

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴

GAME BOY

SUPER NINTENDO

Specials

- Game Boy Color-News
- Comic: Kid Paddle

Tests & Infos

- Ogre Battle 3 (N64)
- V-Rally Edition 99 (N64)
- Glover (N64)
- Castlevania (N64)
- NHL 99 (N64)
- NASCAR 99 (N64)
- wipEout 64 (N64)
- WCW/NWO Revenge (N64)
- WWF War Zone (GB)



Zum Aufhängen!
2 Riesenposter

Turok 2
Der Test

Star Wars:
Rogue Squadron
Die Reportage

Zelda 64
Das Wunder

HARVEST BODY HARVEST

STATION SILICON VALLEY



DOPPELKULT VON DMA DESIGN

■ TESTS

■ INFOS

■ NEWS

■ TIPS&TRICKS





Das neue 1080° Snowboarding von Nintendo stimuliert ganz
Sie eine astreine 1080° Landung hingelegt haben, werden Sie
mit einer Reihe von Begrenzungsballen zu tun, die Sie so sehr



FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit 1080° Snowboarding erleben.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

ERNIEDRIGUNG.

AUSGELASSENHEIT.

ZORN.

bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Wenn Sie die Zuschauer toben hören, nachdem Sie eine Ausgelassenheit erleben, die Sie vorher nicht für möglich hielten. Dann bekommen Sie es mit 1080° Snowboarding niedriger, daß Sie Gefühle empfinden, für die selbst wir noch keine Bezeichnung gefunden haben.



Die Wege des Herrn ...

... sind unergründlich. Das gilt nicht nur für Verlagsleiter, sondern in erster Linie auch für Nintendo. Das japanische Unternehmen fungierte nach der Absage der Hausmesse Space World zwar als Kosponsor der Tokyo Game Show, war aber nicht als Aussteller vertreten. Dementsprechend gab es im N64-Bereich wenig zu



sehen – von *Zelda 64* kündete nur die häufige Fernsehwerbung. Konami präsentierte in großem Stil fortgeschrittene Versionen von *Hybrid Heaven* und *Castlevania* (im ersten Level tummelt sich neuerdings ein bildschirmfüllendes Skelettmonster). Der Strategiespiel-Spezialist Koei hatte das Agentenspiel *Win Back* am Start, ansonsten gab es nur noch eine Handvoll weiterer Titel zu sehen.

Dazu zählten zum Beispiel Capcoms *Tetris feat. Mickey und Minnie*, die Fortsetzung von Culture Brains *Hyrno No Ken Twin*, dem Sumospiel *64 Oozumo 2* und *Holy Magic Century* (in Japan noch nicht auf dem Markt). Überraschend wagte sich das französische Software-Haus Infogrames mit drei N64-Spielen (*Buck Bumble*, *Rayman 2* und *Tonic Trouble*) in fernöstliche Gefilde. Das schwache Abschneiden Nintendos fiel jedoch nicht besonders negativ auf, da Sega sechs Wochen vor dem Dreamcast-Launch noch keine fertigen Spiele vorzuzeigen hatte und die PlayStation-Software nur im Bereich von einigen Fortsetzungen wie *Ridge Racer 4* und *Final Fantasy VIII* mehr oder weniger glänzen konnte.



Insgesamt war zu beobachten, daß der japanische Markt immer stärker von abstruser Software wie Tanz- und Musikspielen, Angel-, Zug- und U-Bahn-Simulationen sowie den unvermeidlichen Dating-Spielen beherrscht wird – und natürlich von *Pokemon*. Die vierte Auflage der Game-Boy-Erfolgsserie, *Pocket Monsters Pikachu*, verkaufte am ersten Wochenende eine Million Einheiten (passend zur Farbe des Lieblingsmonsters gibt es nun auch einen Game Boy Printer in gelb) und wurde zwei Wochen später von dem *Pokemon*-Verschnitt *Dragon Quest Monsters* von Enix (über 500.000 Stück in nur drei Tagen) aus den aktuellen Verkaufscharts verdrängt. Beste Aussichten also für den Game Boy Color, der kurz vor der Veröffentlichung dieser TOTAL!-Ausgabe in Japan erhältlich sein sollte.

Während der Geschmack der japanischen Videospieler in seltsame Regionen abdriftet, können wir uns hierzulande an dem stärksten Software-Lineup aller Zeiten erfreuen. Nicht nur, daß wir in diesem Monat mit zwölf N64-Spielen eine große Anzahl von Tests im Angebot haben, auch der Wertungsdurchschnitt ist einer der besten seit Menschengedenken. Und das, obwohl mit *Zelda 64*, *XG2* und *Rogue Squadron* weitere Highlights des Jahres noch ausstehen. Das schreiben des Wunschzettels wird also dieses Weihnachten besonders schwierig, denn das Spieleangebot ist so hervorragend wie selten zuvor.

Viel Spaß bei der Wahl und dieser Ausgabe wünscht



TOTAL! im Internet

Tägliche News, Tips und Tricks für alle Konsolen, Chat rund um die Uhr und immer die Tests der aktuellen Spiele im Blick – das gib'ts auf <http://www.x-plain.de>. Die Homepage von TOTAL! und neXt Level bietet alles, was das Videospielerherz begehrt. Nach der Devise „gerade gehört, schon an Euch weitergegeben“ aktualisieren wir von Montag bis Freitag täglich unsere Internetseiten. Aber nicht nur beim Update sind wir schnell, sondern auch bei den Ladezeiten. Weder Cookies noch andere technische Spielereien stehen bei uns zwischen dem Leser und den Fakten. Die unverzichtbare Lektüre neben der TOTAL! – wir sehen uns im Internet unter <http://www.x-plain.de>.



TOTAL! im TV

Wenn Ihr einen Fernseher besitzt, mit dem Ihr Teletext empfangen könnt, steht Euch die Tür zur TOTAL!-GameZone offen. Im Family Text von SUPER RTL wartet die Mini-Ausgabe der TOTAL! auf interessierte Leser. News aus der Nintendo-Szene, Eure Lesercharts, ein Kurztest sowie eine Vorschau auf das nächste Heft werden regelmäßig aktualisiert und rund um die Uhr gesendet. Also, einfach SUPER RTL einschalten und die Seiten 208 bis 212 auswählen! Der Family Text von SUPER RTL bietet zudem Interessantes zu den Themen Musik, Unterhaltung, Gewinnspiele u.v.m.



Im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)
dynatex
Im Brückcenter
44135 Dortmund

WWW.LOGON.DE/KRANZ

DER VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND



* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER
AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

**MARIO PAK
KOMPLETT SET**
NINTENDO 64, DT. VERSION,
INKL. CONTROL PAD,
AV-KABEL, SCART-ADAPTER
UND SUPER MARIO 64
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

244,-

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

NINTENDO 64

MARIO PAK KOMPLETT-SET (SVR) ...	244,-
ANTENNENKABEL ...	39,95
ANTENNENKABEL ORIG. ...	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL ...	54,95
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)	
CONTROL PAD JOYTECH 64 PLUS ...	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH ...	14,95
NINTENDO 64 - SCHUTZHÜLLE ...	9,95
GAME BUSTER ...	99,95
EXPANSION PAK - ORIGINAL (NOV) ...	64,95
LENKRAD RACELEADER 64 ...	109,95
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. JOLY (INKL. MEM. 1 MEG) ...	39,95
RUMBLE PAK JOYTECH ...	19,95



F-ZERO X (NOV) 89,95

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



RECHTZEITIG VORBESTELLEN!

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
NBA JAM '99 (NOV) ...	44,95
POCKET BOMBERMAN (NOV) ...	44,95
QUEST FOR CAMELOT (NOV) ...	59,95
TETRIS DELUXE (NOV) ...	44,95
TUROK 2 (NOV) ...	44,95

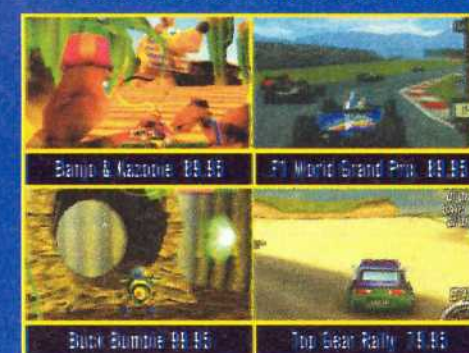
**AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77
1 DM-7,5 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GE**

**HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602**



EXTREME G 2 (NOV) 99,95

BOMBERMAN 64 ...	89,95
BOMBERMAN HERO ...	89,95
BUCK BUMBLE ...	99,95
BUST A MOVE 3 (DEZ) ...	99,95
CHOPPER ATTACK ...	129,95
CRUISIN' WORLD ...	89,95
DIDDY KONG RACING ...	89,95
DUAL HEROES ...	129,95
EARTHWORM JIM 3D (JAN) ...	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. ...	139,95
GEX 64 (GEX 2) ...	129,95
GLOVER (NOV) ...	89,95
GOEMON MYSTICAL NINJA ...	129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION ...	99,95



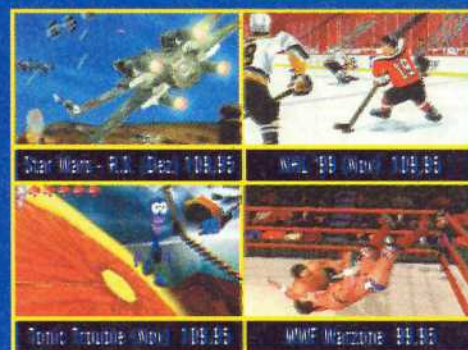
HOLY MAGIC CENTURY (NOV) ...	139,95
IGGY'S RECKING BALLS ...	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98 ...	99,95
KNIFE EDGE (NOV) ...	109,95
LYLAT WARS(OHNE RUMBLE PAK) ...	89,95
MADDEN NFL '99 (NOV) ...	119,95
MARIO KART 64 ...	89,95

DIE ERSTEN BESTELLER ERWARTET
EINE KLEINE ÜBERRASCHUNG!



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

MISSION IMPOSSIBLE ...	99,95
NASCAR '99 ...	109,95
NBA COURTSIDE ...	89,95
NBA JAM '99 (NOV) ...	99,95
NBA LIVE '99 (NOV) ...	109,95
NFL BLITZ ...	109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99 (NOV) ...	94,95
NHL '99 (NOV) ...	109,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99 (DEZ) ...	94,95
OFF ROAD CHALLENGE ...	129,95
RAMPAGE WORLD TOUR ...	129,95
SCARS (NOV) ...	109,95



SNOWBOARD KIDS ...	89,95
SPACE STATION-SILIKON VALL.(NOV) ...	119,95
STAR WARS-ROGUE SQUADR.(DEZ) ...	109,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS) ...	109,95
SUPER MARIO 64 ...	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER ...	24,80
TONIC TROUBLE (NOV) ...	109,95
TOP GEAR RALLY ...	79,95
TOP GEAR OVERDRIVE (NOV) ...	119,95
TUROK 2 - DEUTSCHE VERSION(NOV) ...	88,88
TUROK 2 - ENGL. VERS. (PAL) (NOV) ...	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARD(NOV) ...	109,95
VIRTUAL CHESS 64 ...	119,95
VIRTUAL POOL (DEZ) ...	109,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

BUST A MOVE 2 ...	49,95
EXTREME G INKL. MUSIK-CD ...	49,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM ...	99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS ...	79,95
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
TOP GEAR RALLY ...	79,95
TUROK DINOSAUR HUNTER ...	49,95

RECHTZEITIG VORBESTELLEN!



ZELDA 64 (NOV) 109,95

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 ...	99,95
YOSHI'S STORY ...	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY ...	24,80
ZELDA 64 - OCARINA OF TIME (NOV) ...	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64 (NOV) ...	24,80



0931 35 45 235

oder 0180 5211844

SUPERNINTENDO

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



**Theo
KRANZ
VERSAND**

SPACE BEAMER



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.

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 571601

Titelthemen:

Body Harvest (N64)	54
Space Station: Silicon Valley (N64)	58
Specials/Reportagen/Infos:	
Reportage: Star Wars: Rogue Squadron (N64)	32
Tests & Infos:	
Castlevania (N64)	30
Glover (N64)	62
V-Rally Edition 99 (N64)	24
WCW/NWO Revenge (N64)	64
WipEout 64 (N64)	70



Body Harvest

Willkommen zur aufregenden „Körperernte“

54



Adam sprengt sich den Weg einfach mit TNT frei – da kennt er nix! Denn ihn hält so schnell kein Rätsel auf

Space Station: Silicon Valley

Eine schlüpfrige Angelegenheit

58



Mittels Computerchip übernehmt Ihr die Steuerung verschiedener Tiere wie Mäuse, Schafe, Bären oder Hunde

Extreme-G – XG2

Die schnellsten
Bikes des Universums

28



XG2 bietet die verrücktesten Streckenverläufe

wipEout 64

Rasante Action im
eleganten Bodengleiter

70



Tolle Grafik bietet Euch wipEout 64

WETTBEWERBE

K'NEX

K'Nex verlost Konstruktionsbaukästen im Wert von insgesamt 3.000 DM. Bastelfreudige können ein ideales Spielzeug zur kreativen Entfaltung gewinnen.

MARO Videospiele

MARO erfüllt Eure Wünsche. Wer am Wettbewerb teilnimmt, kann mit etwas Glück tolle Actionfiguren von bekannten Videospielhelden ergattern.

NEWS

GT World Tour (N64)

Hybrid Heaven (N64)

Madden NFL 99

NBA Jam '99 (N64)

NFL Blitz (N64)

Nightmare Creatures (N64)

South Park (N64)

WinBack (N64)

Nintendo⁶⁴ und Game Boy Color:

Release-Listen für Europa

REPORTAGEN

Star Wars: Rogue Squadron

Luke Skywalker steigt erneut in seine Maschine, um der feindlichen Übermacht das Fürchten zu lehren. Factor 5, die ehemals in Köln ansässige Programmierertruppe, verspricht nicht nur hervorragende optische Leistungen, sondern auch satte Sounds und glasklare Sprachausgabe. Selbst ein optionaler High-Res-Modus wird geboten. Wir berichten bereits jetzt über den für Dezember '98 angekündigten Star Wars-Action-Titel von LucasArts.

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Castlevania

Extreme-G – XG2

The Legend of Zelda –

Ocarina of Time

Ogre Battle

V-Rally Edition 99

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Body Harvest

Buck Bumble

Glover

Holy Magic Century

NASCAR 99

NHL 99

Penny Racers

Space Station: Silicon Valley ...

Starshot –	
Panik im Space Circus	68
Turok 2 – Seeds of Evil	34
WCW/NWO Revenge	64
wipEout 64	70

GAME BOY

Bugs Bunny & Lola	74
Sylvester & Tweety	76
WWF War Zone	75

TIPS & TRICKS

Action-Replay- und Gamebuster-Codes	81
Helpline	82
Shorties	78

RUBRIKEN

Abonnement	57
Börse	88
Auf unseren Kleinanzeigenseiten findet Ihr allerhand Angebote über gebrauchte Spiele, Konsolen und diverses Zubehör. Besonders für Sammler und Schnäppchenjäger dürften die Seiten interessant sein. Wer sich von seinen guten Stücken trennen möchte, kann sich des Börsenformulars bedienen, das einfach auszufüllen ist und zur Veröffentlichung an uns geschickt werden kann.	

Editorial	4
Heftshop	85

Habt Ihr eine Ausgabe verpaßt, weil Ihr kein Abonnement besitzt? Seid Ihr auf der Suche nach einem älteren Test oder bestimmten Tips und Tricks? Kein Problem! Zurückreichend bis Ausgabe 3/96 können fast alle Hefte (soweit nicht ausverkauft) und natürlich auch die Sonderbände sowie das 64fan magazin ganz einfach nachbestellt werden.

Impressum	90
Leserbriefe	16

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

Leser-Charts	42
Die Seiten zum Mitmachen und Gewinnen im neuen Look mit aktuellen Top-10-Listen und interessanten Infos rund um Eure Lieblingsspiele	

Poster:

Space Station: Silicon Valley (N64)	
TOTAL!-Intern	53
Vorschau	90
Zubehör	86

In dieser Rubrik testen wir nützliche Zusatzgeräte wie spezielle Pads, Lenkräder oder Lightguns sowie RGB-Kabel, Memory-Cards, Game-Boy-Zubehör und allerhand interessante Artikel zur Erweiterung Eurer Konsole.

Bugs Bunny & Lola

74

Hasenscharf



Jump&Run-Action mit dem quirligen Hasenfuß

Star Wars: Rogue Squadron

32

Einsatz der Rebellen



Neuester Bericht über LucasArts' Edel-Shooter

Glover

62

Eine Handvoll Spielfreude



Mensch, wo ist nur wieder der Ball abgeblieben?



Hinter den Toren verstecken sich Level, keine Zonks

V-Rally Edition 99

24

Rallye-Cars im Anflug



Einsam durch die Wildnis und gegen die Zeit

NASCAR 99

72

Klare Diagnose:
Schwerer Bleifuß



20-, 30mal Mut andrehen und dann Vollgas

WCW/NWO Revenge

64

Abgekartetes Spiel – Wrestling für Profis



Stark inszenierte Kloperei auf hohem Niveau



Wrestling-Fans erleben gute Zeiten mit WCW/NWO R

TOTAL!
NEUAM
Rande

Würmer im Anmarsch

Team 17 hat verlauten lassen, daß eine N64-Umsetzung seines Multiplayer-Hits *Worms 2* geplant sei. Zur Zeit arbeiten die Briten bereits am dritten Teil des Würmerkriegs für den PC, der den Titel *Worms: Armageddon* tragen soll.

Action von Telstar

Aus dem Hause Telstar erwartet Euch im kommenden Jahr eine N64-Umsetzung des PSX-Titels *Assault*. Das an *Probotector* erinnernde Action-Spektakel wird einen Zweispieler-Modus, ein breites Sortiment an High-Tech-Waffen und insgesamt sechs Level bieten.

Lucy Lawless zum Zweiten

Neben dem Action-Adventure *Xena: Warrior Princess* entsteht zur Zeit auch ein Prügelspiel mit der Kämpferin für Gerechtigkeit in der Hauptrolle. Alle Kämpfe sollen per Motion-Capturing animiert und mit verschiedenen Waffen ausgerüstet werden. Als Entwickler zeichnet nicht Titus, sondern ein bisher unbenanntes Programmerteam verantwortlich. Das Spiel soll Ende kommenden Jahres fertiggestellt werden.

Activision gibt Gas

Für die im Frühjahr erscheinende N64-Adaption des PSX-Action-Racers *Vigilante 8* hat Activision viele Verbesserungen versprochen. Beispielsweise werdet Ihr einen Vierspieler-Battle- und einen Zweispieler-Team-Modus geboten bekommen. Durch Unterstützung des Memory Expansion Paks ist zudem die Darstellung hochauflösender Grafik-Modi möglich.

Universal Soldiers



In Konamis Science fiction-Abenteuer müßt Ihr die Produkte fehlgeschlagener militärischer Genexperimente eliminieren. Nebenbei wollen auch einige knifflige Rätsel von Euch gelöst werden

Mit **Hybrid Heaven** hat Konami ein außergewöhnliches N64-Spiel mit einer fesselnden Story in der Entwicklung. Die Genexperimente, die das Militär in der Erdumlaufbahn durchführt, um willenlose Supersoldaten zu erschaffen, schei-



tern. Das Ergebnis sind mißgebildete Kreaturen, die zur Untersuchung in ein Forschungszentrum auf der Erde gebracht werden sollen. Das Transport-Shuttle stürzt jedoch mitten über einer amerikanischen Großstadt ab, wobei viele Mutanten entkommen und fortan die Bevölkerung terrorisieren. Ihr schlüpft nun in die Rolle von Johnny Slader, dem Leiter einer Spezialeinheit, die die Vorfälle aufklären und die Lage wieder unter Kontrolle bringen soll. Neben Kämpfen mit den aggressiven Gegnern erwarten Euch auch viele knifflige Rätsel, die gelöst werden wollen. Kommt es zu einer Konfrontation, wird diese ähnlich wie bei Rollenspielen über Menüs ausgetragen. Auf diese

Weise könnt Ihr bestimmen, ob Ihr lieber schlagen, treten oder kontern und welchen Arm bzw. welches Bein Ihr dafür benutzen möchtet. Selbst die Höhe der Treffer kann festgelegt werden. Selbstverständlich dürft Ihr auch Waffen und Items beispielsweise zum Regenerieren Eurer Lebensenergie einsetzen. Mit steigender Erfahrung nehmen auch die Erfolgsaussichten und Durchschlagskraft dieser Aktionen zu. Mit etwas taktischem Geschick könnt Ihr zudem die Schwächen der Angreifer und Lücken in der gegnerischen Deckung ausmachen. Das Ganze hört sich vielleicht ein wenig kompliziert an, aber durch das rundenbasierte Kampfsystem könnt Ihr



Die Zweikämpfe werden ähnlich wie bei Rollenspielen über Menüs gesteuert. Dabei dürft Ihr sogar selbst bestimmen, ob Ihr lieber mit der linken oder der rechten Faust zuschlagen wollt



Ein minutenlangers Vorspann mit begleitender Sprachausgabe stimmt auf das Geschehen ein

die zahlreichen Aktionsmöglichkeiten wohlüberlegt einsetzen. Bisher befindet sich das Spiel noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium, so daß für die Konami-Programmierer bis zum anvisierten Release im Mai kommenden Jahres noch viel Arbeit bevorsteht. Doch schon in dieser frühen Version weiß *Hybrid Heaven* mit einer ungewöhnlich dichten Science fiction-Atmosphäre zu begeistern. Durch um-



fangreiche Zwischensequenzen mit minutenlangender Sprachausgabe wird eine geradezu filmreife Stimmung geschaffen. In Verbindung mit dem komplexen Gameplay, das zahlreiche Anleihen aus den verschiedensten Genres aufweist, könnte aus *Hybrid Heaven* ein echter Leckerbissen für alle Action/Adventure- und Rollenspiel-Fans werden.



Spione wie Ihr

Die ganze Welt ist im Agentenfieber. Rares goldiger Dauerbrenner hat auf der ECTS den Titel Spiel des Jahres eingeheimst. *Mission: Impossible* erfreut sich wachsender Beliebtheit (über eine Million verkaufte Module weltweit) und in Japan versetzt das für PSX erschienene *Metal Gear Solid* von Konami die dort beheimateten Videospieler in Verzückung. Der Hersteller Koei hat derzeit mit **WinBack** ein Spiel für N64 in der Mache, das sich ebenfalls mit der Spionage-Thematik befaßt.

Ihr steuert den Geheimagenten Jean-Luc Cougar durch vier riesige Szenarien, die in viele einzelne Level unterteilt sind. Ziel des Spiels ist es, einen Terroristenring zu zersprengen, der im Besitz einer mächtigen Laserwaffe ist und von dem skrupellosen Gangster Kenneth Coleman angeführt wird. Dabei wird nicht wie in dem bekannten, goldenen First-Person-Shooter vorgegangen. *WinBack* spielt sich aus der dritten Perspektive, das heißt Ihr könnt Eure eigene Figur sehen wie zum Bei-



In Koeis Spionage-Spektakel bekommt Ihr auch einen Zweispieler-Deathmatch-Modus geboten. Wann das vielversprechende Spiel in Deutschland erscheinen wird, steht bisher noch nicht fest

spiel bei *Mission: Impossible* oder auch *Super Mario 64*. Das Action-Adventure lebt weniger von wilden Schußwechseln als vom geschickten Einsatz der Waffen. Koei zeichnet bereits für Strategieklassiker wie *Romance of the Kingdoms* und *The Ambition of Nobunaga* (beide für

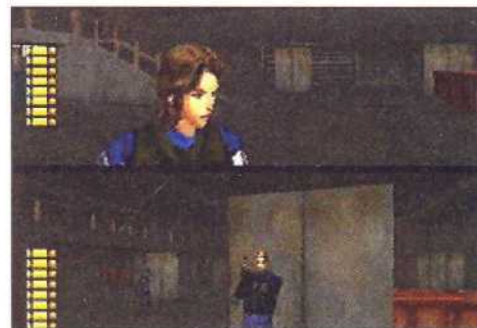


PC und mehrere Konsolen wie z. B. NES und Mega Drive) verantwortlich. Hoffentlich kann der Entwickler die Erfahrungen auf diesem Sektor beim Leveldesign und der Ausarbeitung der strategischen Elemente nutzen.

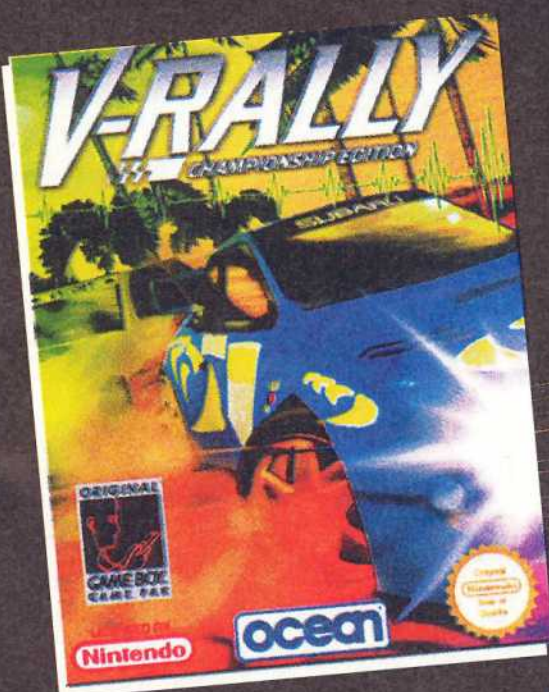
Um die gefährliche Mission erfolgreich zu beenden, soll Euer Held laut Programmierer, über 350 Moves auf Lager haben. Auch an gesellige Spieleabende wurde gedacht, Koei wird einen Zweispieler-Modus integrieren. Der Japan-Release ist noch für dieses Jahr vorgesehen, ob und wann *WinBack* auch in Amerika und Europa erscheint, ist derzeit allerdings unklar.



Gefragt ist nicht nur ein geschickter Umgang mit den Waffen sowie Reaktionsschnelligkeit, sondern auch ein taktisches, wohlüberlegtes Vorgehen beim Ausführen der einzelnen Missionen



Für Koeis erstes Nintendo-64-Projekt macht *WinBack* bereits einen recht guten Eindruck



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!

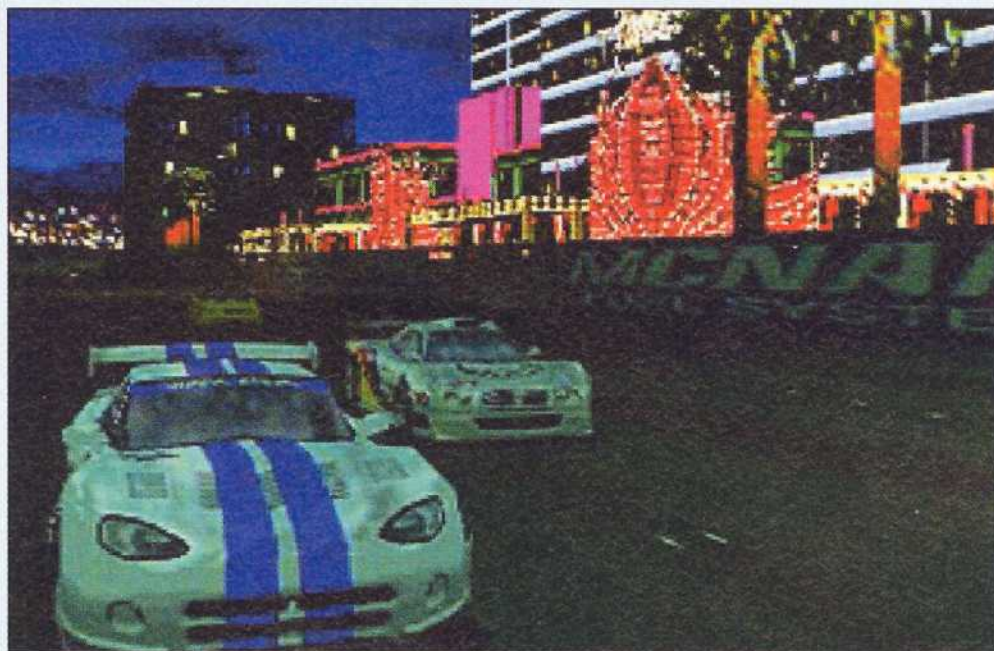


Nintendo

GAME BOY

TOTAL! NEU

Realismus pur



Nun wurde endlich bestätigt, was auf der letzten E3-Messe bereits als Gerücht zu vernehmen war. Der Entwickler Boss Game Studios arbeitet an einem extrem aufwendigen Rennspiel. Es handelt sich dabei um **GT World Tour**, das mehr als zehn Strecken bieten soll, auf denen sich acht Wagen ein Stelldichein geben. Mit *Top Gear Rally* haben die Programmierer bereits bewiesen, daß sie in der Lage sind, ein ausgezeichnetes Fahrverhalten zu simulieren. Das große Manko ihres Erstlingswerks waren häufige Slowdowns, sobald sich mehr als zwei Wagen im Bild befanden.



Dies soll aufgrund der inzwischen gesammelten Erfahrungen nicht wieder passieren.

Ein weiterer Pluspunkt ist die Grafik, sofern es sich tatsächlich um Screenshots von der N64-Hardware handelt und nicht um Bilder von einem Hochleistungsrechner. Auf Wunsch kann sogar in High-Res umgeschaltet werden, wobei dann Balken am oberen und am

unteren Bildschirmrand in Kauf genommen werden müssen. Dafür benötigt die hochauflösende Darstellung nicht die 4-MB-Speichererweiterung. Momentan probieren die Verantwortlichen gerade aus, ob eine Unterstützung des Zusatzspeichers noch integriert werden kann, um auf die Balken verzichten zu können. Ein genauer Release-Termin wurde nicht genannt, es heißt jedoch, das Spiel werde Anfang '99 erscheinen.

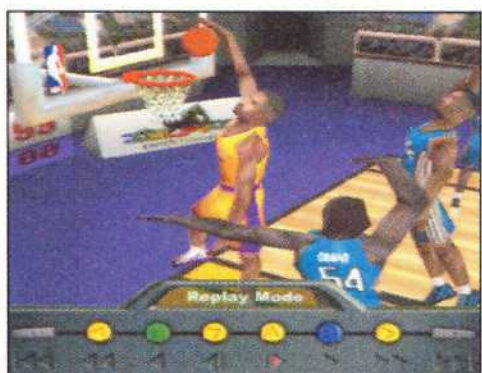
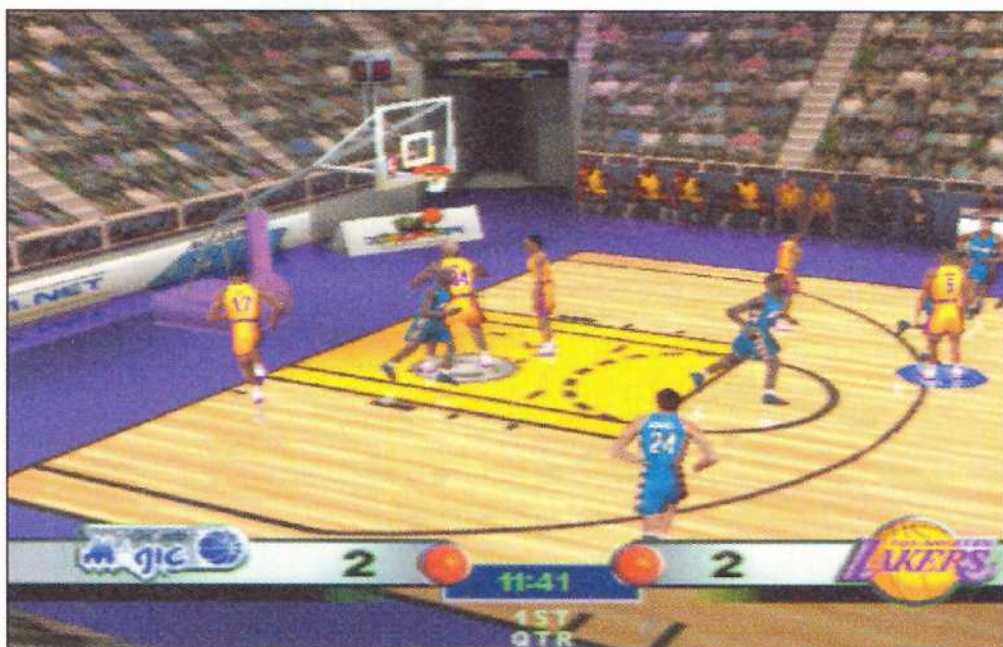


Mit den richtigen, sprich finanzkräftigsten Sponsoren im Rücken kann man sich auch die stärksten Rennwagen leisten



GT World Tour soll auch ohne Speichererweiterung hochauflösende Grafik bieten

Shut Up and Slam



NBA Jam '99 verspricht, spielerisch und grafisch NBA Courtside Paroli bieten zu können

NBA Jam ist erwachsen geworden. Das frühere Fun-Sport-Spektakel von Midway hat sich durch die Hand von Iguana West zu einer ausgewachsenen Basketball-Simulation gewandelt. Ihr dürft bei **NBA Jam '99** nun auf komplette Fünfer-Teams und authentische Spielertaktiken der 29 NBA-Mannschaf-

ten zurückgreifen. Die 300 Polygonspieler wurden mit den digitalisierten Gesichtern der Original-Stars und mit insgesamt über 500 per Motion-Capturing eingefangenen Moves versehen. Mit Hilfe eines Editors könnt Ihr Euch eigene Sportler kreieren und diese dank der Trade-Funktion auch zwischen den einzelnen Teams austauschen. Ein weiteres im Genre immer populärer werdendes Feature wurde ebenfalls nicht vergessen: So ist es möglich, im Szenario-Modus historische NBA-Partien nachzuspielen.

Wer Acclaims *All-Star Baseball* und *NFL Quarterback Club* kennt, kann sich ungefähr die eindrucksvolle Qualität der hochauflösenden Grafik vorstellen. Iguana West ist es sogar gelungen, diese Vorbilder qualitativ noch zu übertreffen. Auch in puncto Gameplay wird Großes verspro-



Sämtliche Spieler wurden sehr genau den NBA-Stars nachempfunden und unterscheiden sich in Aussehen und Statur voneinander



chen. Euch erwartet eine bisher noch nie gesehene Anzahl von Spielzügen und eine überragende Gegnerintelligenz. Wie es aussieht bahnt sich im November diesen Jahres harte Konkurrenz für Nintendos *Kobe Bryant in NBA Courtside* an.

Total verrückt



In den USA ist die Zeichentrickserie *South Park* schon lange Kult. Hierzulande sind die chaotischen Abenteuer der vier Grundschüler Kyle, Stan, Cartman und Kenny ab Frühling kommenden Jahres bei RTL zu sehen – unzensuriert und daher wahrscheinlich zu einem sehr späten Sendetermin. Ebenfalls für Anfang 1999 hat Acclaim nun den Release des First

Person Shooters **South Park 64** angekündigt, der auf der 3D-Engine von *Turok 2* basiert und daher auch das Memory Expansion Pak für die Darstellung hochauflösender Gra-

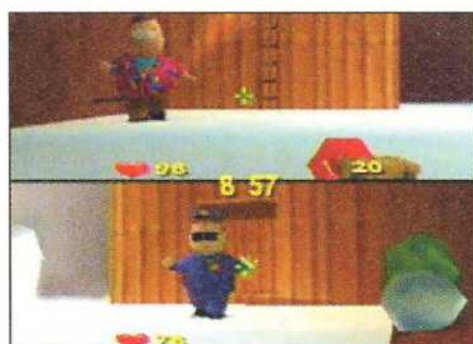
fik-Modi unterstützt.

In der bunten Cartoon-Welt geht es drunter und drüber, seitdem ein dicht vorbeifliegender Komet eine Revolte unter den Truthähnen ausgelöst hat. Eure Aufgabe ist es nun, das in Kriegsbemalung amoklaufende Geflügel seiner ur-amerikanischen Bestimmung als Festtagsschmaus zurückzuführen. Nebenbei wurde noch Cartmans



Mutter von Aliens entführt und ein schier unfabares Tohuwabohu entfesselt, dem Ihr Euch nun mit Waffengewalt entgegenstellen müßt. Natürlich verfügen kleine Kinder nicht über eine so gute Ausrüstung wie der Saurierjäger *Turok* und müssen sich daher mit Schneebällen, einem Kuhkatapult oder einem Raketenwerfer, der mit lebenden Hühnern geladen ist, begnü-

gen. Das Ganze hört sich nicht nur verrückt an, das ist es auch. Die insgesamt sechs Level wurden Originalschauplätzen der Serie nachempfunden, und Ihr dürft Euch heiße Vierspieler-Kämpfe in fünf verschiedenen Modi liefern.



Ihr dürft in die Rolle Eures favorisierten Cartoon-Chaoten schlüpfen, um auf Truthahnjagd zu gehen. Im Mehrspieler-Modus könnt Ihr sogar einige der Nebenfiguren der Serie steuern



Geschöpfe der Nacht

Die PlayStation-Version von **Nightmare Creatures** war ein Riesenerfolg und ver-

kaufte sich weltweit über 800.000 mal.

Noch Ende dieses Jahres soll das prügellastige Action-Adventure, in dem Ihr durch das viktorianische London streift und angriffslustige Dämonen jagt, auch für das N64 erscheinen. Praktisch hinter jeder Ecke der nebelverhangenen Themse-Metro-



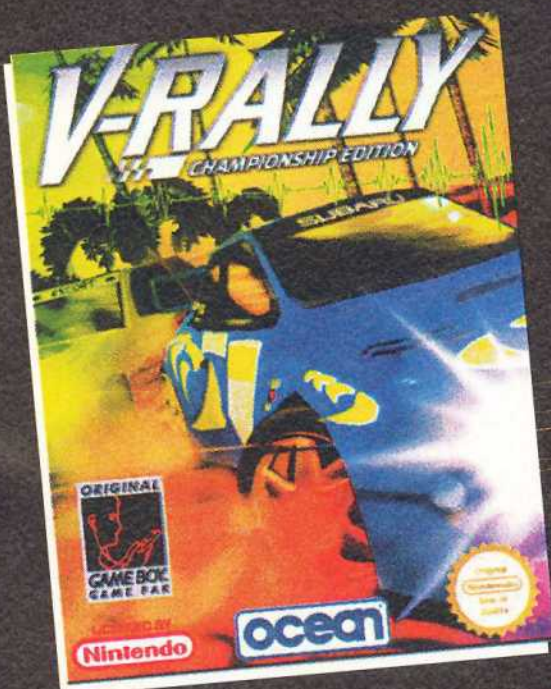
pole warten gräßliche Kreaturen auf Euch und jeder Schritt birgt neue Gefahren in sich. Keine Zeit, den stimmungsvoll

gestalteten Kulissen ein Auge zu schenken, Ihr müßt das Schwert schwingen, Extras aufsammeln und nach versteckten Schaltern suchen. In den USA wird das Spiel von Activision in den Handel ge-



Als Charaktere stehen Euch der kräftige Ignatius und die flinke Nadia zur Auswahl

bracht, für Deutschland ist leider noch kein Vertrieb gefunden worden. Sobald sich in dieser Beziehung etwas Neues ergibt, werden wir Euch natürlich umgehend informieren.



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

TOTAL! NEU

Wem realitätsnahe Football-Simulationen wie *Madden* oder *NFL QBC* zu trocken sind, bekommt demnächst eine in jeder Beziehung außergewöhnliche Alternative geboten. Bei Midways Arcade-Umsetzung

Football brutal

NFL Blitz wird Action groß geschrieben und das Regelwerk nicht so ganz genau genommen. So könnt Ihr Eure Gegner beispielsweise mit brutalen Schlägen und Tritten niederstrecken und selbst am Boden liegenden Spielern noch mit unsanften Sprüngen die Luft zum Atmen rau-



ben. Das Ganze mutet weniger wie Sport als eine mittelalterliche Schlacht an und macht einen mordsmäßigen Spaß. Denn Midway versäumte es nicht, die Steuerung sehr präzise und die Präsentation mit Ausnahme der klobigen Sportler äußerst gelungen zu gestalten. Das actionreiche Geschehen wird in der mittleren Grafikauflösung mit sehr vielen Details dargestellt und mit absolut plastischen Soundeffekten unterlegt. Einziger Wehmutstropfen des extrem unterhaltsamen Fun-Sport-Spektakels ist der fehlende Vierspieler-Modus, doch dieser

ist bereits für die Fortsetzung *NFL Blitz 99* angekündigt. Mit Hilfe eines Controller Paks könnt Ihr übrigens Daten zwischen Eurem N64 und dem Automaten austauschen.

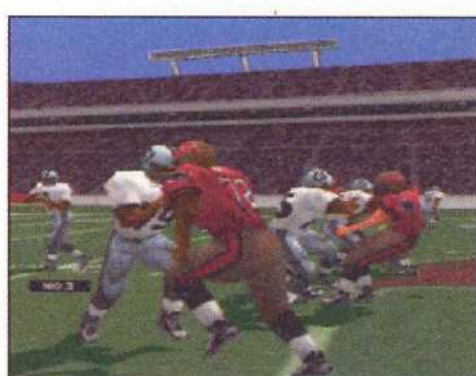


Mit *NFL Blitz* kann man auch ohne große Football-Kenntnisse seinen Spaß haben

Madden strikes back



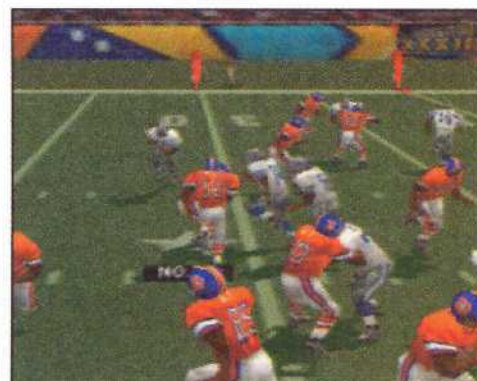
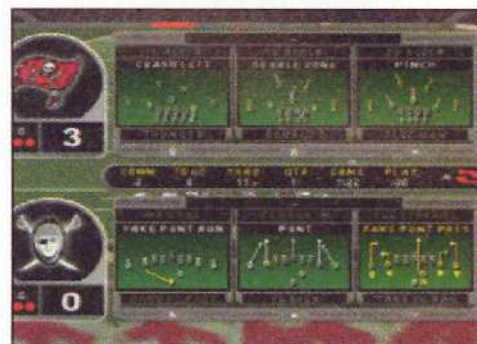
Neu sind auch die vielen verschiedenen und z. T. sehr spektakulären Tackling-Animationen



In der Zeitlupe zeigt sich die phänomenale Qualität der hochauflösenden-Grafik

Im vergangenen Jahr lieferten sich *Acclaims NFL Quarterback Club '98* und *Madden 64* einen heißen Kampf um die Gunst der Football-Fans. Dieses Jahr könnte sich das Ganze wiederholen und dafür hat Electronic Arts kräftig aufgerüstet.

Madden NFL 99 bietet die NFL-Lizenz, die sein Vorgänger noch vermissen ließ, und somit eine Auswahl von über 100 authentischen Teams, darunter zahlreiche historische und All-Star-Mannschaften. Um Neulingen den Einstieg zu erleichtern, wurde eine optionale, stark vereinfachte Steuerung integriert, bei der sich sämtliche Aktionen mit einem einzigen Button ausführen lassen. Profis bekommen es in der Neuauflage mit einer stark verbesserten Gegnerintelligenz und einigen neuen Spielzügen zu tun. Optisch besticht *Madden*



NFL 99 durch hochauflösende Grafik und extrem aufwendige Spieleranimationen. Weniger Beachtung wurde dagegen der weiterhin etwas steril wirkenden Soundkulisse geschenkt. Insgesamt hinterläßt die Neuauflage einen sehr starken Eindruck und wird ganz sicher der Konkurrenz Paroli bieten können.

Liebt Euch



VIVA

TOTAL!
NEU

N64-Release-Liste



Rayman 2

November '98

Body Harvest	Acclaim/DMA Design	Action/Adv.
extreme-G 2	Acclaim/Probe	Rennspiel
F-Zero X	Nintendo	Rennspiel
Gex 64: Enter the Gecko	GT Interactive/Midway	Jump&Run
Glover	Nintendo/Hasbro	Jump&Run
Knife Edge	Mitsui/Kemco	Action
NBA Jam '99	Acclaim/Iguana West	Sport
NBA Live '99	Electronic Arts	Sport
NFL Blitz	GT Interactive	Sport
NFL Quarterback Club '99	Acclaim/Iguana	Sport
Quest 64	Konami/Imagineer	Rollenspiel
Penny Racers	Konami/T•HQ	Rennspiel
Space Station: Silicon Valley	Take Two/DMA Design	Action/Strat.
Starshot: Panik im Space Circus	Infogrames	Jump&Run
Superman	Konami/Titus	Action/J&R
Top Gear Overdrive	Mitsui/Boss Game Studios	Rennspiel
V-Rally Champ. Edition 98	Infogrames	Rennspiel
WCW vs. NWO: Revenge	Konami/T•HQ	Wrestling
WipEout 64	Konami/Psygnosis	Rennspiel

Dezember '98

Bust-A-Move 3	Acclaim/Taito	Puzzlespiel
FIFA '99	Electronic Arts	Sport
Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo/LucasArts	Action
Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim/Iguana	F. P. Shooter
Virtual Pool 64	Acclaim/Interplay	Sport
Zelda: The Ocarina of Time	Nintendo	Rollenspiel

Januar '99

Duke Nukem: Count Zero	GT Interactive/Eurocom	Action/Adv.
Earthworm Jim 3D	Acclaim/VIS	Jump&Run
NHL Breakaway '99	Acclaim/Iguana West	Sport
South Park 64	Acclaim/Iguana	F. P. Shooter

1. Quartal '99

All-Star Tennis '99	Ubi Soft	Sport
Hype: The Time Quest	Ubi Soft	Action/J&R
NBA Pro '99	Konami	Sport
NHL Pro '99	Konami	Sport
Micro Machines 64 Turbo	Codemasters	Rennspiel
Racing Simulation 2	Ubi Soft	Rennspiel
Rakuga Kids	Konami	Prügelspiel
Rayman 2	Ubi Soft	Jump&Run
Roadsters '98	Konami/Titus	Rennspiel
Rush 2: Extreme Racing	Konami/Midway	Rennspiel
S.C.A.R.S.	Ubi Soft	Rennspiel
Survivor: Day One	Konami	Action/Adv.
Tonic Trouble	Ubi Soft	Jump&Run
Twisted Edge Snowboarding	Mitsui/Boss Game Studios	Sport

Und die Welt wird bunt

Ende November kommt der **Game Boy Color** auch hierzulande für ca. 150 DM in den Handel. Nintendo bringt aus diesem Anlaß einige klassische Spiele mit voller Farbkunterstützung auf den Markt. Mit Acclaim, Infogrames und Konami haben zudem die wichtigsten Thirdparty-Entwickler schon eine ganze Rei-



he neuer Titel für das Handheld in der Entwicklung, so daß zum Launch aller Voraussicht nach weit mehr als zehn Spiele zur Auswahl stehen werden. Übrigens sind der Game Boy Color und der normale Game Boy vorerst noch voll kompatibel. Das heißt, daß sämtliche Module auf jedem Gerät funktionieren.

