

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴

GAME BOY

SUPER NINTENDO

Specials

- Reportage: Die N64-Projekte von DMA
- Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist
- Small Soldiers: Infos zu Film und Spiel

Tests & Infos

- Zelda - Ocarina of Time (N64)
- Star Wars: Rogue Squadron (N64)
- Body Harvest (N64)
- Space Station: Silicon Valley (N64)
- Air Boarder 64 (N64)
- G.A.S.P!! (N64)
- Bomberman Hero (N64)
- Super Valis IV (SNES)

Alle N64-Hits
von morgen!

Der Game Boy
Color ist da!



Mega viele
Gewinne!!!

Banjo-Kazooie
komplett gelöst!

TUROK

DIE SENSATION DES JAHRES!

■ TESTS

■ INFOS

■ NEWS

■ TIPS&TRICKS



10

4 393036 806804

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)

dynatex
Im Brückcenter
44135 Dortmund

WWW.LOGON.DE/KRANZ

DER VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND

& LADEN

Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER
AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NURNBERG



NINTENDO 64

NINTENDO 64	249,-
ANTENNENKABEL	39,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,95
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)	
CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO	59,95
(INKL. MEMORY CARD 0,25 MEG.)	
GAME BUSTER	99,95
LENKRAD RACELEADER 32/64	99,95
(INKL. PEDALE) (FÜR PSX UND N64)	
MEMORY CARD 0,25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMB. P. JOLT (INKL. MEM. 1 MEG)	39,95
HYPER PAK (RUMBLE P. + MEM. FKT.)	49,95
TREMOR PAK LX4	29,95



F-ZERO X (NOV) 89,95

1080° SNOWBOARDING	89,95
AIR BOARDER 64	119,95
ALL STAR TENNIS '99 (OKT)	139,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
SPIELEBERATER BANJO U. KAZOOIE	24,80
BIO FREAKS	129,95
BLAST CORPS	109,95
BODY HARVEST (NOV)	99,95



Earthworm Jim 3D (Nov) 99,95 Mission Impossible (Aug) 99,95



INT. SUPERSTAR S. '98 99,95

BOMBERMAN 64	89,95
BOMBERMAN HERO (OKT)	89,95
BUCK BUMBLE	129,95
BUST A MOVE 3 (DEZ)	99,95
CHOPPER ATTACK	99,95
CRUISIN' WORLD	89,95
DARK RIFT	129,95
DIDDY KONG RACING	89,95
DUAL HEROES	129,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV)	99,95
EXTREME G 2 (NOV)	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX	89,95
FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION	129,95
FIGHTER'S DESTINY	129,95
FORSAKEN	119,95
F-ZERO X (NOV)	89,95
G.A.S.P. (OKT)	149,95
GEX 3D (GEX 2) (OKT)	129,95
GLOVER (NOV)	89,95
GOEMON MYSTICAL NINJA	129,95



Banjo & Kazooie 89,95 F1 World G.P. 89,95



Buck Bumble 129,95 Top Gear Rally 89,95

GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	124,95
HOLY MAGIC CENTURY (NOV)	139,95
IGGY'S RECKING BALLS	89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	99,95
KNIFE EDGE (NOV)	109,95
LYLAT WARS (OHNE RUMBLE PAK)	89,95
MADDEN NFL '99 (OKT)	119,95

DIE ERSTEN BESTELLER ERWARTET
EINE KLEINE ÜBERRASCHUNG!



TUROK 2 (OKT) (Dt. Vers.) 88,88
TUROK 2 (engl. PAL-Vers) 99,95

MARIO KART 64	89,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
NASCAR '99 (OKT)	109,95
NBA COURTSIDE	89,95
NBA JAM '99 (OKT)	99,95
NBA LIVE '99 (NOV)	109,95
NFL BLITZ (OKT)	119,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	99,95
NHL '99 (OKT)	109,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99 (NOV)	99,95
OFF ROAD CHALLENGE	129,95
OLYMPIC HOCKEY '98	129,95



Star Wars - R.S. (Dez) 109,95 Rayman 2 (Nov) 119,95

Tonic Trouble (Nov)	139,95
WWF Warzone	99,95
RAMPAGE WORLD TOUR	129,95
RAYMAN 2 (NOV)	119,95
SCARS (NOV)	129,95
SNOWBOARD KIDS	89,95
SPACE STATION-SILIKON VALL. (NOV)	119,95
STAR WARS-ROGUE SQUADR. (DEZ)	109,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS) (OKT)	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TOP GEAR RALLY	139,95
TOP GEAR OVERDRIVE (NOV)	119,95
TUROK 2 - DEUTSCHE VERSION (OKT)	88,88
TUROK 2 - ENGL. VERS. (PAL) (OKT)	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARD (NOV)	109,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

BUST A MOVE 2	49,95
EXTREME G INKL. MUSIK-CD	49,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM	99,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	49,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	119,95
NBA PRO '98	119,95
NFL QUARTERBACK CLUB '98	49,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '98	49,95
TUROK DINOSAUR HUNTER	49,95



ZELDA 64 (DEZ) 109,95

VIRTUAL CHESS 64	119,95
V-RALLY (NOV)	99,95
WAIALAE COUNTRY CLUB TRUE GOLF	119,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,95
WETRIX	109,95
WWF WARZONE (AUG)	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80
ZELDA 64 (NOV)	109,95



Glover (Nov) 89,95 NHL '99 (Okt) 109,95

Extreme G 2 (Nov)	99,95
V-Rally (Nov)	99,95

0931 35 45 235

oder 0180 5211844

GAME BOY COLOR

GAMEBOY COLOR (NOV)	139,-
CONKER'S POCKET TALES (NOV)	59,95
GAME & WATCH GALLERY 2 (NOV)	44,95
HARVEST MOON (NOV)	59,95
POCKET BOMBERMAN (NOV)	44,95
QUEST FOR CAMELOT (NOV)	59,95
TETRIS DELUXE (NOV)	44,95

**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN**

**TEL: 0049
85 17 37 77**

1 DM-7,5 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

**HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602**



GAME BOY POCKET COLOR EDITION (VERSCH. FARB: ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSPARENT, SILBER, NEU: PINK)	109,-
BATTERY PACK - G. B.	9,95
GB POCK. CAMERA (VERSCH. FARB.)	99,95
CAMERA PRINTER	119,95
ARIELLE-CLASSICS	44,95
ASTERIX & OBELIX - CLASSICS	44,95
BRAIN DRAIN	59,95
BUGS BUNNY & LOLA (NOV)	54,95
BUST A MOVE 2	39,95
DONKEY K. LAND 2 - CLASSICS (OKT)	44,95
DR. FRANKEN	44,95
GARGOYLES QUEST	44,95
GOZILLA	59,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	59,95
LUCKY LUKE	64,95
MARIO & YOSHI	29,95
MARIO'S PICROSS	49,95
MEGA MAN 2	29,95
ON THE TILES	44,95
OTTIFANTEN	59,95
SCHIFFE VERSENKEN (OKT)	59,95
SPIROL	64,95
STREETFIGHTER 2 - CLASSICS (OKT)	44,95
TAMAGOTCHI	59,95
TUROK	39,95
V-RALLY	64,95
WORMS	64,95

SUPERNINTENDO

ALADDIN - CLASSICS	79,95
ASTERIX	54,95
DONKEY KONG COUNTRY 3-CLA. (OKT)	74,95
FIFA '97 GOLD EDITION	69,95
KIRBY'S GHOST TRAP	49,95
LUCKY LUKE	119,95
MICKEY'S UND MINNIE-CLASS. (OKT)	74,95
NBA LIVE '97	69,95
STAR WARS: RETURN OF THE JEDI	89,95



**Theo
KRANZ
VERSAND**

SPACE BEAMER



Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste)	59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo)	79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen)	99,95

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR
BESTELLTE WARE VERLÄßt NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER
HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN
BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN
GLEICHZEITIG Sogar PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN
VORBESTELLSERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT
ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE
ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT
PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR.
SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64
SEITEN!), DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM (3 DM)
UND ADRESSIERTEM RÜCK-UMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

Versandkosten bei Nachnahme: Post DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-.
Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland.

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 571601

Es geht steil bergauf: „Tendenz steigend“

Alles wird gut, lautete die Botschaft unseres Editorials im September: N64-Spiele satt, Qualität vom Feinsten und Preise vom Günstigsten. Nun gut, bleiben wir mal auf dem Teppich und stellen fest, daß sich das Preisgefüge positiv entwickelt. Bei Preisen von 99 DM für *International Superstar Soccer 98* sowie *Turok 2 – Seeds of Evil* kann man guten Gewissens davon ausgehen, für *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* auch nicht tiefer in die Tasche greifen zu müssen. Und die positive Tendenz setzt sich fort. Nintendos Auftritt auf der ECTS-Messe in London bewies Stärke und demonstrierte eindrucksvoll, daß sich die Zukunftsaussichten der N64-Fans keinesfalls nur auf *Zelda* reduzieren lassen. Wie in alten Zeiten zaubert Nintendo zudem ein As aus dem Ärmel und verschafft der 64-Bit-Konsole durch die RAM-Karte einen zusätzlichen Powerboost. Da läßt sich sogar die unglückliche Entscheidung, die CeBIT Home in Hannover zu ignorieren und Sony kampflos das Feld zu überlassen, verschmerzen. Derweil stürmte *Banjo-Kazooie* in Europa die Hitlisten und belegte zum Beispiel in England vier Wochen in Folge die Spitzenposition in der Sparte Computer- und Videospiele, um dann von *WWF Warzone* (für N64 und PlayStation) abgelöst zu werden.

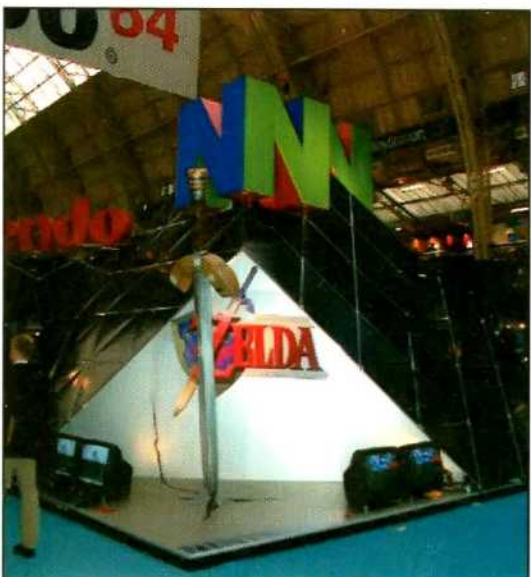
Selbst aus Japan gibt es erfreuliche Tendenzen zu vermelden: *F-Zero X* und *Pocket Monsters Stadium* rückten nacheinander auf Platz zwei der Verkaufscharts vor – dieses Kunststück ist seit langem keinem N64-Titel mehr geglückt. Kurz darauf verschob Nintendo den Veröffentlichungstermin für das 64DD auf 1999. Bis dahin lautete die offizielle Info immer noch „Herbst 1998“. Aus diesem Grund fällt auch die traditionelle Space World im November aus (statt dessen ist ein Auftritt auf der Tokio Game Show im Oktober geplant) und wird im März nächsten Jahres nachgeholt. Dann soll die Launch-Präsentation des DDs zelebriert werden. Gerüchten zufolge arbeitet Nintendo eifrig an einer Erhöhung der Speicherkapazität – die Rede ist von über 200 Megabyte, möglicherweise soll sogar der Umfang einer CD auf eine Disk gequetscht werden.

Schließlich wurden noch zwei Termine für Japan benannt: *Pikachu Genki Dechu*, das Modul mit dem Spracherkennungssystem (vgl. TI 1/98), erscheint am 12. Dezember. Ungleich interessanter ist jedoch der Termin für *Zelda* am 14.11.1998. Erfahrungsgemäß sind keine weiteren Verzögerungen zu erwarten, sobald Nintendo für den Japan-Release einen genauen Tag benennt. Somit dürfte auch der Veröffentlichung des lang erwarteten Spiels im Dezember bei uns nichts mehr im Wege stehen.

Der einzige Wermutstropfen in dieser Jubel-Trubel-Heiterkeit-Situation ist leider die aktuelle Testsituation. Die für Oktober angekündigten Titel haben sich einhellig dazu entschlossen, erst im November fertigzuwerden. In jenem Monat sollen nun insgesamt 20 (!) N64-Spiele erscheinen. Am allerletzten Tag der Produktion erreichte uns zwar noch *Space Station: Silicon Valley*, doch für einen ordentlichen Review reichten ein paar Stunden natürlich nicht aus. Aber der Mangel an hochklassigen Testkandidaten wird durch die Berichte über die ECTS, DMA Design und *Turok 2 – Seeds of Evil* locker ausgeglichen.

Viel Spaß beim Warten auf *Zelda* wünscht

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM



Titelthemen:

Turok 2 – Seeds of Evil (N64)30

Specials/Reportagen/Infos:

DMA Design36

Small Soldiers (GB)54

Spiele, für die unsere
Welt noch nicht reif ist58

Banjo-Kazooie, Kompl., Teil 265

European Computer Trade Show 1998:

Zelda – Ocarina of Time (N64)8

Star Wars: Rogue Squadron (N64) . . .12

Game Boy Color22

Turok 2 – Seeds of Evil

Texas' berühmtester Indianer

30



Willkommen im Land der gräßlichen Monster!

ECTS '98 –
Europas größte
Videospielmesse

Wir führen Euch auf
über 15 Seiten durch
den Dschungel der
Neuheiten. Natürlich
ist auch wieder eine
aktuelle Release-
Liste mit dabei.



06



SPECIALS

Banjo-Kazooie,
Komplettlösung, Teil 265
Comic – Kid Paddle29
Spiele, für die unsere Welt noch
nicht reif ist, Teil 158

Aus dem Wust der Import-Spiele, die
nicht den Weg nach Europa fanden,
stellen wir Euch ein paar ganz beson-
ders kuriose beziehungsweise ausgefal-
lene Spiele vor, wie sie schräger kaum
sein könnten.

WETTBEWERBE

Chupa Chups53

Acclaim41

N64-Forsaken-Module zu gewinnen!

Ninja Turtles47

Verlost werden große bewegliche Pla-
stikfiguren zum Start der Serie auf RTL
am 27. September.

MESSE-NEWS

ECTS 98 – Der Messebericht6

Extreme-g 2 (N64)17

Game Boy Color22

Hybrid Heaven (N64)16

Hype – The Time Quest (N64) . . .20

Jest (N64)14

Jet Force Gemini (N64)12

Lethal Encounter (N64)15

Lonney Tunes Space Races (N64) 15

Holy Magic Century (N64)16

NBA Jam 99 (N64)17

NFL Quarterback Club '99 (N64) .17

Perfect Dark (N64)11

Rakuga Kids (N64)16

ShadowMan (N64)17

Star Wars: Rogue Squadron (N64) 12

Starshot –

Panik im Space Circus (N64) . . .14

Tasmanian Express (N64)15

V-Rally 98

Championship Edition (N64)14

Zelda 64 (N64)8

REPORTAGEN

DMA Design50

Wir waren zu Besuch bei DMA Design in
Schottland und haben Euch brandaktu-
elle Neuigkeiten zu den Spielen Attack!,
Body Harvest, Space Station: Silicon
Valley und Wild Metal Country mitge-
bracht. Wie es aussieht, haben die
Lemmings-Erfinder Gefallen am N64 ge-
funden.

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Turok 2 – Seeds of Evil30
Iguanas Kampf-Indianer zeigt sich im zweiten Teil des erfolgreichen First Person Shooters wieder sehr stark, wendig und sogar weitaus vielseitiger. Dank mächtiger Rechenpower im texanischen Headquarter und des Einsatzes der Entwicklungsabteilung unter David Dienstbier erwartet Genre-Fans ein potentieller Mega-Hit, der im anstehenden Weihnachtsgeschäft einer der hellsten Sterne werden könnte.

GAME BOY

Small Soldiers54

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Air Boarder 6452
Zum Redaktionsschluß erreichte uns überraschend die PAL-Version des Spiels. Wir bitten um Verständnis dafür, daß diese deutsche Fassung nicht mehr rechtzeitig getestet werden konnte. Unterschiede zum NTSC-Modul waren auf Anhieb keine auszumachen.
Bomberman Hero48
G.A.S.P!! Fighter's NEXTeam47
Mike Piazza's Strike Zone46
Super Robot Spirits40

CLASSIC-TESTS

SNES

Super Valis IV57

TIPS & TRICKS

Action-Replay- und Gamebuster-Codes64
Helpline74
Komplettlösung
Banjo-Kazooie, Teil 265
Shorties62

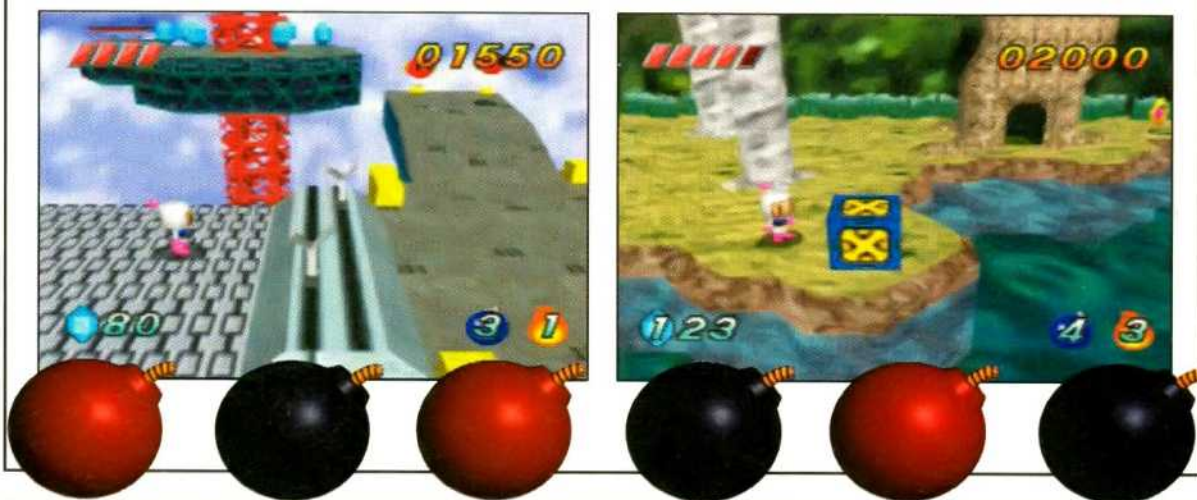
RUBRIKEN

Abonnement50
Börse80
Editorial3
Händlerregister78
Impressum82
Leserbriefe24
Leser-Charts42
TOTAL!-Intern45
Vorschau82

Bomberman Hero

Hudson bleibt den Sprengmeistern treu

48



Air Boarder 64

Zurück in die Zukunft? Martin McFly läßt grüßen! Nach 1080° und Snowboard Kids geht's nun mit dem Hoverboard in wärmere Gefilde.

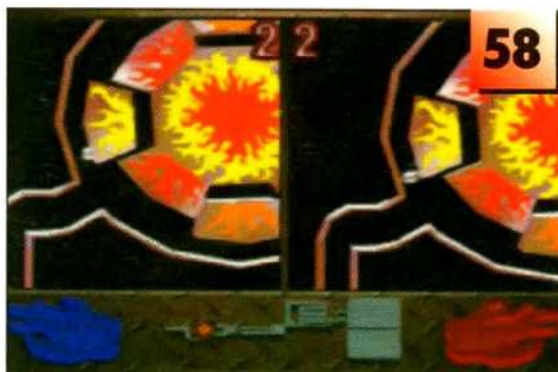


52

Ungewöhnlich! Für Genre-Fans und solche, die es noch werden wollen, dürften die ansprechend in Szene gesetzten Level durch ihren höchst eigenwilligen Aufbau recht 'abgefahren' erscheinen

Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist!

TOTAL! wagt einen Blick auf die verrücktesten N64-Spiele, die wohl nur Amis und Japaner so richtig toll finden können und von denen wir Europäer wohl verschont bleiben.



Wow! Ihr steuert einen Punkt, der nichts berühren darf

DMA Design – Die Body-Harvest-Macher im Gespräch mit TOTAL!

36



Tips & Tricks

Banjo-Kazooie, Komplettlösung, Teil 2

65



London im Spielefieber

Aussteller aus über 60 Ländern kamen in diesem Jahr erneut auf dem Londoner Messegelände Olympia zusammen, um dort die bisher größte und eindrucksvollste Elektronik-Show in der Geschichte der ECTS zu veranstalten. Weit über 20.000 Besucher aus Handel und Medien stürmten begierig die Hallen, um alle Neuigkeiten in sich aufzusaugen und in Form von CDs und Pressemappen mit nach Hause zu nehmen.

Die Firmen feierten gleich dutzendweise Premieren mit Spieleneuerscheinungen für alle aktuellen Systeme und präsentierten diese mit weitaus mehr Aufwand als in den vergangenen Jahren. Rennwagen, LKWs, Panzer, riesige Leinwände, Dungeons, metallische Rolltore,



hinter denen Spiele präsentiert wurden, sowie etliche lebensgroße Figuren zu bekannten Games waren auf dem Ausstellungsgelände zu finden. An beinahe jedem zweiten Stand lächelten zur Freude der männlichen Messeinteressierten hübsche Models, die Firma Acclaim hatte sogar gleich eine komplette Tanztruppe engagiert, die stündlich zu angesagter Musik auf einer Bühne in der zweiten Etage des Standes ihr Bestes gab. All diese kostspieligen Accessoires suggerierten vor allem eines: Die Spieleindustrie ist mächtig am Brodeln. Mitten in all dem Gewühl befand sich auf satten 1000 Quadratmetern der Stand, für dessen Besichtigung so mancher von Euch sein letztes Hemd gegeben hätte: Nintendo. Und dort gab es vor allem eines zu sehen – *Zelda*, *Zelda* und nochmals *Zelda*. Daß dieses Spiel Großartiges verspricht, versteht sich mittlerweile von selbst, die neuesten Infos zu dem Mega-Highlight findet Ihr auf den folgenden Seiten. Des weiteren glänzte Big N mit der Präsentation des neuen Game Boy Color, der mit phantastischer Grafik ohne jegliche Schlieren beim Scrollen aufwarten kann. Außerdem versprach man, daß jedes für



Nintendo wurde auf der diesjährigen ECTS mit dem Preis „Bestes Konsolenspiel des Jahres“ ausgezeichnet. And the winner is, wie auch schon einmal zur E3 im Frühjahr: *GoldenEye 007*. Tja, in England ist so etwas wie die BPJS eben gänzlich unbekannt ...

den GBC umgesetzte Spiel außer der Farbe auch mindestens ein zusätzliches Feature bieten wird. Ansonsten

gab es bei Nintendo die seit langem bekannten Games wie *F-Zero X*, *1080°*, und *Banjo-Kazooie* zu sehen. Relativ neu war lediglich *Star Wars: Rogue Squadron* von Factor 5, das jedoch schon auf der E3 in Atlanta zu bestaunen war. Geheim war allerdings bis jetzt, daß der Titel noch im November in Deutschland erscheinen wird. Beinahe ein wenig arrogant verkündete man am Nintendo-Stand die Botschaft, das derzeitige Software-Angebot für das N64 sei ausreichend, deshalb wäre es in diesem Jahr nicht notwendig, einen weiteren Titel zu veröffentlichen. Unbestritten ist das Nintendo⁶⁴ eine ganz hervorragende Konsole mit ebensolcher Leistungsfähigkeit. Doch was wäre der 64-Bitter ohne die Spieleproduktionen der Third-Party-Hersteller, die immerhin den größten Teil des Software-Angebots bestreiten.

Vor allem Acclaim versucht derzeit, alles aus der Konsole herauszuholen und stellte auf der Messe im Rahmen



von *Shadowman* eine neue Engine vor, durch die sich einiges verändern könnte. VISTA (Virtualy Integrated Scenic Terrain) heißt das Zauberwort, das eine weite, klare Sicht ohne jeglichen Nebel ermöglicht. Der Erfolg von *Turok* und seinem heißerwarteten zweiten Teil sind Meilensteine im 64-Bit Bereich, nicht unwesentlich ist auch die Veröffentlichung *extreme-G 2*.

Infogrames steuert mit *Mission: Impossible*, *V-Rally 64*, *Jest* und *Starshot – Panik im Space Circus* sowie einigen Comiclizenzen ebenfalls einen nicht unerheblichen Teil zum Spieleangebot bei. Nicht zu vergessen Konami, durch die fünf weitere Titel auf der Release-Liste erscheinen, darunter das hochgelobte *ISS 98* und *Castlevania 3D*. Schließlich klinken sich nun auch Psygnosis und UBI Soft mit *O.D.T.*, *WipEout 64*, *Buck Bumble* und *Rayman* ein.

Wie immer haben wir Euch viele spannende Sachen aus London mitgebracht. Schaut selbst, was alles auf den folgenden Seiten zu finden ist! Viel Spaß beim Stöbern!

Europa-Releases N64

OKTOBER

Bomberman Hero	Jump&Run	Nintendo/Hudson
Starshot - Panik im Space Circus	Jump&Run	Infogrames
NFL Blitz	Sport	GT Int./Midway

NOVEMBER

All Star Tennis '99	Sport	Ubi Soft
Body Harvest	Action/Strategie	Acclaim/DMA Design
Buck Bumble	Shoot 'em Up	Ubi Soft/Argonaut
Bust-A-Move 3	Puzzle	Acclaim/Taito
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	Acclaim/VIS
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo
Glover	Geschicklichkeit	Nintendo/Hasbro
Holy Magic Century (Quest 64)	RPG	Konami/T•HQ
Knife Edge	Shoot 'em Up	Mitsui/Kemco
Micro Machines 64 Turbo	Rennspiel	Codemasters
NBA Jam '99	Sport	Acclaim/Iguana
NFL Quarterback Club '99	Sport	Acclaim/Iguana
Penny Racers	Rennspiel	Konami/T•HQ
Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft
Rakuga Kids	Beat 'em Up	Konami
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft/Wild Image
Space Station: Silicon Valley	Action/Strategie	Take 2/DMA Design
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui/Kemco
Turok 2 - Seeds of Evil	First Person Shooter	Acclaim/Iguana
Twisted Edge Snowboarding	Sport	Mitsui/Kemco
V-Rally 98 Championship Edition	Rennspiel	Infogrames
WCW vs. NWO: Revenge	Sport	Konami/T•HQ
WipEout 64	Rennspiel	GT Int./Psygnosis

DEZEMBER

NHL Breakaway '99	Sport	Acclaim/Iguana
Nightmare Creatures	Beat 'em Up	Activision/Kalisto
Star Wars: Rogue Squadron	Shoot 'em Up	Nintendo/LucasArts/Factor 5
The Legend of Zelda - Ocarina of Time	Action/Adv.	Nintendo
Virtual Pool 64	Simulation	Acclaim/Probe
XG 2	Rennspiel	Acclaim/Probe

4. QUARTAL

Fighting Force 64	Beat 'em Up	Eidos/Core
NASCAR '99	Rennspiel	EA/EA Sports
NBA '99	Sport	EA/EA Sports
NHL '99	Sport	EA/EA Sports

1999 - AUSWAHL:

Castlevania 3D	Action/Adventure	Konami
Hybrid Heaven	Action/Adventure	Konami
Hype - The Time Quest	Action/Adventure	Ubi Soft
Jet Force Gemini	Action	Nintendo/Rare
Perfect Dark	First Person Shooter	Nintendo/Rare
Southpark 64	First Person Shooter	Acclaim/Iguana
ShadowMan	Third Person Shooter	Acclaim/Iguana
Twelve Tales: Conker 64	Jump&Run	Nintendo/Rare



The Legend of Zelda – Ocarina of Time

Toptitel im Anrollen

Nein, daß wir den Untertitel im Gegensatz zur Vergangenheit jetzt ohne das The vor dem Ocarina schreiben, ist keine neue Sparmaßnahme des Verlages, Nintendo hat den Titel umbenannt. Fast könnte man meinen, dies sei die bedeutendste neue Information, da wir im VIP-Bereich sofort und eindringlich über diese Änderung aufgeklärt wurden. Doch damit wollten wir uns natürlich nicht zufriedengeben und klemmten uns daher eine gute Stunde gemeinsam mit Nintendos Pressesprecher Wolfgang Ebert sowie einen halben Tag ohne ihn, hinter ein N64-Pad.



Bereits im Titelbild erhält der Spieler einen Vorgeschmack auf das, was ihn alles in Links neuem Abenteuer erwartet

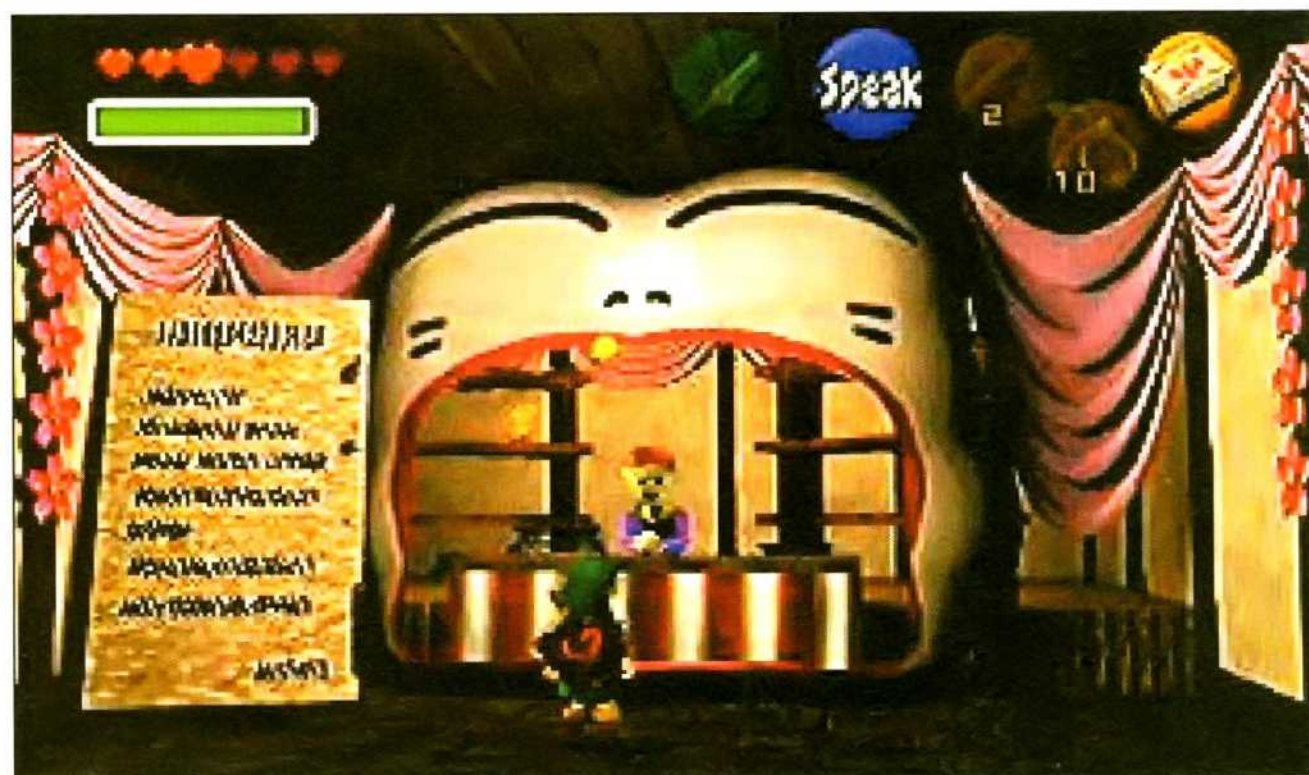
Alte Liebe rostet nicht, dieses Sprichwort trifft bestens auf die unvergleichliche Zelda-Serie zu. Auch wenn diese Liebe manchmal Nerven wie Drahtseile und eine Engelsgeduld erfordert, am Ende wird man reichlich belohnt, denn je länger die Trennung, desto größer ist auch die Wiedersehensfreude.

Miyamoto hat sich einen Herzenswunsch erfüllt und die Welt von Zelda dreidimensional inszeniert, so wie sie seiner Meinung nach schon immer hätte dargestellt werden und erlebbar sein müssen. Gleichzeitig wird für die Videospieler dieser Erde ein Traum wahr. Eventuelle Alpträume, das Spiel würde in 3D an Atmosphäre und Spielbarkeit verlieren, erweisen sich als unbegründet. Nie war ein Zelda-Spiel stimmungsvoller, packender und realer.

Bereits auf der E3 wurde deutlich, daß Nintendo in diesem Jahr über ein starkes Software-Angebot verfügt. Auf einem riesigen Stand stellte sich der Marktführer im Konsolenbereich auch in Europa auf die Hinterbeine und präsentierte neben aktuellen Entwicklungen vor allem die kommenden Weihnachts-Highlights aus eigener Herstellung sowie die Spiele der meisten Third-Parties. Zu einem dichten Gedrängel rund um den Nintendo-



Stand kam es allerdings nicht nur durch den großen Besucherstrom, sondern auch aufgrund der vielen Spiele und Testgeräte. Satte 1.000 Quadratmeter sind zwar das Zehn- bis Zwölfwache einer durchschnittlichen Vier-Zimmer-Wohnung, dennoch schien es so, als hätte Nintendo ein paar Hundert Quadratmeter mehr gut gebrauchen können. Der absolute Mittelpunkt und Publikums-magnet war natürlich das lang erwartete Zelda-Sequel.



Zu Beginn des Spiels wird der kleine Link unsanft aus seinen Träumen gerissen. Er liegt schlafend in seinem Bett, als die Fee Navy in seine Wohnung kommt, um ihm eine Botschaft zu übermitteln. Geschickt wurde Navy von dem Great Deku Tree, der für die Kokire – so heißt die Elfenart von Link und Zelda – heilig ist. Link, dem bisher als einzigem keine helfende Fee zugeteilt wurde, ist auserkoren, die entführte Prinzessin Zelda aus



Dieser freundliche Geselle ist ein Angehöriger der Steinfresser, eines der sechs Völker, auf die Link im Spiel trifft



den Klauen des grausamen Ganon zu befreien. Dazu steht ihm fortan die abgesandte Navy hilfreich zur Seite, indem sie Link Informationen über die Umgebung gibt. Verärgert sich die weiß schimmernde Fee rot, so ist Gefahr in Verzug, erscheint sie in grünlichem Licht, muß in der Nähe etwas getan oder erforscht werden.

Miyamoto bleibt seinen strengen Richtlinien treu, stets sein Bestmögliches zu geben. Dies läßt sich nicht nur anhand der knapp vierjährigen Entwicklung erahnen, es sind vor allem die kleinen Nebensächlichkeiten, die alle zusammen eine noch nie dagewesene Atmosphäre erschaffen und den Spieler zu einem Bestandteil von Links Welt werden lassen. Bereits die Intro zeigt, mit wieviel Liebe zum Detail der begnadetste aller Videospiel-Designer vorgegangen ist. Ihr bekommt eine eindrucksvolle Kamerafahrt geboten, die Euch sehen läßt, was Navy auf ihrem Flug zu Link erlebt. Beim Durchfliegen einer Gewitterfront reißt Euch das Rumble Pak fast den Controller aus der Hand, als ein Blitz niederfährt. Zum Schmunzeln werdet Ihr verleitet, wenn Navy bei dem Versuch,



durch die Maschen eines Zaunes zu fliegen, die Kurve nicht richtig kriegt und unsanft gegen den Zaun knallt.

Dieser Trend zu Feinheiten findet sich auch im Spiel wieder. Ziemlich am Anfang des Games könnt Ihr Euch zum Beispiel an ein Gewässer setzen und in Ruhe angeln, wenn ein Fisch anbeißt, macht sich das Rumble Pak bemerkbar. Die Idee, ein Rumble Pak für das N64 herzustellen, entstand übrigens als Shigesato Itoi, Producer



Am Steuer eines Rally-Boliden geht's über 20 Strecken durch 10 Länder. Dabei fährst Du um die Meisterschaft. Aber Vorsicht, sonst überschlägst Du Dich in 3D!



Nintendo

GAME BOY™



von *Mother/Earthbound*, das Angelspiel *Bass Fishing No. 1* für SNES entwarf, das nur in Japan erhältlich ist. Er fand es wäre eine feine Sache, wenn man einen Fisch tatsächlich an der Angel spüren könnte.

Auch der Soundtrack trägt einen großen Teil zu der intensiven Stimmung bei, obwohl er in der Messeversion noch nicht einmal komplett inte-

griert war. Das Klirren der Schwerter, zwitschernde Vögel und das Rauschen eines Baches klingen absolut authentisch. Vereinzelt gesprochene Kommentare, die vermutlich englisch bleiben werden, lockern das Geschehen auf. Eine komplette Vertonung aller Dialoge, wie noch vor einigen Monaten versprochen, wird es jedoch nicht geben. Aber keine Sorge, sämtliche Texteinblendungen werden auf jeden Fall deutschsprachig erscheinen. Musikalisch überzeugen zum Beispiel die tragenden Melodien eines mittelalterlichen Spinnetts, die eine großartige Einheit mit der phantastischen Grafik bilden. Die Umgebung, durch die Ihr Euch bewegt, und insbesondere die einzelnen Charaktere sind sehr detailliert gezeichnet und animiert. Das Geschehen wird von einer vollautomatischen Kamera eingefangen, die Euch stets den bestmöglichen Third-Person-Blickwinkel bietet. Auf Wunsch könnt Ihr an manchen Plätzen per Druck auf den oberen C-Button in eine Draufsicht schal-

ten. Die anderen drei C-Knöpfe können frei mit diversen Waffen und anderen Gegenständen belegt werden, die Ihr im Laufe des Spiels einsammelt. Zu den Waffen gehören zum Beispiel eine Steinschleuder, mit der auch aus einer First-Person-Perspektive auf Gegner und Schalter gezielt und geschossen werden kann, sowie einfache Stöcke. Letztere verbrauchen sich nach einer gewissen Anzahl von Schlägen. Besonders schnell geschieht dies, wenn Ihr versehentlich auf Felsen schlägt. Die Stöcke sind sehr vielseitig einsetzbar, Ihr könnt sie auch an einem Feuer entzünden und dann als Fackel benutzen. Mit einer solchen habt Ihr die Möglichkeit, riesige Spinnweben zu vernichten, die Euch den Weg blockieren, oder andere Fackeln zu entflammen, woraufhin Zugänge zu versperren Regionen geöffnet werden. Falls Ihr in den Besitz der Ocarina gelangt seid, müßt Ihr Eure Musikalität unter Beweis stellen, indem Ihr die verschiedenen erforderlichen Melodien per Tastenkombination nachspielt.

Sofern es die Situation erfordert, springt Link dafür ganz von alleine, ein Tastendruck ist nicht erforderlich. Dieses Feature wurde von Miyamoto bewußt eingesetzt, damit der Adventure-Charakter von *Zelda* erhalten bleibt und Ihr Euch nicht mit lästigen und unpassenden Jump&Run-Passagen herumplagen müßt. Es gibt jedoch einige Ausnahmen, zum Beispiel, wenn Ihr direkt unter einem Vorsprung steht. Während der B-Button unveränderlich mit dem Schwert belegt ist, besitzt der A-Knopf diverse Bedeutungen, die häufig variieren. Dies geschieht während des Spiels automatisch, die jeweils mögliche Aktion wird auf dem Button-Symbol am Bildschirm entsprechend eingeblendet. Sie reicht von Springen über Klettern, Objekte öffnen und verschieben bis zu Tauchen.

Glaubt es uns, am liebsten hätten wir die ganze Zeit am *Zelda*-Stand verbracht, so fesselnd ist Miyamotos neuestes Meisterwerk. Es ist wie bei *Super Mario 64* – das Ergebnis ist so überzeugend, daß man schon nach wenigen Minuten das lange Warten verzeiht, ja sogar froh darüber ist, daß sich die Entwickler die Zeit genommen haben. Wie auch bei dem SNES-Prequel könnt Ihr übrigens dank eingebauter Batterie drei verschiedene Spielstände auf dem 256-MBit-Modul abspeichern.

Wenn Nintendo Wort hält, wird Anfang Dezember *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* auch in Europa erhältlich sein (in Japan soll das Spiel am 14.11., in Amerika am 23.11. erscheinen). Wir können es kaum erwarten, auch wenn es inzwischen nur noch ein paar Wochen dauern wird.



Perfect Dark

Akte X in Perfektion

Das neueste Projekt des GoldenEye-Teams ist definitiv kein Nachfolger des Agentenspiels, Gemeinsamkeiten sind dennoch unübersehbar. Die Titelheldin Joana Dark wird sich zum Beispiel nahezu so steuern lassen wie James Bond, wobei



besitzt beispielsweise ein Glasdach, durch welches sich spektakuläre Sonneneffekte und Lichtbrechungen ergeben, der polierte Fußboden eines anderen Szenarios spiegelt die gesamte Umgebung wieder.

Perfect Dark verfügt über diverse Mehrspieler-Modi. Bis zu vier Spieler können Deathmatches austragen, die mit Sicherheit in gewohnter Rare-Qualität präsentiert werden. Geradezu sensationell ist die Meldung, daß es auch einen Simultan-Mo-

du für zwei Spieler geben wird. Wie dieser genau aussehen wird, wollte man derzeit noch nicht verraten, doch wir sind ganz sicher, daß sich die kreativen Rare-Köpfe etwas ganz Besonderes einfallen lassen.

Perfect Dark wird frühestens im Herbst '99 erscheinen, ein genaues Datum ist noch nicht bekannt. Im Gegensatz zu GoldenEye 007 ist ein offizieller Deutschland-Release nicht völlig ausgeschlossen.



Nicht nur britische Geheimagenten wissen sich passend zu kleiden, auch Joana Dark hat modisch einiges auf dem Kasten

sich das Bild trotz erhöhten Detailreichtums deutlich flüssiger aufbaut und ihr zudem noch schneller läuft. Das liegt daran, daß die Programmierer die Grafik-Engine gründlich überarbeitet und optimiert haben. Perfect Dark unterstützt ebenfalls Nintendos neue 4-MB-Speichererweiterung und läuft mit dieser im hochauflösenden Grafikmodus. Nicht nur die Texturen der Gebäude und Gegner sind unglaublich aufwendig, zusätzlich ist das Game mit unzähligen Effekten gespickt. Ein Raum



Am Steuer eines Rally-Boliden geht's über 20 Strecken durch 10 Länder. Dabei fährst Du um die Meisterschaft. Aber Vorsicht, sonst überschlägst Du Dich in 3D!



Nintendo

GAME BOY™

Jet Force Gemini

Neues Spiel, neuer Hit

Auch Rares *Jet Force Gemini* durfte lediglich auf Video bestaunt werden. Allem Anschein nach können die Engländer machen, was sie wollen, am Ende wird wohl immer ein exzellentes Spiel dabei herauskommen. Dieser Eindruck entsteht jedenfalls unweigerlich, wenn man *Jet Force Gemini* sieht. Das Spiel ist voller grafischer Effekte. Sowohl Lagerfeuer als auch Explosionen und Mündungsfeuer dienen als Lichtquellen und werfen derart realistische Schatten in die Umgebung, wie Ihr



sie noch nie zuvor gesehen habt. Obwohl Ihr Euch durch den dreidimensionalen Raum bewegt, scheint es so, als ob es den Programmierern tatsächlich gelingen würde, die Action eines klassischen 2D-Shoot-'em-Ups zu integrieren. Von überall her stürzen Gegner auf Euch ein, ordnen sich zu gefährlichen Formationen und werden von Euren Lasern und Bomben in tausend Stücke gerissen. Besonders interessant sind die Wurfsterne, die dafür sorgen, daß die Aliens ihren Kopf verlieren. Der phantastische Dolby Surround Sound und die äußerst stimmungsvollen Zwischensequenzen sorgen für eine packende Atmosphäre. Im kommenden Frühjahr sollt Ihr bereits *Jet Force Gemini* spielen können, dank Mehrspieler-Option sogar mit bis zu vier Spielern gleichzeitig.



Star Wars: Rogue Squadron

Die dunkle Macht ist überAll

Nintendo hatte im Vorfeld einen Geheimtitel für die ECTS angekündigt. Viele spekulierten, es handele sich dabei um *Donkey Kong 64*, doch weit gefehlt. *Star Wars: Rogue Squadron* war gemeint, da das Game offiziell noch nicht in Europa angekündigt war. Dank guter Informanten befindet sich das Spiel jedoch bereits seit TOTAL! 8/98 in unserer PAL-Release-Liste. Am Nintendo-Stand konnte eine 80%-Version des neuen LucasArts-Titels für N64 probegespield werden. Entwickler Factor 5 sorgte vor einigen Monaten für Ge-



sprächsstoff, als er ein revolutionäres Kompressionsverfahren für Soundsamples erfand und an Nintendo lizenzierte. Erstmals zum Einsatz kam das neue Verfahren in *Major League Baseball featuring Ken Griffey jr.*, besonders viele Samples waren jedoch nicht integriert. In *Rogue Squadron* zeigen die Programmierer auf eindrucksvolle Weise, wie leistungsfähig ihre Kompressionsroutine sein kann. Auf dem 96-MBit-Modul befinden sich ganze 45 Minuten Sprachausgabe in glasklarer Qualität. Hinzu kommt ein Soundtrack, der seinesgleichen sucht, und Euch



direkt in das Geschehen beamt. Spielerisch konnte das Game noch nicht völlig überzeugen, es wirkte insgesamt zu langsam, und auch die Aktionsmöglichkeiten waren sehr begrenzt. Grafisch hat *Rogue Squadron* durchaus seinen Reiz. Mit der Speichererweiterung lief die hochauflösende Grafik ruckelfrei und war mit reichlich Effekten gespickt. Die Texturen der Umgebung boten in den drei gezeigten Leveln jedoch nicht genügend Abwechslung. Bis zum Release im Dezember wird Factor 5 also noch tüchtig werkeln müssen, um aus einem ordentlichen ein gutes Spiel zu machen. Wir sind gespannt und drücken die Daumen, daß es klappt.

Und dann war da noch ...

Nintendo präsentierte neben den genannten Games natürlich auch die eigenen aktuellen Releases wie *Banjo-Kazooie* (T! 7/98, Note 1), *1080° Snowboarding* (T! 9/98, Note 1-) und *F1-World Grand Prix* (T! 9/98, Note 2+). Weitere Kommentare zu diesen Spielen wollen wir uns an dieser Stelle sparen, die Titel wurden in der Vergangenheit bereits ausführlich vorgestellt. Für eine große, wenn auch nicht gerade überraschende, Enttäuschung sorgte die Tatsache, daß *Twelve Tales: Conker 64* nur auf Video gezeigt wurde. Bisher hieß es, das Spiel solle im Dezember released werden, doch die Eichhörnchen, und auch wir, müssen uns noch gedul-

den. Ohne Kommentar wurde das Spiel von der diesjährigen Release-Liste gestrichen und auf 1999 verschoben. Wann es nun tatsächlich erscheinen soll, ist völlig unklar, es gab noch nicht einmal eine Aussage über das geplante Quartal, geschweige denn den genauen Monat. Capcom und Electronic Arts waren zwar nicht mit einem eigenen Messestand auf der ECTS vertreten, dennoch durfte ihre Software bei Nintendo angespielt werden.



Ja, Ihr habt richtig gelesen, Capcoms erstes N64-Spiel war spielbereit. Es handelt sich dabei, wie von uns bereits vermutet, um *Magical Tetris Challenge featuring Mickey*. Im Grunde ist dieser Titel nichts anderes als das klassische *Tetris*, mit einigen weiteren Steinarten und Mickey, Goofy und anderen Disney-Charakteren, die in der Bildschirmmitte herumhampeln. Auch EAs *NASCAR '99*, *NBA '99* und *Madden '99* konnten begutachtet werden. Während ersteres enttäuschte, hinterließen die anderen beiden einen vortrefflichen Eindruck.

