikanische Realfilm oder die US-Serie, kommt aber qualitativ und inhaltlich nicht ganz an die japanische Serie (siehe rechts) heran.



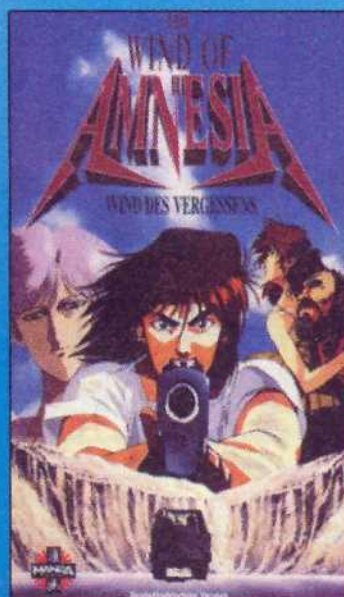
Titel: Street Fighter II V (1 von 7)
Genre: Fighting-Action
Designer: Capcom
Regisseur: Gisaburo Sugii
Firma: Capcom/Group Tac/Amuse/Yomiuri Telecasting Corp.
Produktionsjahr: 1995
Länge: je ca. 150 Min.
Sprache: Jp. mit dt. Untertiteln
FSK: ab 16
Preis: je 49,95 DM
Best.Nr.: OVA 4021
Bewertung: 5 von 5
Sonstiges: Die bislang beste Umsetzung des Videospiel-Epos. Realistische Kämpfe in bester Anime-Manier sorgen für die nötige Kurzweil. Die Story enthüllt viele Geheimnisse.



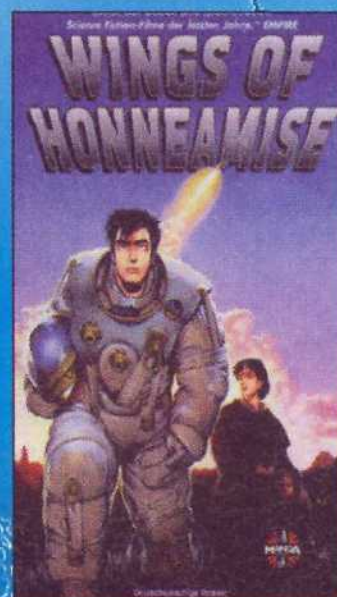
Titel: Tenchi Muyo (1)
Genre: Science-fiction/Humor
Designer: Masaki Kajishima
Regisseur: Hiroki Hayashi
Firma: A.I.C./Pioneer LDC Inc.
Produktionsjahr: 1992
Länge: ca. 60 Min.
Sprache: deutsche Übersetzung
FSK: ab 12
Preis: 39,95 DM
Best.Nr.: PIO 1013
Bewertung: 5 von 5
Sonstiges: Es ist nicht unbedingt ratsam eine seit 700 Jahren eingesperrte Dämonin zu wecken – auch wenn sie ein hübsches, junges Mädchen ist. Diese Lektion lernt Tenchi als erste ..., von vielen!



Titel: Venus Wars
Genre: Science-fiction
Designer: Yoshikazu Yasuhiko
Regisseur: Yoshikazu Yasuhiko
Firma: Kugatsusha/Gakken Co. Ltd./Shochiku Co. Ltd./Bandai Co. Ltd.
Produktionsjahr: 1989
Länge: ca. 100 Min.
Sprache: deutsche Übersetzung
FSK: ab 16
Preis: 39,95 DM
Best.Nr.: 635404-3
Bewertung: 3 von 5
Sonstiges: Der Mensch schafft es zwar, die Venus zu besiedeln, aber seine eigenen Schwächen begleiten ihn. Schon nach vier Generationen bricht auf dem Planeten der Krieg aus.