Game Boy Release-Liste

November '98

Bugs Bunny & Lola Bunny (GBC)	Infogrames	Jump&Run
Bust-A-Move 3	Acclaim/Taito	Puzzlespiel
Cool Hand (GBC)	Take Two	Kartenspiel
Game & Watch Gallery 2 (GBC)	Nintendo	Action
Harvest Moon (GBC)	Nintendo/Natsume	Strategie
Montezuma's Return (GBC)	Take Two	Action/Adv.
Mortal Kombat 4 (GBC)	Konami/Midway	Prügelspiel
Mud & Metal	Take Two	Action
NBA Jam '99 (GBC)	Acclaim/Iguana West	Sport
NFL Blitz (GBC)	Konami/Midway	Sport
Pocket Bomberman (GBC)	Nintendo/Hudson	Action
Power Quest (GBC)	Infogrames/Sunsoft	Prügelspiel
Quest for Camelot (GBC)	Nintendo/Titus	Action/Adv.
Rampage World Tour (GBC)	Konami/Midway	Action
Reservoir Rat (GBC)	Take Two	Action/Adv.
Schiffe Versenken	Infogrames	Strategie
Shanghai Pocket (GBC)	Infogrames/Sunsoft	Puzzlespiel
Small Soldiers	Konami/T•HQ	Jump&Run
Tetris Deluxe (GBC)	Nintendo	Puzzlespiel
Titus Jr. (GBC)	Konami/Titus	Jump&Run
Tweety & Sylvester (GBC)	Infogrames	Jump&Run
Wario Land II (GBC)	Nintendo	Jump&Run
Zelda - Link's Awakening (GBC)	Nintendo	Action/Adv.

Dezember '98

Conker's Pocket Tales (GBC)	Nintendo/Rare	
Turok 2: Seeds of Evil (GBC)	Acclaim/Iguana West	Action/J&R

Januar '99

Yoda Stories (GBC)	Konami/T•HQ	Jump&Run
--------------------	-------------	----------

1. Quartal '99

Golden Goal (GBC)	Take Two	Sport
Int. Superstar Soccer '98 (GBC)	Konami	Sport
Roadster (GBC)	Konami/Titus	Rennspiel
Space Station: Silicon Valley (GBC)	Take Two/DMA Design	Action/Strat.
Tabaluga (GBC)	Infogrames	Jump&Run
V-Rally (GBC)	Infogrames	Rennspiel



Robert Nissen aus Kiel hat ganz recht, Link trifft schon bald wieder in's Schwarze

Heidewitzka!

Moin, moin 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 oben genannte Blatt dazu nutzen, um es zu bemalen. Wenn Ihr es dann noch an die unten stehende 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 mit Eurem Namen und Alter auf der Rückseite versehen ein, klebt 'ne Marke drauf und ab geht die Post!

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

X-plain Verlag
TOTAL! Leserbrie fe
Friedensallee 41
D-22765 Hamburg



Vielen Dank, liebe Maria Natke aus Eberswalde, wir fühlen uns sehr geschmeichelt



Wer will schon eine Prinzessin auf der Erbse, wenn er diese Schönheit auf einem Stern surfen sieht. Tausend Dank an Martina Nistler (17) für diese aufwendige Zeichnung

Überraschungstitel

Ich will einmal sagen, daß in den Leserbriefen über Banjo-Kazooie nur (meistens) über die hammerharte Grafik etwas zu lesen ist. Wieso loben die Spieler nicht auch einmal den Sound? Diesen finde ich nämlich auch besonders gelungen (z. B. Vorhof zu Mad Monster Mansion, Rusty Bucket Bay und das Bienengesumme und Froschgequake im Click Clock Wood). Aber nicht nur die Kompositionen finde ich klasse, sondern vor allem die noch nie dagewesene Interaktivität der Musiken (die in N64-Modulen leider noch viel zu wenig



Jasmin Kreuz (14) aus Meensen scheint bereits gespannt auf Banjo-Tooie zu warten

anzutreffen ist). Jetzt habe ich abschließend noch zwei Fragen:

1. Ist das Überraschungsspiel von Nintendo MLB feat. Ken Griffey?
2. In Nintendos Hauszeitschrift habe ich von einem Rare-Spiel namens Dinosaur Island 64 lesen können. Was wißt ihr darüber?

Daniel Himmel, Wiesbaden

TOTAL!:

Wir sind ganz Deiner Meinung.

1. Nein. Es ist Star Wars: Rogue Squadron.
2. Daß das offenbar wieder einer dieser lustigen Ulks ist, Ankündigungen in die Welt zu setzen und dann in Schweigen zu versinken. (Vgl. Donkey Kong 64).

Do it yourself?

In der TOTAL! 9/98 las ich, daß Matthäus Wander aus Neuk.-Vluyn Probleme hat, sein SNES-Modul zu öffnen. Dabei ist das gar nicht einmal so schwierig. Es gibt zwei Möglichkeiten:

1. Eine spitze Zange, deren Backen in die Ausnehmung der Schrauben paßt. Das wäre entweder ein Modell

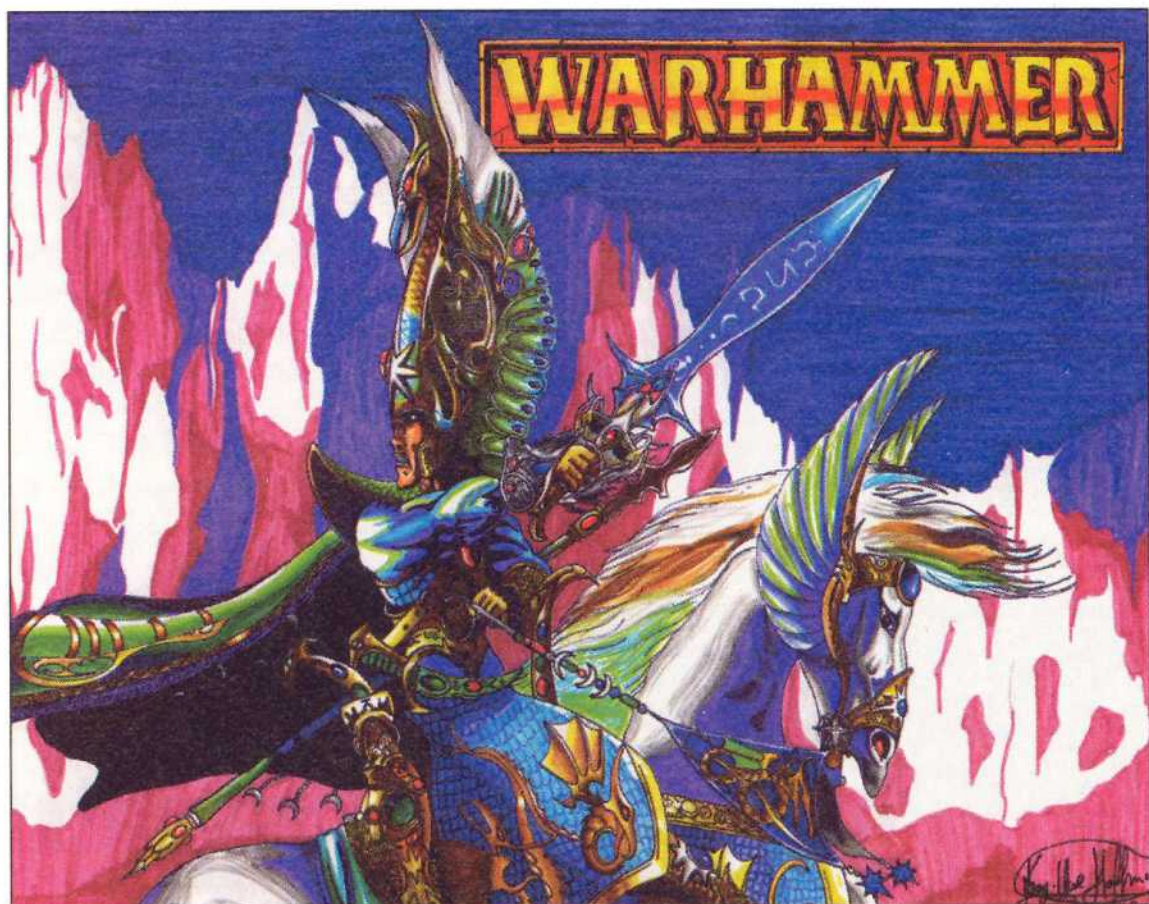
wie es Elektronik-Fachleute benutzen oder eine Zange, die zum Öffnen von Splintringen verwendet wird. Letztere hat an den Enden der Backen je einen kleinen Zapfen, der in die kleinen Bohrungen der Splintringe passen muß. Diese Zapfen passen auch sehr gut in die Ausnehmungen der Schrauben.

2. Ein kleiner Schraubenzieher, der in die Bohrung des Moduls paßt, läßt sich mit einer Feile sehr gut bearbeiten. Wenn man in die Klinge in der Mitte eine Kerbe feilt, so daß der Schraubenzieher auf die Schraube paßt, kann man die Schrauben auch auf diese Art lösen.

In beiden Fällen ist Geduld und Vorsicht geboten, da man sehr leicht von den Schrauben abrutscht und diese dann oft beschädigt werden, was weitere Öffnungsversuche erschwert. Schwieriger gestaltet sich dann schon das Wechseln der Batterie, da diese mit den Polklemmen verschweißt ist. In diesem Fall empfehle ich eine Laubsäge mit Metallsägeblatt. Sollte man es geschafft haben, die Punktschweißnähte zu durchtrennen, ohne an der Printplatte allzuviel zu zerstören, kann man nun die neue Batterie einsetzen. Da ich selbst kein derartiges Schweißgerät besitze, habe ich die Batterie dann mit herkömmlichem Sanitär-Silikon fixiert. Es gibt sicherlich noch einige andere Wege, die Batterie zu wechseln, jedoch war das für mich die einfachere Lösung, ohne an der Printplatte zuviel Schaden anzurichten. Ich fühle mich mit 38 Jahren eigentlich noch nicht zu alt, um Videospiele zu spielen und kann deshalb nicht verstehen, warum sich Leute, die unter 30 sind, schon als Gruffies bezeichnen. Wie nennt er sich denn, wenn er älter wird, oder verbannt er dann sämtliche



Frank Mroß aus Lüdenscheld läßt die Puppen tanzen. Devil Hunter Azusa sieht jedenfalls sehr beschäftigt aus



Ganz schön aufwendig, Kai-Uwe Hoffman (19) aus Hamburg. Wie lange braucht man denn so ungefähr, um ein derart filigranes Bild mit seinen feinen Filzstiften zu kitzeln?

Spiele, um sich nicht benennen zu müssen? Ich spiele gerne und hoffe, daß ich eines Tages auch mit meinen Enkelkindern spielen kann. Vielleicht gibt es bis dahin auch eine Pille, die müde Videospieler zu ungeahnten Leistungen treibt. Somit wäre das Alter auch kein Problem mehr.

Thomas Schneider, A-Wagram /Traisen

TOTAL!:

Die Prozedur ist wesentlich einfacher, wenn man sich den passenden Schraubenzieher organisiert. Wir werden das keinesfalls im Namen der TOTAL! empfehlen. Wenn sich jemand dabei seine Finger aufschlitzt oder das Modul zu Klump lötet, wollen wir nicht die Beschwerden auf den Tisch bekommen. Vor allem, da Nintendos Kundendienst für solche Sachen da ist und unter der gebührenfreien Telefonnummer 0130/5806 erreichbar ist.

Videokassette

Gerade lese ich eure neue TOTAL! Ausgabe. In letzter Zeit schreiben auch Leser, die Nintendos Zielgruppe nicht mehr angehören. Mit 40 gehöre ich wohl auch dazu. Nach all den Sport-, Renn-, Prügel-, First-Person-Shootern- und Geschwindigkeitsspielen ist Banjo-Kazooie eine richtige Wohltat. Bei dem Überraschungsspiel von Nintendo würde ich rein instinktiv auf Donkey Kong tippen. Außerdem habe ich noch eure Videokassette mit Super Mario 64 und PilotWings 64. Warum produziert ihr keine weiteren Kassetten, wenn absolute Highlights anstehen, wie z. B. Banjo-Kazooie, Zelda, Turok 2?

Andreas Lindig via E-Mail

TOTAL!:

Wir bekommen eigentlich schon immer viel Post von Junggebliebenen, Älteren oder Eltern. Der Rekord steht derzeit bei 68, was wir übrigens richtig klasse finden.

Bei dem sogenannten Überraschungstitel handelt es sich um Star Wars: Rogue Squadron.

Seit Ende Oktober hat Nintendo eine eigene Kassette im Angebot. In einer Auflage von 400.000 Stück wurde eine 30minütige, kostenlose Videokassette an den Handel verteilt, auf der Szenen aus den Highlights zu sehen sind. Es macht daher lediglich viel Arbeit und wenig Sinn für uns, eine eigene Kassette zu



Arno Schatz aus Bochum hat sich offenbar von Turok inspirieren lassen und diesen stylisch zu Papier gebracht

produzieren. Damals verhielt es sich anders. Als wir ab der Ausgabe 7/96 das entsprechende Video anboten, lag die Veröffentlichung der Konsole in Europa noch in weiter Ferne, und es gab nirgendwo bewegte Bilder zu sehen außer bei einer Handvoll Import-Händlern.

Dauerspaß

1. Ich möchte meinen Senf zur Leserpost in T! 9/98 abgeben. Ich bin auch kein Sailor Moon-Fan, aber meine Meinung darüber ist, wenn ein Großteil der Leser - und scheinbar ist dem so - sich einer solchen Leidenschaft verschrieben hat, ist es auch deren gutes Recht, einen Platz in jeder Ausgabe zu beanspruchen, gerade weil auch entsprechende Spiele erschienen sind.

2. Die neue Stilistik der Vorschau stößt bei mir auf nur wenig Verständnis. DER ERWINREIM ist schon in Ordnung, aber mich interessiert es nun wirklich nicht, worüber ihr vor fünf Jahren berichtet habt - das ist Vergangenheit, und die soll man bekanntlich ruhen lassen. Also, bitte schreibt mehr über Spiele oder Berichte, die in der nächsten Ausgabe präsentiert werden.

3. Vor ein paar Monaten hat die Zeitschrift XYZ F-Zero X leider nur oberflächlich getestet (ihr habt es angedeutet). Ein aufmerksamer Leser bemerkte dies und schrieb sogleich selbiges an die Redaktion. Die Antwort kam prompt und satt. Die Tester waren der Auffassung, daß mehr Level (und zwar un-

endlich!) nichts an der Wertung ändern. Ich denke, daß unendlich viele Rennstrecken den Langzeitmotivationsfaktor (genannt Fun) enorm erhöhen. Wie steht ihr dazu?

4. Ist der Überraschungstitel Metroid 64 und wenn nicht, welches Spiel dann (evtl. Kirby's Air Ride oder Rev Limit)?

Laurens Pestel, Wedel

TOTAL!

1. Das ist völlig richtig. Nach einem Jahr wird die Sache jedoch etwas langweilig, wenn es nichts Neues gibt. In erster Linie geht es auch um die Zeichnungen: Da wir auch mal was anderes abdrucken wollen, als die immer gleichen Figuren, wollten wir darauf hinweisen, daß die Chancen, damit in die



Auf Link ist Verlaß, das wissen auch Martina Nistler (17) und Bianca Schneider (18)

TOTAL! zu kommen, nur noch gering sind. Wir wollen ja nicht, daß sich die Zeichner/-innen die ganze Mühe umsonst machen.

2. Du hast natürlich (teilweise) recht. Wie Dir jedoch ein Blick in die Vorschauen diverser Ausgaben (nicht nur der TOTAL!) bestätigen wird, ist die Ankündigung von definitiven Inhalten ein Glücksspiel, weil sich Termine immer wieder sehr kurzfristig verschieben. Bevor wir also das Blaue vom Himmel versprechen, was wir dann nicht halten können, präsentieren wir lieber eine amüsante Vorschau.

„Die Vergangenheit sollte man ruhen lassen“? Im Videospielbereich muß man sich zwar nicht zwingend mit der Historie auskennen, aber interessant ist sie allemal. Wir halten es daher für sinnvoll, allen Lesern die Chance zu einem kleinen Einblick in die Entwicklung der letzten Jahre zu geben. Um keinen Platz für die aktuelle Berichterstattung opfern zu müssen, ist die Vorschau dafür

TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 52



Endlich weiß die Welt, wer oder was hinter der TOTAL! steckt. Kein geringerer als Felix Ließ aus Heide verbirgt sich dahinter. Nur selten traut er sich hervor. Glücklicherweise kann sich, wer dann einen Fotoapparat zur Hand hat, um dieses Ereignis für die Menschheit festzuhalten. Oder haben wir da irgendwas falsch verstanden, bist Du gar nicht der heimliche TOTAL!-Chef?



Worüber ärgert sich der Yoshi so fürchterlich? Über das Bild von Andreas Freymüller (17) aus Heidelberg bestimmt nicht

die richtige Adresse. Und mal im Ernst: Dieser kleine Kasten soll ein Stein des Anstoßes sein?

3. Ein Rennspiel mit schlechtem Gameplay wird durch zusätzliche Strecken nicht besser, ganz im Gegenteil zu einem ohnehin schon sehr guten Spiel wie *F-Zero X*. Wobei in diesem speziellen Fall erschwerend hinzukommt, daß das Spiel anfangs absurd einfach ist - in bester Nintendo-Tradition - doch erst im Expert-Modus entfaltet *F-Zero X* seine ganze Stärke. Da gewinnt der Kampf um die Spitzenposition gegen Deinen Computer-Rivalen seine ganze Faszination. Erst wenn man den Programmierer-Ghost erspielt hat, wird das Spiel auch im Time Trial enorm reizvoll. Doch ganz abgesehen davon, daß man das Spiel in anderthalb Tagen nicht beson-

ders weit spielen kann: Während der E3 ein paar Wochen zuvor waren bei sämtlichen *F-Zero X*-Versionen alle fünf Cups freigeschaltet - daher sollte eigentlich jede ernstzunehmende Zeitschrift davon gewußt haben.

4. Nein. Der sogenannte „Überraschungstitel“ ist, wie bereits berichtet, *Star Wars: Rogue Squadron*, und wer jetzt meint, das sei keine wirkliche Überraschung, hat vollkommen recht. Allerdings hat Nintendo nicht von einem Überraschungstitel im Sinne von „von diesem Spiel hat noch niemand etwas gehört“ gesprochen. Es hieß nur, es solle noch ein Spiel kommen, das

noch nicht offiziell für Deutschland angekündigt war. Und das ist bei *Rogue der Fall*. Wer hat eigentlich die schlecht recherchierte Sache mit dem Überraschungstitel in die Welt gesetzt ...?

Wo ist Leo

Die neuen *Zelda*-Bilder sind ... tja, ich weiß nicht, wie ich das beschreiben soll, aber ihr kennt sicherlich dieses Gefühl. Ich will *Zelda*! Auch *Perfect Dark* sieht echt klasse aus. Alleine die Aliens machen das Spiel voll kultig. Zu *F-Zero X*: Das spielt sich guuuut! Allerdings kommt es mir so vor, als wäre der Sound direkt von SNES übernommen worden. Aber trotzdem TOTAL! genial! Endlich! *Body Harvest*! Ich habe mich schon länger gefragt, was wohl daraus geworden ist. Aber daß es so gut wird, wie ihr es be-

schrieben habt, hätte ich echt nicht für möglich gehalten. Auch der *Turok 2*-Bericht war gewohnt gut. Doch diese ganzen Spiele kennt man ja schon aus älteren Berichten. Deshalb war es auch ein anderes Spiel, das mich diesen Monat besonders von den Socken gehauen hat. Nämlich *Ogre Battle 3*. Bitte mehr darüber. Fürs SNES ist *Ogre Battle* schon so gut. Könnt ihr jetzt evtl. schon sagen, ob es vielleicht eine US-Version oder sogar eine PAL-Version geben wird?

Gott sei Dank, euch sei Dank. Endlich mal eine Anime-Übersicht. Meiner Meinung nach eine der besten Reportagen, die ihr bisher hattet. Vielleicht könnt ihr ja nach Abschluß dieser Reportage eine Manga-Übersicht bringen. Übrigens sind meine Favoriten: *Akira*, *Dragon Ball*, *Yohko*, *Battle Angel Alita* und *The Hakkenden*. Die Idee mit der Wave Race-Rekordliste von Theo Zimmer finde ich absolut spitze.

1. Glaubt ihr noch an das Erscheinen des 64 DD in Deutschland?

2. Ist David Dienstbier (bei den Muckies) vielleicht *Turok*? (ha, ha)

3. Wurden die Arbeiten an *Jungle Emperor Leo* eingestellt?

Erwin war mal wieder TOTAL! genial. Ihr solltet ein poetisches Sammelwerk auf den Markt schmeißen. Goethe und Co. werden vor Neid erblassen!

Dirk Weber, Bad Salzungen

TOTAL!:

Anime & Manga liegt vorerst auf Eis, sonst würden wir die ganzen aktuellen Spiele nicht unterbringen können.

1. Das ist keine Sache des Glaubens. Das Ding kommt mit 99%iger Sicherheit nicht.

2. (ohne Worte)

3. Gute Frage. Kürzlich hat Miyamoto ein paar Andeutungen gemacht, die

darauf hindeuten. Ohnehin ist es ein wenig dürrig, was derzeit aus Japan an Infos über neue N64-Spiele kommt. *Pikachu Genki Dechu* kommt in Japan im Dezember, zu *Super Mario 64 II*, *Super Mario RPG II*, *Mother 3* (siehe auch nächster Brief) und *Leo* gibt es keinerlei offizielle Infos. Nach der Veröffentlichung von *Zelda 64* sollte es jedoch endlich Neuigkeiten zu vermelden geben.



Nein, Ranma hat nichts mit Fußball auf SAT1 zu tun, das weiß Anne Perlet genau

Gewinner gesucht

1. Wer hat bei Eurer Jubiläumscompetition nun den Aufenthalt in Hamburg mit Redaktionsbesuch gewonnen?

2. Wie heißt dieser Tokyoter Stadtteil nun? Shinyuku, Shinjuku oder wie?

3. In der TI 8/97 war schon mal ein Brief von mir. Habt Ihr wirklich kein Feedback auf meinen Vorschlag bekommen, japanische Werbeseiten als Poster zu bringen? Ich halte das noch immer für eine gute Idee.

4. Was ist aus *Mother 3* geworden?

5. Kritik habe ich diesmal nicht ... freut's euch?

Manuel Dillinger, Hohenau

TOTAL!:

1. Noch niemand! Wir planen, den Gewinner/die Gewinnerin in unsere nächste Foto-TOTAL!-Story, die wir seit drei Monaten aus Platzgründen verschieben müssen, einzubinden. Da wir aber niemandem verkünden wollen „Du hast gewonnen, aber wann du deinen Preis bekommst, können wir noch nicht sagen!“, warten wir noch ein wenig. Vergessen ist die Sache aber keineswegs. (Der Gewinner/die Gewinnerin ist übrigens schon ermittelt, aber er/sie weiß es noch nicht!)

2. (vgl. Akihabara-Bericht in TI 9/98:) Da Japanisch eine Silbenschrift ist (abgesehen von der Symbolschrift Kanji), sind



Yvone Poslon (18) aus Lobbach arbeitet emsig an einem Comic mit dem Namen *The Starlight Warriors*

GEWINNER TOTAL!-JUBILÄUMSCOMPETITION

je ein N64-Modul *Wetrix* von Infogrames, ein TOTAL!-T-Shirt und eine handsignierte TOTAL!:

Susanne Saracini, Hamburg; Ralf Hönig, Aalen

je ein N64-Modul *Multi-Racing Championship* von Infogrames, ein TOTAL!-T-Shirt und eine handsignierte TOTAL!:

Martin Kerner, Halle/Neustadt; Stefan Weiß, Schwerin

je ein GB-Modul *V-Rally* von Infogrames, ein 12monatiges TOTAL!-Frei-Abo sowie eine handsignierte TOTAL!:

Philip Dreyer, Neu-Isenburg; Diego Böckmann, Aitrang; Marcel Kastian, Bremen

je ein GB-Modul *The King of Fighters* von Infogrames, ein 12monatiges TOTAL!-Frei-Abo sowie eine handsignierte TOTAL!:

Christian Gärtner, A-Wien; Pascal Krasch, Barsbüttel; Gina Nasarek, Laudenbach; Michael Neumann, Schwarzeide; Britta Mennerich, Lübeck; Denis Lang, Dietzenbach

Super Soaker-Competition „Wasserschlacht“ TOTAL! 9/98

je ein Super Soaker:

Felix Andres, Stuttgart; Sebastian Fricke, Bad Lauterberg; Björn Maday, Waldmichelbach; Henri Marschner, Oranienburg; Claudia Pascalis, Bremen; Stefan Rueder, A-Salzburg; Fabian Schrod, Kassel; Kai Stabel, Alzey; Peter Weigand, Aschaffenburg; Carsten Schmiedel, Darmstadt

meist diverse Interpretationsmöglichkeiten gegeben. Die offizielle Schreibweise ist Shinjuku, aber im Prinzip ist beides richtig. (Es gibt übrigens auch den Stadtteil Shibuya, aber das ist ein anderer.) Die Hauptstadt Japans (bzw. Nippons, wie der Insider sagt), heißt im Deutschen Tokio (mit i). Da die Messe Tokyo Game Show jedoch als englischer Begriff instituiert wurde, schreibt sich die Stadt in dem Fall englisch mit y. Alles klar?

3. Sehr wenig. Ehrlich gesagt kamen nur vierzehn Briefe zu diesem Thema, was ziemlich wenig ist. Da das Feedback durchgehend positiv war, ist die Sache allerdings noch nicht völlig vom Tisch und wird sicherlich irgendwann mal wieder aufgegriffen. Geduld!

4. Wie wir schon häufiger durchblicken ließen, ist *Mother 3* nach unseren Infos seit Ende des Sommers 1997 als 64DD-Spiel fertiggestellt und soll aufgrund der Release-Verzögerung des DDs (und im Hinblick auf eine mögliche Veröffentlichung im Westen) auf 256-MB-Modul umgebaut werden. Gerüchten zufolge ist ein Nippon-Release im März 99 möglich. Doch das ist alles, wie gesagt, höchst inoffiziell.

5. Der Begriff Kritik bedeutet per Definition „(Kunst der) Beurteilung“ und schließt sowohl positive, als auch negative Aspekte ein. Lob zählt also zur Kritik, aber wir freuen uns natürlich ein Loch in den Bauch, daß Du nichts zu bemängeln hast.

Nobody is perfect

Ich dachte immer, Shigeru Miyamoto wäre für alle *Zelda*-Titel verantwortlich. Aber im Abspann von *Zelda 1* kommt er nicht vor. Oder verbirgt er sich etwa hinter dem Namen S. Miyahon?

Ralf Rußhardt, Limbach

TOTAL!:

Großartig! Du hast soeben einen der größten Klopfer der Videospiegelgeschichte



Für Pascal Thüm (14) posierte der kleine Fahrer Slash aus *Snowboard Kids*



Um sich die Wartezeit auf *Star Wars: Rogue Squadron* zu verkürzen, zeichnete Torben Kuhlmann (15) dieses beeindruckende Bild

zu Tage gefördert. Offenbar ist Nintendo of America (oder wer auch immer das Spiel seinerzeit übersetzt hat) über die Fußangeln der japanischen Schrift gestolpert (vgl. vorangegangener Brief). Miyamoto kann man auch Miyahon lesen – allerdings gibt es diese Variante nicht als Namen. Offenbar war der Meister (der sich selbstverständlich hinter dem Namen verbirgt) damals im Hause Nintendo noch nicht so bekannt.

I am Turok!

1. Wieso war in einem *Turok 2*-Bericht der Mega Fun zwei Fotos von David Dienstbier, die bei Euch auch waren?
2. Zu indizierten Spielen darf man doch keine Tricks abdrucken. Wieso war dann in der 64 Power eine Komplettlösung von *Duke Nukem 64*?
3. Was ist mit *Powerslide* und *Bio Tetris*?

Sören Busch, Wuppertal

TOTAL!:

1. Die Fotos waren auch noch in anderen Magazinen. Das waren offizielle Promotion-Fotos von Acclaim, die qualitativ deutlich besser waren als Fotos, die man in den Programmier-Dungeons von Iguana machen konnte. Außerdem: Das Bodybuilderbild (herrliches Wort!) von David Dienstbier (siehe auch Brief von Dirk Weber) mußten wir einfach abdrucken.

2. Unsere Kollegen sind offenbar der Meinung, daß ihr Firmensitz in Holland sie von den Zwängen der deutschen Bundesprüfstelle enthebt. Das ist natürlich falsch. Wie wir schon häufiger erwähnten, muß man als Zeitschrift jedoch weniger die BPS fürchten, als die Rechtsabteilungen irgendwelcher Mitbewerber. Ob und in welcher Form bereits gegen diesen rechtswidrigen Wettbewerbsvorteil vorgegangen wurde, ist

uns nicht bekannt. Es kann allerdings davon ausgegangen werden, daß finanzstarke Großverlage so einem Vorgehen nicht lange tatenlos zuschauen.

3. Gute Frage. Von *Bio Tetris* hat die Welt seit der Space World 97 nichts mehr gehört. Mal schauen, was die nächste Nintendo-Messe im März bringt. Bezüglich *Powerslide* will bei GT Interactive offiziell niemand etwas davon wissen, daß einmal eine N64-Version angekündigt wurde. Zur Zeit ist nur das PC-Original im Gespräch, was demnächst erscheinen wird.

Absoluter Megaprofi

Erspielt man bei *Blast Corps* alle Platin-Medaillen, erhält man den Titel „Absoluter Megaprofi“. Auch bei Rares *First Person Shooter* ist es möglich, den besagten Cheat zu ergattern (Mein Rekord: 1 Min. 56 Sek.). Wie man bei *Super Mario 64* auch ohne Kanone auf das Schloß springen (?) kann, ist mir jedoch immer noch ein Rätsel.

Michael Denk, Salzmünde

TOTAL!:

Du hast nicht wirklich *Blast Corps* mit allen Platin-Medaillen durchgespielt? Das ist ernsthaft beeindruckend. Im englischen Original ist der höchste Rank „You can stop now“. Offenbar hat Nintendo das in der Übersetzung entschärft, um die Leute nicht allzu sehr zu frustrieren.

Zum Facility-Level in *GoldenEye 007* haben wir tatsächlich fünf Zuschriften bekommen, die alle den entsprechenden Cheat erspielt haben – alle Achtung! – und eine ganze Reihe Bestätigungen, daß dies unmöglich wäre. Es sei noch der Hinweis gestattet, daß wir schrieben, es wäre nahezu (!) unmöglich.

Der Trick bei der Sache mit dem Schloßdach bei *SM64* ist hauptsächlich der genaue Anlaufwinkel auf der rechten Seite und der exakte Absprungspunkt. Wenn man die Aktion einmal in Bewegung gesehen hat, ist sie weniger nahezu unmöglich als der Facility-Cheat :-)



No Quest, Bianca Schneider (18) versteht es, mit den Zeichenstiften umzugehen

Entsetzlich

Natürlich erstmal ein großes Lob an euch. Ihr seid echt toll. Trotzdem gibt es einige Dinge, die mich echt aufregen. Zunächst wollte ich nur einmal sagen, daß Raffael (vgl. TI 9/98) einen absoluten Knall hat. Wer schon die Spice Girls hört, sollte sich erst gar nicht über *Sailor Moon* aufregen, die Spice Girls sind noch schlimmer. Ich selber (sowie viele meiner Freundinnen) sind begeisterte *Sailor Moon*-Fans im Alter von 15 bis 16 Jahren. Ich selber bin gerade noch 15, also bald 16 (jippi!).

Was mich noch total aufregt, ist die Diskriminierung weiblicher Computer- oder Nintendo-Spielerinnen. Als ich mir letztes die neue TOTAL! kaufen wollte,



Als wir so alt waren wie Sara (13), konnten wir gerade mal das Haus vom Nikolaus malen. Bitte schick uns einen Comic!

schaute mich die Verkäuferin ganz entsetzt an und fragte mich doch gleich zweimal, ob das wirklich für mich sei. Dabei spiele ich Nintendo, seit das



Hendrik Rajic weiß aus sicherer Quelle, daß den italienischen Klempner nachts ganz fürchterliche Alpträume quälen, in denen er ständig vor seinen Gegnern flüchten muß

NES erschien. (Diesen Klassiker halte ich in Ehren, leider gibt es keine Spiele mehr, oder? – Trauer, wein, wein!)

PS: Drückt doch nicht nur weibliche Mangas. Schließlich wollen wir Mädels doch auch was zu sehen kriegen :-)

Leonie, Dortmund

TOTAL!:

Herzlichen Glückwunsch nachträglich! Aber für Dein PS-Anliegen haben wir doch den geschmacklosen Wrestler auf das Cover der Ausgabe 8 gehievt (grins!). Wahrscheinlich hat Dich die Verkäuferin auch beim Kauf jener Ausgabe so entgeistert angesehen ... In einem solchen Fall sollte man auf die überzeugende Ausrede „Packen Sie es bitte ein, es ist für einen Freund/eine Freundin!“ zurückgreifen.

Ansonsten ist die Frau vermutlich auf dem Wissensstand, Videospiele seien allesamt furchtbar brutales Zeug. Dieser Eindruck wird der Öffentlichkeit ja geradezu von den Medien aufgedrängt. Darüber könnten wir uns aufregen (tun wir auch).

Was soll das?

Wie kommt ihr dazu, einen schweißstriefenden Wrestler auf das Cover von Ausgabe 8/98 zu drucken. Wollt ihr die Käufer vergraulen?

Timo Körber, Fernwald

TOTAL!:

Eklig, nicht wahr? Wie reden wir uns da am besten wieder raus ... Mal sehen. Ist der Grund

a) Spärlich bekleidete Damen kann jeder aufs Cover packen, aber Männer ist doch mal was anderes.

b) Wir wollten testen, inwieweit die Verkäufe einer Ausgabe vom Covermotiv abhängig sind.

c) Der verantwortliche Chefredakteur ist auf den Kopf gefallen.

d) WWF Warzone ist ein gutes Spiel.

e) a bis d.

Schreibt Eure (hoffentlich richtige) Antwort auf eine Postkarte, und benutzt sie dann als Lesezeichen.

Anime & Manga

Über die Anime-Übersicht habe ich mich TOTAL! gefreut. Anime heißt ja nicht unbedingt nur *Sailor Moon* (natürlich ist es gut, aber andere sind es auch!). Diese Freude wurde aber zumindest bei mir durch die Bewertung teilweise getrübt. Zum Beispiel ist meiner Meinung nach *Devil Hunter Yohko* 5 Punkte wert, aber *Battle Angel Alita* oder *Akira*? Nach welchen Kriterien habt ihr denn da bewertet?

Und könntet ihr auch mal eine Liste der besten Import-Animes bringen, da – wie bei den Videospiele – ja auch – viele Spitzentitel nicht in Deutschland erscheinen?

Außerdem finde ich, daß etwas detailliertere Berichte besser gewesen wären, da sich mit diesen superknappen Kurzberichten ein Einsteiger eigentlich kein Bild des jeweiligen Animes machen kann.

Ich weiß, das ist jetzt recht viel auf einmal, aber bitte nehmt mir die Kritik nicht übel, denn Anime/Manga ist nun mal eines meiner größten Hobbys.

Ich lese auch die neXt Level. Kann ich Leserpost für XL und TI in einem Umschlag schicken? (ihr seid ja die gleiche Redaktion.)

Krissi Schütz, Alling-Biburg

TOTAL!:

Import-Animes hatten wir seit Anfang '97 vorgestellt (zugegeben, nicht alle wichtigen), deshalb sollten es diesmal speziell die offiziell erhältlichen sein. Die Angebotsmenge hat uns selbst ein wenig überrascht. Da wir die Übersicht auf maximal vier Seiten bringen wollten, ist die Beschreibung tatsächlich extrem knapp ausgefallen. Allerdings war sie auch nicht unbedingt für Einsteiger gedacht, sondern mehr als „Service“ für Interessierte. Die Bewertung ergibt sich – anders als bei Spieltests – nach streng subjektiven und persönlichen Vorlieben des Autors. Na ja, ganz so schlimm ist es auch wieder nicht. *Akira* z. B. ist der bekannteste und angesehenste Anime der Welt. Stehst Du vielleicht mehr auf lustige Animes? *Yohko* z. B. ist eine

Sailor Moon-Variante (mit mehr nackter Haut) – recht unterhaltsam, aber nicht übermäßig originell.

Wie sollten wir Kritik übelnehmen? Wenn uns niemand sagt, was an der TOTAL! nicht gefällt, können wir nur raten, was wir verändern sollen. Auch wenn wir uns in den Antworten oft „nur“ rechtfertigen, kommen die Anregungen doch an.

Solange Du getrennte Rubriken auf getrennten Zetteln abhandelst, kann jeder alles (Post, Charts, Tips, Competitions, Helpline usw.) an die Leserpost schicken – auch für beide Magazine. Wir ordnen das problemlos zu.

Spaß am Spiel?

1. Arbeitet ihr gelegentlich mit anderen Redaktionen zusammen?

2. Macht es euch bei eurem Beruf eigentlich noch Spaß, privat Videospiele zu zocken?

3. Was haltet ihr von Sammelkartenspielen wie *Magic – The Gathering*?

Andreas Huhn, Dingolfing

TOTAL!:

1. Eine Zusammenarbeit im eigentlichen Sinne gibt es natürlich mit anderen Verlagen nicht. Zu den meisten Kollegen (Ausnahme bestätigt die Regel) hat man aber ein entspanntes bis freundschaftliches Verhältnis. Schließlich trifft man sich ständig auf irgendwelchen Messen, Firmenbesuchen, PR-Events oder sonstigen Veranstaltungen (die häufig mit recht amüsanten Parties verbunden sind). Und die wären ja ziemlich langweilig, wenn man nicht miteinander kommunizieren würde.

2. Für viele ist das sicherlich der Traumjob, wobei es relativ ernüchternd ist, auch die schlechten Spiele testen zu müssen. Sobald man sich dadurch den Spaß vertreiben läßt und die Sache nur noch als Beruf ansieht, sollte man sich schnellstmöglich nach einer anderen Beschäftigung umsehen. Um also Deine Frage zu beantworten: Aber sicher macht uns das noch Spaß, und ja, wir spielen privat reichlich – einige Klassiker zum 1000sten Male mit gleichblei-

bender Begeisterung. Wenn das nicht so wäre, dann würde man das der TOTAL! ganz bestimmt sehr deutlich anmerken.

3. Unser Schröder frönte einst dieser Zunft, doch seit seiner Berufung zum Bundeskanzler ... Verzeihung, TOTAL!-Redakteur mußte dieses Hobby den Videospiele weichen.

Mega-Man-Fan

Erst einmal viele Grüße an euch (die Komplimente an die Zeitschrift übergehe ich mal), aber jetzt möchte ich zur Sache kommen: Ich bin begeisterter Mega Man-Fan und habe alle bis auf 1 oder 2 Teile.

1. Gibt es Mega Man 6 auf irgendeinem System, sei es als PAL/NTSC oder japanische Version?

2. Ich weiß, daß es Mega Man 1 für das NES gibt. Und ich brauche es, damit meine Sammlung komplett wird (mit anderen Worten: Ich MUSS und WILL es haben!) Habt ihr irgendwelche Ideen/Adressen/Möglichkeiten, die mir weiterhelfen können? (Über Preise läßt sich bekanntlich verhandeln, und mit mir sogar sehr gut!)

3. Es soll eine Zusammenstellung der Mega Man-Teile 1 bis 3 (vom NES) für das Mega Drive namens *Wily Wars* geben. Richtig oder falsch?

Michael Skibbe, Melle

TOTAL!:

Viele Grüße an Dich. Wo ist der nächste Brief? Es gibt keinen mehr? Na gut, wollen wir mal nicht so sein.

1. Mega Man 6 erschien im März '94 in den USA für das NES. Das japanische Original heißt *Rockman 6*. Beide sind NTSC-Versionen.

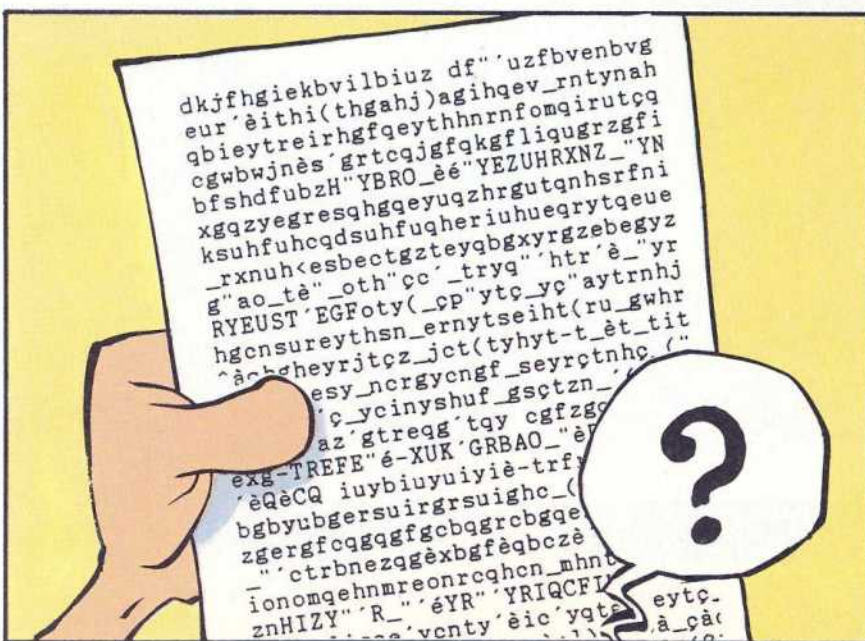
2. Die Antwort: Flohmärkte abklappern oder sich an die Börse wenden.

3. Du meinst MM – *The Wily Wars*? Es steht in unserem MD-Archiv. Dies ist eines der letzten Exemplare seiner Art, denn da 1995 niemand 1:1-Umsetzungen von NES-Spielen auf dem Mega Drive haben wollte, war die Collection ein gigantischer Flop.



Mit dieser wirklich meisterhaften Seidenmalerei überraschte uns Stefanie Lück (14). Ein weiteres Beispiel für die einzigartige Originalität unserer geschätzten Leserschaft

KID PADDLE



Spieler:
Action/Adv.

Hersteller:
Nintendo

Erhältlich:
Dezember

Die Spannung hat ihren Höhepunkt erreicht. Nur noch wenige Wochen bis zum Release des heißersehten Zelda-Sequels für N64, das allem Anschein nach mindestens das hält, was es verspricht.

THE LEGEND OF ZELDA - OCARINA OF TIME

Der Zelda-Countdown läuft und Nintendo gibt sich ungewohnt offenherzig. Am 14. und 15. Oktober lud Big N knapp 60 Pressemitglieder aus ganz Europa ein, um Links 64-Bit-Debüt ausführlich zu spielen. Der Ort für diese Veranstaltung wurde weise gewählt. Im Herzen des Taunus befindet sich das Freilichtmuseum Hessenpark, in welchem wunderschöne Fachwerkhäuser besichtigt werden können. Als wir den alten Marktplatz betraten, glaubten



Mit wieviel Detailverliebtheit die Entwickler zu Werke gegangen sind, zeigen Spielereien wie diese. Aus einem kleinen Gewässer nahe der Ranch kann Link sich einen Fisch angeln



Ghoma ist der erste Zwischengegner. Seine empfindliche Stelle ist das geöffnete Auge



Ein sauberer Schwertstreich in dunkler Nacht trennt dieses Skelett von seinem Kopf

wir inmitten eines Zelda-typischen Dorfes zu stehen. Das Drumherum stimmte also, doch wo standen die Konso-

len? Wir mußten zum Glück nicht lange warten, da öffnete sich die Tür zu einer alten Scheune und das Flimmern einer großen Anzahl Fernseher und Computermonitore wies uns den Weg. Nintendos PR-Manager Werner Rudolph hielt eine kurze Ansprache und dann konnte der Spaß auch schon beginnen.

Halb zehn am Vormittag ist zwar eine unchristliche Zeit und die meisten Anwesenden schienen noch recht verschlafen, doch als die N64 eingeschaltet wurden, waren plötzlich alle hellwach. Hellwach heißt aber noch lange nicht ansprechbar, denn es gab wirklich niemanden, der sich von der Faszination, die The Legend of Zelda - Ocarina of Time hervorruft, nicht einfangen ließ.

Damit Ihr Euch mit der Steuerung und den verschiedenen Menüs vertraut machen könnt, trifft Ihr in Links Dorf zunächst auf einige Bewohner, die Euch Tips geben. Im Haus der allwissenden Brüder erfahrt Ihr zum Beispiel alles über den Gebrauch der Karte und der Items. Auf einer kleinen Anhöhe trifft Ihr einen Jungen, der Euch in den Gebrauch des Kokiri-Schwertes einweist. Wie wir bereits in der Vergangenheit erwähnten, hat sich Miyamoto das neuartige Lock-on-System ausgedacht. Mit dem Z-Button könnt Ihr

zum Beispiel einen Gegner auswählen, um mit ihm zu kämpfen. Interessant ist die Tatsache, daß Ihr von dieser Variante jedoch nicht zwingend Gebrauch machen müßt. Angriffe mit dem Schwert lassen sich jederzeit durch einen einfachen Druck auf die B-Taste ausführen, ohne daß Ihr einen Widersacher zuvor mit dem Z-Trigger anvisieren müßt. Dies kann sehr sinnvoll sein, wenn Ihr von mehreren



Die Animationen sind phantastisch, es gibt sogar verschiedene Gesichtsausdrücke



Die Hühner lassen sich nicht nur fangen, sondern auch als Segeldrachen benutzen



Ist das nicht goldig?

In Amerika wird es eine Vorbestellaktion geben. Jeder, der *Zelda 64* vorbestellt, erhält ein goldenes Modul, die normale Verkaufsversion soll in herkömmlichem Grau erscheinen. Gerüchten zufolge, könnte es jedoch passieren, daß Nintendo letztendlich doch alle USA-Module in Gold ausliefert, da es technisch kaum umsetzbar ist, unterschiedliche Varianten für den gleichen Markt herzustellen.

Ob das Spiel in Europa in einer goldenen Cartridge stecken wird oder nicht, ist derzeit noch völlig unklar.