VIVA

HERB EN





V-Rally 98 Championship Edition

Topitel im Anrollen

Gerade erst hat Infogrames mit *Mission: Impossible* (Test in TOTAL! 9/98, Fazit: 2+) einen Topitel auf dem Markt platziert, eine Fortsetzung ist somit beschlossene Sache. Nun



steht mit V-Rally 98 Championship Edition das nächste Highlight in den Startlöchern. Im vergangenen Jahr erschien der Titel für die PlayStation, wurde als die Rennspielreferenz schlechthin gehandelt und verkaufte sich geradezu traumhaft. Viele PSX-Besitzer empfanden das Game allerdings

Nintendo und Infogrames sind sich schon seit längerer Zeit bekannt. Das 1983 gegründete Software-Haus sorgte mit Comicumsetzungen wie etwa Lucky Luke, Spirou, Die Schlümpfe oder Tim und Struppi bei so manchem SNES-Besitzer für helle Freude. Auch eine beträchtliche Anzahl Game-Boy-Spiele stammt von den Franzosen. Was Infogrames für den GB derzeit in Arbeit hat, könnt Ihr auf der Seite 22 nachlesen. An dieser Stelle wollen wir uns aber voll und ganz den N64-Titeln widmen.

als zu schwierig, da der Titel mit einer hypersensiblen Steuerung ausgestattet ist. Auf dem N64 steuert sich V-Rally um vieles besser, was natürlich nicht zuletzt an Nintendos gutem Analogcontroller liegt. Über 40 abwechslungsreich designte Strecken in

cade, Championship, Rally, Time Trial ist sogar mit Wetter- und Tageszeitenwechsel zu rechnen. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können an dem Rallye-Spektakel teilnehmen und auf Wunsch mit Lenkrad und/oder Rumble Pak mal so richtig die Reifen durchdrehen lassen. Besonders erwäh-



Auf der ECTS lief V-Rally 64 noch nicht so schnell, wie es sollte, doch bis zum Release wird dieses Manko behoben

neswert sind bei diesem Game auch die realistisch anmutenden, dröhnenden Motorgeräusche. Ab November dürft Ihr Euch auf die knallharte Rallye-Session gefaßt machen.

Jest

Zauberhafte Jump&Run-Welt

Schon auf der diesjährigen E3 in Atlanta staunten die Messebesucher nicht schlecht, als ihnen Jest präsentiert wurde. Der Titel ist vornehmlich im Jump&Run-Genre anzusiedeln, bietet aber auch einige Rennspielelemente. Noch basteln die Entwickler am Gameplay, deshalb wurde der Titel auch nicht offiziell am Stand präsentiert. Neben grafisch sagenhaft in Szene gesetzten 3D-Welten liefert das Spiel abgedrehte Ideen en masse. Der Titel weiß zudem mit witzigen optischen Einlagen wie etwa einer



Stummfilmpassage in Schwarzweiß zu begeistern und hat auch eine gehörige Portion schwarzen Humor zu bieten.

In sechs verschiedenen, magisch angehauchten Königreichen, die insgesamt in über 30 Abschnitte unterteilt sind, könnt Ihr als Zauberlehrling Euer Unwesen treiben. Der Release-Termin ist für das 3. Quartal '99 geplant.

Starshot – Panik im Space Circus

Zirkus, Zirkus

Weit weg, in einer fernen Galaxie tobt der Krieg zwischen zwei Zirkussen, die sich gegenseitig ihre Attraktionen abjagen wollen. Starshot steht auf der Seite der Guten und tourt durch sieben unterschiedliche Universen, um seine Kollegen vor dem Ruin zu bewahren. In den riesigen, mit vielen Spezialeffekten versehenen 3D-Welten begegnet Ihr mehr als 300 Charakteren. Ein Preview zu Starshot – Panik im Space Circus war bereits in TOTAL! 9/98 zu finden, aller Voraussicht nach wird Starshot schon Ende dieses Monats auf den Markt kommen.



In Jest müßt Ihr gegen den teuflischen Geist Tarot antreten, der Euch mit allerlei witzigen Gegnern konfrontiert

Tasmanian Express

Warner Brothers in 64 Bit

Von Tasmanian Express existierte auf der Messe noch keine spielbare Version. Das Jump&Run mit Taz in der Hauptrolle soll im September kommenden Jahres als ein weiterer Teil in der Looney Tunes-Reihe erscheinen. Rennend, springend, kletternd, schwimmend und fliegend werdet Ihr dann fünf Level der bunten Comicwelt erkunden können, in der auch zahlreiche Rätsel zu finden sein werden.



Looney Tunes Space Race

Daffy Duck gibt Gas

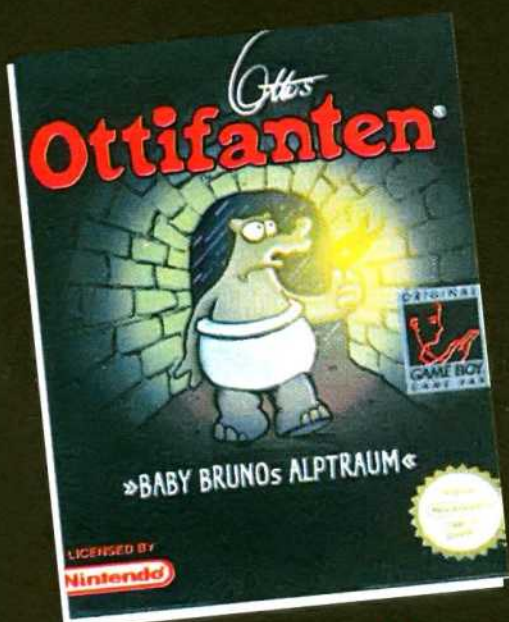
In Zusammenarbeit mit Warner Brothers produziert Infogrames derzeit eine ganze Reihe von witzigen Spielen. Looney Tunes Space Race ist eines davon. Auf Raketen sitzend steuert Ihr Bugs Bunny, Daffy Duck, Tweety oder Wile E. Coyote über 15 Strecken, die auf insgesamt vier Comicwelten verteilt sind. Ab März kommenden Jahres könnt Ihr dann beispielsweise mit vollem Speed durch den Karotten-Tunnel rasen. Leider gab es von dem Game noch keine spielbare Version, sondern nur einen Videofilm zu sehen.



Lethal Encounter

Achtung, Ernstfall!

Lethal Encounter (Arbeitstitel) war sogar für Infogrames ein absoluter Überraschungstitel. Am ersten Messetag wußte Infogrames selbst noch nicht, was der für Flugsimulationen bekannte Entwickler DID letztendlich für ein Spiel mitbringen würde. Es war lediglich bekannt, daß es sich um einen N64-Titel handelt. Mit panzerähnlichen Fahrzeugen werdet Ihr einen Krieg bestreiten, der in der Zukunft spielt, und gegen mysteriöse Außerirdische kämpfen. Bezüglich der Qualität des Games und eines Releasetermins läßt sich derzeit noch nichts sagen.



HONK?!

Nintendo

GAME BOY™

Honk ist der Teddy von Baby Bruno. Honk wurde entführt.
Und zwischen Bruno und Honk liegen genau 125 Level.
Bist Du geschickt genug, die beiden wieder zusammenzubringen?





Hybrid Heaven

Genremix mit Zukunft

Hybrid Heaven ist nicht nur ein Mix aus den verschiedensten Genres wie Rollenspiel, Action, Adventure etc., sondern wird schon jetzt als eines der Highlights des kommenden Jahres gehandelt. Die Story spielt in der Zukunft und dreht sich um geheime Genversuche, durch die gefährliche Monster in die Welt gesetzt werden. Johnny Slader, Held des Spiels und Angehöriger einer Spezialeinheit, wird auf den Fall angesetzt. Auf der ECTS war erstmals eine spielbare Version zu sehen, die sich schon jetzt



durch gute Grafik und Steuerung ausgezeichnete. Während Ihr die Spielfigur durch dreidimensionale Umgebungen steuert, wird die Geschichte durch aufwendige Zwischensequenzen weitererzählt. Wie bei Rollenspielen üblich wird über ein Menü-



Kommando-System gekämpft. Im Anschluß daran bekommt Ihr das Resultat in Form einer schmeckenden 3D-Sequenz zu sehen. Der ungewöhnliche und sehr interessante Titel soll ab Mai 1999 in den Ladenregalen zu finden sein.

Castlevania 3D

Tanz der Vampire

Die Castlevania-Serie verkaufte sich weltweit über 12 Millionen Mal. Viele von Euch werden es schon wissen, jetzt kommt das ruhmreiche Game auch für das N64. Nintendos 64-Bit-Konsole hat es Konami ermöglicht, das Gameplay realistischer als je zuvor darzustellen und vor allem auch mit hübschen Lichteffekten aufzuwarten. Vier Charaktere stehen Euch bei Castlevania 3D (Arbeitstitel) zur Auswahl, die alle mit unterschiedlichen Fähig-



keiten ausgestattet sind. Natürlich geht es wieder darum, gegen die gefürchteten Vampire anzutreten. Besonders wichtig ist es, daß Ihr auf die Tageszeiten achtet. Bei Helligkeit könnt Ihr relativ sicher die Gegend erkunden. Nachts dagegen ist nicht nur die Sicht eingeschränkt, sondern die Untoten kommen auch zu übernatürlichen Kräften und sind auf der Suche nach frischem Blut. Zum Erscheinungstermin im April '99 solltet Ihr also auf jedenfall Knoblauch und Holzpflocke parat haben!



Rakuga Kids

Wenn Kreidezeichnungen lebendig werden

Ein Beat 'em Up der völlig skurrilen Art kommt mit Rakuga Kids auf Euch zu. Das Game zeichnet sich besonders durch seine ungewöhnlichen Charaktere aus. Die Graffiti einer ja-



panischen Stadt sind zum Leben erwacht, und ab sofort prügeln die Kreidezeichnungen aufeinander ein. Bis zu zwei Spieler können dann erleben, wie viele Moves die sieben Wachsmal-Kämpfer draufhaben. Ab November soll dieser humorvolle Titel zu haben sein.



Die Kinderzeichnungen entsprungenen Rakuga Kids haben noch viel verrücktere Moves als die Clayfighter auf Lager

Holy Magic Century

Rollenspiel in Sicht

So mancher Rollenspielfan unter Euch wartet sicher schon sehnsüchtig auf das für November angekündigte Holy Magic Century (US-Titel: Quest 64). Das Game bietet riesige Umgebungen, die es zu erforschen gilt, zahllose Charaktere und Gegner sowie ein riesiges Arsenal an Zaubersprüchen. Die Geschichte handelt von einem Land, das in totales Chaos gerät, weil ein mystisches Buch gestohlen wurde. In dem ist vermerkt, wie sich die vier Elemente Erde, Wasser, Luft und Feuer manipulieren lassen. Das Schicksal von dem Königreich Celtland liegt ganz in Euren Händen. Solltet Ihr es nicht schaffen, das Buch zurückzubringen, wird in diesem Land ewige Dunkelheit herrschen (vgl. Import-Test in TI 8/98, Fazit: 2-). PS: Survivor: Day One konnte, wie schon auf der E3 in Atlanta, noch immer nicht überzeugen. In diesen Titel müssen die Programmierer wohl noch einiges an Arbeit stecken (siehe auch TI 7/98).



Acclaim

XG2

Die große extreme-GFangemeinde kann sich auf einen würdigen Nachfolger freuen. XG2 hinterließ einen guten Eindruck, vor allem der störende Nebel war kaum noch auszumachen, und mit Speichererweiterung läuft dieser Titel ebenfalls in Hi-Res. Die Steuerung schien ausgereifter und das Streckendesign nicht mehr so konfus. Ein Bike wurde von Honda entworfen und wird sogar als Motorroller mit 80ccm Hubraum im Handel erscheinen.



NFL Quarterback Club '99

Auch für Acclaims überzeugende Football-Simulation auf dem N64 geht es in die zweite Saison. Die künstliche Intelligenz und die Strategie der Computer-Spieler wurde von Charlie Weis, dem Offensive Coordinator der New York Jets, komplett überarbeitet. Erstmals befinden sich auch sechs Teams der NFL Europe, unter anderem die Frankfurt Galaxy, auf dem Modul. Die hochauflösende Grafik wurde verbessert und bedarf nach wie vor keiner Speichererweiterung. Mehr Polygone, aufwendigere Animationen und eine schnellere Spielgeschwindigkeit sind das Ergebnis.



Es ist schon erstaunlich, wie sich das Software-Haus Acclaim in den letzten Jahren gemausert hat. Mitte bis Ende der SNES-Ära war der Hersteller für die mittelmäßige Ausschachtung zugkräftiger Lizenzen bekannt. Mit dem ersten N64-Titel, Turok – Dinosaur Hunter, machte der amerikanische Konzern eine 180°-Wendung und produziert seitdem einen Hit nach dem anderen. Am Acclaim-Stand ergötzen sich die Besucher vor allem an dem ausgezeichneten Turok 2 – Seeds of Evil (einen ausführlichen Bericht über dieses Spiel findet Ihr auf den Seiten 30-34), doch auch die anderen Nachfolger und einige neue Titel waren nicht zu verachten.

NBA Jam '99

Acclaim setzt voll auf Hi-Res. NBA Jam '99 glänzt mit diesem Feature auch ohne Speichererweiterung und bietet absolut realistische Animationen. Wenn das fertige Game spielerisch halten kann, was die Vorversion verspricht, wird sich Kobe Bryant in NBA Courtside warm anziehen müssen.



Und dann war da noch ...

Acclaim wird in diesem Jahr noch neun Titel veröffentlichen, darunter auch Virtual Pool 64 und Earthworm Jim 3D von Interplay sowie DMA Designs Body Harvest. Auch NHL Breakaway '99 und Bust-A-Move 3 gehören zum Weihnachts-Line-up, konnten auf der ECTS jedoch nicht gesichtet werden. Von Southpark, das erst '99 veröffentlicht wird, gab es nur Videos der Comicserie zu sehen sowie drei Sekunden einer gerenderten Spielsequenz. In dieser schießt Ihr Kenny eine Kuh auf den Kopf, woraufhin dieser umfällt und stirbt. Das Mario Kart-artige Re-Volt konnte lediglich als PC-Fassung begutachtet werden. Mitte '99 soll das Spiel für N64 erscheinen.



ShadowMan

Bereits in TOTAL! 8/97 konnten wir Euch ShadowMan erstmals vorstellen. Inzwischen ist die PC-Fassung fast fertig, und die Arbeiten an der N64-Version laufen auf Hochtouren. Iguana entwickelte die neue VISTA-Technology, die die Darstellung riesiger Areale ermöglicht. Dieses Jahr wird ShadowMan nicht mehr erscheinen, doch im kommenden Sommer könnt Ihr als Mike LeRoi den Mord an Bruder Luke rächen, den Ausweg aus der Dead-Zone finden und die Erde vor den Untoten retten.



HONK?!

Nintendo

GAME BOY™

Honk ist der Teddy von Baby Bruno. Honk wurde entführt.
Und zwischen Bruno und Honk liegen genau 125 Level.
Bist Du geschickt genug, die beiden wieder zusammenzubringen?

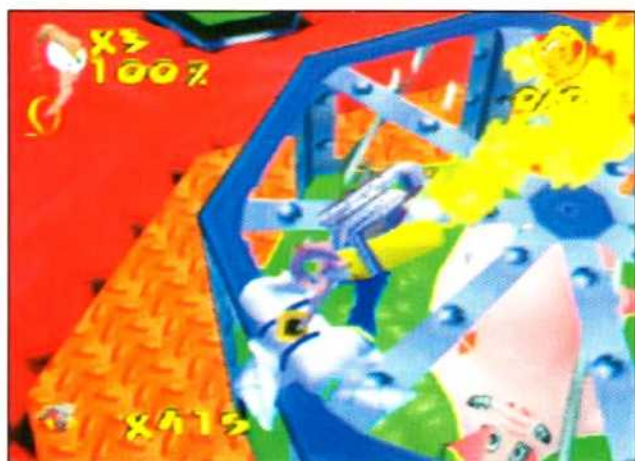


Messe-Allerlei

Natürlich gab es auf der Messe auch eine Menge Spiele, die wir bereits in der Vergangenheit vorgestellt haben sowie Neuankündigungen, die kaum oder gar nicht spielbar waren. Diese haben wir hier zu einem schmackhaften Eintopf verkocht und mit einer Prise Messegerüchten gewürzt – Guten Appetit.

Psygnosis zeigte *WipEout 64* in einer fast fertigen Version, die einen soliden Eindruck hinterließ. Gegenteilig verhielt es sich bei der sehr frühen Fassung von *O.D.T.*, einem Action-Adventure aus der Third-Person-Perspektive. Schlechte Nachrichten für alle Schumacher-Fans. Psygnosis bestätigte, was TOTAL! schon lange als Vermutung äußerte. Die Pläne für eine N64-Version von *Formel 1* wurden fallengelassen.

Bei Interplay durften *Earthworm Jim 3D* und *Virtual Pool 64* probegespielt werden. Das Spiel um den heldenhaften Wurm überzeugte vor allem durch seine verrückten Szenarios, die Steuerung braucht



Jim is back: Bisher sorgte die Rückkehr des Wurms zumeist durch seine Release-Verschiebungen für Schlagzeilen

aber auf jeden Fall noch etwas Feintuning. Bei *Virtual Pool 64* handelt es sich um eine Poolbillard-Simulation, die durch ein ausgesprochen realistisches Kugelverhalten beeindruckte, jedoch nicht ganz einfach zu bedienen war.

Take 2 präsentierte *Silicon Valley*, über das Ihr in der DMA-Reportage auf den Seiten 36–39 mehr erfahren könnt.

Dasselbe gilt für DMAs *Body Harvest*, das von dem in England verantwortlichen Vertrieb Gremlin Interactive im großen Rahmen vorgestellt wurde. Zugleich kündigte Gremlin für das nächste Jahr N64-Umsetzungen ihrer erfolgreichen Actua-Se-



In Knife Edge könnt Ihr Euren Flieger nicht selbst steuern, sondern übernehmt lediglich die Rolle des Kanoniers

rie für PC und PlayStation an (*Actua-Soccer*, *Actua-Golf*, *Actua-Tennis* etc.).

Kemco hatte einen winzigen Raum mit drei Fernsehern angemietet. An diesen liefen *Twisted Edge Snowboarding*, *Top Gear Overdrive* und *Knife Edge*, die allesamt im November über Mitsui auch in Deutschland veröffentlicht werden. Das Shoot 'em Up *Knife Edge* wirkte völlig langweilig, die anderen beiden Titel besitzen dagegen eine Menge Potential.

Activision gab bekannt, daß im kommenden Sommer *Pitfall 3D* für Nintendo⁶⁴ erscheinen wird. Crystal Dynamics präsentierte hinter verschlossenen Türen eine sehr frühe Version von *Gex 4*, dem Nachfolger von *Gex 3D*. Erneut besticht das Spiel durch seine witzigen Einfälle und die Verkleidungen der kleinen Echse. Wenn alles klappt, kommt das Spiel im zweiten Quartal über GT Interactive nach Deutschland.



Für die Fortsetzung von Gex 3D haben sich die Entwickler viel Neues einfallen lassen und laden zum Eselsritt ein

Titus zeigte eine sehr frühe Version des Action-Adventures *Superman: The Animated Series*, in welcher der Held durch eine noch menschenleere Stadt flog. Laut Vertriebspartner Konami ist das Spiel jedoch schon wesentlich weiterentwickelt, Lizenzgeber Warner Brothers wollte jedoch nicht, daß es vorgeführt wird. Wenn keine Katastrophe dazwischenkommt, solltet Ihr das Spiel Ende November/Anfang Dezember im Laden vorfinden.



Auch das putzige Chamäleon mit der meterlangen Zunge wird das Nintendo⁶⁴ schon bald ein zweites Mal heimsuchen

Codemasters *Micro Machines 64 Turbo* erwies sich als äußerst langweilig, da die Computer-Gegner keine Herausforderung darstellen. Hoffentlich ändert sich dies bis zum Release im November. Sunsoft stellte *Chameleon Twist 2* vor, das deutlich besser aussah als sein enttäuschender Vorgänger und schenkte uns eine gelbe Frisbeescheibe – Danke!



Micro Machines vs. Lego Racers – schon bald streiten sich die Miniboliden auf dem N64 um die Gunst der Spieler

Bei T•HQ konnten Eindrücke von *WCW vs. NWO: Revenge* gesammelt werden, sowie die europäische Fassung von *Choro Q 64* (TI 9/98, Note 2-) begutachtet werden, die hierzulande den Namen *Penny Racers* tragen wird.

Von *Lego Racers* gab es eine PC-Version am Lego-Stand, vom N64-Gegenstück war keine Spur zu sehen. Dennoch soll der *Mario Kart*-Klon im zweiten Quartal '99 erscheinen.

Core Designs Chef Jeremy Smith gab bekannt, daß Lara Croft im Jahr 2000 auf dem Nintendo⁶⁴ zur Heldin wird. Grund dafür ist das Auslaufen des Konsolen-Exklusivvertrages mit Sony, womit einem *Tomb Raider 64* dann endlich nichts mehr im Wege steht.

Gerüchten zufolge hat der Entwickler Red Orb Nintendo hinter verschlossenen Türen eine 75 %-PC-Version von *Prince of Persia 3D* vorgeführt, um über eine mögliche N64-Fassung zu verhandeln.



Das französische Software-Haus Ubi Soft hat für das N64 eine kunterbunte Palette an Spielen parat. Das 3D-Jump&Run *Rayman 2, The Great Escape* wird 1999 sicher so manches Spielerherz erfreuen. Schon der PlayStation-Vorgänger in 2D hatte qualitativ einiges zu bieten, ist aber nicht unter den einfachsten Games einzureihen. Mehrmals verschoben und dann wieder vorgezogen wurde das Action-Adventure *Tonic Trouble*, das auf der diesjährigen E3 erstmalig zu sehen war. Da es nach neuesten Aussagen nun am 30.11. erscheinen soll, dürft Ihr in einer der kommenden Ausgaben mit einem Test rechnen.

Während einige Kollegen die gerade einmal zwei Level umfassende Preview-Version von *Buck Bumble* testeten, zog es TOTAL! vor, auf die fertige Version des Shoot 'em Ups zu warten, die uns dann auch bestimmt länger als einen halben Tag beschäftigen wird. Selbst auf der Messe gab es noch keine fertiges Modul, ein ultimatives Fazit zum Spiel mit der kriegerischen Biene wird in T! 11/98 zu finden sein.

Ebenfalls im November werden zwei Rennspiele von den Franzosen erwartet. In *S.C.A.R.S.* dürfen bis zu vier N64-Besitzer futuristische Fahrzeuge lenken, in denen Tiere sitzen. In echten Rennwagen dürft Ihr dagegen bei *Racing Simulation 2* Platz



All Star Tennis '99



Buck Bumble



Hype - The Time Quest (Abb.: PC)



Racing Simulation 2 (Abb.: PC)



Rayman 2, The Great Escape



S.C.A.R.S.



Tonic Trouble

nehmen, das die Umsetzung des im November für PC erscheinenden *Formel 1 Racing Simulation 2* ist.

Für Freunde des beliebten weißen Sports bringt die Firma am 30. November *All Star Tennis '99* auf den Markt. Auf den virtuellen Tennisplätzen könnt Ihr Euch mit bekannten Größen wie Michael Chang, Conchita Martinez, Jana Novotna und vielen anderen gegenseitig den Ball zuspielen.

A.C.O.G. Com verlost! etition

Der große Distributor für Animes und mehr möchte sich bei den TOTAL!-Lesern für das rege Interesse an Japanimation bedanken und wirft deswegen etliche Videos und Poster unters Volk. Wenn Du zu den glücklichen Gewinnern zählen willst, beantworte uns bitte folgende Frage:

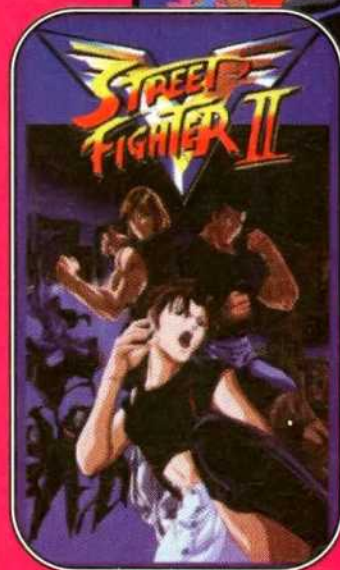
Wie nennt man japanische Zeichentrickfilme?

Zu gewinnen gibt es:

11 mal die ersten drei *Street Fighter II V* Video-Boxen mit über sieben Stunden Laufzeit,

11 mal den ersten Teil von *El Hazard*, der superlustigen Fantasy-Komödie auf Video und

111 mal das kultige *El Hazard*-Poster.



Schickt Eure Antwort bis zum 3.11.1998 unter dem Stichwort „A.C.O.G.“ an TOTAL!, Friedensallee 41, 22765 Hamburg. Wenn Ihr einen kostenlosen Katalog für Animes, Poster und ähnliches wollt, schreibt bitte noch „Katalog“ mit auf die Karte (oder den Brief). Angehörige des X-plain Verlages sowie von A.C.O.G. dürfen nicht an der Verlosung teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





Hype – The Time Quest

Ubi Soft macht (Play-)mobil

Sie sind aus glattem Plastik, haben bewegliche Glieder und als Kinder hatten wir sie alle richtig lieb: die Playmobil-Figuren. Die meisten von Euch haben die kleinen Freunde sicher säuberlich in einer Kiste verpackt und zum alten Eisen gelegt. Doch schon bald werden die Ritter im wahrsten Sinne des Wortes wieder auf der Bildfläche erscheinen – nämlich in Form eines N64-Spiels.



Faszination Playmobil: Die kleinen Figuren sind eigentlich sehr kriegerischer Natur. Bis unter die Zähne bewaffnet und in bunten Rüstungen steckend bevölkern sie so manches Kinderzimmer. Doch trotz aller schweren Geschütze lächeln die Männchen frech unter ihrem Helm hervor – man muß sie einfach gern haben! Aber ob Ihr es glaubt oder nicht, in den klei-



nen dient ein schwarzer Ritter, der Hype in einem unfairen Kampf versteinert und in die Vergangenheit verbannt hat. Ein Zauberer namens Gogoud ist dem tapferen Krieger wohlgesonnen und verhilft ihm wieder zu seiner ursprünglichen Gestalt, kann ihn aber nicht aus der Vergangenheit befreien. Das muß Hype selbst in die Hand neh-

men. Sumo-Ringer überstehen, könnt aber mit verschiedenen Bewohnern reden und Freundschaften schließen. Auf dem langen Weg durch insgesamt 14 Welten trifft Hype auf über 50 verschiedene Charaktere, erlernt so manche neue Fähigkeit und kommt sogar zu magischen Kräften.



Alles in allem werdet Ihr in *Hype – The Time Quest* ein klassisches Adventure vorfinden, in dem neben vielen kniffligen Rätseln auch zahlreiche Actionsequenzen zu überstehen sind. Die Umgebungen wurden im originalen Playmobil-Stil design, was dem Game ein sehr stimmiges und fast kultiges Äußeres verleiht. Die lange Intro wurde – ebenso wie der Abspann – sogar mit Sprachausgabe versehen, im Spiel müßt Ihr allerdings mit Textkästen vorliebnehmen.



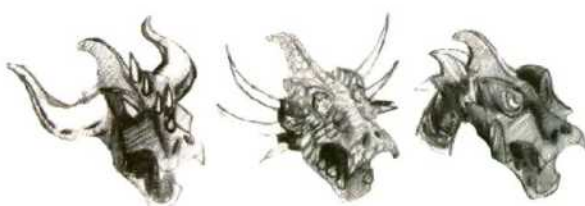
Leider sind bisher nur Bilder aus der PC-Version verfügbar, aber sie lassen auf einiges hoffen



Die Umgebungen wurden alle im originalen Playmobil-Stil entworfen. Das Ergebnis ist mehr als beeindruckend



nen Plastikköpfen spuken tatsächlich auch solche Gedanken wie Rache herum. Jedenfalls bei Hype, der die Heldenrolle in Ubi Softs *Hype – The Time Quest* übernimmt. Im Frühjahr 1997 begann das 40köpfige Team mit der Entwicklung des Spiels. Erstmals gibt es nun auch eine offizielle, und wie es scheint, äußerst spannende Geschichte um die Spielzeughelden. Als Erzfeind in der Story um Gut und Böse



Schon die Skizzen der im Spiel vorkommenden Figuren zeigen, daß mit viel Liebe zum Detail designt wird

men und wohl oder übel eine gefährvolle Reise durch die Geschichte eines Königreiches antreten, um nach dem finalen Endkampf mit dem gefürchteten schwarzen Ritter wieder in seine ursprüngliche Zeit gelangen zu können. Doch bevor das geschieht, habt Ihr als Spieler einen schwierigen Job zu erledigen. Ihr lenkt den Helden durch eine mittelalterliche 3D-Welt, müßt erbitterte Kämpfe gegen Drachen und

Schon im November soll die Version für PC fertiggestellt sein. Für den Computer wird übrigens gleich eine ganze Serie mit den Playmobil-Figuren erscheinen. *Alex – Abenteuer auf der Playmobil Farm* soll eine junge Zielgruppe ansprechen, während *Laura und das Geheimnis des Playmobil Hauses* für die Zielgruppe der Mädchen gedacht ist. Nintendo-Besitzer müssen sich allerdings noch bis zum ersten Quartal 1999 gedulden, ein genaues Datum steht noch nicht fest. Doch so wie es bisher aussieht, wird sich das Warten auf *Hype – The Time Quest* auf jeden Fall lohnen.

Sandra Alter

Interview

Ein so umfangreiches Projekt wie *Hype – The Time Quest*, das von einem 40köpfigen Team entwickelt wird, wirft natürlich einige Fragen auf. Die Firma Ubi Soft war gern bereit, etwas zu den Hintergründen des angehenden Kultspiels zu sagen.



TOTAL!: Warum entwickelt Ubi Soft ein Spiel mit Playmobil-Figuren?

Ubi Soft: Es hat uns einfach unglaublich gereizt, diesem wundervollen Spielzeug Leben einzuhauchen. Darüber hinaus ist es dank der Echtzeit-3D-Technologie ein geradezu überraschendes Abenteuer, diese Welt zu betreten und den Charakter hindurchzusteuern.

T!: Wie verläuft die Zusammenarbeit mit der Firma Playmobil?

US: Hervorragend, denn beide Firmen haben den gleichen qualitativen Anspruch an das Spiel, denn wir wollen Unterhaltung für die ganze Familie schaffen. Sicherlich ist Playmobil nicht gerade eine der einfachsten Lizenzen, die man umsetzen kann, aber es gibt eine wirklich gute Kooperation zwischen beiden Partnern. Wir arbeiten sehr eng zusammen, um das bei Kindern erfolgreiche Design des Playmobil-Systems aufrechtzuerhalten. Nur so konnten wir zusammen mit unserem technischen Know-how ein ganzheitliches interaktives Konzept entwickeln.

T!: Wer zeichnete während der Produktion im Hintergrund für das Spiel verantwortlich?

US: Die insgesamt drei verschiedenen Titel werden von Alain Tascan produziert, der als Projektmanager in unserem Pariser Büro für die Entwicklung von Software für Kinder zuständig ist. Den Kopf des Teams bilden weiterhin drei junge, engagierte Projektmanager, Mylène Boucher, Benoit Galarneau und Catherine Roy, von denen jeder für jeweils einen Titel verantwortlich zeichnet. Sie arbeiten mit verschiedenen Designern, Grafikern, Programmierern und Autoren zusammen, von denen der größte Teil aus Québec, Kanada, stammt. Mehr als 90 Personen sind derzeit mit den Projekten beschäftigt.

T!: Die Grafiken sehen ganz hervorragend aus. Können sie uns etwas über die Engine und das Programmiererteam berichten?

US: Mit der Engine wurde auch *Tonic Trouble* entwickelt. Sie heißt ACP und wurde für *Hype* etwas abgewandelt. Allein zehn Programmierer wurden für das Spiel eingesetzt, die alle ein abgeschlossenes Informatikstudium vorzuweisen haben.

T!: Wie werden die eigentlich sehr steifen Figuren in dem Spiel animiert?

US: Zuerst hatten wir vor, die Figuren so zu animieren, wie sie sich auch wirklich bewegen, mit steifen Armen und Beinen. Allerdings haben wir sehr schnell davon abgesehen, weil



Selbst gegen einen überdimensionalen Sumoringer muß sich der Held wohl oder übel tapfer behaupten



wir zu keinem guten Ergebnis kamen. Es ist einfach unmöglich, einen Playmobil-Charakter eine Leiter hochklettern oder essen zu lassen, ohne daß er seine Arme und Beine bewegt. Gemeinsam mit den Leuten der Firma Playmobil entschieden wir uns letztendlich für etwas mehr

Beweglichkeit der kleinen Charaktere. Die Animationen sehen jetzt um einiges eleganter aus, dennoch stellten wir sicher, daß bei allem was wir tun, niemals die Originalität der Figuren verlorengeht. Jedesmal, wenn ein Charakter stillsteht, nimmt er übrigens die typische Playmobil-Pose ein.

T!: Das klingt nicht nur nach einer Menge Arbeit, sondern auch nach einem kommenden Highlight. Vielen Dank für das Gespräch!

SPACE BEAMER

Innovatives High-Tech-Produkt für In- und Outdoor



Mit unsichtbaren Infrarotstrahlen!
Unglaubliche Reichweite
und Treffsicherheit bis zu
70 Meter sorgen für Action,
Spannung und Spaß!

STADLBAUER

Game Boy Color

Wunderbares Farbenspiel

Mit der Game Boy Camera präsentierte Nintendo in diesem Jahr einen Geniestreich. Nun kommt sogar Farbe ins Spiel. Der neue Game Boy Color hat die gleiche Größe wie der Game Boy Pocket, mit dem Unterschied, daß er auf der Rückseite eine leichte Ausbuchtung hat. Dadurch liegt das Gerät zwar besser in der Hand, doch der tiefere Sinn findet sich in der Größe der Batterien (Mignon AA). Allerdings wird der GBC wohl nicht mehr in die herkömmlichen Ledertaschen passen. Ansonsten hat er aber nur Vorteile: Er kann bis zu 56 Farben gleichzeitig darstellen, und selbst bei schnellem Scrolling ist die Grafik gestochen scharf. Dadurch fällt der Kontrastregler völlig weg. Laut Nintendo verbraucht der kleine Wunderkasten sogar weniger Strom als der 'normale' Game Boy.



Schwarzweiß-Games steht Euch eine besondere Funktion zur Verfügung: Ihr könnt die 'alten' Titel mit einer Auswahl von vier bis zehn Farben selbst colorieren. Selbstverständlich funktioniert auch die kürzlich erschienene Game Boy Camera mit Nintendos neuester Erfindung. Die von Euch gemachten Bilder könnt Ihr zwar auf dem Schirm einfärben, aber weiterhin nur in schwarzweiß ausdrucken. Nintendos Lizenznehmer sind bereits ebenfalls mit dem Programmieren von Game-Boy-Color-Spielen beschäftigt. Noch in diesem Jahr soll von Kemco Top Gear Color (Rennspiel),



Shadowgate Return



Bugs Bunny Crazy Castle

Shadowgate Return (Adventure) und Bugs Bunny Crazy Castle 3 (Jump&Run) erscheinen. Auch Infogrames arbeitet auf vollen Touren an Comicumsetzungen. Bugs Bunny & Lola Bunny wird sicherlich genauso viele Fans finden wie Syl-

vester and Tweety sowie die Umsetzung Die Schlümpfe im Alptraumland. Sogar V-Rally wird noch in diesem Jahr auf dem farbigen Kleinbildschirm zu sehen sein.

Konami arbeitet neben einigen noch geheimen Titeln an ISS 98 und Yoda Stories. Take 2 beteiligt sich mit vier Veröffentlichungen für den GBC. Anfang der Achtziger erschien Montezuma's Return für 8-Bit-Computer. Nun, weit über zehn Jahre später, wird nicht nur eine Neufassung für den PC released, sondern auch für den GBC. Weiterhin dürft Ihr aus dieser Software-Schmiede mit dem fünf Level starken Jump&Run Reservoir Rat und dem Kasino-Spiel Cool Hand rechnen. Und, man höre und staune, Spider Soft arbeitet derzeit an einer stark abgespeckten Version von Space Station: Silicon Valley.

Zusammen mit dem Game Boy Color gehen sechs Nintendo-Titel an den Start: Quest for Camelot, Pocket Tales Conker, New Tetris, Pocket Bomberman und die Game&Watch Gallery 2. Und, horchet auf, vielen von Euch wird am 23. November ein großer Traum erfüllt: Den SNES-Klassiker Harvest Moon wird es dann auch endlich für den Game Boy geben. Zudem dürft Ihr Euch auf überarbeitete Versionen von Tetris Deluxe, Wario Land II und The Legend of Zelda - Link's Awakening freuen, die in voll ausgereizter Farbenpracht erscheinen werden. Nintendo hat im übrigen auf der Messe versprochen, daß alle überarbeiteten Games Extras wie zusätzliche Features oder etwa versteckte Bonusräume enthalten werden. Alle bisher erschienenen Spiele für den Game Boy sind natürlich kompatibel (Nintendos Color-Spiele sind sogar abwärtskompatibel). Für die

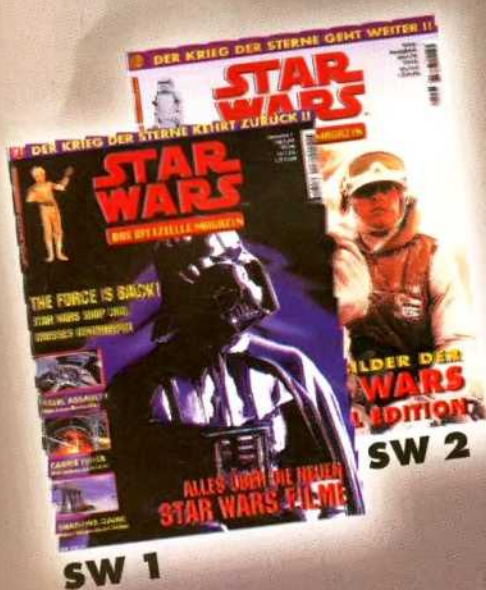
MAGAZIN NACHBESTELLUNG

STAR WARSTM

MAGAZIN

**DAS OFFIZIELLE MAGAZIN VERPASST?
KEIN PROBLEM!**

**Im Handel vergriffene Ausgaben können
nachbestellt werden!**



SW 1



SW 3



SW 4



SW 5



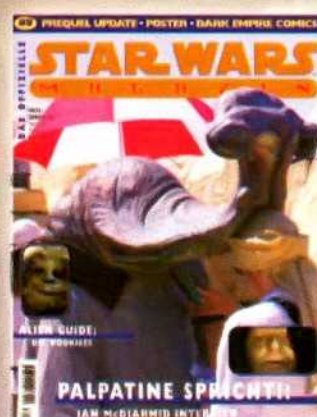
SW 6



SW 7



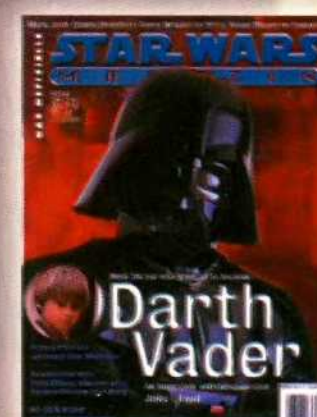
SW 8



SW 9



SW 10



SW 11

Star Wars Bestell-Service
Römerstr. 90
D-79618 Rheinfelden

☒ SW 1
Ausverkauft

☒ SW 2
Ausverkauft

☐ SW 3

☐ SW 4

☐ SW 5

☐ SW 6

☐ SW 7

☐ SW 8

☐ SW 9

☐ SW 10

☐ SW 11

Geburtsdatum

Name, Vorname

Strasse

PLZ / Ort

Datum, Unterschrift

So geht's: Alle Lieferungen nur gegen Vorkasse, DM 7,50 pro Heft zzgl. DM 3.- Versandkosten (einmalig). Bitte kein Bargeld, sondern bei einem Heft Briefmarken schicken, oder bei mehreren Heften auf Konto Nr. 1447630, Deutsche Bank Rheinfelden, BLZ 683 700 34 überweisen.



Den bunten Reigen der Zelda 64-Motive eröffnet Viktoria Steiner (12) aus A-Zell am See

Hummel Hummel!

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, Wettbewerbseinsendungen oder ähnliches der Leserpost beilegt, notiert diese bitte auf Extrazetteln (inkl. Adresse)!
kdh

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



Auch ohne neue Nintendo-Spiele steht Street Fighter bei Euch hoch im Kurs, auch bei Meike Richter (13) aus Reichenbach

Heute so, morgen so

Als auf der Shoshinkai '95 die Grafikfähigkeit vom N64 bekanntgegeben wurde, hieß es: Mit allen Spezialeffekten können 2.000 Polygone pro Bild bei 60 Bildern pro Sekunde dargestellt werden. Und das war zuzeiten, als Super Mario 64 noch die Grenzen des grafisch Machbaren definierte.

Interessanterweise behaupten Entwickler, wie das WipEout 64-Team, sie könnten beim N64 nur 1.000 Polygone bei 30 Frames pro Sekunde verwenden, bei Banjo-Kazooie fehlt beispielsweise das Anti-Aliasing. Tatsache ist, daß wenige N64-Spiele bisher die Grenzwerte nutzen. Dabei sollte es sich bei den oben genannten Werten nur um Durchschnittswerte handeln.

Frage: Was ist schiefgelaufen? Welch großartige Randbebauung hätte man doch bei F-Zero X realisieren können, ohne auch nur im geringsten Abstriche beim Bildaufbau machen zu müssen? Ich hoffe für die Zukunft, daß man endlich das Potential des N64 erkennt und zu nutzen lernt.

Thomas Schypior, Diepholz

TOTAL!:

Du hast (teilweise) recht: Anhand der protzigen technischen Daten hätte wohl niemand erwartet, daß das N64 (zum Teil) nur mühsam mit der PlayStation konkurrieren kann. Aber Du mußt Dich schon entscheiden: Keks oder Schokolade ... Sorry, viele Polygone oder fehlerfreie Darstellung. Frühe N64-Spiele boten ein Minimum an Grafikfehlern wie Blitzer, Polygonverzerrungen oder Texture-Warping. Diese rechenzeitaufwendigen Berechnungen gehen natürlich zu Lasten der Polygonmenge. Das hat niemandem gefallen, also setzt Rare auf mehr Polygone und mehr Details. Banjo-Kazooie ist konkurrenzlos. Welches PlayStation-Spiel bietet denn eine vergleichbare Grafikpracht? Da ist es ja wohl müßig, nicht genutzten bzw. abgeschalteten Effekten nachzutrauern. Super Mario 64 war übrigens nie eine grafische Referenz unter technischen Aspekten – PilotWings und Wave Race 64 waren optisch beeindruckender. Nun zu den WipEout-Machern: Was Rob Francis gesagt hat, ist, daß sie bei der N64-Version mit der Hälfte an Polygonen einen vergleichbaren Look schaffen und zusätzlich mit weniger Grafikfehlern auskommen. Da die PlayStation nicht den Hardware-Effekt bietet, Texturen perspektivisch korrekt auf Polygone zu projizieren, müssen die Entwickler viele kleine Polys dafür verschwenden, zu einem ähnlichen Ergebnis zu kommen.

Außerdem ist es das erste N64-Projekt der Psygnosis-Jungs. Man kann nicht davon ausgehen, daß sie im ersten Versuch die Grenzen der Hardware auch nur ankratzen. Banjo und Conker von

Rare sind wohl deutlich spektakulärer als ihre Frühwerke Blast Corps oder Killer Instinct Gold. Beim Vergleich mit Turok 2 schneidet das Erstlingswerk von Igua-na auch nicht sonderlich gut ab.

Fazit: Die Kritik an schlechter Hardware-Ausnutzung kommt zu spät. Bei der PlayStation hat Gran Turismo auch kürzlich gezeigt, daß Namcos Ridge Racer vor drei Jahren nur eine Fingerübung war.

Apropos Turok 2: Dank der RAM-Erweiterung werden allen Skeptikern bald die Augen übergehen!

PS: Irgendwelche belanglose Randbebauungen würden F-Zero X keinen Deut verbessern.

Banjo-Tooie

1. Kann es sein, daß Banjo-Tooie ein 64DD-Spiel wird? So würde sich auch das Geheimnis der versteckten Eingänge erklären.

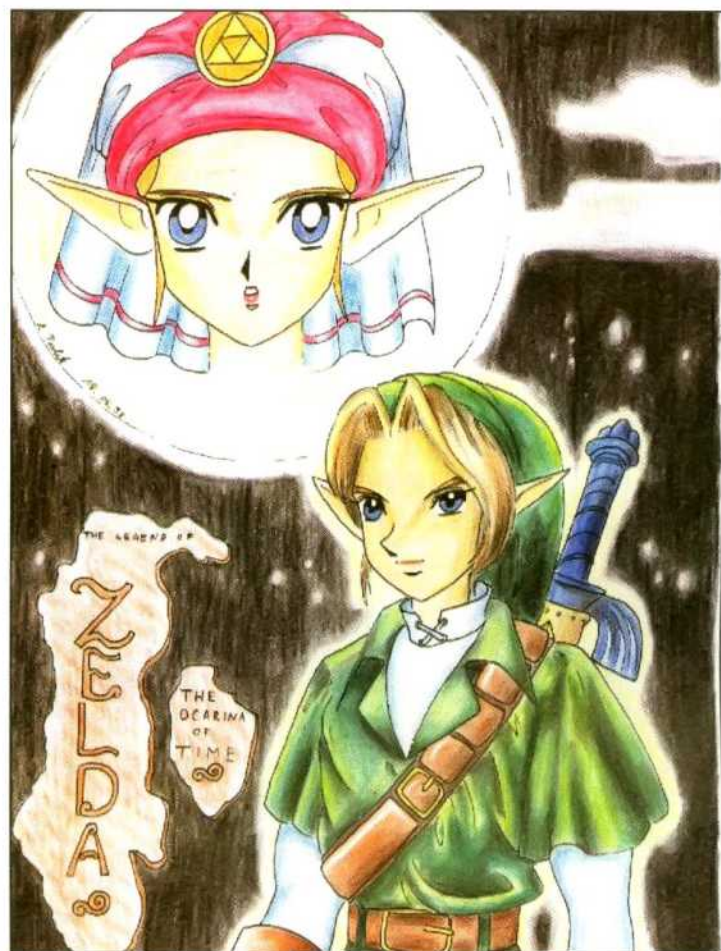
2. Ich finde eure Idee mit den Videotext-Seiten echt gut, denn ich habe keinen Internet-Anschluß und will trotzdem aktuell informiert sein.