Titel: Wind of Amnesia
Genre: Endzeit-Phantasy
Designer: Hideyuki Kikuchi
Regisseur: Kazuo Yamazaki
Firma: Hideyuki Kikuchi/Asahi Sonorama/Right Stuf Office/Japan Home Video
Produktionsjahr: 1993
Länge: ca. 80 Min.
Sprache: deutsche Übersetzung
FSK: ab 12
Preis: 39,95 DM
Best.Nr.: 639870-3
Bewertung: 5 von 5
Sonstiges: Der Wind des Vergessens weht über die Erde und nimmt allen Menschen, außer Wataru, die Erinnerung und den Verstand.



Titel: Wings of Honneamise
Genre: Science-fiction
Designer: Yoshiyuki Sadamoto
Regisseur: Hiroyuki Yamaga
Firma: Bandai Visual
Produktionsjahr: 1987
Länge: ca. 120 Min.
Sprache: deutsche Übersetzung
FSK: ab 16
Preis: 49,95 DM
Best.Nr.: 634796-3
Bewertung: 5 von 5
Sonstiges: Schafft die Zivilisation den Schritt in den Weltraum oder können skrupellose Militärs den totalen Krieg entfachen?

to be continued ...

Das Videospiel-Paradies

Game Castle

Gleich 2x in Hamburg

PlayStation • Nintendo⁶⁴

Super Nintendo • Saturn

Game Boy • Zubehör

Importspiele • Umbauten



Kurze Mühren 4

20095 Hamburg (City)

Tel: 040 - 331 623 • Fax: 32 52 58 51



Bahrenfelder Straße 187

22765 Hamburg (Altona)

Tel: 040 - 390 50 61 • Fax: 390 50 62



Stellinger Weg 9 (Nähe
U-Bahnhof Osterstr.)

20255 Hamburg

Tel.: (040) 40 91 79

Nintendo⁶⁴

Sega Saturn

Sony PlayStation

Neo•Geo CD

PC-CD-ROM

Zubehör

Kabelspezialanfertigungen

Express-Umbau

Animes • Mangas

Importspiele & Zeitschriften

NRG VIDEOSPIELE

ANKAUF • VERKAUF • TAUSCH

SONY • SEGA • NINTENDO

WARTENAU

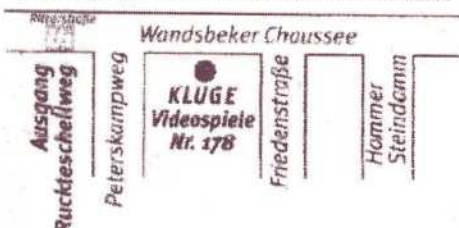
Wandsbeker Chaussee 28 • 22089 Hamburg
Tel./Fax: 040/25 56 63

KLUGE VIDEOSPIELE

Fachgeschäft und Versand

Sony Playstation, Nintendo 64, Sega
Saturn, Mega Drive, Mega CD,
32x, Game Gear, Master System,
SNES, NES, Game Boy, 3 DO,
Jaguar, CDI und auch
PC CD-ROM