Letztendlich ist die Entscheidung davon abhängig, ob Nintendo of Europe der Meinung ist, daß diese Sonderanfertigung finanziell tragbar ist oder nicht. Eine Vorbestellaktion wird es hierzulande aber definitiv nicht geben.



Tanzende Paare und spielende Kinder prägen das Bild des Dorfplatzes vor Hyrule Castle

Gegnern angegriffen werdet. Ansonsten kann es passieren, daß Ihr von hinten massakriert werdet, weil Ihr mit einem anderen Gegner fightet und Euch deshalb nicht umdrehen könnt. Wollt Ihr hingegen aus sicherer Entfernung auf Gegner mit der Steinschleuder schießen, ist die Lock-on-Funktion von unschätzbarem Wert.

Wer sich Sorgen macht, das Spiel könnte möglicherweise nicht umfangreich genug ausfallen, den können wir beruhigen. Obwohl wir bereits acht Stunden ohne Pause spielen durften, haben wir

nur einen Bruchteil zu sehen bekommen. Wieviel uns verborgen blieb, läßt sich daran erahnen, daß Link am Ende der Präsentation noch immer ein kleiner Junge und kein Jugendlicher war.

Es sollte jetzt aber niemand daraus schließen, daß wir nichts erlebt hätten, ganz im Gegenteil. *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* steckt voller Details, sowohl grafisch als auch spielerisch und soundtechnisch. Obwohl die Welt in der das Abenteuer spielt, gigantisch groß ist, müßt Ihr nicht durch weitläufige Landabschnitte pilgern, in denen nichts passiert. Überall trifft Ihr auf Gestalten, von denen Ihr wichtige Infos oder auch nur lustige Kommentare hört, kämpft gegen Ganons Schergen oder löst knifflige Rätsel.

Die Steuerung geht dabei leicht von der Hand, obwohl eine gewisse Eingewöhnungszeit durch die Mehrfachbelegung der Buttons nötig ist.



Wir möchten nicht zu viel verraten, denn Miyamotos neuestes Meisterwerk müßt Ihr einfach selbst entdecken. Doch so viel sei gesagt: Diesen Titel dürft Ihr Euch nicht entgehen lassen. Es ist einfach unbeschreiblich, wie intensiv Euch Nintendo in Links Abenteuer eintauchen läßt. Streift mit dem jungen Helden durch malerische Dörfern, in denen das Leben tobt! Schleicht Euch im Schutze von Dornenhecken an Wachen vorbei in das Schloß von Hyrule, um von Prinzessin Zelda Aufträge zu erhalten! Helft dem Volk der Steinfresser, den verschütteten Zugang zu deren Lieblingssteinsorte wieder freizusprennen! Fangt die Hühner einer überforderten Bäuerin ein,

damit diese aufhört, traurig zu sein! Spielt verschiedene Melodien auf der Ocarina, damit sich Türen und Herzen öffnen ...

Für einen Test reichte die Zeit bei einem derart umfangreichen Spiel natürlich nicht, aber eins wurde schon jetzt deutlich.

Miyamoto hat es nicht nur geschafft, das Flair und die Faszination der *Zelda*-

Serie in die dritte Dimension zu übertragen. Darüber hinaus ist es ihm auch noch gelungen, so viele Innovationen zu integrieren, daß die meisten anderen Entwickler auf dieser Welt vor Neid erblassen und vor Scham im Boden versinken müßten.

Frederic Berg



Spieler:
Rennspiel

Hersteller:
Infogrames

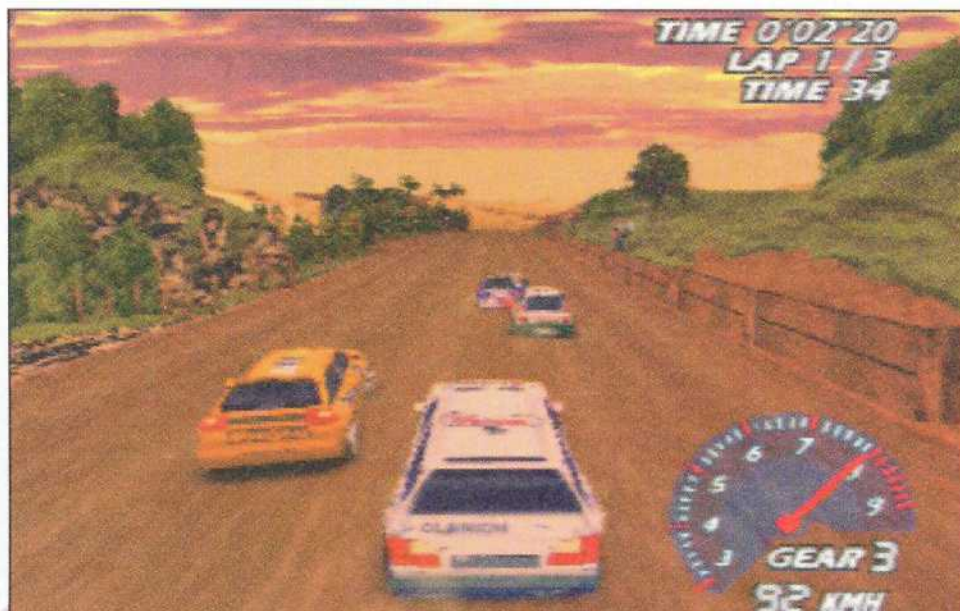
Erhältlich:
ab November

Langsam, aber sicher steigt die spielerische Qualität der N64-Titel. Ganz besonders im sehr beliebten Rennspielgenre ist diese Tatsache kurz vor dem Weihnachtsgeschäft nicht zu unterschätzen. Neben Extreme G - XG2, Penny Racers, NASCAR 99 und Wipeout 64 buhlt noch in diesem Monat V-Rally Edition 99 um die Gunst der Rallye-Freunde.

V-RALLY EDITION 99

Die Firma Infogrames (früher Laguna) ist seit Jahren einer der aktivsten Anbieter von Videospielen in Europa. Titel wie Asterix, Die Schlümpfe, Fighters Destiny, jüngst die Filmumsetzung Mission: Impossible und vor allem die zahlreichen Adventure-Spiele für Konsole und PC begeisterten die Massen. Doch war der Schwierigkeitsgrad der hauseigenen Produkte oft überdurchschnittlich hoch und sprach somit eher Profis an. Selbiges galt und gilt auch für das vor knapp anderthalb Jahren für Sonys PlayStation erschienene V-Rally Championship Edition 97. Europaweit wurden ca. 200.000 PlayStation-CDs und 100.000 Game-Boy-Module verkauft.

Noch in diesem Monat wird das N64-Pendant auf den Markt gebracht. Vorab war es uns schon einmal vergönnt, die beinahe fertiggestellte Version probenzuspielen. Lässt man einmal außer Acht, daß das Grundkonzept unverändert blieb, das



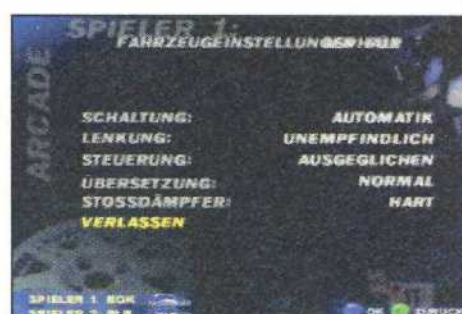
Ebenso wie NASCAR 99 von EA Sports bietet auch V-Rally die Möglichkeit, über das Steuerkreuz oder den Analogstick zu lenken. Noch gehört so etwas nicht zum Rennspielstandard

heißt die 64-Bit-Fassung zeigt nur geringfügige Unterschiede zum 'betagten' Vorgänger, so ist die Umsetzung durchaus zu begrüßen. Immerhin dümpeln die allermeisten Rennspiele fürs N64 im sich

dahinquärenden Bereich der Mittelmäßigkeiten. V-Rally Edition 99 ist einerseits ebenso schwierig zu beherrschen wie das 32-Bit-Prequel, läßt aber gerade auch aufgrund der Übereinstimmungen Freude aufkommen. Im Vergleich mit dem landschaftlich schönsten Top Gear Rally, dem spielerisch nicht so anspruchsvollen Multi-Ra-



Mit knapp 120 km/h durch die Nacht: Da würden Ungeübte das große Zittern kriegen



Hier und da überlappen noch Texte in den Menüs, das Grundkonzept steht aber





cing Championship und dem enttäuschenden Automobili Lamborghini wird es voraussichtlich die Nase vorn haben. Das zeigte sich zumindest bei den Testfahrten

auf den ca. 35 verschiedenen Strecken. Standesgemäß finden die Rennen in acht europäischen Ländern statt, wobei sich die Abwechslung allein aus den naturgegebenen Witterungs- und Landschaftsmerkmalen ergibt. Zehn Rallye-Cars in zwei Klassen stehen zur Wahl, weitere werden erspielbar sein. Auch die Palette der Spielmodi wurde übernommen: Arcade, Zeitrennen, Championship und der Zweispieler-Modus warten mit unterschiedlichen Aufgaben auf ihre Bewältigung. Dabei liegt es in vielen Punkten am Fahrer selbst, wie angepaßt das Fahrzeug an die Umgebung ist. Dazu bieten die Optionen mannigfaltige Eingriffsmöglichkeiten wie zum Beispiel eine dreistufige Übersetzung, Unter- und Übersteuerung etc. Besitzer von 16:9-Fernsehern können sogar das Bildformat angleichen.

Hinsichtlich der grafischen Aufmachung vieler N64-Titel spaltet sich die Gemeinde. Man mag es als Wischiwaschi-Optik bezeichnen oder den Einsatz von Blurring-Effekten und Anti-Aliasing befürworten: Mit einem nur 64K großen Texturspeicher wird es den Programmierern dieser Welt nicht gerade leicht gemacht. Nebel ist hingegen kaum noch ein Thema, da sich neuere Produkte durchaus be-

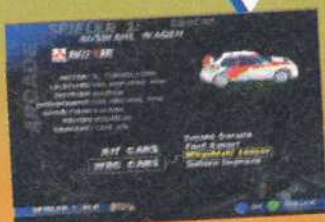
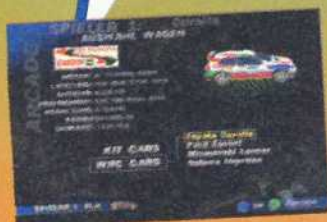
Zu zweit auf Zeit und gemeinsam durchs Gelände geschossen: Der Zweispieler-Modus weiß zu gefallen. Polygonfehler sollen nach Angabe des Herstellers in der Endphase beseitigt werden



wußt mit diesem Feature schmücken, dabei jedoch auch in die Schußlinie der vorurteilvollen Kritiker geraten. V-Rally Edition 99 geht sparsam mit dem grauen Dunst um, verwendet entsprechende Wetterverhältnisse nicht dazu, ploppende Polygone zu vertuschen oder gar Clipping-Effekte zu übertünchen. Auch der Zweispieler-Modus hat solche Tricks nicht nötig – egal, ob er horizontal oder vertikal gesplittet ist.

Die Entwickler saßen zum Zeitpunkt des Previews noch daran, kleinere Verbesserungen durchzuführen. Demnach sei hier nur kurz angemerkt, daß in puncto Kollisionsabfrage und Fahrphysik noch Defizite auftraten. Die Rennspielgemeinde darf auf das erfrischende V-Rally Edition 99 gespannt sein, auch wenn es für PSX-User mittlerweile ein alter Hut ist.

Thomas Hellwig



COMPUTER KUDAK



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

N I N T E N D O 6 4

NINTENDO 64 komplett dt	DM249,00
N64 kpl. & Pilotwings kpl. dt	DM299,95
ANTENNENKABEL original dt	DM 39,95
CONTROLLER orig., farbig dt	DM 54,95
CONTR. PAK 1 MEG farbig dt	DM 39,95
CONT. PAK 4 MEG AUTOMATIK dt	DM 69,90
POWER RAM, 4 MB dt	DM 79,95
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
Banjo-Kazooie kpl. dt	DM 89,95
Banjo-Kazooie Spielberater kpl. dt	DM 24,80
Bio Freaks -uncut- dt	DM 119,95
Blast Corps kpl. dt	DM 99,90
Bomber Man II Hero dt	DM 89,95
Buck Bumble dt	DM 129,95
Bust A Move 2 dt	DM 49,95
Chopper Attack dt	DM 129,95
Diddy Kong Racing dt	DM 89,95
Earthworm Jim 3D kpl. dt	DM 99,95
Extreme G 2 kpl. dt	DM 99,95
F-Zero X dt	DM 89,95
F1 World Grand Prix kpl. dt	DM 89,95
FIFA '99 kpl. dt	DM 109,95
Frankreich 98-Fußball WM kpl. dt	DM 99,95
G.A.S.P. dt	DM 139,95
Gex 64 kpl. dt	DM 124,95
Glover kpl. dt	DM 89,95
Goemon-Mystical Ninja dt	DM 119,95
Hexen 64 kpl. dt	DM 79,95
Holy Magic Century dt	DM 139,95
Int. Superstar Soccer 98 kpl. dt	DM 89,95
John Madden NFL 99 dt	DM 114,95
Knife Edge dt	DM 89,95
Mission Impossible kpl. dt	DM 99,95
Nagano Winter Olympics dt	DM 119,95
Nascar '99 kpl. dt	DM 109,95
NBA Live '99 kpl. dt	DM 109,95
NBA JAM '99 dt	DM 99,95
NBA Pro '98 dt	DM 99,95
NFL Blitz dt	DM 129,95
NFL Quarterback Club 99 dt	DM 99,95
NHL '99 kpl. dt	DM 109,95
NHL Breakaway 99 dt	DM 99,95
Olympic Hockey 98 kpl. dt	DM 79,95
Off Road Challenge kpl. dt	DM 124,95
Pilotwings 64 kpl. dt	DM 69,95
Rampage World Tour dt	DM 124,95
(Iggy's) Reckin' Balls kpl. dt	DM 89,95
San Francisco Rush dt	DM 79,95
SCARS dt	DM 129,95
Space Station-Silikon Valley dt	DM 109,95
Starshot: Panik im Space Circus kpl. dt	DM 109,95
Super Mario kpl. dt	DM 89,95
Super Mario KART dt	DM 89,95
Top Gear Overdrive dt	DM 119,95
TUROK 1 -uncut- dt	DM 129,95
TUROK 2 -uncut- dt	DM 99,95
TUROK 2 kpl. dt	DM 89,95
V-Rally kpl. dt	DM 99,95
Waialae Country Club Golf	DM 109,95
Yoshi's Story kpl. dt	DM 89,95
Zelda 64 dt	DM 109,95

S N E S / G B

Worms (SNES)	dt DM 49,95
GAME BOY CAMERA	dt DM 84,95

I H R E V O R T E I L E

TOP - PREISE

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

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

Genre:
Strategie-RPG

Hersteller/Entwickler:
Quest

Erhältlich:
4. Quartal '99

Ogre Battle 3 オウガバトル Person of Lordly Caliber

In TOTAL! 8/98 konnten wir erstmals über die N64-Variante der legendären Ogre Battle-Serie berichten. Da das Interesse der Rollenspiel-Fangemeinde an diesem vielversprechenden Titel zu Recht sehr groß ist, wollen wir in diesem Monat noch einmal einen ausführlichen Blick auf den aktuellen Stand der Entwicklung werfen. Es lohnt sich!



Der Kasten links unten gibt Euch Auskunft über die Aufstellung der gegnerischen Figuren. Oben rechts befindet sich das Fenster, durch das Ihr Eure Eingriffe ins Geschehen reguliert



Nach den erfolgreichen SNES-Spielen *Ogre Battle* und *Tactics Ogre* war es ziemlich still um die Firma Quest. Nur die 32-Bit-Umsetzungen der Klassiker konnten als Lebenszeichen gedeutet werden. Gerüchten zufolge wurde zwischenzeitlich ein Teil des Teams von Square abgeworben, das für *Final Fantasy-Tactics* (PSX) verantwortlich zeichnet. Nun melden sich die Entwickler zurück, um ihre *Ogre Battle*-Serie fortzusetzen. Sie zählt zu den bekanntesten Vertretern der Strategie-RPGs, bei denen der Schwerpunkt des Spiels auf den taktischen Überlegungen innerhalb der Kämpfe liegt. Bei

Ogre Battle besteht die Aufgabe darin, die eigene Flotte zu steuern und zu verstärken, um die verschiedensten Missionen zu erfüllen, z. B. die Vernichtung des Gegners oder auch das Zurückerobern einer Stadt. Schon den ersten Teil zeichneten einige Besonderheiten aus, die bei den damaligen Super-Nintendo-Spielen sehr selten vorkamen. Im Gegensatz zu den meisten rundenbasierten Strategiespielen entscheidet die Schnelligkeit der Charaktere über den Zeitpunkt ihres Einsatzes.

Die N64-Version bietet ein neues und ungewöhnliches Kampfsystem. Die Charaktere werden in

der Regel vom Computer gesteuert, ohne daß der Spieler eingreifen kann. Erst wenn die 'Einmischleiste' gefüllt ist, besteht die Möglichkeit, einige Befehle wie zum Beispiel spezielle Angriffe auszuführen oder sein Heil in der Flucht zu suchen. Neben der Geschwindigkeit sind auch die Position und Formation der Truppe entscheidend für den Verlauf der Kämpfe. Falls eine Einheit von hinten attackiert wird, gilt dies als Überraschungsangriff, bei dem der Aggressor die Initiative erhält. Wichtig ist auch, daß die Charaktere ausgeruht sind, damit sie in der Auseinandersetzung ihre maximale



In diesem Menü könnt Ihr die Taktik für einen bevorstehenden Kampf einstellen



Leistung erbringen können. Eine weitere Besonderheit des Kampfsystems ist die Art, wie der Sieger ermittelt wird, und zwar nach dem Kriterium, welche Gruppe den größeren Schaden angerichtet hat. Unabhängig davon, wie viele Charaktere eliminiert wurden, fällt allein dadurch die Entscheidung. Der Verlierer wird zum Startpunkt zurückgesetzt. Zum aktuellen Stand der Entwicklung experimentiert Quest noch mit diesem System, um zu ermitteln, ob es sich in der Praxis bewährt. Es könnte sich also noch etwas ändern. Da dutzende verschiedener Berufstypen und Vertreter diverser Völker im Spiel vorkommen, die allesamt variierende Angriffsarten besitzen, gibt es eine riesige Vielfalt von Möglichkeiten in den Kampfsequenzen. Neben diesen strategielastigen Auseinandersetzungen finden natürlich auch noch Aktionen auf einer Weltkarte statt. Dort wird der Truppe vom Spieler beispielsweise befohlen,

bestimmte Ziele zu erreichen, seien es Städte, Länder oder Flüsse. Der optimale Weg zwischen Start- und Zielpunkt wird zwar vom Computer ausgerechnet, aber es ist auch möglich, verschiedene Zwischenstationen zu bestimmen, die angesteuert werden können, um beispielsweise gegnerischen Truppen aus dem Weg zu gehen. Sobald es zu einem Aufeinandertreffen mit einer gegnerischen Einheit kommt, beginnt das Gefecht. Bislang ist noch nicht bekannt, wie viele Level das Spiel enthalten wird, doch es ist zu erwarten, daß *Ogre Battle 3* ebenso wie seine beiden Vorgänger eine Vielzahl von Szenarien bieten wird. Auch wenn die Grafik auf den ersten



Blick an das Niveau von SNES-Spielen erinnert, besticht die Darstellung doch durch viel Liebe zum Detail bei der Gestaltung der Charaktere und durch stimmungsvolle

Effekte der zahlreichen magischen Attacken.

Wenn die Entwickler von Quest beim Sound mit ebenso viel Sorgfalt zu Werke gehen, darf man guten Gewissens auf einen rundum gelungenen Vertreter der Gattung Strategie-RPG hoffen, der eine weitere Lücke in der Software-Palette des N64

schließt. Apropos hoffen: Offenbar stößt *Ogre Battle 3* auf reges Interesse bei einigen westlichen Publishern. Bislang gibt es zwar noch keine konkreten Ergebnisse, doch wir sind sehr zuversichtlich, daß der Titel auch außerhalb Japans eine Chance erhält. Abwarten und Daumen drücken!

Hirofumi Yamada



Die Entwickler experimentieren derzeit mit einem komplett neuen Kampfsystem

Im direkten Vergleich zu den Vorgängern *Ogre Battle* (SNES), *Ogre Battle* (PSX), *Tactics Ogre* (SAT) und *Final Fantasy Tactics* (PSX) überzeugt *Ogre Battle 3* für das Nintendo⁶⁴ durch die aufwendig gestaltete und sehr detaillierte Optik.



Ogre Battle (SNES)



Ogre Battle (PSX)



Tactics Ogre (SAT)



Final Fantasy Tactics (PSX)



Der

Sailormoon

spezial-versand!

07802-91080

07227-98412

<http://www.japanspirits.com>



Spieler:
Rennspiel

Hersteller:
Acclaim Studios/Probe

Erhältlich:
Mitte November

EXTREME G – XG2

Vor genau einem Jahr zeigte Acclaim den rennspiel-begeisterten N64-Usern, was Schnelligkeit ist. Zum anstehenden Weihnachtsgeschäft folgt nun der interessante zweite Teil der actionreichen Raserei.



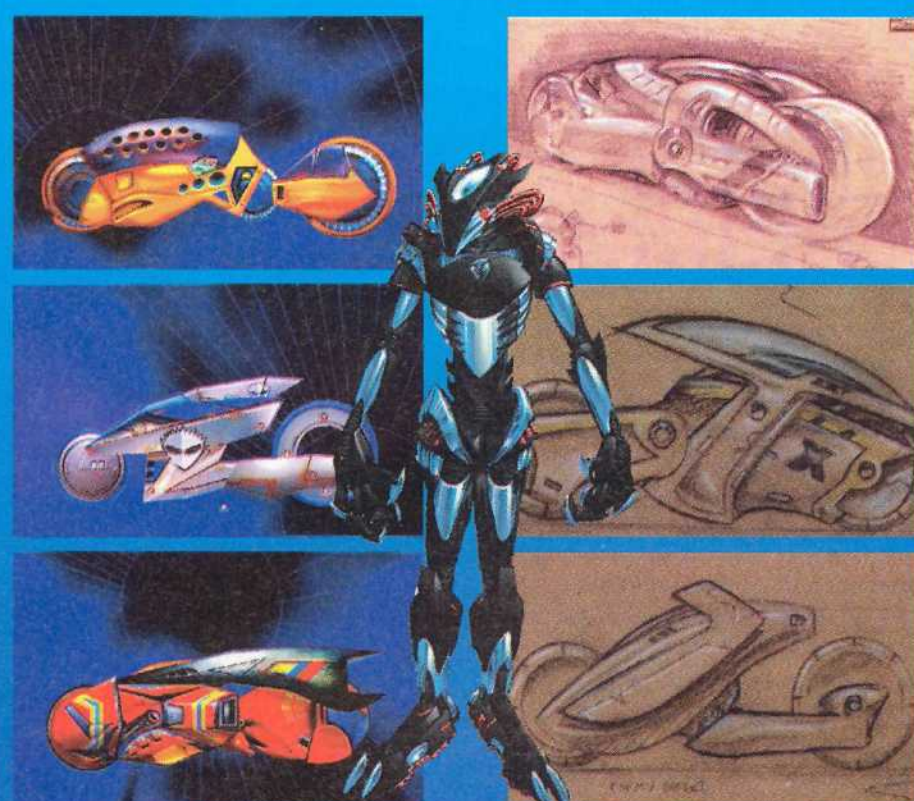
Am rechten Bildschirmrand befindet sich eine Leiste, die während der Rennen über die aktuelle Position Auskunft gibt. So können Entfernungen zu Gegnern schnell erfaßt werden

Bereits auf der diesjährigen ECTS-Messe in London (siehe Bericht in Ausgabe 10/98), die eine der wichtigsten in Europa ist, präsentierte Acclaim Extreme G – XG2 von Probe. Der Erfolg des Vorgängers sicherte die frühzeitig angekündigte Fortsetzung, nun steht der verheißungsvolle Titel vor der Tür. Wer sich mit dem ersten Teil beschäftigt hatte und einen freien Platz an einem der Vorführgeräte ergattern konnte, der spürte sofort das verbesserte Fahrverhalten der futuri-

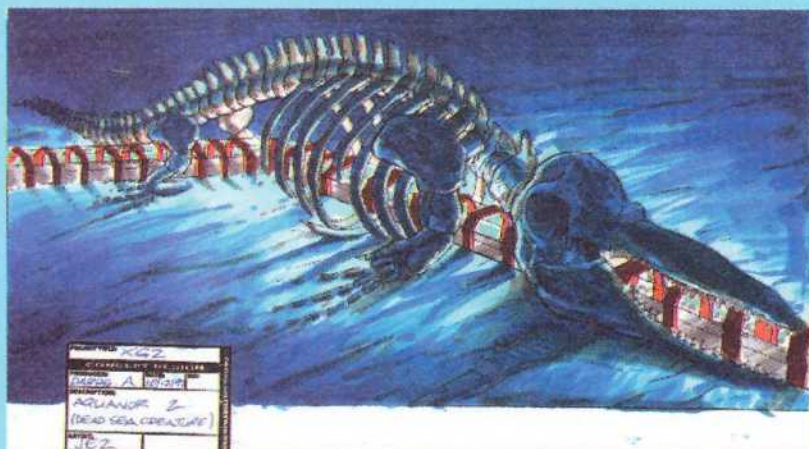
stischen Bikes. Besonders deutlich wurde dies beim Powerslide. Neue primäre und sekundäre Waffen sollen in der Endfassung zusätzlich für Spannung und Dauerspaß im Kampf gegen die computergesteuerten Bikes oder auch in den Mehrspieler-Modi sorgen. Diesbezüglich hat sich gegenüber extreme-G auf den ersten Blick nicht viel geändert, abgesehen davon, daß es eine Menge neu konzipierter Strecken gibt.



Zwölf grundsätzliche Themen haben sich die kreativen Köpfe von Probe ausgedacht und dazu passend jeweils drei völlig verrückte Kurse ins Leben gerufen. Dabei griffen die Programmierer beispielsweise auf Szenarien in dichten Urwäldern, verlassenen Städten, riesigen Skeletten und abgedrehten Phantasiegebilden zurück. Das Ganze verdoppelt sich quasi auf 72 Strecken, wenn der Mirror-Modus zum Einsatz kommt. Eine ordentliche Achterbahnfahrt kann kaum aufregender sein, als sich in XG2 auf ein Bike zu setzen und Gas zu geben. Wilde Loopings, Sprünge über zerrissene Straßenstücke, plötzliche Fahrbahnverengungen und folgende Steilkurven, Gabelungen und allerhand weitere Ideen begründen den versprochenen Spielspaß. Bei XG2 bleibt keine Zeit zum Luftholen, vor allem dann nicht, wenn die breitbereiften Flitzer mit 400 km/h einander hinterherhetzen und dabei aus vollen Rohren feuern, was das Zeug hält. Zehn heißblütige Fahrer, die



Leider kommt die volle Pracht der Bikes im Spiel logischerweise kaum zur Geltung



Diese Vorabskizzen der verschiedenen Strecken belegen den enormen Ideenreichtum des Designerteams. Man fühlt sich beinahe an die guten alten 80er Jahre erinnert, in denen Darda-Bahnen zum Zusammenstecken ähnlich wilde Streckenverläufe zuließen.

irgendwie an die Hochgeschwindigkeitspiloten aus *F-Zero X* erinnern, teilen sich einen komplett neuen Fuhrpark aus 16 raketenartigen Zweiradmaschinen. Unter anderem ist dabei auch ein von Honda entwickeltes Bike zu finden, das in einer abgespeckten 80ccm-Version tatsächlich 1999 in den Handel kommen soll. Auch

an einen Ghost-Modus haben die Entwickler gedacht. So könnt Ihr Euch an Euren eigenen Leistungen messen und die Rennen auf Zeit noch mehr genießen.

Neu ist auch die Picture-in-Picture-Technologie, bekannt von einigen Fernsehmodellen. Das Geschehen hinter dem Fahrer wird in einem verkleinerten Bildausschnitt

gezeigt. Dort könnt Ihr z. B. die Flugbahn einer abgeschossenen Rakete verfolgen. Unterstützt wird die rasante Action wie gewohnt von fetziger Musik und vielen bombastischen Sound-Effekten. Der angekündigte optionale High-Res-Modus wird wahrscheinlich keine Verwendung finden, da es technische Probleme gab (Ruckeln) und

der Modus bei hohen Geschwindigkeiten eh kaum merklich wäre. Kommenden Monat folgt der Test, in dem unter anderem geklärt wird, ob Probe die einstigen technischen Mankos in den Griff bekommen hat. Besonders der Vierspieler-Modus wird zeigen, inwieweit grafische Einbußen hingenommen werden müssen. *Thomas Hellwig*

Rock 'n' Rumble



LX4 Tremor
Das Rumble Pak, das keine Batterien benötigt. Rüttelt Xtra stark!
Unverb. Preisempf. 29,95 DM

LX4 Tremor + 1MB
LX4 Tremor mit integrierter 1MB-Memory Card
Unverb. Preisempf. 49,95 DM



LX4 Lenkrad mit Rumble-Technik
Das erste N64-Lenkrad, bei dem Du Vibrationen und Rüttel effekte spürst. Benötigt keine Batterien!
Unverb. Preisempf. 139,95 DM



G4 Controller
Das ergonomische N64-Joyypad mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf verschiedenen Designs.
Unverb. Preisempf. 59,95 DM



Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48



Genre:
Action/Jump&Run

Hersteller:
Konami/KCEO

Erhältlich:
ab April '99

CASTLEVANIA

Ihr müßt Euch zwar noch ein paar Monate gedulden, bevor Ihr die blutsaugenden Untoten auch auf Eurem Nintendo⁶⁴ jagen dürft, doch schon jetzt gibt es einige interessante Neuigkeiten zu Konamis 3D-

Abenteuer zu vermelden – und die beziehen sich nicht nur auf den leicht veränderten Arbeitstitel. Offenbar steht eines der spannendsten Videospielabenteuer des kommenden Jahres vor der Tür.



Durch das neue Zielsystem trifft Ihr immer automatisch den nächsten Gegner



In einer dreidimensionalen Welt warten ganz neue Aufgaben auf die Vampirjäger

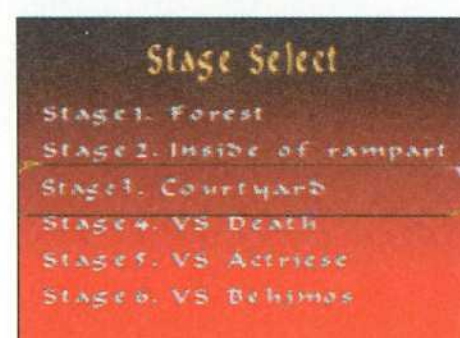


Ob zu Fuß oder motorisiert, gegen Schwert und Peitsche sind die Skelette machtlos

Wesentlich bedeutsamer als die Streichung des Anhängsels 3D im Arbeitstitel ist die Nachricht, daß Ihr beim N64-Debüt der legendären Vampir-Saga nicht auf vier, sondern nur auf zwei Charaktere zurückgreifen könnt. Cornell Reinhart und das Muskelpaket Kola wurden von der ursprünglichen Besetzungsliste gestrichen. Konami erklärt diesen Schritt damit, daß es nicht sinnvoll sei, vier völlig unterschiedliche Fi-

guren zu entwerfen, von denen nur zwei einen echten spielerischen Nutzen haben.

Bei den verbliebenen beiden Hauptdarstellern handelt es sich um Carrie Eastfield und Shunider. Den Namen Schneider Belmont soll der Held angeblich nicht mehr tragen. Ob das so bleibt, ist allerdings noch unklar. Er ist mit einer Peitsche und einem Schwert ausgerüstet und aufgrund seiner All-round-Fähigkeiten besonders für Einsteiger gut geeignet. Wer es gerne etwas schwieriger mag, kann mit der weniger durchschlagskräftigen, dafür um so weniger, zwölfjährigen Carrie auf



Drei Level und drei Endgegner konnten in der Vorversion bereits ausgewählt werden

Vampirjagd gehen. Da diese un-ten Zeitgenossen bekanntlich einen anderen Lebensrhythmus als wir Sonnenanbeter haben und dann aktiv werden, wenn ihre ahnungslosen Opfer schlafen, müßt Ihr das bei Eurer Vorgehensweise





auch berücksichtigen. Eine in der linken oberen Bildschirmecke einblendete Uhr zeigt Euch die aktuelle Zeit im Spiel an. Innerhalb einer Viertelstunde verstreicht ein ganzer Tag, und nachts kommen die Blutsauger und Dämonen vermehrt aus ihren Verstecken, um über Euch herzufallen. Dann bekommt Ihr es mit bissigen Fledermäusen und schwertschwingenden Skeletten zu tun. Andere Knochengrippe laufen mit einer lodernen Zündschür auf Euch zu und explodieren in unmittelbarer Nähe oder heften sich auf einem Motorrad sitzend an Eure Fersen.

Bereits in dieser frühen Version konnte die Steuerung überzeugen und mit einem vereinfachten Kampfsystem aufwarten. Ihr braucht Eure Gegner nun nicht mehr mit dem Fadenkreuz anzuvisieren, sondern schlägt automatisch in Richtung des nächsten Angreifers. Auf diese Weise könnt Ihr selbst bei größeren Feindeshorden die Übersicht und klaren Kopf im Kampf behalten. Leichte Probleme ergaben sich allerdings bei der Genauigkeit der Sprünge, doch werden diese sicher bis zur Fertigstellung noch ausgeräumt. In puncto Präsentation weiß Castlevania bereits in diesem frühen Ent-

wicklungsstadium mit drei spielbaren Leveln und drei End- bzw. Zwischengegnern zu begeistern. Der düstere Grafikstil vermittelt eine schaurig-schöne Atmosphäre nach transsylvanischem Vorbild, und beim Design der Gegner und Kulissen wurde nicht mit Details geizt. Die eindrucksvolle musikalische Untermalung setzt sich aus Remixen klassischer Castlevania-Themen und zahlreichen gelungenen Neukompositionen zusammen. In dieser Beziehung versteht es Konami mal wieder, die N64-Hardware voll auszureizen. Bis zum Release des Spiels im April 1999 werden wir Euch über die Entwicklungsarbeiten an Castlevania auf jeden Fall auf dem Laufenden halten. Sollte alles gut gehen, könnt Ihr Euch auf eines der spannendsten N64-Spiele des kommenden Jahres gefaßt machen.

Marco Häntsch



FREAK'S SHOP

GAMEBOY

Game Boy Pocket	99,95
Lightmaster	19,95
Link-Kabel	je 19,95
Netzteil <GB & Pocket>	29,95
Aladdin	39,95
Animaniacs	39,95
Asterix & Obelix	39,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Mortal Kombat 2	39,95
Bust-A-Move 2	49,95
Defender & Joust	29,95
Donkey Kong Land	39,95
Donkey Kong Land 2 <a>	49,95
Donkey Kong Land 3	49,95
Dr. Mario	29,95



Earthworm Jim	39,95
F1 Pole Position <a>	39,95
FIFA Soccer '97	39,95
Golf Classic	29,95
Hercules	54,95
Hugo	39,95
Hugo 2	54,95
James Bond	49,95
Jimmy Connors	44,95
Judge Dredd	39,95
King of Fighters Heat of B.	54,95
Kirby's Dream Land	39,95
Mario & Yoshi	39,95
M. Sammer Soccer	39,95



Molemania	39,95
Mr. Do	39,95
NBA All Star Chall. 1	24,95
NBA All Star Chall. 2	29,95
Ottifanten*	54,95
PGA Tour Golf '96	29,95
Pinball Dreams	39,95
Pocket Bomberman	44,95
Prehistorik Man	29,95
Primal Rage	29,95
Schiffe versenken*	54,95
Space Invaders	24,95
Stargate	29,95
Super Battle Tank	29,95
S. Mario Land 1 - 3	je 39,95
S. Return of the Jedi	39,95
T 2 - Arcade Game	24,95
T 2 - Judgment Day	29,95



Tim im Sonnentempel <a>	39,95
V-Rally	54,95
Waterworld <a>	29,95
WWF Superstar 1	29,95
Zoop	29,95

N64-Zubehör

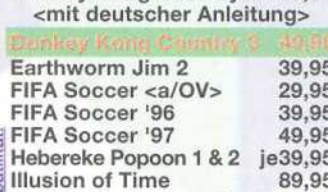
Antennenkabel	29,95
E3 '98 Messe-Video	3 Std. = 29,95
	über 4 Std. = 39,95



Joyboard	79,95
Joypad farbig	je 39,95
Joypad transparent	49,95
Joypad + SV 300	49,95
Joypad SV 303	39,95
Joypad SV362 Shark	59,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrad V3	119,95
Lenkrad & Rumble Pak	119,95
Memory Card	19,95
Memory Card 1 MB	29,95
N64 Konsole	239,95
Rumble Pak	24,95
Rumble Pak & Memo	29,95
S-VHS Kabel	29,95
Ultraracer64	69,95
Vortex	99,95

SUPER NINTENDO

ACME Animation	39,95
Actraiser 2	39,95
Aero the Acrobat 2 <a>	39,95
Aladdin	59,95
Asterix	39,95
Asterix & Obelix	49,95
Big Hurt Baseball	39,95
Biometal <a>	39,95
Boogerman	39,95
Cutthroat Island	29,95
Donald in Maui Mallard	49,95
Donkey Kong Country 2	39,95



Donkey Kong Country 2	39,95
Earthworm Jim 2	39,95
FIFA Soccer <a/ov>	29,95
FIFA Soccer '96	39,95
FIFA Soccer '97	49,95
Hebereke Popoon 1 & 2	je 39,95
Illusion of Time	89,95
Incred. Crash Dummies	29,95
Izzy's Olympic Quest	49,95
Joe & Mac 3	49,95
Judge Dredd	39,95
Kirby's Fun Pack	49,95
Kirby's Ghost Trap	49,95
Lucky Luke	79,95



Earthworm Jim 3D (11)	99,95
Extreme G	69,95
F1 Pole Position	69,95
F1 Racing Sim. '98 (10)	124,95
F1 World Grand Prix	79,95
F-Zero (11)	a.a.
FIFA 64	49,95
FIFA '98	119,95
FIFA '99 (12)	109,95
Fighter's Destiny	89,95
Frankreich '98	89,95
G.A.S.P.	129,95



Gex 2 (10)	129,95
GT 64	89,95
Hexen	69,95
Iggy's Reckin Balls	89,95
Int. Superstar Soccer 64	84,95
Int. Superstar Soccer '98	89,95
John Madden 64	69,95
John Madden '99 (10)	109,95
Knife Edge (11)	109,95
Lamborghini 64	89,95
Lylat Wars & Rumble Pak	109,95
Mace - Dark Eye	69,95
Mario 64	79,95
Mario Kart	79,95
Mischief Makers	49,95



Mission Impossible	109,95
Multi Racing Champion.	69,95
Mystical Ninja	119,95
Nagano Winter Olympics	119,95
Nascar '99 (10)	109,95
NBA Hangtime	69,95
NBA Jam '99 (10)	94,95
NBA Live '99 (11)	109,95
NBA Pro '98	99,95
NFL Quarterback '98	69,95
NFL Quarterback '99 (09)	94,95
NHL '99 (11)	109,95
NHL Breakaway	69,95
NHL Breakaway '99 (11)	94,95
Off Road Challenge	119,95
Olympic Hockey '98	69,95
Pilotwings	99,95



Rampage World Tour	89,95
Robotron 64	119,95
S.C.A.R.S. (10)	124,95
San Francisco Rush	69,95
Snowboard Kids	79,95
Star Wars Shadows...	109,95
Tetrisphere	79,95
Top Gear Overdrive (11)	119,95
Top Gear Rally	89,95
Turok dt. / a-"uncut"	je 69,95
Turok 2 (10)	99,95
Twisted Edge Snowb. (10)	109,95
V-Rally (11)	99,95
Virtual Chess	119,95
Waialae Country Golf Club	109,95
Wave Race 64	79,95
W. Gretzky Hockey '98	89,95
WCW vs NWO	109,95
Wetrix	99,95



Worldmaster Golf	29,95
Wrestlemania Arcade	49,95
Zero the Kamikaze <a>	39,95

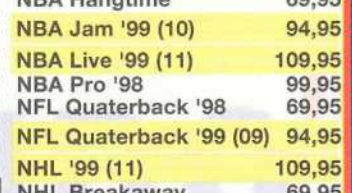
NINTENDO 64



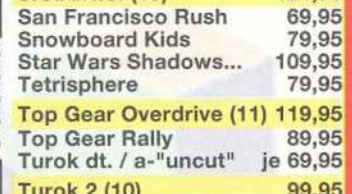
1080° Snowboarding (10)	84,95
Acclaim Sports Soccer (10)	119,95
Air Boarder 64 (10)	119,95
All Star Baseball 99	99,95
All Star Tennis '99	129,95
Aero Gauge	99,95
Banjo & Kazooie	79,95
Bio Freaks	119,95
Blastcorps	79,95
Bomberman 64	79,95
Bomberman Hero (10)	84,95
Buck Bumble (10)	124,95
Bust-A-Move 2	69,95
Chameleon Twist	49,95
Chopper Attack	119,95
Clayfighter 63 1/3 <a>	49,95
Clayfighter 63 1/3	69,95
Cruis'n USA	79,95
Cruis'n World	79,95
Dark Rift	69,95
Diddy Kong Racing	79,95
Dual Heroes	89,95
Earthworm Jim 3D (11)	99,95
Extreme G	69,95
F1 Pole Position	69,95
F1 Racing Sim. '98 (10)	124,95
F1 World Grand Prix	79,95
F-Zero (11)	a.a.
FIFA 64	49,95
FIFA '98	119,95
FIFA '99 (12)	109,95
Fighter's Destiny	89,95
Frankreich '98	89,95
G.A.S.P.	129,95
Gex 2 (10)	129,95
GT 64	89,95
Hexen	69,95
Iggy's Reckin Balls	89,95
Int. Superstar Soccer 64	84,95
Int. Superstar Soccer '98	89,95
John Madden 64	69,95
John Madden '99 (10)	109,95
Knife Edge (11)	109,95
Lamborghini 64	89,95
Lylat Wars & Rumble Pak	109,95
Mace - Dark Eye	69,95
Mario 64	79,95
Mario Kart	79,95
Mischief Makers	49,95



Mission Impossible	109,95
Multi Racing Champion.	69,95
Mystical Ninja	119,95
Nagano Winter Olympics	119,95
Nascar '99 (10)	109,95
NBA Hangtime	69,95
NBA Jam '99 (10)	94,95
NBA Live '99 (11)	109,95
NBA Pro '98	99,95
NFL Quarterback '98	69,95
NFL Quarterback '99 (09)	94,95
NHL '99 (11)	109,95
NHL Breakaway	69,95
NHL Breakaway '99 (11)	94,95
Off Road Challenge	119,95
Olympic Hockey '98	69,95
Pilotwings	99,95



Rampage World Tour	89,95
Robotron 64	119,95
S.C.A.R.S. (10)	124,95
San Francisco Rush	69,95
Snowboard Kids	79,95
Star Wars Shadows...	109,95
Tetrisphere	79,95
Top Gear Overdrive (11)	119,95
Top Gear Rally	89,95
Turok dt. / a-"uncut"	je 69,95
Turok 2 (10)	99,95
Twisted Edge Snowb. (10)	109,95
V-Rally (11)	99,95
Virtual Chess	119,95
Waialae Country Golf Club	109,95
Wave Race 64	79,95
W. Gretzky Hockey '98	89,95
WCW vs NWO	109,95
Wetrix	99,95



Worldmaster Golf	29,95
Wrestlemania Arcade	49,95
Zero the Kamikaze <a>	39,95

WWF Warzone	99,95
Yoshies Story	79,95

Tel.: 02504 - 9330 - 33

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr

Sa. 10.00-16.00 Uhr

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24

48291 Telgte

Game Paradise
City-Parade in Bielefeld

Franchise-Partner: Game Paradise
Windthorststr. 13, 48143 Münster
Tel.: 0251 5105780

Wir führen auch:
Mega Drive / Mega CD PSX /

Wir führen auch:
Mega Drive / Mega CD PSX /

Seit über 20 Jahren erfreut sich das Star Wars-Universum eines generationsübergreifenden Zuspruchs. Zahlreiche PC- und Videospielumsetzungen dokumentieren dieses Phänomen. Die deutsche Entwicklerschmiede Factor 5, die ihr Domizil inzwischen in direkter Nachbarschaft zur Skywalker-Ranch bezogen hat, beschert der immer hungrigen Fangemeinde mit Star Wars: Rogue Squadron bald ein weiteres Kapitel der virtuellen Sternen-Saga.