3. Apropos Videotext: Stimmt es wirklich, daß Turok 2 das erste 256-MBit-Modul wird?

Manuel Widmaier, Sindelfingen

TOTAL!:

1. Deine Idee ist keinesfalls von der Hand zu weisen (abgesehen davon, daß das DD wohl nur in Japan erscheint), doch wir würden im Zusammenhang mit der Banjo-Tooie-Ankündigung im Abspann von Banjo-Kazooie Gelassenheit empfehlen. Die Entwickler von Rare sind Engländer und pflegen deshalb standesgemäß einen zuweilen recht seltsamen Humor. Wir wären nicht überrascht, wenn sich das Ganze irgendwann als großer Ulk entpuppt. Rare hat es offenbar darauf angelegt, daß die wildsten Spekulationen aus dem Boden sprießen, während sie sich daheim ins Fäustchen lachen. So wie die ganze Sache auf-



Nicht immer, aber immer öfter ist Anne Perlet (15) aus Dessau auf den Leserpostseiten zu Gast – diesmal mit Link und Zelda (wie man sieht)

gezogen ist, sollte es uns wundern, wenn vor dem Release der Fortsetzung Infos an die Öffentlichkeit dringen.

PS: Häufig wurde die Frage gestellt, wer oder was Tooie ist. Rare liebt bekanntlich Wortspiele (Diddy's Kong Quest = Diddy's Conquest; Conker 64 = Conquer (the N) 64). Laut Rare mißfiel ihnen der mögliche Titel Banjo-Kazooie Two, weshalb man ihn auf Banjo-Tooie verkürzte. Das schließt natürlich nicht aus, daß es keinen neuen Charakter namens Tooie geben wird. In der DKC-Serie wurde auch in jeder Fortsetzung ein neuer Hauptcharakter vorgestellt.

2. Prima, nicht wahr?



Kitsch as kitsch can, wie man so schön sagt. Kerstin Dietrich (16) aus Birkheim brachte diese herzerlebenswerte Prinzessin zu Papier

FANCLUBS und BRIEFFREUNDSCHAFTEN

Hier haben Leser und Leserinnen (also LeserInnen) mit gleichen Interessen die Möglichkeit, in Briefkontakt zu treten. Wenn Ihr dabeisein wollt, schickt Euren Beitrag einfach an die Leserpost!

Damit die anderen wissen, worum es geht, schreibt am besten dazu, was Euch so interessiert! Altersangabe nicht vergessen!

Dominic Boers
Vogesenstraße 16
46119 Oberhausen

(15), sucht Mitglieder für seinen Nintendo-RPG-Club. „Wenn Ihr auch so auf *Chrono Trigger*, *Secret of Mana*, *Final Fantasy* und Co. steht, meldet Euch! Monatlich erscheint ein RPG-Clubheft.“

Krissi Schütz
Ammerseestraße 14
82239 Alling-Biburg

(15), mag RPGs und Action-Adventures, Anime&Manga (*SM*, *Lodoss*, *Slayers*, *Arislan* ...), schreibt und zeichnet gerne und sucht dringend Gleichgesinnte ab 14 Jahren.

Daniela Hurtig
Triftstraße 13
14943 Luckenwalde

(14), ist großer *Sailor Moon*-Fan; würde gern Sticker und anderes Material tauschen; spielt außerdem am liebsten N64.

Maren Buchwald
Breslauer Straße 33
21255 Tostedt

(14), sucht Brieffreunde, die *Sailor Moon*-Fans sind, so wie sie. Hobbys: Skaten, Fußballspielen und natürlich *Sailor Moon*.

Sven Schumann
Brückenstraße 3c
01640 Coswig

(14), sucht einen/seine Brieffreund/-in in seinem Alter. „Ich kann *Sailor Moon* und Co. nicht ausstehen und hoffe, Du bist der gleichen Meinung. Meine Hobbys sind Radfahren, guten (Brief-)Freunden schreiben, mich mit Freunden treffen, in den Urlaub fahren und natürlich N64 spielen.“

3. Ja. Dank der Seiten im Super-RTL-Videotext haben wir die Möglichkeit, aktuellste Informationen, die zwischen zwei TOTAL-Produktionen kommen, in Kurzform zu veröffentlichen. Die News werden meist wöchentlich erneuert.

Alt, aber bezahlt

Ich bin doch ein wenig enttäuscht von euch, da ihr in letzter Zeit keine japanischen Rollenspiele für das SNES vorstellt. Dabei gibt es noch so unendlich viele alte Rollenspiele, die es wert sind, vorgestellt zu werden. Ich denke dabei an *Dragon Quest 1-5*. Hierzulande kennt man ja höchstens *Dragon Quest 6* und das Remake des dritten Teils. Aber mich würde gerade der fünfte Teil und auch Teil vier interessieren, welcher seinerzeit ganz Japan für einen Tag lähmte. Vielleicht könntet ihr über die Teile 1-5 der DQ-Reihe so berichten, wie ihr es bei *Final Fantasy I-III* in Ausgabe 12/97 gemacht habt. Eure Leser würden es euch ewig danken (zumindest alle RPG-Fans). Auch würde es mich

freuen, wenn ihr einmal über die Firma Enix berichten könntet. Für mich ist dieses Software-Haus um Klassen besser als Squaresoft, da Enix einfach Stil hat. Früher war ich absoluter Square-Fan, aber nun produziert Square Spiele wie ein Huhn in einer Legebatterie, und dabei sinkt die Qualität der Produkte doch merklich. *Final Fantasy VII* war absolut enttäuschend, und wenn ich den achten Teil sehe, überkommt mich das blanke Entsetzen. Die Charaktere haben gar nichts Japanisches mehr an sich, und die Story um Liebe und Militär ist ganz und gar westlich. Enix-Produkte haben jedoch viel mehr Tiefgang, auch heute noch, und fesseln einen mit immer neuen Innovationen. Es stimmt, daß sie grafisch noch nie mit Square-Produkten konkurrieren konnten, aber das beste Beispiel, daß Grafik nicht alles ist, ist *FF IV*. Jedenfalls warte ich sehnsüchtig auf *Dragon Quest VII*, denn ich bin mir sicher, daß es alles Bisherige einfach weglegt.

Dominik Lieb, Burgkunstadt

TOTAL!:

Wir haben auch viele Game & Watch-Spiele noch nicht getestet. Die sind auch von Nintendo und zum Teil auch ziemlich gut, aber von allgemeinem Interesse ist das kaum – irgendwann muß man auch mal loslassen können. Oder anders gefragt: Wem nützt es, wenn wir ihm von irgendwelchen Sachen vor-schwärmen, die praktisch unmöglich zu bekommen sind? Ähnliches hatten wir mal mit *Super Mario RPG* versucht, was auf knallharte Ablehnung stieß.

Die Classics-Rubrik wird weiterhin in unregelmäßigen Abständen Bestandteil der TOTAL! sein. Ein erneuter Rückblick auf die Enix-Geschichte käme nur in Frage, falls es irgendwann mal eine N64-Variante von DQ geben sollte.

Zukunftsaussichten

Erst einmal möchte ich mich für das Paket bedanken, welches ich anlässlich eures 5. Geburtstages gewonnen habe (herzlichen Glückwunsch nachträglich)! Zu den Leserbriefen, die dem Nintendo eine so schlechte Zukunft voraussagen, muß ich sagen, daß ich das nicht so sehe. Das (der, die – wer weiß das schon) Dreamcast von Sega wird trotz überlegener Technik, glaube ich, keine große Konkurrenz für Nintendo. Meiner Meinung nach sind die guten Tage von Sega vorbei, und es werden keine guten Spiele kommen (vielleicht ein paar Beat 'em Ups und Rennspiele). Sega wird sich nach dem Dreamcast bestimmt aus der Videospielszene verabschieden und sich auf den PC konzentrieren. Die PlayStation 2 würde da schon eher was erreichen können. Es werden wahrscheinlich unendlich viele Spiele erscheinen, wovon jedes zehnte spielenswert ist. Beim Launch einer neuen Konsole stehen Sega und Sony doch unter einem enormen Druck, nämlich, daß sie ein Spiel brauchen, mit dem sie eine neue Referenz schaffen, an der sich alle messen müssen. Nintendo ist das mit *Super Mario 64* gelungen. Und es wird ihnen auch in zirka drei Jahren noch mal gelingen, wenn sie bestimmt

TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 51



Simon Werner aus Frenkendorf steht auf Pocket Monster Pikachu, und der Lego-Pikachu steht auf (einer) TOTAL! – wie dieses Foto eindrucksvoll demonstriert. Es überrascht uns immer wieder, wie viele Leser/-innen sich mit den Taschemonstern beschäftigen. Auf die Game-Boy-Spiele müßt Ihr dennoch bis 1999 warten.

ein Spiel herausbringen, das ähnlich wie *Donkey Kong* auf dem SNES zeigt, wie überlegen Nintendo und das N64 sind. Ich bin eher der Meinung, Nintendo macht sich selbst das Leben schwer. Warum wissen die nicht, ob das 64DD in den USA und somit auch bei uns überhaupt erscheint? Ich verstehe nicht, was das soll. Warum macht Nintendo uns alle heiß, sagt, was damit alles möglich ist, erzählt uns, was für Add-On-Disks kommen werden, um dann zu sagen, daß dieses Vergnügen den Japanern vorbehalten bleibt? Was hat Nintendo davon, daß jetzt alle anderen Firmen wissen, was Nintendo plant? Ich finde sowieso, daß NoE und NoA mehr Druck auf die Ober-Nintendos in Japan machen sollten. Irgendwann war bei euch zu lesen, die Leute bei NoA müßten, selbst um aufs Klo zu gehen, in Japan um Erlaubnis bitten.



Holla ... äh ... wow! Marion Tung (45!) aus Beverstedt schoß dieses Foto an der Treasure Trove Cove. Das Foto von Banjo in Lara Crofts Bikini soll der Indizierung zum Opfer gefallen sein. (Wow!)

Das ist natürlich übertrieben, aber in gewisser Weise ist es doch so. Die haben überhaupt keine Macht. Wenn die fragen würden, ob sie die Sprachausgabe von *Zelda 64* zum Wohle der Spieler 'eindeutschen' können, würde sich Noj (heißt das so?) doch kaputt-lachen. Gerade bei *Zelda 64* kann ich es nicht verstehen. Das ist doch nun wirklich Miyamotos ein und alles, und auch jeder Spieler will es unbedingt. Die Kosten wären doch Peanuts im Vergleich zum Gewinn, den Nintendo mit dem Spiel machen würde. Natürlich kommt Nintendo aus Japan, und deshalb ist ihr dieses Land am wichtigsten, aber das ist kein Argument. VW ist auch deutsch, und trotzdem gibt es den neuen Beetle zuerst in Amerika (man achte auf Beetle anstatt Käfer!). Ich wette, daß Big N in den USA und Europa mehr verdient als in Japan. [Anm. der Red.: Mit dem N64 deutlich mehr!] Aber was soll's, Nintendo ist trotzdem klasse! (Das nenne ich einen Fan.)

1. Falls das N64 für die Grafikanwendungen kommender Spiele zu langsam ist, wäre da nicht eine größere Speichererweiterung, z. B. mit 64 Megabyte RAM, möglich? :-)

2. Habt ihr euch jetzt schon mal festgelegt, ob man TOTAL! englisch oder deutsch ausspricht?

3. In welcher Programmiersprache werden die meisten N64-Spiele geschrieben?

4. Könnt ihr euch noch an die Zeiten erinnern, als ihr gesagt habt, die PlayStation wäre nicht marktreif?

Ole Tietjen (14), Barsbüttel

TOTAL!:

Über die Zukunftsaussichten des Dreamcast (von Dreamcast?) wollen wir nicht spekulieren, solange wir nicht endlich Spiele gesehen bzw. gespielt haben. Anscheinend hat Sega ähnliche Probleme wie seinerzeit Nintendo, die Konsolen-Hardware und die ersten Titel

fertigzustellen. Bislang wurde von Sega nur *Sonic Adventure* präsentiert – offensichtlich ein *Super Mario 64*-Klon mit dem blauen Igel in High-Res. Ob das die Revolution ist, auf die die Sega-Fans gewartet haben?

Nintendo hat zahlreiche Fehler der von Dir angesprochenen Art gemacht. Zum N64-Start wurden Ankündigungen noch und nöcher gemacht (z. B. *Zelda* und das 64DD), und dann wartet man jahrelang auf konkrete Infos bzw. deren Veröffentlichung, ohne daß etwas passiert. Allerdings hat Nintendo of Europe nie DD-Add-Ons versprochen. Diese Infos stammen von japanischen Messen und beziehen sich auch nur auf den japanischen Markt.

Auf der ECTS präsentierte Big N zwar nur Produkte, die unmittelbar bevorstehen, doch auch da blieb Nintendo zahlreiche Details schuldig: An welchem Tag erscheint *Zelda 64* in Deutschland (für die USA und Japan gibt genaue Termine), wieviel DM wird es kosten, was ist mit der 4-MB-RAM-Karte (Termin, Preis)? Statt konkreter Infos im Vorfeld setzt Nintendo of Europe auf den kurzfristigen Überraschungseffekt, wenn endlich kurz vor Toresschluß die konkrete Info rausgerückt wird. Ähnliches praktizierte kürzlich Konami mit ISS 98: Noch eine Woche vor der Auslieferung des Spiels wollte man uns nicht bestätigen, daß der Preis bei nur 99 DM liegt. Solche Aktionen mögen ja einen Sinn haben, wir wissen nur nicht welchen.

1. Theoretisch ja, nur würde das 'ne ganze Stange Geld kosten.

2. Da wir bekanntlich in einem freien Land leben, kannst Du das halten, wie Du willst. Wir sprechen es englisch aus, weil die TOTAL! ursprünglich aus England stammt. Unsere Eltern sprechen es meist deutsch aus ...

3. Da heutige Geräte leistungsfähig genug sind und ausreichend Arbeitsspeicher bieten, wird überwiegend C (bzw. Updates dieser sehr komforta-

blen Programmiersprache, wie C++) genutzt. Assembler wird in der Regel nur noch für Teilbereiche verwendet (sogenannte APIs = Application Program Interfaces), z. B. für Grafikroutinen oder Soundtreiber. Je mehr man eine Hardware ausreizen will, um so mehr Assembler-Code muß man auch benutzen. Allerdings ist dieser 'Maschinencode' für Programmteile wie Gegnerintelligenz oder ähnliches zu kompliziert. Außerdem hat C den Vorteil, daß es ein Hardware-unabhängiger Standard ist, der Umsetzungen von Spielen auf andere Plattformen erleichtert.

4. Das dürfte zuzeiten gewesen sein, als die PlayStation noch nicht marktreif war :-). Nutzlose Info am Rande: In den letzten neun Monaten wurden laut Sony mehr PlayStations in Deutschland verkauft, als in den ersten zwei Jahren zusammen.

PS: Den Begriff Noj (Nintendo of Japan) gibt es nicht. Die Firmenzentrale heißt NCL (Nintendo Company Ltd.)

Der Ton macht die Musik

Schon seit längerer Zeit arbeite ich am Computer mit Musik (komponieren, aufnehmen, experimentieren, mixen usw.). Die Musiken der *Donkey Kong Country*-Spiele (SNES) finde ich das Beste, das jemals in einem Spiel zu hören war.

1. Ihr habt einmal behauptet, daß die Musik auf PAL-Systemen 20 % langsamer läuft. Ich würde gerne die DKC-Musiken so hören, wie sie wirklich komponiert wurden. Muß ich nun nur die Stücke 20 % schneller abspielen, oder muß ich auch die Tonlage um das 1,2fache erhöhen? Ist 1,2 überhaupt der genaue Wert?

2. Ihr habt einmal ein paar Nintendo-Musiker vorgestellt. Die Komponisten von DKC, D. Wise und E. Fischer, waren leider nicht dabei. Ich würde sehr gerne mehr wissen über diese beiden. Warum habt ihr sie nicht berücksichtigt?

Nicolas Lüscher, CH-Erlinsbach

TOTAL!:

1. Keine Angst, die Musiken sind angepaßt. Da Rare eine europäische Firma ist, nehmen sie PAL-Umsetzungen ernster als japanische und amerikanische Entwickler. Ohnehin ist eine Anpassung



Martina Ninstler (1/) und Bianca Schneider (18) verdanken wir dieses tolle Bild. Ein Platz an unseren Redaktionswänden ist Euch sicher

der Musik einfacher vorzunehmen als die der Grafik, da sie nicht von der Framerate abhängt. (Falls die Musik langsamer lief, hätte sich der genaue Wert aus dem Verhältnis 50 zu 60 Hertz ergeben, er wäre also 1,2.)

2. Weil sich Rare, wie der Name schon sagt, rar macht. Vor dem Interview, das wir in Ausgabe 1/98 präsentieren konnten, trat Rare überhaupt nicht an die Öffentlichkeit. Außer den Namen ist von besagten Herren leider nichts bekannt. Da sich Rare neuerdings immer häufiger in das Rampenlicht wagt, wird sich das hoffentlich bald ändern.

Wer sagt was

In eurem *WipEout*-Report sagte Rob Francis, er könne nichts über XG 2 sagen, da er es noch nicht gesehen hat. Jedoch meinte er in einem Interview in einem anderen Nintendo-Magazin, daß es eine schlechte Steuerung hätte und jede Menge anderer Fehler. Was stimmt jetzt?

David Haberbosch, Donzdorf

TOTAL!:

Letzteres ist – mit Verlaub – totaler Nonsense. Bei dem Gespräch waren fünf Journalisten anwesend, und wer Ohren hatte zu hören (und der englischen Sprache mächtig war), konnte genau das vernehmen, was bei uns zu lesen war. Mr. Francis sprach von XG 1, und das keinesfalls in besonders obfärliger Art. Es ist in der Branche auch völlig unüblich, daß ein Entwickler über ein Konkurrenzprodukt derbe vom Leder zieht – sowas macht einfach niemand. Außerdem: Wo hätte er XG 2 schon sehen sollen? Das Spiel wurde bislang nur auf Pressetouren vorgestellt sowie auf der E3 'hinter verschlossenen Türen' in einer



Nun hat es Gruntilda also auf Erwins makellosen Alabasterkörper abgesehen. Das Geheimnis von Banjo-Toonie wird immer mysteriöser. Sind Stefan (12) & Andrea Köster aus Rostock eingeweiht?

frühen Vorversion. Acclaim wird ihren Konkurrenten Psygnosis kaum zu einer Privatvorführung eingeladen haben.

Zukunft II

Ich finde die momentane Lage des Videospielmarktes nicht erfreulich. Auf den ersten Blick sieht es natürlich sehr gut aus. Die Entwickler bringen ständig neue Produkte auf den Markt, und allmählich lassen sich auch immer mehr Spitzenprodukte im unüberschaubaren Brei finden. Echte Innovationen sind allerdings nirgends zu sehen, die Hersteller scheinen nur Interesse daran zu haben, den Spielern möglichst viele sich gleichende Renn- und Prügelspiele zu verkaufen. Solche Trends sind systemübergreifend und werden nach Sonys PlayStation sicher auch bald das N64 befallen. So beliebt diese Genres momentan auch sind, schon morgen kann sie vielleicht keiner mehr sehen – bei dem ganzen Overkill wäre das auch kein Wunder.

Die meisten Marketing-Strategen haben keine Ahnung von Videospielen. Es wäre viel klüger, die Spieler mit hochkarätigen Vertretern populärer Genres zu erfreuen, gleichzeitig aber auch den Markt mit origineller und abwechslungsreicher Software lebhaft zu erhalten, als einfach nur jeden Mist, der ein wenig an Tekken oder Gran Turismo erinnert, in die Läden zu schmeißen. Schlimmstenfalls riskieren wir damit eine Übersättigung des Marktes – und ein erneuter Videospiele-Crash würde schließlich weder uns, noch den Firmen etwas bringen. Leider scheinen alle Firmen nur auf die schnelle Mark zu spielen.

Auch ist es sehr schade, daß hier in Europa Videospiele selbst nach dem Einzug der sogenannten Next-Generation-Konsolen immer noch allgemein als „Spielzeug“ und nicht als Hobby angesehen werden.

1. Weiß man etwas Neues über Thornado? (Der Julian weiß doch eh' alles.)
2. War da nicht früher einmal die Rede von Destruction Derby 64?
3. Ihr habt Quake (N64) noch nicht getestet.

Mario Puljic,
A-Trausdorf

TOTAL!:

Für den langjährigen Spiele-Fan stellt sich die Lage zweifellos so dar. Selbstverständlich haben Marketing-Leute keine Ahnung von Videospielen (in puncto Gameplay/Spielspaß), doch

WAVE RACE 64-Bestzeiten

Nach dem Aufruf in TOTAL! 7/98 erreichten uns bereits einige Bestzeiten zu Wave Race 64 (PAL-Version). Da wir versäumt haben, auf die Angabe des Schwierigkeitsgrades hinzuweisen, haben wir diesmal diverse Zeiten aufgelistet. Weitere Einsendungen an die Leserpost sind willkommen, bei ausreichendem Interesse drucken wir regelmäßig eine Top-Liste ab. Wir bitten die bisherigen Teilnehmer, diese Angabe nachzureichen sowie möglichst auch den Fahrer zu benennen.

Wir möchten nochmals darauf hinweisen, daß dies keine Competition ist. Die Bestzeiten erfüllen ausschließlich den Zweck, Wave Race-Fans die Möglichkeit zu geben, ihre Leistungen zu vergleichen. Wir bitten die Teilnehmer um Ehrlichkeit. Um das Fair-Play zu unterstützen, gibt es für die Bestzeit keinen Preis :-)

Wir werden aber sicherlich unter allen Einsendern eine kleine Überraschung verlosen.

Es zählen übrigens nur die Zeiten der PAL-Version. Mit der amerikanischen oder japanischen NTSC-Version lassen sich bekanntlich wesentlich schnellere Zeiten erfahren.

Strecke:

Gesamtzeit	Beste Runde	Name	Stufe
Sunny Beach:			
1:19:661		Borris Olschewski	?
1:20:196		Thomas Riedl	?
1:21:033	25:764	Christian Rühle	?
1:21:897	26:268	Matthias Meier	?
1:23:278	26:308	Theo Franken	?
1:20:580	25:732	Christoph Buchenberger	leicht
1:21:010		Sebastian Riesterer	leicht
1:22:876		Stefan Margraf	leicht
1:19:634	25:053	Thomas Winter	mittel
1:22:224	26:396	David Haberbosch	mittel
1:22:868	26:160	Jerry Herken	schwer
1:25:791		Thomas Winter	extrem
1:26:572		Sebastian Riesterer	extrem
1:28:466		Stefan Margraf	extrem

Sunset Bay:

1:27:662	27:788	Matthias Meier	?
1:27:972		Borris Olschewski	?
1:28:876		Thomas Riedl	?
1:30:794	29:479	Theo Franken	?
1:30:878	29:534	Christian Rühle	?
1:27:349	27:422	Christoph Buchenberger	leicht
1:29:450		Sebastian Riesterer	leicht
1:31:748		Stefan Margraf	leicht
1:25:226	26:215	Thomas Winter	mittel
1:28:261	27:804	David Haberbosch	mittel
1:36:613	30:707	Jerry Herken	schwer
1:31:428		Thomas Winter	extrem
1:32:611		Sebastian Riesterer	extrem
1:35:468		Stefan Margraf	extrem

Drake Lake:

1:32:651		Borris Olschewski	?
1:33:549		Thomas Riedl	?
1:35:688	30:967	Matthias Meier	?
1:37:469	31:366	Christian Rühle	?
1:37:820	30:602	Theo Franken	?
1:34:940	30:312	Christoph Buchenberger	leicht
1:37:001		Sebastian Riesterer	leicht
1:38:650		Stefan Margraf	leicht
1:31:172	28:951	Thomas Winter	mittel
1:36:006	31:783	David Haberbosch	mittel
1:37:417	31:211	Jerry Herken	schwer
1:39:426		Thomas Winter	extrem
1:40:621		Sebastian Riesterer	extrem
1:42:627		Stefan Margraf	extrem

Marine Fortress:

1:38:543		Borris Olschewski	?
1:41:346	29:481	Matthias Meier	?
1:44:010	30:340	Christian Rühle	?
1:44:080	30:343	Theo Franken	?
1:46:435		Thomas Riedl	?
1:37:874	28:626	Christoph Buchenberger	mittel
1:38:195		Sebastian Riesterer	mittel
1:38:351	29:031	Thomas Winter	mittel
1:41:430		Stefan Margraf	mittel
1:46:335	30:617	David Haberbosch	mittel
1:41:161	30:255	Jerry Herken	schwer
1:35:675		Sebastian Riesterer	extrem
1:36:122		Thomas Winter	extrem
1:42:317		Stefan Margraf	extrem

Strecke:

Gesamtzeit	Beste Runde	Name	Stufe
Port Blue:			
1:47:845	34:175	Matthias Meier	?
1:49:938		Borris Olschewski	?
1:51:045	35:562	Christian Rühle	?
1:53:244	36:436	Theo Franken	?
1:55:047		Thomas Riedl	?
1:47:763	35:026	Christoph Buchenberger	leicht
1:46:036	33:747	Thomas Winter	mittel
1:48:897		Sebastian Riesterer	mittel
1:52:569	35:114	David Haberbosch	mittel
1:47:656	34:035	Jerry Herken	schwer
1:51:478		Stefan Margraf	schwer
1:42:525		Sebastian Riesterer	extrem
1:51:574		Thomas Winter	extrem
1:53:268		Stefan Margraf	extrem

Twilight City:

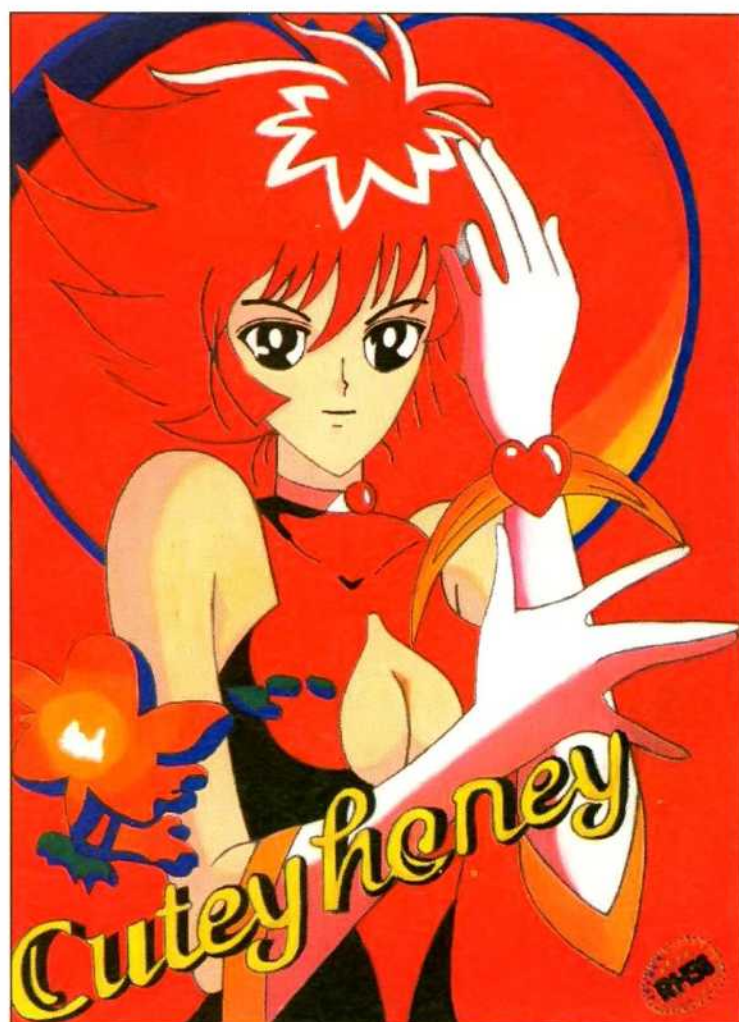
1:51:323		Thomas Riedl	?
1:52:220		Borris Olschewski	?
1:55:129	37:532	Matthias Meier	?
1:58:028	38:153	Theo Franken	?
1:58:695	38:493	Christian Rühle	?
1:54:969		Sebastian Riesterer	leicht
1:51:045	36:089	Christoph Buchenberger	mittel
1:51:547	36:127	Thomas Winter	mittel
1:53:322	36:183	David Haberbosch	mittel
1:56:322		Stefan Margraf	mittel
1:56:812	38:106	Jerry Herken	schwer
2:10:562		Sebastian Riesterer	extrem
2:11:666		Thomas Winter	extrem

Glacier Coast:

1:48:073	34:457	Matthias Meier	?
1:57:207		Borris Olschewski	?
1:58:264	37:226	Christian Rühle	?
1:58:704	37:308	Theo Franken	?
1:59:015		Thomas Riedl	?
1:46:359		Sebastian Riesterer	schwer
1:49:260	34:108	Thomas Winter	schwer
1:51:294	35:352	Christoph Buchenberger	schwer
1:51:333	35:806	David Haberbosch	schwer
1:54:756	35:104	Jerry Herken	schwer
1:55:900		Stefan Margraf	schwer
1:50:332		Sebastian Riesterer	extrem
1:55:266		Thomas Winter	extrem
2:03:651		Stefan Margraf	extrem

Southern Island:

1:38:465		Thomas Riedl	?
1:39:687	31:768	Matthias Meier	?
1:40:786	31:623	Christian Rühle	?
1:40:889		Borris Olschewski	?
1:41:798	31:376	Theo Franken	?
1:38:995	30:877	Christoph Buchenberger	leicht
1:40:735		Sebastian Riesterer	leicht
1:42:473		Stefan Margraf	leicht
1:35:671	30:116	Thomas Winter	mittel
1:40:006	31:405	David Haberbosch	mittel
1:44:606	31:923	Jerry Herken	schwer
1:47:296		Thomas Winter	extrem
1:48:305		Sebastian Riesterer	extrem
2:01:730		Stefan Margraf	extrem



Hallo, Rudolf (Hollermeier aus Straubing)! Die Sache mit dem Schlüssel klärt erst der Abspann von B-K. Und die SM-Folge ist eine Zusammenfassung!

das ist gar nicht ihre Aufgabe. Sie müssen dafür sorgen, daß sich die Spiele verkaufen lassen und der Massenmarkt (!) bedient wird. Das ist eine Folge davon, daß die Branche erwachsen geworden ist – man spricht ja auch von der Videospieleindustrie. Die Produktionskosten gehen heutzutage in die Millionen, und in den vergangenen zwanzig Jahren sind genügend Firmen bankrott gegangen, um als warnendes Beispiel zu dienen.

Wir Zeitschriften sind traditionell die ersten, die über immer gleiche Spiele und Fortsetzungen meckern. Nur leider ist es so, daß sich Fortsetzungen erfolgreicher Spiele meist noch besser verkaufen als die Vorgänger. Wenn nicht, ist der Hersteller auf jeden Fall auf der sicheren Seite, keinen Flop zu produzieren. Originelle Spiele verkaufen sich meist schlechter.

Ein gutes Beispiel ist *Wave Race 64*. Völlig neu im überladenen Rennspiel-Genre, geniale Spielbarkeit, exzellente Grafik – aber bei weitem nicht so erfolgreich wie weniger exzellente Straßenrennsportspiele.

Die Situation ist absolut vergleichbar mit der Filmbranche: *Jurassic Park 2*, *Lethal Weapon 4*, der 35ste Bruce-Willis-Actionfilm – alles sichere Erfolge an den Kinokassen. Aber es wird auch immer wieder einen *Pulp Fiction* geben – nur daß solche originellen Titel eben seltener sind als früher.

Um auf Spiele zurückzukommen: Da liegst Du zum Ende des Jahres mit dem N64 genau richtig. Du bist der Mann, der sich *Body Harvest* zulegen sollte (alle anderen übrigens auch) – und *Silicon Valley* und *Glover* und vielleicht *Buck Bumble*. Fortsetzungen wie *Turok 2* und *Zelda 64* sollte man dennoch nicht unbedingt verachten.



Man soll die Hoffnung nie aufgeben! Laut Core Design ist eine Umsetzung nach dem Ablauf des Tomb Raider-Exklusivdeals mit Sony im Jahr 2000 angedacht. Artur Ginger (16) aus Waldbröl (?) hat diese aktuelle News offenbar vorausgesehen – alle Achtung!

Andererseits kann niemand das Rad ständig neu erfinden. Du mußt (na gut, müssen mußt Du natürlich nicht) auch bedenken, daß ständig neue Spieler hinzukommen, für die auch das x-te Prügel- und Rennspiel-Update ein neues Spiel ist. Die wird man kaum davon überzeugen können, sich ein mehrere Jahre altes und technisch veraltetes Original zu kaufen.

Das Videospiel als Spielzeug wird so lange nicht aus den deutschen Köpfen



Felicia aus Capcoms Darkstalkers ist ein sehr seltener Gast in TOTAL!. Dank an Chris!

verschwinden, solange es in den Medien entweder gar nicht oder als Objekt für infantile Deppen behandelt wird. Wenn man nicht mit Konsolen aufgewachsen ist, hat man ja keine Chance, sich vernünftig über die Materie zu informieren.

1. Er sollte das wohl wissen, schließlich ist er der Produzent des Spiels. Der alten Info, daß der *Turrican*-Nachfolger für die zweite Jahreshälfte 1999 geplant ist, können (dürfen) wir momentan nichts hinzufügen. Jedenfalls ist Factor 5 derzeit mit der Fertigstellung von *Rogue Squadron* vollauf beschäftigt.

2. Unser Kommentar dazu ist im WipE-out-Bericht in T! 9/98 nachzulesen.

3. Ja, da haben wir doch tatsächlich die inhaltsgleiche N64-Umsetzung eines bereits indizierten PC-Titels nicht getestet. Warum nur? (Tip: Indizierung)

Zelda-PAL

1. Bei einigen Bildern von *Zelda 64* sieht es so aus, als hätte das Spiel PAL-Balken. Ist dies bereits die PAL-Version?
2. Wird *F-Zero X* einen Kommentator haben?
3. Wie endet eigentlich eine Vorversion, z. B. von *Turok 2*?

Sandra Stremmler, Glinde

TOTAL!:

1. Die PAL-Balken müssen erst noch programmiert werden (grins). Im Ernst: Es gibt bislang keine dementsprechende Version. Die Balken werden bei Zwischensequenzen und bei Kämpfen eingeblendet, um dem Ganzen einen cinematischen Touch zu geben.
2. Nein, sonst hätten wir das im Test erwähnt.
3. Eine Vorversion, die noch nicht alle Level enthält, endet entweder damit,

daß man einen Level verläßt, und anstelle des nächsten Levels ein schwarzer Bildschirm kommt, oder daß zum Beispiel ein Schalter keine Funktion hat und man nicht mehr weiterkommt.

As time goes by ...

Bei eurem *Lufia-Special 2* (7/98) fiel mir etwas auf, und zwar das Bild, auf dem man Maxim und Selan sah. Irgendwo hatte ich das schon mal gesehen. Als ich mir das Spiel dann kaufte, sah ich dieses Bild im Spieleberater (Seite 1) schon wieder. Ich kramte hysterisch zwischen meinen Konsolenheften herum, bis ich etwas fand. Dieses Bild war im *Sega-Magazin* 11/94 auf Seite 17 bei einem *Shining Force II*-Artikel.

Nun frage ich mich, was sucht ein Bild von einem Taito/Nintendo-Spiel, welches noch gar nicht in Entwicklung war, bei einem Sega-Spiel?

Johann Schulz, Klein Süstedt

TOTAL!:

Dürfen wir zuerst einmal die verdutzte Frage stellen, warum Du Dich daran erinnern kannst, ein bestimmtes Bild vor vier Jahren schon einmal gesehen zu haben? Dich könnten wir in der Redaktion gut gebrauchen: Jemanden, der sich erinnern kann, wo man vor Ewigkeiten diesen Brief oder jenen Zettel hingellegt hat ...

Dank unseres Archives konnten wir Deine Entdeckung jedoch bestätigen. Mit *Shining Force* hat das Artwork nichts zu tun. Es gehört tatsächlich zu *Lufia*, und zwar zu *Lufia & The Fortress of Doom*, das in Japan/USA 1993 erschien und in Deutschland nicht veröffentlicht wurde. „Unser“ *Lufia* ist bekanntlich Teil 2.

Widersprüche

Ich muß zugeben, daß ich mir anfangs auch andere Nintendo-Zeitungen gekauft habe, doch bei eurer Zeitung bin ich geblieben, da sie sachlich und informativ ist. Aber als ich in die Ausgabe 8/98 sah, erschrak ich, als ich in eure Charts schaute. In den Flops entdeckte ich auf Platz 5 *F1 Pole Position 64*. Wie könnt ihr dieses Spiel in die Flop-Charts stecken? Nach meiner Meinung ist es zur Zeit eines der besten Rennspiele, das es auf dem Markt gibt. Ihr habt diesem Spiel eine 2- gegeben, da frage ich mich, wie das zusammenpaßt.

Robert Winkler, Cöcknitz

VIRTUAL CHESS 64

Gewinner des Schachrätsels aus TOTAL! 8/98

Je ein Modul von Konami/Titus gewinnen: Max Voss aus Erfstadt, Manuel Birlo aus Münstermaifeld, Moritz Schulze aus Frankfurt a. M., Udo-E. Schmidt aus Gehrde, Ulrich Bauer aus Herlitz, Kevin Waechter aus Offenbach

Die Lösung: Insgesamt gibt es zwei Hauptvarianten mit jeweils einigen gleichwertigen Untervarianten. Jeder Teilnehmer, der mindestens die ersten sechs Halbzüge notiert hatte, wurde bei der Verlosung berücksichtigt. Wichtig bei dieser Problemstellung ist, daß Weiß verhindern muß, daß Schwarz mit dem Turm auf d1 schlagen kann und die Initiative gewinnt. So wird Schwarz ständig in Schach gehalten. Wir geben hier die wichtigsten Lösungen an:

1. exf7+ Kxf7 2. Sg5+ Kg8. An dieser Stelle gibt es zwei Varianten: 3a. Dd5+(!) Kh8 4a. Dd8+ Le8 5. Dxe8+ Lf8 6. Dxf8± bzw. 4b. Sf7+ Kg8 5. Sh6++(!) (Doppelschach, der König muß ziehen) Kh8 6. Dg8± und die zweite Möglichkeit mit 3b. De6+ Kh8 4. Sf7+ Kg8 5. Sh6++(!) Kh8 (bzw. Kf8 6. Ld6± oder 6. Df7±) 6. Dg8±

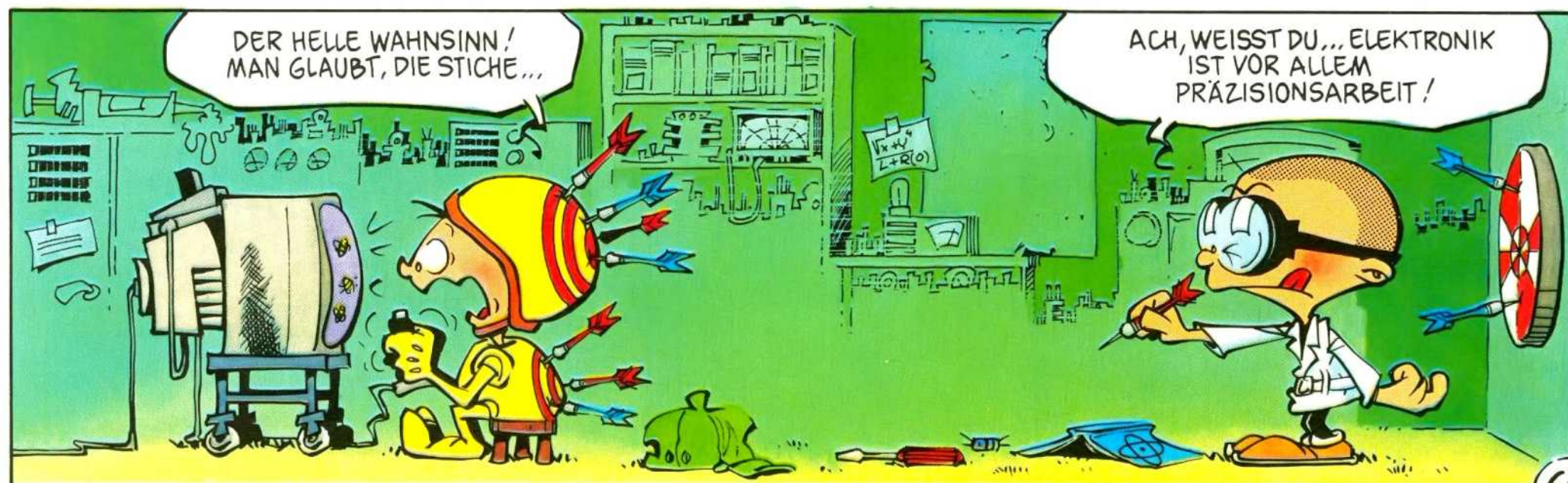
TOTAL!:

Das paßt ganz einfach deshalb zusammen, weil wir unsere objektiven Tests sehr wohl von unseren subjektiven Vorlieben trennen wissen. *F1 PP 64* hat seinerzeit mit anderthalb zugeführten Augen noch eine 2- bekommen, womit es auch gut bedient war – obwohl uns schon damals ärgerte, daß *Formel 1* für PSX deutlich besser war. Nach *F1 World Grand Prix* gibt es nun aber wirklich nichts mehr, was für *Pole Position* spricht. Dadurch ist das Spiel nicht schlechter, aber das ist ja nicht der Punkt bei den Flop-Charts (siehe auch *Yoshi's Story* in T! 9/98). ■

KID PADDLE

Willkommen zur Premiere! Erstmals in dieser Ausgabe und in den folgenden fünf Monaten präsentieren wir Euch jeweils einen Kid Paddle-Comic (aus Band #2: *Monster Attack*) aus dem Carlsen Verlag. Wie heißt es doch so schön im Promo-Text: „Sobald Kid Paddle aus der Schule kommt, hängt er sich vor den Bildschirm und taucht ab in die schaurig-schöne Welt der Videospiele. Deren heftige Geräuschkulisse macht nicht nur seiner Schwester zu schaffen: Wenn Kid am Joystick zappelt, ist es um den Hausfrieden geschehen [...] Doch selbst der vom Vater verordnete Spaziergang an der frischen Luft endet unweigerlich in der nächsten Spielhalle, in der er sich mit Hilfe eines Gladiatorenspiels auf den Geschichtsunterricht vorbereitet ...“ Tja, in Frankreich dürfen eben auch Minderjährige (schreckliches Wort) in Spielhallen gehen. Viel Spaß auf Seite 29!

PS: Paddle ist die Bezeichnung für ein Eingabegerät für Videospiele aus den 70er und frühen 80er Jahren. Auf gut Deutsch heißt das Ding Drehregler.



Genre:
First Person Shooter

Hersteller:
Acclaim/Iguana

Erhältlich:
ab 17. November

TUROK

SEEDS OF EVIL



Der Countdown läuft. In wenigen Wochen bricht Turok zu seinem zweiten Abenteuer auf und die N64-Fangemeinde hält schon jetzt gespannt den Atem an, denn es gibt sensationelle Neuigkeiten zu berichten: Das Spiel wird auf ein 256-MBit-Modul gebannt, bietet mit Unterstützung der 4-MB-RAM-Erweiterung hochauflösende Grafik und soll nach Aussage von Acclaim nur 99 DM kosten!!!

Acclaim hat offiziell bekanntgegeben, daß *Turok 2* einen hochauflösenden Grafikmodus bieten wird. Anders als *All-Star Baseball '99* kommt das effektgeladene Actionpektakel in High-Res, aber nicht ohne die 4-MB-RAM-Erweiterung aus. Mit deren Hilfe wird der Arbeitsspeicher des N64 verdoppelt, so daß sich die Leistungsfähigkeit der CPU besser entfalten kann. Die N64-Entwicklungs-Kits sind von



Haus aus mit diesem Extraspeicher ausgestattet, der den Programmierern ihre Arbeit erheblich erleichtert. Oft werden die Spiele erst kurz vor ihrer Fertigstellung so weit modifiziert und abgespeckt, daß sie auch auf einer handelsüblichen Konsole laufen. Bei *Turok 2* ist dieses Herunterrechnen der Daten erstmals nicht mehr notwendig, so daß Ihr Euch auf einen optischen Leckerbissen gefaßt machen könnt. Es sieht ganz



danach aus, als ob die Saurierhatz drei verschiedene Grafikmodi spendiert bekommt, zwischen denen Ihr wählen dürft. Ohne Extraspeicher läuft das Spiel in der Standardauflösung, mit dem Zusatz-RAM stehen ein Letterbox- (512 mal 480) und ein High-Res-Modus (640 mal 480) zur Verfügung. Aber egal, welchen Modus Ihr auch wählt, Ihr werdet stets mit einer atemberaubenden Grafik belohnt.

Bis dato ist das 4-MB-RAM-Pak noch nicht im Handel erhältlich, es sollte ursprünglich zusammen mit dem 64DD ausgeliefert werden. Nintendo plante auf diese Weise, die gegenüber einem ROM-Modul höheren Ladezeiten des 64DD ein wenig auszugleichen. Es sieht allerdings nicht danach aus, als müßtet Ihr Euch bis zum Launch des sagenumwobenen Disk Drives gedulden, bevor Ihr die Saurier in aller Schärfe zu Gesicht bekommt. Denn für den gibt es weiterhin keinen festen Termin. Ihr könnt aber vielmehr davon ausgehen, daß die Speichererweiterung noch in diesem Jahr auf den Markt kommen wird, sei es nun separat oder im Bundle mit einem Spiel. Heißester Kandidat hierfür wäre LucasArts' *Rogue Squadron*, das von Nintendo weltweit vertrieben wird und das Zusatz-RAM definitiv unterstützt. Im Gegensatz zu *Zelda 64*, das in der normalen Auflösung läuft und daher von diesen Spekulationen ausgeschlossen werden kann. Dies ist zumindest die offizielle Aussage von Nintendo.



In Zukunft werden immer mehr Spiele, darunter auch *Extreme-g 2* und *Perfect Dark*, von diesem Feature Gebrauch machen. Es wird



wohl nicht lange dauern, bis Zubehörproduzenten die neue Peripherie in ihr Programm aufnehmen, so daß es in naher Zukunft preisgünstige Alternativen zum offiziellen Produkt geben wird. Für den amerikanischen Markt wurde kürzlich ein Verkaufspreis von 30 US-\$ (umgerechnet ca. 55 DM) bekanntgegeben und eine separate Auslieferung ohne Spiel angekündigt. Für Europa könnte Nintendo aber durchaus eine andere

Strategie und Preispolitik verfolgen.

Wer sich fragt, was sich hinter diesen phantastischen Neuigkeiten verbirgt, und warum die Speichererweiterung gerade zu diesem Zeitpunkt aus dem Hut gezaubert wird, dem soll die folgende Anekdote etwas Einblick in das Geschehen geben. Nintendo

hegte schon seit längerem den Plan, das 64-RAM-Pak unabhängig vom 64DD auf den Markt zu bringen und zwar zusammen mit *Perfect Dark*. Pünktlich zur E3 im kommenden Jahr sollte Rares First Person Shooter in hochauflösender Grafik der Öffentlichkeit präsentiert und gleichzeitig Segas Dreamcast-Premiere die Show gestohlen werden. Doch auf diese Idee kam auch Acclaim und hielt damit nicht lange hinter dem Berg. Als die Amerikaner in alle Welt hinausposaunten, wie spektakulär ihr *Turok 2* aussehen könnte, stünde nur mehr Speicherplatz zur Verfügung, konnte sich Nintendo nicht länger zieren und mußte ihrem wichtigsten Third-Party-Entwickler diesen Gefallen tun.