**Riesige Auswahl an
Videospiel-
Raritäten und
Sammlerstücken**



KLUGE VIDEOSPIELE

Wandsbeker Chaussee 178

direkt an der B 75

22089 Hamburg

Tel: 040/298 34 100

Fax: 040/298 34 102

COMPUTER KUDAK



**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
1080° Snowboarding kpl. dt	DM 89,95
All Star Baseball 99 dt	DM 104,95
Banjo-Kazooie kpl. dt	DM 89,95
Banjo-Kazooie Spielberater kpl. dt	DM 24,80
Bio Freaks dt	DM 124,95
Blast Corps kpl. dt	DM 99,90
Bomber Man 64 dt	DM 89,95
Bomber Man II Hero dt	DM 89,95
Bust A Move 2 dt	DM 89,95
Chameleon Twist dt	DM 119,00
Chopper Attack dt	DM 129,95
Clayfighter 63 1/3 dt	DM 69,95
Cruis in WORLD dt	DM 89,90
Dark Rift dt	DM 89,00
Diddi Kong Racing dt	DM 89,95
Extreme G kpl. dt	DM 89,95
F1 Pole Position dt	DM 99,95
Fighters Destiny dt	DM 129,90
F1 World Grand Prix kpl. dt	DM 89,95
Frankreich 98-Fußball WM kpl. dt	DM 109,90
G.A.S.P. dt	DM 139,95
Gex 2 kpl. dt	DM 124,95
Goemon-Mystical Ninja dt	DM 119,95
Hexen 64 kpl. dt	DM 99,95
Int. Superstar Soccer 98 kpl. dt	DM 99,95
John Madden dt	DM 124,00
Lylat Wars kpl. dt	DM 89,95
Mischief Makers dt	DM 89,90
Mission Impossible* kpl. dt	DM 99,95

Nagano Winter Olympics dt	DM 129,95
Nascar '99 kpl. dt	DM 114,95
NBA Pro '98 dt	DM 119,95
NFL Blitz dt	DM 129,95
NFL Quarterback Club 99 dt	DM 104,95
NHL Breakaway 98 dt	DM 89,95
Olympic Hockey 98 kpl. dt	DM 99,95
Off Road Challenge kpl. dt	DM 124,95
Pilotwings 64 kpl. dt	DM 89,90
Rampage World Tour dt	DM 124,95
(Iggy's) Reckling Balls* kpl. dt	DM 104,95
Robotron 64 dt	DM 124,95
San Francisco Rush dt	DM 89,95
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 1 -uncut- dt	DM 129,95
Virtual Chess dt	DM 109,95
Waialae Country Club Golf	DM 109,95
WWF Warzone*	DM 109,95
Yoshi's Story kpl. dt	DM 89,95

SUPER NINTENDO

Worms dt	DM 49,95
Timon & Pumbaa dt	DM 74,95
GAME BOY CAMERA dt	DM 89,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

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

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

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 Lost Vikings II
GB-Tests: Mole Mania
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 3)
Poster: Blast Corps

TOTAL! 5/97

Specials: Akte N — Nintendos SNES-Projekte, Fußball-Vergleichstest: International SS 64 versus FIFA 64
SNES-Tests: Tim — Der Sonnentempel
GB-Tests: Wave Race
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 4)
Poster: Star Wars: Shadows o. t. Empire

TOTAL! 6/97

Specials: Jubiläum — 4 Jahre TOTAL!, DigiPen, die Programmierer-Uni
N64-Tests: Mario Kart 64
Game-Boy-Tests: Game&Watch Gallery
Tips&Tricks: Turok-Levelkarten (Teil 3)
TOTAL!-Aufkleber
Poster: Mario Kart 64

TOTAL! 7/97

Specials: Anime und Manga (Captain Future), Japan-RPGs, NES-Report (Teil 1), extreme-G
N64-Tests: NBA Hang Time, Wayne Gretzky's 3D Hockey
SNES-Tests: Mohawk & H. Jack
T&T: War Gods, Turok — Levelkarten, Teil 4
Poster: extreme-G

TOTAL! 8/97

Specials: E3-Messe-Report: von Banjo & Kazooie bis Zelda 64, exklusive Infos über Turok 2, Reportage: PAL-/NTSC-Umsetzungen
N64-Tests: Blast Corps
SNES-Tests: Williams Arcade
T&T: Star Wars: Shadows of the Empire
Poster: Banjo & Kazooie

TOTAL! 9/97

Specials: Rennspiele: extreme-G, F1 Pole Position 64, Multi-Racing Championship, SNES-RPGs: Dragon Quest III, Final Fantasy V, Tamagotchi-Report
N64-Tests: Dark Rift, Hexen 64
SNES-Tests: Lucky Luke
GB-Tests: Lucky Luke, Tim — Der Sonnentempel
Poster: LylatWars