Im Tiefflug rast die X-Wing über das sandige Antlitz von Lukes Heimatplaneten Tatooine. Der Speeder fliegt eine gewagte Schleife durch die Beine des imperialen AT-AT Blizzards, und die bislang im Kino verschwiegene Existenz der V-Wing offenbart sich in einer weiteren Mission von LucasArts' jüngstem Star Wars-Sprößling. Factor 5s Zielsetzung scheint klar. Mit Rogue Squadron entwickeln sie einen Action-Shooter, der sich ganz an den Bedürfnissen der N64-User orientiert. Im Gegensatz zum Simulationscharakter eines X-Wing vs. TIE-Fighter (PC) wurde die Bedienung der Flugfunktionen für den Spieler



Der High-Res-Modus (oben; rechts unten) bietet bei weniger Texturen die gleiche Framerate wie die niedrigere Auflösung



Atemberaubende Luftkämpfe erwarten den von Euch gespielten Luke Skywalker. Die Macht steht ihm zwar nicht zur Verfügung, dafür bietet sich ihm ein grandioser Ausblick. Abwechslungsreiche Missionseinsätze sorgen für anhaltenden Star Wars-Spielspaß



beim Nintendo-Modul auf ein Minimum reduziert. Lukes Astromech R2-D2 übernimmt im Hintergrund die Steuereungskontrolle, so daß dem Piloten freie Hand in der Anwendung der Waffensysteme gegeben wird. Dies ist auch Anforderung genug. Immerhin unterteilen sich Rogue Squadrons Missionseinsätze in drei verschiedene Aufgabengebiete. Klassische Search & Destroy-Flüge, bei denen es genügt ein Ziel aus-

findig zu machen, um es zu zerstören, wechseln sich mit Scout-Patrouillen und Rescue-Missionen ab. Scout-Patrouillen sind Aufklärungseinsätze, die zum Beispiel auf die Beschaffung von imperialen Geheimplänen ausgerichtet sind. Die Rescue-Missionen hingegen sollen der Befreiung und dem sicheren Geleit von gefangenen Mitgliedern der Rebellenallianz dienen. Für eine größere Identifikation mit der Hauptfigur



Hersteller: Nintendo/LucasArts
Entwickler: LucasArts/Factor 5
Spieler: 1
Speicherkapazität: 128 MBit
Erscheinungsdatum: Dezember 98

ROGUE SQUADRON



Wie gut, daß Lukes Astromech R2-D2 die Schild- und Energieverteilung steuert. Dem Spieler, der sich lediglich noch um Schub- und Höhenkontrolle kümmern muß, steht so die Möglichkeit offen, seinen Blick aus dem rechten oder linken Fenster zu werfen

schlüpft Ihr bei diesem Abenteuer in die Rolle des Luke Skywalker und nicht in die eines unbekannten Dash Rendar wie bei *Shadows of the Empire*. Als Gründer des Rogue-Geschwaders begleitet der Spieler die flexible Flugstaffel durch vier



Kapitel und 15 Level. Wie üblich bei den LucasArts-Lizenzen muß die Story in den historischen Gesamtkonsens der *Star Wars*-Saga passen. Der Beginn des Spiels liegt also zeitlich etwa sechs Monate nach der Zerstörung des ersten Todessterns bei Yavin. Solltet Ihr alle Missionen bewältigt haben, gehört die Vernichtung des zweiten Todessterns schon einer weit zurückliegenden Vergangenheit an. Die Handlungsschauplätze reichen von aus dem Kino bekannt

ten Orten wie Tatooine mit der Siedlung Mos Eisley und Jabbas Palast bis zu weniger bekannten Gefilden wie den Ozeanen von Mon Calamari oder dem Riesenasteroiden Kessel. Wurde das Cockpit einer X-, A-, Y- oder V-Wing sowie eines Speeders bemannt, hat der Spieler die Wahl, ob er das Geschehen durch eine hinter dem Flieger platzierte Kamera oder aus der Ego-Perspektive verfolgen will. Letztere Ansicht bietet weiterhin die Option, einen seitlichen Blick durch das rechte oder linke Cockpitfenster zu werfen. Die Grafik



von *Rogue Squadron* gibt sich ausgesprochen detailliert. Die Hintergründe der Lokalitäten bauen sich in weiter Ferne auf, der Einsatz von verschleiernem Nebel ist somit unnötig. Alle Gebäude, Flug- und Kampfvehikel wurden mit feinen Texturen versehen, während die Licht- und Explosionseffekte innerhalb der rasanten Rogue-Missionen Euch in ihren Bann ziehen. Mit der 4-MB-RAM-Erweiterung läuft das komplette Game im High-Res-Modus und erfährt dadurch eine nochmalige optische Steigerung. Glaubt man den vollmundigen Äußerungen von Factor 5, zieht die hochauflösende



Grafik keinen Geschwindigkeitsverlust oder unerwünschte Ruckler nach sich.

Abgerundet wird das mit Superlativen gespickte Actionspektakel durch seinen glasklaren Sound, der dem von CD-Systemen in nichts nachsteht und zudem komplett in Dolby Surround abläuft. Insgesamt 45 Minuten Sprachausgabe hauchen der fortlaufenden Geschichte der Intro, den umfangreichen Zwischensequenzen und dem Abspann ihr Leben ein. Bei lediglich der Hälfte der Speicherkapazität von



Turok 2 – Seeds of Evil bietet *Star Wars: Rogue Squadron* sowohl im Umfang der Sprachausgabe als auch in optionalem High-Res-Modus dieselben Features wie Acclaims lang erwarteter Referenztitel.

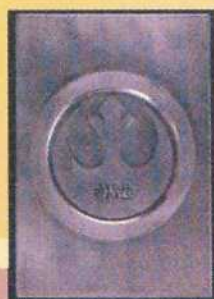
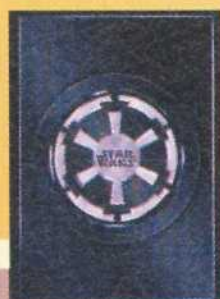
Die geballte Ladung an technischen Leistungen kombiniert mit dem allseits beliebten Story-Background der *Star Wars*-Saga macht die LucasArts-Factor 5-Koproduktion zum potentiellen Weihnachts-Überflieger dieses Jahres. Wenn die letzten Handschläge getan sind, werden wir diesen Titel für Euch selbstverständlich einer genaueren Prüfung unterziehen.

Sebastian Krämer



Star Wars Multiversum

Auch wenn die *Star Wars*-Trilogie nach über 20 Jahren am 21.5.99 endlich mit *Episode I – The Phantom Menace* ihre Fortsetzung erfährt, stützt sich das LucasArts-Imperium auf weit mehr als die Filmfolge. Abgesehen von typischen Merchandise-Artikeln wie Lollies, Bechern



und Pyjamas wurde die Sternenkriegs-Saga unter strenger Kontrolle des Lizenzgebers in vielen Medien weitergesponnen. Romane und Comics erzählen Geschichten, die auch dem aufmerksamsten Kinobesucher neu sein dürften.



Zahlreiche Arcade-, PC- und Videospielumsetzungen stehen neben Pen&Paper-Rollenspielen, dem *Star Wars*-Sammelkartenspiel, Action-Figuren und Raumschiffmodellen sowie einer *Star Wars*-Sonderausgabe von *Monopoly* für das interaktive Krieg der Sterne-Erlebnis.



Genre:
First Person Shooter

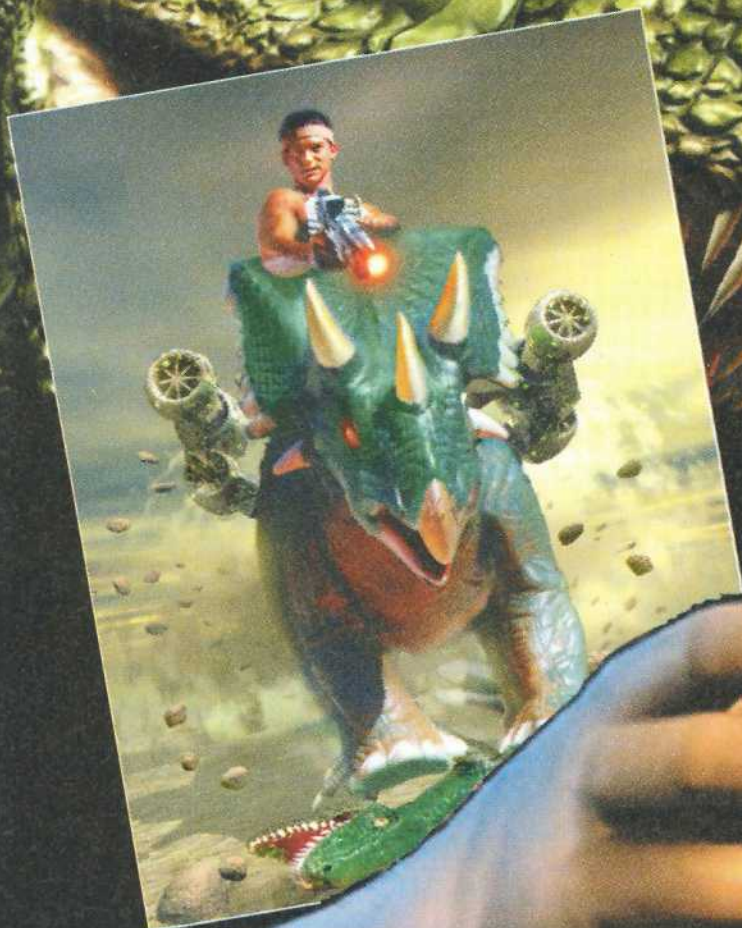
Hersteller:
Acclaim

Entwickler:
Iguana

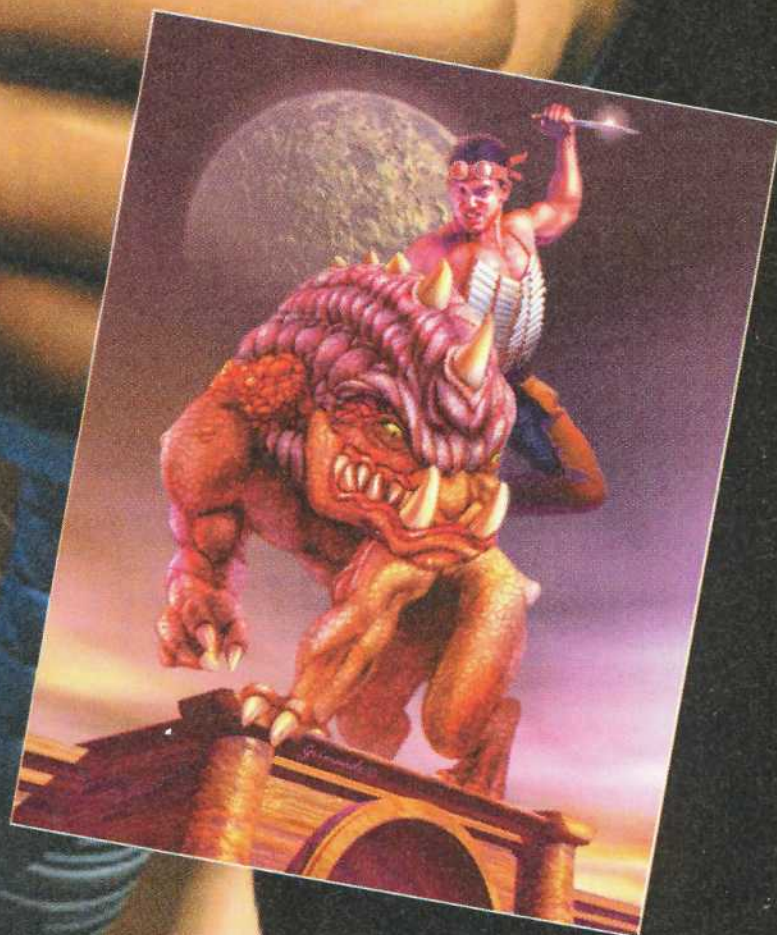
Preis:
ca. DM 100

TUROK

Seeds of Evil



Die Jagd geht weiter. Für Turoks zweites N64-Abenteuer hat Iguana alle Register gezogen und präsentiert eines der aufwendigsten Action-Spiele, das die Videospielwelt je gesehen hat: Größer, spannender und wesentlich abwechslungsreicher als sein viel umjubelter Vorgänger.

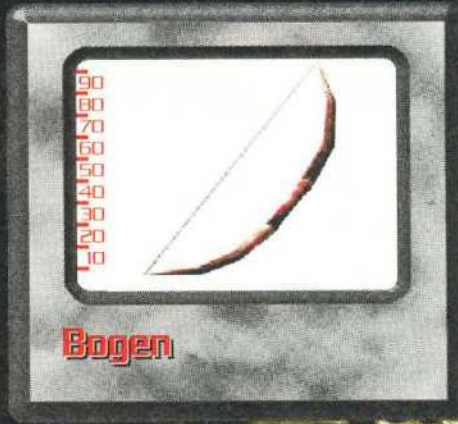




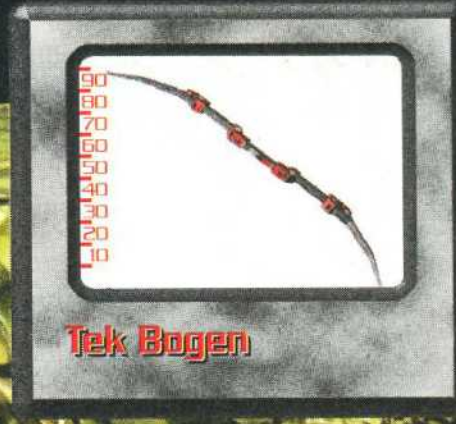
Talons



Kampfklinge



Bogen



Tek Bogen



Neben einer stark verbesserten Präsentation und abwechslungsreicheren Aufgabenstellungen hat Turok 2 auch ein äußerst eindrucksvolles Waffenarsenal vorzuweisen: Im Bild ist der Shredder in Aktion zu sehen

Der Campaigner hat ausgespielt. Turoks neuer Widersacher ist der Primagen, der eine Armee außerirdischer Krieger und mutierter Saurier kontrolliert, die das Lost Land und seine Bewohner tyrannisieren. Eure Bestimmung ist es, die Energietotems, die den Alien gefangen halten, zu beschützen und Zugang zu seinem Raumschiff zu erhalten. Dort müßt Ihr Euch dem fremden Wesen stellen, um den

Spuk endgültig zu beenden. Doch bis dahin ist es ein sehr weiter und schwieriger Weg. Ihr handelt im Auftrag des Ältestenrates, der Euch mit Adon eine Kontaktperson zur Seite gestellt hat, die in einer Art Briefing mit minutenlanger deutscher Sprachausgabe (insgesamt eine dreiviertel Stunde) die Besonderheiten und

sich diese durch einen wesentlich komplexeren Aufbau über mehrere Ebenen mit zahlreichen versteckten Arealen aus. Endlose Landschaften mit spärlicher Vegetation, in der sich immer wieder die gleichen Gegner materialisieren, gibt es nicht mehr. Ist ein Bereich einmal leergeräumt, dann



bleibt er es auch und kann in aller Ruhe nach Extras durchsucht werden. Ein zentraler Zugangsort für alle sechs Level erlaubt Euch wiederum, die unkomplizierte

POSTIV!
High-Res-Grafik,
Mehrspieler-Modus,
viele neue Spielelemente

Rückkehr in bereits absolvierte, aber vielleicht nicht komplett durchforschte Stages, um die letzten Geheimnisse zu lüften. Dies ist auch zwingend nötig, denn in einem Rutsch kann man Turok 2 auf keinen Fall durchspielen. Immer wieder gelangt Ihr an Punkte, an denen Ihr nur weiter kommt, wenn Ihr zuvor bestimmte Items oder Waffen gefunden habt, und die sind nicht selten in ganz anderen Spielabschnitten versteckt.

24 WAFFEN IM RUCKSACK

Turok wäre natürlich nicht der allseits bestaunte Held, stünde er der gegnerischen Übermacht nicht mit einem mächtigen Waffenarsenal



Mit Hilfe von magischen Talismanen, die Ihr in den Tempeln des Saquin bekommt, erlangt Turok neue Fähigkeiten, welche er nur an speziell gekennzeichneten Stellen im Spiel einsetzen kann



Mit den rücksichtslosen Aliens ist nicht zu spaßen. Einige von ihnen beherrschen äußerst effektive Kampftechniken, die Euch das Leben nicht gerade einfachen machen werden



Pistole



Signalpistole



Magnum



Gewehr



Mit Hilfe des digitalen Steuerkreuzes aktiviert Ihr den Sniper-Modus beim Tek Bogen und dem Plasmageschütz und könnt dann bei gedrückter R-Taste mit den C-Buttons zoomen



Der Letterbox-Modus (mit Balken) spielt sich etwas flüssiger als der High-Res-Modus

gegenüber. Mehr als 20 Argumentationsverstärker kann er während des Spielverlaufs einsammeln – vom sanften Betäubungsgewehr bis zum alles vernichtenden Chronozeppler-Äquivalent Nuke, das für den Endgegnerkampf reserviert ist. Spektakulärster Neuzugang in Turoks

scheinbar bodenlosen Rucksack ist sicherlich der Flammenwerfer, mit dem sich angreifende Gegner großflächig abwehren lassen. Für staunende Gesichter werden sicherlich auch der Shredder, dessen Geschosse an Wänden abprallen, sowie der Scorpion Launcher sor-

gen. Letzterer feuert in kurzem Abstand nacheinander drei Raketen ab, die den getroffenen Gegner zuerst in die Luft schleudern und dann pulverisieren. Mit dem Tek Bogen und dem Plasmageschütz kann ein Sniper-Modus aktiviert werden, der allerdings bisweilen an der begrenzten Blicktiefe scheitert. Auf diese Weise könnt Ihr das Weiße in den Augen Eurer Gegner sehen und sie aus sicherer Distanz auf's Korn nehmen. Im und unter Wasser ist Turok nun nicht mehr ausschließlich auf sein Messer angewiesen, er kann zusätzlich auf eine Harpune und ein Torpedo-Unterwasserboot zurückgreifen. Neben dem eindrucksvollen Waffenlager wurde der Held auch mit einigen neuen Fähigkeiten ausgestattet. Wenn Ihr eine heilige Adlerfeder gefunden habt, müßt Ihr diese in den Tempeln des Saquin gegen Talismane eintauschen, ohne die an einigen Stellen kein Weiterkommen möglich ist. Auf diese Weise kann Turok unbeschadet durch Lava gehen, unsichtbare Plattformen entdecken oder fliegen. Ein Wechseln der Laufgeschwindigkeit ist dagegen nicht mehr möglich – es wird gegangen und nicht gerannt. Auch die teilweise sehr schwierigen Jump&Run-Parts des Vorgängers gibt es nicht mehr. Natürlich muß der Naturbursche Turok in seinem neuen Abenteuer



Auf seiner Mission muß Turok von den Aliens verschleppte Kinder und Gefangene befreien

Best viewed in High-Res

Ungefähr zeitgleich zum Release von Turok 2 wird auch das Memory Expansion Pak im Handel erhältlich sein. Voraussichtlicher Verkaufspreis des Original-Produkts von Nintendo ist 49 DM. Ohne Extra-RAM könnt Ihr Turok 2 lediglich in der Standardauflösung (320 mal 200) spielen, die ohne Zweifel auch sehr beeindruckend ist. Ansonsten stehen zusätzlich ein High-Res- (640 mal 480) und ein Letterbox-Modus (512 mal 480) zur Auswahl. Wählt Ihr das Letterbox-Format, erscheinen am oberen und unterem Bildschirmrand schwarze Balken, wodurch das Nintendo⁶⁴ gegenüber dem High-Res-Modus 128 Bildzeilen weniger berechnen muß und sich das Spielgeschehen merklich flüssiger gestaltet. Ein Feature also, das nicht nur für Besitzer von 16:9-Fernsehern interessant ist. Übrigens dürft Ihr jederzeit während des Spiels die Auflösung im Optionsbildschirm ändern.



High-Res-Modus (640 x 480)



Letterbox-Modus (512 x 480)



Low-Res-Modus (320 x 200)



teuer auch den einen oder anderen Abgrund springend überqueren, doch gestaltet sich das Ganze nun wesentlich einfacher. Da Ihr, wie es in dem Genre nun mal üblich ist, die Füße Eurer Spielfigur nicht sehen könnt, bediente sich Iguana eines kleinen aber feinen Tricks. Habt Ihr eine Kante erreicht, knickt Turok ein wenig mit dem Knie ein, was Ihr anhand seines leicht gesenkten Blickes erkennt. Wenn Ihr in diesem Augenblick zum Sprung ansetzt, kann eigentlich gar nichts mehr schief

NEGATIV!

Reduzierte Blicktiefe, leichte Slowdowns im High-Res-Modus

gehen. Wer sich mit der legendären Turok-Steuerung immer noch nicht angefreundet hat, darf nun übrigens auch eine alternative Pad-Belegung wählen, bei der man mit dem Analog-Stick nicht den Blickwinkel, sondern die Fortbewegung des Helden kontrolliert.

INTELLIGENTE GEGNER

Der geballten Power dieser Einmannarmee haben seine Feinde natürlich einiges entgegenzusetzen.



Das Zielsuchsystem des Scorpion-Raketenwerfers hat es in sich. Ihr müßt Eure Gegner mit zwei Zielkreuzen, von denen sich eins mit zeitlicher Verzögerung bewegt, anvisieren, um zu treffen



Dank des neuen Quick-Select-Menüs könnt Ihr sehr schnell auf jede einzelne Waffe zugreifen. Angesichts des prall gefüllten Rucksacks von Turok ist das sicherlich eine sehr gute Idee

STRATZ



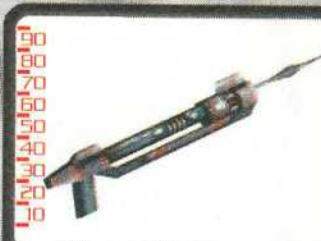
Die Fortsetzung der Hugo-Show auf Deinem Game Boy - mit allen bekannten Games und Charakteren. Bist Du geschickt genug, um den Super-Kobold durch seine Welt zu bringen?



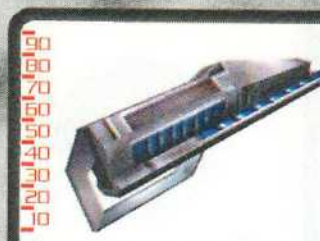
Nintendo
GAME BOY™



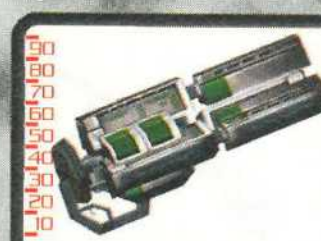
Shredder



Harpunenwaffe



UFM-Werfer



Scorpion
Raketenwerfer



Sie greifen neuerdings auch in größeren Gruppen an und verhalten sich im Kampf äußerst geschickt. Die intelligentesten Vertreter suchen Deckung hinter herumstehenden Kisten oder weichen Schüssen mit wilden Sprüngen aus. Manche Wesen ergreifen sogar die Flucht, wenn sie keinen anderen Ausweg mehr sehen. Beim Gegner-Design hat Iguana mal wieder Großes geleistet und eine Vielzahl

fremdartiger Wesen erschaffen. Schon im ersten Level, dem Hafen von Adia, werdet Ihr hinter jeder Ecke von echsenartigen Kreaturen überrascht, die auf zwei Beinen laufen und Feuerbälle auswürgen, um sie auf Euch zu schleudern. Am Fluß der Seelen trifft Ihr auf Aliens mit riesigen automatischen Waffen, die durch wiederholte Ladehemmungen ihre Besitzer zur Weißglut treiben. Während sie wie wild auf die schrottreifen Bleispritzen einhämmern, lassen sie sich ohne große



Dank Harpune und Torpedo-U-Boot ist Turok nun auch im Wasser voll in seinem Element



Der Mehrspieler-Modus

Im Multiplayer-Modus habt Ihr die Auswahl unter sechs Charakteren. Neben Turok und Adon sind dies Purr-Linn, Sloth, Flesh Eater und Gant – allesamt Krieger aus Primagens Armee, die über unterschiedliche Stärken und Schwächen verfügen. Wählt Ihr den Bloodlust-Modus, heißt das einzige Ziel Überleben. Ihr dürft wahlweise allein oder in Zweier-Teams gegeneinander antreten. Etwas absolut Neues bekommt Ihr mit dem Frag-Tag-Modus geboten. Per Zufall wird einer der teilnehmenden Spieler als derjenige bestimmt, der von den anderen gejagt wird. Er erhält keine Waffen und muß einen Checkpoint erreichen, um den Schwarzen Peter an einen anderen Spieler abzugeben. Spezielle Extras bringen zusätzliche Würze in das Geschehen. So könnt Ihr Euch beispielsweise unsichtbar machen, in einen hilflosen Frosch verwandelt werden oder Eure Gegner mit Hornissen-estern bewerfen. Insgesamt acht Stages, von denen vier direkt aus dem Spiel stammen und die anderen eigens kreiert wurden, stehen Euch für dieses spannende Spektakel zur Verfügung.



Probleme aus dem Weg räumen. Auf Eurer Reise durch die Sümpfe des Todes, die Höhle der blinden Jäger, die Kolonie der Mantids und das Raumschiff des Primagen dürft Ihr Euch noch auf so manche Überraschung gefaßt machen. Ihr trefft auf glühende Lavawesen, Riesenspinnen und Heuschrecken sowie winzige Aasfresser mit spitzen Zäh-

nen und nur einem Auge mitten auf der Stirn. Und dann gibt es da natürlich noch die Endgegner ...

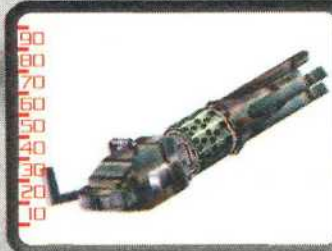
DETAILS IN HIGH-RES

Grafisch wird nicht zuletzt durch die Unterstützung des Memory Expansion Paks die Qualität des Vorgängers locker übertroffen. Vor allem





Elektro-Schocker



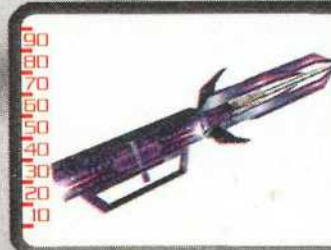
Feuersturm-Kanone



Granatenwerfer



Plasmageschütz



Nuke



Torpedo U-Boot

der Detailreichtum der Hafenstadt und die aufwendig animierten Gegner sind in den beiden optionalen High-Res-Modi beeindruckend. Durch die neue Grafik-Engine konnten wesentlich mehr Effekte und Objekte bei einer in akzeptablem Maß gesteigerten Blicktiefe realisiert werden. Nebelwände und undurchdringliche Dunkelheit stören die Aus-

sicht nicht mehr so stark wie beim Vorgänger (nach Aussage von Acclaim ist die Sichtweite um 40 Prozent höher). Allerdings leidet die Spielgeschwindigkeit etwas unter der grafischen Pracht, so daß vor allem Kämpfe gegen mehrere Gegner gleichzeitig an Dynamik verlieren. Ein Problem, das bis zum Release aber möglicherweise noch entschärft werden kann. Für den Test lag TOTAL! zwar die aktuellste Version des Spiels vor, doch war diese noch nicht ganz fertiggestellt, so daß sich noch einige Änderungen gegenüber dem fertigen Modul ergeben könnten. Daher kann auch noch nichts Genaues darüber gesagt werden, inwieweit Acclaim Änderungen für den deutschen Markt vornehmen wird. Allzu groß

werden diese aber sicherlich nicht ausfallen. Wahrscheinlich wird nur etwas weniger Blut, als in der amerikanischen Version fließen.

Mit Turok 2 hat Iguana eine optisch überwältigende Fortsetzung vorgelegt, die sich durch eine düstere Atmosphäre mit passender Soundkulisse auszeichnet. Die Buschtrömmeln des ersten Teils sind aufwendigen Kompositionen gewichen, die zusammen mit den satten Soundeffekten eine filmreife Atmosphäre schaffen. Das abwechslungsreiche Gameplay mit den verschiedenen Aufgabenstellungen in jedem Level werden Euch auf längere Zeit fesseln und veranlassen, auch die hintersten Winkel dieser phantastischen Welt zu erforschen. Sollte Euch das nicht ausreichen, könnt Ihr Euch im Mehrspieler-Modus austoben. An Turok 2: Seeds of Evil kommt niemand vorbei, der auf schweißtreibende

Action in technisch wegweisender Präsentation steht.

Marco Häntsch



Die außerirdische Gegnerschar beinhaltet einige äußerst fremdartig anmutende Kreaturen



Gameplay

1

Zusätzliche Aufgabenstellungen und Turoks neue Fähigkeiten machen die Jagd zu einem fesselnden Erlebnis.

Dauerspaß

1

Die Level sind riesig und bieten viel zum Entdecken. Krönung des Spektakels ist der Mehrspieler-Modus.

Grafik

1-

Turok 2 reizt die N64-Hardware bis ins Letzte aus, überfordert sie an einigen Stellen aber leider.

Sound

2+

256 MBit Speicher ermöglichen aufwendige Begleitmusik und 45 Minuten deutsche Sprachausgabe.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 4 Seiten pro Spielstand

Spieler 1-4 (simultan)
Level ... 6 (+8 Mehrspieler)
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität ... 256 MBit
Erhältlich Anfang Dezember

FAZIT
1

STRATZ

Die Fortsetzung der Hugo-Show auf Deinem Game Boy - mit allen bekannten Games und Charakteren. Bist Du geschickt genug, um den Super-Kobold durch seine Welt zu bringen?



INFOGRADES
DEUTSCHLAND

Nintendo

GAME BOY

Genre:
Sport

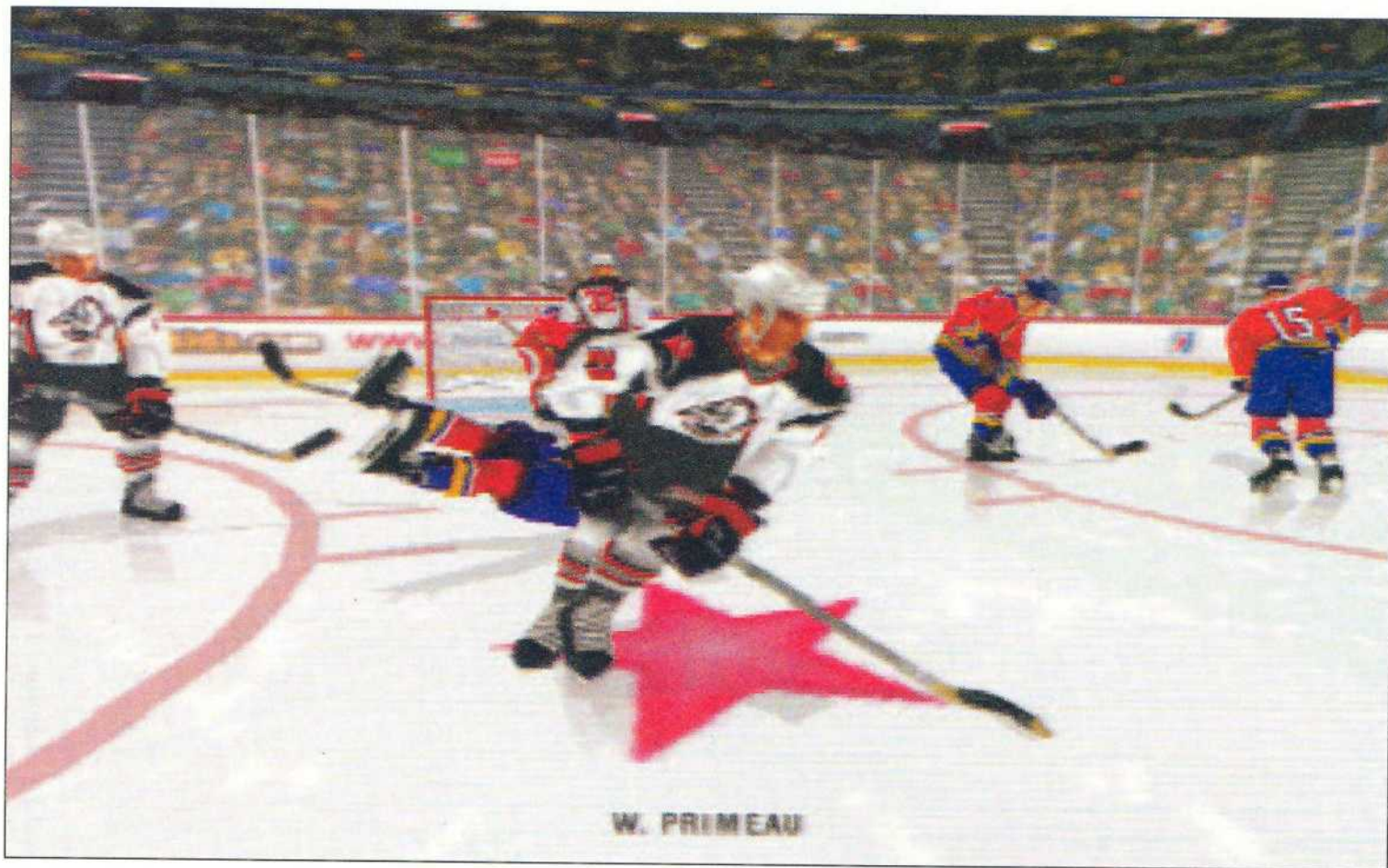
Hersteller:
Electronic Arts

Entwickler:
EA Sports

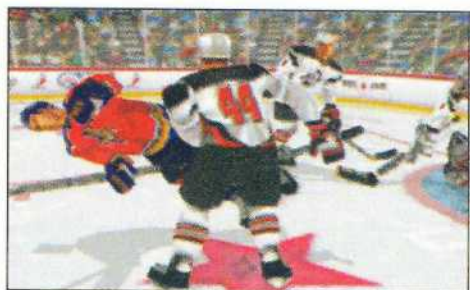
Preis:
ca. DM 140

NHL 99

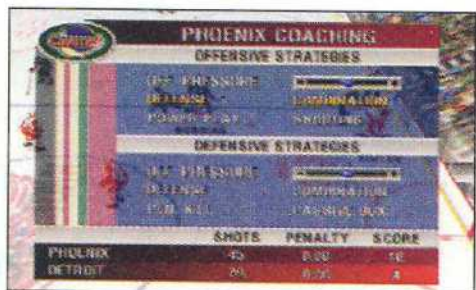
Electronic Arts hat sich endlich entschlossen, das N64 mit ganzer Macht zu unterstützen und präsentiert Euch rechtzeitig zum Weihnachtsfest eine Reihe neuer Sport-Simulationen. Neben NBA Live 99 und Nascar 99 feiert auch eine der besten Eishockey-Serien der Videospielgeschichte ihr 64-Bit-Debüt.



Mit Hilfe der C-Tasten kann die Spielformation des eigenen Teams verändert werden



Trotz rechenintensiver High-Res-Grafik gestaltet sich der Spielablauf sehr dynamisch



Die NHL-Reihe gehört seit frühesten Mega-Drive-Zeiten zum Namhaftesten, was das Genre zu bieten hat. Electronic Arts verstand es, eine sehr übersichtliche, aber keinesfalls schlichte Präsentation mit einem genialen Gameplay zu verbinden. Trotz einer unüberschaubaren Vielfalt von Aktionsmöglichkeiten hatte man stets das Gefühl, die Steuerung auf Anhieb zu beherrschen und lernte mit der Zeit immer mehr Feinheiten dazu. Ein solches Spiel kann natürlich auch unter N64-Besitzern viele Freunde finden.

In puncto Spielbarkeit weiß NHL 99 auf Anhieb zu überzeugen. Die Steuerung ist präzise auf den Analog-Stick abgestimmt, so daß man sich schnell auf dem Eis zurechtfindet. Ein wenig überraschend wirkt dagegen das für ein Sportspiel von Electronic Arts stark actionlastige Geschehen. Durch die vereinfachte Ausführung von Bodychecks, die

sich ohne Knopfdruck durch das simple Aufeinanderprallen zweier Kufen-Cracks ergeben, legen sich die Sportler reihenweise auf die Nase. Auf diese Weise entwickelt sich ein leicht chaotisches Treiben auf dem Eis, das aber stets für jeden überschaubar bleibt und eine fesselnde Dynamik entwickelt. Auch die Computer-Gegner gehen in jeder Schwierigkeitsstufe ein extrem hohes Tempo und sind stets bedacht, den Puck in Bewegung zu halten. Das geht sogar soweit, daß der CPU-gesteuerte Torhüter, die so-

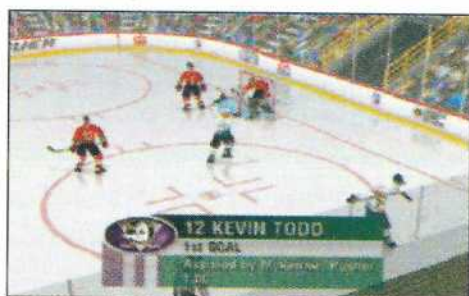
eben eingefangene Hartgummi-scheibe meist ohne zu zögern in das Spiel zurückwirft, obwohl sich vor seinem Kasten noch eine Traube gegnerischer Angreifer tummelt. Dieses etwas überhastete Vorgehen macht Bullies zu einer echten Seltenheit bei NHL 99 und setzt den



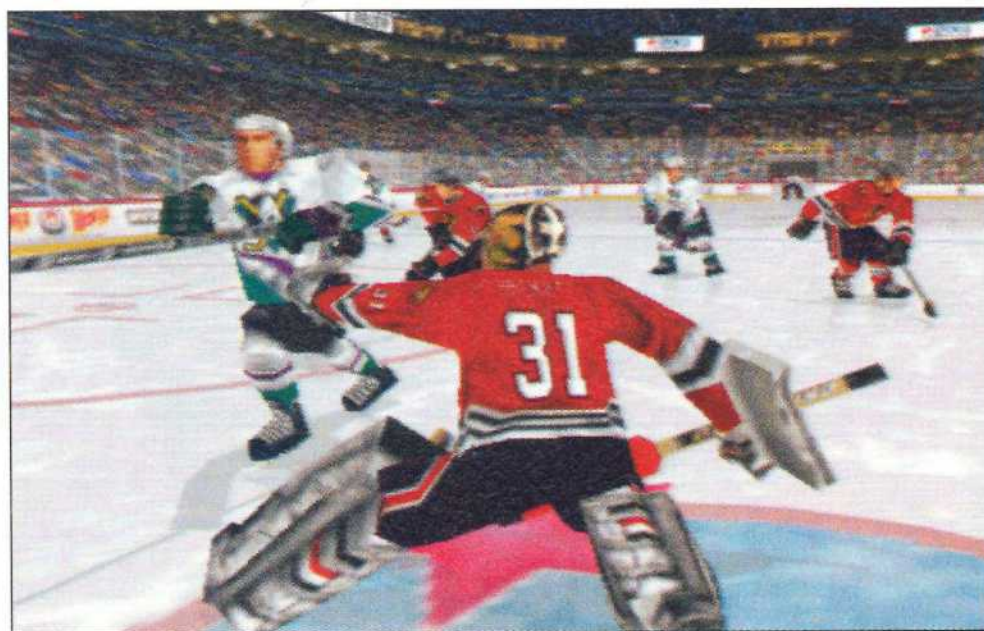
Schwerpunkt des Spiels mehr auf Action als auf Taktik. Insgesamt hätte der Computer-Gegner aber ruhig ein Stück weit intelligenter und stärker ausfallen können. Optisch wagte Electronic Arts weniger Experimente und designte eine



Die CPU-gesteuerten Torleute reagieren in unübersichtlichen Situationen oft unangemessen



Euch stehen 27 NHL- und zwei All-Star-Teams sowie 18 Nationalmannschaften zur Auswahl



In den Stadien herrscht eine ausgelassene Stimmung: Das Publikum jubelt bei spektakulären Szenen und Lautsprecherdurchsagen weisen beispielsweise auf den Fan-Artikel-Verkauf hin

hochauflösende Grafik ohne überflüssige Schnörkel. Ihr werdet nicht von blendenden Spiegeleffekten auf dem Eis abgelenkt, sondern bekommt acht brauchbare Kameraperspektiven geboten. Diese fangen das Geschehen trotz leichtem Geruckel bei langen Pässen sehr übersichtlich ein. Absolut überragend präsentiert sich die Soundkulisse. Neben Kufenknirschen und Schmerzenslauten an die Bande gedrückter Sportler ist auch ein re-

auf das Fundbüro aufmerksam machen oder aus dem Häuschen geratene Fans beruhigen sollen. Viel mehr ist auch bei einem echten Eishockey-Match nicht los. Mit NHL 99 hat Electronic Arts eine extrem spannende und sehr schön präsentierte Adaption der schnellsten Mannschaftssportart der Welt vorgelegt. Wer nach einem einfacher beherrschbaren Gameplay als NHL Breakaway und nach mehr Tiefgang als bei Wayne Gretzky sucht, liegt genau richtig.

Marco Häntsch

NEGATIV!

Leicht ruckelnde Kamerafahrten, schwacher Computer-Gegner

lativ witziger Kommentator zu hören. Der verkneift sich den einen oder anderen hämischen Seitenhieb nicht, wenn Ihr mal wieder eine hochprozentige Chance verpasst habt. Über die Hallenlautsprecher werden sogar Ansagen durchgegeben, die beispielsweise



Gameplay

2+

Die Realismus-Experten von EA haben eine rosante, aber leicht hektische Eishockey-Simulation vorgelegt.

Dauerspaß

2

Trotz etwas konfusem CPU-Gegner fesselt das actionreiche Geschehen – vor allem im Mehrspieler-Modus.

Grafik

2

Schicke Spiegeleffekte bekommt Ihr nicht geboten, aber die High-Res-Grafik macht einen guten Eindruck.

Sound

1-

Der Kommentator hat eine Menge verschiedener Sprüche auf Lager, und auch die Effekte überzeugen.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: ja (80 Seiten)

Spieler 1-4 (simultan)
Level 37 Teams
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

MARO verlost Videospiel-Charaktere zum Anfassen

Die Firma MARO bietet verschiedene Spielfiguren-Serien zu bekannten Videogames, die sonst nur in limitierter Auflage in den USA erhältlich sind. Die Auflistung der verfügbaren Figuren-Reihen hört sich bereits sehr vielversprechend an:

Angeboten werden zum Beispiel Charaktere aus der Final Fantasy-Serie, Turok, Akte X, Spawn, X-Men vs. Street Fighter, Alien oder Batman. Aber auch Nongames-Titel wie Starship Troopers und KISS (ja, die!!!) sind vertreten. Teilweise befinden sich in den Packungen auch 2 Figuren oder zusätzliche Gimmicks. Alle Charaktere sehen nicht nur gut aus, sondern haben auch spezielle Moves auf Lager.

MARO läßt bei Beantwortung folgender kleinen Aufgabe ein paar hübsche Preise springen: Nenne drei Titel, die von MARO als Figuren-Set angeboten werden.

1. Preis: 3 Figuren aus einer Serie
2. Preis: 2 Figuren aus einer Serie
3. - 8. Preis: je 1 Figur



Die Antwort einfach auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben und abschicken an:

TOTAL!

Stichwort Maro
Friedensallee 41
22765 Hamburg



Eisen- deschluß ist der 17.11.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Xplain Verlages und der Firma Maro sowie deren Angehörige dürfen an diesem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



TOTAL!



PS: Wer nicht nur auf sein Glück vertrauen will, bekommt die Figuren auch direkt von MARO (Tel.: 0 71 51/9 56 46 - 46) zum durchschnittlichen Preis von DM 39,95 (kann sich je nach Packungsinhalt gering unterscheiden). Natürlich ist es auch möglich, ein Prospekt anzufordern. Ein Teil der Figuren darf auch im Internet auf der MARO-Homepage angeschaut werden: www.maro-gmbh.com

Leser-CHARTS

von Euch,
für Euch

Herzlich willkommen zur ersten Ausgabe, die nach der Wahl produziert wurde!

Nachdem der dienstälteste Regierungschef der westlichen Hemisphäre sein Säckel geschultert hat, ist es auch für mich Zeit, mein Bündel zu packen und in die weite Welt hinauszuziehen. Die Charts übernimmt kein geringerer als Schröder, der sich ja auch aus persönlicher Erfahrung mit dem deutschen Hip-Hop auskennt – eine Grundvoraussetzung für gelungene Charts? Tja, was soll ich sagen: Es war nett mit Euch. Ihr habt fleißig geschrieben und zwar so fleißig, daß ich kaum mit dem Auswerten hinterherkam, und Ihr habt Geschmack, was man ja an den Charts sehen kann. Also mach's gut und noch viel Spaß mit Euren Spielkonsolen!

Euer Maris

Der slimjim macht sich dünne!

Ciao und hasta la vista, Maris! Alles Gute für Deinen weiteren Werdegang. Bonjour und well met, liebe Leser! Bewährte Traditionen wollen gepflegt sein. Also, schreibt weiter so fleißig wie bisher, ich will mich auch nicht über die anstehende Arbeit beklagen. Was den deutschen Sprechgesang betrifft, so kann ich eine leise Enttäuschung über die CD *Fettes Brot läßt grüßen* nicht verhehlen. Macht nix, Lebbe geht weiter!

Euer Schröder

N64

Unglaublich! Banjo-Kazooie führt in ungeahnte Index-Höhen auf. Aber auch die anderen Kandidaten legen teilweise deutlich zu. Das zeigt, daß Ihr Eure Stimmen auf die wichtigsten Titel konzentriert. Sehr schön ist, daß es wieder zwei neue Spiele in die Charts geschafft haben. Diesen steht noch eine große Zukunft bevor. Auf den Plätzen 16 bis 20 tummeln sich übrigens WWF Warzone, Fighter's Destiny, Kobe Bryant in NBA Courtside, Mystical Ninja starring Goemon und Yoshi's Story.

1	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT	
	Jump&Run • Note 1 • Test 7/98	Index: 49,3	
2	INDIZIERT	VORMONAT	
	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97	Index: 29,2	
3	SUPER MARIO 64	VORMONAT	
	Jump&Run • Note 1 • Test 3/97	Index: 16,8	
4	DIDDY KONG RACING	VORMONAT	
	Rennspiel • Note 1 • Test 12/97	Index: 14,6	
5	MARIO KART 64	VORMONAT	
	Rennspiel • Note 1- • Test 6/97	Index: 14,3	

6	LYLATWARS	Shoot 'em Up Note 1 • Test 10/97 Index: 14,0	VORMONAT	5
7	TUOK – DINOSAUR HUNTER	F. P. Shooter Note 1 • Test 3/97 Index: 9,9	VORMONAT	10
8	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64	Sport Note 1 • Test 5/97 Index: 9,4	VORMONAT	7
9	WAVE RACE 64	Rennspiel Note 1 • Test 4/97 Index: 8,8	VORMONAT	8
10	EXTREME-G	Rennspiel Note 1 • Test 11/97 Index: 8,7	VORMONAT	11
11	FORSAKEN	F. P. Shooter Note 1- • Test 6/98 Index: 7,9	VORMONAT	9
12	BLAST CORPS	Action/Strategie Note 2+ • Test 8/97 Index: 5,7	VORMONAT	15
13	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	Sport Note 1 • Test 9/98 Index: 4,8	VORMONAT	NEU!
14	FIFA 98 – DIE WM-QUALIFIKATION	Sport Note 2+ • Test 2/98 Index: 4,6	VORMONAT	12
15	MISSION: IMPOSSIBLE	Action/Adventure Note 2+ • Test 9/98 Index: 4,2	VORMONAT	NEU!

SNES

Diesen Monat gab es wieder reichlich Bewegung in den SNES-Charts. Schön, daß Super Metroid sich auf Platz zehn halten konnte. Dieses Spiel ist es wirklich wert. Auf den Plätzen elf bis fünfzehn warten übrigens F-Zero, ISSD, Lufia, Super Mario World und Harvest Moon auf Einlaß in die von Euch erstellte Hitliste. Wenn Ihr diese tollen Games hier sehen wollt, wißt Ihr ja, was Ihr umgehend zu tun habt.