Speicherfresser

Mit seinen 256 MBit ist *Turok 2* das bis dato größte N64-Spiel. Nintendo hatte eigentlich geplant die neue Modulgröße mit *Zelda* einzuführen, doch die Amerikaner waren einfach schneller. Dank einer neuen Kompressionsroutine fällt die zweite Saurierjagd laut Iguana sogar fast sechsmal so groß aus wie der erste Teil. Dies bedeutet allerdings nicht, daß der Spielumfang in gleichem Maße steigt. Der Löwenanteil des Speichers wird mit Sprachsamples und Zwischensequenzen gefüllt, doch auch die aufwendigen Polygon-Charaktere verschlingen viel Platz. Trotz des vielen ROM-Speichers wird das Modul aller Voraussicht nach nur 99 DM kosten. Offenbar ist Nintendo dieses Spiel so wichtig, daß sie Acclaim bei den Lizenz- und Produktionskosten sehr weit entgegenkamen.



Ein entscheidender Unterschied gegenüber dem ersten Turok ist die höhere Intelligenz und Geschicklichkeit der Gegner, die den Spieler auch in größeren Gruppen attackieren

DER CAMPAIGNER IST TOT, DAS BÖSE LEBT WEITER

Turok 2 schließt direkt an die Handlung des ersten Teils an. Nachdem Ihr den Campaigner mit dem Chronozepher (und hoffentlich ohne Cheats) besiegt habt, scheint die Ordnung wiederhergestellt zu sein. Damit die übermächtige Waffe nicht in falsche Hände gerät, wirft sie der triumphierende Jäger in einen Vulkan, um sie zu vernichten. Er wußte nicht, daß das Chronozepher aus Teilen eines Raumschiffes zusammengesetzt war, dessen einziges Besatzungsmitglied, der Primagen, seit Ewigkeiten im Lost Land gefangen ist. Der Körper und die Seele dieses unermesslich mächtigen Wesens ist aufs Engste mit der Struktur dieser bizarren Welt verbunden, er selbst ist der Ursprung des Turok-Geschlechts.

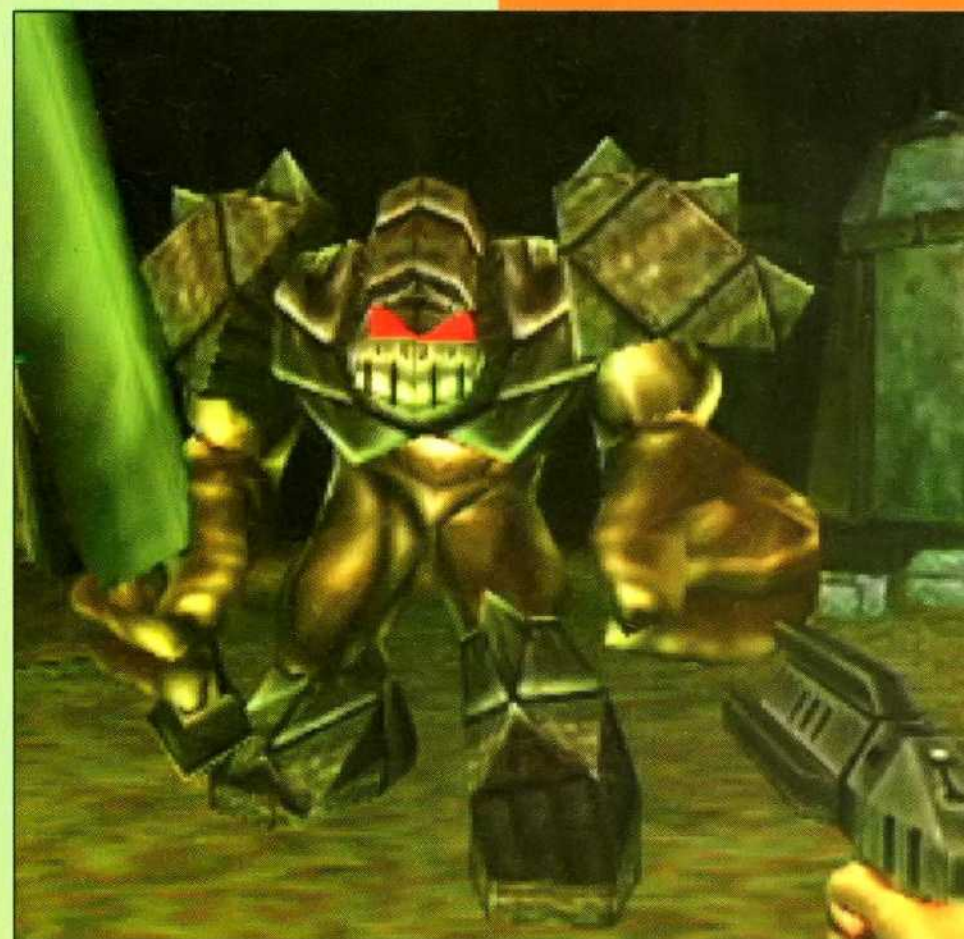
Alles begann vor Milliarden von Jahren, als das Universum noch jung war und sich eine der ersten

Rassen intelligenter Lebensformen anschickte, das All mit seinen Raumschiffen zu erforschen. Der wagemutigste und genialste Vertreter dieser Spezies, der Primagen, wollte mehr. Sein Ziel war die Lösung des kosmischen Rätsels, indem er zum Anfang von allem, dem Urknall, zurückkehrte. Doch die Zeitreise schlug fehl. Die Explosion des Energiekerns seines Raumschiffes schleuderte ihn durch die Unendlichkeit der Dimensionen. Um den Alien herum baute sich eine neue Realität auf, die fortan durch das Zeitkontinuum rast – das Lost Land.

In eine Art Schlaf gefallen, versucht der Primagen mit Hilfe



psychischer Kräfte seinem Gefängnis zu entkommen. Sein Geist durchforscht die Zeitzonen nach Wesen, die ihm helfen könnten. Nicht selten streift er durch die Träume der schlafenden Men-





Eine der spektakulärsten neuen Waffen ist der Flammenwerfer, dessen mächtiger Feuerstrahl sogar von den Wänden zurückgeworfen wird und den Aliens und Sauriern gehörig einheizt



schen und weckt in ihnen bedrohliche Gefühle, ohne daß sie den Grund dafür kennen. Doch so sehr er sich auch bemüht, seine Suche unbemerkt zu gestalten, unter der Bevölkerung wächst die Angst vor einer dunklen Macht. In ihren Visionen und Alpträumen spüren die Menschen die Anwesenheit des Primagens. Die meisten können seinen hypnotischen Kräften widerstehen, aber nicht alle. Einige schließen sich zu einer mysteriösen Bruderschaft zusammen, die sich The Seeds of Evil, die Saat des Bösen, nennt. Ihr Ziel ist die Vernichtung des Lost Land.

Die einzigen die etwas von der Existenz des Aliens wissen, sind die Mitglieder des Ältestenrates, der Lazarus Concordance. Sie

haben die gegenüber den Mächenschaften des Aliens besonders anfälligen Punkte des Planeten ausgemacht und mit Energie-Totems geschützt. Sollten diese Totems zerstört werden, kann das Böse aus seinem Gefängnis entkommen und das ganze Universum ins Verderben reißen.

Die Concordance hat auch ein Artefakt entdeckt, das möglicherweise der Schlüssel zum Raumschiff des Primagen ist. Sie hat diesen Schlüssel in vier Teile zerlegt und an verschiedenen Orten versteckt. Turoks Aufgabe ist es also, die Energie-Totems vor ihrer Zerstörung zu bewahren und die vier Schlüsselteile zu finden, um dem außerirdischen Zeitreisenden den Garaus zu machen.

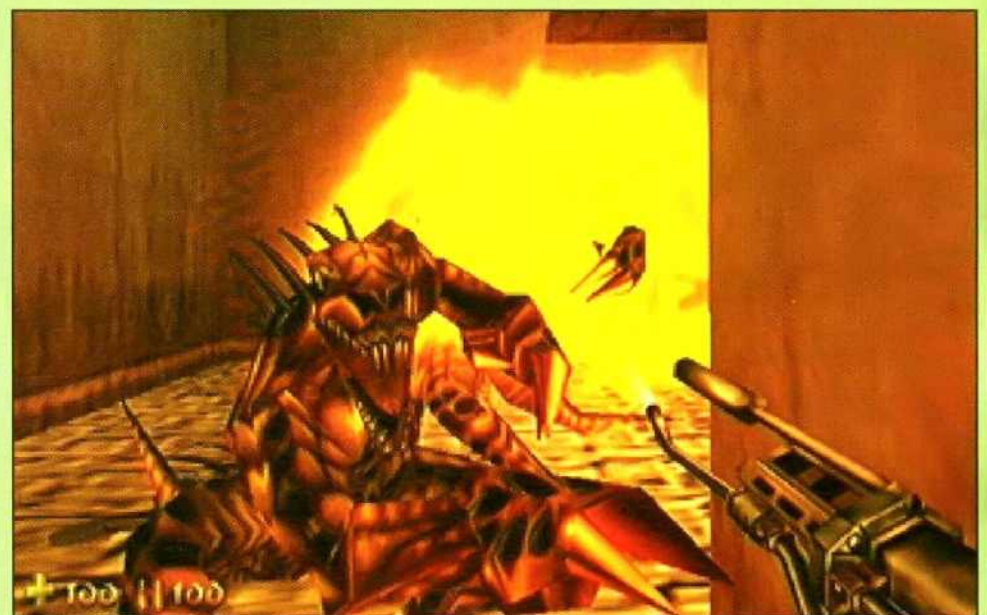


Mit der Impuls- und den Tek-Pfeilen kann auch ein Sniper-Modus genutzt werden



Eine Freundin für Turok

Adon wurde vom Ältestenrat auserwählt, Turok in seinem Kampf gegen den Primagen zu unterstützen. Vor jedem Level erklärt sie die Aufgaben, die Euch erwarten und gibt einige nützliche Tips. Ein Großteil der glasklaren Sprachausgabe des Spiels werdet Ihr aus ihrem Mund vernehmen, während gleichzeitig die Besonderheiten der kommenden Stage auf dem Bildschirm erscheinen. Diese aufwendigen 'Briefings' gehören übrigens zu den Programmteilen, die erst sehr spät implementiert wurden, so daß bisher kaum Bilder von ihnen existieren. Ihr trifft Adon aber auch in den Levels, wo sie Euch das Abspeichern des Spielstandes erlaubt. Außerdem ist sie als Charakter im Mehrspieler-Modus anwählbar, in dem Ihr auch den alten Turok spielen dürft.



Neben einem komplexeren Levelaufbau zeichnet sich die heißerwartete Fortsetzung zudem durch einen düsteren Grafikstil und geschickt eingesetzte Licht- und Feuereffekte aus



Die deutsche Version

Anders als bei Teil eins werden die Unterschiede der deutschen Version gegenüber dem Original diesmal nicht sehr groß sein. Konflikte mit der BPjS sind nicht zu erwarten, da Turoks neue Gegenspieler keine Menschen, sondern Saurier und Aliens sind. Trotzdem wird die deutlich härtere Gangart des Indianers wohl doch eine Entschärfung für den heimischen Markt erforderlich machen. Schließlich könnt Ihr Eure Gegner mit den richtigen Waffen regelrecht zerstückeln und einige häßliche, unansehnliche Flecken in der Landschaft hinterlassen.

Man kann also davon ausgehen, daß den deutschen Spielern einige Animationsphasen während des Ablebens niedergestreckter Feinde und viele Liter Blut erspart bleiben werden. Daß dies garantiert keinen Einfluß auf den Spielspaß haben wird, zeigt Turoks erstes Abenteuer, in dessen entschärfter Fassung die Menschen durch Roboter ausgetauscht worden sind. Angesichts der strengen Vorgehensweise der BPjS kann das vorausschauende Handeln von Acclaim nur gelobt werden. Schließlich möchte niemand, daß Turok Bonds Schicksal ereilt.

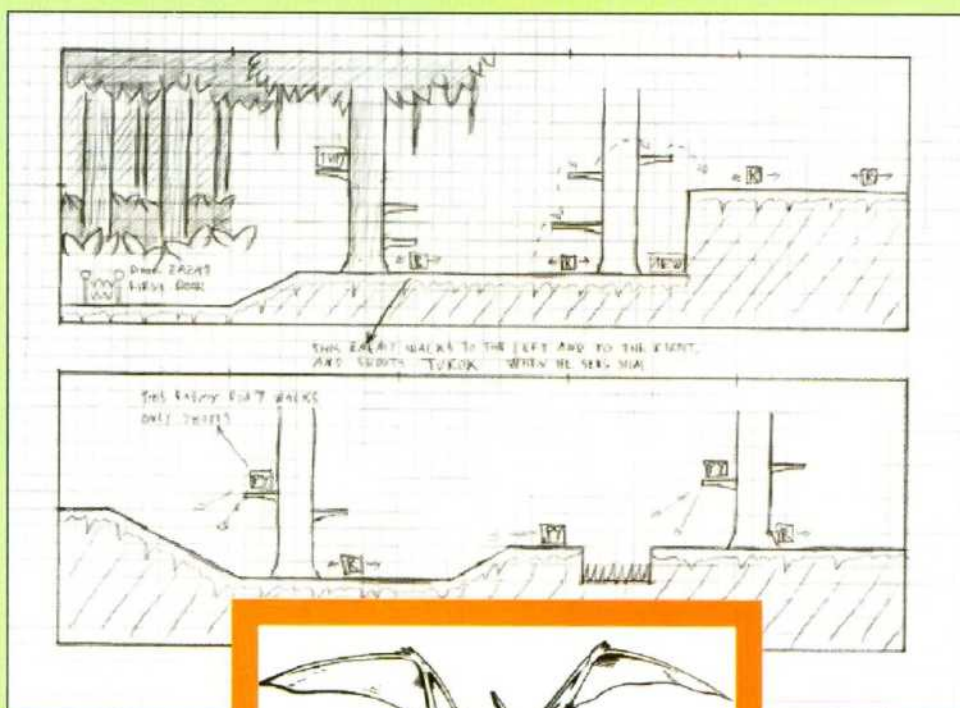


Extra für den deutschen Markt wurden bei Turok 1 die Menschen durch Roboter ersetzt

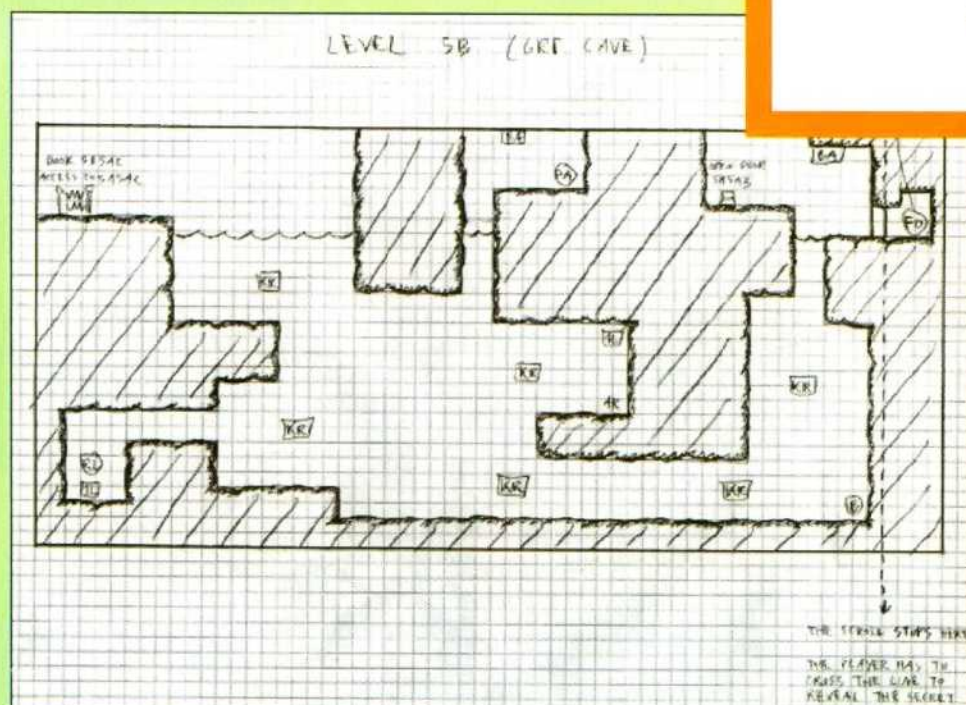
Turok - Dinosaur Hunter hat sich weltweit über 1,5 millionenmal verkauft

Das Game-Boy-Spiel

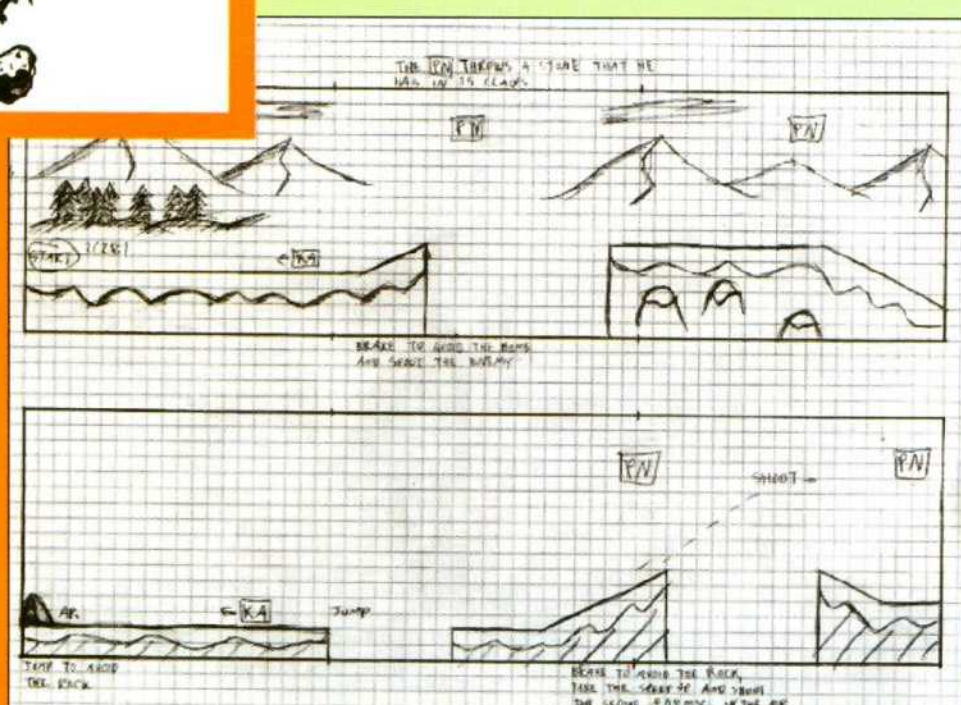
Nicht nur das Nintendo⁶⁴-auch das Game-Boy-Spiel geht in die zweite Runde. Bilder gibt es bisher zwar noch nicht, doch anhand der abgebildeten Skizzen und Entwürfe erhält Ihr einen ganz guten Einblick in die Arbeit der Leveldesigner. Grundsätzlich orientiert sich das Gameplay an dem des Vorgängers. Turok zieht als zweidimensionaler J&R-Held durch urzeitliche Kulissen und hat auch den einen oder anderen Action-Part heil überstehen. In einer Stage reitet er gar auf dem Rücken eines riesigen Sauriers



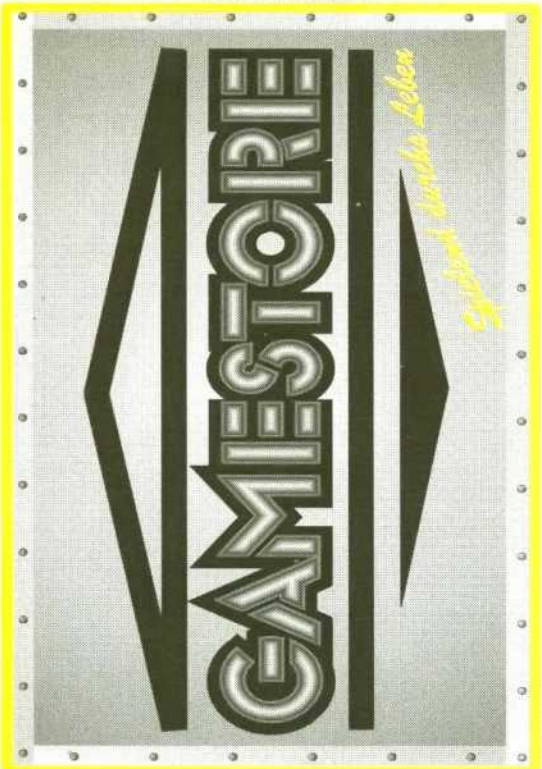
und muß das Ungetüm dazu bringen, Hindernissen auszuweichen. Das große Waffenarsenal und die Suche nach den Schlüsselteilen erinnern an das 64-Bit-Vorbild, ansonsten haben die beiden Versionen natürlich nur wenig gemein – sie stammen auch von verschiedenen Teams. Für die GB-Adaption zeichnen die Programmierer von Acclaim Studios Salt Lake City, ehemals Sculptured Software, verantwortlich, die bereits *NHL Breakaway '98* entwickelt haben. Wenn alles gut geht, solltet Ihr das Modul ab Oktober im Verkaufsregal finden.



In diesem Unterwasser-Level gibt es ein verstecktes Extra zu finden. Sobald der Indianer an der Oberfläche auftaucht, wird er von Flugsauriern attackiert, die Steine auf ihn werfen



Im zweiten Level des neuen Game-Boy-Abenteuers reitet Turok auf dem Rücken eines sprintstarken Raptors durch die exotische Botanik und muß dabei riesige Abgründe überwinden



SEIT ÜBER 5 JAHREN
ZUVERLÄSSIG UND SCHNELL

Telefonische Bestellannahme:
0201 / 777235

Bestellungen auch unter Fax 0201 / 777236

Bestellzeiten:

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr

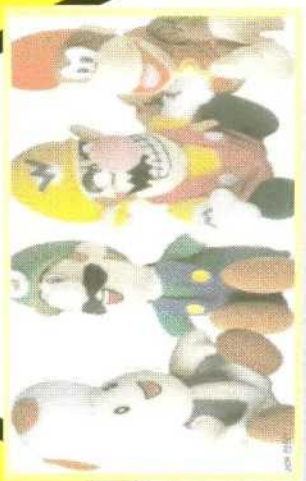
Sa. 10.00 bis 14.00

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen

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

Die Stoffgruppen sind wieder da !!!!



Ca. 12cm groß - 14,90 DM/Stück

Bringt Ordnung in die Spielesammlung
N 64 Spiele - Box
2,90 DM / Stück
Unser Dankeschön für jeden Kunden. Zu jedem bestellten Spiel, gibt es eine Spiele Box !!!! GRATIS !!!!
Auch in unseren Ladenlokalen in Düsseldorf und Essen gültig

109,90 DM

MISSION IMPOSSIBLE
THE ACTION GAME

89,90 DM

F-1 World Grand Prix™
NINTENDO 64

Beide Spiele komplett in deutsch !!!!

Allst. Baseball dt.	109,90	Mission Imposs. dt	109,90
Banjo-Kazooie dt.	89,90	NHL 99 dt.	NOV
Bombberman Hero dt	89,90	NFL Quarterb99dt	109,90
Biofreaks(uncut)	139,90	NHLBreaka.98 dt.	69,90
Cruis`n World dt.	89,90	NBA Court Side dt.	89,90
Chopper Attack dt.	OKT	Tetrisphere dt.	89,90
Extreme G dt.	79,90	True Golf C. dt.	119,90
F1 Polepos. dt.	59,90	Turok e.Pal (uncut)	89,90
FIFA 98 dt.	129,90	WWF Warzone dt.	109,90
Fighters Dest. dt.	139,90	WCWvsNWO Rev. dt.	OKT
Forsaken dt.	109,90	Zubehör N64	
Frankreich 98 dt.	109,90	Nintendo 64 dt.	249.--
Glover dt.	vorb.	Pad (ver. Farben)	59,90
GASP dt.	119,90	Gamebuster	109,90
Holy M. Century	vorb.	Lenkrad + Pedale	149,90
Lamborghini dt.	89,90	LX4 Rumble	29,90
Lylat Wars dt.	89,90	LX4 Rum. + 1Meg.	49,90
Mace D. Age PAL	99,90	Padverl. (2m)	19,90
Mario 64 dt.	89,90	Adapter (us.-jp. Sp. laufen)	

TOPHITS DES MONATS

129,90	89,90	109,90	89,90
119,90	109,90	119,90	89,90
119,90	NOV	129,90	119,90
	89,90	OKT	

Ladenpreise können abweichen Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM



Bereits in der August-Ausgabe der TOTAL! konnten wir Euch einen tiefen Einblick in das Spiel Body Harvest vermitteln. Eigentlich sollte das Game schon im Oktober veröffentlicht werden. Inzwischen heißt es, es werde Anfang/Mitte November erscheinen und von Acclaim vertrieben. Um der Verwirrung Herr zu werden, baten wir den Entwickler DMA Design um einen Termin und wurden auch flugs in das schottische Dundee eingeladen. Dort bekamen wir alle wichtigen Facts und Infos über den aktuellen Stand der Dinge präsentiert. Außerdem gestatteten uns die Entwickler ein zweitägiges Probespielen der beiden Titel sowie einen ersten Blick auf kommende Projekte.

BODY HARVEST



drückte sich auch sehr deutlich in den Redaktions-Charts aus, in denen das Spiel als Neueinsteiger prompt den zweiten Platz belegen konnte. Das Geheimnis von Body Harvest ist zweifelsohne die perfekte Mischung aus einer unglaublich

dichten Atmosphäre und dem innovativen Spieldesign. Die Programmierer sind ihrem Ziel, einen packenden Science-fiction-Film im B-Movie-Stil spielbar werden zu lassen, sehr nahe gekommen. Im Gegensatz zur Vorversion wurde die Steuerung deutlich überarbeitet, die einzelnen Fahrzeuge sind inzwischen wesentlich besser zu kontrollieren. Dennoch werdet Ihr Flexibilität beweisen müssen, da die insgesamt knapp 80 Vehikel alle ein unterschiedliches Handling erfordern. Grundsätzlich dienen der A- und der B-Button zum Vorwärts- und Rückwärtsfahren oder, zum Beispiel bei den verschiedenen Hubschraubern, zum Steigen und Sinken. Gelenkt wird mit dem Analogstick, um zu schießen benutzt Ihr den Z-Trigger. Ein Druck auf den R-Knopf läßt den Spieler verharren, damit die Gegner per Zielkreuz anvisiert werden können. Um den Kamerawinkel zu verstellen, gilt es, die C-Buttons zu betätigen. Obwohl Body Harvest aufgrund schlichter Texturen und vereinzelter Nebelbänke nicht zur grafischen Spitze zählt, ist die automatische Kameraführung nahezu tadellos. Nur äußerst selten versperren Polygone die Sicht, da sie in der Regel sofort ausgeblendet werden. Sie ploppen dabei nicht ruckartig aus dem Bild und

Als die Außerirdischen vor zwei Monaten in den heiligen Redaktionsräumen gelandet waren, geschah etwas Seltenes. Jedes Mitglied des TOTAL!-Teams, das den Testraum nur kurz durchqueren wollte, verlangsamte seinen Schritt, blieb stehen und konnte sich dem Bann von DMA Designs Game für Stunden nicht entziehen. Die Faszination dieses Titels



Kleinere Gegner schießt man so nebenbei 'über den Haufen', aber für solch riesige Aliens müßt Ihr Euch schon eine ordentliche Strategie einfallen lassen. Wichtig ist, daß Ihr zuerst die speziellen Kampfinsekten erlegt, bevor Ihr das Muttertier angreift. Danach solltet Ihr den schwachen Punkt suchen und ihn unter gezieltes Feuer nehmen – aber Achtung, die Aliens wehren sich auch!



sorgen auch nicht durch Halbdurchsichtigkeit für Verwirrung. Auffällig ist die Liebe zum Detail, mit der die Programmierer vorgegangen sind. In den Levels laufen beispielsweise panische Menschen herum, die sich in ihrer Angst schon mal in ein Auto setzen, um den Aliens zu entkommen. Dabei verhalten sie sich jedoch aufgrund ihres eigenen Überlebensdrangs derart rücksichtslos, daß sie andere Passanten möglicherweise überfahren oder den Wagen gegen einen Zaun setzen. In der



ca 70 verschiedenartige Gegnertypen. Darunter befinden sich einige der größten Kreaturen, die eine Videospielkonsole je darzustellen hatte. Die größeren Aliens sind kaum angreifbar, verfügen jedoch allesamt über empfindliche Stellen, die vorerst ausfindig gemacht werden müssen. Wir können es kaum erwarten, das Testmodul in die Finger zu bekommen und komplett auseinanderzunehmen, denn *Body Harvest* riecht verdammt stark nach einem Tophit, der allerdings nicht



Nun werd' mal nicht frech, Du unwürdige Alien-Kreatur. Daß er Menschen zum Fressen gerne hat, ist ja soweit in Ordnung, aber wer gleich zur Begrüßung die Zunge rausstreckt, der kriegt was mit der Plasma-Wumme, bis er in unappetitliche Teile zerplatzt

Wüstenregion des Amerika-Levels findet Ihr ein Alien-Raumschiff, mit dem Ihr sogar ein paar Runden drehen könnt. Dazu gilt es allerdings zunächst herauszufinden, wie die fliegende Untertasse gestartet wird. Hilfreich ist in diesem Area-51-Abschnitt der Autopsieraum, in dem ein Außerirdischer auf dem Seziertisch liegt, mehr sei nicht verraten. Neben den vielen Vehikeln überzeugt *Body Harvest* durch ein reichhaltiges Waffenarsenal und cir-

leicht zu knacken sein wird. Selbst die Entwickler brauchen gute 25 Stunden, um das 96-MBit-Modul komplett zu meistern, obwohl sie genau wissen, was getan werden muß. Für das erste Durchspielen solltet Ihr laut DMA Design knappe 80 Stunden einkalkulieren, erst dann habt Ihr die Welt gerettet. Damit Ihr Euch zwischendurch entspannen könnt, wurde der Cartridge eine Batterie spendiert, die drei Spielstände speichern kann.



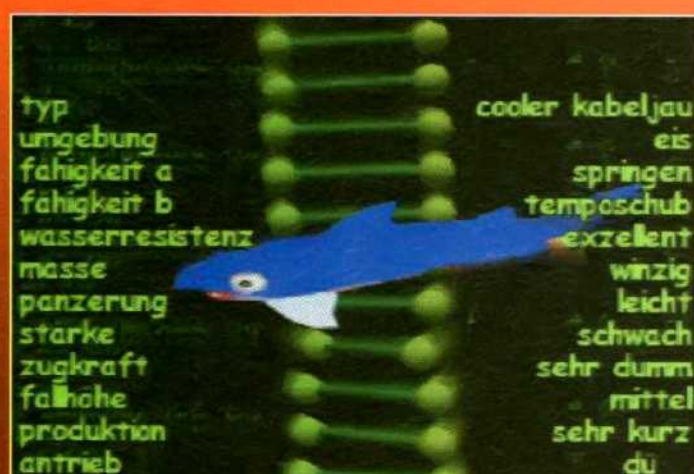
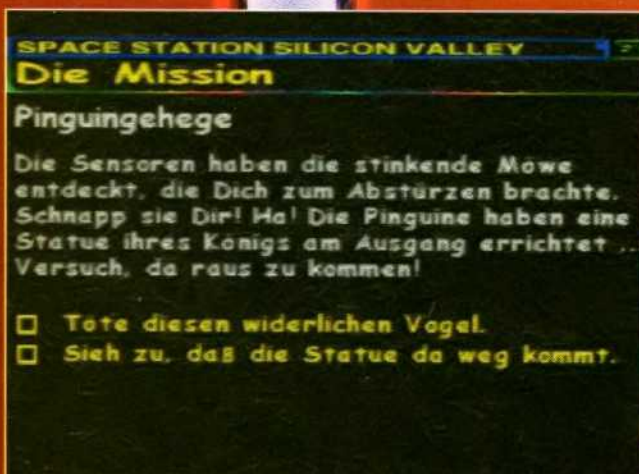
Die verschiedenen Leisten informieren Euch über alle wichtigen Gegebenheiten. Auf dem rechten Bild seht Ihr links oben die Energieanzeige des anvisierten Gegners, darunter die Munition, Eure Lebensenergie und, je nach Level, die verbleibende Restzeit oder die bereits 'geernteten' Zivilisten. Auf der rechten Seite finden sich dann noch die Sprit- und Schadensanzeigen für die Fahrzeuge



Die Raumstation Silicon Valley rast auf die Erde zu. Das Schicksal der Menschen liegt in der Hand von Dan Danger und EVO. Dieses Helden-Duo kollidiert jedoch beim Andockversuch mit der Raumstation und schlägt hart in deren Innerem auf. Der Roboter EVO wird dabei zerstört, lediglich sein Hauptprozessor bleibt unversehrt. Während Dan Danger in dem angeschlagenen Raumschiff eingeklemmt ist, macht sich der Chip auf den Weg, um das Unglück zu verhindern und den Flug von Silicon Valley zu beenden.

Dazu muß er die inzwischen mutierten Tierroboter unschädlich machen oder überlisten. Der Hauptprozessor hat die Möglichkeit, in jedes stillgelegte Exemplar hineinzukriechen und die Kontrolle über das entsprechende Robotergehäuse zu übernehmen. Da insgesamt etwa 30 verschiedene Modelle mit den unterschiedlichsten Fähigkeiten existieren, ergibt sich ein ausgesprochen vielseitiges Gameplay. Zudem ist jede Menge Kombinationsgabe nötig, da sich in allen 30 Levels mehrere Roboter befinden,

die sich gegenseitig ergänzen und deren Möglichkeiten geschickt miteinander verknüpft werden müssen. Sehr ulkig ist im wahrsten Sinne des Wortes die Hyäne. Sie besitzt ein derart ansteckendes Lachen, daß andere Tiere von diesem mitgerissen werden und sich daraufhin totlachen! Der Elefant ist zwar träge, verfügt aber über eine immense Kraft in seinem Rüssel, mit dessen Hilfe er Steine tragen und Gegner umhauen kann. Der Fantasie der Entwickler schien offenbar keine Idee zu skurril. Eine metallene Ratte, die ihren Schwanz als Stachel benutzt, und ein aufgeplustertes Schaf, das im Wind schwebt, seien als weitere Beispiele genannt. Besonders reizvoll sind die vielen kleinen Zwischenspielchen, von denen es in jedem Level eines zu lösen gibt. Als fliegender Hund müßt Ihr beispielsweise wie bei PilotWings eine bestimmte Anzahl Ringe durchfliegen, während Ihr als Robbe ein Wettrennen zu absolvieren habt, das stark an



Die deutschen Bildschirmtexte sind noch nicht ganz fertig und fehlerfrei, aber bereits mit jeder Menge Humor gespickt. „Ich möchte ein Eisbär sein, am kalten Polar“, sang die Band Grauzone vor über einem Jahrzehnt. In SS:SV könnt Ihr einer sein

Wenn Ihr erstmals ein neues Tier seid, erfahrt Ihr alles über dessen Fähigkeiten. Später könnt Ihr diese Daten über Monitore abrufen

Wave Race erinnert. Jedesmal, wenn Ihr als Sieger aus einem Bonus-Game hervorgeht, erhaltet Ihr ein goldenes Extra. Sollte es Euch gelingen, alle einzusammeln, eröffnet sich Euch ein Extralevel. Im November soll *Space Station: Silicon Valley* erscheinen, Take 2 wird für den Vertrieb sorgen. DMA Designs abgedrehtes Abenteuer wird mit Sicherheit zu den Highlights des diesjährigen Weihnachtsgeschäftes zählen, auch wenn die grafische Präsentation dies auf den ersten Blick nicht vermuten läßt. Spielerisch hat das Game auf jeden Fall mehr auf dem Kasten als die meisten Neuerscheinungen. Wie gut das Spiel tatsächlich ist, erfahrt Ihr voraussichtlich bereits in der kommenden TOTAL!



Schaffe, schaffe, Brücke baue. In den höheren Leveln ist es nicht gerade einfach, an die wichtigen Schalter zu gelangen



Diese Schildkröte mit Kettenantrieb und Kanonenrohr ist nicht nur im Nahkampf ein echter Argumentationsverstärker



Das drei Planeten umfassende Sonnensystem Tehric ist Ort der Handlungen in *Wild Metal Country*. In ferner Zukunft wird dort ein Projekt der besonderen Art gestartet. Modernste Panzer und andere Militäreinheiten sollen auf ihre Tauglichkeit geprüft werden. Die Maschinen besitzen eine extrem ausgeprägte künstliche Intelligenz und haben schon bald soviel gelernt, daß sie alles menschliche Leben auf diesen Planeten auslöschen und die Herrschaft übernehmen. Jahre später gelingt es den Forschern, auf der Erde Kampf-



Im Vordergrund steht der Spaß, deshalb nimmt DMA es mit der Schwerkraft nicht so genau und läßt einen (Panzer) fliegen

Spiels. Diesmal haben wir jedoch komplettes Neuland betreten. Dadurch waren wir natürlich gezwungen, uns vorerst ausschließlich auf eine Fassung zu konzentrieren, um das Beste herauszuholen. Ich denke, daß wir später keine Schwierigkeiten haben werden, den bestehenden Programm-Code zügig für Nintendo⁶⁴ umzusetzen, so daß das Spiel in der Mitte des nächsten Jahres erscheinen sollte", so Chris Stamp. Das Team hat sich



vorgenommen, mindestens einen Zweispieler-Deathmatch-Modus zu integrieren, und wenn dies technisch machbar ist, auch einen für drei und sogar vier verschiedene Spieler.



Chris Stamp ist der Producer. Er entwickelte die künstliche Intelligenz der Gegner und die Netzfähigkeit der PC-Version

einheiten und Panzer zu entwickeln, mit denen erstmals die Chance besteht, die drei Planeten zurückzuerobern. Ihr macht Euch auf den Weg dorthin, um diesen Auftrag auszuführen. Neun verschiedene, riesige Areale müssen von der selbstgeschaffenen feindlichen Macht befreit werden.

Bisher konnten wir lediglich einen Blick auf die PC-Version werfen, von der auch die Bilder stammen, die Arbeiten an der N64-Fassung haben gerade erst begonnen. Laut DMA's verantwortlichem Producer Chris Stamp war dies unumgänglich. „Normalerweise arbeiten wir immer parallel an verschiedenen Versionen desselben

ATTACK!

„Nein, ich möchte noch nichts zu diesem Spiel sagen. Es ist noch viel zu früh, es ist geheim und ich stecke noch mitten im Konzept“, entgegnete Colin MacDonald auf die Frage, um was es sich bei *Attack!* handele. Doch mit gesunder TOTAL!-Penetranz konnte der Kandidat innerhalb von sechs Stunden weichgekocht und dazu gebracht werden, ein paar Infos herauszurücken.

Ihr schlüpft in die Rolle eines kleinen, eines wirklich sehr, sehr kleinen Neandertalers. Dargestellt wird der Urzeitbewohner wie ein Lemming, also durch ei-



nige wenige Pixel. Ihr zieht mit diesem Knirps durch das Neandertal und trifft dabei auf andere Neandertaler, die sich Euch anschließen und fortan automatisch folgen. Die Gruppe formiert sich dabei flexibel, das heißt, sie erscheint langgezogen, wenn Ihr rennt, und staucht sich bei einer Vollbremsung zusammen. Die genaue Aufgabenstellung wurde im Hause DMA noch nicht verraten, es wird jedoch zu Kämpfen mit Dinosauriern, Flugsauriern und anderen ungemütlichen Ureinwohnern kommen, während Ihr verschiedene Objekte einsammeln müßt. „Im Vordergrund steht der Spaß und die Idee, etwas völlig anderes zu präsentieren“, schloß Pressesprecher Brian Baglow und hinterließ einen neugierigen TOTAL!-Redakteur, der zwar leider noch keine Screenshots mitnehmen, dafür jedoch einige Arbeitsskizzen fotografieren durfte.

Frederic Berg



Genre:
Prügelspiel

Hersteller:
Banpresto

Entwickler:
Banpresto

Preis:
ca. DM 170

SUPER ROBOT SPIRITS

Und noch ein Prügelspiel, und noch eins. Bei jedem stellt sich erneut die Frage: Wann kommt denn endlich das Beat 'em Up, das als absolute N64-Referenz bezeichnet werden kann?



Bei besonders tollen Moves wird ein Manga-Gesicht durchs Bild gezogen – wie aufregend

So, Ihr dachtet also, *Dual Heroes* war ein einmaliger Ausrutscher? Ha, weit gefehlt! Einige Firmen scheinen doch tatsächlich zu glauben, es gäbe einen Preis für das schlechteste Spiel, und den wollen sie mit allen Mitteln gewinnen. Anders kann man sich kaum erklären, warum Banpresto unbedingt *Super Robot Spirits* programmieren mußte. Gewinnen würden sie jedenfalls, zumindest Silber, wenn Gold an *Dual Heroes* ginge. Schleierhaft ist zudem, warum das Wort „Super“ im Titel auftaucht, denn super ist an dem Spiel wirklich nichts. Das merkt Ihr bereits nach den ersten zehn Sekunden, wenn die völlig belanglose Intro an Euren Augen vorbeiflimmert. Immerhin stimmt sie gut auf das eigentliche Spiel ein, denn mehr Action seht Ihr dort auch nicht. Allerdings heißt das noch lange nicht, daß der Vorspann actionreich

ist. Aber das ist noch das kleinste Übel. Unangenehm überrascht werdet Ihr sein, wenn Ihr ins Kämpfer-Auswahlmenü gelangt seid und nur sieben Haudegen zu Gesicht bekommt. Nun gut, denkt sich vielleicht der eine oder andere, man kann sicherlich noch ganz viele Charaktere freispielen. Natürlich ist es möglich, die drei Endgegner selbst zu steuern, doch dafür müßt Ihr das Spiel beispielsweise über 300 Stunden zocken oder mit allen Charakteren einmal durchspielen, und so lange hält das niemand aus.

▲ **POSITIV!** ▲

Das Spiel ist nur in Japan erhältlich

Also bleibt es bei sieben Kämpfern. Äußerst abwechslungsreich wurden sie nicht designt, sie sehen alle aus wie Transformers und bewegen sich dementsprechend träge. Sage und



schreibe eine Schlag- und eine Tritttaste stehen zur Verfügung. Dazu dürft Ihr noch in die Lüfte steigen, blocken, was auch automatisch funktioniert, wenn Ihr das Steuerkreuz nicht berührt, und mit den C-Buttons und ein paar Viertelkreisbewegungen Specials ausführen. Sonderspektakulär sind diese nicht ausgefallen; fünf Raketen, die den Gegner verfolgen, gehören schon zum Höchsten der Gefühle. Noch schlimmer steht es um das Gameplay. Die ärmliche Knopfbelegung wäre ja noch zu verzeihen, aber die Kollisionsabfrage und die künstliche Intelligenz der Computer-Kämpfer verderben jedem den Spaß an Beat 'em Ups. Ihr könnt mit einer einzigen Dreiercombo jeden Gegner besiegen, es sei denn, Ihr spielt auf der härtesten Schwierigkeitsstufe. Dann könnt Ihr tun und lassen, was Ihr wollt, der Kontrahent ist sowieso schneller. Immerhin wurde an die Standard-Modi gedacht. Ein Story-, Versus-,



Survival-, Team-Battle-, Time-Attack-, Trainings- und 64-Modus stehen zur Wahl. Der 64-Modus ist dem Story-Modus gleich, abgesehen von den nervenden Dialogen zwischen den Kämpfen, die fallen weg.

▼ **NEGATIV!** ▼

Fast alles, was mißlingen kann, ist auch mißlungen

Als frühe Alpha-Version könnte man *Super Robot Spirits* gerade noch tolerieren, nicht jedoch als fertiges Spiel. Seid froh, daß dieser fürchterliche Schund nicht für Deutschland angekündigt ist!

Tobias Partetzke

Gameplay 5

Sowohl das Gameplay als auch die Kollisionsabfrage und die Steuerung sind furchtbar miserabel.

Dauerspaß 4-

Allein wird es nach den ersten vier Gegnern schon öde, zu zweit erst drei, vier Kämpfe später.

Grafik 5+

So ein einfallsloses Charakter- und Hintergrunddesign findet Ihr sonst nur bei *Dual Heroes*.

Sound 4-

Von den 99 Sounds klingt nur jeder zehnte anders. Musikalisch wird Trickfilmgedudel serviert.

Modulspeicher Controller Pak: Rekorde, Optionen, Endgegner: nein

Spieler 1-2 (simultan)
Level 7 + 3 Kämpfer
Schwierigkeit 4 Stufen
Rumble Pak nein
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich als Import (jp)

FAZIT
5



Steigt ein ins Abenteuer!

Acclams großartiger First Person Shooter *Forsaken* ist einer der heißesten Titel dieses Jahres. Probe Entertainment und Iguana entwickelten die Nintendo⁶⁴-Fassung (T! 6/98, Note 1-) dieses actionreichen Endzeitszenarios.

TOTAL! verlost nun in Zusammenarbeit mit dem Hersteller Acclaim in diesem Monat für das N64 *Forsaken*- und *NHL Breakaway 98*-Module sowie *Bust-A-Move 2 Arcade Edition* für N64 und Game Boy. Beantwortet einfach nebenstehende Frage und schickt die Lösung per Postkarte an folgende Adresse:

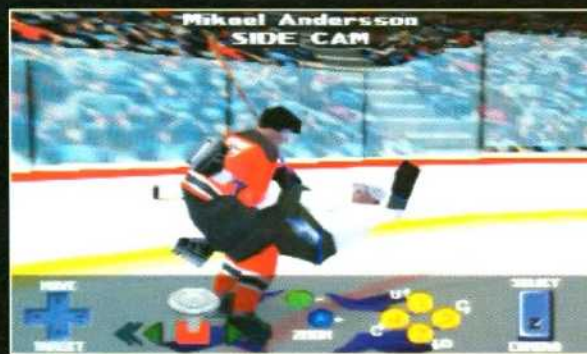
TOTAL!
Stichwort „Forsaken N64“
Friedensallee 41 · 22765 Hamburg

Preisfrage:
Womit bewegen sich die spielbaren Charaktere in *Forsaken* vorwärts?

- | | |
|---------------|------------------|
| a) Hovercraft | c) Hoverboard |
| b) Hoverbike | d) Hover Simpson |



Bust-A-Move 2 Arcade Edition für N64



NHL Breakaway 98 für N64

Die Gewinne:

- | | |
|----------------|--|
| 1.-10. Preis: | je ein <i>Forsaken</i> -Modul für N64 |
| 11.-15. Preis: | je ein <i>NHL Breakaway 98</i> für N64 |
| 16.-20. Preis: | je ein <i>Bust-A-Move 2 Arcade Edition</i> für N64 |
| 21.-25. Preis: | je ein <i>Bust-A-Move</i> für Game Boy |

TOTAL!

Acclaim

CHARTS

Leser-
von Euch (und uns),
für Euch

Herzlich willkommen zur letzten Ausgabe, die vor der Wahl produziert wurde!