TOTAL! 10/97

Specials: Große Reportage: Rollenspiele für N64 und 64DD (Mother 3, Quest 64, Zelda 64)
N64-News: Diddy Kong Racing
N64-Tests: F1 Pole Position 64, frisch indiziertes Spiel, LylatWars
GB-Tests: Tetris Plus
Tips&Tricks: frisch indiziertes Spiel, Lucky Luke, Mana 2
Poster: Bomberman 64

TOTAL! 11/97

Specials: Wir über uns, Space Station Silicon Valley, Earthworm Jim 3D, Game&Watch-Story
N64-News: Body Harvest, Castlevania 3D, Zelda 64
N64-Tests: extreme-G, Mace — The Dark Age, Top Gear Rally
SNES-Tests: Harvest Moon
T&T: LylatWars, Mischief Makers
Poster: San Francisco Rush

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!-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! 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

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

Komplettlösung (Teil 1)

Poster: Goemon, AeroFighters A.

TOTAL! 5/98

Specials: Game Boy Camera, Mission: Impossible-Interview, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 1)
N64-Tests: Wetrix
Game-Boy-Tests: Wario Land II
T&T: Goemon (N64) Komplettlösung, Teil 2, 1080° Snowboarding, Aero Gauge, Snowboard Kids
4 Riesenposter: Forsaken, Iggy's Reckin' Balls, Link, Yoshi

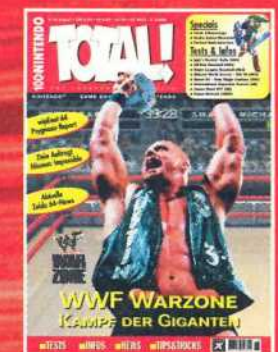
TOTAL! 6/98

2 Riesenposter: Sailor Moon
Specials: Pokémon — Kultspielzeug aus dem Fernen Osten, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 2)
N64-Tests: Bust-A-Move 2, Forsaken, GT 64, Kobe Bryant in NBA Courtside, Virtual Chess 64
Game-Boy-Tests: France 98
T&T: 1080°, Mace: The Dark Age, Rampage, Breath of Fire II (SNES)

TOTAL! 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!!
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! 8/98



Specials: Interview mit Rare (Perfect Dark) und Iguana (Turok 2), Anime-Übersicht
N64-Tests: Iggy's Reckin' Balls, All-Star Baseball 99, World Cup 98/ ISS 98 (Import), Quest 64
SNES-Tests: Super Metroid
GB-Tests: Castlevania II — Belmont's Revenge, Mega Man II
T&T: 1080° Snowboarding, Chameleon Twist, Mace: The Dark Age, Mischief Makers

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	Stück	Ausgabe
☐	3/96 DM 6,80	☐	8/97 DM 6,80	Sonderhefte	
☐	4/96 DM 6,80	☐	9/97 DM 6,80	☐	3/97 DM 3,90
☐	5/96 DM 6,80	☐	10/97 DM 6,80	☐	1/98 DM 4,90
☐	8/96 DM 6,80	☐	11/97 DM 6,80		
☐	9/96 DM 6,80	☐	12/97 DM 6,80		
☐	10/96 DM 6,80	☐	1/98 DM 6,80		
☐	12/96 DM 6,80	☐	2/98 DM 6,80		
☐	1/97 DM 6,80	☐	3/98 DM 6,80		
☐	2/97 DM 6,80	☐	4/98 DM 6,80		
☐	4/97 DM 6,80	☐	5/98 DM 6,80		
☐	5/97 DM 6,80	☐	6/98 DM 6,80		
☐	6/97 DM 6,80	☐	7/98 DM 6,80		
☐	7/97 DM 6,80	☐	8/98 DM 6,80		

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel).

TOTAL!