1	ZELDA III – A LINK TO THE PAST	VORMONAT	
	Act./Adv. • Note 1 • Test 8/94	Index: 16,5	
2	SECRET OF MANA	VORMONAT	
	Act./Adv. • Note 1- • Test 12/93	Index: 14,6	
3	YOSHI'S ISLAND – SUPER MARIO WORLD 2	VORMONAT	
	Jump&Run • Note 1+ • Test 10/95	Index: 10,7	
4	SUPER MARIO KART	VORMONAT	
	Rennspiel • Note 1 • Test 10/93	Index: 9,8	

5	DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST	VORMONAT	●	
	Jump&Run • Note 1- • Test 1/96	Index: 8,3		
6	TERRANIGMA	Adventure Note 2+ • Test 1/97 Index: 7,1	VORMONAT	▲ 8
7	DONKEY KONG COUNTRY	Jump&Run Note 1- • Test 1/95 Index: 6,9	VORMONAT	●
8	DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE	Jump&Run Note 1- • Test 12/96 Index: 6,3	VORMONAT	● 
9	SECRET OF EVERMORE	Act./Adv. Note 1- • Test 2/97 Index: 6,3	VORMONAT	● 
10	SUPER METROID	Act./Adv. Note 1 • Test 8/98 Index: 5,8	VORMONAT	●

TOTAL! Aufruf

Ein Aufruf geht durchs Land, gebt Eure Vorlieben bekannt. Für eine möglichst repräsentative Erstellung der Lesercharts benötigen wir wieder zahlreiche Einsendungen zu allen Systemen. N64, SNES und GB mit jeweils zehn Stellen sowie NES, Flop und Most Wanted mit jeweils fünf Stellen. Für die Special-Charts der TOTAL! 1/99 stellen wir diesmal die gleiche Frage, die wir vor genau 12 Monaten gestellt haben: **Welche Jump&Runs würdet Ihr weiterempfehlen?** Natürlich stehen Euch wie vor einem Jahr alle Systeme zur Auswahl. Schickt uns am besten eine Liste mit zehn Titeln, ganz oben steht das tollste Spiel. Wir sind gespannt was sich nach Ablauf von zwölf Monaten so getan hat. Vielen Dank im voraus und viel Spaß mit den Charts!

TOTAL! Umfrage

Für die Ausgabe 1/99 möchten wir gerne von Euch wissen: **„Welche(r) Held(in) verdient einen Auftritt auf dem N64?“** Erlaubt ist, was gefällt (Comicfigur, Kinostar, Konsolenheld etc.). Drei bis zehn Namen, bitte.

TOTAL!-Leserumfrage aus 9/98:

„Zu wievielt spielt Ihr?“



Special: Schnell

Dies sind also die Games, die Ihr am schnellsten durchgespielt habt! Allerdings sagt dies nichts über die Qualität der Spiele aus, denn die meisten Games sind wohl über jeden Zweifel erhaben. Nichtsdestotrotz sind sie Euch wohl zu kurz. Nachsitzen Hersteller! Der Index ist so klein, da insgesamt weit über 100 Spiele genannt wurden, da verteilen sich die Punkte dann natürlich auf sehr viele Kandidaten.

1	YOSHI'S STORY (N64)	Jump&Run • Nintendo • Test 3/98	Index: 12,1	
2	MARIO KART 64 (N64)	Rennspiel • Nintendo • Test 6/97	Index: 9,9	
3	LYLATWARS (N64)	Shoot 'em Up • Nintendo • Test 10/97	Index: 6,2	
4	SUPER MARIO 64 (N64)	Jump&Run • Nintendo • Test 3/97	Index: 5,2	

5	SUPER MARIO LAND (GB)	Jump&Run • Nintendo • Test 7/94	Index: 3,9	
6	ALADDIN (SNES)	Jump&Run Capcom • Test 1/94	Index: 3,8	
7	WAVE RACE 64 (N64)	Rennspiel Nintendo • Test 4/97	Index: 3,0	
8	BANJO-KAZOOIE (N64)	Jump&Run Rare • Test 7/98	Index: 2,7	
9	KUNG FU MASTER (GB)	Action kein Test	Index: 2,3	
10	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 (N64)	Sport Konami • Test 5/97	Index: 2,2	

GB

Jaja, der kleine Game Boy. Auch hier ist wieder reichlich Bewegung in der Liste. Unter den zehn Spielen, die sich plazieren konnten, warten Wave Race, DKL, Street Fighter II, DKL 3 und Gargoyles Quest auf den Einlaß in die Ruhmeshalle der besten Zehn.

1	ZELDA IV – LINK'S AWAKENING	Act./Adv. • Note 1 • Test 11/93	Index: 23,9	VORMONAT	
2	WARIO LAND II	Jump&Run • Note 1 • Test 5/98	Index: 13,2	VORMONAT	
3	WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3	Jump&Run • Note 1 • Test 6/94	Index: 11,0	VORMONAT	
4	TETRIS	Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97	Index: 10,5	VORMONAT	

5	MYSTIC QUEST	Act./Adv. • Note 2+ • Test 2/95	Index: 8,1	VORMONAT	
6	SUPER MARIO LAND2 – 6 GOLDEN COINS	Jump&Run Note 1 • Test 9/94	Index: 7,6	VORMONAT	
7	TUROK	Action/Jump&Run Note 2 • Test 1/98	Index: 5,1		
8	SUPER MARIO LAND	Jump&Run Note 2 • Test 7/94	Index: 5,0	VORMONAT	
9	DONKEY KONG LAND 2	Jump&Run Note 1 • Test 12/96	Index: 3,4	VORMONAT	
10	DIE MAUS	Adventure Note 2 • Test 11/97	Index: 3,2		

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 1.12.98 (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, **Franziska Boie** aus Stuttgart! Auch Du gehörst zu den glücklichen Gewinnern. Dein Mission: Impossible-Wunschmodul mit Original „slimjim“-Unterschrift ist schon unterwegs.

CHARTS

von Euch (und uns),
für Euch



Spietip von Marco Steiner aus Büsserach in der Schweiz WWF War Zone (N64)

WWF War Zone ist das beste Wrestling Spiel auf dem jetzigen Spielmarkt, das es zu kaufen gibt. Das Spiel besticht wegen seiner guten Grafik. Kämpft mit den besten WWF Stars und schlägt Euch im Einspieler- oder im Multiplayer-Modus die Köpfe ein! Im Weapons-Mode können Fernseher, Stühle oder Glocken als Prügelhilfe genommen werden. WWF War Zone gehört in jede gute Spielesammlung. Wrestling-Fans greift zu!

RED-N64

Ob Redakteur oder Leser, wir sind doch alle gleich. Denn Banjo-Kazooie ist einfach ein Muß für alle Nintendo-Spieler. Desweiteren spielen wir gerne 1080° Snowboarding, Mission: Impossible, Silicon Valley, Wave Race 64 und Turok.

1	BANJO-KAZOOIE	Jump&Run • Rare • Test 7/98	VORMONAT Index: 2,5	
2	BODY HARVEST	Action/Strategie • DMA • Test 11/98	VORMONAT Index: 1,8	
3	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98	Sport • Konami • Test 8/98	VORMONAT Index: 1,1	
4	TUOK 2 – SEEDS OF EVIL	F. P. Shooter Acclaim • Test 11/98	VORMONAT Index: 1	
5	F-ZERO X	Rennspiel Nintendo • Test 9/98	VORMONAT Index: 0,8	

FLOP

Während hier diesen Monat noch Eure schlechtesten Rennspiele stehen und nächsten Monat die übelsten Prügelspiele, findet Ihr danach die allgemein schlechtesten N64 Games an dieser Stelle. Allerdings nur, wenn Ihr uns schreibt, welche N64 Spiele wirklich grottenschlecht sind – damit sie niemand aus Versehen kauft.

1	CRUIS'N USA	Midway • Test 5/97	Index: 21,6	
2	CRUIS'N WORLD	Midway • Test 3/98	Index: 8,2	
3	AUTOMOBILI LAMBORGHINI	Titus • Test 12/97	Index: 7,6	
4	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	Laguna Test 11/97	Index: 7,6	
5	F1 POLE POSITION	Ubi Soft Test 10/97	Index: 6,3	

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: 16,2	
2	THE LEGEND OF ZELDA	Action/Adventure Note 2 • Test 3/96	VORMONAT Index: 12,7	

RED-MW

So sehr unterscheiden sich unsere Wünsche gar nicht von Euren. Neben diesen fünf Titeln warten wir auch auf Hype – The Time Quest, Jet Force Gemini und Castlevania 3D.

1	ZELDA – OCARINA OF TIME	Act./Adv. • Nintendo • News 10/98	VORMONAT Index: 3,4	
2	PERFECT DARK	F. P. Shooter • Rare • News 10/98	VORMONAT Index: 2,7	
3	1080° SNOWBOARDING 2	Sport • Nintendo • keine News	VORMONAT Index: 0,9	
4	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	Shoot 'em Up Factor 5 • News 9/98	VORMONAT Index: 0,8	
5	BANJO-TOOIE	Jump&Run Rare • News 8/98	VORMONAT Index: 0,8	

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! Platz sechs bis zehn: Rogue Squadron, Castlevania 3D, extreme-G 2, Conker: Twelve Tales und Shadowman.

1	ZELDA – OCARINA OF TIME	Act./Adv. • Nintendo • News 10/98	VORMONAT Index: 57,8	
2	TUOK 2 – SEEDS OF EVIL	F. P. Shooter • Acclaim • Preview 10/98	VORMONAT Index: 22,3	
3	PERFECT DARK	F. P. Shooter • Rare • News 10/98	VORMONAT Index: 20,2	
4	BANJO-TOOIE	Jump&Run Rare • News 8/98	VORMONAT Index: 10,9	
5	F-ZERO X	Rennspiel Nintendo • Test 9/98	VORMONAT Index: 10,4	

3	ZELDA II – THE ADVENTURES OF LINK	Action/Adventure Note 2 • Test 2/95	VORMONAT Index: 9,4	
4	SUPER MARIO BROS.	Jump&Run Note 2+ • Test 7/94	VORMONAT Index: 6,8	
5	SUPER MARIO BROS. 2	Jump&Run Note 2 • Test 8/94	VORMONAT Index: 6,3	

Die Blätter fallen, die Stimmung steigt!

Hossa, hossa, wie Rex Gildo zu sagen pflegt! Was haben wir denn da in diesem Monat für schöne und obendrein überdurchschnittlich gute Spiele?! Steht Weihnachten vor der Tür? Klapp's mit dem Programmieren endlich besser? Hat man sich nach der Sommerloch-Durststrecke der meist öden 'Drei-Sterne-Games' für Nintendos Big-Machine nun ein Herz gefaßt und mal eben einen Haufen innovativer Konzepte aus dem Ärmel geschüttelt? Wer weiß es schon so genau? Jedenfalls sind wir entzückt, auch angesichts der vielversprechenden Welle der anrollenden N64-Spiele, die schon auf diversen '98er Messen für hoffnungsvolle Hochstimmung sorgten.

Turok 2 – Seeds o. E.
→ N64
→ Seite 34–39

Body Harvest
→ N64
→ Seite 54–56

Space Station: S. V.
→ N64
→ Seite 58–60

Glover
→ N64
→ Seite 62/63

WCW/NWO Revenge
→ N64
→ Seite 64/65



Bevorzugte Genres:
Action- und Rollenspiel
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Body Harvest (N64)

Beindruckend! Unglaublich beeindruckend! Das Design und die High-Res-Grafik sind einfach der Hammer! Wer bis dahin noch kein N64 hat: Turok 2 – Seeds of Evil ist der Grund, eins zu kaufen!

Body Harvest sieht zwar alles andere als spektakulär aus, hat es aber in sich. Es erinnert mich irgendwie an Blast Corps, obwohl die beiden Spiele gar nicht so viel miteinander zu tun haben. Kult!

Kann ich wirklich schon wieder fünf Sterne geben? Ja, ich kann – ich muß es sogar! Silicon Valley ist so schräg, daß es schmerzt. Die Grafik schmerzt auch, aber aus anderen Gründen ...

So viele originelle Spiele auf einem Haufen hat man seit NES-Zeiten nicht mehr gesehen. Hoffentlich geht Glover in der vorweihnachtlichen Software-Schwemme nicht unter, denn es ist klasse.

Noch ein gutes Spiel, aber Wrestling ist nun wirklich nicht mein Fall. Dabei sind die N64-Versionen dieser sogenannten Sportart um Klassen besser als die Genrevorteiler aus 16-Bit-Zeiten.



Bevorzugte Genres:
Action-Adventure, Sportspiel
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Body Harvest (N64)

Traditionell kein Freund der Ego-Shooter werde ich für Turok 2 – Seeds of Evil bereits die zweite Ausnahme machen. Ein Augen- und Ohrenschaus. Tausche Walther PPK gegen Pfeil und Bogen!

Body Harvests fesselndes Spielprinzip erinnert mich unweigerlich an die durchgezockten Nächte mit Blast Corps. Hamburg wird auf Sicht ohne die geschätzte Gesellschaft meiner Person auskommen müssen.

Ich weiß es durchaus zu würdigen, das abgedrehte Spieldesign von Silicon Valley. Allerdings wird meine Konsole bevorzugt andere Games in ihrem Modulschacht willkommen heißen.

Wer sagt's denn, endlich ein Charakter, mit dem man sich identifizieren kann! Spaß beiseite, ich ziehe mein Baseball-Cap vor der Spielidee und fühle mich von so viel guten N64-Games überfordert.

Nee, nee. Tut mir leid, aber Showkämpfe sind nun wirklich nicht mein Fall. Nichtsdestotrotz ist WCW/NWO Revenge ein gutes Spiel für Anhänger dieser dubiosen Pseudo-Sportart.



Bevorzugte Genres:
Prügelspiel, Shoot 'em Up
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Mission: Impossible (N64)

Es ist schon beeindruckend, wie effektiv sich das Waffenarsenal des Uramerikaners darstellt. Was mich persönlich stört: Die Waffe ragt nicht mittig ins Bild, aber das ist im Grunde nebensächlich.

Wie meine geschwätzten, äh, geschätzten Kollegen fühle auch ich mich an Blast Corps erinnert. Body Harvest kombiniert kurzweilige Action mit spannenden Rätselaufgaben und frischen Ideen.

Ha! Selten so ein schräges Spiel gesehen. Was will uns DMA Design eigentlich sagen? Ist Space Station: Silicon Valley nun innovativ oder einfach nur total durchgeknallt? Ey, Flossy, nicht wechlaufen!

Die meines Erachtens zu sehr an Bomberman 64 erinnernde Grafik entzückt mich kaum. Das Spiel hat aber ein so erfrischendes Gameplay, daß es sogar Jump&Run-Muffel wie mich total begeistern kann.

Für Fans der vordefinierten Fleischklops-Raufereien mag ein der original Geschwindigkeit entsprechendes 'Hau-mich-jetzt-hierdann-hauich-dich-da'-Spiel willkommen sein, mich langweilt es nur.



Bevorzugte Genres:
Jump&Run
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Body Harvest (N64)

Da haben die Programmierer bei Iguana offenbar nicht zu viel Dienstbier getrunken, denn ansonsten wäre ihnen nicht ein solcher Oberhammer gelungen. Action pur, Supergrafik und riesige Level.

Als ich BH das erste Mal sah, mußte ich mich an der Sitzgruppe festsnallen: grafisch nicht ganz überzeugend, doch an Originalität den meisten Spielen um Lichtjahre voraus.

DMA Design spinnt ja wohl. Programmiert mit SV so mir nichts, dir nichts den nächsten Freizeitkiller. Wer sich wegen der Grafik nicht in die Hose macht, wird mit diesem Titel viel Spaß haben.

Alle Achtung, die Entwickler haben sich wirklich Mühe gegeben, ein originelles Spiel zu entwickeln. Das Gute daran: Es ist ihnen sogar gelungen. Glover ist ein echter Geheimtip für alle Freaks.

Schlagende Argumente und treffende Moves zeichnen dieses Wrestling-Highlight aus. Ich mache mir allerdings nicht viel aus eingeöhlten Männern in albernem Gymnastikanzügen, sorry!



Bevorzugter Zeitvertreib:
Streitgespräche mit Schröder
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Body Harvest (N64)

„Die Waffe ragt nicht mittig ins Bild!“ Außerdem stören mich die vielen Wummen, da verliert man ja den Überblick, und manchmal geht die Munition aus, aber ansonsten ist Turok 2 klasse.

Für mich ist Body Harvest das N64-Spiel des Jahres. Eine gelungenere Kombination aus Action, kniffligen Rätseln und Geländefahrten à la Blast Corps findet Ihr nirgends. Ich halte alle zehn Daumen hoch!

Die Rennmaus im ersten Level ist ja sooo süß! Aber auch ohne sie wäre Silicon Valley ein Hit. Was mich persönlich stört: Das Spiel ist unrealistisch, aber das ist im Grunde nebensächlich. Gell, Thomas? [grinns]

Ein laufender Handschuh, der einen Ball durch die Gegend rollt – eine kränklichere Idee könnte nur noch von mir kommen. Der Unterschied läge dann wohl darin, daß mein Spiel nicht so gut sein würde.

Langsam wird es schon unheimlich, wie viele gute Spiele dieses Mal eingetrudelt sind. Auch WCW/NWO Revenge gefällt mir als Wrestling-Fan ziemlich gut. Das wird ein teurer Monat ...

Die Wertungs- erklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

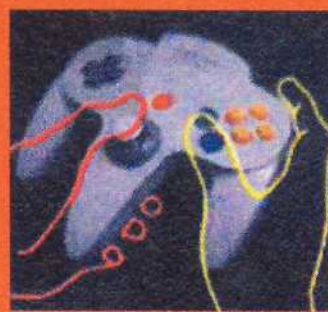
★★
Kaltes Erbsenpüree! Brauche ich nicht!

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Kurts Nachrichten

In Ausgabe 10/98 fragten wir nach Euren Wünschen bezüglich der Gestaltung dieser kleinen, aber feinen Rubrik. Nun, die Auswertung ist noch nicht abgeschlossen, und so dürft Ihr immer noch Eure Meinung kundtun. Zur Überbrückung haben wir zwei weltwirtschaftlich gesehen topwichtige Informationen für Euch zusammengetragen: Zum Thema „Mit wie vielen Freunden spielt Ihr?“ aus unserer TOTAL!-Umfrage kam

von Timo Körber eine interessante Antwort. Titel wie Diddy Kong Racing und Super Mario 64 spielt er meist allein. Bei Forsaken hingegen versucht er, seinen Freund Felix abzuknallen. Steckt jedoch Banjo-Kazooie im Schacht, streiten sich die beiden ums Pad oder spielen einfach kurzerhand gemeinsam!



That's new and crazy tool Die Firma Fruchtsaftgetränk präsentiert ihren Prototypen, den Fruit Boy (nach ohne Display). Spiele wie Banana Prince, Reis of the Rüben, WCW Zitro, Bio Fresh, Obstler Fighter und Dracula X: Orangenhaut bei Nacht stehen auf den Release-Listen

Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Acclaim/Gremlin

Entwickler:
DMA Design

Preis:
ca. DM 130



BODY

Drei volle Jahre hat es gedauert, bis Body Harvest fertiggestellt werden konnte – drei Jahre, die DMA Design sinnvoll genutzt hat, um ein Spiel der Superlative zu erschaffen. Bühne frei für das Action-Highlight des Jahres!

Bevor das N64 im Handel erhältlich war, wurden bereits die Arbeiten an *Body Harvest* begonnen. Damals wollte Nintendo hierfür den Vertrieb übernehmen. Als die erste Vorversion auf die Beine gestellt war, dachte sich die Firma: Schön und gut, ein Action-Spiel, aber da fehlen ja die Rollenspielelemente! Eine fragwürdige Idee, aber DMA Design hat dem Wunsch gezwungenermaßen nachgegeben. In der nächsten Version waren es allerdings zu viele RPG-Anteile, also durfte das Kon-

Das Spiel beginnt mit einem minutenlangen Vorspann, in dem die Geschichte veranschaulicht wird: Im Jahre 2016 ist die Erde vernichtet und die Menschheit fast vollständig ausgerottet. In den letzten 100 Jahren sind außerirdische Wesen, genannt Bugs (Ähnlichkeiten mit den Aliens aus dem Sci-Fi-Film *Starship Troopers* sind nicht



von der Hand zu weisen), auf der Erde gelandet. Vor Urzeiten erschufen sie die Menschen als Nahrung, und nun kommen sie, um zu ernten (Harvest = Ernte). Die letzten Überlebenden befinden sich auf der kleinen Raumstation Omega und schmieden einen Plan, wie sie der Situation beikommen könnten. Mit Hilfe einer Zeitmaschine wird Adam, ein genetisch optimierter Soldat und Held des Spiels, in verschiedene Zeitepochen der Vergangenheit gesandt, um die Kata-



Egal, wie oft Ihr mit dem Lada (Skoda?) über die Zombies rauscht, sie stehen wieder auf

strophe abzuwenden und die Zukunft zum Positiven zu verändern. Daisy, seine Gehilfin, versorgt ihn mit Informationen und Anweisungen. Es fängt an in Griechenland im Jahre 1916. Über Java 1941, die USA der 60er und Sibirien Ende des 20. Jahrhunderts landet Ihr schließlich auf dem Alienplaneten und sorgt für Recht und Ordnung. Ihr steuert Adam durch die



Bei Body Harvest wird Action groß geschrieben. Vor allem in späteren Levels kommt Ihr kaum noch zum Verschnaufen. Überall ist etwas los, meist ziemlich viel, wie Ihr hier sehen könnt

POSITIV!

Innovatives, fesselndes
Gameplay, gigantischer
Umfang

verschiedenen Welten, in denen er einiges zu tun hat. Ziel des Spiels ist es nicht nur, plötzlich hereinbeamende Aliens zu bekämpfen, Ihr müßt auch viel mit Leuten reden, ihnen helfen, Städte beschützen, Schlüssel und Waffen finden und mit dem einen oder anderen Fahr-



Jedes Vehikel, das Ihr im Spiel antrefft, darf von Euch benutzt werden – selbst dieser Zug

zeug den Weg verkürzen. Befindet Ihr Euch gerade in einem Vehikel, muß erst dessen Energiebalken auf Null sinken, bevor Euer Schutzanzug angegriffen wird. Außerdem solltet Ihr darauf achten, genügend Sprit dabei zu haben. Diesen könnt Ihr

in Häusern, Höhlen oder Tunnels finden, ebenso wie Munition, neue Waffen oder Energie. Energie erhaltet Ihr zudem, wenn Ihr eine Horde Bugs vernichtet habt. Dies erweist sich anfangs noch als ein-

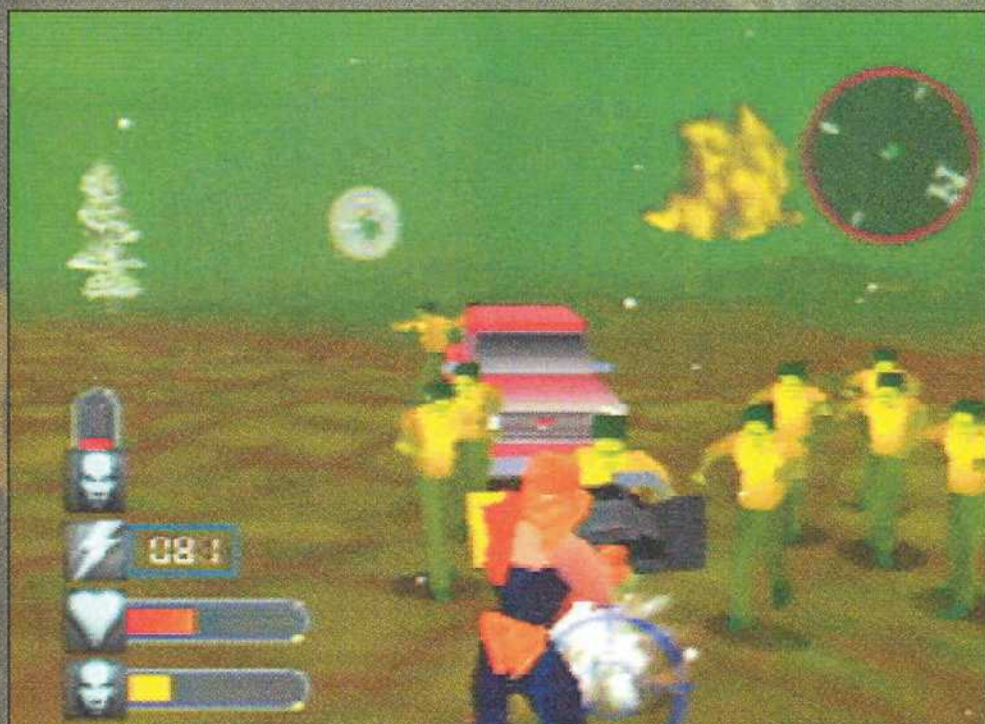


Von den verschiedensten Personen erhaltet Ihr Tips, Schlüssel und andere Nützlichkeiten

zept noch einmal überarbeitet werden. Schließlich sprang Nintendo ab, so daß ein neuer Publisher gesucht werden mußte. Nach langem Hin und Her ist es nun endlich soweit: In Deutschland nimmt die Firma Acclaim *Body Harvest* unter ihre Fittiche. Sie kann sich damit glücklich schätzen, und Nintendo dürfte sich schwarz ärgern, denn was aus dem Titel geworden ist, ist die Erfüllung unserer kühnsten Träume.



HARVEST



fach, wird jedoch zunehmend schwieriger. Die bösen Viecher werden immer größer und verfügen über reichlich Feuerkraft. In späteren Levels solltet Ihr Euch mit der Standardwaffe besser aus dem

Staub machen und nach Dingen wie Raketenwerfern, Shotguns, MGs oder schweren Panzern umschauen, sonst habt Ihr nicht den Hauch einer Chance. Als hättet Ihr nicht genug damit zu tun, müßt Ihr außerdem darauf achten, daß die Bugs keine Menschen in die Finger bekommen. Wurden genügend Erdbewohner erwischt, bilden sie einen riesigen Mutanten aus Mensch und Harvester. Ein Harve-



An Statusbojen könnt Ihr Euren Spielstand sichern und Euch hinundherteleportieren



Fässer und Kisten verbergen oftmals Extras wie Lebensenergie, Munition oder Kraftstoff



ster ist ein Alien, das die Menschen in grünen Glibber einfängt, mit dem es sie zum Verzehr heranschleppt. Diese Monster solltet Ihr zuerst beseitigen, denn sind zu viele Opfer gefallen, müßt Ihr den Level von vorne beginnen. Obwohl es Zwischenspeicherungspunkte gibt, die Ihr erreicht, wenn Ihr einen Alien-Reaktor (meist von einem Endgegner bewacht) ausgeschaltet habt, ist es ein weiter Weg, bis Ihr zum nächsten

Save Point gelangt. Jeder Level hat so gigantische Ausmaße, daß Ihr erstens Stunden dafür braucht und zweitens ohne Karte aufgeschmissen seid. Zum Glück gibt es eine im Spiel. Dort könnt Ihr nicht nur Eure Position und die der Fahrzeuge,

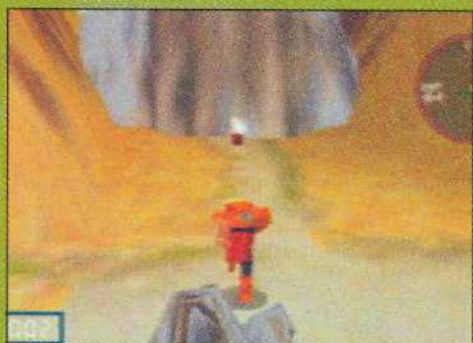
Städte und Gebäude einsehen, sondern auch einen Zielpunkt markieren. Daraufhin erscheint ein Pfeil, der immer in die Richtung des gewählten Ortes zeigt. Außerdem

FORTSETZUNG FOLGT

Kaum ist Body Harvest fertiggestellt, deutet DMA Designs Chef David Jones auch schon den zweiten Teil an. Über konkrete Informationen bezüglich Body Harvest 2 schweigt er sich zwar noch aus, das Modul soll jedoch 256 MBit stark sein. Sobald es neue Tatsachen zu verkünden gibt, seid Ihr natürlich die ersten, die sie erfahren.

erfahrt Ihr auf der Karte, was Eure nächste Aufgabe ist. Über den L-Button könnt Ihr, während Ihr unterwegs seid, E-Mails von Daisy empfangen, die Euch ebenfalls nützliche Hilfestellungen zum Weiterkommen gibt.





Diesen Felsen müßt Ihr in die Luft sprengen, um den dahinterliegenden Pfad freizulegen

Eine wichtige Rolle spielen neben der Karte auch die Fahrzeuge. Über 60 verschiedene trifft Ihr im Laufe des Spiels an, darunter Caddilacs, Feuerlöschzüge, Hub-schrauber, Flugzeuge, Schiffe, Panzer, Luftkissenboote, Monster-Trucks mit VW-Käfer-Karosserie, Motorräder und sogar Eisenbahnen. Einige Aufgaben könnt Ihr nur mit Hilfe eines bestimmten Vehikels erledigen. Schießen ist während der Fahrt auch möglich, allerdings



nicht mit allen Waffen. Mit der R-Taste holt Ihr ein Fadenkreuz auf den Bildschirm, mit dem das Zielen

um einiges einfacher ausfällt. Über die C-Buttons in Kombination mit R oder Z rollt Ihr Euch zur Seite oder

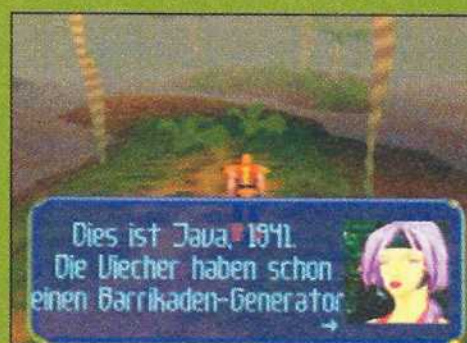
dreht Euch blitzschnell nach hinten. Des weiteren läßt sich der Kamera-winkel beliebig verstellen. Die Fähigkeiten des Helden solltet Ihr so schnell wie möglich verinnerlichen, denn die Aliens kämpfen nach allen Regeln der Kunst. Was dabei jedoch stört, ist die teilweise ungünstige Kameraführung bei den Gefechten (vor allem aus einem Fahrzeug heraus) und die – ebenfalls nur zu einem er-

WASSERSCHEU

Ein echter Held hat natürlich auch seine Schwächen. So ist Adams Schutzanzug gegen alle Feuer gefeit, aber nicht mit allen Wassern gewaschen. Ein Ausflug ins kühle Naß läßt seine Energie rapide sinken. Das hat zur Folge, daß er unweigerlich ertrinkt, sofern er nicht rechtzeitig an Land kommt. Der Sinn dahinter ist, daß Ihr auch die Wasserfahrzeuge und Brücken benutzen sollt. Anders wären eine Reihe von Rätseln nicht zu verwirklichen gewesen. So ist das Heldenleben – die Gefahr ist immer gegenwärtig.



Warnung:



Dies ist Java, 1941.
Die Viecher haben schon
einen Barrikaden-Generator



träglichen Grade – träge Steuerung.

Ihr seht, der Umfang und die Aktionsvielfalt von *Body Harvest* sind gigantisch. Eine grandiose Idee jagt die nächste, Innovationen standen bei der Entwicklung offensichtlich an erster Stelle. Aber was weder die Bilder, die wegen der schlichten und vernebelten Grafik nicht viel hergeben, noch Worte wiederzugeben vermögen, ist die Faszination, die Ihr beim Spielen erleben werdet. Nie zuvor hat es so viel Spaß gemacht, auf Aliens zu feuern. Habt Ihr einmal angefangen, werdet Ihr auf beinahe mysteriöse Weise ins Spiel hineingezogen und vereint Euch damit. Das



Grobflächige, neblige
Grafik, etwas träge
Steuerung

mag zwar albern klingen, ist aber tatsächlich so: Das Geschehen ist so intensiv, daß Ihr glaubt, selbst im Spiel zu sein. Schnell vergeßt Ihr die Mängel an Grafik und Steuerung und merkt, daß Ihr ein wahres Epos vor Euch habt. *Body Harvest* muß einfach jeder haben, der um neue Ideen keinen Bogen macht und Qualität bevorzugt. Dies ist kein Spiel von der Stange, dies ist ein Meilenstein der Videospielgeschichte!

Tobias Partetzke

Gameplay 1-

Body Harvest ist mehr als nur ein Videospiel – ein so intensives Spielerlebnis findet Ihr nur äußerst selten.

Dauerspaß 1-

Die riesigen Level und der nicht zu unterschätzende Schwierigkeitsgrad halten Euch sehr lange bei Laune.

Grafik 2-

Die Aliens und Level wurden nett designt, lassen aber Details vermissen. Außerdem zieht Nebel auf.

Sound 1-

Atmosphärische Klänge, die sich der jeweiligen Situation anpassen, verwöhnen Eure Ohren.

Modulspeicher: drei Spielstände
Controller Pak: nein

Spieler 1
Level 5
Schwierigkeit mittel/hoch
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich Mitte November

FAZIT
1-

Nur das Beste!

TOTAL! hat das derzeit sinnvollste N64-Zubehör für Euch reserviert. Das LX4 Tremor Pak 1 MB der Firma LMP 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 nun jedem, der einen TOTAL!-Abonnenten wirbt, zum Dank ein LX4 Tremor Pak 1 MB 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!



Jetzt auch online!

Wenn Ihr einen Internetzugang besitzt, könnt Ihr nicht nur unsere schicke neue Homepage besuchen, sondern auch ganz einfach ein Abo für Euch oder einen erworbenen TOTAL!-Leser per E-Mail abschließen. Zu erreichen sind wir unter: www.x-plain.de. Schaut doch mal rein, und Ihr werdet staunen, was da so alles los ist!

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!

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

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

Genre:
Action/Strategie

Hersteller:
Take 2

Entwickler:
DMA Design

Preis:
ca. DM 130

SPACE STATION: SILICON VALLEY



Hauptsache originell, so lautet die Devise bei Entwickler DMA Design. Die Schotten geben sich nicht damit zufrieden, bewährte Spielprinzipien auszuschlachten, um auf jeden Fall einen Hit zu landen. Mit Space Station: Silicon Valley schaffen sie etwas völlig neues und bereichern die Videospiele-Geschichte um eine weitere Perle.



Auf die inneren Werte kommt es an. In einer Zeit, in der grafische Maßstäbe von Titeln wie Banjo-Kazooie, Turok 2 oder auch The Legend of Zelda – Ocarina of Time extrem hoch gesetzt werden, gerät dies manchmal in Vergessenheit. Daß sich Spielspaß und Gameplay-Qualität jedoch nicht immer an der Präsentation messen lassen, ist spätestens seit Tetris hinlänglich bekannt. Im Augenblick tritt neben F-Zero X, Glover und dem eben-

falls von DMA Design stammenden Body Harvest auch Space Station: Silicon Valley diesen Beweis an. Die zahlreichen Details und Ideen des Spiels hätten ohne Probleme für mehrere Games gereicht, doch immer der Reihe nach. Auf der Raumstation Silicon Valley wird das größte Experiment in der Geschichte des künstlichen Lebens gestartet. Mit hunderten von Robotern und einigen Wissenschaftlern wird die Station im Jahre 2001 in die Erdumlaufbahn geschickt, damit ungestört Untersuchungen vorgenommen werden können.

Die Roboter sind etwa 30 verschiedenen Tierarten nachempfunden und mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet. So gibt es zum Beispiel Wüstenfüchse mit Revolvern oder auch Hasen mit Ohren, die wie Hubschrauberpropeller zum Fliegen verhelfen. Doch bereits sieben Minuten nachdem Silicon Valley ihren Bestimmungsort erreicht hat geschieht ein Unglück. Sie verschwindet plötzlich im All und gilt für die nächsten 1000 Jahre als verschollen.

Dann erscheint die Raumstation wieder am Horizont. Doch Grund zur Freude ist dies nicht, denn sie rast unkontrolliert auf die Erde zu. Der Weltpräsident gibt einer Spezialeinheit den Auftrag, Silicon Valley unter Kontrolle zu bringen, doch selbst die Profis scheitern. Dann wird der letzte hilflose Rettungsversuch unternommen. Dan Danger, ein tollpatschiger Hobby-Held zum Mieten, wird angeheuert, da die Menschheit seinen Verlust



Auf diese Helden hat die Welt gewartet. Billig und doof genug, jedes Risiko einzugehen



ohne weiteres verschmerzen könnte. Mit ihm fliegt sein treuer Roboter EVO. Schon auf dem Weg zur Raumstation beginnen die beiden einen Streit über den Radiosender, und es kommt zu Handgreiflichkeiten. Dabei gerät ihr Raumschiff außer Kontrolle und kollidiert mit Silicon Valley. EVO wird hinausgeschleudert und zerbricht in mehrere Teile, die sich auf der ganzen Station verteilen.

Ein lustiger Gruß

Der Vorspann zeigt einen Hund und ein Schaf, die ineinander verliebt sind. Das Schaf trägt den Namen Flossy so wie das Lieblingsschaf des Kult-Programmierers Jeff Minter. Dieser hat bereits in den achtziger Jahren Titel wie *Attack of the Mutant Camels*, *Gridrunner* oder *Hoover Bover* für die Heimcomputer von Atari und Commodore entwickelt. Jeff Minter hat jedoch nicht an *Space Station: Silicon Valley* mitgearbeitet, es handelt sich lediglich um einen Insider-Gruß an ihn.

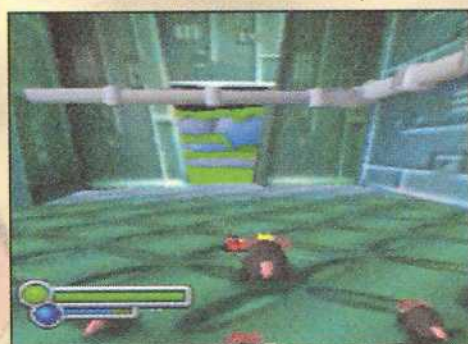


An dieser Stelle steigt Ihr in das Spiel ein, denn Ihr übernehmt die Kontrolle über EVOs Hauptprozessor. Er kann in jeden Roboter hineinschlüpfen, sofern dieser das zeitliche gesegnet hat und Ihr somit dessen Körper übernehmen könnt. Da Euer Raumschiff bei der Bruchlandung einen Hund geplättet hat, kann der Spaß auch sofort beginnen. Der Danger ist Euch dabei leider keine große

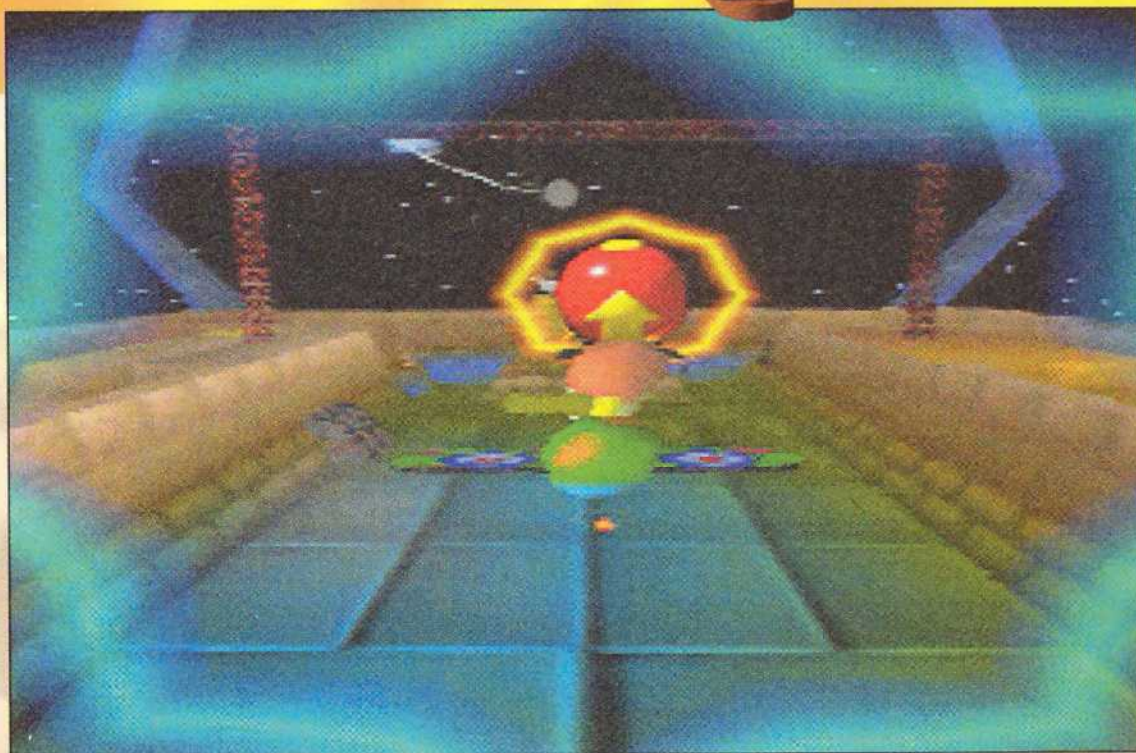


Hilfe. Er hockt für den Rest des Spiels eingeklemmt auf seinem Pilotensitz, versorgt Euch dafür aber mit hirnerbrannten Kommentaren und Infos über die Missionsziele.

Mal geht es zum Beispiel darum, eine Maschine einzuschalten, dann wiederum soll eine Brücke gebaut oder ein bestimmtes Tier gefunden und besiegt werden. Um diese Aufgaben zu erfüllen, bedarf es nicht allein einer gehörigen Portion Geschick am Joypad. Bevor Ihr zur Tat schreiten könnt, gilt es geistige Ar-



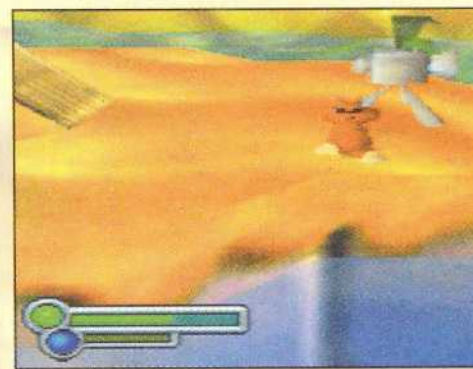
Als Rattenkönig, könnt Ihr eine kleine Rattenarmee in den Kampf gegen Feinde schicken



beit zu leisten, um den Lösungsweg zu erkennen. Während die ersten Level noch sehr einfach ausgefallen sind und Euch somit einen optimalen Einstieg ermöglichen, bringen die späteren Eure Gehirnzellen garantiert zum Kochen. Die Missionsziele zu erfüllen und den Ausgangsteleporter zu entdecken ist jedoch fast einfach, verglichen mit dem Auffinden der versteckten Dinge, die jeder Level bietet. Es



handelt sich dabei immer und in jedem Level um dasselbe, nämlich 15 rote Kugeln und ein goldenes Souvenir. Je mehr Kugeln Ihr insgesamt gefunden habt, desto stärker und geschickter ist EVO im Finale, denn den Roboter sollt Ihr nebenbei auch noch wieder zusammenbauen. Dazu müssen die Endlevel der vier Regionen Europa, Arktis, Dschungel und Wüste gemeistert werden, in die das Spiel eingeteilt ist. Das Einsam-



Zerstört die herumstehenden Lautsprecher, falls Euch die Musik mißfällt. Berührt eine Kamera, um einen Kennenlernflug durch den Level zu unternehmen. Monitore geben Roboterinfos



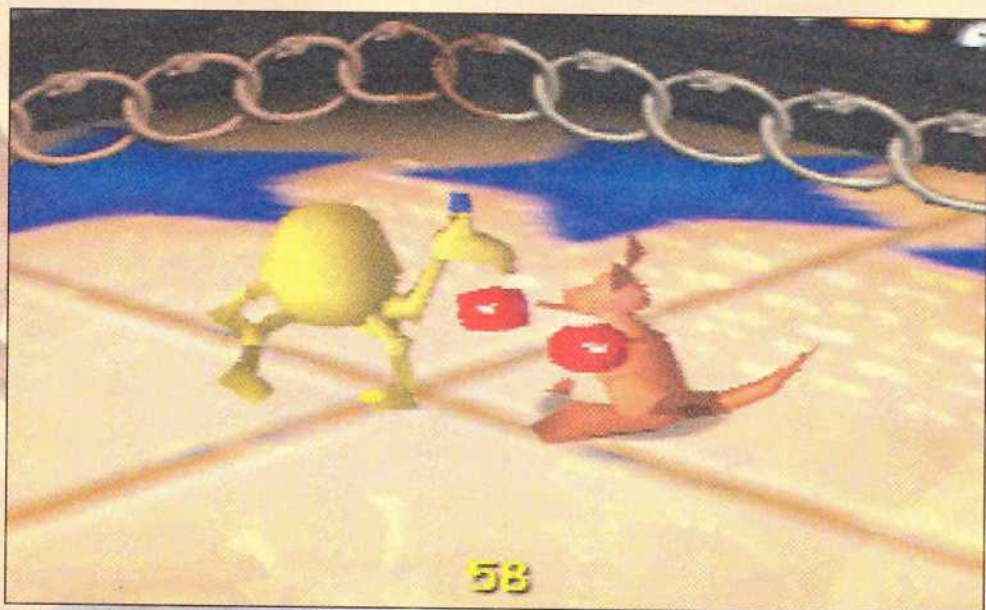


Eine unsichtbare Brücke ermöglicht es Euch, den Lavasee zu überqueren. Anhand der aufschlagenden Wassertropfen und Bomben könnt Ihr erkennen, wo Ihr Boden unter den Füßen habt

meln der goldenen Souvenirs ist nicht notwendig, um *Silicon Valley* zu beenden. Sollte es Euch jedoch gelingen, diese nahezu unmögliche Herausforderung zu knacken, werdet Ihr mit einem kleinen Bonusspiel belohnt. Es handelt sich dabei um ein schlichtes Shoot 'em Up, das seitwärts scrollt. Doch bis dahin ist es ein wirklich harter Weg. Laßt Euch nicht von der einfachen Grafik täuschen, dieser Titel ist wahrhaftig kein Kinderspiel.

NEGATIV!
sehr gewöhnungsbedürftiger Grafikstil

Die Zweikämpfe mit den Gegnern werden ebenfalls zunehmend schwieriger. Anfangs könnt Ihr noch als Hund über wehrlose Schafe herfallen. Später müßt Ihr Euch zum Beispiel als Schneebälle werfender Schneemann gegen Robben mit Propellerantrieb und Suchraketen durchsetzen. Mitunter könnt Ihr einfach das Weite suchen und auf diese Weise einer Konfrontation aus dem Weg gehen. Oft habt Ihr allerdings keine andere



Bei *Silicon Valley* steigt zwar nicht der Tiger in den Boxring, doch als Känguru habt Ihr es auch faustdick hinter den Ohren. Dafür schießt der zweite Gegner mit Kanonenkugeln auf Euch

Wahl und müßt Euch zwangsläufig einem Kampf stellen, da Ihr den Körper und die speziellen Fähigkeiten des Gegners zum Lösen einer bestimmten Aufgabe braucht. Teilweise ist es nötig, vier oder fünf Mal innerhalb eines Levels den Tierroboter zu wechseln, um alle Missionsziele zu

erfüllen. Wer sich nicht hundertprozentig konzentriert, hat in den höheren Levels kaum eine Chance. Anfänger könnten durch den sehr hohen Schwierigkeitsgrad frustriert werden. Fortgeschrittene und Profis, die zudem Spaß an kniffligen Rätseln und außergewöhnlichen Spielkonzepten haben, kommen hingegen definitiv auf ihre Kosten. Es ist schon erstaunlich, wie es den Programmierern von DMA gelungen ist, so viel Abwechslungsreichtum und Spielspaß in das lediglich 64MBit umfassende Modul zu quetschen. *Space Station: Silicon Valley* ist der innovativste N64-Titel des Jahres.