Wir wissen zwar nicht, welche Partei die Bundestagswahl gewinnt, aber wir wissen, welches das beliebteste Spiel ist: Nämlich *Banjo-Kazooie*! Sowohl bei Euch als auch bei uns hat sich der knuddelige Bär souverän an die Spitze der Charts gekämpft – und das mit Recht! Diesen Monat gibt es mal keine neuen Hip-Hop-Stories, sondern eine Einführung in die Indexzahl, die bei jedem Chart-Titel zu finden ist: Wir werten jede Zuschrift nach einem festgelegten System aus. Das erste Spiel auf Eurer Liste bekommt einen Punkt, das zweite zwei usw. bis zur Nummer zehn, die bekommt zehn Punkte. Wenn alle Eure Briefe da sind, zählen wir die Punkte für jedes Spiel zusammen und merken sie uns. Dann zählen wir alle Briefe, in denen das jeweilige Spiel unter den Top-Ten war, multiplizieren diese Zahl mit sich selbst und teilen das Ganze durch die Punkte, die das Spiel bekommen hat. Und schon haben wir den Index. Durch diese etwas komplizierte Methode könnt Ihr z. B. sehen, wie knapp (oder weit) zwei Plätze auseinanderliegen und wie die Änderung zum Vormonat ist. Außerdem könnt Ihr auch zwei Charts miteinander vergleichen. *Zelda III* läge beispielsweise auf Platz drei der N64-Charts. Und damit die Indizes immer weiter wachsen und die Charts immer kompetenter werden, müßt Ihr uns schreiben, denn nur wer selbst Charts einschickt, beeinflußt das Endergebnis.

Bis bald, Euer Maris!

N64

Yo! Da hat Banjo allen gezeigt, was er auf (oder besser in) dem Kasten hat. So schnell wird er den ersten Platz wohl nicht räumen. Doch auch sonst ist viel Bewegung in den Charts. Mario muß seine Plätze räumen, extreme-G fällt, und auch Blast Corps hält nicht mehr viel in dieser Liste. Na ja, kein Wunder, bei so vielen anderen guten Spielen, die nach oben drängen. Auf den Plätzen 16 bis 20 warten Yoshi's Story, Kobe Bryant in NBA Courtside, WCW vs. NWO: World Tour, Bomberman 64 und Frankreich '98. Und demnächst erscheinen ja noch die Perlen 1080° Snowboarding, F-Zero X, Mission: Impossible, Body Harvest, Chopper Attack, ISS 98 und Turok 2. Wenn das kein Line-up ist!

1	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT 9		6	MARIO KART 64	Rennspiel Note 1- • Test 6/97 Index: 10,5	VORMONAT 3
	Jump&Run • Note 1 • Test 7/98	Index: 31,2		7	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64	Sport Note 1 • Test 5/97 Index: 10,2	VORMONAT 6
2	INDIZIERT	VORMONAT 1		8	WAVE RACE 64	Rennspiel Note 1 • Test 4/97 Index: 8,0	VORMONAT
	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97	Index: 21,9		9	FORSAKEN	F. P. Shooter Note 1- • Test 6/98 Index: 7,1	VORMONAT 11
3	SUPER MARIO 64	VORMONAT 2		10	TUROK – DINOSAUR HUNTER	F. P. Shooter Note 1 • Test 3/97 Index: 6,9	VORMONAT
	Jump&Run • Note 1 • Test 3/97	Index: 14,7		11	EXTREME-G	Rennspiel Note 1 • Test 11/97 Index: 5,8	VORMONAT 7
4	DIDDY KONG RACING	VORMONAT 5		12	FIFA 98 – DIE WM-QUALIFIKATION	Sport Note 2+ • Test 2/98 Index: 5,6	VORMONAT 13
	Rennspiel • Note 1 • Test 12/97	Index: 13,7		13	FIGHTER'S DESTINY	Prügelspiel Note 1- • Test 3/98 Index: 4,3	
5	LYLATWARS	VORMONAT 4		14	MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON	Action/Adventure Note 2+ • Test 4/98 Index: 4,3	
	Shoot 'em Up • Note 1 • Test 10/97	Index: 11,2		15	BLAST CORPS	Action/Strategie Note 2+ • Test 8/97 Index: 3,9	VORMONAT 14

SNES

Hmm, das ist aber ein sonderbares Ergebnis. Vier Spiele bleiben auf ihrem Platz und drei fallen raus. Aber wahrscheinlich habt Ihr Euch nach unserem Hinweis mal wieder an die alten Klassiker erinnert, sonst hätten F-Zero und Super Metroid den Sprung in die Charts nicht geschafft. Auf den Plätzen 11 bis 15 tummeln sich übrigens ISSD, Secret of Evermore, Super Mario World, DKC 3 und Sim City. Wenn Ihr hier Eure Lieblingstitel vermißt, müßt Ihr uns schreiben. Nur so könnt Ihr die Charts ändern. Schade eigentlich, daß keine neuen Spiele mehr herauskommen, deswegen passiert nämlich auch relativ wenig in dieser Liste.

1	ZELDA III – A LINK TO THE PAST	VORMONAT		5	DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST	VORMONAT	
	Act./Adv. • Note 1 • Test 8/94	Index: 17,3			Jump&Run • Note 1- • Test 1/96	Index: 6,9	
2	SUPER MARIO KART	VORMONAT		6	LUFIA	Rollenspiel Note 1- • Test 2/97 Index: 6,6	
	Rennspiel • Note 1 • Test 10/93	Index: 11,2		7	DONKEY KONG COUNTRY	Jump&Run Note 1- • Test 1/95 Index: 6,2	VORMONAT
3	SECRET OF MANA	VORMONAT 4		8	TERRANIGMA	Adventure Note 2+ • Test 1/97 Index: 5,8	VORMONAT 10
	Act./Adv. • Note 1- • Test 12/93	Index: 10,8		9	F-ZERO	Rennspiel Note 2+ • Test 10/94 Index: 5,4	
4	YOSHI'S ISLAND – SUPER MARIO WORLD 2	VORMONAT 3		10	SUPER METROID	Act./Adv. Note 1 • Test 8/98 Index: 4,5	
	Jump&Run • Note 1+ • Test 10/95	Index: 9,2					

TOTAL! Aufruf

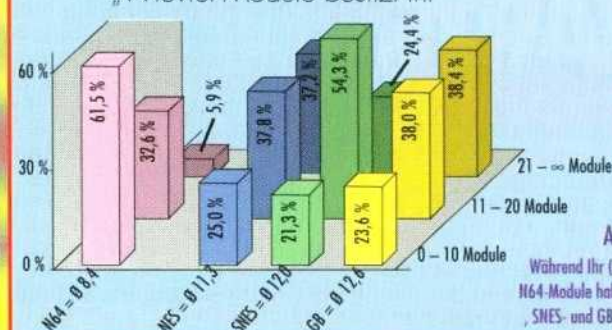
Nur mit Eurer Hilfe können wir diese tollen Charts-Seiten erstellen, denn bis auf die beiden Redaktions-Charts auf der nächsten Seite sind alle anderen Listen ausschließlich durch Eure zahlreichen Briefe und Karten entstanden. Damit das im übernächsten Monat auch so schön klappt, bitten wir Euch wieder, uns dicke Briefe mit Listen zu allen Systemen zu schicken. N64, SNES und GB mit jeweils zehn Stellen und NES, Flop und Most Wanted mit jeweils fünf Stellen. Außerdem interessiert uns noch Eure Meinung zu den Special-Charts. Für die Nummer 12/98 möchten wir nämlich erfahren, welche Spiele den besten Sound haben. Schickt alles (bitte auch die Umfrage rechts beachten!) an die Redaktionsadresse, und Ihr könnt sogar etwas gewinnen.

TOTAL! Umfrage

Für die Ausgabe 12/98 möchten wir gerne von Euch wissen: „Welches Titelbild der TOTAL! gefällt Euch am besten?“ Schreibt bitte zwischen drei und zehn Ausgaben-Nummern auf und schickt sie uns! Danke!

TOTAL!-Leserumfrage aus 8/98:

„Wieviel Module besitzt Ihr?“



Leserhilfe:

Ihr habt im Durchschnitt 8,4 N64-Module, 61,5 Prozent von Euch haben Null bis zehn N64-Module, 32,6 Prozent haben elf bis 20 N64-Module und nur 5,9 Prozent haben mehr als 21 N64-Module.

Analyse:

Während Ihr (im Schnitt) nur wenige N64-Module habt, türmen sich die NES-, SNES- und GB-Cartridges im Schrank.

Special: N64-Flop

Ihr habt entschieden: Dies sind die schlechtesten Nintendo⁶⁴-Spiele. Wenn Ihr keinen Fehlkauf starten wollt, solltet Ihr Eure Finger lieber von diesen Titeln lassen. Nur im Ausnahmefall findet der Genre-Fan noch Gefallen an dem einen oder anderen Modul. Auf der nächsten Seite sind noch die schlechtesten fünf Sportspiele aufgelistet. Dort führt FIFA 64 noch deutlicher als hier.

1 FIFA 64

Sport • Electronic Arts • Test 5/97 Index: 20,8



2 AEROFIGHTERS ASSAULT

Shoot 'em Up • Video Systems • Test 1/98 Index: 12,3



3 NAGANO WINTER OLYMPICS '98

Sport • Konami • Test 3/98 Index: 8,2



4 CLAYFIGHTER 63 1/3

Prügelspiel • Acclaim • Test 11/97 Index: 6,9



5 CRUIS'N USA

Rennspiel • Williams • Test 5/97 Index: 6,5



6 DUAL HEROES

Prügelspiel
Hudson • Test 2/98
Index: 6,4

7 BIO FREAKS

Prügelspiel
Midway • Test 7/98
Index: 5,9

8 F1 POLE POSITION

Rennspiel
Ubi Soft • Test 10/97
Index: 5,4

9 ROBOTRON X

Action
Crave • Test 3/98
Index: 3,4

10 DARK RIFT

Prügelspiel
Vic Tokai • Test 9/97
Index: 3,0

GB

Noch seht Ihr hier ausschließlich Schwarzweißbilder, aber schon bald erscheint der Farb-Game-Boy und mit ihm auch neue, farbige Spiele. Wir sind schon ganz gespannt darauf, was sich in Zukunft hier tun wird. Auf den Plätzen 11 bis 15 drängeln sich übrigens Donkey Kong, Wave Race, Metroid II, Street Fighter II und Final Fantasy Legend III. Wenn Ihr diese Spiele in den Charts sehen wollt, müßt Ihr uns eine Karte oder einen Brief mit Eurer persönlichen Liste schicken. Wir kümmern uns dann um den Rest.

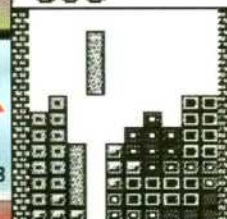
1 ZELDA IV – LINK'S AWAKENING

Act./Adv. • Note 1 • Test 11/93 Index: 22,1



2 TETRIS

Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97 Index: 13,3



3 WARIO LAND II

Jump&Run • Note 1 • Test 5/98 Index: 11,8



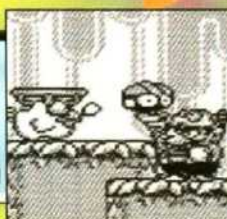
4 S. MARIO LAND 2 – 6 GOLDEN COINS

Jump&Run • Note 1 • Test 9/94 Index: 10,8



5 WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3

Jump&Run • Note 1 • Test 6/94 Index: 10,1



6 MYSTIC QUEST

Action/Adventure
Note 2+ • Test 2/95 Index: 8,0

7 SUPER MARIO LAND

Jump&Run
Note 2 • Test 7/94 Index: 7,2

8 DONKEY KONG LAND 2

Jump&Run
Note 1- • Test 12/96 Index: 3,8

9 DONKEY KONG LAND

Jump&Run
Note 2- • Test 9/95 Index: 3,4

10 BATTLE ARENA TOSHINDEN

Prügelspiel
Note 2+ • Test 6/96 Index: 2,0

GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir ein N64-Forsaken-Modul!

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 3.11.98 (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, Ines Schwäbisch aus Roßlau! Auch Du gehörst zu den glücklichen Gewinnern. Dein Nagano Winter Olympics-Modul mit Original „Der Tobi“-Unterschrift ist schon unterwegs.

Leser-CHARTS

von Euch (und uns),
für Euch



Spieletip von Dennis Hamm aus Hamburg Yoshi's Story (N64)

Es ist toll, mal wieder auf die bunten Dinosaurier zu treffen. Die neuen Fähigkeiten sind super, wie der Schirmflug und ... und ... und ... Selbst die Level sind mit vielen Details ausgestattet. Aber die geheimen Yoshi's sind das As. Ein echtes Muß für alle Nintendo-Fans.

RED-N64

Ob Redakteur oder Leser, wir sind doch alle gleich. Denn Banjo ist einfach ein Muß für alle Nintendo-Spieler. Allerdings spielen wir auch japanische und amerikanische Module – lange bevor sie hier auf dem Markt sind.

1	BANJO-KAZOOIE	Jump&Run • Rare • Test 7/98	VORMONAT 	Index: 4,3	
2	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98	Sport • Konami • Test 8/98	VORMONAT  6	Index: 1,8	
3	INDIZIERT	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97	VORMONAT  2	Index: 1,5	
4	F-ZERO X	Rennspiel Nintendo • Test 9/98	VORMONAT  3	Index: 1,3	
5	BODY HARVEST	Action/Strategie DMA • Preview 8/98	VORMONAT 	Index: 1,2	

RED-MW

Unsere Redaktions-Most-Wanted-Charts standen letzten Monat noch unter dieser Liste, aber dort sind ab sofort ja Eure eigenen MW-Charts untergebracht. Nun könnt Ihr unsere Erwartungen mit Euren vergleichen.

1	PERFECT DARK	F. P. Shooter • Rare • News 8/98	VORMONAT 	2	Index: 3,0	
2	ZELDA – OCARINA OF TIME	Act./Adv. • Nintendo • News 9/98	VORMONAT 	1	Index: 2,8	
3	TUOK 2 – SEEDS OF EVIL	F. P. Shooter • Acclaim • Preview 10/98			Index: 2,0	
4	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	Shoot 'em Up Factor 5 • News 9/98	VORMONAT 		Index: 1,3	
5	BANJO-TOOIE	Jump&Run Rare • News 8/98	VORMONAT 	3	Index: 1,1	

FLOP

Ab sofort findet Ihr an dieser Stelle Eure Flop-Fünf. Diesen Monat habt Ihr uns die Namen der übelsten Sportgames geschickt. Im kommenden Heft stehen die schlechtesten Rennspiele, und für die 12/98 schreibt uns bitte, welche Prügelspiele Ihr richtig schlecht findet. So warnt Ihr alle anderen Leser!

1	FIFA 64	Fußball • Electronic Arts • Test 5/97	Index: 52,3	
2	NAGANO WINTER OLYMPICS '98	Wintersport • Konami • Test 3/98	Index: 19,8	
3	NBA HANGTIME	Basketball • Williams • Test 5/97	Index: 9,1	
4	NBA PRO '98	Basketball Konami • Test 4/98	Index: 5,1	
5	OLYMPIC HOCKEY 98	Eishockey Midway • Test 4/98	Index: 4,0	

MOST WANTED

Most Wanted oder heiß begehrt sind alle Games in dieser Liste – aber noch kann man sie nicht kaufen. Schreibt uns, welche Ihr ganz besonders gerne spielen würdet! Die Veränderung zum Vormonat bezieht sich auf die Special-Charts der vorherigen Ausgabe.

1	ZELDA – OCARINA OF TIME	Act./Adv. • Nintendo • News 9/98	VORMONAT 	Index: 37,1	
2	TUOK 2 – SEEDS OF EVIL	F. P. Shooter • Acclaim • Preview 10/98	VORMONAT 	Index: 14,2	
3	F-ZERO X	Rennspiel • Nintendo • Test 9/98	VORMONAT 	4 Index: 14,1	
4	PERFECT DARK	F. P. Shooter Rare • News 8/98 Index: 10,8	VORMONAT 	5	
5	MISSION: IMPOSSIBLE	Action/Adventure Infogrames • Test 7/98 Index: 6,6	VORMONAT 	8	

NES

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

1	SUPER MARIO BROS. 3	Jump&Run Note 1 • Test 6/95	VORMONAT	Index: 19,6	
2	THE LEGEND OF ZELDA	Action/Adventure Note 2 • Test 3/96	VORMONAT	Index: 13,8	

3	SUPER MARIO BROS.	Jump&Run Note 2+ • Test 7/94	VORMONAT	5	Index: 9,0	
4	ZELDA II – THE ADVENTURES OF LINK	Action/Adventure Note 2 • Test 2/95	VORMONAT	3	Index: 8,0	
5	SUPER MARIO BROS. 2	Jump&Run Note 2 • Test 8/94	VORMONAT	4	Index: 7,7	

Jetzt aber warm anziehen, Leute!

Nachdem das Software-Angebot für Nintendos aktuelle Konsolen in der jüngsten Zeit endlich etwas anzog, erreichte uns in diesem Monat lediglich ein auslaufendes Hoch mit gelegentlichen Schauern und Windböen der Stärke Null Komma nichts. Brrrr, wie unangenehm! Da muß halt wieder mal das gute alte Lieblings-Game zum Warmspielen herhalten. Eine andere Möglichkeit bietet sich durch die Messeberichte: Wir alle können den Highlights von morgen entgegenfiebert. Dabei ist es gar nicht so schwierig: Denn beim Kauf eines Nintendo⁶⁴-Spiels kann man derzeit angesichts des Schnees von gestern ganz schön ins Schwitzen kommen!

Bombberman Hero
→ N64
→ Seite 48/49

Air Boarder 64
→ N64-Import
→ Seite 52/53

Super Robot Spirits
→ N64-Import
→ Seite 40

Ira Ira Bou
→ N64-Import
→ Seite 59

Mein Messe-Highlight bzw. Most-wanted-Titel:



Bevorzugte Genres:
Spiele, die Spaß machen
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Secret of Mana (SNES)

Also, früher, als ich noch jung war, da konnte Bombberman noch Spaß machen, aber Bombberman Hero hat nichts mehr von dem alten Charme.

Er bohrt da in der Nase ... hihi, kleines Wortspiel meinerseits. Aber mal im Ernst: Wenn ich einmal im Lotto gewinnen sollte, kaufe ich mir das Modul und bastle einen Zigarettenanzünder daraus.

Nun ist es bewiesen: Die Transformers können sich auch nicht besser hauen als die Power Rangers. Eigentlich könnte man die Entwickler fast verklagen – wegen Erregung öffentlichen Ärgernisses.

Da können meine Kollegen sagen, was sie wollen, ich finde Ira Ira Bou toll. Vor allem ein Zweispieler-Duell ist fesselnd. Vielleicht ist meine Begeisterung ja auch auf mein einfaches Gemüt zurückzuführen ...

Langsam wird es ja mal Zeit, daß Zelda – Ocarina of Time erscheint. Wollen wir doch einmal schauen, wann der Release erneut verschoben wird – ich kann es kaum noch erwarten!



Bevorzugte Genres:
Beat 'em Ups, Jump & Runs
Derzeitiges Lieblingsspiel:
immer noch Banjo! (N64)

Manche Dinge sollte man vielleicht einfach so lassen, wie sie sind, und nicht tausendmal verbessern wollen! Bombberman und SNES sind eben wie ein altes Ehepaar, das sich niemals trennen wird!

Denken die Entwickler denn eigentlich gar nicht an unsere arme, gestresste Umwelt, wenn sie so etwas produzieren? Das ganze Plastik, Papier und die Pappe, die eh keiner braucht ...

Man sollte die BPJS mal fragen, ob sie solche Spiele nicht auch vom Markt nehmen kann – und zwar ehe dieser Schrott bei uns zum Testen eintrifft. So hätten die wenigstens eine sinnvolle Beschäftigung!

Irgendwie krank, dieses Spiel. Fehlt nur noch, daß mit dem Modul ein Gabelstapler ausgeliefert wird. Aber sind wir nicht alle ein bißchen Ulla? Mir gefällt's, Ira Ira Bou ist ab sofort Kult!

Ich werde mich wohl demnächst mit V-Rally auf Tour durch Korsika, Spanien, Indonesien etc. begeben. Das Game steuert sich hervorragend und bietet dröhnende Motorengeräusche. Klasse!



Bevorzugte Genres:
Hab' ich vergessen!
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Spitz paß' auf

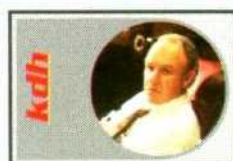
Bombberman Hero ist alles andere als bombig. Es erinnert mich eher an eine jener Bomben, die man vom Drei-Meter-Brett ins Becken macht, um herumstehende Bademeister naß zu spritzen. Schade!

Mir kommen gleich die Tränen! Wieder einmal wurde eine nette Grundidee völlig verhunzt. Mit vernünftiger Steuerung und interessanten Strecken hätte aus Air Boarder ein gutes Spiel werden können.

Was soll denn das sein? Super Robot Spirits ist in meinen Augen ein ganz heißer Anwärter auf den vermutlich unbeliebten Titel „Gesichtstropf des Jahres“. Häßlich, teuer und unglaublich langweilig.

Jawohlja!!! Ich will Ira Ira Bou und 20.000 neue Level. Erbarmt Euch, bringt das Teil in Deutschland raus (inklusive Level-Editor), auch wenn ich dann vermutlich der einzige bin, der das Spiel kauft.

Ein paar Minuten Videoschnipsel haben gereicht, um Perfect Dark zu meinem Most Wanted werden zu lassen. Dicht darauf folgen Jet Force Gemini, Body Harvest, Zelda, Turko 2 und der GB Color.



Bevorzugtes Hobby:
Warten auf Zelda 64
Derzeitiger Lieblingsfilm:
Prinzessin Mononoke

Das war ja eine prima Idee von Hudson, Bombberman als Hauptdarsteller in einem uninspirierten Super Mario 64-Abklatsch zu nominieren. Wenn ich das mit Banjo-Kazooie vergleiche ...

Und da beschwerten sich die Leute, daß es manche Spiele nur als Import gibt und Nintendo auch noch versucht, das zu unterbinden. Manchmal hat das auch seine guten Seiten, wie man sieht.

Vgl. Air Boarder

Dieses Spiel ist das grööööööste! Da sieht man endlich mal, zu was 64-Bit-Power in der Lage ist. Für 29,95 DM wäre dieser Kult-Schrott ein absoluter Pflichtkauf auf dem Grabbeltisch.

Irgendwie wird mir Ende des Jahres etwas fehlen, wenn ich nicht mehr auf Zelda 64 warten kann. Ich habe mich inzwischen so daran gewöhnt. PS: Body Harvest ist mein persönlicher Geheimtip.



Bevorzugtes Hobby:
Sumoringen (im TV)
Derzeitige Lieblings-Rikishi:
Akebono + Musashimaru

Die explosiven Mehrspieler-Bombereien sind Nostalgie, die heutzutage nicht mehr zum neuen Bild der Bombberman-Spiele paßt. BH ist zwar ganz okay, hat aber eben nicht die Klasse von einst.

Air Boarder kommt so unglaublich unspektakulär, langweilig, musikalisch unpassend, dröge, spielerisch anspruchslos, effektiv arm und schlecht in Szene gesetzt rüber, daß ich es kaum fassen mag.

Ich könnte mir gut vorstellen, aus Pappe, etwas Klebstoff, ein paar Buntstiften, einer Schere und 'nem groben Konstruktionsplan etwas zu bauen, was mich viel länger bei Laune hält als dieses Spiel.

Hopsa, was'n das?! Wann wird eigentlich mal eine Spaghetti-Koch-Simulation auf Persisch herausgebracht? Irgendwie scheint es ja wohl mittlerweile keine Hemmschwelle mehr zu geben!

SW: Rogue Squadron wird meiner Frau nicht gefallen, auch meine super-niedliche Tochter wird sich nicht begeistert zeigen, wenn Papa im X-Wing gegen feindliche Jäger kämpft – stundenlang!

Die Wertungs- erklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Ranzige Möhre! Brauche ich nicht!

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Aufgetischt!
– Der Was-darf-es-sein-Coupon –

Hallo, Zielgruppe!

Diesmal beglücken wir Euch nicht mit einem lustigen Beitrag, sondern verätzen Euch den Rest des Tages mit einem nervigen Fragenbogen. Ist das nicht (!) klasse?! Ja? Na gut, dann müssen wir eben zu härteren Mitteln greifen und

Euch bestechen. Folgende Schätze gibt es zu gewinnen, wenn Ihr Euch an dieser fiesen Umfrage beteiligt: fünfmal eine von der Redaktion handsignierte TOTAL! 10/98. Kopiert diese Seite und schickt sie oder eine hübsche Postkarte an:

Doch nun zur Frage: Was wünscht Ihr, in Zukunft häufiger an dieser Stelle vorzufinden? Wir haben da schon einmal ein paar Vorschläge für Euch. Ihr bekommt aber natürlich auch die Möglichkeit, eigene Ideen aufzuschreiben und uns zu unterbreiten. Kreuzt einfach an, was Euch gefällt (Mehrfachnennungen sind erlaubt)!

- ☐ IN- and OUT-Listen
- ☐ Videospiele-Rätsel/Schachrätsel
- ☐ verrückte Storys aus der Redaktion
- ☐ Auszüge aus lustigen Spielanleitungen
- ☐ Auszüge aus schrägen Videospieleartikeln
- ☐ interessante oder lustige Leserbeiträge
- ☐ merkwürdigstes Bild des Monats
- ☐ eigene Vorschläge:

TOTAL!

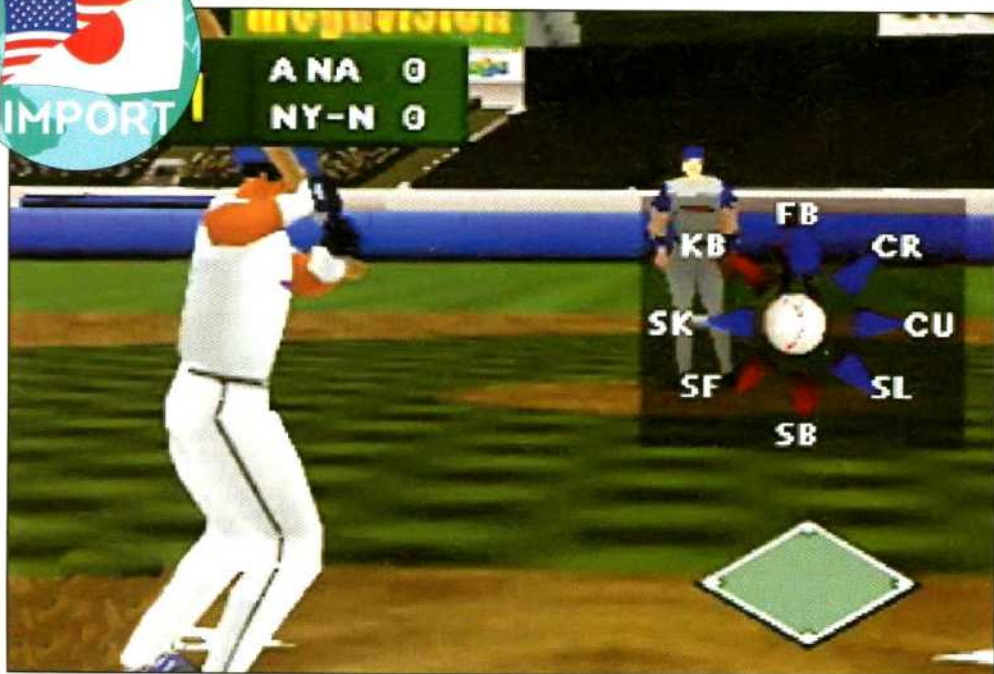
Stichwort:
„Aufgetischt!“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Genre: Sport
 Hersteller: GT Interactive
 Entwickler: Devil's Thumb Ent.
 Preis: ca. DM 170

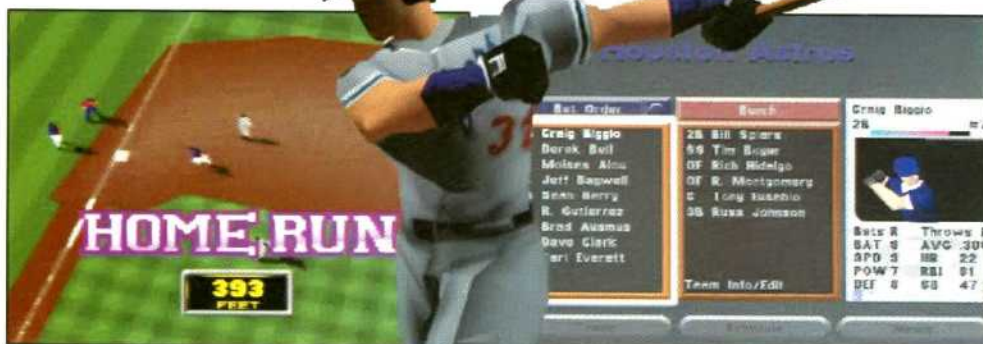
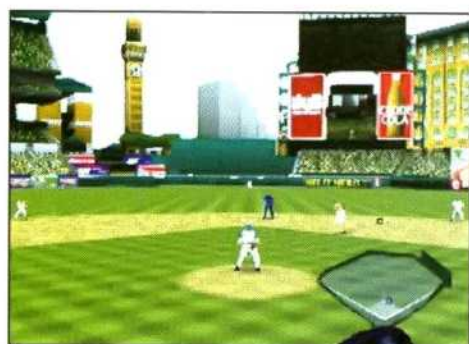
MIKE PIAZZA'S STRIKE ZONE



Acclaim und Nintendo haben es vorgemacht und zwei hervorragende Baseball-Simulationen für das Nintendo⁶⁴ veröffentlicht. Auch GT Interactive wagt sich an die Base, doch außer einem klangvollen Namen haben die Amerikaner nicht viel zu bieten.



MPSZ hat nicht nur Schwächen in der Steuerung und der Präsentation, auch mit dem Realismus ist es nicht weit her. Es kommt durchaus vor, daß die CPU-Gegner 900-Fuß-Home-Runs schlagen



Mike Piazza, der am 4. September seinen 30. Geburtstag feierte, wurde 1993 als Rookie of the Year der National League ausgezeichnet. Vergangene Saison war der Catcher mit seinen 40 Home Runs einer der überragenden Akteure der New York Mets. Ähnliche Lorbeeren wird das nach ihm benannte Spiel aber sicher nicht einheimen können. Bereits das Duell zwischen Batter und Pitcher wurde schlecht in Szene gesetzt und leidet unter einem ungünstigen Blickwinkel. Habt Ihr die Keule in der Hand,

könnt Ihr nur an der Farbe des Schweißes, den der Ball hinter sich herzieht, erkennen, ob sich der Schwung überhaupt lohnt. Ein exaktes Einschätzen der Flugbahn ist aufgrund fehlender Zielhilfen sehr schwierig. Steuert Ihr den Pitcher, müßt Ihr die Art der Wurfes vorher mit Hilfe des Analogsticks bestimmen. Wer versehentlich nach links oben statt nach links drückt, wirft keinen Sinker, sondern einen Knuckle Ball. Ein N64-Pad besitzt eigentlich ausreichend Buttons, um eine solche Auswahl

eindeutiger zu gestalten. Die Steuerung der Outfielder und Basemen ist dagegen gelungen. So wird der voraussichtliche Aufprallpunkt des Balles mit einer überdimensionalen Zielscheibe gekennzeichnet, und die vier Bases können mit Hilfe der C-Buttons direkt angespielt werden. Grafik und Sound sind äußerst schwach ausgefallen und nutzen die N64-Hardware nur unzureichend aus. Speziell im Vergleich mit *All-Star Baseball* machen sich die hölzernen Animationen und die fehlenden Details bemerkbar. Beim Kampf um die Bases geht die 3D-Engine nicht selten in die Knie, so daß das Geschehen in ständig wechselnder Geschwindigkeit bis hin zum Zeitlupentempo dargestellt wird. Dabei die Übersicht zu behalten, ist fast unmöglich. Ähnlich mißlungen präsentiert sich auch die Soundkulisse. Vom Publikum sind kaum Reaktionen zu vernehmen und die Zahl der Soundsamples

läßt sich an einer Hand abzählen.

Genau betrachtet ist *Mike Piazza's Strike Zone* Acclaims *All-Star Baseball '99* und Nintendos *Major League Baseball* feat. Ken Griffey jr. haushoch unterlegen und kann in keiner Kategorie Pluspunkte für sich verbuchen. Dies hat übrigens auch GT Interactive eingesehen und verzichtet daher auf einen Deutschland-Release des Spiels.

Marco Häntsch

▲ POSITIV! ▲

Leicht beherrschbares
 Gameplay,
 Spieler-Editor



▼ NEGATIV! ▼

Detailarme Grafik,
 störende Slowdowns,
 schwacher Sound

Gameplay 3-

Selbst Anfänger werden mit der Steuerung schnell zurecht kommen, aber die Slowdowns stören gewaltig.

Dauerspaß 4+

Allzu lange braucht man nicht, um sich die 'Feinheiten' zu erschließen. Auf die Dauer wird's eintönig.

Grafik 4-

Verwackelte Texturen und lieblos animierte Spieler wecken Erinnerungen an längst vergangene Zeiten.

Sound 4-

Keine Spur von Stadionatmosphäre und der Kommentator beherrscht nur eine Handvoll Standardsprüche.

Modulspeicher Controller Pak nein
 123 Seiten (eine Saison)

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

FAZIT
 4+

G.A.S.P!! FIGHTERS' NEXTREAM

Generation of Arts, Speed and Power – Konamis Entwicklungsabteilung in Osaka tut etwas für kreative und lernbegeisterte Videospieler: Bastelt Euch einen Fighter und baut seine Fähigkeiten aus!

PAL-RE-TEST

Genre:
Prügelspiel

Hersteller:
Konami

Entwickler:
KCEO

Preis:
ca. DM 100

Test N64



Vor drei Monaten testeten wir die NTSC-Version, nun ist auch das PAL-Modul erhältlich. G.A.S.P!! bietet neun verschiedene Kämpfer und die Möglichkeit, sich über einen Editiermodus einen weiteren Fighter zu erschaffen. Da das Charakterdesign in Prügelspielen mittlerweile kaum noch großartige Überraschungen offenbart, denn mit Vorliebe bedienen sich Designer aus

der Street Fighter-Serie und anderen bekannten Genrekollegen, kommt der besagte Modus gerade recht. Ihr dürft nicht nur Geschlecht, Hautfarbe, Frisur und das Outfit aussuchen, sondern sogar die Statur des Kämpfers bestimmen. Anschließend könnt Ihr Euren Schützling im Training und natürlich auch im Fight mit dem

Computer fortbilden. Denn zu Beginn stehen nur wenige Grund-Moves zur Verfügung. Steigt Ihr mit einem der acht anwählbaren Fighter ein, kann auch dieser spezielle Attacken hinzulernen. Außerdem sind in den weitläufigen Levels allerlei Gegenstände vorhanden, mit denen sich die Gegner schlagen oder bewerfen lassen.

G.A.S.P!! hat einen guten Ansatz,

bietet viel für Kreative, überzeugt aber ansonsten nicht mehr als z. B. Dark Rift oder Art of Fighting Twin. Die ideenlosen und müde wirkenden Moves lassen zusammen mit den groben Animationen kaum Freude aufkommen. Zuwenig Kampfdynamik verfrachtet diesen Kandidaten auf einen der hinteren Ränge im Prügelspielgenre.

Thomas Hellwig



Slim Fast oder Schweinsbraten? Über Schieberegler läßt sich der Fighter stretchen

Gameplay 3-

Editierte Kämpfer auszubilden, macht leider nur wenig Spaß, weil u. a. die nötige Flexibilität fehlt.

Dauerspaß 4

Habt Ihr den Editiermodus „durchgekauft“, bleibt ein fades Prügelspiel mit neun ungelungenen Fightern.

Grafik 3

Häufig wird sehr verwischene und unsaubere Grafik geboten. Das Charakterdesign ist etwas „schräg“!

Sound 2

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

Controller Pak: 120 Pages verschlingt ein editierter Charakter
Modulspeicher: nein

Spieler 1-2 (simultan)
Level 9 + 1 Kämpfer
Schwierigkeit niedrig
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

Gewinnspiel!

Viele von Euch werden es schon bemerkt haben, seit dem 27. September sind die *Ninja Turtles* sonntags um 10.30 Uhr wieder auf RTL zu sehen. Und das beste ist: Die Schildkröten gibt's jetzt als 26teilige Live-Actionserie mit dem Untertitel *The Next Mutation*. Erlebt die grünen Helden beim Kampf gegen das Böse!

Das war für uns Anlaß genug, für Euch zehn der coolen Figuren (aus Hartgummi, 15 cm hoch) sowie fünf *Turtle*-Videos zu besorgen und an dieser Stelle zu verlosen. Schickt einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an die untenstehende Adresse, und mit etwas Glück bringt Euch der Postbote schon bald einen TOTAL!-Gewinn nach Hause!

TOTAL!

Stichwort: „Ninja Turtles“

Friedensallee 41

22765 Hamburg



**26 neue
Ninja-Turtle-Folgen**



TOTAL!

Einsendeschluß ist der 3.11.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an diesem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Genre:
Action/Jump&Run

Hersteller:
Nintendo/Hudson Soft

Entwickler:
Hudson

Preis:
ca. DM 160

BOMBERMAN

Schon seit Menschengedenken (also seit den grauen Vorzeiten der 8-Bit-Konsolen) beherrschen die kleinen Bombermänner souverän alle Gruppen-spielpartys. Doch kaum haben sie ihren ersten 64-Bit-Auftritt hinter sich, verweigern sie den Spielern den beliebten Mehrspieler-Battle-Modus und versuchen sich als reinrassige Jump&Run-Helden – ob das mal gutgeht?



Phantasievolle Zwischengegner gehören zu Bomberman Hero wie die namensgebenden Bomben. Jeder hat eine eigene Taktik und verlangt Euch viel Fingerspitzengefühl ab, bis Ihr ihn (oder sie) besiegt habt. Bei diesem hier solltet Ihr besser über die Energiearme springen



Da holt der kleine Bomberheld zum Vierfach-bombenwurf auf die Gegner aus – und trifft



Vor einem halben Jahr kündigten wir erst in den News und zwei Monate später per Preview Bomberman Hero: Queen Milan's Rescue an, nun endlich steht der deutsche Release vor der Tür. Allerdings ist es fraglich, ob sich die hiesigen N64-Besitzer wirklich auf Bomberman Hero freuen werden. Nachdem bei Bomberman 64 der Abenteuermodus erstmals besser gelungen war als der Battle-Modus – was an dessen mäßiger Qualität

reiche, dafür aber kurze Level zu geleiten. Zwar sind diese Level sehr abwechslungsreich gestaltet, leider bieten sie aber kaum spielerische Erfrischung. Ihr müßt in jedem Abschnitt möglichst alle Gegner ausschalten und Items finden. Dafür stehen Euch unbegrenzt Bomben zur Verfügung, die Ihr auf verschiedene Weise einsetzen könnt. Ob Ihr sie nun ablegt, werft oder tretet, das Ergebnis ist immer dasselbe: sie explodieren.



Im Unterwasserlevel ist die Steuerung wie bei LylatWars, und Ihr schießt nach vorne

lag –, gibt es bei Bomberman Hero nun gar keinen Mehrspieler-Modus mehr.

So ist es nun Eure Aufgabe, den weißen Bomberhero durch zahl-

▲ POSTN! ▲

einfache Steuerung,
sehr viele Level

Durch Extras vergrößert Ihr den Explosionsradius, zündet Bomben aus der Ferne und könnt mehrere Bomben auf einmal legen, wobei Euch ein praktischer Mehrbombenwurf von Beginn an zur Verfügung steht. Außerdem könnt Ihr natürlich laufen und springen, sonst wären die vielen Plattformen ja auch unerreichbar für den kleinen Helden.



Wenn Ihr gegnerische Installationen wie diese Raketenbasis zerstört, bildet sich eine hübsche Explosionswolke und Trümmer fliegen umher. Aber Vorsicht! Kommt der Explosion nicht zu nahe!



Diese Bomben sehen nicht nur gefährlich aus, sie sind es auch. Wenn Ihr nicht den gebührenden Abstand haltet, reißen sie Euch mit ihrer gigantischen Explosion in den Abgrund

Wie üblich wartet am Ende jeder Welt ein End- oder besser Zwischengegner, der sich aber nicht so leicht vernichten lässt wie die restlichen Widersacher. Dank unendlich vieler Continues dürften aber auch schlechtere Spieler den Abspann von *Bomberman Hero* zu sehen bekommen.

Die verschiedenen Zusatzausrüstungen, mit denen der Bomberheld z. B. unter Wasser, in der Luft oder auf verschneiten Pisten ab und zu sein Unwesen treiben kann, werden automatisch in bestimmten Levels benutzt und bringen ein wenig Ab-

wechslung in den Jump&Run-Alltag. Grafisch erwartet den geneigten Spieler nichts Besonderes. Der

NEGATIV!

**Zuwenig
Aktionsmöglichkeiten,
altbackenes Gameplay**

Nebel hält sich in Grenzen, dasselbe lässt sich aber auch über die Texturen sagen. Dabei scheint Standardarbeit zum Tragen gekommen zu sein. Ähnlich wie bei der musikalischen Untermalung des Spiels.

Nach einigen Stunden fangen die 'lustigen Melodien' nämlich wirklich an, ein bißchen an den Hörnerven zu kratzen.

Bomberman Hero führt zwar die guten Ansätze von *Bomberman 64* fort, wirkt insgesamt aber etwas zu unausgereift und abwechslungsarm, um wirklich richtig Spaß zu machen. Freunde des explosiven Helden, die schon immer ein Faible für den Abenteuermodus hatten und nicht so viel Wert auf Mehrspielerorgien legen, werden dennoch auf ihre Kosten kommen.

Maris Feldmann



Bomberman-Histographie

Hier eine Liste aller Spiele, in denen die knuddeligen Bombermänner auftreten. Die meisten Games sind die üblichen Mehrspieler-Orgien. Andere, wie beispielsweise *Populous*, warten lediglich mit den bekannten Charakteren, aber komplett anderem Gameplay auf. Außerdem erschienen unter dem Namen *Dynablasters* noch einige Spiele für verschiedene Systeme, und es existieren diverse Clones – nachgemachte Games, meist von privaten Programmierern.

Jahr	Titel	System	Jahr	Titel	System
1985	Bomberman	(NES)	1995	Panic Bomber World	(SNES)
1987	Bomber King [Robo Warrior]	(NES)		Super Bomberman 3	(SNES)
1990	Bomberman	(PC-Engine)		Pocket Bomberman	(GB)
	Bomberboy [Atomic Punk]	(GB)	1996	Bomberman GB 3	(GB)
1991	Bomberman 2	(NES)		Bomberman Collection	(GB)
	Bomber King 2 [Blaster Master Boy]	(GB)		Bomberman SS	(Saturn)
	Populous: The Promised Land	(PC-E CD)		Bomberman B-Daman	(SNES)
1992	Bomberman '93	(PC-Engine)		Super Bomberman 4	(SNES)
	Star Paroger	(PC-Engine)		Nikobonpikki '96	(Saturn)
1993	Battle Lode Runner	(PC-Engine)	1997	Super Bomberman 5	(SNES)
	Bomberman '94	(PC-Engine)		Atomic Bomberman	(Win95)
	Super Bomberman	(SNES)		Saturn Bomberman	(Saturn)
1994	Bomberman	(GB)		Baku Bomberman [Bomberman 64]	(N64)
	Panic Bomber	(PC-Engine)		B-Daman Fighting Phoenix	(GB)
	Super Bomberman 2	(SNES)		Saturn Bomberman Fight	(Saturn)
	Mega Bomberman	(Mega Drive)	1998	Bomberman World	(PlayStation)
	Wario Blast featuring Bomberman!	(GB)		Bomberman Hero:	(N64)
1995	Bomberman GB 2	(GB)		Queen Milan's Rescue	
	Panic Bomber	(VB)		[Bomberman Hero]	

Gameplay

Die Designer haben sich wirklich nicht übernommen mit neuen Ideen und abwechslungsreichem Gameplay.

Dauerspaß

Bis wirklich jeder der über hundert Level nach allen Geheimnissen abgesucht ist, vergeht einige Zeit.

Grafik

Die Ingame-Grafik ist leider nur mittelmäßig, dafür lockern viele (lustige) Sequenzen das Spiel auf.

Sound

Musik ist und bleibt Geschmackssache. Nichtsdestotrotz wäre bei *Bomberman* mehr möglich gewesen.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 4 Spielstände

Spieler 1
Level 4 + 1 à 24
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak nein
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich Anfang Oktober

FAZIT
3

Nur das Beste!

TOTAL! hat das derzeit sinnvollste N64-Zubehör für Euch reserviert. Das LX4 Tremor Pak 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 ABO **SPART** IHR
NICHT NUR **GELD**
UND DEN **WEG ZUM**
KIOSK, SONDERN
BEKOMMT EURE **TOTAL!**
AUCH **FRÜHER** ALS ALLE
ANDEREN!



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 PAK 1MB ERHALTEN:

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

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



Gewinnt das coolste Spielzeug der Saison!

Space Beamer – habt Ihr schon einmal davon gehört? Wohl kaum, dies ist nämlich eines der neuesten Spielzeuge, die es derzeit im Handel zu kaufen gibt. Ähnlich wie bei *Gotcha* zieht Ihr eine Art Weste an und seid mit einer Pistole bewaffnet. Doch statt mit Farbpatronen beschießt Ihr Euch mit Laserstrahlen (Reichweite 40 Meter), die von der Weste registriert werden. So könnt Ihr Euch gegenseitig durch die Wohnung jagen, ohne alles mit Farbe zu bekleckern. **TOTAL!** hat für Euch fünf dieser megacoolen Sets für zwei Spieler an Land gezogen. Wenn Ihr gewinnen wollt, müßt Ihr einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse schicken:

TOTAL!

Stichwort: „Space Beamer“

Friedensallee 41

22765 Hamburg



Einsendeschluß ist der 3.11.98 (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!

Genre:	Action/Sport
Hersteller:	ASCII
Entwickler:	Human
Preis:	ca. DM 170

AIR BOARDER

Spätestens seit Zurück in die Zukunft II kennt wohl jeder von Euch die praktischen Hoverboards. Mittels Antischwerkraft und vektorisierter Beschleunigung stecken sie jedes Skate- und Snowboard in die Tasche.