Achtung! Bitte vergeßt die Versandkosten nicht!
(Inland DM 5,-/Ausland DM 12,-)
Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

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

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

ADRESSE:
AVC Heft-Shop
Postfach 0 12 08
23613 Stockelsdorf



SNES

VERKAUFE

SNES, SGB, 2 Pads, 13 Topspiele + Kwirk (GB), 5 Spieleberater und Maus für nur DM 600! Tel.: 02525/4294, Nils

Verkaufe 18 Spiele, z. B. Pitfall, Soul Blazer (us), Jurassic Park 1, Adams Family, Mega Man X, Star Wars (Jedi), Flashback, Mickey Mouse, Syndicate, Turrican I, R-Type, Knights of the Round, Formel I, Terminator I, Tel.: 02501/58613, Jörg



Verkaufe SNES-Spiele: Zelda 3 für DM 30, Super Soccer DM 25, Pop 'n Twinbee DM 30 und Super Game Boy, tausche Bomberman 64 gegen Turok 1 oder 2, Tel.: 05423/42756, Nils

SNES mit 4 Pads und Multiplayer-Adapter zu verkaufen, außerdem 20 Spiele, fürs SNES mit Zubehör DM 150 und DM 30 pro Spiel, komplett DM 500, Tel.: 0571/34798, Matthias

SNES mit 1 Pad und 7 Spielen, alle originalverpackt (Mario Paint, Donkey Kong Country 1 + 2, Mr. Nutz, Asterix, Super Mario World, Earthworm Jim) für DM 400, Tel.: 02266/8893 od. 0171/9126945, Diana

Final Fantasy II, Mario RPG, 7th Saga, Secret of Mana, Soul Blazer (alle us), in PAL: Zelda 3 + Secret of Evermore, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 030/6822606, Patrick

Verkaufe SNES + 2 Pads + 7 Spiele, z. B. Zelda, Yoshi's Island + Earthworm Jim 2, tausche auch gegen PlayStation, Tel.: 02325/72873, Benny

SNES mit 1 Pad, 1 ASCII-Pad, Mario 1 + 2, Jurassic Park, Secret of Evermore inkl. Spieleberater, Street Fighter 2, Super Game Boy, Tel.: 06272/1027, Timo

Super Street Fighter 2 DM 60, Lamborghini DM 50, Batman Returns, Tiny Toons Adventures, König der

Löwen, je DM 40, alle mit Anleitung, Tel.: 030/3618235, nur Berlin, Florian

Verkaufe Super Nintendo mit 2 Controllern, 5 Spielen, Adapter für Game Boy-Spiele, Spiele: Secret of Mana, Lufia, Super Soccer, ISSD, S. Mario World, Tel.: 0202/733660, Tim

Neun Topspiele im Angebot, von S. Bomberman 2 bis Lufia II, ruft einfach an! Tel.: 0711/290236, Michaela

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 Konsolen + Sammlungen + Neuheiten für SNES, NES, GB, N64, Sony PSX usw., bitte meldet Euch unter Tel.: 0641/970436, Monika

Suche Final Fantasy III, Mega Man X III, Tel.: 035602/21672, Mo-Fr, ab 16 Uhr, Martin

NHL '94, biete DM 120 oder DM 100 + Mario is Missing (SNES), mit oder ohne Verpackung, deutsche oder US-Version, Tel.: 02102/80895, Sascha

Zelda III - A Link to the Past, wenn möglich mit Spieleberater, dringend! Schriftlich: Christiane Samolik, Maxim-Gorki-Str. 22, 14974 Ludwigsfelde, PS: Bitte preiswert

Suche Chrono Trigger (us), Super Mario RPG (us), Final Fantasy II (us) und US-SNES, biete gut! Tel./Fax: 030/7935237, Alex

Folgendes: Mastersystem I, II (DM 35), Terranigma, S. Metroid, Secret of Mana, nehme nur gut erhaltene Spiele mit Hülle und Spieleberater in deutsch, zahle dann DM 45 bis DM 75, Tel.: 05506/8841, Christian

Suche die SNES-Spiele Ogre Battle (us) und Front Mission (us), Tel.: 07251/82205, in der Woche zwischen 12.35-13 Uhr, am Wochenende bis 14 Uhr, Alex