Frederic Berg



Mit dem Kanonenrohr der Schildkröte könnt Ihr Widersacher präzise auf's Korn nehmen

Gameplay 1-

Die gute Spielbarkeit und ein wahres Feuerwerk an Innovationen machen diesen Titel zum absoluten Hit

Dauerspaß 1-

Wer sich gerne den Kopf zerbricht, wird von der ersten bis zur letzten Sekunde gefesselt sein.

Grafik 3+

Die Grafik ist recht knifflig. Schöne Lichteffekte, tadelloser Bildaufbau und die Blicktiefe fallen positiv auf.

Sound 2

Alle Tierlaute klingen realistisch. Die Kaufhaus- und Fahrstuhlmusik ist genial, verlangt aber starke Nerven.

Modulspeicher: Vier Spielstände
Controller Pak: nein

Spieler 1
Level 30 + 2
Schwierigkeit hoch
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich Mitte November

FAZIT
1-



Wer alle goldenen Souvenirs eingesammelt hat, den erwartet ein kleines Bonuspiel

Erfinder gesucht!

Daniel Düsentrieb war schon immer Euer großes Vorbild? Phantasie und Geschicklichkeit sind Eure leichtesten Übungen? Ein Auto-Raketen-Bananen-Flugzeug-Hyperkraftmobil könntet auch Ihr erfunden haben? Das gibt es allerdings schon: Veronika Strengler aus Osnabrück hat im Zuge des großen K'Nex-Ideenwettbewerbs für ihre Allround-Bastelei den ersten Preis bekommen. Einen ersten Preis können bei uns allerdings gleich drei Leser gewinnen, denn TOTAL! verlost in Zusammenarbeit mit K'Nex Konstruktionsspielzeug im Wert von ca. 3.000 DM. Um teilzunehmen, müßt Ihr nur die richtige Antwort zu unserer Preisfrage auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben und an folgende Adresse schicken:

TOTAL!

Stichwort: K'Nex
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Große Verlosung! ... Große Verlosung! ...



Der amerikanische Kultregisseur Woody Allen scheint sich ebenfalls bestens in der Spielzeugszene auskennen. In seinem aktuellen Kinofilm, der Komödie *Harry außer sich*, läßt er den Hauptdarsteller samt Sohn in ein Spielzeuggeschäft marschieren. Dort hat der Nachwuchs nur eins im Kopf: K'Nex! Der Papa verspricht ihm gleich mehrere Packungen ... Und jetzt aufgepaßt! Die Preisfrage lautet: Wer spielt die Hauptrolle in *Harry außer sich*?

1.-3. Preis: je ein großer Bausatz K'Nex-Konstruktionsspielzeug mit Solarantrieb für 20 Modelle im Wert von 280 DM

4.-8. Preis: je ein kleiner Bausatz K'Nex-Konstruktionsspielzeug mit Solarantrieb für 10 Modelle im Wert von 180 DM

9.-23. Preis: je ein Standard-K'Nex-Bausatz buntes Konstruktionsspielzeug im Wert von 80 DM

TOTAL!

Einsendeschluß ist der 1.12.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma K'Nex sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Erfolg!

If you can imagine it, you can build it.
K'NEX

Genre:
Geschicklichkeit

Hersteller:
Nintendo/Hasbro

Entwickler:
Interactive Studios

Preis:
ca. DM 100



Vier Finger, die viel Spaß bedeuten. Interactive Studios verwirklichte mit Glover eine der ungewöhnlichsten Ideen der vergangenen Jahre. Steigt ein in das etwas andere Abenteuer!



Habt Ihr den Ball in die Eisenkugel verwandelt, müßt Ihr nicht über Wasser mit der seitenverkehrten Steuerung beim Balancieren zurechtkommen, sondern Ihr schiebt die Kugel einfach

Ganz wie es sich für ein Jump & Run-ähnliches Spiel gehört, hat auch Glover eine kleine nette Hintergrundstory, die insgesamt aber nicht weiter von Belang ist. Deshalb an dieser Stelle nur eben eine Kurzfassung: In einer wundervollen Welt über den Wol-



ken liegt ein geheimnisvolles Schloß. Der hoch oben im Turm werkende Zauberer besitzt ein Paar schicke Handschuhe, die eines Tages bei einem schrecklichen Unfall in sein brodelndes Süppchen fallen. Ein guter Handschuh, den Ihr im Spiel steuert, und ein böser springen anschließend aus der ekligen Flüssigkeit. Nebeneffekt des Mißgeschicks ist, daß sieben Diamanten übers Land verstreut wurden, die Glover nun aufspüren und zusammentragen muß, damit wieder Friede und Ordnung herrscht. Der Haken an der Sache:

benden als Arme zu benutzen. Das ist im Grunde auch schon das ganze Geheimnis dieser absolut ungewöhnlichen Spielidee, für die allein man den Programmierern bereits einen Preis verleihen könnte. Im Zusammenspiel mit dem Ball ergeben sich zahlreiche Moves (siehe unten), die den hohen Reiz dieses interessanten Geschicklichkeitsspiels ausmachen. Bevor sich Glover auf die Suche macht, könnt Ihr einen Übungslevel dazu nutzen, Euch mit der Steuerung und einigen typischen Merkmalen der 21 Level anzufreunden.



Sehr gutes Spielkonzept und witzige Ideen, gutes Handling, tolle Musik



Betätigt Ihr einen Schalter, zeigt Euch eine kleine Zwischensequenz die Auswirkungen

Die Diamanten haben sich in Bälle verwandelt, die Glover an sieben gefährlichen Endgegnern vorbei zum zentralen Sammelpunkt befördern muß. Glover hat durch den Unfall die Fähigkeit bekommen, sich auf zwei Fingern wie ein Mensch vorwärtszubewegen und die beiden verblei-

Dabei helfen Euch erklärende Texte in drei Sprachen. Habt Ihr die kurze Einführung erfolgreich abgeschlossen, dürft Ihr direkt in eine der umliegenden Höhlen wan-

Im Handumdrehen

Glover mit Ball

Normalerweise schiebt Ihr den Ball über den Boden. Muß ein Graben oder ähnliches überwunden werden, kann der A-Knopf helfen. Haltet ihn gedrückt, und Glover holt zum Schlag aus. Je länger Ihr A gedrückt haltet, um so härter schlägt der Handschuh zu. Triggert Ihr A, wird ein Lob ausgeführt. Haltet Ihr die B-Taste, nimmt Glover den Ball und setzt zum Wurf an. Um zu dribbeln wie beim Basketball, müßt Ihr B triggern, wobei Ihr den Handschuh in der Luft schweben lassen und dann aus höherer Position werfen könnt. Kombinationen aus verschiedenen Moves sind auch möglich. So könnt Ihr beispielsweise aus dem Dribbeln schlagen oder den Ball quasi volley wie beim Tennis erwischen. Glover



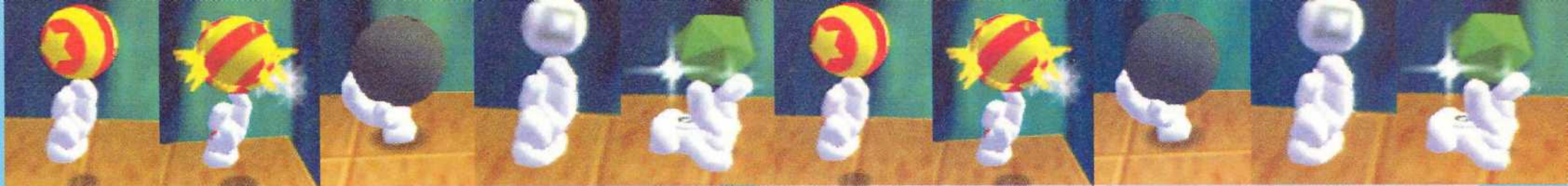
steigt per L-Taste auf den Ball, um auf ihm zu balancieren. Dadurch bewegt Ihr Euch elegant übers Wasser, aber auch an Land.

Der Haken an der Sache: Die Steuerung ist in diesem Fall seitenverkehrt. Höhepunkt des Ganzen ist das Zaubern. Drückt Ihr R, verwandelt sich der Ball zum Beispiel in eine Bowlingkugel. Damit lassen sich dann Kisten zerstören.

Glover ohne Ball

Glover springt, vollführt Doppelsprünge wie Mario, rennt, kriecht, macht eine Faust und zerschlägt Kisten damit, kann ein Rad schlagen, sitzt an Abgründen und macht allerhand lustige Sachen, wenn sich keiner um ihn kümmert. Ein typischer Jump&Run-Held kann auch nicht mehr.





Selbstverständlich gibt es eine Reihe netter Extras. Oben links ist der Ball in einem Elefanten-Luftballon gefangen, der Glover durch den Level folgt. Unten rechts hat ein Zaubertrank Wirkung gezeigt. Der Handschuh flitzt wie gestochen durch die Gegend

dern, dort der Reihe nach jeweils drei Level absolvieren und danach einen fiesen Endgegner besiegen. Das Grundkonzept erinnert ein wenig an *Super Mario 64*, bei dem Mario in einem Schloß auf ähnliche Weise die Level betritt.



Gegner könnten ruhig häufiger auftreten. An manchen Stellen fehlt es etwas an Spannung

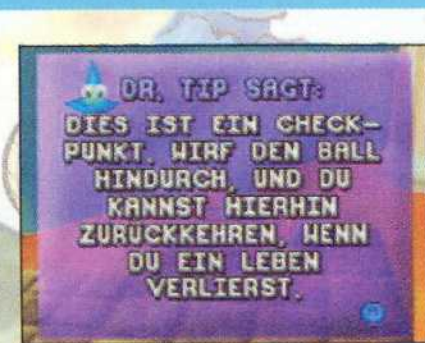
über 30 verschiedenen und ulkig designten Gegnertypen vorbeizuführen, sondern es erwarten Euch auch einige Rätsel. So müssen beispielsweise Schalter gefunden und betätigt werden, damit sich Schranken öffnen, Verbindungswege entstehen oder auch versteckte Schalter freigelegt werden. Manchmal reicht es aus, den Ball



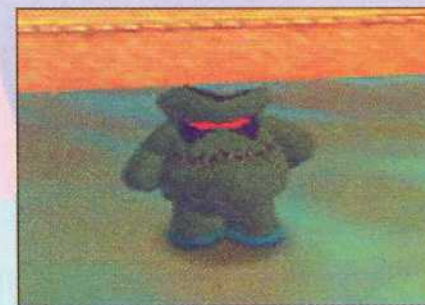
Die einzelnen Abschnitte stellen recht große 3D-Landschaften dar, die optisch zwar etwas dröge aussehen, in Sachen Leveldesign und Abwechslung aber viel Spaß versprechen. Es ist nicht nur Eure Aufgabe, den Ball geschickt an den

NEGATIV!
Grafisch manchmal etwas zu trist, die Gegner erscheinen zu selten

auf eine markierte Erhebung zu rollen (gar nicht so einfach), an anderer Stelle müßt Ihr den Faustschlag anwenden. Damit lassen



Linkes Bild: Anhand des abgebildeten Pads könnt Ihr einige Moves erlernen. Rechts: Trefft Ihr auf ein blaues Zipfelgesicht, bedeutet dies nicht nur, daß Ihr einen Restart-point entdeckt habt, sondern Ihr bekommt auch noch hilfreiche Tips von Dr. Tip



Der fiese Erzfeind Glovers (rechts) zaubert in den Endgegnerleveln böse Kreaturen herbei, die es zu vernichten gilt. Der dreiteilige Feind (links) muß auf unterschiedliche Arten bekämpft werden. Trotz seiner geringen Energie ist er nicht einfach zu besiegen



Im Time-Trial-Modus sammelt Ihr keine Karten ein, sondern absolviert die Level auf Zeit

sich auch Kisten zerstören. Krönend sind die magischen Fähigkeiten des Handschuhs, die ihm erlauben, den Ball mannigfaltig zu verwandeln (siehe Bildleiste oben). Glover kann enorm viel und läßt sich bei seinen Aktionen prima steuern. Er schiebt Wände beiseite, wird durch Extras stärker oder schneller, beherrscht den video-spieltypischen Doppelsprung eines echten J&R-Helden, taucht, kriecht, rutscht und und und. Er reitet sogar



auf Dennis, einem blauen Sackgesicht. Das Spiel birgt reichlich Witz und sehr abgefahrene Ideen wie zum Beispiel die Slotmaschine. Erscheinen drei Fragezeichen auf den Walzen, nachdem Ihr den Go-Schalter aktiviert habt, schwirrt eine böse Biene heran – nein, nicht Buck Bumble, die ist ja eher lieb. Plötzlich dreht sich das Viech um, feuert seinen Stachel auf den kleinen Glover, und wenn es ihn dadurch nicht erschossen hat, erledigt das wahrscheinlich die anschließende Explosion.

Mit Glover weht ein so angenehm frischer Wind durch das Jump & Run-Lager, daß man locker die wenigen Mankos des Spiels als un-

wichtig erachten kann. Probleme gab es während des Tests nur mit der Kameraperspektive. Insgesamt wird das Geschehen zwar meist sehr gut eingefangen, zusätzlich helfen auch die C-Buttons bei der manuellen Einstellung des Kamerawinkels, doch an einigen Stellen verschwand Glover samt Ball hinter Polygonwänden, die einfach nicht aus der Sicht wollten. Laut Aussage des Herstellers haben sich die Programmierer um Darren Wood dieser Sache in der Endphase angenommen, sogar die bereits hervorragende Steuerung soll noch verbessert worden sein. Zeitgleich mit der PC-Version erscheint *Glover* am 20. November. Wer also gerade seinen Weihnachtswunschzettel ausfüllt oder sich selbst eine Freude machen möchte, sollte eine Weile probespielen und sich diesen Handschuh ruhig einmal 'überstreifen'. Denn der paßt verdammt gut, und es macht eine Menge Spaß, die Bälle und Kugeln durch die abwechslungsreichen Welten zu führen.

Thomas Hellwig

Gameplay 1-

Das gute Handling und die umfangreichen Möglichkeiten bereiten sehr viel Freude, die Idee ist klasse.

Dauerspaß 2+

Sieben Welten und Endgegner halten eine ganze Weile vor. Die Rätsel könnten aber knackiger sein.

Grafik 3

Meist sehen die Level nicht besonders ansprechend aus, dafür sind sie teilweise sehr bunt und verzwickelt.

Sound 1

Die Musik, ruhig, rhythmisch, anheizend, und viele lustige Soundeffekte krönen das tolle Gameplay.

Modulspeicher: Batterie, sechs Spielstände
Controller Pak: nein

Spieler 1
Level 21 + 7 Bosse
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak nein
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich 20. November

FAZIT
2+

Genre: Prügelspiel

Hersteller: Konami/T•HQ

Entwickler: AKI Corporation

Preis: ca. DM 150

WCW/NWO REVENGE



Mit WCW/NWO Revenge steht bereits das dritte Wrestling-Spiel für Nintendos 64-Bitter ins Haus. Keines war bisher enttäuschend. Wir erinnern uns: Das erste war WCW vs. NWO: World Tour, der direkte Vorgänger dieses Titels. Doch mit WWF War Zone mischt ein starker Konkurrent mit.



In vielen Belangen wurde WCW/NWO Revenge gegenüber dem Vorgänger verbessert. So kommt es im Vierspieler-Modus nicht mehr zu Slowdowns. Insgesamt wurde die Spielgeschwindigkeit erhöht

Für alle Neulinge sei folgendes gesagt: Die WCW ist die Liga, welche jene Wrestler aufnimmt, die in der WWF nicht mehr angesagt sind. Wenn Ihr nun jedoch denkt, die WCW hätte nur alte Säcke im Repertoire, liegt Ihr völlig daneben. Gerade diese Athleten haben immense Erfahrung und wesentlich mehr in petto als die

ganzen Neulinge, von denen die WWF so viele aufnimmt. Keiner kann mit Recht behaupten, daß Personen wie Bret Hart, Randy Savage oder Rowdy Roddy Piper zum alten Eisen gehören. Und welch ein Glück, bei WCW/NWO Revenge dürft Ihr in die Rolle von diesen Größen schlüpfen. Über 40 Original-Stars

POSITIV!
Realistische Animationen, viele Kämpfer und Moves, intuitive Steuerung

der WCW und der NWO, sowohl der weißen als auch der roten, stehen Euch zur Verfügung. Als wäre das noch nicht genug, könnt Ihr darüber hinaus noch mehr als ein Dutzend fiktiver Wrestler anwählen und jede Menge freispielen. Dies ist ein Pluspunkt gegenüber WWF War Zone, das gerade 16 Größen aufbringen konnte, und gegenüber WCW vs. NWO: World Tour, bei dem die Hälfte der Kämpfer frei erfunden war. Doch das ist nicht die einzige Verbesserung gegenüber dem Vorgänger. Relativ belanglos für die Spielspaßwertung ist die wirklich ge-

lungene, lange Intro, die eine formidabile Wrestling-Stimmung aufkommen läßt. Wesentlich wichtiger sind die gameplaytechnischen Weiterentwicklungen. Auch dort haben sich die Programmierer ins Zeug gelegt. Einer der Kritikpunkte am ersten Teil war,

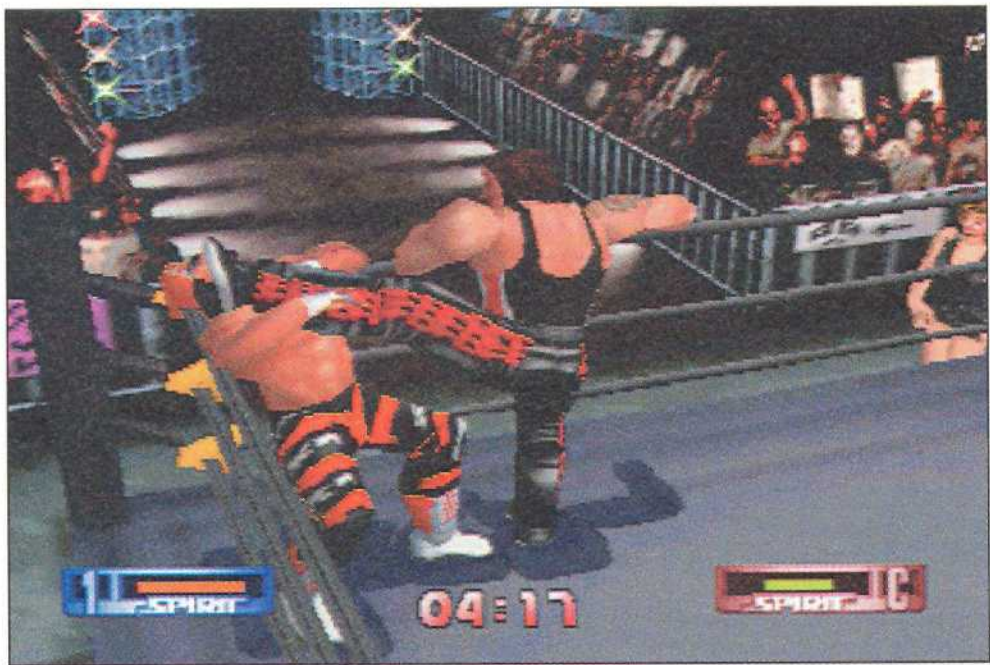
daß viele Wrestler ein gleiches oder ähnliches Schlagrepertoire hatten. Dies wurde nun behoben, nicht zuletzt dadurch, daß Ihr auf eine noch umfangreichere Move-Palette zurückgreifen könnt. Je nach Eurer Position und der des Gegners habt Ihr nun die Möglichkeit, bis zu vier Bewegungen pro Taste anzubringen. Der N64-Controller hat neun Tasten, und die Spielfigur kann stehen, liegen, rennen, auf den Ringpfosten klettern und was nicht alles. Ihr seht, es ergibt sich eine unglaublich große Aktionsvielfalt, die nah an die von WWF War Zone herankommt. Die Steuerung dagegen ist deutlich unkomplizierter, logischer und intuitiver ausgefallen als bei besagtem Kon-

kurrenten. Ihr müßt also keine Tastenkombinationen auswendig lernen, sondern braucht Euch nur zu merken, wie welcher Button belegt ist (z. B. mit Schlagen, Laufen, Zupacken). Zu den Moves zählen so vernichtende Manöver wie Shoulder- und Neck-Breaker oder Power Bombs

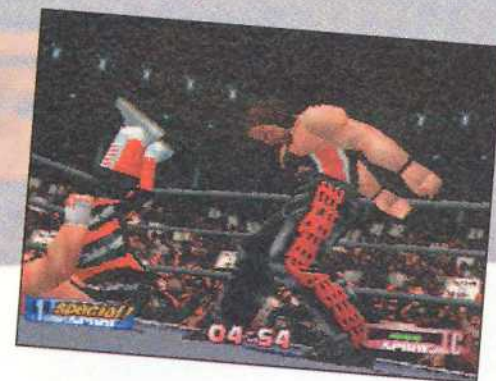


Vor allem die Mehrspieler-Modi halten Euch für lange Zeit bei Laune. Wenn Ihr besonders gemein sein wollt, könnt Ihr auch Double-Team-Moves (Aktionen von zwei gegen einen) ausführen

Gnade kennen die Westler aus der WCW nicht. Wenn es im Ring zu eng wird, geht es eben draußen weiter. Dort können Stühle, Mülltonnen und andere Gegenstände mißbraucht werden



Auch wenn man es ihnen nicht auf Anhieb ansieht: Ringkämpfer sind ganz schön gelenkig. Macho Man Randy Savage (der Herr in der Ecke) wird sich gerade wünschen, es wäre anders



Raven wartet, wie man es aus den TV-Sendungen kennt, gelassen auf seinen Gegner

vom obersten Ringseil (!). Jeder Wrestler beherrscht seinen Original-Finishing-Move, den er erst anbringen kann, wenn die Spirit-Leiste im roten Bereich steht. Führt Ihr dann seine Provokationsgeste aus, erscheint in der Leiste das Wort „Special“. Diesmal haben die Entwickler darauf geachtet, die echten Finisher zu verwenden. So könnt Ihr Kevin Nashs Jackknife genauso bestaunen wie Bret Harts Sharpshooter. Bestaunen werdet Ihr auch die unglaublich realistischen Animationen. Die Klopse bewegen sich so geschmeidig und lebensnah, daß Ihr glaubt, eine Fernsehübertragung mitzufolgen, sofern Ihr die Augen ein wenig zukneift. Dann bemerkt Ihr übrigens auch die Polygonfehler nicht, die leider aus dem ersten Teil übernommen wurden. So rund wie bei WWF War Zone sehen die Figuren auch nicht aus, sie sind auffallend kantig. Doch damit hat es sich auch schon mit der Kritik. WCW/NWO Revenge ist um einiges schneller als sein Vorgänger und büßt auch im Vierspieler-Modus nichts an Ge-

NEGATIV!
Polygon-
überlappungen, kantige
Charaktere

schwindigkeit ein. Scheinbar wurde an alles gedacht: Neben der grandiosen Spielbarkeit stimmt von den Aktionsmöglichkeiten (außerhalb des Rings könnt Ihr Knüppel, Koffer, Stühle, Mülltonnen und sogar Stoppschilder einsetzen) über die umfangreichen Optionen und die sehr überzeugenden Soundeffekte bis zur gelungenen Atmosphäre selbst das kleinste Detail. Mehrere Turniere, Tag-Team-, Battle-Royal- und Handicap-Matches und diverse Vierspieler-Modi sind zwar nicht genügend, um mit WWF War Zone mithalten zu können, aber ausreichend, um nicht als Kritikpunkt aufgeführt zu werden.

Steht Ihr vor der Entscheidung zwischen War Zone und Revenge, sei Euch folgendes mitgegeben: WWF War Zone bietet hier die beste Optik und Ausstattung, WCW/NWO die beste Spielbarkeit und die meisten Charaktere, die jemals in einem Wrestling-Spiel



Wie im Fernsehen



Ein kleiner Leckerbissen sind die Einzüge der Wrestler vor dem Kampf. Sie bleiben nicht wie bei WWF War Zone einfach kurz stehen, sondern führen ihre typischen Angebergesten auf, die hervorragend nachempfunden wurden. Disco Inferno zeigt beispielsweise seine John-Travolta-Mühle und den bekannten Hüftschwung. Schade ist nur, daß die Einzugs melodien nicht original sind.

bestaunt werden konnten. Da der Spielspaß an erster Stelle steht, wird WCW/NWO Revenge in der Kategorie „Gameplay“ besser bewertet, mehr Modi hätten zu einer höheren Gesamtnote verholfen.

Tobias Partetzke



Gameplay 1-

WCW/NWO ist dank des dynamischen Geschehens und der intuitiven Steuerung der beste Wrestling-Titel.

Dauerspaß 2+

In puncto Modi bleibt der Titel hinter WWF War Zone zurück. Dennoch habt Ihr vor allem zu viert viel Spaß.

Grafik 2-

Flüssige und sehr realistische Animationen trösten über die Grafikfehler und eckigen Wrestler hinweg.

Sound 1-

Die Soundeffekte kann man absolut nicht besser bekommen. Musikalisch wird bester Rock geboten.

Modulspeicher: ja
Controller Pak: nein

Spieler 1-4 (simultan)
Level 58 + 23 Kämpfer
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich Ende November

FAZIT
2+

Genre:
Shoot 'em UpHersteller:
Ubi SoftEntwickler:
ArgonautPreis:
ca. DM 130

BUCK BUMBLE

Im Shoot-'em-Up-Sektor tut sich auf den Nintendo⁶⁴ bekanntlich nicht sehr viel. Um so erfreulicher ist es, daß mit Buck Bumble endlich wieder ein Genre-Vertreter erschienen ist, der sich zudem nicht mit der üblichen Thematik befaßt: Statt eines Raumschiffs oder Kampfhubschraubers übernehmt Ihr die Rolle einer Biene.



Allein gegen die Wespenmafia: Eine hochtechnisierte Killerbiene wird auf die übermächtige Armee der außerirdischen Insekten gehetzt, um Klarschiff zu machen. Wie immer ist dies eine scheinbar ausweglose Situation, der durch Eure Hilfe aber dennoch beizukommen ist – viel Spaß!

Kennt Ihr eigentlich schon die Geschichte mit den Bienchen und den Blümchen? Wenn nicht, dann fragt doch mal Eure Eltern, die können Euch das garantiert erklären! An dieser Stelle wollen wir nur verraten, daß Bienen schwarz-gelb gestreift sind, für gewöhnlich fliegen können, im Grunde friedlich sind und sich nur zur Verteidigung mit ihrem Stachel wehren. Mit solch einer normalen Biene hat Buck Bumble, der Held des gleichnamigen Shoot 'em Ups, nur die ersten beiden Punkte gemein. Er ist alles andere als friedlich gestimmt, und

einen Stachel besitzt er noch nicht einmal. Statt dessen steht ihm ein knappes Dutzend Schußwaffen zur Verfügung, welche in Durchschlagskraft, Reichweite und Geschwindigkeit teilweise stark variieren. Plasmagewehre, Splittergranaten, Raketenwerfer und andere Gemeinheiten könnt Ihr unterwegs finden. Diese werdet Ihr auch



bitter nötig haben, denn Ihr fliegt nicht aus Spaß durch die über 20 Level. Eine außerirdische Armee aus mutierten Insekten, genannt „The Herd“, verbreitet Unheil und will die Weltherrschaft an sich reißen. Angeführt wird sie von einer riesigen Wespenkönigin. Als Einzelkämpfer seid Ihr beauftragt,

sie aufzuspüren und zu vernichten. Doch bevor es dazu kommt, werdet Ihr von einer Vielzahl von Gegnern geärgert, die Euch ans Leder wollen. Üble Gesellen wie Wespen, Libellen oder Schnaken machen Euch das Leben schwer. Nebenbei gilt es, diverse Missionsziele zu erfüllen, wie z. B. das Hauptquartier zu verteidigen oder einen Atomsprenkopf in die gegnerischen Linien zu schmuggeln. Vor jedem Einsatz bekommt Ihr wie bei Chopper Attack ein Briefing, das Ihr auch mitten im Spiel immer wieder aufrufen könnt. Die dreidimensionale Umgebung



Blaue Ballerbiene Buck bittet brutale Bösewichter, bald besseres Benehmen beizusteuern



Argonaut hat sich sichtlich Mühe gegeben, die Umgebung so darzustellen, wie sie der Sicht einer Biene am nächsten kommt. Alle Objekte erscheinen daher für Menschen überdimensional



Im Zweispieler-Modus habt Ihr nicht nur einen eingeschränkten Bildausschnitt, sondern auch extrem schlechte Sicht durch den Nebel, der selbst mit dem von Turok locker mithalten kann

seht Ihr wahlweise entweder aus der Third-Person-Perspektive oder aus den Augen des Helden. Zusätzlich könnt Ihr einen Radar einblenden, der Euch die Aufgabe

▲ POSTIV! ▲

Viele unterschiedliche Missionen, ausgefallene Spielidee

nicht nur wesentlich erleichtert, sondern überlebensnotwendig ist. Ohne ihn erkennt Ihr die auftauchenden Gegner meist viel zu spät, was zum einen daran liegt, daß sie teilweise äußerst klein geraten sind, und zum anderen daran, daß Euch eine superdicke Nebelsuppe durch alle Level begleitet. Sie trübt nicht nur die Sicht, sondern auch den Spielspaß erheblich. Das Level-design kommt so kaum zur Geltung, was bedauerlich ist. Argonaut hat

es zustande gebracht, eine Welt zu erschaffen, die der Sicht einer Biene ziemlich nahe kommt. Die Umgebung besteht aus Pflanzen, Bäumen, Parkbänken und anderen Objekten, die Ihr auch bei einem Parkspaziergang vorfindet. Für eine Biene erscheint die Umgebung natürlich um ein Vielfaches größer. Bucks Flugverhalten wurde ebenfalls so originalgetreu wie möglich wiederzugeben versucht, was sich allerdings nicht als Vorteil herausstellt. Fliegt Ihr beispielsweise mit voller Geschwindigkeit (immerhin 12,8 Km/h) gegen eine Wand, werdet Ihr ein Stück zurückgeworfen und verliert für einen kleinen Augenblick die Kontrolle über die Spielfigur. Habt Ihr Euch aber erst einmal mit der Steuerung vertraut gemacht, passiert Euch so etwas nicht mehr. Bis dahin ist es jedoch ein weiter Weg. Während Ihr mit A Gas gebt, könnt Ihr die Biene nur

Gute Vorsätze

Ubi Soft hat noch viel mit dem Nintendo⁶⁴ vor. In diesem Jahr wird zwar kein Titel mehr von dieser Firma erscheinen, doch dafür geht es 1999 richtig los. Mit *Monaco Grand Prix*, *Hype – The Time Quest*, *All Star Tennis*, *S.C.A.R.S.* und *Rayman 2* kommen fünf Spiele auf den Markt, von denen Ihr einiges erwarten könnt. Manche von ihnen waren noch für das vierte Quartal '98 angekündigt, wurden jedoch auf später verschoben. Freut Euch auf ein starkes Software-Lineup!

nach oben, unten, links und rechts ziehen, nicht aber die Flugrichtung ändern. Dazu müßt Ihr B drücken, um die Biene auf der Stelle stehenbleiben zu lassen. Nun dreht Ihr sie in die gewünschte Richtung und

▼ NEGATIV! ▼

Verwischene Optik, Nebel, komplizierte Steuerung

betätigt wieder den A-Knopf. Zusätzlich dürft Ihr mit C ↓ einen Haken und einen Looping fliegen. Anfangs bereitet dies einige Schwierigkeiten, doch wenn Ihr Euch daran gewöhnt habt, könnt Ihr mit *Buck Bumble* einige spaßgefüllte Spielstunden verbringen. Und wem es allein zu langweilig wird, der lädt sich noch einen Freund ein und

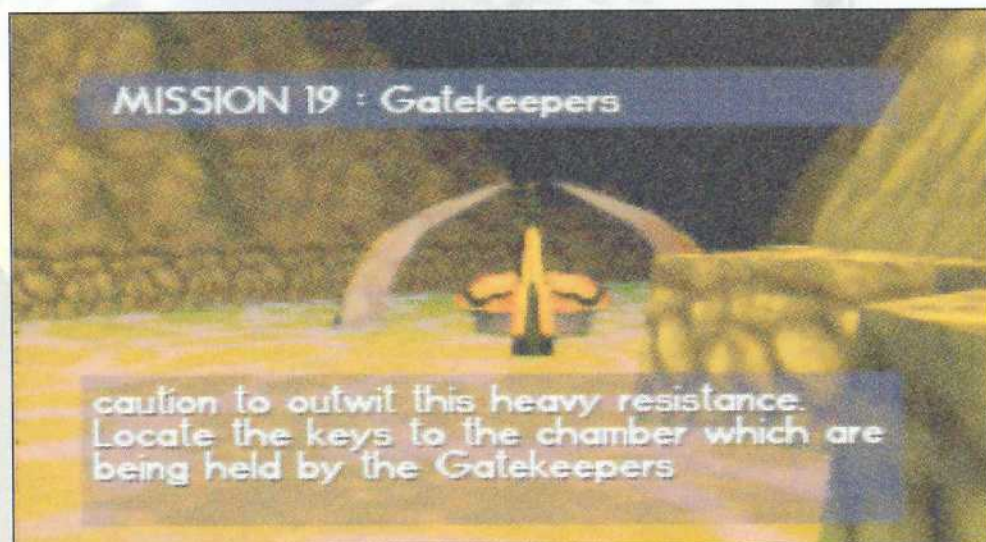
kann gegen ihn im Zweispieler-Modus antreten. Zwei Optionen stehen Euch dort zur Wahl: Entweder beharkt Ihr Euch gegenseitig im Deathmatch, oder Ihr versucht Euch originellerweise an einer Runde Fußball. Ziel ist es hierbei, eine überdimensionale Kugel ins gegne-



rische Tor zu schubsen. Dieser Modus bereitet mehr Freude als der Deathmatch-Modus, in dem Ihr durch die schlechte Sicht doch stark gehandicapt seid. Der Ball hingegen ist groß genug, um auch aus weiteren Distanzen noch erkannt zu werden.

Durch seine Originalität und das überzeugende Leveldesign hebt sich *Buck Bumble* von vielen anderen Shoot 'em Ups ab und wird so schnell nicht langweilig. Weniger Nebel und eine eingängigere Steuerung hätten sogar ein TOTAL-Gütesiegel gerechtfertigt.

Tobias Partetzke



Gameplay

2

Habt Ihr Euch mit der Steuerung angefreundet, stehen Euch einige freudige Spielstunden bevor.

Dauerspaß

2-

Viele abwechslungsreiche Missionen und der Zweispieler-Modus halten Euch für einige Zeit bei Laune.

Grafik

3

Sehr ruckelige und verwischene Grafik, angereichert mit einer dicken Nebelsuppe, trübt den Spaß.

Sound

3+

Die Musik ist eindeutig Geschmackssache, die Klangqualität ist jedoch in Ordnung.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: ein Spielstand belegt 16 Seiten

Spieler 1-2 (simultan)
Level 21 + 1 Missionen
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität ... 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

Genre:
Action/Jump&Run

Hersteller:
Infogrames

Entwickler:
Infogrames

Preis:
ca. DM 120

STARSHOT

Der Sternenzirkus öffnet seine Tore: Infogrames zaubert mit Starshot – Panik im Space Circus die Attraktionen einer fernen Zukunft auf den heimischen Fernseher und Ihr steht im Zentrum der Manege.



Das optische Leveldesign reicht von freundlich farbenfrohen Stages bis zu bedrückend düsteren Welten



Mit hilfreichen Informationen wurde bei Starshot – Panik im Space Circus nicht gespart



Starshot, der Held dieses Action-Jump&Runs, wird von seinem Direktor mit einer schwierigen Mission entsandt. Unbekannte haben die Reklamerakete des Space Circus' zerstört und Eure Aufgabe ist es nun, die Zusammenhänge zu entschlüsseln. Der Verantwortliche hinter diesem aggressiven Akt ist schnell ausgemacht – es ist der konkurrierende Virtua Circus, der alles Lebendige vernichten und anschließend in Form von Zirkusnummern präsentieren will. Ihm beizukommen gestaltet sich allerdings kompliziert und führt den freundlichen Sternenjongleur durch diverse aufwendig inszenierte 3D-Welten.

Im Gepäck des Helden befindet sich das Rüstzeug des klassischen Plattformakrobaten. Er kann gehen, rennen, springen, schwimmen, schießen und mit Hilfe der ihn begleitenden Rakete Willfly fliegen, solange der Vorrat an gelben Sym-

bolon reicht. Obwohl sich Starshot – Panik im Space Circus bereits seit drei Jahren in der Entwicklung befindet, weist es einige Gemeinsamkeiten zu Genre-Überflieger Banjo-Kazooie auf.

Die Tastenbelegung der wichtigsten Kamerafunktion, Rechts- und Linksschwenk, ist identisch mit der des Rare-Duos und dürfte Super Mario 64- und B-K-Veteranen schon ins Blut übergegangen sein.

Auch die Anzahl der Schüsse (bis zu 50 blaue Sterne) und Flugsekunden (bis zu 40 gelbe Raketen), die Ever Held mit sich führen kann, ist begrenzt wie die Eierge-

schosse oder Federn des geflügelten Konkurrenten. Statt eines Maulwurfs übernehmen Info-Ballons die Einweisung ins Spielgeschehen. Neben den schnell erklärten Moves

POSITIV!
Originelle Hintergrundstory, abwechslungsreiche Aufgabenstellungen

gibt es zahlreiche Hinweise zu den anstehenden Aufgaben. Wenn sich der kleine Sternenkrieger an die hilfsbereite Rakete hängt, benötigt es keine weiteren Erklärungen, sondern Übung. Habt Ihr erst herausgefunden, wie sich der intelligente Flugkörper steuert, macht die Luftreise einen unglaublichen Spaß. In den abwechslungsreichen Leveln erwarten den Spieler zum Teil sehr anspruchsvolle Aufgabenstellungen. So sollte es Euch nach einigem



PANIK IM SPACE CIRCUS



Die einzelnen Planetenoberflächen wurden wie das obige Beispiel Primitron mit detaillierten Charakteren und Hintergründen versehen, die dem Spiel seinen charmant-witzigen Stil verleihen

Grübeln gelungen sein, die Tür eines Raums mit Hilfe von tanzenden Tischen, schwingenden Hängelampen und einem Gespenst zu öffnen oder die russische Satelliten-Hündin 'Leika' per Geisterfalle an Bord des Space Circus' zu schaf-

chende Lichteffekte, Transparenzen, Blicktiefe und die farbenprächtigen Gestaltung der Stages verleihen dem Spiel die angestrebte



Cartoon-Atmosphäre, auch wenn dies technisch nicht durchgängig sauber umgesetzt wurde. So kann es vorkommen, daß Teile des Ozeans in den Himmel wachsen oder kleine Ruckler für Verwirrung sorgen, wenn zu viele Gegner durchs Bild fliegen, schwimmen oder gehen. Der Verzicht auf eine echte Sprachausgabe ist eine weitere Parallele zu Banjo-Kazooie. Auch Infogrames verläßt sich hierbei auf die eingedeutschten Texttafeln und vertont die redenden Wesen ledig-

fen. Tips erhält Starshot dabei von seinem ständigen Begleiter Willfall sowie den freundlich gesonnenen Charakteren, auf die der kleine Artist während seiner Reisen trifft. Die Präsentation lebt vor allem von ihrem witzigen Design und ihrer stets humorvollen Note. Anspre-



Der Flug mit der Rakete Willfly bereichert Starshots Move-Repertoire und macht Spaß

lich mit murmelnden oder quiekenden Geräuschen.

Wer sich an die teilweise knifflige Steuerung gewöhnt hat, hierbei verwirrt vor allem das ungewöhnliche Sprungverhalten des Hauptdarstellers, und sich von der aberwitzigen Story angesprochen fühlt, der wird mit Starshot - Panik im Space Circus zahlreiche unterhaltsame Stunden vor dem Fernseher verbringen können, bevor das letzte Gefecht den Ausgang des originellen Sternen-Epos' entscheidet. Die Spitzenposition von Banjo-Kazooie ist zwar nicht in Gefahr, doch wer nach dem Vogel-Bär-Abenteuer dem Genre treu bleiben will, kann sich an der Zirkusnummer versuchen.

Sebastian Krämer

NEGATIV!

Hin und wieder ploppende Polygone, Musik wie aus der 'Konserve'



Das Starshot-Universum

Tensuns

Palmenbeständenes Urlaubsparadies wie aus dem Katalog



Killer Expo

Waffenstarrer Museumsplanet und Heimat von Starshot



Primitron

Exotische Strohhattensiedlung, die ein Geheimnis verbirgt



Ultimacrash

Schrottplatz mit der größten Sammlung 'gestrandeter' Raumschiffe



Erde

Marsmenschen zerstörten das Antlitz unseres Heimatplaneten



Technomum

Perfektionierter Maschinenpark streßt seine Bewohner



Virtua Circus

Bösartiger Konkurrent im futuristischen Schaustellergewerbe



Gameplay

2-

Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit gelingt das Steuern der Spielfigur und Geschosse ganz gut.

Dauerspaß

2-

Wer sich auf die Story einläßt, wird mit einem umfangreichen und kniffligen Abenteuer belohnt.

Grafik

2

Blicktiefe, ansprechende Effekte und witziges Design entschuldigen für 'Blicke hinter die Kulissen'.

Sound

3-

Die Musikwahl ist sicherlich Geschmackssache, doch der Sound muß nicht mehr so nach 'Modul' klingen.

Modulspeicher: ja
Controller Pak: nein

Spieler 1
Level 7 Welten
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak nein
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Psygnosis
Preis:	ca. DM 130

WIPEOUT 64

Dieser Herbst wird rasant. Neben F-Zero X und XG2 geht auch wipEout 64 an den Start. Die Preview-Version hinterließ bereits einen guten Eindruck, nun war das finale Test-Modul zu Gast in unserem Nintendo⁶⁴.



Ein Abstecher in die rot gekachelte Box und Euer Gleiter regeneriert sich vollautomatisch

Macht Euch startklar für eine Highspeed-Raserei der besonderen Art. Ursprünglich exklusiv für PlayStation entwickelt, geben die rasanten Raumgleiter nach einem Abstecher auf den Saturn nun auch auf dem Nintendo⁶⁴ ihr Debüt. Die Programmierer der Sony-Tochterfirma Psygnosis wollten sich nicht damit zufrieden geben, wipEout oder wipEout 2097 zu konvertieren, sondern entwickelten den Titel konsequent weiter. Das dabei entstandene wipEout 64 basiert zwar auf dem gleichen Spielprinzip wie seine 32-Bit-Vorgänger, dennoch gibt es einige Unterschiede. Die Strecken wurden zum Beispiel komplett neu designt. Wer also bereits die anderen beide Teile gespielt hat, braucht sich keine Sorgen zu

machen, daß die Kurse für ihn uninteressant weil bereits bekannt sind. Leider ist die Anzahl der Strecken mit insgesamt sieben nach heutigen Maßstäben zu gering ausgefallen, doch ansonsten kann Psygnosis' wipEout 64 voll und ganz überzeugen.

Das Game scheint nur darauf gewartet zu haben, endlich für das N64 zu erscheinen. Bereits die Prequels gefielen durch ihre gute Spielbarkeit, doch aufgrund des Analogsticks von Nintendo lassen sich die Raumgleiter noch besser steuern. Vier verschiedene Gleiter stehen anfangs zur Auswahl bereit, einen weiteren gilt es freizufahren. Damit Ihr es nicht zu einfach habt, legen sich die Computergegner mächtig ins Zeug. Satte vierzehn geben Euch mächtig Kontra. Wer die Strecken nicht in und auswendig



kennt, der hat keine Chance, sich unter den ersten drei zu platzieren und mit einer Medaille ausgezeichnet zu werden. Um mit den Strecken vertraut zu werden, könnt Ihr im Time-Trial-Modus fleißig Proberunden drehen. Dank des Geisterfahrers, der Eure aktuelle Bestrunde nachfährt, könnt Ihr Eure Zeiten optimal verbessern. Um konkreter zu üben, lassen sich die Strecken mit Computergegnern auch im Einzel-

POSTIN!
Sehr gute Steuerung, durchdachtes Streckendesign

rennen anwählen. Während Ihr bei diesen beiden Modi die freie Wahl in Bezug auf den Raumgleiter und eine von vier Ligen habt, bietet Euch der Challenge-Modus nicht so viel Freiheit. In diesem Modus, den die wipEout-Vorgänger nicht aufweisen konnten, müßt Ihr sechs Prüfungen absolvieren und zwar jeweils in den Disziplinen Race, Time Trial und Weapon. Das Spiel gibt Euch hier immer eine bestimmte Liga, ein



Wenn sich die Fahrer mit ihren Waffen bekämpfen, geht es ganz schön zur Sache



Raumschiff und ein Ziel vor, das Ihr erreichen müßt. Zum Beispiel lautet die Aufgabe, eine knappe Zeit zu unterbieten oder eine bestimmte Anzahl Gegner aus dem laufenden Rennen zu kicken.

Um die ohnehin schon sehr gute Steuerung zu optimieren, könnt Ihr durch Drücken des R- oder Z-Buttons Düsen aktivieren, die Euren Raumgleiter auf der rechten bzw. linken Seite abbremsen. So ist geschicktes Driften um die Kurven möglich. Um stark die Geschwindigkeit zu reduzieren, drückt Ihr einfach beide Knöpfe. Doch in erster Linie wollt Ihr Euch natürlich zügig fortbewegen. Für zusätzliche Geschwindigkeitschübe fährt Ihr über die blauen Beschleunigerpfeile. Eine andere Möglichkeit, die Mitfahrer hinter sich zu lassen, ist das Einsammeln und Auslösen eines Turbos. Neben diesem liegen natürlich auch noch andere Extras auf der Strecke herum, die in der Regel Waffen darstellen und sehr gezielt eingesetzt werden müssen. Immer stehen sie allerdings nicht zur Verfügung, es gibt Challenge-Disziplinen, in denen Ihr ohne Extras auskommen müßt. Wer möchte, kann diese übrigens auch prinzipiell ausschalten. Detailliertere Informationen über die einzelnen Features findet Ihr im Extrakasten.

Im Gegensatz zu den 32-Bit-Vorgängern, bietet Euch wipEout 64,

Extras und was sie leisten

Minen

Wenn Ihr dieses Extra aktiviert, wirft Euer Gleiter eine Salve Minen hinter sich auf die Straße, die hereinbreitende Fahrzeuge beschädigen.