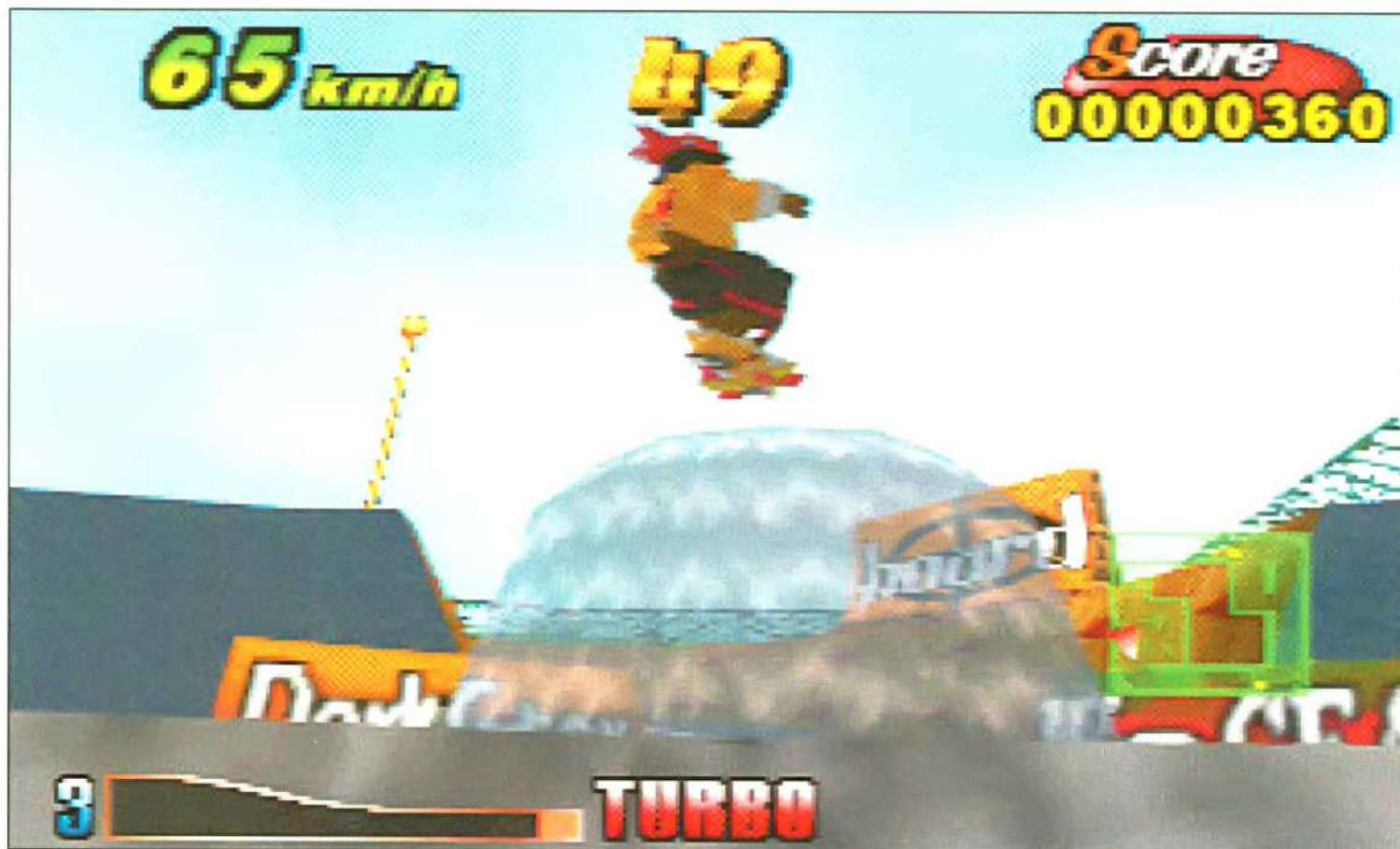
Die Firma Human ist vielen noch gut bekannt. Mit Human Grand Prix haben sie sich schon ein unvergängliches Denkmal gesetzt, denn erst nach langwieriger Überarbeitung wurde daraus das mittelmäßige F1 Pole Position. Doch Human hat noch nicht genug und holt zu einem weiteren Schlag gegen den guten Geschmack aus. In Japan ist Air Boarder 64 zwar schon etwas länger erhältlich, hat bislang aber nicht viele Freunde gefunden. Nichtsdestotrotz erscheint demnächst eine amerikanische Fassung dieses Spiels, die exklusiv von ASCII vertrieben wird – man erin-



Weihnachtlich glänzt der Wald, freue Dich, 's Christkind kommt bald ...



neren sich nur an Aero Gauge. Doch keine Angst, wer Air Boarder 64 nicht kauft, verliert auch kein Geld und dementsprechend keine wertvolle Lebenszeit.



Mit 65 Sachen über einen Brunnen zu springen, ist nur was für echte Hardcore-Skater. Da wir in der Redaktion eher Sportmuffel sind, versuchen wir das lieber gar nicht selbst, sondern lassen den armen Air Boarder 64-Fahrer zu diesem außergewöhnlichen Stunt antreten

Aber vielleicht wollt Ihr ja erst einmal wissen, worum es eigentlich geht.

Nachdem Ihr einen von zunächst vier Fahrern, ein Board, den Spielmodus und eine Strecke gewählt habt, geht es los. Je nach Modus müßt Ihr Checkpoints erreichen, Tricks ausführen, ein Zeitlimit unter-

POSTIV!

Flüssige Grafik, große Bewegungsfreiheit, ordentliche Steuerung



bieten oder Kombinationen dieser Aufgaben erfüllen. Die Steuerung ist dabei eigentlich recht simpel. A, B und Z lösen Sprung, Turbo und den normalen Fahr Schub aus, während Ihr mit dem Stick den Fahrer bewegt. Ist dieser einmal in die Luft gesprungen, kann er dort die üblichen Stunts ausführen.

Auch die Grafik bietet nicht viel Angriffsfläche. Alles läuft flüssig, mit relativ vielen Details und netten Transparenzen und Lichteffekten. Leider kann man das aber nicht vom Sound und insbesondere vom Gameplay sagen. Denn die Möchtegern-Easy-Listening-Mucke plätschert genauso uninspiriert dahin





wie das gesamte Spiel. Unspektakulär ist hier das passende Wort. Ihr könnt zwar über die Parcours rasen (sogar an Hauswänden empor) und Tricks ausführen, aber Kurzweil oder gar richtige Freude verspürt Ihr

▼ NEGATIV! ▼

Langweiliger, unspektakulärer Spielablauf, wenige Strecken



dabei nicht. Also: Augen auf, beim Modulkauf! Zum Glück ist ein Deutschland-Release (noch) nicht geplant.

Maris Feldmann

Gameplay

3-

Obwohl sich die Charaktere gut steuern lassen, ist der Rest des Spiels eher anspruchslos.

Dauerspaß

4

In der Redaktion wollte nach dem Test niemand mehr dieses Spiel sehen. Warum auch? Es gibt bessere.

Grafik

2-

Obleich nicht sonderlich spektakulär, ist die Grafik sehr flüssig und mit einigen Effekten versehen.

Sound

4+

Normalerweise stehen wir ja auf Easy-Listening, aber nicht, wenn es so langweilig herüberkommt.

Modulspeicher
Controller Pak

vier neue Fahrer
76 Seiten für Einstellungen

Spieler 1-2 (simultan)
Level 5 Strecken
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich als Import (jp/us)

FAZIT
4+

Verlosung Unheimlich lecker!

Chupa Chups

Ab sofort gibt's von Chupa Chups die ultimative Horror-Lektion zum Lutschen: den Finger Pop. TOTAL! hat für Euch zehn der abgebildeten Lollie-Displays organisiert, in denen jeweils 24 superstarke Monsterkrallen enthalten sind. So könnt Ihr naschen und habt trotzdem beide Hände frei, um zu spielen. Wenn Ihr einen dieser megagroßen Kästen gewinnen wollt, schickt einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse:



TOTAL!

Stichwort: „Schlimme Finger“
Friedensallee 41
22765 Hamburg



TOTAL!

Einsendeschluß ist der 3.11.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Chupa Chups sowie deren Angehörige dürfen nicht an dieser Verlosung teilnehmen. Allen anderen wünschen wir eine gruselig-süße Zeit!

Genre:
Action/Jump&Run

Hersteller:
T•HQ/Tiertex

Erhältlich:
ab Oktober

Filmhelden fühlen sich auf dem kleinen Bildschirm des Game Boys fast genauso wohl wie auf der großen Leinwand. Nach Hercules, Pocahontas und Terminator bläst demnächst eine ausgewachsene Armee von Spielzeugsoldaten zum Angriff auf die jüngsten Videospiele und Kinogänger.

SMALL SOLDIERS

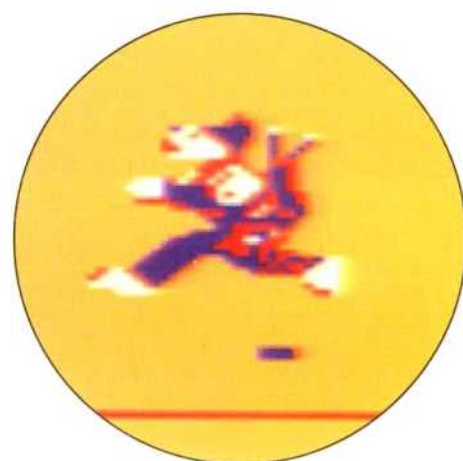
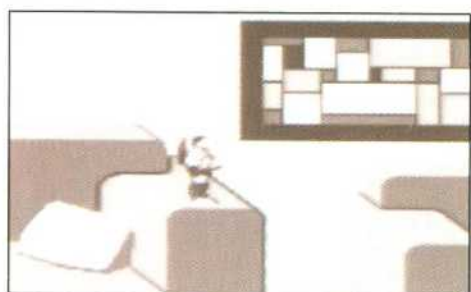


Im Spielzeuggeschäft wimmelt es nur so vor feindlichen Elitesoldaten, die dem friedlichen Archer an den Kragen wollen. Besonders intelligent sind diese allerdings nicht und ballern oft nur ziellos in der Gegend herum, so daß der Luftraum über den Regalen sehr bleihaltig ist

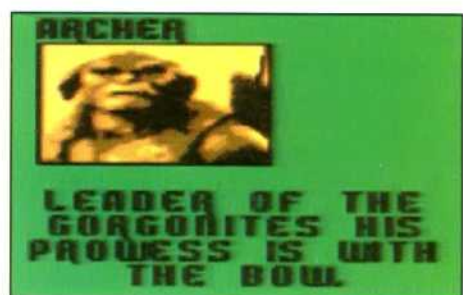
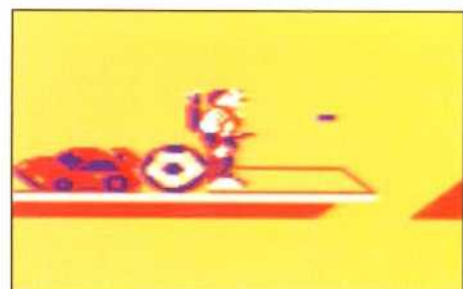
Genau rechtzeitig zum Kinostart von *Small Soldiers* im Oktober will T•HQ das gleichnamige GB-Abenteuer auf den Markt bringen. In diesem dürft Ihr die Rolle des gutherzigen Archer, Anführer der Gorgonites, übernehmen, die sich gegen die fiesen Soldaten der Commando Elite zur Wehr setzen müssen. Was brutal klingt, ist tatsächlich nur das Gekabbel von Spielzeugfiguren, so daß sich die Videospielumsetzung als leicht verdauliches Action-Jump&Run präsentiert. Wer mehr über den Film und die an dieser Stelle erwähnten Figuren wissen möchte, sollte sich

den Bericht auf der nächsten Seite etwas näher anschauen. Euer Abenteuer startet im Spielzeuggeschäft von Alans Vater, wo Ihr einer Übermacht der verfeindeten Elitesoldaten gegenübersteht. Nun heißt es, die Füße in die Hand zu nehmen und ein sicheres Versteck aufzuspüren, von dem aus Ihr die Suche nach Euren verschwundenen Kameraden starten könnt. Diese wurden von ihren Gegnern fachmännisch demontiert. Ihre Körperteile sind über verschiedene Level zerstreut und müssen nun wieder eingesammelt und zusammengesetzt werden. Ist dies erst einmal

geschafft, steht Ihr vor der Aufgabe, Christy, die Freundin von Alan, aus den Händen der ruchlosen Miniatur-Rambos zu befreien. Keine leichte Aufgabe für einen friedliebenden Gorgonite, der lediglich mit Pfeil und Bogen ausgerüstet ist. Insgesamt zwölf Level warten darauf, von Euch erkundet zu werden. Sie alle geben die wichtigsten Sets des Films, wie beispielsweise das Kinderzimmer von Alan und den Garten seiner Eltern, wieder. Versteckte Extras und Geheimgänge, mit denen sich weite Wege abkürzen lassen, erleichtern Euch ein wenig das Leben.



Wie es sich für eine Plastikfigur nun einmal gehört, bewegt sich Archer recht ungenau



Dies ist auch bitter nötig, denn Eure Gegner sind nicht nur in der Überzahl, sondern auch wesentlich besser ausgerüstet und jagen Euch mit Klebstoffpistolen und Netzen. *Small Soldiers* ist eine dieser typischen Filmumsetzungen, die in erster Linie von ihrem bekannten Namen leben. In der kommenden TOTAL!-Ausgabe folgt der Test des fertigen Spiels. Bis dahin könnt Ihr Euch mit der Zelluloidvorlage im Kino vergnügen.

Marco Häntsch



Der Kinofilm



Toy Story war gestern. Die Spielzeugfiguren von heute sind bis an die Zähne bewaffnet und bedrohen sogar ihre Besitzer. Regisseur Joe Dante, der schon den Gremlins zu Leinwandehren verhalf, meldet sich mit einem phantastischen Abenteuer für jung und alt in den Kinos zurück.

Im Zeitalter der Hochtechnologie kann man mit langweiligem Plastikspielzeug natürlich keine Kinderherzen mehr erobern. Da müssen schon interaktive Actionfiguren mit modernster Militärtechnologie her. Eine Ladung dieser neuen Puppen entdeckt der junge Alan Abernathy im Spielzeugladen seines Vaters. Es gibt die schwerbewaffneten Mini-Soldaten der Commando Elite und die friedliebenden Gorgonites, deren Anführer der grobschlächtige Archer ist. Von den besonderen Fähigkeiten seiner neuen Freunde ahnt Alan anfangs nichts. Als aber die Soldaten der Commando Elite aus ihrer Verpackung ausbrechen und sich zum Angriff gegen die Gorgonites formieren, nimmt das Unheil seinen Lauf. Sie verwüsten das



Spielzeuggeschafft, können ihren einprogrammierten Auftrag jedoch nicht ausführen, da ihre Gegner einfach zu clever sind und sich rechtzeitig in Sicherheit bringen. Archer findet Unterschlupf in Alans Zimmer, woraufhin die kleinen Krieger auch den ahnungslosen Stadtbewohnern den Krieg erklären. Mit straffer militärischer Vorgehensweise bereiten sie einen teuflischen Plan vor: Sie wollen Christy, die Freundin von Alan, als Geisel nehmen, um die Heraus-



gabe der verhassten Gorgonites zu erpressen. Es entbrennt ein wilder Kampf zwischen den Teenagern und den amoklaufenden Spielzeugsoldaten. Als die kleinen Quälgeister aufrüsten und das Heim der Abernathys mit Flammenwerfern und Modellhubschraubern attackieren, können nur noch die auf Feigheit programmierten Gorgonites helfen. *Small Soldiers* ist vor allem aufgrund seiner aufwendigen Special-Effekte sehenswert. Wer jetzt Lust auf den Film bekommen hat, kann ihn sich ab dem 15. Oktober im Kino ansehen. Marco Häntsch



SFX-Gewitter

Wem Disneys Toys zu nett und geschniegelt waren, dem werden möglicherweise die phantasievoll gestalteten Soldaten des Special-Effects-Meisters Stan Winston besser gefallen. Dieser wurde bereits für seine Arbeiten an *Jurassic Park*, *Terminator 2* (SFX und Make-up) und *Aliens* mit vier Oscars ausgezeichnet. Sein Team erstellte von jeder Figur vier verschiedene Plastikmodelle, die entweder per Funk, über Marionettenschnüre oder Kabel gesteuert werden konnten. Doch auch durch die ausgefeilteste Technik konnten mit diesen Puppen nicht alle Vorgaben des Drehbuchs erfüllt werden, so daß mal wieder die Künste der CGI-Spezialisten (Computer Generated Images) von Industrial Light & Magic gefragt waren. Sie mußten sich mit der schwierigen Aufgabe auseinandersetzen, die kleinen Plastikhelden nicht zu natürlich, sondern wie echte Spielzeugpuppen ein wenig steif wirken zu lassen.

Den Blick auf die Zukunft gerichtet: neXt Level – die ganze Welt der Videospiele



ODDWorld:
ABE's EXODDUS (PSX)

COLONY WARS:
VENGEANCE (PSX)

NINTENDO⁶⁴, SONY PLAYSTATION, SEGA SATURN UND DREAMCAST: ALLE AKTUELLEN INFORMATIONEN ZU DEN NEXT-GENERATION-KONSOLEN GIBT ES MONATLICH IN neXt LEVEL. NEWS, PREVIEWS, TESTS, TIPS UND TRICKS SIND FESTER BESTANDTEIL JEDER AUSGABE. INTERVIEWS MIT PROGRAMMIERERN UND GAME-DESIGNERN, REPORTAGEN ÜBER AKTUELLE SPIELENTWICKLUNGEN UND ARCADE-NEWS VERMITTELN EINEN AUSBLICK AUF DIE HIGHLIGHTS VON MORGEN – UND DAS ALLES ZU EINEM PREIS VON NUR 5,90 DM.

X-PLAIN
VERLAG

SUPER VALIS IV



CLASSICS

Das Super Nintendo steht immer noch hoch im Kurs. Besonders wenn es um 2D-Jump&Runs geht, gibt es keine Alternative zu Nintendos 16-Bitter. Falls Ihr Euch mal langweilen solltet und eine echt harte Nuß sucht, seid Ihr bei Super Valis IV genau richtig.



So dicht am Gegner zu stehen, ist nicht unbedingt ratsam, besonders wenn die eigene Energie (links oben) so knapp und die gegnerische (unten) so reichlich vorhanden ist. Der Levelboss baut übrigens seine Energie auf, während Ihr den Weg zu ihm zurücklegt – also immer schön schnell laufen!

Was ist das doch für ein ungewohntes Gefühl, mal wieder ein SNES-Pad in der Hand zu halten. Sofort werden Erinnerungen an alte Zeiten wach, als noch jede Woche ein (gutes) Spiel erschien und der Schwierigkeitsgrad noch knackig war.

Womit wir auch schon bei Super Valis IV wären. Der unbedarfte Beobachter vermutet in diesem Spiel wahrscheinlich einen Castlevania-Ableger, aber weit gefehlt. Lediglich das grafische Design orientiert

sich an dem Vampir-Epos. Wenn man bedenkt, wie alt das Spiel ist (USA 1991), sind die Animationen zwar recht gut gelungen, aber nicht besonders zahlreich vertreten. Eure Aufgabe besteht darin, laufend und springend jeweils zwei Stages zu durchqueren, um schließlich einen der Zwischengegner zu vernichten. Selbstverständlich halten Euch unterwegs zahlreiche 'normale' Gegner auf, die Ihr mit einem kräftigen Hieb Eures Schwertes dahinfegen solltet. Doch – und jetzt

kommt's – das ist noch nicht alles. Unterwegs findet Ihr verschiedene Symbole, mit denen Ihr die begrenzt vorhandenen Extrawaffen aktivieren könnt. Neben dicken Schüssen, gibt es auch zielsuchende oder schräg schießende Waffen.

Leider bezieht das Spiel einen Großteil seines hohen Schwierigkeitsgrades aus fiesen Sprüngen und harten Zwischengegnern. Nur Profis am Pad haben die Chance, den Endgegner zu sehen. Zwischendurch werden sie mit den hübschen Bildern der Hintergrund-story bei Laune gehalten. Es kämpfen leichtbekleidete Amazonen mit dem Schwert gegen die bösen Mächte der Finsternis.

Maris Feldmann



Dank der Extrawaffen könnt Ihr ankommen-de Widerlinge auch abschießen

Genre:
Action/Jump&Run

Hersteller:
Atlus

Entwickler:
Telenet Japan

Preis:
ca. DM 80



Die Zwischen- und Endgegner werden mit ihren Eigenheiten jeweils kurz vorgestellt



Gameplay **3+**

Heute lachen wir natürlich über so simple Spielideen wie Laufen, Springen, Schlagen und Extrawaffen-benutzen.

Dauerspaß **3**

Wenn Ihr das Game komplett durchspielen wollt, müßt Ihr schon einige Zeit investieren.

Grafik **3**

Die Hintergründe sowie die Animationen sind vor fast acht Jahren ordentlich gelungen.

Sound **3-**

Mittelmäßig und belanglos sind Vokabeln, die dem Hörer des Soundtracks in den Sinn kommen.

Modulspeicher: nein
Bildschirmtexte: Englisch

Spieler 1
Level 8
Schwierigkeit hoch/2 Stufen
Continues: unendlich
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich als Import (us/jp)

FAZIT
3

SPIELE, FÜR DIE NICHT

Es gibt Spiele, die die Welt einfach nicht braucht. Dazu zählen sicherlich FIFA 64 und Dual Heroes, doch viele andere Rohrkrepierer haben den Sprung nach Europa nie geschafft. Vor ihnen hat Euch die Video-spielindustrie bisher bewahrt, aber wir kennen keine Gnade und stellen Euch die interessantesten Vertreter dieser exotischen Spezies näher vor. Keine Angst, es schmerzt nur ein ganz klein wenig.

SUPER B-DAMON BATTLE PHOENIX 64

Genre:
lustige Spielesammlung

Hersteller:
Hudson Soft

Spieler:
1-2 (simultan)

Erhältlich:
als Import (jp)



Zwei bonbonfarbene T-Rex jagen hinter Euch her und können nur durch Murmeln gestoppt werden, die Ihr den beiden in die weit aufgerissenen Mäuler schießen müßt – was für ein Spaß

Hudson ist nicht nur die Firma, die der Welt das allseits beliebte Bomberman bescherte. Sie ist auch für eine ganze Reihe kurioser N64-Spiele verantwortlich, die wohl selbst in Japan nur wenig Fans finden werden.

In Japan ist B-Damon jedem Kind ein Begriff. Diese kleinen Spielzeugroboter können Murmeln aus ihrem Bauch schießen und sind daher die perfekten Stars für ein Videospiel. Dies dachte man zumindest bei Hudson und erwarb die entsprechende Lizenz.

Bei der Wahl des Genres herrschte dagegen weniger Entschlossenheit. Die einzelnen Aufgaben, die mit Hilfe der murmelschießenden Actionfiguren gemeistert werden müssen, erinnern stark an ein Lightgun-Spiel, doch dieses Zubehörteil ist für das N64 gar nicht erhältlich. Also müßt Ihr mit dem Analogstick das

viel zu blasser Fadenkreuz über den Bildschirm bewegen und versuchen, die vorgegebenen Ziele zu treffen. Welche dies sind, ist von Level zu Level völlig verschieden. Während Ihr in einem Geländewagen sitzt, müßt Ihr mit Euren Geschossen beispielsweise Dinosaurier abwehren, die hinter Euch herjagen. Auf einem überdimensionalen Billardtisch gilt es, mehr Kugeln als der Computer-Gegner einzuladen, und frechen Maulwürfen, die ihre Köpfe neugierig aus dem Boden strecken, müßt Ihr ein paar Murmeln vor den Latz ballern. Selbst im Zweispieler-Modus ist dies



Kaum zu glauben, wie viele Farben das Nintendo 64 gleichzeitig darstellen kann

nur für kurze Zeit interessant. Wirklich grausam wird das Ganze dann aber im Battle-Modus, dem eine entfernte Ähnlichkeit mit Bomberman nicht abzusprechen ist. In vier unterschiedlichen Arenen dürft Ihr gegen drei Mitspieler antreten und versuchen, diese durch gezielten Beschuß von der Plattform zu fegen. Extrawaffen oder einsammelbare Items gibt es nicht, das Gameplay beschränkt sich auf stupides Ballern und besitzt den Unterhaltungswert des 'Wort zum Sonntag'.

Marco Häntsch



Spielidee

Ein gewaltfreies Ballerspiel, in dem mit Murmeln statt Kanonenkugeln geschossen wird, ist sicherlich der Hit jedes Kindergeburtstages.

Umsetzung

Ohne mit der Lightgun herumzufucheln, macht das stupide Ballern keinen Spaß, obwohl einige Aufgabestellungen durchaus witzig gestaltet sind.

Kulturschock

Mit kunterbunter Polygraphik und chaotischen Multiplayer-Modi kann Hudson mittlerweile niemanden mehr erschrecken.

Sprachbarriere

Die Aufgabenstellungen erklären sich von selbst, und irgendwie kann man auch auf den 64-GB-Adapter zugreifen – wenn man den Menüpunkt findet.

Spiele Spaß



UNSERE WELT NOCH REIF IST

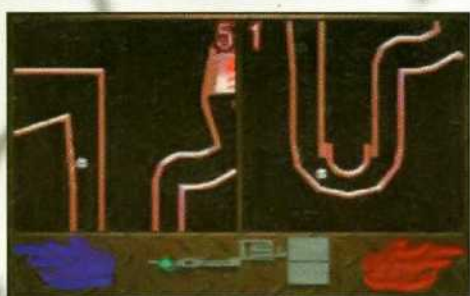
DENRYU IRAIRA BOU

Genre:
Geschicklichkeit

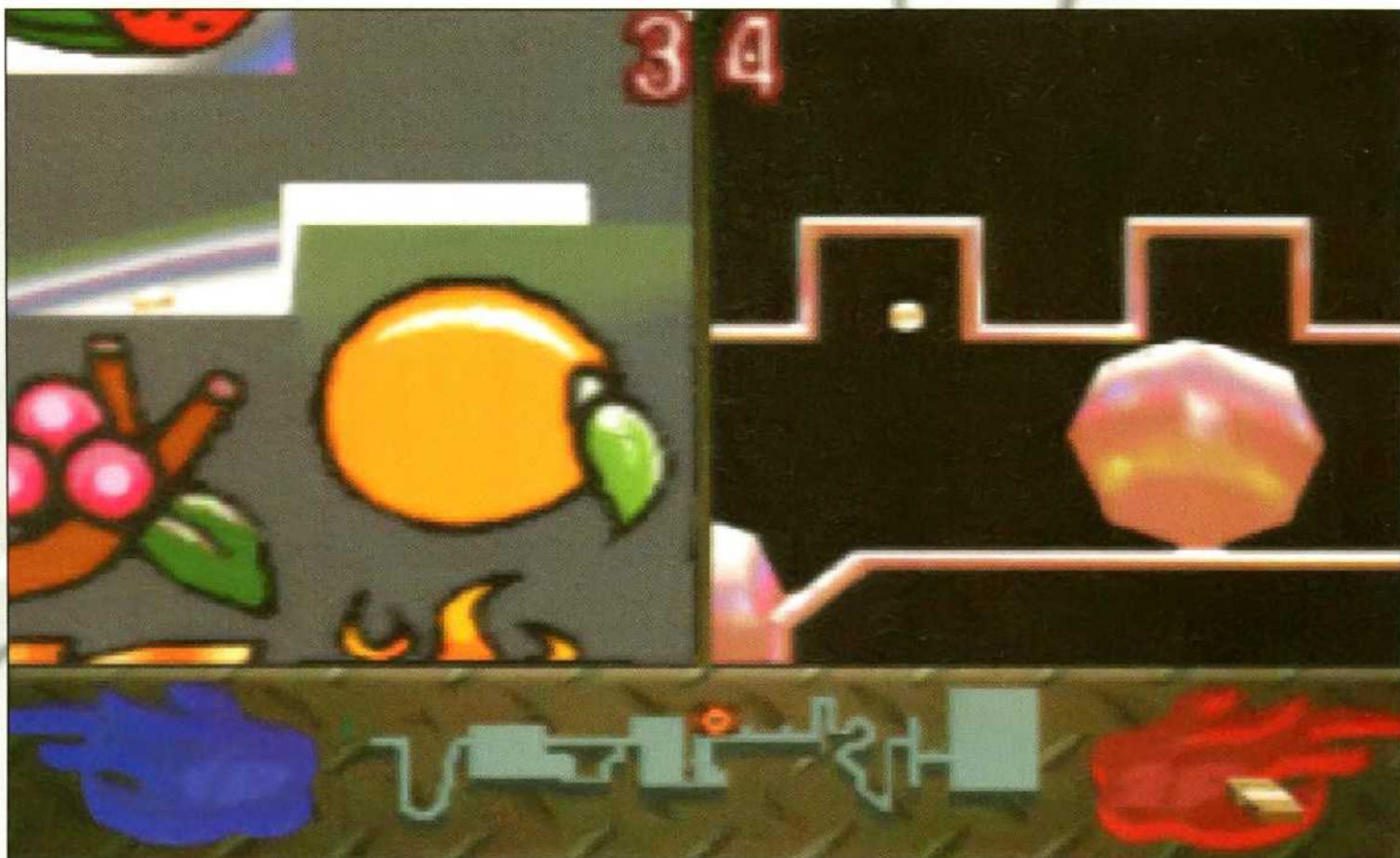
Hersteller:
Hudson Soft

Spieler:
1-2 (simultan)

Erhältlich:
als Import (jp)



Was man mit ein paar Metern Draht nicht alles für lustige Sachen anstellen kann!



Während Spieler eins noch versucht, die Walzen der Slot-Maschine zu passieren, hat sein Konkurrent ein schwierigeres Hindernis erreicht. Er muß sich vor den herannahenden Stahlkugeln in kleine Ausbuchtungen flüchten – der Kommentator ist derweil kurz davor, sich zu überschlagen

Wer schon einmal in die 100.000 Mark Show reingeschaut hat, kennt sicherlich das Geschicklichkeitsspiel mit der Drahtschlinge und dem elektrisch geladenen Hindernisparcours. Hudson bastelte aus diesem ein N64-Spiel, das durchaus seinen Reiz besitzt.

In der japanischen Variante des elektrischen Drahtes muß ein Metallstab zwischen zwei Schienen hindurchgeführt werden, ohne diese zu berühren. Mit dem Analogstick könnt Ihr den Stab pixelgenau manövrieren und per Knopfdruck den Turbo einlegen. Wer aneckt, wird mit einem lauten Knall inklusive Rumble-Pak-Erschütterung und der Pulverisierung seines Spielgerätes bestraft. Es heißt also, Ruhe zu bewahren, obwohl einem das Zeitlimit und ein zur Eile antreibender Kommentator im Nacken sitzen. Dieser japanische Sprecher begleitet das Spielgeschehen mit einer unglaublichen Euphorie.

Hudson spendierte dem Modul sechs unterschiedlich schwierige und phantasievoll gestaltete Level. In den ersten Stages müßt Ihr lediglich dem verschlungenen Weg folgen, später trifft Ihr auf bewegliche Hindernisse, die Euch das letzte an Reaktionsvermögen abverlangen. An einigen Stellen kommen sogar die 3D-Fähigkeiten des N64 zum

Tragen und der Bildschirm kippt entsprechend der Krümmung des Parcours in die Tiefe.

Höhepunkt dieses an Spannung kaum zu überbietenden Spektakels ist der Zweispieler-Splitscreen-Modus, in dem Ihr Euch ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen mit Eurem (transparent eingblendeten) Gegner liefert. Durch Ausnutzung des Stereoeffekts bekommen sogar beide Spieler einen passenden Kommentar zu ihren Leistungen geboten. Je nachdem wie schnell und weit ein fehlerfreies Fortkommen ge-

lingt, erhaltet Ihr Punkte und Boni. Ira Ira Bou ist eigentlich nichts anderes als ein simpler Hand-Augen-Koordinationstest in skurriler Aufmachung. Wie so oft ist es aber gerade die Einfachheit der Regeln, die die Faszination eines Spiels ausmacht, und Spaß bringt das Ganze auf jeden Fall.

Marco Häntsch



Dieser freundliche Herr ist der Sprecher, der das gesamte Spielgeschehen kommentiert

Spielidee



Der Mensch, dem der Einfall für dieses Spiel kam, sollte ein Orden verliehen bekommen und dann so schnell wie möglich wegeschloss werden.

Umsetzung



Viel mehr kann man aus dieser denkbar simplen Spielidee wohl nicht herausholen – Hudson hat wirklich Großartiges geleistet.

Kulturschock



Anfangs möchte man gar nicht glauben, was man da auf dem Bildschirm vor sich sieht, aber es macht auf eine unheimliche Weise viel Spaß.

Sprachbarriere



Obwohl der Kommentator nur japanisch spricht, ist es keine große Kunst zu verstehen, was er meint – ein wahrer Irrwisch, der nie Luft holt.

Spielespaß



SPIELE, FÜR DIE UNS NICHT

64 OOZUMO

Genre:
Sumo-Ringen

Hersteller:
Bottom Up

Spieler:
1-4 (simultan)

Erhältlich:
als Import (jp)



Wenn einem Komusubi im Kokugikan während eines Bashos durch Tsuppari der Mawashi in den Dohyo fällt, kommt das einem Make-koshi gleich. Na, Leute, noch irgendwelche Fragen?!

Für die lächelnde Mehrheit der Japaner ist Sumo das, was hierzulande für die breite Masse Fußball ist – mit einem gravierenden Unterschied, daß die Japaner meist nicht den körperlichen Voraussetzungen entsprechen.

Vor ca. 2.000 Jahren, zuzeiten des Kaisers Suinin, sollen die zu riesigen Fleischbergen mutierten Sumotori (Sumo-Ringer) erstmalig gegeneinander angetreten sein. Der heute hohe gesellschaftliche Stellenwert und das große öffentliche Interesse macht



die Spitzenverdiener nicht nur zu Vorbildern, sondern verschafft ihnen auch Heldenstatus. Häufig sind sie mit Models, Moderatorinnen oder Töchtern reicher Firmenchefs verheiratet. Verwunderlich also, daß

Randinfo: Nach einem Training werden den Sumotori von den ranghöchsten Tokoyama (spezialisierten Friseuren) prächtige Knoten ins lange Haar geknüpft. Sie dienen u. a. als Kopfschutz, denn beim Tachi-ai (erster Aufprall) treffen gewaltige Kräfte aufeinander. Sumotori geben sich nach alter Tradition klangschöne und gehaltvolle Phantasienamen wie z. B. Takanohana (schöne Blume), Takatoriki (edel kämpfendes Schwert) oder Takanonami (edle Welle). Die geistige Grundlage des Sumo ist der Bushido – Weg ritterlicher Soldaten. Dabei gelten Höflichkeit, Liebe, Großmut, Wahrheit, Treue und Ehre als die wahren Tugenden. Lobenswert!

erst 1997 ein Sumo-Spiel erschien. 64 Oozumo geht die ganze Sache eher von der niedlichen Seite an. Die sogenannten Rikishi wirken durch ihre großen Köpfe und die gedrunenen Körper wie bemalte Luftballons. Zwölf der edlen Kämpfer stehen in mehreren Modi z. B. Turnier-, Versus- und Einzelkampf-Modus zur Verfügung. Auf acht völlig unterschiedlichen Schauplätzen finden die Bashos (Turniere) statt. Dabei schlägt es die gewichtigen Männer, die meist weniger Fettanteil am Leib haben als durchschnittliche Mitteleuropäer (!), u. a. auf den Mond, nach Ägypten und in die Antarktis. In speziellen Trainingsleveln übt Ihr das Angeln oder Kühen auszuweichen, um Eure Eigenschaftswerte zu verbessern, bevor es in den Ring geht. Gesteuert wird hauptsächlich über den Stick, wobei die C-Tasten unterstützend eingesetzt werden. Penetrante Einblendungen (mitten auf dem Schirm), die Euch die Moves anzei-

gen, lassen die ungewöhnlich langen Fights nicht richtig zur Geltung kommen. In der Realität dauern die Kämpfe im Schnitt zwölf Sekunden, in 64 Oozumo wird dieses Maß deutlich überschritten. Da die klobigen Körper schlecht animiert sind, geht zusätzlich Spielspaß flöten. Entschädigen kann da eigentlich nur die gute Atmosphäre, die passende Musik und der unentwegt quasselnde Kommentator – letzteres dürfte Nichtjapanern allerdings den Rest geben, wenn sie nicht schon an den vielen textlastigen Menüs komplett verzweifelt sind.

Alles in allem ist der Kulturschock, den Ihr als Sumo-Interessierte erfahrt, ausreichend dafür, Euch diese leise, aber gewaltige Sportart so richtig schön zu vermiesen. Unser Tip: Auf Eurosport laufen in chaotischer Regelmäßigkeit recht sehenswerte, einstündige Zusammenfassungen der jährlichen sechs Honbashos. Schaut doch mal rein!

Thomas Hellwig



Daß Ihr Euch in diesen Kampfszenen zum Beispiel auf dem Mond oder in der Wüste befindet, könnt Ihr während des Fights gar nicht sehen, da der Hintergrund manchmal ausgeblendet wird



Spielidee

Die Idee ist im Grunde prima, doch diese Niedlich-Variante kann trotz witziger Einlagen und zahlreicher Modi kaum überzeugen.



Umsetzung

Durch die offensichtlich fehlende Würdigung des traditionsreichen Sports und die mäßigen Animationen geht sehr viel Potential flöten.



Kulturschock

Ist ja alles so schön bunt hier! 64 Oozumo läßt wahrscheinlich Euren NTSC-Adapter innerhalb von wenigen Minuten durchschmoren.



Sprachbarriere

Euch werden so viele herrlich verschnörkelte Schriftzeichen geboten, daß Ihr garantiert total benebelt vom Sessel rutscht.



Spielspaß



ERE WELT NOCH REIF IST JEOPARDY

Genre:
Spielshow

Entwickler:
Gametek

Spieler:
1-3 (simultan)

Erhältlich:
als Import (us)



Wer mal kräftig mit seinem Halbwissen protzen möchte, ist in dieser Rate-Show genau richtig aufgehoben. Diese drei Herrschaften schauen allerdings etwas dümmlich aus der Wäsche

„Bitte die Antwort als Frage formulieren!“ ist sicherlich der Satz, der Jeopardy-Fans bis in die Träume verfolgt. Die Rate-Show, die hierzulande von Frank Elstner moderiert wird, genießt in den USA seit Jahren Kultstatus und ist dort auch als N64-Umsetzung erhältlich.

Für Antworten wie „Dieser in Finnland geborene Architekt entwarf das CBS-Gebäude in New York“ oder „Dieser Sportwagen von Chevrolet feierte 1993 seinen 40. Geburtstag“ wissen wohl nur wenige Europäer die richtigen Fragen. Viele der über 4.000 Aufgabenstellungen, die auf der Monitorwand von Jeopardy erscheinen, setzen sehr gute Kenntnisse der amerikanischen Geschichte und der Themen, die die Menschen zwischen Florida und Alaska sonst noch bewegen, voraus. Wer dagegen weiß, welche Stadt Romulus der Legende nach gegründet hat oder wofür die Abkürzung DM steht, kann in den exotischen Kategorien Antike und Weltwirtschaft Punkte sammeln.

Während es Gametek mit *Wheel of Fortune*, der Umsetzung des Glücksrads, noch einigermaßen gelungen ist, den Flair der Show einzufan-

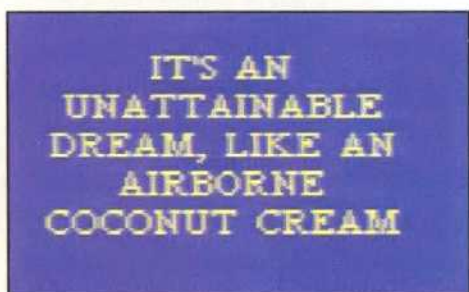
gen, will bei Jeopardy gar keine Stimmung aufkommen. Die drei digitalisierten Kandidaten stehen an ihren Plätzen, ohne eine Miene zu verziehen. Egal, ob sie gerade 1.000 \$ gewonnen oder verloren haben, sie behalten stets ihr lebloses TV-Lächeln bei – wie satt gefressene Zombies. Auch Alex Trebek, der die Show in den USA schon seit Ewigkeiten präsentiert, versprüht die pure Lustlosigkeit. Er wird in einem kleinen Bildschirmausschnitt als verwaschene FMV-Sequenz eingespielt und hat nur wenige miese Sprüche auf Lager. Auf die Frage, warum dieses, nahezu in Bewegungslosigkeit verharrende Spiel keine hochauflösende Grafik zu bieten hat, wissen wohl nicht mal die Programmierer eine Antwort. Auch von Stereo-Sound haben sie noch nie etwas gehört. Jeopardy ist eines dieser N64-Spiele, die eigentlich in jeder

Sammlung fehlen sollten. Kennt Ihr jemanden, der sich dieses Modul zugelegt hat, dann lacht ihn aus, er hat es nicht besser verdient.

Marco Häntsch



Er ist es, Alex Trebek, in all seiner verschwommenen Herrlichkeit. In den USA ist dieser Mann bekannter als die britische Königin – aber das ist Mario schließlich auch



Wer keine Lust hat, auf so dämliche Antworten die ganze Frage einzutippen, kann es sich auch einfacher machen. Auf Wunsch schlägt das Spiel nach zwei Zeichen eine Lösung vor



Wertungserklärung

Wir haben für die Einstufung dieser ausgefallenen Import-Spiele ein neues Bewertungssystem erfunden. Die verschiedenen Köpfe fungieren wie ein Benotungssystem von 1 bis 5. Für den Punkt Spielspaß hatten die Einzelwertungen der Spielidee und der Umsetzung mehr Gewicht als die für Kulturschock und Sprachbarriere. Beispiel: Hat ein Spiel das Urteil „Freu, freu, importabel!“ also quasi die Note 2 erhalten, gilt es als gutes Spiel, bei dem Ihr abwägen müßt, wie wichtig Euch die Verständlichkeit der Texte ist. Das Urteil „totale Gehirnwäsche“ deutet auf ein beinahe unspielbares Modul mit völlig irremachenden japanischen Texten.



1 – Big in Japan!



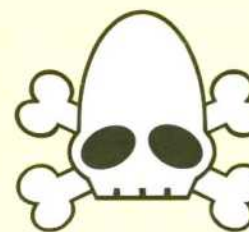
2 – Freu, freu, importabel!



3 – Haarsträuber!



4 – TOTAL! schräg



5 – absolute Gehirnwäsche!

Spielidee



Wir warten weiterhin auf die N64-Umsetzungen vom Testbild und der Familie Heinz Becker – es kann nur besser werden.

Umsetzung



Nie zuvor wurden die technischen Fähigkeiten des N64 erfolgreicher ignoriert als bei dieser schlampigen Adaption.

Kulturschock



Man könnte fast meinen, daß eine Welt, die sich an derartigen Shows ergötzt, mit schlechten Videospielen bestraft werden muß.

Sprachbarriere



Ohne sehr gute Englischkenntnisse kommt Ihr nicht weit – ohne mehrere Jahre Unterricht in amerikanischer Geschichte aber auch nicht.

Spielspaß



Nächsten Monat geht es weiter mit Spielen, für die unser schöner Planet eigentlich noch nicht reif ist.

TIPS & TRICKS WANTED!

Hallo, zusammen!

Willkommen auf den Tips&Tricks-Seiten! Diese Seiten werden nicht nur von uns, sondern auch von Euch mitgestaltet – vorausgesetzt, Ihr schickt uns nützliche Tips zu allen möglichen Nintendo-Spielen an die untenstehende Adresse. Ob Game Boy, NES, SuperNES, Virtual Boy oder Nintendo⁶⁴ – wir können alles gebrauchen, was in diese Rubrik paßt. Dazu gehören z. B. Paßwörter, Cheats, Levelcodes, Special-Moves oder Komplettlösungen von umfangreichen Spielen. Einsendungen in digitaler Form, also auf Diskette, wären uns bei Beiträgen mit großem Ausmaß am liebsten, aber Ihr könnt natürlich ebenso gut einen ganz normalen Brief abschicken oder uns faxen. Bitte beachtet dabei, daß Eure Tips leserlich sein sollten, damit wir sie abdrucken können. Wenn Ihr Karten zeichnet, dann bitte nicht mit Bleistift, sondern mit Kuli oder Filzstift, und auf unliniertem Papier, sonst können sie nicht gescannt werden. Vergeßt nicht, Eure **Adresse** auch im Brief anzugeben! Für Eure Mühen sollt Ihr natürlich belohnt werden, deshalb verlosen wir jeden Monat unter allen veröffentlichten Einsendungen **drei halbjährige TOTAL-Freiabos**. Auch Einsender von Helpline-Antworten werden berücksichtigt!

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:
Patrick Bettermann, Hamm
Carsten Bester, Herten
Holger Czerwenka, Balzhausen

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

TIPS &

Wario Land II

Mickey Mouse 4

NINTENDO 64

F-Zero X

Universal-Cheat

Wem es zu anstrengend ist, die 30 Vehikel, die beiden zusätzlichen Ligen und den Master-Schwierigkeitsgrad freizuspielen, der kann auch auf einen einfachen Cheat zurückgreifen. Drückt im Modus-Auswahlbildschirm die Tastenkombination L, Z, R, C↑, C↓, C←, C→, Start, und schon wird alles freigeschaltet!



F-1 World Grand Prix

Bonusstrecke

Verändert den Nachnamen von Driver Williams im Exhibition-Modus in „Vacation“! Nun begeben sich Euch zurück zum Startbildschirm



und wieder in den Exhibition-Modus. Nach dem European GP ist der neue Bonuskurs anwählbar.

Gold- und Silber-Fahrer

Für die zusätzlichen Fahrer geht man genauso vor wie bei der Bonusstrecke beschrieben. Als

Mace: The Dark Age

Executions

Legende: Q = A oder B; S = C↓ oder C←; K = C→ oder C↑

Kämpfer	Execution	Entfernung zum Gegner
Al Rashid	←, ↓, →, ←, S	nah
Taria	S halten, loslassen	halbe Bildschirmbreite
Executioner	←, ↓, →, ←, ↓, →, Q	nah
Koyasha	←, →, ←, →, Q	nah
Lord Deimos	→, ←, ↓, →, S	halbe Bildschirmbreite
Mordos Kull	↓, ↓, ←, S	nah
Namira	↓, ↓, ←, →, K	nah
Ragnar	←, ↓, →, ←, K	nah
Takeshi	→, ↓, ←, ↓, →, S	nah
Xiao Long	←, →, ←, →, S	nah
Sir Dregan	→, ↓, ←, ↓, →, K	nah
Hellknight	←, ↓, →, ←, K	nah
Pojo	→, →, K	nah
Grendal	↓, ↓, ←, →, S	nah
Ichiro	→, ↓, ←, ↓, →, S	nah
Gar Gunderson	←, →, ↓, ←, S	nah

Thorsten Mallon, Hagen



TRICKS

Shorties

F-Zero X

F-1 World Grand Prix

Mace: The Dark Age

Super Robot Spirits

Namen gebt Ihr für den Gold-Fahrer „Pyrite“ und für den Silber-Fahrer „Chrome“ ein.

San Francisco Rush

Zusatzstrecke

In Ausgabe 8/98 haben wir nur die Hälfte des Paßworts abgedruckt. Das vollständige reichen wir hiermit nach: Gebt im Circuit-Modus unter dem Punkt „Just Play“ „8DP5 KG5L 4G59P G92W VCQY ODRDQ“ ein! Der Rest des Cheats sei auch gleich wiederholt: Fahrt einen beliebigen Kurs, laßt das Zeitlimit ablaufen, haltet danach im Auswahlbildschirm des One-Race-Modus C← und drückt dazu Z! Laßt die Tasten los und drückt ←! Nun begeben Ihr Euch zurück zum Hauptmenü und von dort aus in den Setup-Bildschirm, wo Ihr C↑ haltet, Z dazu drückt, beide Tasten loslaßt und ↑ betätigt. Begeben Euch danach in die Streckenauswahl des One-Race-Modus, haltet dort C→ und Z, laßt die Tasten los und drückt →! Vom Strecken-Auswahlbildschirm begeben Ihr Euch nun direkt in die Autoauswahl, haltet dort C↓ und Z, laßt



die Tasten los und drückt ↓ + L + R gleichzeitig. Mit B gelangt Ihr in die Streckenauswahl zurück und könnt dort Alcatraz anwählen.

Super Robot Spirits (NTSC)

Als Master Gundam spielen

Besiegt im Story-Modus dreimal Master Gundam, und Ihr könnt ihn anwählen!

Als Devil Gundam spielen

Spielt den Story-Modus mit jedem Kämpfer einmal durch und benutzt

danach Master Gundam, um im 64-Modus Devil Gundam zu besiegen! Fortan steht Euch Devil Gundam zur Verfügung.

Als Judecca spielen

Um Judecca anwählen zu können, müßt Ihr das Spiel ganze 300 Stunden spielen – viel Spaß!