Suche dringend Chrono Trigger, zahle bis DM 100, Tel.: 0431/3970656, Sebastian

Suche dringend StarWing, nach Möglichkeit günstig, Tel.: 04076/54561, ab 15 Uhr, Philipp



Suche Soul Blazer (dt/DM 40), Might&Magic II (dt/DM 50), für GB: Mystic Quest (dt/DM 50), Sword of Hope (DM 20), Sword of Hope II (DM 30), beide zus. DM 60, Tel.: 08031/86824, Christoph Klinger

TAUSCHE

Achtung! Verkaufe Goof Troop, Battletoads, WLB und Simpsons (GB) oder tausche alle 4 Spiele gegen 1 N64-Spiel, Tel.: 02352/31700, Lars

Tausche DM 50 plus 7 SNES-Spiele gegen Breath of Fire I (us), Tel.: 04298/3675, Jörn Müller

GAME BOY

VERKAUFE

Game Boy und Vierspieler-Adapter und 8 Spiele (Track & Field, Monster Truck u. a.), für DM 200-250, Tel.: 034461/55613, ab 16 Uhr, Christoph

Verkaufe für Game Boy Zelda DM 40, Donkey Kong und Wario Blast, je DM 30, tausche oder kaufe auch Mystic Quest (dringend!!!), Tel.: 02508/984766, Tobi

SUCHE

Suche Komplettlösung für Mystic Quest, Preis nach Vereinbarung, bitte melden unter Tel.: 03531/704846, Elke

Suche Mega Man 4 + 5 für Game Boy, Tel.: 03695/84499, ab 18 Uhr, Uwe

TAUSCHE

Tausche 2 gegen 1! Habe Mk 1 + 3, SM Land 2, Double Dragon 3, Robocop, Kid Ikarus, Spiderman, Fist of the North Star und NBA All-Star Chall. 2! Suche King of Fighters 96, Wario Land 2, Turok! Tel.: 04298/31648, Hans

N64

VERKAUFE

Verkaufe N64-Spiel San Francisco Rush für VB DM 99 und Game Boy DM 49 + GB-Spiele, z. B. Zelda 4, GB mit 5 GB-Spielen im Set für DM 99, Tel.: 06291/2569, Kevin

N64 + 3 Pads + 2 Rumble Paks + 1 Memory Card + 6 Spiele, z. B. Forsaken, FIFA 98, Mario Kart für DM 750, auch einzeln, Tel.: 040/813631, Timm

Hexen, Chameleon Twist, S.o.t.E., je DM 70, Super Mario DM 50 und div. Shooter, Karsten Mäke, Friedhofstr. 28, 06842 Dessau, Tel.: 0340/8825696

Verkaufe Beat 'em Ups, 3D-Shooter, Wave Race, Diddy Kong Racing, ISS 64, Tetrisphere, FIFA - Road to World Cup, auch Spiel für SNES, suche N64-

Neuheiten, Tel.: 033746/72613, Stephan

Verkaufe ISS 64, Lamborghini, NBA Pro 98, NHL Breakaway 98. NFL QBC 98, Fighters Destiny, WCW vs. NWO, je Schweizer Fr. 75, Tel.: 0049-52-7413890, Dale

Verkaufe/Tausche/Suche Spiele für Nintendo⁶⁴, habe z. B. Top Gear Rally, Star Wars, Turok, Wayne Gretzky's 3D Hockey, Diddy Kong Racing, Mario, Mario Kart, Wave Race usw., Tel.: 02666/1727, ab 18 Uhr, Stefan

Verkaufe S.o.t.E. DM 80, Mario Kart 64 DM 50, Mario 64 DM 50, PilotWings DM 60, Diddy Kong Racing DM 65, tausche gegen Hangtime, Bust A Move 2 od. Clayfighter 63 1/3, Tel.: 0611/719886, Sebastian