E-Pack

Heile, heile Segen. Wenn Ihr ein E-Pack aufnehmt und aktiviert, regeneriert sich Euer reduziertes Energieschild ein wenig.



Autopilot

Eine prima Sache vor kniffligen Streckenabschnitten. Für einige Sekunden übernimmt der Autopilot die optimale Kontrolle über Euer Vehikel.



Turbo-Boost

Festhalten und durchstarten! Sobald Ihr den Turbo-Boost auslöst, werdet Ihr für einige Sekunden sehr stark beschleunigt.



Raketen

Eine Salve aus drei Raketen wird geradeaus abgeschossen. Um einen Gegner zu treffen, müßt Ihr daher zunächst ganz genau zielen.



Hitzesucher

Dieser Raketentyp findet einen Gegner vor oder hinter Euch automatisch, vorausgesetzt er ist nicht zu weit entfernt.



Elektro-Schocker

Mit dem Elektro-Shocker könnt Ihr einem Fahrer vor Euch Energie abziehen und zugleich seine Lenkung vorübergehend negativ beeinträchtigen.



Splitterbombe

Wird diese abgeworfen, verlieren alle gegnerischen Gleiter in der näheren Umgebung Energie. Außerdem werden auch Minen beseitigt.



Schild

Ohne Rücksicht auf Verluste. Durch dieses Extra wird für einen kurzen Zeitraum ein Energieschild um Euren Boliden gebildet.



Super-Weapon

Die durchschlagkräftigste Methode, einen Gegner aus dem Renne zu werfen. Je nach Gleiter steht Euch eine andere Waffe zur Verfügung.



Quake-Disrupter

Einmal Gott spielen. Sobald Ihr dieses Extra aktiviert, wird die Fahrbahn von einem Erdbeben heimgesucht, das die gegnerischen Fahrer stark beeinträchtigt.



Bei wipEout 64 könnt Ihr auch zu dritt und zu viert auf die Tube drücken. Das Geschehen wird dann zwar deutlich detailärmer dargestellt, den Spielspaß trübt dies aber nicht sonderlich

problemlos mit mehreren Spielern an den Start zu gehen. Die PlayStation erlaubte nur durch Verbinden zweier Konsolen und auch Fernseher Spielspaß für zwei, beim Saturn mußte man ganz darauf verzichten. Dank der Power des N64 liefern sich bis zu vier Fahrer heiße Rennen. Im Zweispieler-Modus befinden sich alle fünfzehn Fahrzeuge im Rennen, im Dreispieler-Modus immerhin noch ein weiterer Computerfahrer, während Ihr zu viert keinen weiteren Gleiter entdecken werdet. Technisch sind die einzelnen Modi in Ordnung, die Framerate ist bis auf einige Aussetzer relativ konstant und die Steuerung gewohnt genau. Das Feeling für die Geschwindigkeit geht allerdings etwas verloren, insbesondere wenn der Bildschirm geviertelt wird. Während im Zweispieler-Modus noch relativ viele Details den Fahrbahnrand säumen, gibt es im Rennen zu dritt oder viert kaum noch welche zu entdecken.

Trotz der deutlich geringeren Speicherkapazität eines Moduls gegenüber einer CD ist es den Programmierern gelungen, acht Techno-Tracks von ausgezeichneter Qualität unterzubringen. Zwei davon stammen sogar von bekannten Bands wie zum Beispiel den Propellerheads. Leider wurde auch

eine andere 'Stärke' der Vorgänger übernommen. Zu Beginn und wenn Ihr einen Modi wählt, müßt Ihr kurze Ladezeiten in Kauf nehmen, da die stark komprimierten Daten zunächst entschlüsselt werden. Es handelt

NEGATIV!

Zu wenig Strecken, mitunter ploppen ein paar Polygone

sich jedoch jeweils um lediglich knappe vier Sekunden, dieser Punkt läßt sich also problemlos verschmerzen.

Mit wipEout 64 legt Psygnosis ein ausgezeichnetes N64-Debüt hin. Sowohl die Steuerung als auch das Leveldesign und die einzelnen Modi sind absolut gelungen. Leider hapert es an der Gesamtzahl verfügbarer Kurse, daher leidet die Langzeitmotivation ein wenig. Dennoch macht das Spiel eine sehr gute Figur und sollte daher von allen Highspeed-Freunden bei ihren geplanten Einkäufen in die engere Wahl gezogen werden.

Frederic Berg

Gameplay 1-

Die Steuerung ist sehr präzise. Nur wer alle Feinheiten beherrscht, erzielt Bestzeiten auf den Kursen.

Dauerspaß 2+

Mehr Strecken hätten es heute schon sein müssen. Der Reiz der Rekordjagd ist aber dennoch hoch.

Grafik 2+

Detailliert und ohne Nebel. Ab drei Spielern wird es optisch karg. Manchmal ploppen ein paar Polygone.

Sound 1-

Spitzenmäßiger Soundtrack und futuristische Soundeffekte, die es in sich haben, erfreuen Eure Ohren.

Modulspeicher: ja
Controller Pak: 6 Seiten

Spieler 1-4 (simultan)
Level 6+1 Strecken
Schwierigkeit hoch
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich Ende November

FAZIT
2+

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Stormfront Studios
Preis:	ca. DM 140

NASCAR 99

Jetzt geht's los! Highspeed-Rennen über 400 Runden und mehr – der bereits 1947 gestartete NASCAR-Zirkus lädt erstmals zur 64-Bit-Vorstellung ...



Sämtliche Anzeigen lassen sich auch während eines laufenden Rennens wegschalten



In der Box bestimmt Ihr selbst, ob Reifen gewechselt werden und Benzin nachgefüllt wird



Es ist eine ganze Weile her, da kaufte Electronic Arts' erfolgreiche EA-Sports-Abteilung eine weitere vielversprechende Profisportlizenz. Zunächst profitierten davon nur 32-Bit-User (PlayStation und Saturn). Die gelungenen NASCAR-Titel brachten dem Rennspielgenre nicht nur sehr willkommene Action, es ging auch ein Wunschtraum vieler Videospieler in Erfüllung: Endlich konnte man sich über

die Rennen. Vor dem Start werden noch einige Tips zur jeweiligen Strecke gegeben, allerdings nur in Textform. 17 lizenzierte Originalkurse, darunter meist ovale Pisten, stehen den 31 aktuellen Fahrern zur Verfügung. Allen voran dürfte Jeff Gordon bekannt sein.

Zu Beginn einer Saison im Championship-Modus, vor den Zeitrennen und auch für den Zweispieler-Modus können reichlich Einstellungen vorgenommen werden. Unter anderem bestimmt Ihr die Rennlänge in Prozentschritten (zwischen 3 und ca. 400 Runden), ob die Wagen Schaden nehmen oder die Ideallinie eingeblendet ist usw. Spezielle Menüs erlauben sogar umfangreiche Einflußnahme auf z. B.



einer Qualify-Runde dürft Ihr das Fahrzeug dann noch einmal feinabstimmen und endlich über die Pisten brettern. Steuerbar sind die

NEGATIV!

Unrealistische Farben, wenig Details, unpräzise Steuerung, Ruckeln

POSITIV!

Actionreiche Langzeitrennen, sehr viele Einstellmöglichkeiten

die Aggressivität der Gegner, das Driftverhalten, die Horsepower (PS) und weitere Feinheiten. Insgesamt befinden sich die Möglichkeiten quasi auf PC-Spiel-Niveau. Nach

Cars analog wie digital, was Freunden des Steuerkreuzes sehr entgegenkommt. Mit sechs Perspektiven (nicht zuvor festzulegen) solltet Ihr bedient sein, wenn sich auch beim Test herausstellte, daß lediglich zwei davon für gutes Handling geeignet sind.

Fazit: NASCAR 99 ist ein packendes Rennereignis mit deutlichen grafischen Schwächen in den Bereichen Farbe, Details und Konturschärfe. Der Schwierigkeitsgrad ist

gesalzen, besonders wenn man nach 250 Runden aufgrund eines kleinen Lenkfehlers mit nur noch drei Rädern chancenlos ausrollt, kommt Frust auf. Trotz allem ist NASCAR 99 eine Alternative und somit auf jeden Fall einen Blick wert.

Thomas Hellwig



Aus der Inboard- und der Front-Perspektive lassen sich die Cars noch am besten steuern

mehr als nur die üblichen drei, fünf oder zehn Runden im harten Kampf gegen aggressive Computerfahrer beweisen. Und davon sind in NASCAR standesgemäß mehr als genug vorhanden.

Wie in dieser Serie mittlerweile üblich, kommentiert auch in der Nintendo-64-Version Sprecher Bob Jenkins unterstützt von Benny Parsons

Gameplay

2-

Für Spannung ist gesorgt, allerdings wird's haarig, wenn der Menüpunkt Schaden auf 'on' steht.

Dauerspaß

2-

Der Championship-Modus siegt gegen den schnörkellosen Zweispieler-Modus um eine Wagenlänge.

Grafik

3

Die Kulissen wirken aufgrund der leicht verwischenen Optik und der starken Farben recht unrealistisch.

Sound

3+

Beim Funkverkehr wird auf Englisch genuschelt und die Motorengeräusche klingen nach Rasenmähern.

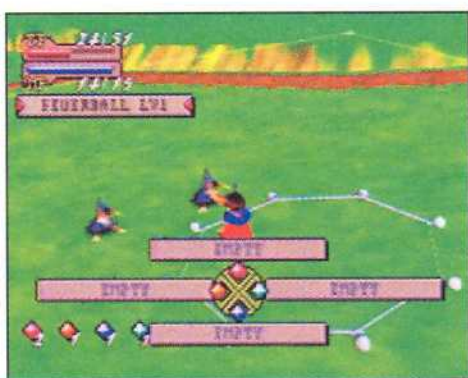
Modulspeicher: nein
Controller Pak: 38 Seiten

Spieler 1-2 (simultan)
Level 17 Strecken
Schwierigkeit einstellbar/hoch
Rumble Pak nein
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

Fazit
3+

HOLY MAGIC CENTURY

Konami macht Euch den Einstieg leicht: Mit magischer Unterstützung wandert Ihr durchs zauberhafte Mittelalter.



Nun ist es bald so weit *Holy Magic Century* (Quest 64, US-Version, TI 8/98) kommt dank umsichtiger Bemühungen von Konami hierzulande mit deutschen Texten heraus. Der große Vorteil des Spiels beruht auf dem leicht verständlichen Magie- und Kampfsystem. Somit wird allen Interessierten ein unkomplizierter Einstieg geboten, aber trotzdem nicht auf traditionelle Elemente verzichtet. Die enorm große Palette der Gegner-

charaktere sorgt für viel Abwechslung in den zahlreichen Kämpfen, die der kleine Mantelträger auf der Suche nach seinem Vater und einem magischen Buch zu bestehen hat. Es gilt selbstverständlich auch, sich in den Dörfern und Burgen durchzufragen, Geheimnisse zu lüften, Kisten und Türen zu öffnen, wichtige Items zu sammeln etc. Mit Eurer Magie, bestehend aus den vier Elementen (Feuer, Wasser, Erde, Luft) gebt Ihr den meist in Gruppen auftretenden Feinden Gelegenheit, sich durch bildschirmfüllende Magieeffekte in den rundenbasierten Fights besiegen zu lassen. Durch spezielle Spirits könnt Ihr die Zaubersprüche in Kombinationen immer wieder neu anwenden. *HMC* erfordert eine Menge Geduld. Die sehr weitläufigen und leider etwas trist geratenen Land-

schaften langweilen auf Dauer. Selbst die ständigen Kämpfe und die acht Endgegner bieten nur einseitige Abwechslung. Nichtsdestotrotz muß man Imagineer Achtung für ihr gelungenes Erstlingswerk in diesem beliebten Genre zollen, zumal die nun deutschen Bildschirmtexte vor allem jüngeren Spielern einen wesentlich tieferen Einblick in die gute Story ermöglichen.

Thomas Hellwig



Genre:
Rollenspiel

Hersteller:
Konami

Entwickler:
Imagineer

Preis:
ca. DM 160

Gameplay **2-**

Das gute Magie-/Kampfsystem täuscht kaum über den etwas langatmigen Spielablauf hinweg.

Dauerspaß **3**

RPG-Profis werden recht schnell die Lust verlieren, doch für Anfänger ist *HMC* ein guter Einstieg.

Grafik **2-**

Die bildschirmfüllenden Magieeffekte und die Charaktere sind sehenswert, die Landschaften weniger.

Sound **1-**

Mittelalterliche Klänge sorgen für die richtige Stimmung. *HMC* überzeugt mit passender Atmosphäre.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 2 Seiten

Spieler 1
Level
Schwierigkeit niedrig
Rumble Pak nein
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich November '98

FAZIT
2-

PENNY RACERS

Klein, aber fein: Der N64-Ableger der Choro Q-Reihe (bislang drei PSX-Titel) kommt als Penny Racers von Konami in heimische Gefilde.



Die japanische Version bot für Europäer schier undurchdringliche Menüs. Auf englisch geht das Tuning wesentlich besser vonstatten

Die Japaner tunen schon länger. *Choro Q*, wie die Spielreihe in Nippon heißt, testeten wir bereits als Importspiel in *TOTAL! 9/98* (Note 2-). Doch war die NTSC-Version kaum interessant für Europäer, da die japanischen Texte in den zahlreichen Menüs das nötige Verständnis zum optimalen Ausbau der Cars nahezu unmöglich machten. In der englischsprachigen Fassung fällt dies nun leichter. Wer sich noch an die aufziehbaren Miniflitzer von Darda erinnert, wird

sie sofort im Spiel wiedererkennen. Eine ganze Palette kleiner Rennwagen, LKWs, Limousinen und anderer Vehikel steht zur Verfügung. Ihr dürft sogar selbst Hand anlegen und eigene Renner zusammenstellen. Dazu greift Ihr in die umfangreiche Kiste der Tuningteile. Karosserien, Reifen, Motoren und auch Waffen lassen sich durch Siege erspielen. Wem die zehn vorhandenen Strecken nicht zusagen, der darf auch gerne den Editor benutzen, mit dem der Kreativität des po-

tentiellen Streckendesigners kaum Grenzen gesetzt sind. Spielerisch ist *Penny Racers* zwar nicht der Hit, dennoch kann das ganze Drumherum für einige Zeit begeistern. Die vielen Waffen erlauben echte Fiesheiten, was ebenfalls ein Ausgleich für gewisse Schwächen ist. Abgesehen von den grafischen Mankos und der mäßigen Fahrphysik der Renner bietet *PR* gute Unterhaltung auf längere Sicht für Freunde ausbaufähiger Fun-Racer.

Thomas Hellwig

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Konami/T.H.Q

Entwickler:
Takara

Preis:
ca. DM 130

Gameplay **2-**

Penny Racers lehnt sich an Fun-Racer wie *Diddy Kong Racing* an, wobei die Extras vordergründig sind.

Dauerspaß **2+**

Durch das umfangreiche Tuning der Cars und den Streckeneditor bestehen viele Ausbaumöglichkeiten.

Grafik **3+**

Der Niedlich-Stil hat wieder zugeschlagen. So richtig begeistern kann die Detailarmut nicht.

Sound **3**

Im Sektor der unrealistischen Rennspiele sollte mehr Wert auf ausgefallene Effekte gelegt werden.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: alle Extras und Strecken

Spieler 1-4 (simultan)
Level 10 Strecken + Editor
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak nein
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

Genre:
Jump&Run

Hersteller:
Infogrames

Entwickler:
Infogrames

Preis:
ca. DM 60

BUGS BUNNY & LOLA BUNNY

Jubel, Trubel, Heiterkeit. Seid zur Heiterkeit bereit! Wenn der Bugs nach Hilfe schreit, dann ist Lola auch nicht weit. Mein Name ist Hase, ich weiß Bescheid!



Auf dem Game Boy Color hüpfte Bugs Bunny in Farbe über den kleinen LC-Bildschirm

Wer kennt ihn nicht, den wohl berühmtesten Hasen der Welt, Bugs Bunny? Über Generationen konnte und kann er Jung wie Alt gleichermaßen begeistern und zum Lachen bringen. Das versucht er nun auch wieder bei Euch Game-Boy-Spielern mit tatkräftiger Unterstützung von Lola, seiner heimlichen Liebe, die ebenfalls ein Hase ist. Warum das Ganze? Ein paar Fieslinge aus den Warner Studios (Daffy Duck, Elmer Fudd, Yosemite Sam, Taz und Marvin, der Marsmensch) haben den Karottenbestand der Bunnys stibitzt. Folgerichtig machen sich die beiden auf, um die Möhren wiederzuholen. Selbst-

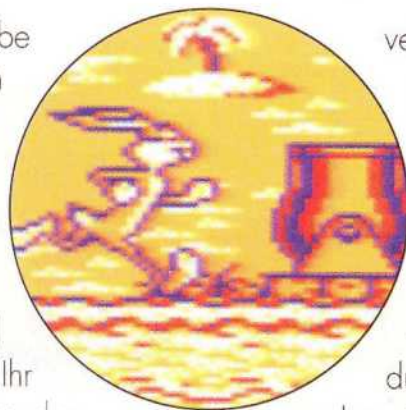
verständlich werden sie schon von den Finsterlingen erwartet. Jeder hat sich am Ende eines Levels, der in drei Abschnitte unterteilt wurde, verschanzt. Dort lauern sie Euch auf und halten als Endgegner her. Unterwegs gibt es einiges zu entdecken und einzusammeln. In erster Linie geht es darum, pro Abschnitt vier Teile einer Filmklappe zu finden, um in die nächste Episode vorzudringen. Außerdem sind fast

POSTIV!

Abwechslungsreiches
Leveldesign, lustige
Animationen

überall Möhren verstreut, die eine Anzeige am unteren Bildschirmrand auffüllen, sofern Ihr sie aufnehmt. Ist der Balken voll, erhaltet Ihr dafür Punkte und Extraleben. Findet Ihr fünf Buchstaben, die das Wort „Extra“ ergeben, gelangt Ihr am Ende des Levels in ein Bonusspiel, in dem Ihr um weitere Leben spielen könnt. Zu guter Letzt geben Euch Flugmöhren die Fähigkeit, kurz zu

fliegen. Mit einer Rübe rennen die Hasen unkontrollierbar nach vorn und sind dabei unverwundbar. Was Bugs Bunny & Lola Bunny auszeichnet, ist der originell designte Spielablauf. Ihr könnt jederzeit zwischen den beiden Charakteren umschalten. Während sich Bugs an bestimmten Stellen durch die Erde buddeln und Kisten verschieben kann, besitzt Lola einen Regenschirm, der sie bei Sprüngen in gefährliche Tiefen vor Schaden bewahrt. Zuschlagen können beide, Bugs mit einem Holz-



veln relativ klein ausgefallen ist. Übermäßig innovative Spielelemente werdet Ihr auch nicht finden. Dennoch bleibt unterm Strich ein überdurchschnittliches

Jump&Run, an dem Klein und Groß Gefallen finden werden. Wie Bugs Bunny sagen würde: Das ist ein Riesenspaß, da gibt's für jeden was. Das Spiel beginnt, die Bühne frei!

Tobias Partetzke

NEGATIV!

Zu kurz, gelegentliches
Flackern
der Sprites

hammer, Lola mit einem Nudelholz. Lobenswert ist zudem die Levelgestaltung. Viele witzige Animationen und Ideen erwarten Euch. Schade ist nur, daß der Umfang mit fünf Le-



Gameplay

2

Bugs Bunny überzeugt durch originelle Ideen, ein faires Gameplay und witzige Animationen.

Dauerspaß

2-

Die fünf Level sind auf „easy“ ruckzuck durchgezockt, wohingegen Ihr auf „hard“ länger zu knabbern habt.

Grafik

2

Jede Welt bietet ausgefallene Ideen und eine große Detailfülle. Hier und da flackert die Grafik leicht.

Sound

2-

Musikalisch wird Euch gehobene Standardkost serviert, die Slapstick-Soundeffekte regen zum Schmunzeln an.

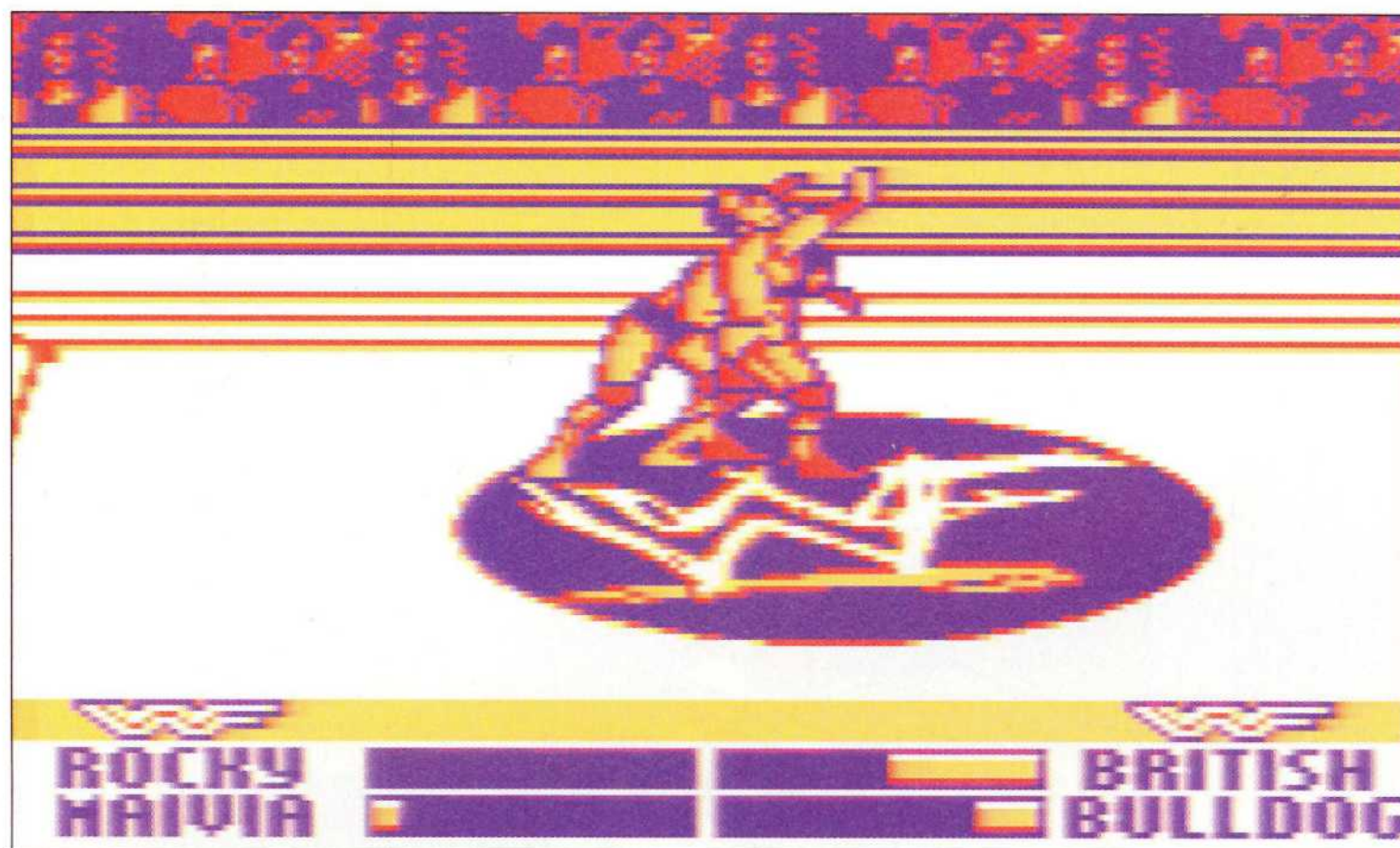
Modulspeicher: nein
Paßwort: ja

Spieler 1
Level ... 5 Welten à 3 Level
Schwierigkeit 2 Stufen/mittel
SGB-Unterstützung ... nein
Speicherkapazität ... 2 MBit
Erhältlich ... Ende November

FAZIT
2

WWF WAR ZONE

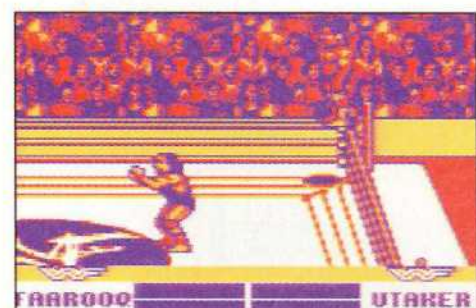
Oh Freude, wird sich mancher Wrestling-Fan nun denken, endlich gibt es WWF War Zone auch für meinen Game Boy! Das war doch auf dem N64 ziemlich gut. Aber wie so oft ist nicht alles Gold, was glänzt.



Fast vier Jahre mußten Game-Boy-Besitzer auf einen neuen WWF-Titel warten. Nach WWF Raw (Test in TI 1/95, Note: 3) herrschte erst einmal Stille im Modulschacht bezüglich neuer Wrestling-Software. Dementsprechend hoch



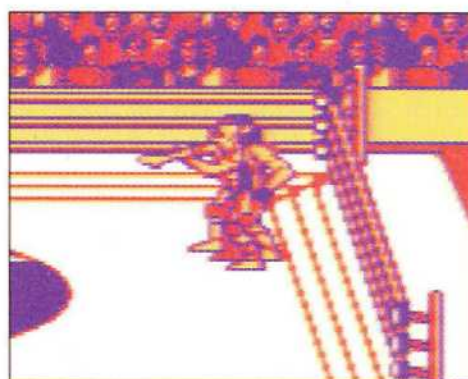
waren die Erwartungen in WWF War Zone für Nintendos Kleinen. Vergleiche mit der N64-Version wären verständlicherweise völlig abwegig; ein überdurchschnittliches Spiel hätten wir allerdings schon erwartet. Immerhin bürgt der



Der Utaker (?) steht allein im Ring, doch von hinten schleicht sich heimlich ein Schatten heran, der sich bei Kollision in einen Gegner verwandelt

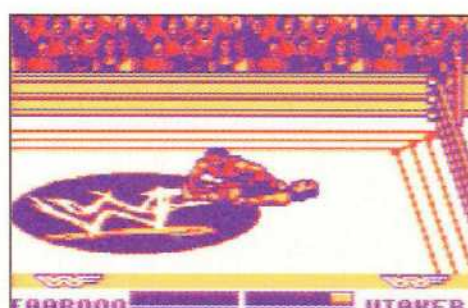
▲ POSITIV! ▲
Ausreichend große Sprites, viele Kämpfer

Name Acclaim seit Jahren für Qualität. Doch leider bestätigen Ausnahmen die Regel. Aber fangen wir mit den positiven Aspekten an: Ihr dürft Euren Favoriten aus sage und schreibe 13 Original-WWF-Größen wählen. Eine solche Vielfalt bot vorher kein Wrestling-Spiel für den Game Boy. Jeder verfügt über nahezu 40 verschiedene Moves, wobei Standardaktionen wie das Erklettern von Ringpfosten oder einfaches Laufen schon mitgezählt sind. Allerdings variieren die Techniken nicht von Wrestler zu Wrestler, was einerseits den Vorteil hat,



Ist das ein siamesischer Zwilling-Wrestler mit vier Beinen und Armen oder ein Grafikfehler?

daß Ihr weniger einstudieren müßt, und andererseits den Nachteil, daß es kaum einen Unterschied macht, für welchen Charakter Ihr Euch entscheidet. Wie auch immer, Ihr könnt die Moves im Trainings-Modus üben, bevor Ihr Euch für den Challenge-, Versus-, Tag-Team- oder Cage-Modus entscheidet. Dort stellen sich die Schwachpunkte heraus. Bei der Steuerung



Genre:
Prügelspiel

Hersteller:
Acclaim

Entwickler:
Probe Ent.

Preis:
ca. DM 60

Test GB

fängt es an: Für nahezu jede Aktion reicht nicht ein Knopfdruck, sondern Ihr müßt zusätzlich eine bestimmte Richtung drücken. Als wäre das nicht genug, dürft Ihr zudem noch

▼ NEGATIV! ▼
ungenau
Kollisionsabfrage,
umständliche Steuerung

triggern, was bei zwei Tasten gleichzeitig fast nie in der gewollten Aktion endet. Intuitives Spielen könnt Ihr somit vergessen. Hinzu kommt eine völlig verkorkste Kollisionsabfrage. Oft stehen die Figuren ineinander. Zudem flackern sie aufs Heftigste und behalten ihren Gegner nicht im Auge, wenn sie nach hinten gehen wollen. Dann drehen sie sich einfach um, was meist dazu führt, daß der Gegner zupackt und einen Move ausführt, aus dem Ihr Euch nicht befreien könnt. Aber das Schlimmste ist, daß Ihr nur allein spielen dürft – dieses Modul besitzt nicht einmal eine Link-Option! Laßt lieber die Finger davon, es sei denn, Ihr liebt die WWF über alles!

Tobias Partetzke

Gameplay **4-**

Das hektische Herumgedrücke auf den Tasten kann heutzutage nur noch in geringstem Maße entzücken.

Dauerspaß **4-**

Selbst der eingefleischteste WWF-Fan wird das Modul nach dem ersten Tag ins Regal verbannen.

Grafik **3-**

Flüssiges Scrolling und große Sprites stehen heftigen Flackerorgien und Kontrastarmut gegenüber.

Sound **4+**

Die Soundeffekte wurden nicht ganz verhunzt, dafür aber die Musik. Immerhin könnt Ihr sie abstellen.

Modulspeicher: nein
Paßwort: ja

Spieler 1
Level 13 Wrestler
Schwierigkeit 3 Stufen/mittel
SGB-Unterstützung ... nein
Speicherkapazität ... 16 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4-

Genre:
Puzzle-Jump&Run

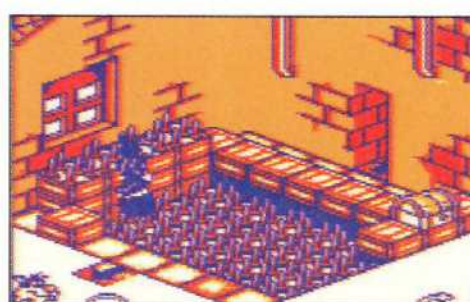
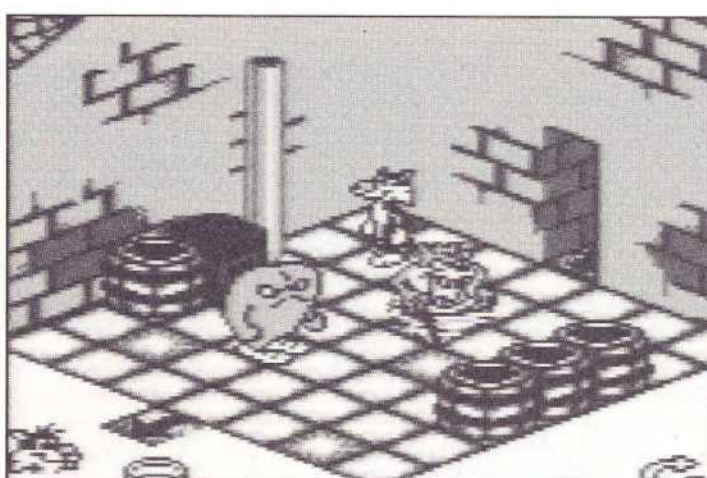
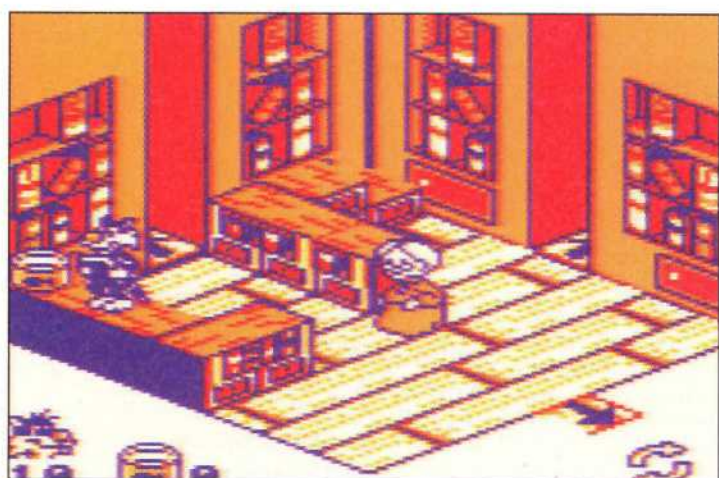
Hersteller:
Infogrames

Entwickler:
Bit Managers

Preis:
ca. DM 60

SYLVESTER & TWEETY

Der Cartoon-Kater Sylvester jagt schon seit Ewigkeiten erfolglos den kleinen Vogel Tweety über den Fernsehbildschirm. Infogrames, bekannt für Comic-Umsetzungen, haucht diesen beiden Streithähnen nun auch auf Eurem Game Boy Leben ein.



Sylvester&Tweety ist eines der ersten Spiele, das vom Game Boy Color unterstützt wird

Vorhang auf, hier kommt der dritte Akt. Nach *Die Maus* und *Ottos Ottifanten* – Baby Brunos Alptraum nutzen die spanischen Entwickler Bit Managers ein weiteres Mal die gleiche Engine für ein ähnliches Spiel. Diesmal schlüpft Ihr praktisch in die Rolle des Bösewichts Sylvester, der Tweety, dem kleinen Vogel der Großmutter, ans Federkleid will. Während Tweety durch seine Flugfähigkeit keine Probleme hat, das Haus, den Garten oder auch den Keller zu durchqueren, stößt Sylvester immer wieder auf Hindernisse. So muß er zum Beispiel Kisten verschieben, um Nagelbretter abzudecken, auf die er nicht treten darf. Auch das einsammeln von Knochen ist wichtig. Vor einigen Türen stehen nämlich Wa-

chen, die sich durch das Hinwerfen eines Knochens von ihrer Wachposition weglocken lassen und somit den Durchgang freigeben. Noch mehr Kombinationsgabe erfordern jedoch die Rätsel, in denen Ihr zwei Gegenstände miteinander kombinieren müßt, bevor Ihr sie einsetzen könnt. Ein Kopfkissenbezug kann beispielsweise mit Federn gefüllt, das Ergebnis dann als Trampolin benutzt werden, um ein Bücherregal zu überspringen. Wer

POSTIV!
abwechslungsreiche
Rätsel, Cartoon-
Atmosphäre

eine Spielzeugratte findet und diese mit einem Schlüssel aufzieht, darf auf ihr stehend gefährliche Abschnitte passieren. Damit Ihr während des Nachdenkens über die Lösungswege auch ja nicht zur Ruhe kommt und ordentlich Adrenalin ausschüttet, laufen überall Gestalten rum, die Euch nicht wohlgesonnen sind. Diese sind zum Beispiel patrouillierende Hunde, der Tasmanische Teufel oder auch

die Großmutter persönlich, die mit einem Nudelholz herumfuchelt und hinter Euch herläuft. Zwischendurch findet Ihr immer mal wieder ein Goldfischglas. Habt Ihr vier davon oder auch eines der seltenen Herzen in Euren Besitz gebracht, erhaltet Ihr ein Extraleben. Am Ende jedes Levels wechselt das Spiel von seiner isometrischen Perspektive in eine klassische 2D-Ansicht mit Jump&Run-Charakter. Dort seht Ihr Tweety die ganze Zeit vor Euch herflattern, während der Bildschirm automatisch weiterscrollt. In diesem Abschnitt solltet Ihr also die Beine in die Hand nehmen, dem fliegenden Wunschfrühstück folgen und dabei darauf achten, nicht auf heiße Herdplatten, kaputte Stromkabel oder sonstige Hindernisse zu treten. Am Ende kriegt Ihr den Vogel sogar zu fassen, doch bevor er in Eurem Magen landet, entwischt er Euch in einer kurzen Zwischense-

NEGATIV!
Die isometrische Umgebung
ist etwas
gewöhnungsbedürftig

quenz wieder. Er holt plötzlich einen riesigen Hammer hervor und klopft Euch durch die Fußbodendiele oder einer seiner Freunde eilt zu Hilfe.

Sylvester&Tweety ist ein gelungenes Spiel für alle, die sich gerne mit Rätseln beschäftigen, welche nicht ganz einfach aber dennoch zu knacken sind. Wer sich mit den Ottifanten und dem Spiel zur *Sendung mit der Maus* vergnügt hat, kommt an diesem Titel nicht vorbei.

Frederic Berg

Gameplay 2

Schauen, denken, handeln – Ihr dürft nicht überstürzt agieren. Die Steuerung erfordert etwas Übung.

Dauerspaß 2

Wer sich auf *S&T* einläßt, möchte es auch durchspielen. Dank Paßwörter ist dies nicht unmöglich.

Grafik 2

Die Atmosphäre des Zeichentrick-Vorbilds wurde gut eingefangen. Die Umgebung ist sehr detailliert.

Sound 2+

Keine Ohrwürmer, aber ordentliche Songs und erträgliche Soundeffekte ertönen aus Nintendos Tragbarem.

Modulspeicher: nein
Paßwort: ja

Spieler 1
Level 5
Schwierigkeit mittel
SGB-Unterstützung nein
Speicherkapazität 16 MBit
Erhältlich Ende November

FAZIT
2

neXt Level verbindet!



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



TIPS & TRICKS WANTED!

Gut gefrühstückt?

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:
Nadine Geldmacher, Trier
Hannes Kitzmann, Erlangen
Martin Lingnau
(Bitte melde Dich und laß uns Deine Adresse wissen!)

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

TIPS &

NINTENDO 64

Cruis'n World

Upgrade im Championship-Modus

Benötigte Punkte	Upgrade
8	Power Level 2
20	Paint Modus
100	Power Level 3
150	Paint Modus 2
500	Power Level 4
1500	Power Level 5
9999	Speed Demon



New York	2:11
England	1:46
France	2:15
Kenya	2:06
China	1:14
Australia	1:49
Mexico	1:46
Japan	2:48
Russia	1:58

Da die Zeiten teilweise sehr knapp bemessen sind, empfiehlt es sich, die verbesserten Fahrzeuge aus dem Championship-Modus zu verwenden.



Versteckte Fahrzeuge

Im Practice-Modus müßt Ihr folgende Zeiten schlagen, damit jeweils ein neues Fahrzeug zur Verfügung steht:

Strecke	Zeit
Germany	2:27
Egypt	1:07
Hawaii	3:47

Forsaken



Banjo-Kazooie

Diverse Cheats

Für die folgenden Cheats müßt Ihr nicht zuvor die Puzzles von Bottles lösen. Begeht Euch einfach zur Sandburg im Treasure Trove Cove und stampt vor jedem Code das Wort „CHEAT“ ein! Ihr solltet eine Kuh hören. Gebt nun eins der folgenden Wörter ein:

Code	Wirkung
BANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS	unendlich Eier
LOTSOFGOWITHMANYBANJOS	unendlich Leben
DONTBEADUMBGOSEEMUMBO	99 Mumbo-Schädel
(funktioniert nur, wenn Ihr Euch noch nicht verwandelt habt)	
NOWYOU CANFLYHIGHINTHESKY	unendlich rote Federn
GIVETHEBEARLOTSOFAIR	unendlich Luft unter Wasser
ANENERGYBARTOGETYOUFAR	acht Energiepunkte
AGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO	unendlich goldene Federn

Denkt daran, vor jeden Code das Wort „CHEAT“ zu setzen!

TRICKS

Shorties

Unverwundbarkeit

Gebt im Titelschirm die Tastenkombination A, Z, Z, ↑, ←, C←, C←, C↓ ein! Fortan werdet ihr keine Probleme mehr mit den Widersachern haben.

Hannes Kitzmann, Erlangen

Iggy's Reckin Balls

Diverse Cheats

Um die Cheats zu aktivieren, müßt ihr zuerst im Titelschirm den Z- und den R-Button gleichzeitig drücken, damit ein Textfenster erscheint. In dieses können folgende Cheats eingegeben werden:



happyheads Alle geheimen Charaktere
theuniverse Alle Welten

jumparound Levelselect (im Pausenmodus)
swopshop Charaktere mit vertauschten Frisuren, Brillen ect.
rolfharris Bleistiftzeichnungs-Modus
toomuchpie Dicke Bälle
microballs Kleine Bälle
2roktoo Leuchtende Bälle
iceprincess Alle Oberflächen sind vereist
gooeygoogoo Alle Oberflächen sind verschleimt
bomberball Nur Bomben als Power Ups
1hitwonder Ein Treffer tötet
toomuchfun Verrückte Physik
imallout Keine Power Ups
nonstop Dauerhaft Turbo
nogoodie Bomben statt Power Ups
2times Doppelte Turbolänge
shootshot Alle blauen Geschosse für Power Ups
ohmy Komische Partikeleffekte

gobaby Volle Turbos
Nadine Geldmacher, Trier

Verstecktes Stadion

Gebt „OURHOUSE“ im Code-Bildschirm ein, um im Tiburon-Stadion zu spielen!

Mission: Impossible (NTSC)

Diverse Cheats

Da es viele Anfragen bezüglich der Cheats in Ausgabe 9/98 gab, wollen wir an dieser Stelle noch einmal ausführlich erklären, was zu tun ist: Begebt Euch vom Titelschirm über die Spielstand-Auswahl und die Schwierigkeitsgrad-Einstellung bis zu dem Menü, in dem ihr die



verschiedenen Missionen auswählen könnt (Sie sind von oben nach unten aufgelistet)! Ohne dort etwas zu bestätigen, gebt ihr die folgenden Codes ein:

Mini-Raketenwerfer

R, L, C←, C→, C↓

Pistole mit Schalldämpfer

C↑, L, C→, C←, C↑



9mm-Pistole

R, L, C↓, C↑, C↑

Der Code für die Uzi stellte sich als falsch heraus, alle anderen sind richtig. Geprüft wurden die Tricks

mit der NTSC-Version, also der amerikanischen. Sie funktionieren nicht mit der PAL-Version! Falls ihr die richtigen Tastenkombinationen wißt, schreibt uns bitte!

NFL Blitz (NTSC)

Versteckte Spieler

Wählt die „Enter Name For Record Keeping“-Option und gebt einen der folgenden Spielernamen und PIN-Nummern ein! Bei korrekter Eingabe hört ihr ein „Lights out, baby“!



Name	PIN	Spieler
BRAIN	1111	Brain
CARLTN	1111	Kopfloser Herr
DANIEL	0604	Dan Thompson
FORDEN	1111	Dan Forden
GENTIL	1111	Jim Gentile
JAPPLE	6660	Jeff Johnson
JASON	3141	Jason Skiles
JENIFR	3333	Jennifer Herdrick
LUIS	3333	Luis Mangubat
MIKE	3333	Mike Lynch
RAIDEN	3691	Raiden
ROOT	6000	John Root
SAL	0201	Sal Divita
SHINOK	8337	Shinnok
SKULL	1111	Skull
TURMEL	0322	Mark Turmell

Cheat-Modus

Drückt die Turbo-, Sprung-, und Pass-Tasten (Z, B und A), um die Symbole unter den Helmen im Versus-Bildschirm (direkt vor Spielbeginn) zu verändern! Die Ziffern in der folgenden Liste zeigen an, wie oft ihr jeden Knopf in der oben genannten Reihenfolge drücken

Madden NFL 99 (NTSC)

Bonusteams

Gebt im Code-Bildschirm einen der folgenden Codes ein, um das entsprechende Team anwählen zu können:



Team	Code
NFC Pro Bowl	BESTNFC
AFC Pro Bowl	AFCBEST
All-Madden	BOOM
All-Time Stat Leaders	IMTHEMAN
60s Greats	PEACELOVE
70s Greats	BELLBOT TOMS
80s Greats	SPRBWLS HUFL
90s Greats	HEREANDNOW
All-Time Greats	TURKEYLEG
75th Anniversary Team	THROWBACK
NFL Equipment Team	GEARGUYS
1999 Cleveland Browns	WELCOME BACK
EA Sports	INTHEGAME
Tiburon	HAM MERHEAD

müßt. Danach drückt Ihr die dahinter stehende Richtung auf dem Analogstick oder dem Steuerkreuz, um den Code zu aktivieren. Beispiel: Um 1-2-3, ← einzugeben, drückt Ihr nacheinander einmal Turbo, zweimal Sprung, dreimal Pass und Links.



Effekt	Code
Super-Field-Goals	1-2-3, ←
Starke Blocker	3-1-2, ←
Schnelle Pässe	2-5-0, ←
Stadion ausschalten	5-0-0, ←
Späte Hits	0-1-0, ↑
Riesenköpfe	0-4-0, ↑
Keine First Downs	2-1-0, ↑
Keine Interceptions	3-4-4, ↑
Kein Punting	1-5-1, ↑
Unendlich Turbo	5-1-4, ↑
Super Blitzing	0-4-5, ↑
Starke Teamkollegen	2-3-3, ↑
Starke Defense	4-2-1, ↑
Nebel	0-3-0, ↓
Dichter Nebel	0-4-1, ↓
Große Pille	0-5-0, →
Kleine Spieler	3-1-0, →
Große Spieler	1-4-1, →
Große Köpfe	2-0-3, →
Keine Köpfe	3-2-1, ←
Sonnenschein	2-1-2, ←
Schnee	5-2-5, ↓
Regen	5-5-5, →
Starke Offense	3-1-2, ↑
Kopfloses Team	1-2-3, →
Nacht	2-2-2, →
Schneller Turbo	0-3-2, ←
Unsichtbarkeit	4-3-3, ↑

NHL Breakaway '98 (NTSC)

Fähigkeiten verbessern

Im Create-Player-Menü könnt Ihr auch 99er Fähigkeiten statt 75er erzeugen. Dazu müßt Ihr lediglich den Namen Adam Custer eingeben,



ben, schon füllen sich alle Balken bis 99. Danach könnt Ihr einen eigenen Namen eingeben. Mit diesem Trick lassen sich im Season-Modus bei den Draft Prospects mit den 30 Bonuspunkten sogar 100er Spieler erstellen.

WWF Warzone

Als Trainer spielen

Um mit dem Trainer zu kämpfen, geht Ihr in den Trainingsraum und wählt irgendeinen Move an. Eine Nachricht zeigt an, daß der Trainer nun zur Verfügung steht.



Taumelnde Wrestler

Haltet im Custom- oder Biography-Modus L oder R gedrückt, um den Wrestler zu drehen, bis er taumelt!

Als Sue spielen

Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit Owen oder Bret Hart!

Als Pamela spielen

Gewinnt den WWF-Titel mit Sue, um mit Pamela (Mitarbeiterin von Iguana) zu spielen!

Zufälliger Wrestler

Haltet im Charakterauswahl-Screen ↑ gedrückt und drückt Block dazu!

Gegner verspotten

Drückt während des Kampfes A + C ← oder alternativ B + C ↓!

Zusätzliche Kostüme

Haltet im Charakterauswahl-Screen alle vier C-Buttons und A gedrückt!

Große Köpfe

Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit dem British Bulldog oder The Rock!



Aufstoß- und Darmwind-Modus

Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit Mosh oder Thrasher!