WWF Warzone

Finishing-Moves

Jeder Wrestler in WWF Warzone verfügt über seinen eigenen Finishing-Move, den er nur an-



bringen kann, wenn die Energie des Gegners im roten Bereich ist.

Stone Cold Steve Austin:

Stone Cold Stunner: →, →, C←
Position des Gegners: stehend, be-
nommen

Ken Shamrock:

Ankle Lock: →, ↓, ←, A
Position des Gegners: liegend

Hunter Hearst Helmsley:

Pedigree: →, ↓, L, B + C←
Position des Gegners: stehend

The Undertaker:

Tombstone: ↓, ↓, ↓, B + C←
Position des Gegners: stehend

„King of Harts“ Owen Hart:

Sharpshooter: ←, ←, ↑, A + C↓
Position des Gegners: liegend

„The Rock“ Rocky Maivia:

Rock Bottom: →, →, ↑, B + C←
Position des Gegners: stehend

Faarooq:

Dominator: ↑, ↑, ↑, C← + C↓
Position des Gegners: stehend

Mankind:

Mandible Claw: →, ←, ↑,
C← + C↓

Position des Gegners: stehend

Goldust:

Curtain Call: →, ←, ↓, C←

Position des Gegners: stehend, mit
dem Rücken zum Spieler

„Heartbreak Kid“ Shawn

Michaels:

Sweet Chin Music: →, ↓, A + C↓

Position des Gegners: stehend

Bret „Hitman“ Hart:

Sharpshooter: ←, ←, ↑, A + B

Position des Gegners: liegend

„British Bulldog“ Davey Boy

Smith:

Running Powerslam: ↑, ↑, C←

Position des Gegners: stehend, be-
nommen

Ahmed Johnson:

Pearl River Plunge: →, ←, ↑, A + B

Position des Gegners: stehend

Kane:

Tombstone: ↓, ↓, ↓, B + C←

Position des Gegners: stehend

Headbanger Mosh:

Mosh Pit: B

Position: auf dem Ringseil stehend

Headbanger Thrasher:

Stage Dive: C← + C↓

Position: auf dem Ringseil stehend

SUPER NES

International Superstar Soccer Deluxe

Die folgenden Cheats müssen im Titelbildschirm auf Pad 2 eingegeben werden.

Superstar-Teams

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



Krusty's Super Fun House

Levelanwahl

Wollt Ihr alle Level anwählen, dann gebt als Paßwort „JOSHUA_“ ein! Vor und hinter dem Wort muß ein Leerzeichen stehen.

F. und C. Hansen, Luxemburg

GAMEBOY

Mickey Mouse 4

Levelcodes

Level	Code
2	LEAD
3	VISA
4	TREE
5	ZERO
6	NOSE
7	QUIZ
8	KING
9	TRAD
10	LOCK
11	WORD
12	TIME
13	RAIN
14	NAME
15	OPAL
16	RAIT
17	RING
18	FIRE
19	YARD
20	SONG
21	GOLD
22	LAMP
23	TWIN
24	FUSE
25	SPOT
26	NEWS
27	ROSE
28	RACE
29	DISK
30	HAIR
31	JAZZ
32	GAME
33	HOLD
34	BIRD
35	DOLL

Shorties TIPS & TRICKS

San Francisco Rush

WWF Warzone

Krusty's Super Fun House

ISS Deluxe

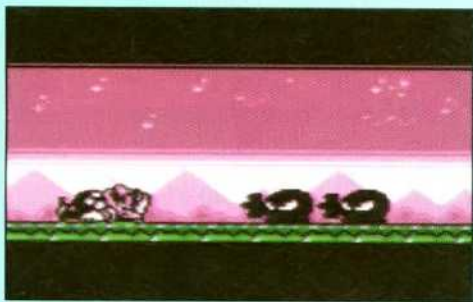
- 36 WORM
- 37 STAR
- 38 IRON
- 39 ZOOM
- 40 HELP
- 41 ENDG

Frank und Claude Hansen,
Luxemburg

Wario Land II

Versteckte Nebenrouten

Level 1-1: Laßt Mario einfach in seinem Bett liegen!

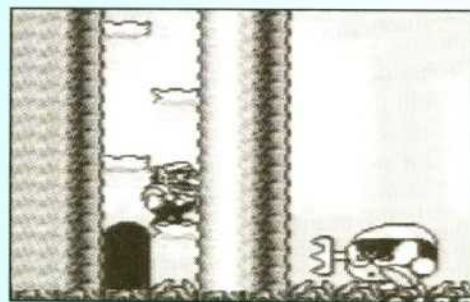


Level 1-5: Wenn Ihr Euch von der Schlange (Boss) fressen laßt, fliegt Ihr als Ei nach oben. Nun müßt Ihr durch die Tür gehen, die Ihr auf der linken Seite findet. Ihr seht rechts eine Wand mit zwei quadratischen Felsblöcken. Rammt nur den oberen Block und stellt Euch auf den unteren! Rammt daraufhin die Wand an der rechten oberen Ecke! Hinter der Wand, die Ihr nun aus dem Weg räumt, geht Ihr durch die Tür und rollt die Treppe hinunter.

Level 2-4: Hinter der ersten Tür, durch die Ihr geht, steht eine Ente, die Ihr nicht zerstören dürft. Stampft Euch den Boden frei und begeben Euch zu der Ente, die oben wartet! Springt ihr auf den Kopf und nehmt sie mit nach unten! Werft sie vor die linke Wand, wo eine Leiter steht! Hinter der Wand seht Ihr eine Tür, die Ihr durchschreitet. Geht nun nach rechts, wo Euch ein Ofen im Weg steht, den Ihr so oft rammt, bis Ihr auf die andere Seite kommt! Schiebt den Ofen nach links vor die Tür, springt über ihn und stampft ein Loch von der Größe des Ofens in den Boden! Seid Ihr unten, geht Ihr die Leiter hoch. Zurück beim Ofen, rammt Ihr ihn durch das Loch und schiebt ihn ganz nach rechts bis vor

die Wand. Durch den Spalt in der Wand springt Ihr nun geduckt und geht durch die Tür. Hinter ihr stehen Kisten, die Ihr rammen müßt. Springt nun nach rechts hinunter und rammt den großen Korken!

Level 4-4: Begeben Euch ganz nach rechts, bis Ihr die Zieltür seht! Geht durch die untere Tür, die sich neben den Stacheln auf einem Fließband befindet! Hinter ihr geht Ihr nach rechts und springt ins erste Loch im Boden, wo Ihr nach rechts bis zu einem Piraten, der mit Flaschen wirft, weiterlauft. Stampft unter ihm auf das Quadrat mit dem Schraubenschlüssel in der Mitte, bis es nicht weitergeht! Links befindet sich ein kleiner Raum mit Münzen. Dort stellt Ihr Euch auf das mittlere Quadrat und stampft den Weg nach unten frei. Nun rammt Ihr die linken Wände weg, geht durch die Tür und nach rechts und laßt Euch plätten. Begeben Euch nach links und laßt Euch nicht normalisieren! Wenn Ihr die Treppe hinaufgehüpft seid, geht Ihr über die Brücke, fällt hinunter, wobei



Ihr das Steuerkreuz nach rechts haltet, und laßt Euch von dem Tropfen wieder vergrößern. Nun stapft Ihr durch die Zieltür.

Level 4-5: Steht Ihr vor der Boss-Tür, begeben Euch ganz nach rechts, bis Ihr zwei Kisten seht! Wenn der Speermann unter den Plattformen steht, müßt Ihr zweimal auf den Boden neben den Kisten stampfen. Springt nun über die Kisten, hüpf dem Speermann auf den Kopf und bringt ihn zur Boss-Tür! Werft ihn so oft vor die Wände, bis Ihr auf weitere Kisten stoßt! Rammt sie aus dem Weg und geht durch die Tür!

Patrick Bettermann, Hamm

Hallo, Action-Replay-Fans!

Die auf dieser Seite abgedruckten Parameter funktionieren nur in Verbindung mit dem Action-Replay (Version 1, 2 oder 3 für das SuperNES) oder mit dem Game Buster für das N64. Die UK-Codes funktionieren mit der englischen Version des Game Busters, die US-Codes mit der amerikanischen. In seltenen Fällen kann es vorkommen, daß UK-Codes nicht mit den deutschen Spielen kompatibel sind. Wer daheim Codes herausgefunden hat, der meldet sich bitte schriftlich bei uns. Noch ein kleiner Hinweis: Die Parameter für das ARP I und das ARP III sind extra gekennzeichnet, demnach gelten alle anderen ARP-Codes automatisch für das ARP II. Unsere Adresse lautet:

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

Besonderen Dank an: Carsten Bester aus Herten

NINTENDO 64

UK-Codes

Aero Gauge

8013 EFF1 0001	immer	
	erster Platz	
8013 F001 0000	stoppt die	
	Zeit in	
	Runde 1	
8013 F005 0000	stoppt die	
	Zeit in	
	Runde 2	
8013 F00A 0000	stoppt die	
	Zeit in	
	Runde 3	
8013 EFF5 0001	stoppt die	
	Gesamtzeit	

Banjo-Kazooie

Die folgenden vier Codes müssen immer aktiviert sein:

DE00 0400 0000	+	
8124 C628 1700	+	
8128 74C4 1700	+	
812D 3F80 1300		
8038 696B 0009	unendlich	
	Leben	
8038 6963 0008	+	
8038 6965 0001	unendlich	
	Energie	
8038 694F 00FF	unendlich	
	rote Federn	
8038 6953 00FF	unendlich	
	goldene	
	Federn	

8038 6947 00FF	unendlich
	Eier
8038 6943 00FF	unendlich
	Noten
8038 696E 000B	unendlich
	Luft unter
	Wasser
8038 69AB 00FF	unendlich
	Puzzleteile
8038 69A7 0008	unendlich
	Mumbo-
	Schädel
8038 69D1 0064	+
8038 69D3 0064	+
8038 69D5 0064	+
8038 69D7 0064	+
8038 69D9 0064	sämtliche
	Noten in
	allen Levels
8038 69DB 0064	zusätzliche
	100 No-
	ten

Anmerkung: Schaltet Ihr zu viele Codes auf einmal ein, stürzt das Spiel ab. Ihr solltet also nur die Codes aktivieren, die Ihr wirklich benötigt.

GAMEBOY

Tim - Der Sonnentempel

0103 88DF	unendlich
	Leben
0104 87DF	unendlich
	Energie

TIPS & TRICKS

Banjo-Kazooie-Komplettlösung, Teil 2

Jetzt geht es ans Eingemachte: Auf den folgenden Seiten könnt Ihr nachschlagen, wo und wie Ihr welches Puzzleteil in den neun gigantischen Leveln von *Banjo-Kazooie* findet. Für fünf befreite Jinjos und für jeden betätigten Hexenschalter erhaltet Ihr ein zusätzliches Puzzleteil. Wo die Jinjos, Schalter und Honigwabenteile lokalisiert sind, könnt Ihr der TOTAL! 9/98 entnehmen.

Mumbo's Mountain



1 Klettert den Stamm der Palme, auf der Congo hockt, nach oben, nehmt die Orange mit und gebt sie dem kleinen Äffchen! Schon erhaltet Ihr ein Puzzleteil.



2 Um Congas Baum herum findet Ihr drei Schalter am Boden. Bringt den Affen dazu, auf jeden eine Orange zu werfen, indem Ihr Euch auf die Schalter stellt und weggeht, sobald Conga wirft! Ihr werdet mit einem Puzzleteil belohnt.



3 Auf der Plattform, auf der Ihr das Eierschießen von Bottles erlernen könnt, schießt Ihr dreimal auf Conga, den Gorilla, und er gibt sich geschlagen und spendiert Euch ein weiteres Puzzleteil.



5 Lauft zu Mumbos Hütte! Links von ihr findet Ihr Bottles, der Euch die „Kopfgranate“ beibringt. Mit dieser zerstört Ihr alle Strohhütten. Unter der letzten taucht ein Puzzleteil auf.



6 Werft Ihr jedem Segment des Totempfahls vor Mumbos Hütte ein Ei in den Mund, werdet Ihr mit einem weiteren Puzzleteil belohnt.



7 In der rechten Augenhöhle von Mumbo Jumbos Hütte könnt Ihr noch ein Teil sehen.



4 In der Mitte der Steinformation oben auf dem Berg liegt ein Puzzleteil einfach so herum.



8 Sobald Ihr den „Huckepack-Lauf“ erlernt habt, könnt Ihr den steilen Hang neben den Hütten hinabklettern. Auf einem Vorsprung liegt ein Puzzleteil.



9 Nachdem Ihr fünf Mumbo-Schädel eingesammelt habt, laßt Ihr Euch von Mumbo in eine Termite verwandeln. Steigt im Inneren des Termitenhügels ganz nach oben, dort wartet das nächste Puzzleteil auf Euch!

Banjo-Kazooie-Komplettlösung, Teil 2

TIPS &

Treasure Trove Cove



Begeht Euch zu Nipper, dem Einsiedlerkreb! Sobald seine Scheren stillhalten, pickt Ihr ihm in die Augen. Nach dem dritten Mal gibt er auf. Geht in die Muschel, besiegt die beiden Krabben im Inneren und schnappt Euch das Puzzleteil!



Taucht durch die Öffnung an der Seite des Schiffs ins Innere und sammelt das Gold ein! An Deck zerstört Ihr die Luke mit der Stampfattacke und holt auch dort das Gold. Damit geht Ihr zu Captain Blubber, der sich freut und Euch mit einem Puzzleteil belohnt.



Oben auf dem Mast bringt Euch Bottles das Fliegen bei. Stellt Euch auf eine Flugplattform und hebt ab! Fliegt durch den großen Torbogen! In der linken Nische steht eine Kiste, die ein Puzzleteil enthält.



Laßt Euch von Bottles „Kazooies Supersprung“ beibringen! Nun springt Ihr von Säule zu Säule links zur Wand. In der Höhle liegt das Puzzleteil.



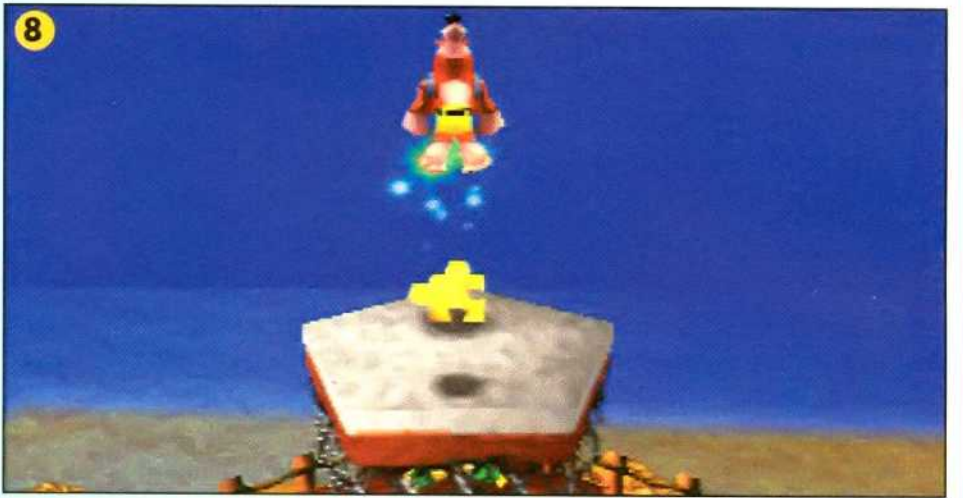
Begeht Euch zu dem Eimer auf dem Vorsprung bei der Sandburg! Beschießt ihn mit zwei Eiern, und er läßt das Wasser ab! Nun betretet Ihr die Burg, gebt das Wort ‚BANJOKAZOOIE‘ mit der Stampfattacke ein, besiegt den Krebs und erhaltet ein Puzzleteil.



Lauf den grünen Turm hinauf! Ihr findet ein großes, rotes Kreuz auf dem Boden. Benutzt die Stampfattacke, und es verwandelt sich in einen Pfeil! Folgt diesem im Fluge, bis Ihr das nächste Kreuz findet! Auf diesem wiederholt Ihr das Ganze, bis ein Fragezeichen erscheint. Dort landet Ihr und begeht Euch zur Insel, wo Ihr ebenfalls eine Stampfattacke vollführt. Besiegt nun die Kiste, und ein weiteres Puzzleteil gehört Euch!



Bei den erhöhten Pfaden auf dem Grund des Teiches, in dessen Mitte der Minenfisch schwimmt, liegt ein weiteres Puzzleteil.



Ganz oben auf der Spitze des Leuchtturms findet Ihr noch ein Teil.



Begeht Euch zu den großen Stufen mit den Teichen, lauft um die unterste herum und folgt dem schmalen Pfad! Springt über die Kisten und von Vorsprung zu Vorsprung! In einer Einbuchtung liegt das Puzzleteil.

TRICKS

Clanker's Cavern

Banjo-Kazooie-Komplettlösung, Teil 2



In der Unterwasserröhre links von Clanker könnt Ihr das erste Puzzle-teil finden. Schwimmt schnell und laßt Euch nicht vom fixierten Kame-rawinkel verwirren!



Taucht unter und folgt der Kette bis auf den Grund! Schwimmt dreimal durch den Schlüssel, und Clanker ist befreit! Um nicht zu ertrinken, solltet Ihr die Luftblasen von Gloop verwenden. Auf Clankers Rücken erscheint das Puzzle-teil.



Stellt Euch auf die Schraube, die Clankers Atemöffnung verstopft! Laßt Euch von ihr nach oben katapultieren, lauft über das schmale Rohr und springt mit dem Salto zum Puzzle-teil!



Von Clankers Schwanzflosse aus springt Ihr auf die Plattform und zer-stört das Gitter mit drei Eiern. Dahinter verbirgt sich das Puzzle-teil.



Schießt von den Plattformen neben Clankers Kopf aus jeweils drei Eier in seinen rechten und linken goldenen Zahn! Durch eine der entstan-den Lücken gelangt Ihr in seinen Mund und holt Euch das Puzzle-teil.



Betretet Clankers Inneres durch seine Atemöffnung! Rennt an den rotierenden Sägeblättern vorbei und schnappt Euch das Puzzle-teil!



Im selben Raum fliegt Ihr nach oben in das Loch und laßt Euch von Bottles „Kazooies Wun-derflügel“ beibringen. Nun lauft Ihr durch die rotierenden Säge-blätter. Am Ende des Ganges wartet das Puzzle-teil.



Im nächsten Raum müßt Ihr in-nerhalb des Zeitlimits alle Ringe der Reihenfolge nach durch-queren. Schafft Ihr das, dann er-haltet Ihr zur Belohnung ein wei-teres Teil.



Direkt hinter Clanker taucht Ihr unter Wasser durch die Röhre und be-siegt die Krabben, die Euch daraufhin ein Puzzle-teil überlassen.

Banjo-Kazooie-Komplettlösung, Teil 2

TIPS &

Bubbleloop Swamp



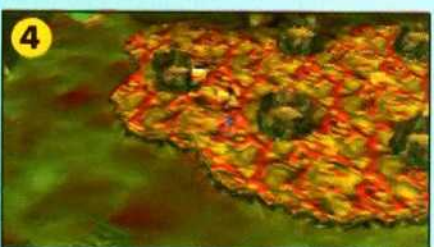
Nicht weit von der Startplattform entfernt findet Ihr ein goldenes Krokodil. Schießt ein Ei in seinen Rachen, wenn er geöffnet ist! Es wird verschwinden und an einer anderen Stelle wieder auftauchen. Wiederholt die Prozedur, bis alle Krokodile gefüttert wurden, schon bekommt Ihr ein Puzzleteil!



Betätigt den grünen Schalter in der Mitte des Levels! Das Puzzleteil erscheint am Ende des schmalen, gewundenen Pfades und verschwindet nach 45 Sekunden wieder. Beeilt Euch also, um es zu bekommen, aber seid vorsichtig, daß Ihr nicht herunterfallt!



Links vom grünen Schalter werdet Ihr ein Ei mit einer Markierung an der Spitze finden. Mit der Stampfattacke brecht Ihr es auf, um die darunterliegende Schale mit der Schnabelattacke zu zerstören. Fahrt so fort, bis alle Schalen kaputt sind und ein Puzzleteil freigegeben!



Besiegt alle Flibbits (die gelbschwarz gestreiften Frösche), und sie belohnen Euch mit einem Puzzleteil!



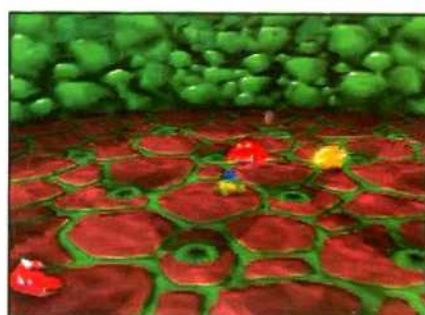
Tankup, die Riesenschildkröte, hat kalte Füße. Um sie glücklich zu machen, benutzt Ihr die Stampfattacke auf ihren Flossen. Sie bedankt sich mit einem weiteren Teil.



Durch Tankups Maul betretet Ihr ihr Inneres. Dort wartet Tiptup, der Musiklehrer, auf Euch. Merkt Euch, in welcher Reihenfolge die Schildkrötenschüler schreien und wiederholt die Töne, indem Ihr auf sie stampft! Nach drei Lektionen erhaltet Ihr ein Puzzleteil.



Laßt Euch von Bottles links vom Leveleingang beibringen, wie Ihr die Gummistiefel benutzt! Nun geht Ihr durch das Labyrinth und betätigt den grünen Schalter! Zehn Sekunden habt Ihr Zeit, um das erschienene Puzzleteil zu erreichen.



Laßt Euch von Mumbo Jumbo in einen Alligator verwandeln und betretet das große Krokodil durch seine Nasenlöcher! Gewinnt dort drei Spiele gegen Mr. Vile, um ein Puzzleteil zu erhalten! Verliert Ihr und geht nicht hinaus, dann könnt Ihr in der Runde wieder einsteigen, in der Ihr gescheitert seid.



Begebt Euch zu den hohen Säulen, auf denen Strohütten stehen! Unter jeder dieser Hütten befindet sich ein Sprung-Pad, das Euch weiter nach oben befördert. Seid Ihr ganz oben angelangt, findet Ihr unter der obersten Hütte das Puzzleteil.

TRICKS

Freezezy Peak

Banjo-Kazooie-Komplettlösung, Teil 2



Die drei Geschenke für die kleinen Eisbärkinder findet Ihr auf einer Insel rechts hinter dem Riesenschneemann, im Inneren des Weihnachtsbaums und auf der Nase des Schneemanns. Bringt die Pakete zu den Kleinen, und Ihr habt das erste Puzzleteil!



In der Pfeife des riesigen Schneemanns liegt ein Puzzleteil.



Rodelt mit dem Schlitten den Schal des Schneemanns hinunter, bestaunt die kleine Sequenz und gönnt Euch das Puzzleteil!



Vor dem Weihnachtsbaum könnt Ihr ein Paket sehen. Auf diesem vollführt Ihr eine Stampfattacke und beschützt die Lichter auf ihrem Weg zum Baum. Daraufhin schießt Ihr drei Eier auf den Sternschalter, der an der Rückseite des Baums angebracht ist. Nun habt Ihr 60 Sekunden Zeit, um vom Flug-Pad auf dem Geschenkstapel aus dreimal durch den Stern an der Spitze der Tanne zu fliegen. Danach klettert Ihr innen im Baum hoch zum Puzzleteil.



Oben auf dem Geschenkstapel lehrt Euch Bottles die Flugattacke. Mit dieser betätigt Ihr die drei Schalter am Bauch des Schneemanns. Daraufhin erscheint zwischen seinen Beinen ein Puzzleteil.



Zerstört im Flug alle Schneemänner, die mit Schneebällen auf Euch werfen! Ihr müßt ihre Hüte treffen. Habt Ihr sie besiegt, kommt ein Teil auf dem Hut des großen Schneemanns zum Vorschein.



Laßt Euch von Mumbo in ein Walroß verwandeln und begeben Euch in Wozzas Höhle! Er drängt Euch ein weiteres Puzzleteil auf.



Gewinnt als Walroß verwandelt das Schlittenrennen gegen den Eisbären, und er gibt Euch ein Puzzleteil.



Sofern Ihr von Bottles in Gobi's Valley schon gelernt habt, wie Ihr die Sprintschuhe benutzen könnt, begeben Ihr Euch in Eurer normalen Form erneut zum Eisbären, der Euch zu einem zweiten Rennen herausfordert. Gewinnt Ihr, erhaltet Ihr wieder ein Puzzleteil.

Banjo-Kazooie-Komplettlösung, Teil 2

TIPS &

Gobi's Valley



1 Springt auf die Sphinx und von ihrer Nase aus auf einen der Kakteen! Schießt ihr ein Ei in das Nasenloch, hüpfst auf den nächsten Kaktus und bewerft auch das andere Nasenloch mit einem Ei! Nun geht ihr ins Innere der Sphinx und springt auf den ersten Teppich. Schießt ein Ei in die Statue, springt auf den nächsten Teppich und wiederholt dies, bis ihr auf dem letzten das Puzzleteil findet!



2 Auf dem Rücken der Sphinx befindet sich ein Flug-Pad. Steigt in die Lüfte und betätigt mit der Flugattacke den Schalter an der Kazooie-Statue! Eine Tür in der Pyramide öffnet sich. Landet sofort und tretet innerhalb des Zeitlimits hindurch! Werft ihr nun drei Eier in den Korb, kommt eine Schlange heraus. An ihr klettert ihr nach oben und findet dort das Puzzleteil.



3 Fliegt erneut los und durch den Kreis der goldenen Statue, woraufhin eine zweite erscheint! Wiederholt den Vorgang bis zur vierten Statue! Ein Puzzleteil kommt zum Vorschein, das ihr prompt einsammelt.



4 Links hinter der Pyramide, in der der Inder sitzt, wartet Bottles auf Euch. Er bringt Euch bei, wie ihr mit den Sprintschuhen umgehen könnt. Nun holt ihr Euch die Turnschuhe, die hinter dem rechteckigen, flachen Gebäude liegen, betätigt den Schalter am Fuße des Gebäudes und lauft innerhalb des Zeitlimits hinauf. Ihr solltet sehr schnell rennen. Laßt Euch durch die Luke fallen und taucht zum Puzzleteil! Daraufhin wird das Wasser in den Graben, der die Pyramide umgibt, abgelassen.



5 Begeht Euch zum Wassergraben, stellt Euch auf den Pfahl, der aus dem Wasser ragt, und schießt drei Eier in den Kopf an der Wand! Wiederholt das Ganze dreimal und betretet die Pyramide! Innen befindet sich ein Labyrinth. Findet den Ausgang und holt Euch das Puzzleteil aus dem Sarg!



6 Betätigt mit der Stampfattacke den Schalter, der auf der Spitze einer der Pyramiden zu finden ist! Rennt in den Eingang und löst das Memory-Puzzle, um ein weiteres Teil zu bekommen!



7 Links hinter dieser Pyramide hockt Gobi, das Kamel. Wenn ihr den Stein zerstört, der es festhält, dann belohnt es Euch mit einem Puzzleteil.



8 Holt Euch die Sprintschuhe und rennt damit zur großen Hand im Tal, die das Puzzleteil festhält! Mit den Schuhen seid ihr schnell genug, um es ihr wegzuschnappen.



9 Am Leveleingang findet ihr Gobi, der vor Trunker, der Palme, liegt. Springt ihm mit der Stampfattacke auf die Höcker! Gobi spuckt eine Wasserfontäne in Trunkers Mund, die sich dafür mit einem Teil bedankt.

TRICKS

Mad Monster Mansion

Banjo-Kazooie-Komplettlösung, Teil 2



1 Klettert am Abflußrohr außerhalb des Hauses aufs Dach und benutzt die Sprung-Pads, um ganz nach oben zu kommen! Springt durch den Schornstein und schleicht Euch von hinten an das Puzzleteil heran! Dabei müßt Ihr darauf achten, daß Ihr den Fußboden nicht berührt, sonst wacht der Geist auf und läßt Euch nicht mehr an das gute Stück.



2 Zerstört die Holzplatte vor dem Kellereingang, geht hinunter und brecht die Weinfässer auf! Im hinteren findet Ihr ein Puzzleteil.



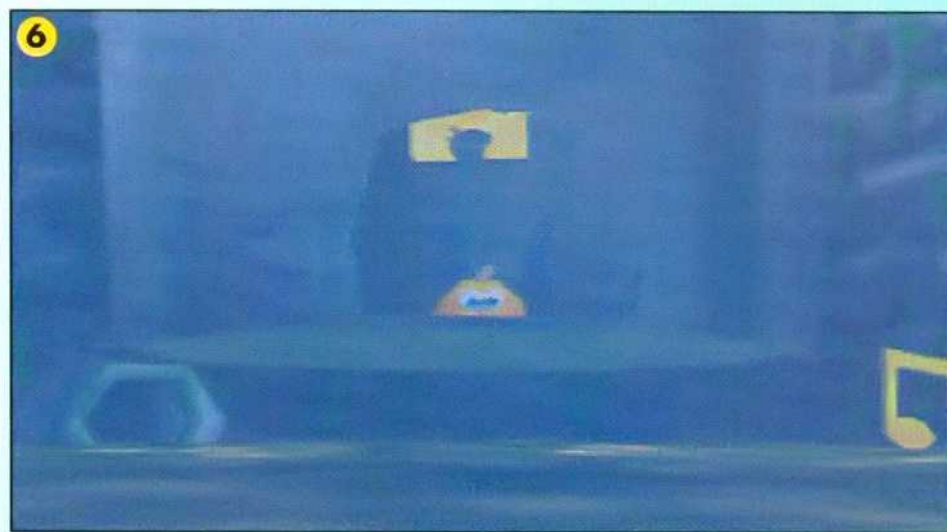
3 Lauft über die Wiese und zerstört das Gittertor, das zum Friedhof führt! Werft Ihr in jede Vase, die dort steht, ein Ei, erhaltet Ihr ein weiteres Puzzleteil.



4 Von einem der Grabsteine aus könnt Ihr das Dach der Kathedrale erreichen. Begebt Euch bis nach oben auf den Turm und klettert die Stange hinauf, um dort ein weiteres Teil vorzufinden!



5 Hinter Mumbos Hütte befindet sich ein kleines Gartenhaus. Betretet dieses Haus, indem Ihr die Tür zerstört, stellt Euch innen auf das Glas und gebt damit das Wort 'BANJOKAZOOIE' ein! Schon erhaltet Ihr ein Puzzleteil.



6 Nun begeben Ihr Euch zum Brunnen, laßt Euch hineinfallen und taucht in den Eimer, in dem sich das Puzzleteil befindet.



7 Rechts vom kleinen Gartenteich führt ein Weg nach oben. Dort findet Ihr einen Schalter und Sprintschuhe. Betätigt den Schalter, holt Euch die Schuhe und rennt in Richtung der Kathedrale, bevor sich deren Tür wieder schließt! Erklimt die Orgel und spielt die Töne der Geisterhand nach, indem Ihr die Stampfattacke auf den jeweiligen Tasten benutzt!



8 Zerstört alle Fenster im ersten Haus! Hinter einem befindet sich eine Toilette, die Ihr betreten könnt, wenn Ihr Euch von Mumbo in einen Kürbis habt verwandeln lassen. Folgt Ihr dem Gang, landet Ihr beim Puzzleteil.



9 Als Kürbis begeben Ihr Euch erneut aufs Dach und geht in Richtung Level-eingang. Dort findet Ihr ein Loch, in das Ihr Euch fallenlaßt. Somit landet Ihr direkt auf dem letzten Puzzleteil.

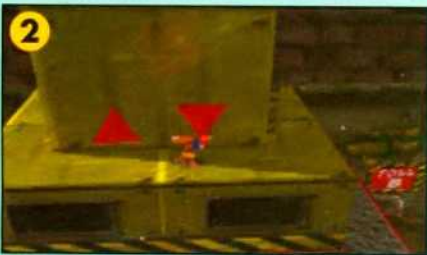
Banjo-Kazooie-Komplettlösung, Teil 2

TIPS &

Rusty Bucket Bay



Ganz oben auf einem der Schiffsschlechte befindet sich ein Puzzleteil.



Begeht Euch zu einem der Kräne und betätigt den roten Pfeil mit der Rammattacke! Die Dynamitkiste fällt hinunter und öffnet eine Luke, in die Ihr springt. Besiegt dort alle Kisten, um das Puzzleteil zu bekommen! Der Einsatz der goldenen Federn erleichtert die Sache ungemein.



Springt an der Rückseite des Schiffs in das Lüftungsrohr! Auf dem Schalter, den Ihr unten findet, vollführt Ihr eine Stampfattacke. Nun begeht Ihr Euch zum Schlot mit der Tür, zerstört diese und geht hinunter. Nach einer Jump&Run-Sequenz (die schwierigste im gesamten Spiel) erreicht Ihr das Puzzleteil. Solltet Ihr abstürzen, vergesst nicht, den Schalter erneut zu betätigen, damit die Ventilatoren langsamer werden!



Im Maschinenraum befinden sich zwei Schalter. Betätigt sie, um die Schiffschrauben zum Stillstand zu bringen! Nun rennt Ihr sehr schnell hinaus und springt ins Wasser, um Euch das Puzzleteil hinter der linken Schraube zu holen.



Taucht am Bug des Schiffs unter und schwimmt durch die Ankeröffnung! Betätigt innen den Schalter mit der Stampfattacke! Daraufhin ist der Delphin befreit und hinterläßt ein Puzzleteil auf dem Grund.



Schießt zwei Eier in das Loch, über dem „Toll 2“ zu lesen ist! Lauft über den Pfad und begeht Euch auf das Dach des Hauses, das Ihr dort findet! Mit der Stampfattacke zerstört Ihr das Fenster und laßt Euch hindurchfallen. Innen lauft Ihr über den Steg und springt auf die rechte Kiste, um an das Puzzleteil zu gelangen.



Begeht Euch zum Bug des Schiffs, dorthin, wo die drei Pfeifen sind! Löst sie in der Reihenfolge 321-111 aus (die Nummer, die an der Seite des Schiffs steht), und Ihr erhaltet ein Puzzleteil!



Klettert auf den zweiten Kran und betätigt den roten Pfeil mit der Rammattacke! Nun müßt Ihr so schnell wie möglich über den Kran zurück aufs Schiff gelangen, um das Puzzleteil, das unter dem Käfig liegt, zu bekommen.



Zerstört das zweite Bullauge auf der Steuerbordseite des Schiffs (rechts)! Springt hindurch, öffnet die Tür innen und schnappt Euch das letzte Puzzleteil!

TRICKS

Click Clock Wood

Banjo-Kazooie-Komplettlösung, Teil 2

Den Frühlings-Schalter seht Ihr direkt hinter dem Leveleingang. Vor Nabnuts Behausung im Frühlings-Abschnitt wartet der Sommer-Schalter. Am Ende des Flußbetts im Sommer-Abschnitt befindet sich der Herbst-Schalter. Den Winter-Schalter könnt Ihr vor dem Nest des Vogelbabys im Winter-Abschnitt finden.



1 Frühlung: Laßt Euch von Mumbo in eine Biene verwandeln und fliegt ganz nach oben, bis Ihr das Puzzleteil in einer zuschnappenden Pflanze seht! Als Biene tun Euch die Pflanzen nichts an, also könnt Ihr es in aller Ruhe einsammeln.



Frühlung: Klettert den Baum hinauf, bis Ihr eine Tür seht! Zerstört sie, weicht den Ästen aus und holt Euch das Puzzleteil!



3 Sommer: Springt von Blatt zu Blatt am Baum hinauf, bis Ihr einen Vorsprung vorfindet, auf dem ein Puzzleteil liegt!



Sommer: Auf der Oberseite des Bienennests befindet sich eine Einbuchtung, die Ihr mit der Stampfattacke zerstören könnt. Im Inneren müßt Ihr alle Bienen besiegen, um ein Puzzleteil zu bekommen. Am einfachsten ist es, wenn Ihr Euch in die Mitte stellt und die Unverwundbarkeit aktiviert.



Herbst: Klettert an dem Baum nach oben, bis Ihr Nabnut, das Eichhörnchen, trifft! Sammelt die sechs Eicheln, die Ihr alle in der näheren Umgebung finden könnt, ein (zwei sind in seinem Haus, eines seht Ihr, wenn Ihr die schrägen Planken vor der Hütte nach unten geht), und bringt sie ihm! Als Dank erhaltet Ihr ein Puzzleteil.



6 Frühlung oder Herbst: In der Ecke des unfertigen Baumhauses liegt noch ein Puzzleteil. Mit Doppelsprüngen könnt Ihr es erreichen.



8 Sommer und Herbst: Zerstört im Sommer-Abschnitt den Felsen, der den Eingang zur Biberhöhle versperrt! Im Herbst-Abschnitt taucht Ihr in die Höhle und erhaltet dort ein Puzzleteil.



7 Frühlung bis Herbst: Werft im Frühlung fünf Eier in das Beet nahe des Stiers! Im Sommer-Abschnitt springt Ihr Gobi mit der Stampfattacke auf die Höcker. Das gleiche wiederholt Ihr im Herbst-Abschnitt, damit in der Blüte der Blume ein Puzzleteil zum Vorschein kommt.



Frühlung bis Winter: Mit der Stampfattacke zerstört Ihr im Frühlings-Abschnitt das Ei im riesigen Nest, woraufhin ein Vogelbaby schlüpft. Im Sommer-Abschnitt sammelt Ihr fünf Raupen ein, die Ihr dem Vogel bringt. Gebt Ihr ihm im Herbst-Abschnitt noch zehn Raupen, erhaltet Ihr dafür im Winter-Abschnitt von ihm ein Puzzleteil.

Hexenschalter:

Aus Versehen ist der Weg zum Hexenschalter in der vergangenen Ausgabe 'rausgerutscht'. Deshalb schieben wir ihn an dieser Stelle nach: Besiegt im Winter-Abschnitt den Schneemann auf der kleinen Plattform mit der Flugattacke!

Er bringt den Schalter zum Vorschein. Das Puzzleteil erscheint außerhalb des Levels in einer Baumhöhle, die Ihr als Biene erreichen könnt.



Das war's! Alles, was Ihr nun noch erledigen müßt, ist das Quiz und den Endgegner. Viel Spaß dabei!



TIPS &

Asterix & Obelix

Bomberman 64

Chrono Trigger

Death & Return of Superman

Final Fantasy III

Hallo!

Wie in Ausgabe 9/98 angekündigt, präsentieren wir diesmal u. a. die Monster-Liste (*Final Fantasy III*, SNES), die schon einmal in den Shorties der TOTAL! 8/95 abgedruckt wurde. Da die Ausgabe jedoch nicht mehr nachbestellt werden kann, helfen wir nun allen *Final Fantasy III*-Fans auf diese Art und Weise weiter.

(PS: Ein ganz besonderer Dank geht an alle Stammler, die große SNES-Gemeinde (Kopf hoch, Leute!) und diejenigen, die sich so fleißig und häufig an der Helpline beteiligen. Wir sind immer wieder erstaunt, wie viele Leser jenseits der magischen 30 so ungezwungen und begeistert zum Pad greifen und der jüngeren Generation manchmal noch etwas vormachen können. Klasse, weiter so!)

Thomas

FRAGEN

Asterix & Obelix (SNES)

Janina Jamrath aus Wegberg forscht auf diesem Wege nach den Paßwörtern bzw. den Levelcodes zum Gallier-Vergnügen. Siehe da, wir haben die Codes schon einmal präsentiert und werden natürlich sofort für Janina in die Bresche springen.

Level	Code
1. Helvetia	Asterix, Obelix, Hund, Opa
2. Grecia	Frau, Herrscher, Obelix, Hund
3. Egyptia	Hund, Frau, Opa, Herrscher
4. Hispania	Frau, Asterix, Hund, Obelix

Bomberman 64 (N64)

Andreas Weickmann aus Bad Neustadt sprengt sich lustig durch dieses beliebte Abenteuer, hat aber nun ein kleines Problem. Die fünfte Karte in der Lavawelt bereitet ihm Kopfzerbrechen. Er weiß, daß er den kleinen Roboter aus dem großen herausprengen soll, um an die Karte zu kommen. Doch wie das genau vor sich geht, das ist Andreas noch unklar. Hat jemand eine zündende Idee?

Chrono Trigger (SNES/US)

Christopher Loy aus Berlin stellt folgende Fragen:

1. Wann und wo kann man im „New Game +“-Modus nur mit Crono und Marle gegen Lavos kämpfen?
2. Wie kommt man im Kingdom of Zeal auf der fliegenden Insel im Nordosten zu dem Kristall?
3. Kann man mit der Party, bestehend aus Crono, Magus und Robo, einen Triple Tech ausführen? Wenn ja, wie?
4. Wie funktioniert das Rätsel mit den bunten Steinen? Hat jemand eine genaue Erklärung?



Death & Return of Superman (SNES)

Bernd Schulke aus Berlin sucht nach allen möglichen Hilfestellungen in Form von Codes, Cheats, Paßwörtern etc.

Da können wir mit folgendem Cheat ein Stück weiterhelfen.

Levelskip:

Drückt während eines laufenden Spiels A + B + X + Y + Select, um den aktuellen Level zu verlassen und im folgenden zu starten!

LESER HELFEN LESERN

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

WAS MUSS ICH TUN?

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

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

DIE SPIELREGELN:

Es ist sehr wichtig, daß Ihr Euren Namen auch im Brief angebt und den genauen Titel des Spiels sowie das dazugehörige System (Konsole) notiert. Bitte vergesst nicht, diese Angaben ebenfalls mitzuliefern, wenn Ihr eine Antwort auf eine Frage habt. Falls Eure Einsendung nicht sofort in der aktuellen TOTAL! abgedruckt wird, so macht Euch keine Sorgen, die Bearbeitung der zahlreichen Zuschriften kann etwas Zeit in Anspruch nehmen. Allemal ist Euch der Dank der Hilfesuchenden gewiß, wenn Ihr Eure Tips zu den Problemen einschickt.

ACHTUNG!

Wir können leider keine frankierten Rückumschläge berücksichtigen. Auch Antworten aus der Redaktion per Fax würden die uns zur Verfügung stehende Zeit zu sehr beanspruchen. Wir bitten um Verständnis, bitte schreibt nur Briefe oder Postkarten!

Energie auffrischen:

Drückt während eines laufenden Spiels A + B + X + Y, um die Energie des Helden aufzuladen!

Final Fantasy III (SNES)

Sascha Stahnke aus Dassel fragt sich, uns und Euch, wo Gogo zu finden sein könnte.

TOTAL! rät: Ihr solltet so lange auf Triangle Island herumlaufen, bis Ihr von dem Zone Eater attackiert werdet. Er ist übrigens das einzige

Monster auf der Insel. Dann müssen sich alle vier Charaktere vom Gegner verschlucken lassen. Anschließend landet die Party in einer Höhle mit einem Labyrinth. Gogo befindet sich in einem Raum, in dem Ihr eine bewegliche Wand sehen könnt. Trefft ihn dort und er schließt sich der Party an!

Jens Ter Heide sucht in der World of Ruins nach den Charakteren Mog und Umaro. Wo trifft man diese Leute?

TRICKS

Helpline

Forsaken

Harvest Moon

International Superstar Soccer Deluxe

Kirby's Dreamland 2

TOTAL! rät: Ihr findet Mog in der Mogle-Höhle bei Narshe. Betretet die Minen durch den Geheimgang oder durch den versteckten Eingang hinter dem Haus von Arvis! Mog befindet sich übrigens auch in der ersten Welt an dieser Stelle. Umario trifft Ihr in der Mine im Norden von Narshe. Ihr müßt dort zunächst den Ice-Gragon und den Esper Tritoch besiegt haben. Anschließend springt Ihr dann von der Klippe. Seid Ihr unten angekommen, sucht Ihr nach dem Esper Terrato. Dort schließt sich Umario der Party an, sofern Ihr zuvor Mog in die Gruppe aufgenommen habt.

Forsaken (N64)

Mario Puljic aus Trausdorf in Österreich schickte uns folgenden Fragenkatalog zu Acclaims Endzeitszenario.

1. Wie besiegt man den letzten Boss Ramquan, nachdem er in den mit Säure gefüllten Raum geflüchtet ist? Normale Waffen scheinen ihm dann nämlich keinen Schaden mehr zufügen zu können.



2. Sind die Extraleben (Resnic Reanimators) wirklich so gut versteckt, daß Mario sie einfach nur nicht finden kann, oder gibt es diese Dinger vielleicht gar nicht?



3. Im vierten Level („Kopf ab“) befindet sich rechts vom Startpunkt eine Tür, die sich nicht öffnen läßt. Wer kann dabei helfen?

4. In der Anleitung steht etwas über Continues, im Spiel ist aber nach dem Verlust des letzten Lebens Schluß, Game over. Gibt es eine Möglichkeit, an die Continues zu kommen?

5. Wie aktiviert man den Gefechtsmodus? Im Hauptmenü ist er nicht zugänglich, und die Anleitung scheint sich über diesen Punkt auszuschweigen.

Harvest Moon (SNES)

Wer hätte das gedacht?! Harvest Moon entwickelt sich zu einem der Dauergäste auf den Helpline-Seiten. Viele von Euch besitzen und lieben dieses feine Strategie-Spiel aus dem Hause Natsume. Übrigens wird es auch eine japanische sowie eine amerikanische N64-Fassung geben, geplant für Anfang 1999.

Dirk Pfahl bittet „das ganze Universum und auch uns“ um Hilfe. Er sucht nach einem Action-Replay-Code, der ihm unendlich viel Geld verschafft. (Interessierte finden eine Liste verschiedener Codes für das ARP III in der TOTAL! 4/98 – allerdings ohne den gesuchten Parameter für das Geld.)

Janina Jamrath aus Wegberg fragt, wo sie die Superaxt herbekommt. Außerdem sucht sie eine Beere von der Vollmondpflanze. Kann ihr jemand weiterhelfen?

International Superstar Soccer Deluxe (SNES)

Mark Catherall aus Menden (Anm. von Akido: Steht dieses häßliche Hochhaus an der Gutenbergstraße eigentlich noch?) hat in der April-Ausgabe (von 1997) einer Mitbewerber-Zeitschrift einen Cheat entdeckt, der die Schiedsrichter in Hunde verwandelt. Bedauerlicherweise funktionierte der Cheat aber nicht.

In diesem Fall können wir natürlich sofort helfen, denn der Konami-Cheat, der in diesem Spiel Anwendung findet, wurde in Ausgabe 3/96 schon einmal veröffent-



licht. Geht folgendermaßen vor: Drückt im Titelschirm auf dem zweiten Pad ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A! Der Grund, warum es mit der Eingabe des Cheats aus der „XXXXX Xxxxxxxx“ nicht klappte, ist simpel: Die vier

Richtungen zu Beginn waren vertauscht, und am Ende war einmal „B A“ zuviel angegeben.

Kirby's Dreamland 2 (Game Boy)

Nicole Schwal weiß nicht genau, wie sie in Welt 4, Level 4, mit dem Fisch und dem Feuerball durch die Tür zum Regenbogentropfen gelangen kann. Die Tür ist durch Blöcke versperrt. Hat da jemand eine Idee?

The Legend of Zelda – Link's Awakening (Game Boy)

Janina Jamrath (11) aus Wegberg befindet sich in der Spielhalle, wo sie die Yoshi-Puppe bereits sehen kann, aber nicht weiß, wie sie den Yoshi bekommt. Im Spielberater steht nichts Hilfreiches, und Janina hat auch schon alle wichtigen Gegenstände ausfindig gemacht. Nun knabbert sie an diesem Problem.