Ich verkaufe ein N64 mit einem Spiel (FIFA 64), einem Pad und einer Memory Card für DM 300, verkaufe auch weitere Spiele, Tel.: 035322/31055, Mike

Mace: The Dark Age DM 90, Mystical Ninja DM 110, LylatWars DM 60, SNES mit 2 Pads und 8 Spielen (u. a. Street Fighter Alpha 2, Secret of Mana, Sim City) und 7 NES-Spiele, Tel.: 02242/4683, Christian

NHL Breakaway DM 80, NFL QC '98, extreme-G DM 70, Tel.: 07636/1444, Florian

Für N64 Star Wars: S.o.t.E. für DM 60 und extreme-G für DM 70, beide für nur DM 120, tausche auch gegen WCW vs. NWO oder Banjo-Kazooie, Tel.: 06733/7519, Andreas

Verkaufe für N64 LylatWars und Turok für je DM 80, DKR und MRC für je DM 65, Bomberman 64 und Mario 64 für je DM 50, für Game Boy Zelda DM 40, Tel.: 02508/984766, Tobi

Verkaufe LylatWars, Mace: The Dark Age, Mischief Makers und andere Spiele, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 035451/91242, Marcel

2 x N64 (NTSC u. PAL), 3 Joypads und Rumble Pak, 5 Spiele: Wild Choppers (NTSC), ISS 64, Mario 64 (NTSC), Mario Kart 64, Blast Corps, LylatWars, DM 1010, Tel.: 030/89505315, Götz

Verkaufe extreme-G mit Anleitung und Verpackung, neuwertig, DM 60 + NN, Tel.: 06441/34628, Dirk

Goemon Mystical Ninja mit Lösung für DM 100, keine Versandkosten! Tel.: 04321/909729, Frank

N64 (us) DM 350 (Schilling 2450) VB! Turok (us), ISS 64, extreme-G (dt), je DM 80 (Schilling 560) VB! Einzeln oder komplett! Topzustand! Tausche evtl. gegen PSX-Games! Österreich, Tel.: 0662/427190, Michael

Verkaufe für N64 Automobili Lamborghini für DM 112, verkaufe für SNES die Schlümpfe für DM 40 und die Schlümpfe 2 für DM 80, alle mit Anleitung, Tel.: 02292/951231, Dennis

Verkaufe NBA Hangtime, fast neu, mit Originalverpackung und Anleitung DM 70 (Neupreis: DM 130), Tel.:

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



Lost in Space

Zwei Spiele, die mit dem Wort Space beginnen, finden ihren Weg in die TOTAL! 10/98: das einfallsreiche Jump&Run *Space Station Silicon Valley* von DMA Design und *Space Circus* von Infogrames. Freut Euch auf einen Ausflug in die Welt der Sterne.



SCHNELL NOCH DIE VORSCHAU GESEHEN UND DANN AB IN'S SCHWIMMBAD

„Ich bin Erwin, liebe Leute,
vielleicht kennt Ihr mich noch nicht.
Und ich schreibe hier und heute
mal mein eigenes Gedicht.
Gründe hab' ich dafür viele,
schaut Euch doch nur einmal an,
welche hundsgemeinen Spiele
man mit mir doch machen kann.
Ich krieg immer auf die Mütze,
alle schreiben sie nur Stuß.
Diese schlecht gereimte Grütze
war noch niemals ein Genuß.
Jetzt hab ich genug gelitten,
und Ihr solltet dankbar sein.
Ich erhöhe Eure Bitten
und schreib meinen eignen Reim!
Nun mach ich hier die Gedichte,
so was fällt mir ja nicht schwer.
Keiner macht mir das zunichte –
Augenblick, da kündigt doch wer!“
„Was machst Du denn da, Du Tüte?
Soll das ein Gedicht hier sein?
Nein, das kann bei aller Güte
nicht in unser Heft hinein.“

Erstens schreib ich keine Grütze,
dafür haben wir ja Dich.
Du bist doch zu gar nichts nütze!
Reime schreiben kann nur ich.
Zweitens kann ich es nicht fassen,
wie Du denn in 'nem Gedicht
„sein“ und „Reim“ kannst stehenlassen,
denn das reimt sich wirklich nicht!“
„Sag mal, hältst Du mich für dämlich?
Du hast wohl nicht aufgepaßt.
Dieser Scherz ist einem ähnlich,
den Du schon verwendet hast!
Langsam fang ich an zu glauben,
daß Dir die Ideen ausgehen.
Du beginnst wohl zu verstauben.
Kann ich aber gut verstehn.“
„Nun, bevor sich diese Zeilen
füllen mit Gewalt und Blut,
solltest Du nach Hause eilen.
Bitte nimm jetzt Deinen Hut!“
„Schön, ich geh, doch nicht für immer.
Dies ist nicht das letzte Mal.
Ich komm wieder, noch viel schlimmer,
in der kommenden TOTAL!“

© Der Tobi™

Alles muß man selbst machen ... Warten wir mal ab, was Erwin in der kommenden Ausgabe so verzapft. Vielleicht verbieten wir ihm einfach den Mund – oder bleibt er? Die Antwort und mehr findet Ihr in **TOTAL! 10/98**. Am 2. Oktober ist es soweit, also nicht verschlafen!

Neu! Neu!! NEU!!!

Lange ist es her, daß Ihr in der TOTAL! einen Comic bestaunen konntet. Bald ist es wieder soweit: der Kerl neben diesem Text wird ab nächsten Monat unser und Euer Begleiter werden. Leser der Carlsen-Comics haben ihn sicher schon erkannt, allen anderen wird er bald ans Herz wachsen. Nur soviel sei verraten: er spielt genauso gerne Videospiele wie wir!



Midam © Editions Dupuis, Marcinelle

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Viele Klassiker wurden in TOTAL! 9/93 begutachtet. Allen voran ging natürlich *Super Mario All-Stars*, dicht gefolgt vom zeitlos brillanten *Super Bomberman*. Für *StarWing* gaben wir einige Hilfestellungen, und zum zehnjährigen Bestehen von Elite Systems würdigten wir die Firma mit einem Hintergrundbericht, zusammen mit dem Test von *Striker* für SNES.



Lost in Bs

Zwei Spiele, die mit dem Buchstaben B beginnen, finden ihren Weg in die TOTAL! 10/98: der einfallsreiche Action-Titel *Body Harvest* von DMA Design und *Bomberman Hero* von Hudson. Freut Euch auf einen Ausflug in die Welt der Explosionen.



Erfolg garantiert

Auf der PlayStation waren sie erfolgreich, und auf dem N64 werden sie es wohl auch sein: *Fighting Force 64* und *V-Rally 98* sind schon fast so gut wie bald nahezu kurz vor der Fertigstellung.

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 (ska),
Tobias Partetzke (tobi)

USA-Korrespondent: Julian Eggebrecht
Japan-Korrespondentin: Cora Tscherner
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafik: Arne Bahruth, Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Heinke Vogt, Michael Neubert
Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Ernö Andrich,
Industriest. 44 a, 82194 Gröbenzell
Tel.: 0 81 42/5 71 07 Fax: 0 81 42/5 71 08
Anzeigenleitung: Torsten Weber (VISdP)
Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag, Friedensallee 41,
22765 Hamburg
Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 50 43

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau
Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lübeck
Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: © Infogrames/Paramount

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 85,20

Der X-plain Verlag ist alleiniger Inhaber aller
Rechte an „TOTAL! – das unabhängige Magazin“,
die als Marke und Warenzeichen beim Deutschen
Patentamt geschützt sind.



MARINA SIRTIS PORTRÄT • POSTER • EPISODENFÜHRER

#3

STAR TREK®

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



SAT.1

AB JETZT
ÜBERALL
ERHÄLTLICH

Falls im Handel vergriffen, einfach unter Tel. 07623 / 964 155 bestellen!!