Maximum Carnage (SNES)

Bernd Schulke aus Berlin hätte gerne einige Codes oder Paßwörter zu diesem Spiel.

Rein zufällig sind ebensolche hervorragenden Cheats am Anfang der Produktion dieses Heftes in einem Weidenkorb vor unsere Tür gestellt worden. Nun finden sie also ein neues Zuhause.



Fünf Extraleben:

Drückt im Titelschirm ↓ Y B ↗ ↘ Select!

Fünf zusätzliche Continues:

Drückt im Titelschirm ↑ ↑ ↓ A B Select!

Mehr Energie:

Drückt im Titelschirm ← ↘ A X Y Select!

Heldenruf:

Drückt im Titelschirm B X ↑ ↓ Y Select!

Mole Mania (Game Boy)

Nicole Schwal aus Bad Harzburg kommt im zweiten Level nicht an dem Endgegner vorbei. Die Sonne läßt sich zwar mit der Kugel treffen, sie geht aber nicht kaputt. Wie soll es nun weitergehen?

PilotWings (SNES)

Jens Schafranski aus Schwerin hätte ganz gerne ein paar Paßwörter, damit er wieder in die Lüfte aufsteigen kann.

Unser allumfassendes Archiv sagt dazu folgendes:

Level	Paßwort
2	985206
3	394391
4	520771
5	108048
6	400718
7	773224
8	165411
9	760357
10	882943

Die Schlümpfe (SNES)

Auch für das schlumpfige Infogrammes-Spiel mit dem typisch knackigen Schwierigkeitsgrad der Fran-

Helpline TIPS &

The Legend of Zelda – Links Awakening

Maximum Carnage

Mole Mania

PilotWings

zosen sucht Jens Schafranski geeignete Paßwörter.
Nun, schauen wir doch mal, was der Fachmann dazu sagt.

Legende:

B = Brillenschlumpf
M = Muskelschlumpf
P = Papa Schlumpf
S = Schlumpfine
T = Tortenschlumpf
Ü = Überraschungsschlumpf

Der See: B/S/T/Ü

Die Grotte: P/Ü/B/T

Schlitterfahrt: M/T/P/S

Snowboard Kids (N64)

Jens von Roden aus Hannover hat bereits das erste und dritte Special-Board erspielt. Ihm fehlt nun noch das zweite Brett. Wer kann Jens helfen?

Soul Blazer (SNES)

Bärbel Mimietz aus Teningen wußte gerne, wie sie gleich zu Beginn des Spiels an den Paß unter der Tulpe kommt. Sie weiß zwar, daß sich der Paß dort befindet (siehe auch TI 4/98), hat jedoch keine Ahnung, wie man der Pflanze das begehrte Teil entlocken könnte. Gärtner und Soul Blazer-Fans sind hiermit aufgerufen, ihr zu helfen.

Terranigma (SNES)

Von Ingo Jordan aus Aachen-Verlautenheide erhielten wir folgenden Hilferuf: „Wie kommt man in den fünften Turm? Der Wächter schmeißt einen immer wieder raus, so daß man keine Chance hat, in den Turm zu gelangen.“ Nun, es gibt sicherlich ein paar erfahrene Terranigma-Spieler, die Ingo mit Rat und Tat zur Seite stehen, oder?!

Vortex (SNES)

Jens Schafranski aus Schwerin bittet um Paßwörter.
In der TOTAL!-Ausgabe 7/95 sind wir fündig geworden und können somit umgehend ein paar der gesuchten Paßwörter anbieten:



Levelanwahl: CTGXF

Unendlich viele Leben: JTTSJ

Unverwundbarkeit: HVZSM

Unendlich Munition: WSVTQ

Wizardry V (SNES)

A. Drews aus Zerbst bittet um freundliche Hilfe bei seinen Problemen.

1. Wie lautet der Code in Level 3, an der Stelle, wo man die Batterie einlegen muß?
2. Wie kann man die Schatztruhe in Level 2 öffnen?
3. Wie bekommt man die letzte Karte (das As) in Level 7?
4. Was für einen Stoff möchte Lord Hienmity (in Level 3) haben?
5. Was für eine Funktion hat das „Light of the Life“ (Level 3)?
6. Ab wann kommt man in Level 7 durch die Türen? Bislang blasen sie den Helden stets zurück.
7. Kennt jemand einen Action-Replay-Code für das ARP II, der dem Helden unendlich viel Geld verschafft?

Antworten

Breath of Fire II (SNES)

Steffen Reichelt, Ausgabe 6/98:

Steffen suchte den Weg in den Dungeon zur Mutprobe (die Macht des großen Vogels). Von Jens Ter Heide erhielten wir folgende Beschreibung:

1. Geht mit Nina nach Windia, spricht mit ihrer Mutter und besucht danach den König!
2. Ihr werdet bei ihm Näheres über Ninas Vergangenheit erfahren. Anschließend könnt ihr den König um die Macht bitten.

3. Im Schlafzimmer des Königs befindet sich auch ein alter Mann, den ihr ansprechen müßt. Er wird für Euch den Zugang zum Keller öffnen (rechte Tür in der Eingangshalle).

4. Der Keller-Dungeon ist recht simpel aufgebaut, kompliziert wird es erst, wenn ihr mit Nina allein unterwegs seid. Dann nämlich bewegen sich die großen Steine, und die Orientierung kann leichter verlorengehen.

5. Ihr müßt nach den Wächtern suchen und sie besiegen.

6. Verlaßt anschließend den Dungeon und sprecht noch mal mit dem König! Danach solltet ihr eine Nacht ruhen. Der Rest ergibt sich dann quasi von selbst.

Clayfighter 63 1/3 (N64)

Dirk Feldmann, Ausgabe 6/98:

Holger Czerwenka aus Balzhausen war so nett, die Clayilities für Dirk zu uns nach Hamburg zu kicken.

Legende:

Π = nahe am Gegner stehend
Ω = aus der Sprungentfernung
≈ = aus großer Distanz

Bad Mr. Frosty:

1. Π ↓ ↓ ↓ L + R
2. Π ↓ ↓ → + R

Blob:

1. Π ↓ ↓ ↓ + L
2. Π ↓ < l → R
3. Ω ↓ < n ← C ↓

Bonker:

1. Π ↓ ↓ ↓ ↓
2. Π → → →

Sumo Santa:

1. Ω ↓ ↓ ↓ + R
2. Π → → → →

Boogerman:

1. Π ↓ < n ← C ↑
2. Ω ↓ ↓ ← ← C ←
3. Ω → → → C ←

Dr. Kiln:

1. Ω ↓ ↓ ↓ + R
2. Π → → → + L
3. Ω ↓ ↓ → ←

Earthworm Jim:

1. ≈ ↓ ↓ ↓ ↓ L + R
2. Π ← ↓ → + R
3. Ω → → →

Houngan:

1. Π ← ↓ → + L
2. Ω ↓ ↓ ↓ ↓ + L
3. Ω ← ↓ → ← ↓ →

Icky Bad Clay:

1. Ω ← ↓ → + L
2. Ω ↓ ↓ ↓ ↓
3. Ω ← ← ← ←

T. Hoppy:

1. Π → → → →
2. Π → ↓ ← L
3. Ω ← ← → → + R

Kung Pow:

1. Ω → → → → + R
2. Π ↓ ↓ → →

Taffy:

1. Π ← ↓ → + R
2. ≈ ↓ ↓ ↓ L + R
3. Π → → → →

Flashback (SNES)

Ludwig Ziebart, Ausgabe 6/98:

Uwe Ruba schreibt: Die Stelle mit der Atombombe ist richtig, wenn ihr den Level beenden wollt. Rechts vom Schalter müßt ihr die atomare Sprengladung anbringen und sofort den Schalter betätigen. Daraufhin öffnet sich rechts neben dem Schalter der Boden. Dann fällt die Ladung in das Loch. Anschließend solltet ihr so schnell wie möglich zum Raumschiff laufen und in den Fahrstuhl einsteigen. Achtet aber darauf, daß ihr das kleine Gehirn in der Kugel besiegt und den Teleporter beim Raumschiff vor die verschlossene Tür gelegt habt. Denn dann müßt ihr nach dem Anbringen der Atombombe nur noch die Fernbedienung benutzen, um zum Schiff zu gelangen.

TRICKS *Helpline*

ie Schlümpfe snowboard kids soulblazer Terranigma Wizardry V Zelda III - A Link to the Past

Nun noch die Levelcodes:

Normal:

Level	Code
1.	DLRGS
2.	BGSFM
3.	PRHG
4.	WNPQVX
5.	NMRYL
6.	SNTHN
7.	KLZHT

Expert:

Level	Code
1.	ZBVDS
2.	JNGLQ
3.	HNYTM
4.	KVNF
5.	DWNGH
6.	STBRM
7.	RDBQLR

Final Fantasy III (SNES)

Hier nun die von so vielen gewünschte Colosseum-Monster-Liste.

Einsatz	Gegner	Gewinn
Aeges Shield	Borras	Torotis Shield
Air Anchor	Brontaur	Zephyr Cape
Air Lancet	Chupon	Elixir
Amulet	Chupon	Elixir
Antidote	Chupon	Elixir
Ashua	Chupon	Elixir
Assassin	Test Rider	Sword Breaker
Atlas Armlet	Chupon	Elixir
Atma Weapon	Gr Behemoth	Graedus
Aura	Rhyos	Strato
Auto Crossbow	Chupon	Elixir
Back Guard	Chupon	Elixir
Bandanna	Chupon	Elixir
Bard's Hat	Chupon	Elixir
Barrier Ring	Chupon	Elixir
Beads	Chupon	Elixir
Behemoth Suit	Outsider	Snow Muffler
Beret	Chupon	Elixir
Bio Blaster	Chupon	Elixir
Black Belt	Chupon	Elixir
Blizzard	Scullion	Ogre Nix
Blizzard Orb	Allusaurus	Rare Ring
Blossom	Chupon	Elixir
Bolt Edge	Chupon	Elixir
Bone Club	Test Rider	Red Jacket
Boomerang	Chupon	Elixir

Buckler	Chupon	Elixir	Fixed Dice	Trixter	Fire Knuckle
Cards	Chupon	Elixir	Flail	Chupon	Elixir
Cat Hood	Hoover	Merit Award	Flamesabre	Evil Oscar	Ogre Nix
Chain Saw	Chupon	Elixir	Flash	Chupon	Elixir
Charm Bangle	Retrainer	Dragon Horn	Force Armor	Sr Bermoth	Force Armor
Cherub Down	Chupon	Elixir	Force Shield	Dark Force	Thornlet
Chocobo Brush	Chupon	Elixir	Forged	Chupon	Elixir
Chocobo Suit	Veteran	Moogles Suit	Full Moon	Chupon	Elixir
Coin Toss	Chupon	Elixir	Gaia Gear	Chupon	Elixir
Coronet	Evil Oscar	Regal Crown	Gale Hairpin	Chupon	Elixir
Cotton Robe	Chupon	Elixir	Gauntlet	Vectagoye	Thunder Shield
Crystal Helm	Dueller	Diamond Helm	Gem Box	?	Economizer
Crystal Mail	Covert	Ice Shield	Genji Armor	Borras	Air Anchor
Crystal Orb	Borras	Gold Hairpin	Genji Glove	Hemophyte	Thunder Shield
Crystal Shield	Chupon	Elixir	Genji Helm	Fortis	Crystal Helm
Cure Ring	Chupon	Elixir	Genji Shield	Retrainer	Thunder Shield
Cursed Ring	?	?	Goggles	Chupon	Elixir
Cursed Shield	?	Cursed Ring	Gold Armor	Chupon	Elixir
Czarina	Chupon	Elixir	Gold Hairpin	Evil Oscar	Dragon Horn
Czarina Crown	Sky Base	Minerva	Gold Helmet	Chupon	Elixir
Da Vinci Brush	Chupon	Elixir	Gold Lance	Chupon	Elixir
Dark Gear	Chupon	Elixir	Gold Shield	Chupon	Elixir
Dark Hood	Chupon	Elixir	Graedus	Carkass	Dirk
Darts	Chupon	Elixir	Gravity Rod	Chupon	Elixir
Einsatz	Gegner	Gewinn	Einsatz	Gegner	Gewinn
Debilitator	Chupon	Elixir	Green Beret	Chupon	Elixir
Diamond Vest	Chupon	Elixir	Green Cherry	Chupon	Elixir
Diamond Armor	Chupon	Elixir	Guard Ring	Chupon	Elixir
Diamond Helm	Chupon	Elixir	Guardian	Chupon	Elixir
Diamond Shield	Chupon	Elixir	Hair Band	Chupon	Elixir
Dice	Chupon	Elixir	Hardened	Phase	Murasame
Dirk	Chupon	Elixir	Hawk Eye	Chupon	Elixir
Doom Darts	Opinicus	Bone Club	Heal Rod	Pug	Magus Rod
Dragon Horn	Rhyos	Gold Hairpin	Heavy Shield	Chupon	Elixir
Dragon Boots	Chupon	Elixir	Hero Ring	Harpy	Dirk
Drainer	Enuo	Drainer	Head Band	Chupon	Elixir
Dried Meat	Chupon	Elixir	Hyper Wrist	Chupon	Elixir
Drill	Chupon	Elixir	Ice Rod	Chupon	Elixir
Earrings	Chupon	Elixir	Ice Shield	Innoc	Flame Shield
Echo Screen	Chupon	Elixir	Illumina	Scullion	Scinitar
Economizer	?	Gem Box	Imp Halbert	Allosaurus	Cat Hood
Ehter	Chupon	Elixir	Imperial	Chupon	Elixir
Elecir	Cactrot	Rename Card	Invoice Edge	Chupon	Elixir
Enhancer	Chupon	Elixir	Iron Armor	Chupon	Elixir
Epee	Chupon	Elixir	Iron Helmet	Chupon	Elixir
Excalibur	Chupon	Elixir	Jewel Ring	Chupon	Elixir
Exp. Egg	Steroidite	Tintinaber	Kaiser	Chupon	Elixir
Eyedrop	Chupon	Elixir	Kodachi	Chupon	Elixir
Fairy Ring	Chupon	Elixir	Kotesu	Chupon	Elixir
Fake Mustake	Chupon	Elixir	Kung Fu Suit	Chupon	Elixir
Falchion	Outsider	Flame Shield	Leather Armor	Chupon	Elixir
Fenix Down	Cactrot	Magicite	Leather Hat	Chupon	Elixir
Fire Knuckle	Tumble Weed	Fire Knuckle	Light Robe	Chupon	Elixir
Fire Rod	Chupon	Elixir	Den zweiten Teil dieser Liste findet Ihr in der kommenden Ausgabe der TOTAL!, die am 6.11.98 erscheint.		
Fire Slean	Chupon	Elixir			

Das Videospiel-Paradies

Game Castle

Gleich 2x in Hamburg

PlayStation • Nintendo⁶⁴

Super Nintendo • Saturn

Game Boy • Zubehör

Importspiele • Umbauten



Kurze Mühlen 4

20095 Hamburg (City)

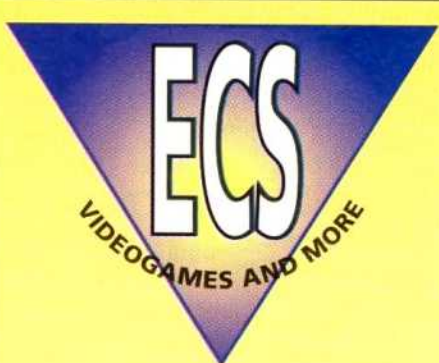
Tel: 040 - 331 623 • Fax: 32 52 58 51



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

NRG

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 DM249,00
N64 kpl.&Pilotwings kpl.dt DM299,95
ANTENNENKABEL originaldt DM 39,95
CONTROLLER orig., farbigdt DM 54,95
CONTR. PAK 1 MEG farbigdt DM 39,95
CONT. PAK 4 MEG AUTOMATIKdt DM 69,90
POWERFLASH GB Emulatordt DM109,95
GAMEBUSTER Schummelmod. dt DM 99,95
LENKRAD orig.LX-4 Rumble dt DM129,00
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
Acclaim Sports Soccer 98*kpl.dt DM129,00
Banjo-Kazooie kpl.dt DM 89,95
Banjo-Kazooie Spielberater kpldt DM 24,80
Bio Freaks dt DM124,95
Blast Corps kpl.dt DM 99,90
Bomber Man 64 dt DM 89,95
Bomber Man II Hero dt DM 89,95
Buck Bumble dt DM129,95
Bust A Move 2 dt DM 69,95
Chameleon Twist dt DM119,00
Chopper Attack dt DM129,95
Clayfighter 63 1/3 dt DM 69,95
Cruis in WORLD dt DM 89,90
Dark Rift dt DM 89,95
Diddi Kong Racing dt DM 89,95
F1 Racing Simulation dt DM129,95
F1 World Grand Prix kpl. dt DM 89,95
Fighters Destiny dt DM129,90
Frankreich 98-Fußball WM kpldt DM109,95
G.A.S.P. dt DM139,95
Gex 64 kpl.dt DM124,95
Goemon-Mystical Ninja dt DM119,95
Hexen 64 kpl.dt DM 89,95
Int.Superstar Soccer 98 kpl.dt DM 89,95
John Madden NFL 99 dt DM114,95
Lylat Wars kpl.dt DM 89,95
Mischief Makers dt DM 89,95
Mission Impossible* kpl.dt DM 99,95
Nagano Winter Olympicsdt DM129,95
Nascar '99 kpl.dt DM114,95
NBA Pro '98 dt DM119,95
NFL Blitz dt DM129,95
NFL Quarterback Club 99dt DM 99,95
NHL Breakaway 98 dt DM 89,95
Olympic Hockey 98 kpl. dt DM 99,95
Off Road Challenge kpl.dt DM124,95
Pilotwings 64 kpl.dt DM 69,95
Rampage World Tour dt DM124,95
(Iggy's)Recking Balls kpl. dt DM 99,95
Robotron 64 dt DM124,95
San Francisco Rush dt DM 79,95
Starshot:Panik im Space Circus*kpl. dt DM109,95
Mike Piazza's Strike Zone dt DM124,95
Super Mario kpl.dt DM 89,95
Super Mario KART dt DM 89,95
Tetrisphere dt DM 89,95
Top Gear Rally dt DM139,95
Turok 1 -uncut- dt DM129,95
TUROK 2 kpl. dt DM 89,95
Virtual Chess dt DM109,95
Waialae Country Club Golf DM109,95
WWF Warzone DM109,95
Yoshi's Story kpl.dt DM 89,95

SNES / GB

Worms (SNES) dt DM 49,95
GAME BOY CAMERA dt DM 84,95

IHRE VORTEILE

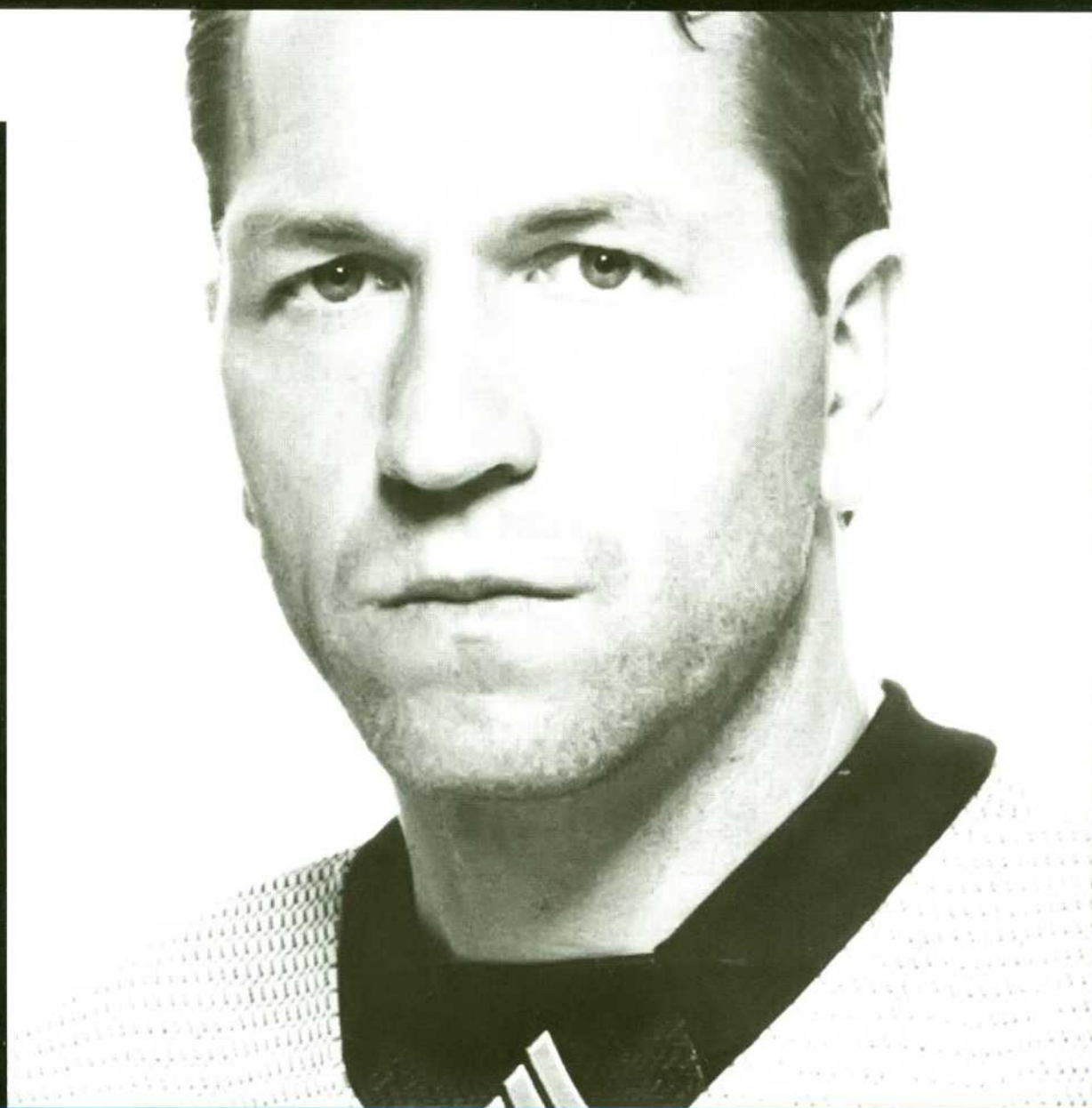
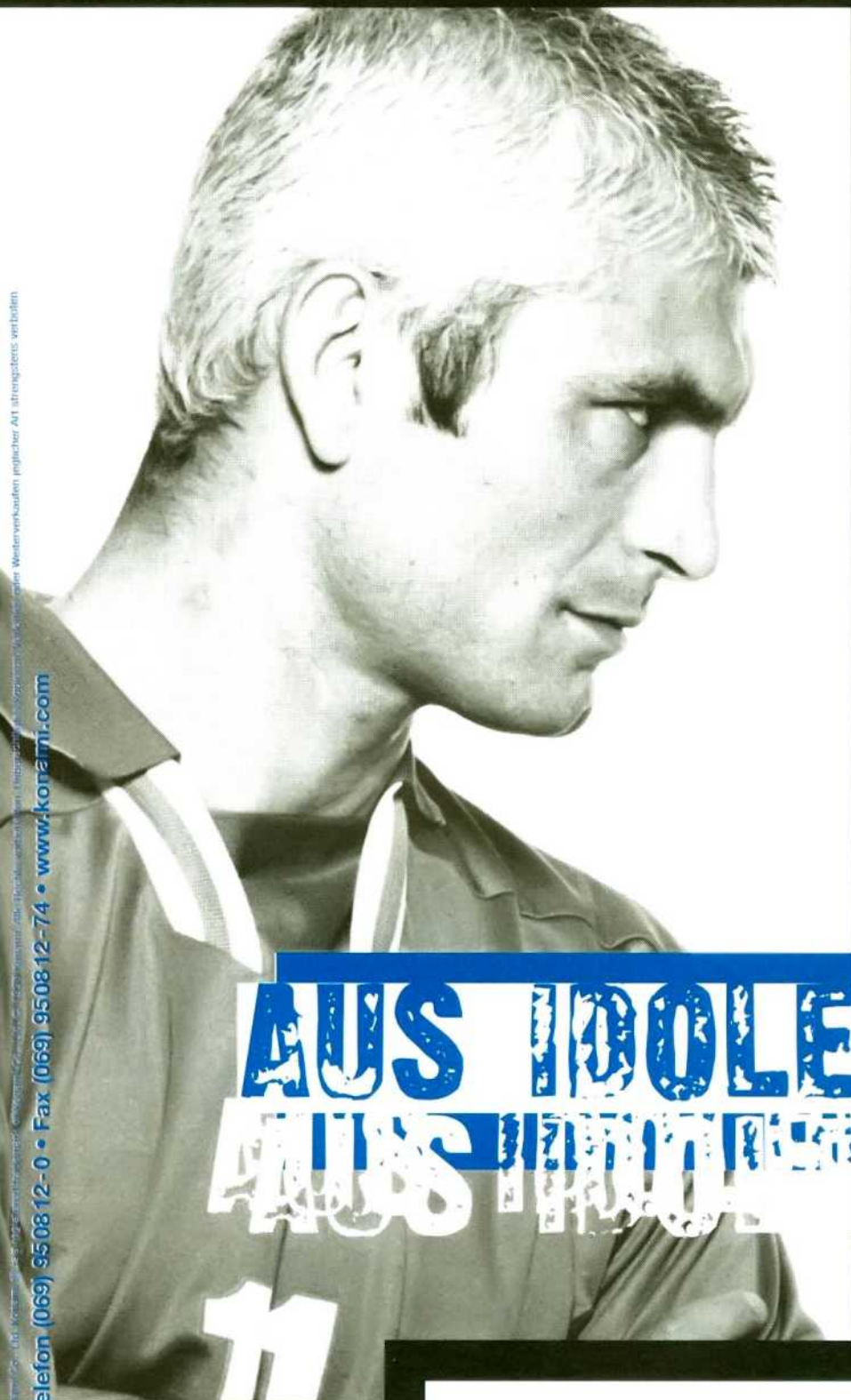
TOP - PREISE

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 a l l e deutschen
Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

(Lieferung erfolgt per Post - Nachname)
Besondere Bestimmungen für Index-Spiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten



KONAMI
SPORTS SERIES



AUS IDOLEN WERDEN GEGNER

AUS IDOLEN WERDEN GEGNER



DIE NEUE REFERENZKLASSE

präsentiert durch
ran
SAT.1 FUSSBALL

MORE THAN JUST A GAME.



DER EXTRA-KICK

Erstauslieferung der PlayStation-Version inkl. 2-Level-Demo:

METAL GEAR
SOLID



SNES

VERKAUFE

Biete True Lies, Prince of Persia, Super Tennis, Super R-Type, Parodius, NFL Quarterback Club, Super Mario Kart, Super Soccer, NBA Jam, Super Mario All-Stars, je DM 40, ASCII-Pad DM 20, Tel.: 0511/757780, Sabine

Verkaufe SNES mit 2 Controllern und 9 Spielen, z. B. Striker, Secret of Mana, Unirally, Tetris, Dr. Mario usw., Preis nach Vereinbarung, nur komplett, Tel.: 03321/46897, André

SNES DM 80, Spiele: EVJ, Sim City, Lufia, Secret of Evermore, Zombies, T2, Blackhawk, Pac in Time usw., N64 + Spiele, F1, Turok, ISS 64, Wave Race usw., NES + Spiele! Pinball, Metroid, Low G-Man usw., GB-Spiele, Tel.: 02553/6959, Ingrid

US: Ogre Battle, EVO, Mana, Evermore, Ultima, Lord of Darkness, PAL: ISSD, Connors Tennis, Mechwarrior, M&M 2, Actraiser 2, Flashback, True Lies u. a., DM 30-60, Tel.: 05367/1517, Heinz

SNES! Verkaufe SNES + 1 Pad + 10 Spiele, z. B. SoM, SoE, Terranigma, Soulblazer, True Lies + 2 US-Rollenspiele, mit Adapter + Super Game Boy, insg. für DM 400, Tel.: 0511/873559, Micha

Illusion of Time, Lufia, Zelda, Wario Woods, Sim City, S. Street Fighter II, Preise nach VB, GB-Spiel Moto-Cross DM 10!, Tel.: 036949/20923, Carmen

SNES-Spiele: Shadowrun (us) DM 80, Mystic Quest (us) DM 80, Secret of Evermore (us) DM 50, Front Mission 2 (jp) DM 50, Terranigma (neu) DM 50, Legend (us) DM 50, Parodius (jp) DM 40, Zelda (PAL) DM 30, Tel.: 08192/1011, Frank

Verkaufe SNES-Konsole mit 2 Controllern und 7 Spielen + Super Game Boy mit 3 Spielen, Schweiz, Tel.: 0041/41/7902006, Marco

RPGs: Secret of the Stars, Might & Magic II, Brainlord, Shadowrun, je DM 60, US-Adapter DM 20, Zelda, Sim City 2000, Super Mario All-Stars, je DM 40 + Nachnahme, Tel.: 0451/7070253, Kerstin

Verkaufe SNES + Super Game Boy + 1 Controller DM 90, Game Boy (1A-Zustand) + Mole Mania + Tetris DM 80, Preise zzgl. NN + Porto, Tel.: 0451/7070253, Kerstin

SNES + 3 Pads + 28 Topspiele + Su-

per Game Boy + Anleitungen + 2 Spieleberater, Schweiz, Frenkendorf, Tel.: 061/9030885, Christopher

SNES + div. Spiele + RPGs, z. B. SoM, SoE, Might & Magic II, Terranigma, Game Boy + Spiele, z. B. Mystic Quest, Dragon Heart usw., Tel.: 06031/13799, ab 17 Uhr, Armin
Verkaufe StarWing, F-Zero, NHL '97, ISS, Sim City 2000, Super Tennis, Madden 95, Weapon Lord, Mario All-Stars, Demokition Man, Street Fighter 2, Jordan, Tel.: 0871/22545, Christian

Verkaufe aus Privatimport FF 6, FF 5, FF 4, Seiken Densetsu 3, Romancing SaGa 3, Ys 3, Ys 5, DQ 3, Bahamut Lagoon, alles neu! Originalverpackt und verschweißt, direkt aus Japan, Schweiz, Tel.: 0041/4614079, Deny
FF III (us) DM 100, Terranigma DM 85, Soul Blazer DM 85, Mystic Quest Legend (ohne Verpackung) DM 65, N64 Banjo-Kazooie (orig.verp.) DM 85, Tel.: 02232/29476, Daniel

Chrono Trigger DM 90, Tales of Phantasia + engl. Lösung DM 190, Seiken Densetsu 3 DM 130, Final Fantasy III (us) DM 120, Tel.: 06881/7215, Steffen

DKC 1 (PAL/Classic) DM 19, DKC 2 (jp) DM 20, DKC 3 (jp ohne V/A) DM 15, Chrono Trigger (jp!) DM 30, FF VI (jp!) DM 40, Ronny Beutin, Gustebiner-Wende 5a, 17491 Greifswald, Tel.: 03834/811747

SUCHE

Suche für SNES den Spieleberater von Super Metroid, Angebote unter Tel.: 09281/16744, Felix

Suche Final Fantasy II und Lufia 1, biete je DM 180 oder zusammen DM 400, Isolde Schulze, Hermann-Elflein-Str. 23, 14467 Potsdam, Tel.: 0177/3179797

Suche für SNES Secret of Mana 2, tausche auch gegen andere Spiele, verkaufe div. SNES- und GB-Spiele und Game Boy, Tel.: 06031/13799, ab 17 Uhr, Armin

Suche Breath of Fire 1 und Lufia and the Fortress of Doom, ganz dringend, bitte ruft mich an! Tel.: 0431/241326, Eric

Suche Chrono Trigger, FF 3, Breath of Fire 2, Dragon Ball Z, Lufia (dt), auch Adapter, tausche auch gegen SoM, Worms, Pacman 2, Super Mario All-Stars oder gegen N64-Spiele Goemon ... Tel.: 05363/4372, René

Chrono Trigger und Final Fantasy III gesucht, Tel.: 0203/599668, Klaus

Suche für SNES Soul Blazer, Lord of the Rings und Big Sky Trooper, dt., mit Anleitung, zahle gut, Tel.: 0261/890374, Gaby

SOS! Biete für die SNES-Spiele Cannonfodder und True Lies je DM 50, Tel./Fax: 036692/21106, bitte auch auf AB sprechen, Sebastian

Suche für SNES Mega Man X2 und

X3, einfach anrufen unter Tel.: 030/44056494, täglich, entweder Marko oder meine Mutter

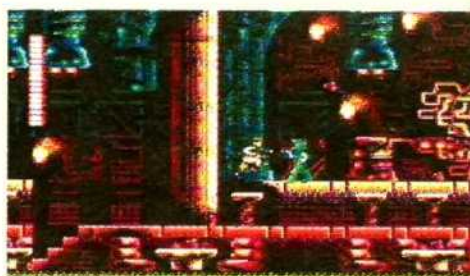
TAUSCHE

Habe Dragon Quest 6 und Lösung, tausche gegen Star Ocean, verkaufe Bomberman 64 + SM 64 für je DM 60, LylatWars DM 70, Tel.: 06253/5743, Nikolas

NES

SUCHE

Suche dringend Star Wars- und Star Trek-NES-Spiele, ruft an! Tel.: 04822/2183, Florian



VERKAUFE

Verkaufe Mega Man 1, Zelda 1, Bucky O'Hare u.v.m., besorge fast alle Spiele für NES + SNES, habe noch Spiele für SAT, PSX, MD, MCD, GB + MS, Tel.: 02244/4415, René

GAME BOY

VERKAUFE

GB-Spiele: Mystic Quest DM 80, Dragons Lair, S. Mario Land 2, Bart Simpsons, Kid Dracula, Zelda, Prince of Persia, Lemmings, The Cool Spot Adventure, Mickey's Pang, Chase (alle je DM 20), Tel.: 08192/1011, Frank

Verkaufe GB mit 8 Spielen, u. a. Killer Tomaten, Home Alone 2 und FIFA Soccer, Schweiz, Tel.: 0041/417902052, Michael

SUCHE

Suche Final Fantasy Legend 1-3, Sword of Hope II für Game Boy, Final Fantasy III-V für SNES, zahle sehr gut, wenn gut erhalten! Alles mit Anleitung! Tel.: 0172/8583308, Dieter

The King of Fighters - Heat of Battle (GB), DKC 1 + 2 (SNES), alle PAL mit deutscher Anleitung!!!, TOTAL! 1-5/95, Mega Memory Card von Interact (N64), gut erhalten! Tel.: 030/4048230, Wolfgang

Suche Bomberman GB, Castle Quest, Milon's Secret Castle, Sneaky Snakes, Sword of Hope 1 (dt), bitte nur komplett und mögl. in deutsch, habe auch noch NES- und SNES-Spiele, Tel.: 0841/77213, Roland

TAUSCHE

Raritäten zu tauschen, GB-Spiele Final Fantasy I-III gegen SNES-Spiele Sailor Moon Star Ocean Rodra's Treasure, nur Berlin! Tel.: 030/6021566, Hanni

N64

VERKAUFE

N64 + Spiele + Zubehör + SNES + Spiele + Zubehör + TOTAL! 1/97-5/98 + Sonderheft 1/97 + Club Nintendo-Ausgaben + 64-Gamer (4, 5, 8), Preis je nach Vereinbarung, Tel.: 06131/472213, Andreas

Verkaufe N64-Adapter für us/jp DM 20, Game Killer DM 35, N64-Spiel, für SNES Super Mario World DM 15, Tel.: 04361/1238, Heinz
Bomberman, ISS 64, Tetrisphere, DKR, extreme-G, Fighters Destiny, NHL Breakaway, NBA Courtside, Forsaken (jedes unter DM 100), 8 SNES-Spiele, u. a. Chrono Trigger DM 60, Terranigma DM 50, Tel.: 09644/91943, Chris

Yoshi's Story DM 70, Banjo-Kazooie DM 70, suche für SNES Secret of Mana 2 mit dt. Lösung zu fairem Preis, Tel.: 03685/707227, Lutz

Banjo-Kazooie DM 70, Hexen, Chameleon Twist, S.o.t.E., je DM 70, Super Mario DM 50 u. a., Karsten Mäke, Friedhofstr. 28, 06842 Dessau, Tel.: 0340/8825696

Verkaufe für N64 FIFA 98 für DM 70, Mace: The Dark Age für DM 60 und Bio Freaks für DM 90! Alles US-Spiele, außer FIFA 98! Tel.: 03535/22972 oder 0171/6947719, Rajko

Verkaufe ISS 64, VHB DM 75, suche dringend K.H. Rummenigges Player Manager (SNES), komplett für DM 60, Tel.: 0291/50994, ab 14 Uhr, Simon

Tetrisphere, PilotWings, Wave Race, DKR und Mario Kart 64, je DM 70 VB, alle originalverpackt + Anleitung, Tel.: 08273/91452, Hannes

N64 + 2 Pads DM 200, 1 C-Pak DM 20, Tremor Pak mit und ohne 1 MB DM 30 u. DM 20, div. Spiele, Preise Verhandlungssache, Tel.: 03876/612563, ab 19.30 Uhr, Enrico

Verkaufe ISS 64 und LylatWars (ohne Rumble Pak) zu je DM 65, mit Anleitung und Verpackung, Topzustand, Tel.: 0341/3017370, Steffen

N64 + 2 Controller + Pak + 7 Spiele, u. a. Sub Zero (us), Top Gear Rally, Star Wars + Adapter, alles in 1A-Zustand, NP DM 1500, VB DM 800, Tel.: 09351/2345, fragt nach Kevin

Verkaufe N64-Spiele (wie neu), u. a. DKR, Mario Kart, FIFA 98 ..., je für nur DM 50 (auch mit Mario-Berater oder Rumble Pak für DM 60-65), tau-

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



HEUTE IST NICHT ALLE TAGE

Erwin ist nicht ganz bei Trost,
denn er hat sich angestoßt.
Er hat grad' die Tür geauft,
und ist voll hineingelaufen,
denn er hat beschleunigt sich,
weil der Kiosk machte dicht.
Und er wöllt' auf Brech- und Biegen
heute die TOTAL! noch kriegen.

Als er dann zu Boden fahl,
dachte er noch an TOTAL!,
und wie er sie nun bekriegt,
wenn er so am Boden liegt.
Doch da fällte ihm was ein:
„Ich befülle diesen Schein!
Wenn ich den postös versende,
krieg' ich die TOTAL! am Ende
jedem Monats zukuriert,
denn dann hab' ich abonniert!“

© Der TobitTM

Muh jor Baddi!

Das lange Warten hat ein Ende. In der kommenden Ausgabe folgt endlich der Test des beeindruckenden *Body Harvest*. Freut Euch auf ganz viele große Aliens und ganz viele große Wummen!



Brettern, bügeln, heizen!!!



Kommenden Monat gibt es neue Fakten zu Acclairs zweiter Hochgeschwindigkeitsraserei *extreme-G 2*, die in vielen Belangen noch besser als ihr Vorgänger werden soll. Kann sie *F-Zero X* übertreffen?

Ausnahmsweise mal dabei

Da haben wir's wieder: Es ist gar nicht nötig, auf die Straße zu gehen, um die **TOTAL!** zu bekommen. Mit einem Abo wird sie direkt zu Euch ins Haus geliefert, noch bevor sie am Kiosk erscheint. **TOTAL! 11/98** könnt Ihr ab dem 6. November käuflich erwerben, natürlich wieder mit dem Erwin auf der letzten Seite.



Was wäre eine **TOTAL!** ohne frische *Zelda*-News? Selbstverständlich könnt Ihr auch in T! 11/98 wieder die neuesten Bilder bestaunen. Mal sehen, vielleicht kommt das Spiel sogar irgendwann auf den Markt!

Ballern, ballern, ballern!!!

Bald ist es soweit: Die lang erwartete Fortsetzung des N64-Knüllers *Turok* liegt bereit, um getestet zu werden. Wir werden für Euch jedes Polygon auseinandernehmen und sagen, ob es sich lohnt, den Indianer erneut auf die Jagd zu schicken.



Vor 5 Jahren in TOTAL!

Schweren Herzens denkt so mancher an die guten alten Zeiten zurück, als es noch All-Time-Klassiker wie *Flashback* oder *Street Fighter II Turbo* gab. Beide wurden in **TOTAL! 10/93** unter die Lupe genommen, zusammen mit *Rock 'n' Roll Racing*, *Cool Spot*, *Populous II*, *Soul Blazer* und, und, und. Hach, damals ...



Die Augen, die Augen!

Space Station Silicon Valley verspricht, ein originelles, witziges und innovatives Spiel zu werden. Was DMA Design aus dem Titel gemacht hat, könnt Ihr in der nächsten **TOTAL!** lesen.



TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh) (VSDP)
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)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafik: Arne Bahruth, Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Heinke Vogt, Michael Neubert
Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Ernö Andrich, Industriestraße 44 a, 82194 Gröbenzell, Tel.: 0 81 42/5 71 07, Fax: 0 81 42/5 71 08
Anzeigenleitung: Torsten Weber (VSDP)
Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 50 43

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lübeck, Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: © Acclaim/Iguana

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 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.



Playcom

Internet-eMail
Info@playcom.de

NINTENDO 64

1080 Snowboarding dt * 89.00
Attack! dt 159.00



Banjo & Kazooie dt 94.00
Bio Freaks dt 119.95
Blast Corps dt 89.99
Chopper Attack dt 134.00
Cruis'n World dt 94.00
F-Zero dt * 94.00
F1 Pole Position dt 79.99
F1 W. Grand Prix 64 dt 89.00
Fifa Soccer 98 WM Q. dt 134.99
Forsaken dt 109.99
Frankreich WM 98 dt 119.99
G.A.S.P. dt 144.00
Gex 3D Enter L.Gecko dt 134.00
Hexen dt 99.99
Iggy's Reckin' Balls dt 89.00



Int. Superstar So.98 dt 89.00
Mission Impossible dt 109.00
NBA Jam 99 dt * 109.00
NBA Pro 98 dt 109.99
NFL Quarterback C.99 dt 109.00
Off Road Challenge dt 134.00
San Francisco Rush uk 89.00
Strike Zone dt 134.99
Turok 2 dt * 99.00
Waialae Country Golf dt 109.00
Wayne Gret.Hockey 98 dt 139.00
WCW vs. NWO live dt * 154.00
Wetrix dt 109.99



WWF Warzone dt 109.00
Zelda Ocarina o.Time dt * 119.00

Sonderangebote

Bust a Move 2 dt 69.99



Chameleon Twist dt 69.99
Clayfighter uk 39.00
Clayfighter 63 1/3 dt 49.99
Extreme G dt 69.99
NFL Quarterback C.98 dt 69.99
NHL Breakaway 98 dt 69.99



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 unverbundlich 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.

Turok dt 69.99
Turok uk 69.99

Zubehör



Antennenkabel N64 dt 19.99
Banjo & Kazooie Sp. dt 24.00
Game Buster dt 104.99
Joypad Easy 64 Blau dt 44.99
Joypad N64 LX4 Grau dt 44.99
Joypad N64 LX4 schw. dt 44.99
Joypad N64 rot dt 54.99
Joypad N64 schwarz dt 54.99
Joypad N64 Standard dt 24.99
Joypad schwarz dt 49.99
Joystick SV-364 dt 79.99
Lenkrad+Pedale+Rumb. dt 129.99
Lenkrad Vortex 64 dt 99.99



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 59.99
Nintendo 64 o.Spiel dt 249.95
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 14.99
Scart Kabel N64 dt 14.99
Ultraspeed 64 SV-384 dt 69.00
Universal Adapter PP uk 79.99
V3 Lenkrad inkl.Peda dt 124.99
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 39.99



Champ. World Class S. dt 29.99
Donkey Kong Count. 2 dt 69.99
Donkey Kong Count. 3 dt 119.99
F-Zero dt 39.00
Full Throttle Racing dt 39.99
John Madden 95 dt 39.00
Kirby's Fun Pack dt 49.00
ACME Animation dt 49.00
Lufia dt 49.00
Mario Kart Classic dt 59.00
Mario World 2 Clas. dt 64.99
Mega Man 7 dt 59.00
NHL Hockey 96 dt 109.00
Paws of Fury-Brutal dt 39.99
Pinball Dreams dt 39.99
Punch Out! dt 49.00
Schlumpfe 2 dt 79.99
Spiderman / X-Men dt 39.99

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

Spirou dt 59.99
Star Wars 2 (Empire) dt 59.99
Terminator 2 (Judgme dt 39.99
Terranigma dt 89.99
Tim in Tibet dt 69.99
Toy Story dt 99.95
Worms dt 69.99
WWF Raw incl. Video dt 49.00

Zubehör

Antennenkabel SNES dt 14.99
Game Mag. Modellmodul dt 19.99
Joypad SNES Schwarz 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 34.99



Arielle-Meerjungfrau dt 44.99
Bugs Bunny dt 44.99
Bust a Move 2 dt 34.99
Bust a Move 3 dt * 49.00
Dragons Lair dt 44.00
Gargoyles Quest dt 44.99
Gozilla dt 59.99
Hugo 2 dt 59.00
Int. Superstar Soccer dt 59.99
King of Fighters dt 59.99
Last World dt 34.99
Mole Mania dt 34.99
Monopoly dt 59.00
Otto's Ottifanten dt 59.99
Super Mario Land 3 dt 49.00
Super Mario Land 4 dt 64.99
Turok dt 34.99
Turok 2 dt * 49.00
V-Rally Champ. Edit. dt 59.00
Wave Race dt 29.00
Roger Rabbit dt 44.99
WWF Warzone dt 49.00

Zubehör

Energy Pack GB Clas. dt 29.00
Ersatz-Papierrollen dt 19.00
Game Boy Camera blau dt 99.00
Game Boy Printer dt 119.99
Game Boy schwarz dt 99.00
Licht & Lupe GB dt 19.00
Linkkabel GB Pocket dt 14.99

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 19.99

Munich Software Center

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

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

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

• Vorbestellung möglich.

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

Mit * gekennzeichneten 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



MISSION-IMPOSSIBLE™ MISSION-IMPOSSIBLE

Einmalige Briefing-Information an Sie, IMF-Agent Ethan Hunt.

Bitte lesen Sie aufmerksam.

+ Operation steht kurz bevor + agieren Sie undercover + es ist mit 5 gefährlichen 3D-Action-Adventure-Missionen und 20 Levels zu rechnen + erteilen Erlaubnis zur völligen Bewegungsfreiheit

+ Stationen: CIA-Hauptquartier, Waterloo Station, London, russische Botschaft, Prag + Voraussetzungen: scharfsinniges Handeln, ruhige Hand am Abzug + fehlt eines von beiden, hat die westliche Welt ein Problem

+ Warnung vor hochintelligenten Gegnern + Special Tools (inkl. Facemaker) + diverse High-Tech-Waffen stehen zur Verfügung + falls nötig weitere IMF-Agenten vor Ort zur Unterstützung

+ erwarten Sie realistische Animationen, phantastische Video-Sequenzen sowie original Filmmusik + weitere Instruktionen und Gewinnspiel im Handel + viel Glück



**"EXPECT
THE IMPOSSIBLE"**



Besuchen Sie



auf der



Halle 3, Stand C 45



MISSION IMPOSSIBLE TM & © 1998 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED. OCEAN SOFTWARE AUTHORISED USER. OCEAN IS A REGISTERED TRADEMARK OF INFOGRADES UNITED KINGDOM LIMITED.

NINTENDO®, NINTENDO 64, AND N64 ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.