Ego-Modus

Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit Ahmed Johnson!

Versteckte Charaktere

Gewinnt die WWF Challenge auf 'Normal' mit Mankind, um Cactus Jack und Dude Love freizuspielen!

Extra-Goldust-Kostüme

Gewinnt die WWF Challenge auf 'Normal' mit Goldust!

Extra-Stone-Cold-Kostüme

Gewinnt die WWF Challenge auf 'Hard' mit Stone Cold Steve Austin!

Weibliche Wrestler

Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit Triple H oder Shawn Michaels, um weibliche Spieler erstellen zu können!

Blocken abschalten

Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit Faarooq oder Ken Shamrock!

Klapperschlange

Gewinnt die WWF Challenge



(Schwierigkeitsgrad egal) mit einem selbstkreierten Wrestler, der nur 40 der 50 Punkte hat, um einen geheimen Stone Cold zu aktivieren!

Fata Morgana

Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit irgendeinem Kämpfer, um die Schatten in farbige Spiegelungen zu ändern!

Alle Balken aus

Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit dem Undertaker!

Neue Kleidungsstücke

Gewinnt die WWF Challenge (Schwierigkeitsgrad egal) mit Kane!

Unterstützung rufen

Triple H	←, →, Z, C←, →
Thrasher	←, →, Z, C←, ↓
Bret Hart	←, →, Z, C←, ←
Mankind	←, →, Z, C←, ↑
Mosh	←, →, Z, C↓, ↓
Ahmed	
Johnson	←, →, Z, C↓, ↑
Undertaker	←, →, Z, C↓, →
Owen Hart	←, →, Z, C↓, ←
The Rock	←, →, Z, A, →
Steve Austin	←, →, Z, A, ↑
British Bulldog	←, →, Z, A, ←
Ken	
Shamrock	←, →, Z, A, m
Goldust	←, →, Z, B, →
Shawn Michaels	←, →, Z, B, ←
Faarooq	←, →, Z, B, ↑
Kane	←, →, Z, B, ↓

Achtung! Wenn Ihr wirklich nach Unterstützung ruft, werdet Ihr disqualifiziert und verliert das Spiel.

TRICKS

Action-Replay- & Game-Buster-Codes

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

NINTENDO64

UK-Codes Mystical Ninja Starring Goemon

- 8015 D2E7 0028 unendlich Energie
- 8015 D2EF 000A unendlich Leben
- 8015 D2EA 0010 unendlich Ryo
- 8015 D3BF 0002 Kettenpfeife
- 8015 D3DF 0001 Flammen-medaille
- 8015 D3A3 0001 Ebisumaru
- 8015 D3C0 0001 Sägehammer
- 8015 D3A4 0001 Sasuke
- 8015 D3C4 0001 Firecracker-Bomben
- 8015 D3D4 0001 Kunai of Severe Cold
- 8015 D3AB 0001 Yae
- 8015 D3CB 0001 Bazooka
- 8015 D3DB 0001 Flöte
- 8015 D3FB 0001 Meerjungfrau-Magie
- 8015 D3EC 0001 Sudden-Impact-Magie
- 8015 D3F2 0001 Mini-Ebisumaru-Magie



- 8015 D3F4 0001 Flug-Magie
- 8015 D2F7 0001 Sombrero
- 8015 D2F7 0002 Metallhelm
- 8015 D2F7 0003 Goldhelm
- 8015 D402 0001 braunes Item
- 8015 D40F 0001 braunes rundes Item
- 8015 D412 0001 Goldschlüssel
- 8015 D417 0001 blaue Wurst
- 8015 D41B 0001 rosa Item
- 8015 D41C 0001 goldenes Item
- 8015 D422 0001 blaues Item



Top Gear Rally

- 8032 690D 00FF Extrawagen
- 8032 690C 00FF lustige Wagen
- 8032 690F 00FF Extrastrecke



- 8032 685F 0064 Punkte für Level 1
- 8032 6861 0064 Punkte für Level 2
- 8032 6863 0064 Punkte für Level 3
- 8032 6865 0064 Punkte für Level 4
- 8032 6867 0064 Punkte für Level 5
- 8032 6869 0064 Punkte für Level 6

WCW vs. NWO: World Tour

- 800F 171F 00FF unendlich Zeit
- 800F 0831 0064 volle Spirit-Anzeige Spieler 1
- 800F 0831 0000 leere Spirit-Anzeige Spieler 1
- 800F 0BD1 0064 volle Spirit-Anzeige Spieler 2
- 800F 0BD1 0000 leere Spirit-Anzeige Spieler 2
- 800F 0F71 0064 volle Spirit-Anzeige Spieler 3
- 800F 0F71 0000 leere Spirit-Anzeige Spieler 3
- 800F 1311 0064 volle Spirit-Anzeige Spieler 4
- 800F 1311 0000 leere Spirit-Anzeige Spieler 4
- 800F 16F4 0014 kein Auszählen
- 8006 06D5 00FF versteckte Charaktere
- 800F 1C50 0000+ Aluschläger Spieler 1
- 800F 1C51 0000+ Baseballschläger Spieler 1
- 800F 1C50 0002+ Aluschläger Spieler 2
- 800F 1C51 0002+ Baseballschläger Spieler 2

- 800F 1C52 0000 Stuhl Spieler 1
- 800F 1C50 0003+ Aluschläger Spieler 2
- 800F 1C51 0003+ Baseballschläger Spieler 2
- 800F 1C52 0000 Tisch Spieler 1
- 800F 1C70 0000+ Aluschläger Spieler 2
- 800F 1C71 0000+ Baseballschläger Spieler 2
- 800F 1C72 0000 Aluschläger Spieler 2
- 800F 1C70 0001+ Aluschläger Spieler 2
- 800F 1C71 0001+ Baseballschläger Spieler 2
- 800F 1C72 0001 Baseballschläger Spieler 2
- 800F 1C70 0002+ Aluschläger Spieler 2
- 800F 1C71 0002+ Baseballschläger Spieler 2
- 800F 1C72 0001 Stuhl Spieler 2
- 800F 1C70 0003+ Aluschläger Spieler 2
- 800F 1C71 0003+ Baseballschläger Spieler 2
- 800F 1C72 0001 Tisch Spieler 2
- 800F 1C90 0000+ Aluschläger Spieler 3
- 800F 1C91 0000+ Baseballschläger Spieler 3
- 800F 1C92 0002 Aluschläger Spieler 3
- 800F 1C90 0001+ Aluschläger Spieler 3
- 800F 1C91 0001+ Baseballschläger Spieler 3
- 800F 1C92 0002 Baseballschläger Spieler 3
- 800F 1C90 0002+ Aluschläger Spieler 3
- 800F 1C91 0002+ Baseballschläger Spieler 3
- 800F 1C92 0002 Stuhl Spieler 3
- 800F 1C90 0003+ Aluschläger Spieler 3
- 800F 1C91 0003+ Baseballschläger Spieler 3
- 800F 1C92 0002 Tisch Spieler 3
- 800F 1CB0 0000+ Aluschläger Spieler 4
- 800F 1CB1 0001+ Baseballschläger Spieler 4
- 800F 1CB2 0003 Aluschläger Spieler 4
- 800F 1CB0 0001+ Aluschläger Spieler 4
- 800F 1CB1 0001+ Baseballschläger Spieler 4
- 800F 1CB2 0003 Baseballschläger Spieler 4
- 800F 1CB0 0002+ Aluschläger Spieler 4
- 800F 1CB1 0002+ Baseballschläger Spieler 4
- 800F 1CB2 0003 Stuhl Spieler 4
- 800F 1CB0 0003+ Aluschläger Spieler 4
- 800F 1CB1 0003+ Baseballschläger Spieler 4
- 800F 1CB2 0003 Tisch Spieler 4



Helpline TIPS &

James Bond 007 The Legend of Zelda Zelda II - The Adventure of Link Zelda III - A Link to the Past

Fragen

James Bond 007 (Game Boy)

David Jelidi hat sich den 'kleinen Import-Agenten' zugelegt (Test in Ausgabe 8/98, Note 2). Doch schon im zweiten Level ist es mit der Überlegenheit des Spions vorbei,



ein Problem hält den gewandten Bond auf. Die Höhle im zweiten Level kann erreicht werden, wenn Ihr die Gräser mit der Machete zerschlagt. Um in die Höhle zu gelangen, benötigt Ihr jedoch die Ollampe, die sich auf dem Hof der Kneipe befindet. Die Frage ist nun, wie Ihr bzw. unser Held James auf den Hof kommen könnt, ohne den Alarm jedesmal auszulösen. Wer kennt den Trick?

Eine weitere schwierige Stelle für David ist das Zusammentreffen mit Q kurz nach der ersten Mission in China. Oberhalb von Q beim Raketenstuhl drückt Ihr zweimal A, woraufhin der Raketenantrieb gezündet wird und der Stuhl einen Geheimraum freilegt. In diesem Raum bekommt Ihr eine Murmel. Doch was kann man damit anfangen, fragt David. Außerdem interessiert er sich für Cheats zu diesem neuen GB-Spiel. (Beachtet bitte, daß wir schon diverse Tips & Tricks in Ausgabe 10/98 veröffentlicht haben und somit nur 'frische Cheats' David weiterhelfen können!) **Andreas Piendl aus Ranggen in Öster-**

reich hängt im Level „Marrakesch“ fest. Gefunden hat er bislang den Hotel Room Key, den Presidential Key und die Perle. Wo genau sich die Stelle befindet, an der er nicht weiterkommt, hat er uns nicht verraten, deshalb wäre eine möglichst komplette Beschreibung des Levels am sinnvollsten. Wer wagt sich an diese Aufgabe und gewinnt dadurch eventuell eines der drei sechsmonatigen Freibabys?

The Legend of Zelda (NES)

Mike Eschenröder aus Quedlinburg ist stolzer Besitzer eines Nintendo Entertainment System. Ja, Nintendos 80er-Jahre-Konsole, häufig



auch als Schuhkarton bezeichnet, lebt im Schatten der mächtigen 32- und 64-Bit-Geräte weiter. Mike möchte gerne wissen, wie er den siebten Level betreten kann und wo sich dieser eigentlich befindet.



Zelda II - The Adventure of Link (NES)

Mike Eschenröder scheint ein echter Link-Fan zu sein, denn dies ist bereits die zweite Anfrage zu einem NES-Zelda. Links legendäre Abenteuer aus der Frühzeit der Konsolen begeistern nach wie vor. In diesem Nachfolger sucht Mike den magischen Schlüssel. Wer ist so lieb und verrät ihm, woher er das magische Teil bekommen kann?

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!

Zelda III - A Link to the Past (SNES)

René Reimers hat folgende Fragen zum SNES-Oldie:

1. Wo und wie bekommt man den goldenen Krafthandschuh?
 2. Wo und wie erhält man den Hammer, den Enterhaken und den Feuerstab?
 3. Gibt es noch einen anderen Weg zum Brillenfelsen als den über die kaputte Brücke?
- Jens Schafranski aus Schwerin sucht

den Byrna Stab. Wo findet er das begehrte Teil?



TRICKS

Helpline

Alien 3

Chrono Trigger

Donkey Kong Country

DKC 2 - Diddy's Kong Quest

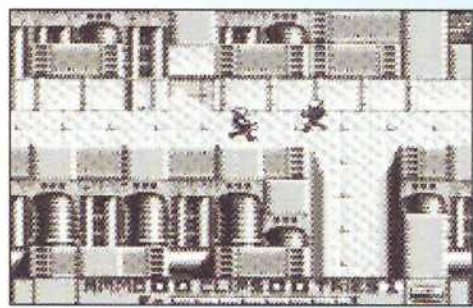
Final Fantasy III

Antworten

Alien 3 (Game Boy)

Christian Prünke, Ausgabe 6/98:

Ja, Christian, wir haben Dich nicht vergessen. Es ist nun zwar schon eine ganze Weile her, doch vielleicht hilft Dir und anderen Lesern der folgende Tip von Axel Wernitz aus Blankenfelde trotzdem weiter. Es ging um den Flammenwerfer, der sich nicht finden ließ. Dies liegt daran, daß Ihr zunächst die weiße und die schwarze Karte gefunden



haben müßt. Ihr solltet nun den Raum mit dem großen Schrotthaufen in der Mitte aufsuchen (nicht der Platz, an dem das Raumschiff und Bishops Überreste liegen!). Dort findet Ihr neben dem Schweißbrenner auch noch Benzin für den Flammenwerfer, ein Maschinengewehr und zwei Magazine. Mit dem Schweißbrenner läßt sich die obere Tür öffnen, hinter der sich die Luftdruckpistole und auch der Flammenwerfer verbergen.

Chrono Trigger (SNES)

Christopher Loy, Ausgabe 10/98:

Per E-Mail kam von Martin Lingnau (12) folgende Antwort zur ersten Frage: Auf dem Jahrmarkt bei der Maschine von Lucca am rechten Podest befindet sich ein grüner leuchtender Punkt. Wenn Ihr ihn berührt, wird Eure Party direkt zu Lavos gebeamt.



Donkey Kong Country (SNES)

Nicolas Lüscher, Ausgabe 7/98:

Markus Weiskirchner (15) beantwortet die Fragen von Nicolas.



1. Ein Ausrufezeichen fehlte noch. Den Eingang zum fünften Bonusraum findet Ihr, wenn Ihr über den letzten Manky Kong springt und wartet, bis er ein Faß nach Euch wirft. Dieses Faß sprengt kurz vor dem Ziel den Eingang frei.



2. Kurz nach dem Sternenfaß gelangt Ihr zu einem Graben. Laßt Euch an dieser Stelle herunterfallen, um anschließend mit Rambie auf die Suche gehen zu können!

3. Gleich zu Beginn, wenn Ihr auf die erste Plattform springt, laßt Ihr Euch bei der ersten Biegung unter den Bananen herabfallen.



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

Christopher Hauke, Ausgabe 8/98:

Von Mario Puljic kommen folgende Antworten:

1. Eine einfache Rolle (macht man mit dem Y-Button) setzt die Stachelschweine außer Gefecht.
2. Die unterschiedlichen Farben der Kabooms haben folgende Bedeutung:

Farbe	Auswirkung
Grün	kein Effekt
Gelb	Verlust einer Bananenstaude
Rot	Explosion
Schwarz	Lebensverlust



3. Den Kremling Kacke findet man in der Welt „Duster Schlucht“ im Level „Spuk-Halle“.

Final Fantasy III (SNES)

Simon Schönfeld, Ausgabe 9/98:

Von Angelika Hase aus Berlin kamen die folgenden Antworten zu Simons Fragen, wofür wir uns recht herzlich bedanken, da sich Angelika viel Mühe mit der Beantwortung gemacht hat.

1. Shadow könnt Ihr nicht mehr bekommen, wenn Ihr nicht auf der fliegenden Insel auf ihn wartet. Er ist dann für den letzten Teil des Spiels verloren.

2. In das Ancient Castle gelangt Ihr, wenn Ihr mit dem Luftschiff bis zum Figaro Castle fliegt. Geht dann die linke Treppe vom Eingang herunter! Ein Mann wird Euch fragen, ob Ihr nach Kohlingen wollt. Antwortet mit ja! Nach einer Weile werdet Ihr gefragt, ob Ihr weiterreisen oder lieber anhalten wollt. Entscheidet Euch fürs Anhalten! Anschließend geht Ihr die Treppe wieder hoch und dann die rechte Treppe hinunter (Basement 1). In der unteren rechten Ecke befindet sich der Eingang zum Ancient Castle.

3. Cyan bekommt Ihr, wenn Ihr mit dem Luftschiff nach Miranda fliegt und mit einem Mädchen spricht, das die vielen Blumensträuße von ihrem Freund erhalten hat. Folgt dann der weißen Taube nach Zozo. Dort trifft Ihr einen Mann, der Euch einen Schlüssel (Rust-Rid) für die Außentür vom Café gibt. Geht die Außentreppe hoch und öffnet die Tür! So gelangt Ihr ins Mt. Zozo, wo sich Cyan aufhält.

4. und 7. Das Uhrenrätsel in Zozo löst Ihr, wenn Ihr die korrekte Zeit einhaltet: 6 Stunden, 10 Minuten und 50 Sekunden. Anschließend öffnet sich eine Geheimgtür, hinter der Ihr die Chainsaw findet.

5. An der fressenden Truhe in Ebot's Rock kommt Ihr vorbei, wenn Ihr mit dem Luftschiff zum Cave Ebot's



Helpline

TIPS & TRICKS

Harvest Moon The Legend of Zelda - Link's Awakening James Bond 007 Alien 3 Donkey Kong Country



Rock fliegt. Dort spricht Ihr mit Treasure Chest, der Euch erzählt, daß er hungrig ist. Benutzt dann die Teleporter und öffnet so viele Corals (diejenigen, die Goldstücke enthalten) bis Chest gesättigt ist! Nur dann läßt er Euch vorbeigehen.

(PS: Die Antworten zu den Fragen 6 und 8 folgen kommenden Monat in Ausgabe 12/98.)

Harvest Moon (SNES)

Janina Jamrath (11), Ausgabe 10/98:

Martin Lingnau scheint eine große Spielesammlung zu besitzen oder einfach nur ein sehr gutes Gedächtnis, denn er schickte uns sehr viele Antworten zu den Fragen aus der vorigen TOTAL! Janina fragte nach der Superaxt und einer Beere der Vollmondpflanze. Nun, die Superaxt gibt es erst, wenn das Erdbeben den Felsen in den Bergen zerstört hat. Werft die normale Axt in den Teich bei den Schneebäumen! Die Göttin der Erde fragt dann, ob es Eure Axt sei, und Ihr antwortet einfach mit nein. Weiß jemand, wie man eine Beere der Vollmondpflanze bekommt? Diese Frage ist nämlich noch offen.

The Legend of Zelda - Link's Awakening (GB)

Janina Jamrath (11), Ausgabe 10/98:

Ihr erinnert Euch vielleicht: Janina befindet sich in der Spielhalle und kommt nicht an die Yoshi-Puppe heran. Martin Lingnau verrät nun, wie dies zu bewerkstelligen ist. In der Spielhalle müßte ein Greifer vorhanden sein, den Ihr einfach nur über die Puppe bewegen müßt und dann A drückt, um den Yoshi zu packen. So simpel ist das!

Final Fantasy III (SNES)

Wie versprochen folgt an dieser Stelle der zweite und letzte Teil der Colosseum-Monster-Liste.

Einsatz	Gegner	Gewinn
Magical Brush	Chupon	Elixir
Magicite	Chupon	Elixir
Magus Hat	Chupon	Elixir
Magus Rod	Allosaurus	Strato
Man Eater	Chupon	Elixir
Marvel Shoes	Tyranosaur	Tintinaber
Megalixir	Siegfried	Tintinaber
Memento Ring	Chupon	Memento Ring
Merit Award	Covert	Rename Card
Metalknuckle	Chupon	Elixir
Minerva	Pug	Czarina Crown
Mirage Vest	Vectagoye	Red Jacked
Mithril Helm	Chupon	Elixir
Mithril Mail	Chupon	Elixir
Mithril Pike	Chupon	Elixir
Mithril Rod	Chupon	Elixir
Mithril Shield	Chupon	Elixir
Mithril Vest	Chupon	Elixir
Mithrilblade	Chupon	Elixir
Mithrilcrown	Chupon	Elixir
Mithrilknife	Chupon	Elixir
Moogles Charm	Outsider	Charm Bangle
Moogles Suit	Madam	Nutkin Suit
Morning Star	Chupon	Elixir
Murasame	Borras	Aura
Muscle Belt	Allosaurus	Crystal Orb
Mystery Veil	Chupon	Elixir
Ninja Star	Chaos Dragon	Tack Star
Ninja Gear	Chupon	Elixir
Noise Blaster	Chupon	Elixir
Nukin Suit	Opinicus	Genji Armor
Oath Veil	Chupon	Elixir
Offering	Chupon	Elixir
Ogre Nix	Sr Behemoth	Soul Sabre
Paladin Shield	Hemophyte	Force Shield
Peace Ring	Chupon	Elixir
Pearl Lance	Sky Base	Strato
Pearl Rod	Chupon	Elixir
Plumbed Hat	Chupon	Elixir
Pod Bracelet	Hemophytes	Hero Ring
Poison Claw	Chupon	Elixir
Poison Rod	Chupon	Elixir
Potion	Chupon	Elixir
Power Slash	Chupon	Elixir
Punisher	Opinicus	Gravity Rod
Rainbow Brush	Test Rider	Gravity Rod
Rare Ring	Allosaur	Blizzard Orb
Red Cap	Rhyos	Coronet
Red Jacked	Vectagoye	Red Jacked
Regal Crown	Opinicus	Genji Helmet
Regal Cutlass	Chupon	Elixir
Remedy	Chupon	Elixir
Rename Card	Doom Dragon	Marvel Shoes
Revivify	Chupon	Elixir

Einsatz	Gegner	Gewinn
Ribbon	Dark Force	Gold Hairpin
Rising Sun	Allosaurus	Bone Club
Rune Edge	Chupon	Elixir
Running Shoes	Chupon	Elixir
Safety Bit	Pug	Dragon Horn
Scimitar	Covert	Ogre Nix
Shadow Edge	Chupon	Elixir
Shuriken	Chupon	Elixir
Silk Robe	Chupon	Elixir
Sky Render	Scullion	Aura Lance
Sleeping Bag	Chupon	Elixir
Smoke Bomb	Chupon	Elixir
Sneak Ring	Tap Dancer	Thief Glove
Sniper	Borras	Bone Club
Sniper Sight	Chupon	Elixir
Snow Muffler	Retrainer	Charm Bangle
Soft	Chupon	Elixir
Soul Sabre	Opinicus	Falchion
Sprint Shoes	Chupon	Elixir
Star Pendant	Chupon	Elixir
Stout Spear	Chupon	Elixir
Strato	Aquilla	Pearl Lance
Striker	Chupon	?
Sword Breaker	Chupon	Elixir
Tabby Suite	Vectaur	Chocobo Suit
Tack Star	Opinicus	Rising Sun
Tao Robe	Test Rider	Tao Robe
Tempest	Chupon	Elixir
Tent	Chupon	Elixir
Thief Glove	Harpy	Dirk
Thiefknife	Wart Puck	Thief Glove
Thornlet	Opinicus	Elixir
Thunder Rod	Chupon	Elixir
Thunder Shield	Iron Hitman	Ice Shield
Thunder Shield	Outsider	Genji Shield
Thunderblade	Steroidite	Ogre Nix
Tiara	Chupon	Elixir
Tiger Fangs	Mantodea	Fire Knuckle
Tiger Mask	Chupon	Elixir
Tincture	Chupon	Elixir
Tintinabar	Dark Force	Exp. Egg
Titanium	Brachiosaur	Cat Hood
Tonic	Chupon	Elixir
Torotis Shield	Steroidite	Titanium
Trident	Chupon	Elixir
True Knight	Chupon	Elixir
Trump	Allosaurus	Trump
Valiantknife	Woolly	Assassin
Wall Ring	Chupon	Elixir
Warp Stone	Chupon	Elixir
Water Edge	Chupon	Elixir
White Cape	Chupon	Elixir
White Dress	Chupon	Elixir
Wing Edge	Rhyos	Sniper
X-Ether	Chupon	Elixir
X-Potion	Chupon	Elixir
Zephyr Cape	Chupon	Elixir

TOTAL! 9/96

Specials: Super Mario 64 (Teil 2), PilotWings 64 (Teil 1), Turok-Interview, Donkey-Kong-Biographie (Teil 1)
SNES-Tests: Olympic Summer Games, Actraiser
GB-Tests: GB-Classic-Reihe
Tips&Tricks: S. M. RPG (Teil 2)
Poster: Mega Man

TOTAL! 10/96

Specials: Super Mario 64 (Teil 3), PilotWings 64 (Teil 2), Virtual-Boy-Reportage, Donkey-Kong-Biographie (Teil 2), FX-Spiele, Lufia II (Teil 1)
SNES-Tests: Lufia & The Fortress of Doom, Super R-Type
GB-Tests: Sword of Hope II
Poster: Super Mario 64

TOTAL! 12/96

Specials: Super Mario 64 (Teil 5), Wave Race 64 (Teil 2) + Sammelkarte
SNES-Tests: DKC 3, Worms
GB-Tests: Donkey Kong Land 2
Tips&Tricks: T&T-Register, Secret of Mana 2 (Teil 1)
Poster: Secret o. M. 1 + Sammelkarte

TOTAL! 1/97

Specials: Super Mario 64 (Teil 6), Shoshinkai '96 Messe-News, Wayne G.'s 3D Hockey
SNES-Tests: Terranigma, Street Fighter Alpha 2, Winter Gold
Tips&Tricks: GB-T&T-Register
Autogrammarte: Shigeru Miyamoto
Poster: Marvel Super Heroes

TOTAL! 2/97

Specials: Super Mario 64 (Teil 7), Mario Kart 64 (Teil 1), Star Wars: Shadows of the Empire, Jahresrückblick '96
SNES-Tests: Lufia, Sim City 2000
GB-Tests: Pocahontas
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 1), Super Mario 64
Poster: Mario Kart 64

TOTAL! 4/97

Specials: Nintendo® - Die kommenden Spiele, Videokult Anime, 64DD-Reportage
N64-Tests: King of Pro Baseball, Wave Race 64
SNES-Tests: The Last Vikings II
GB-Tests: Mole Mania
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 3)
Poster: Blast Corps

TOTAL! 5/97

Specials: Ake N - Nintendos SNES-Projekte, Fußball-Vergleichstest: International SS 64 versus FIFA 64
SNES-Tests: Tim - Der Sonnentempel
GB-Tests: Wave Race
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 4)
Poster: Star Wars: Shadows o. l. Empire

TOTAL! 6/97

Specials: Jubiläum - 4 Jahre TOTAL!, DigiPen, die Programmierer-Uni
N64-Tests: Mario Kart 64
Game-Boy-Tests: Game&Watch Gallery
Tips&Tricks: Turok-Levelkarten (Teil 3)
TOTAL!-Aufkleber
Poster: Mario Kart 64

TOTAL! 7/97

Specials: Anime und Manga (Captain Future), Japan-RPGs, NES-Report (Teil 1), extreme-G
N64-Tests: NBA Hang Time, Wayne Gretzky's 3D Hockey
SNES-Tests: Mahawk & H. Jack
T&T: War Gods, Turok - Levelkarten, Teil 4
Poster: extreme-G

TOTAL! 8/97

Specials: E3-Messe-Report: von Banjo & Kazooie bis Zelda 64, exklusive Infos über Turok 2, Reportage: PAL-/NTSC-Umsetzungen
N64-Tests: Blast Corps
SNES-Tests: Williams Arcade
T&T: Star Wars: Shadows of the Empire
Poster: Banjo & Kazooie

TOTAL! 9/97

Specials: Rennspiele: extreme-G, FI Pole Position 64, Multi-Racing Championship, SNES-RPGs: Dragon Quest III, Final Fantasy V, Tamagotchi-Report
N64-Tests: Dark Rift, Hexen 64
SNES-Tests: Lucky Luke
GB-Tests: Lucky Luke, Tim - Der Sonnentempel
Poster: LylatWars

TOTAL! 10/97

Specials: Große Reportage: Rollenspiele für N64 und 64DD (Mather 3, Quest 64, Zelda 64)
N64-News: Diddy Kong Racing
N64-Tests: FI Pole Position 64, frisch indiziertes Spiel, LylatWars
GB-Tests: Tetris Plus
Tips&Tricks: frisch indiziertes Spiel, Lucky Luke, Mana 2
Poster: Bomberman 64

TOTAL! 11/97

Specials: Wir über uns, Space Station Silicon Valley, Earthworm Jim 3D, Game&Watch-Story
N64-News: Body Harvest, Castlevania 3D, Zelda 64
N64-Tests: extreme-G, Mace - The Dark Age, Top Gear Rally
SNES-Tests: Harvest Moon
T&T: LylatWars, Mischief Makers
Poster: San Francisco Rush

TOTAL! 12/97

Specials: Anime&Manga, Final-Fantasy-Report (NES), Kauftips - Soft- und Hardware, Soundreport
News: Nintendo Space World '97
N64-Tests: DKR, San Francisco Rush, Fußball-Vergleichstest
SNES-Tests: Arkanoid
GB-Tests: Donkey Kong Land 3
Tips&Tricks: Nintendo®-Special (frisch indiziertes Spiel)
Poster: Automobili Lamborghini

TOTAL! 1/98

Specials: Großer Japan-Messebericht, Sailor-Moon-Spiele, Rare-Reportage, Jahresrückblick '97
N64-Tests: AeroFighters Assault
GB-Tests: Bust-A-Move, Game&Watch Gallery, Turok
T&T: frisch indiziertes Spiel, Diddy Kong Racing, extreme-G, Mischief Makers, Madden Football
Extra: zwei Stundenpläne

TOTAL! 2/98

Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, Interview mit den Rare-Entwicklern
N64-Tests: Dual Heroes, FIFA 98, Snowboard Kids, Tetrisphere, WCW vs. NWO: World Tour
GB-Tests: FIFA 98, Last World
T&T: Bomberman 64, DKR, San Francisco R., Top Gear Rally
Poster: Fighters Destiny

TOTAL! 3/98

Specials: N64-Importreportage
N64-Tests: Fighters Destiny, Nagano Winter Olympics 98, NHL Breakaway '98, Yoshi's Story
Game-Boy-Tests: Monopoly
SNES-Tests: Timon & Pumbaas Spielesammlung
T&T: FIFA 98, San Francisco Rush
N64-Zubehör: Game Buster, Lenkräder, Mega Memory-Card

TOTAL! 4/98

Specials: Snowboard-Games, Foto-TOTAL!-Story, Anime&Manga
N64-Tests: 1080° Snowboarding, Aero Gauge, NBA Pro 98, Goemon, Olympic Hockey 98
Game-Boy-Tests: Castlevania Legends, Pocket Bomberman
T&T: Mystical Ninja starring Goemon-Komplettlösung (Teil 1)
Poster: Goemon, AeroFighters A.

TOTAL! 5/98

Specials: Game Boy Camera, Mission: Impossible-Interview, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 1)
N64-Tests: Wetrix
Game-Boy-Tests: Goemon, King of Fighters - Heat of Battle, Wario Land II
T&T: Mystical Ninja star. Goemon (N64) Komplettlösung, Teil 2, 1080° Snowboarding, Aero Gauge, Snowboard Kids
4 Riesenposter: Forsaken, Iggy's Reckin' Balls, Link, Yoshi

TOTAL! 6/98

2 Riesenposter: Sailor Moon
Specials: Pokémon - Kultspielzeug aus dem Fernen Osten, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 2)
N64-Tests: Bust-A-Move 2, Forsaken, GT 64, Kobe Bryant in NBA Courtside, Virtual Chess 64
Game-Boy-Tests: France 98
T&T: 1080°, Mace: The Dark Age, Rampage, Breath of Fire II (SNES)

TOTAL! 7/98

Specials: E3-Messebericht - über 50 N64-Titel angespielt (z. B. Zelda 64, Star Wars: Rogue Squadron, Perfect Dark), Turok 2-Reportage
N64-Tests: Banjo-Kazooie, Bio Freaks, Frankreich 98, G.A.S.P.!!
SNES-Tests: Kirby's Dreamland 3
GB-Tests: Ottifanten, V-Rally
T&T: Bust-A-Move 2, Forsaken, Kobe Bryant, Shad. of the Empire

TOTAL! 8/98

Specials: Interview mit Rare (Perfect Dark) und Iguana (Turok 2), Anime-Übersicht
N64-Tests: Iggy's Reckin' Balls, All-Star Baseball 99, Major League Baseball feat. Ken Griffey Jr. (Import), World Cup 98/ISS 98 (Import), Quest 64
SNES-Tests: Super Metroid
GB-Tests: Castlevania II - Belmont's Revenge, Mega Man II
T&T: 1080° Snowboarding, Chameleon Twist, Mace: The Dark Age, Mischief Makers

TOTAL! 9/98

Specials: WipeOut 64-Bericht und Interview, Anime-Übersicht (Teil 2), Akihabara-Report
N64-Tests: Mission: Impossible, F1 World Grand Prix, F-Zero X, WWF Warzone, International Superstar Soccer 98, Cruis'n World, 1080° Snowboarding, Chopper Attack
Tips&Tricks: Banjo-Kazooie Komplettlösung (Teil 1), Mission: Impossible
Riesenposter: Buck Bumble

TOTAL!-Special 3/97



Die zweite Ausgabe des 64 fan magazins bietet über 20 N64-Spiele im Test und zahlreiche News und Previews, von Banjo & Kazooie bis Zelda 64. Die Reportage „Auf dem Prüfstand“ sagt, welches N64-Spiel die Hardware bislang am besten ausnutzt. Mit Hexen-Riesenposter

TOTAL!-Special 1/98



Die aktuelle Ausgabe des 64 fan magazins bietet die wichtigsten Tips & Tricks, Cheats, Secrets und Levelkarten zu den angesagtesten Games für das N64, z. B. Diddy Kong Racing, extreme-G, LylatWars, San Francisco Rush, Top Gear Rally u.v.a.m. Als Bonus gibt es ein Wayne-Gretzky-Riesenposter

TOTAL! 10/98



Specials: Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (Teil 1), Reportage DMA-Design, Kid Paddle-Comic
Messe-News (ECTS): Zelda 64, Star Wars: Rogue Squadron, Game Boy Color
N64-Tests: Airboarder 64, Bomberman Hero, G.A.S.P.!! Fighter's NEXTeam, Mike Piazza's Strike Zone, Super Robot Spirits
Tips&Tricks: Banjo-Kazooie Komplettlösung (Teil 2)



TOTAL!-Nachbestellungen unter:
<http://www.x-plain.de>
jetzt auch im Internet!

Achtung! TOTAL!-Ausgaben der Jahrgänge 1993 bis 1995 sowie die Ausgaben 1, 2, 6, 7, 11/96 sowie 3/97 sind vergriffen und können leider nicht mehr nachbestellt werden. Wer Informationen aus alten TOTAL!-Ausgaben sucht, kann sich an einen der vielen Nintendo-Clubs wenden, die Einsicht in ihr Archiv gewähren. Entsprechende Adressen findet Ihr zum Beispiel in der Börse!

Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe
☐	3/96 DM 6,80	☐	9/97 DM 6,80	☐	Sonderhefte
☐	4/96 DM 6,80	☐	10/97 DM 6,80	☐	3/97 DM 3,90
☐	5/96 DM 6,80	☐	11/97 DM 6,80	☐	1/98 DM 4,90
☐	8/96 DM 6,80	☐	12/97 DM 6,80		
☐	9/96 DM 6,80	☐	1/98 DM 6,80		
☐	10/96 DM 6,80	☐	2/98 DM 6,80		
☐	12/96 DM 6,80	☐	3/98 DM 6,80		
☐	1/97 DM 6,80	☐	4/98 DM 6,80		
☐	2/97 DM 6,80	☐	5/98 DM 6,80		
☐	4/97 DM 6,80	☐	6/98 DM 6,80		
☐	5/97 DM 6,80	☐	7/98 DM 6,80		
☐	6/97 DM 6,80	☐	8/98 DM 6,80		
☐	7/97 DM 6,80	☐	9/98 DM 6,80		
☐	8/97 DM 6,80	☐	10/98 DM 6,80		

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten.)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel).

Achtung! Bitte vergeßt die Versandkosten nicht!
(Inland DM 5,-/Ausland DM 12,-)
Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung
(Kartenummer bitte nicht vergessen!)

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!

TOTAL!

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

ADRESSE:
AVC Heft-Shop
Postfach 0 12 08
23613 Stockelsdorf

Weihnachten, das Fest der Konsolen, Module und Zubehörteile steht bald vor der Tür. Damit Ihr die richtigen Artikel bei der Erstellung Eures Wunschzettels berücksichtigen könnt, hier eine kleine Auswahl.

Console Carrying Backpack ca. 70 DM

Wochenend, kein Sonnenschein, wir schalten die Konsole ein. Die schulfreien Tage bieten sich förmlich dazu an, bei einem Freund oder einer Freundin zu übernachten und bis spät in die Nacht gemeinsam zu zocken. Für den Fall, daß der Gastgeber kein Videospielgerät besitzt, muß dieses natürlich mitgebracht werden. Um das wertvolle Stück sicher und bequem transportieren zu können, braucht man schon etwas solideres als eine Plastiktüte aus dem Supermarkt, deren Henkel nach fünf Minuten ausgeleiert sind.

Von der Firma InterAct gibt es nun einen speziellen Rucksack. Er bietet extra zu diesem Zwecke gefertigte Fächer und Taschen, damit sowohl die Konsole als auch Pads, Spiele und alle Kabel vor Staub, Nässe und Kratzern geschützt sind. Das komfortabel gepolsterte Rückenteil sorgt für optimalen Tragekomfort. Dadurch empfiehlt sich der blaugraue Rucksack auch mit schweren Büchern beladen für den Gang in die Schule, wenn das Wochenende wieder vorbei ist.

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



Fazit: 2

Game Boy Travel Pack ca. 30 DM

Gleiches Recht für alle. Nintendos tragbare Konsolen-Familie (Game Boy, Game Boy Pocket und Game Boy Color) hat natürlich ebenfalls das Recht auf einen sicheren Transport. Auch hierfür hat InterAct eine Lösung. Wie eine gewöhnliche Bauchtasche wird das Game Boy Travel Pack per Klick-Verschuß um die Hüfte geschnallt. Die einzelnen Fächer sind auf die verschiedenen Bedürfnisse abgestimmt, so daß

das Gerät, mehrere Module und Batterien einen geschützten Platz finden. So habt Ihr nicht nur alles griffbereit, falls Ihr beim Arzt, im Bus oder der Religionsstunde Tetris und Konsorten spielen wollt. Außerdem sind Eure sämtliche Gerätschaften, während Ihr unterwegs seid, vor Regen und Erschütterungen geschützt.

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



Fazit: 2

Wireless Controller ca. 100 DM

Die Firma DOCS's bietet das erste kabellose Joypad für N64 an. Der Analogstick erinnert vom Druckpunkt und von der Form stark an den des ersten Sony-Analog-Controllers. Wie auch das Digi-Pad und die Buttons verrichtet er seine Arbeit sehr präzise, Verzögerungen aufgrund der Datenübertragung waren auch aus mehreren Metern Entfernung nicht festzustellen. Betrieben wird der Wireless Controller durch vier Mignon-Zellen, die dort eingesetzt werden, wo sich normalerweise der Controller-Schacht befindet. Keine Angst, Spielstände

lassen sich dennoch speichern, da ein Schacht am Empfänger installiert wurde. Nur der Einsatz eines Rumble Paks wird dadurch natürlich witzlos. Um möglichst sparsam mit den Batterien umzugehen, schaltet der Controller automatisch in Stand-by,



sobald eine Minute lang kein Manöver mehr ausgeführt wurde.

Wer ohnehin lieber ohne Rumble Pak spielt und den Luxus eines kabellosen Pads genießen möchte, für den ist der Wireless Controller interessant, auch wenn der Preis recht hoch liegt.

Muster: Vidis, Tel.: 0 40/51 49 19 27

Fazit: 2-

Passport Plus ca. 100 DM

Etwas zum Spielen, etwas zum Basteln und eine Überraschung – wer kann dazu schon nein sagen? Mit dem Passport Plus von E.M.S. IND. LTD. könnt Ihr all dies haben. In dem Gerät steckt nämlich ein Universal-Adapter, mit dem sich laut Hersteller alle NTSC-Games auf einer PAL-Konsole spielen lassen und umgekehrt. Damit das Teil auch für die Zukunft gerüstet ist, kann der Länderabfrage-Code per Menüeingabe verändert werden. Zusätzlich steckt in dem kleinen Kasten sogar ein vollwertiges Action Replay. Ihr könnt somit bei Bedarf an den Programmdateien eines Spiels herumbasteln. Durch das Manipulieren der entsprechenden Parameter erhaltet Ihr so zum Beispiel unendlich Munition oder werdet unverwundbar. Eine Vielzahl von Cheats und Codes befin-

det sich bereits beim Kauf im Modul, jede Menge weitere können gespeichert werden. Außerdem kommt Ihr durch ein Speicher-Menü in den Genuß, Spielstände zwischen verschiedenen Controller-Paks und sogar dem Modulspeicher eines Spiels hinundher-zukopieren. Eine echte Überraschung ist der Preis. Mit knapp 100 Mark kostet der Passport Plus genauso viel wie ein Action Replay. Ob der Hersteller seine Kunden

wie versprochen mit aktuellen Länder-Codes versorgen wird, muß natürlich die Zukunft zeigen. Die Chancen, daß der Passport Plus neuere Spiele zum Laufen bringt, sind jedoch deutlich höher als bei einem einfachen Adapter. Dennoch ist Vorsicht geboten, bei Spielen, die einen Batteriespeicher besitzen. Wie eigentlich bei allen Universal-Adaptoren kann es vereinzelt passieren, daß Spielstände verloren gehen. Unter dem Aspekt, daß Ihr für hundert

Mark ein voll funktionsfähiges Action Replay erhaltet, das zudem auch als Adapter zufriedenstellende Ergebnisse liefert, ist der Passport Plus durchaus empfehlenswert.

Muster: 2nd Reality,
Tel.: 040/696 40 450



Fazit: 2-

G64 Controller ca. 60 DM

Wer sich heute einen zusätzlichen oder neuen Controller für sein N64 anschaffen möchte, steht vor der Qual der Wahl. Neben dem hervorragenden Original-Gerät gibt es inzwischen eine Vielzahl anderer Anbieter, die überzeugende Produkte in ihrem Programm haben. Eine dieser Firmen ist Gamester, die mit dem G64 Controller ein solides Joypad anbietet. Das Teil liegt sehr gut in der Hand und sämtliche Bedienelemente sind gut zu erreichen. Der



Analogstick hat einen größeren Hebelweg als das Original, vermittelt aber dennoch ein ausgezeichnetes Lenkgefühl. Die Front-Buttons, insbesondere die vier C-Knöpfe sind recht klein ausgefallen, qualitativ jedoch einwandfrei. Der G64 verfügt über Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktionen und ist in den Farben grau, schwarz und transparent mit grüner, roter oder blauer Platine erhältlich.

Muster: Vidis,
Tel.: 0 40/51 49 19 27

Fazit: 2+

RF Adapter ca. 30 DM

Ältere Fernseher besitzen meistens keine Scart- oder Cinch-buchsen, sondern lediglich einen Antenneneingang. Damit ein solches TV-Modell mit einem N64 verbunden werden kann, benötigt Ihr einen speziellen Adapter, der leider nicht der Konsole beigelegt wird. Nintendo bietet diesen sogenannten AV-Adapter für ca. 50 DM an. Gleichwertige Geräte gibt es unter dem Namen RF Adapter 64

jedoch auch von den Firmen Performance und Speed Link für ca. 30 DM.
Muster: Jöllenbek,
Tel.: 0 42 87/1 25 10



Fazit: 2

Das Videospiel-Paradies

Game Castle

Gleich 2x in Hamburg

PlayStation • Nintendo⁶⁴

Super Nintendo • Saturn

Game Boy • Zubehör

Importspiele • Umbauten



Kurze Mühren 4

20095 Hamburg (City)

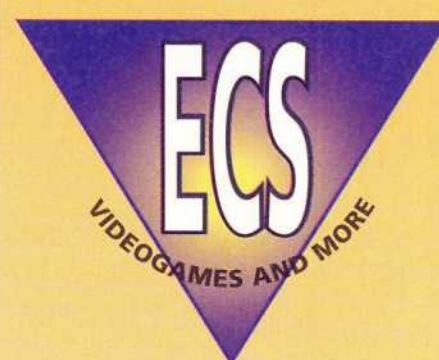
Tel: 040 - 331 623 • Fax: 32 52 58 51



Bahrenfelder Straße 187

22765 Hamburg (Altona)

Tel: 040 - 390 50 61 • Fax: 390 50 62



Stellinger Weg 9 (Nähe
U-Bahnhof Osterstr.)

20255 Hamburg

Tel.: (040) 40 91 79

Dreamcast (ab Ende November)

Nintendo⁶⁴

Sony PlayStation

Sega Saturn

PC-CD-ROM

Zubehör

Kabelspezialanfertigungen

Express-Umbau

Animes • Mangas

Importspiele & Zeitschriften



SNES

VERKAUFE

Super-Nintendo-Spiele, z. B. Formel 1, Flashback, R-Type, Terminator 2, Soulblazer (us), Striker, Star Wars (Jedi), Knights of the Round, N64: Star Wars + Top Gear Rally, Nintendo-Club-Hefte, Tel.: 02501/58613, Jörg

Verkaufe Lufia (us + dt) für DM 80, Final Fantasy III für DM 120 sowie Megapad XII für DM 40, Tel.: 0211/2202139, ab 18 Uhr, Virginia

2 x SNES, ARPI, Terranigma, Secrets of Evermore, Breath of Fire 2, Zelda, Secret of Mana, Illusion of Time, Chrono Trigger, SM All-Stars, FF III, Game Mage, Soul Blazer, Tel.: 02661/938296, Melissa

Verkaufe SNES + 15 Spiele, u. a. Donkey Kong 1-3, Mario Kart, Street Fighter Alpha 2, je DM 20 bis 35 oder tausche alles gegen N64 + 1 Spiel, Tel.: 03874/28612, Daniel

Verkaufe SNES plus Controller für DM 95 und Zelda (neu) für DM 40, beides zusammen für DM 125, Tel.: 07472/25650, Paul

Verkaufe SNES mit Super Game Boy und 5 Spielen für DM 300, verkaufe auch Game-Boy-Spiele, je DM 15, tausche od. verkaufe Super Mario 64 gegen Turok, Tel.: 05853/232, Tobias

SNES + Spiele: BOB, Sim City, T2, Fatal Fury, Choplifter 3, Football, Bugs Bunny, Dracula, Cybernator, StarGate, Run Saber, Pac-Attack, tausche auch gegen DK I, II, III, Mario Kart usw., auch N64-Spiele zu verkaufen, Tel.: 02553/6959, Ingrid

Achtung! Verkaufe SNES mit Super Game Boy, 11 Spielen, 3 Controllern + Pro-Pad für nur DM 400, Tel.: 02268/6051, ab 16 Uhr, Kalle

Verkaufe Lagoon (PAL), Actraiser I (PAL u. US), New Horizon (US), Secret of Mana (dt u. US), 7th Saga, Breath of Fire I u. IV, beide mit Hintbook, Chrono Trigger, Lufia 2 u. a. gegen Gebot, Tel.: 0172/3974083 oder 03332/412451, Frank

Lufia 1 (us) DM 150, Lufia 2 (us) DM 60, Star Ocean (jp) DM 200, Final Fantasy-VI-Soundtrack DM 50, übernehme kein Porto! Tel.: 089/3232702, Florian Zeindl

Verkaufe NBA Jam, Illusion of Time, Mystic Quest Legend, suche Star

Ocean, Romancing Saga, Another World und Chrono Trigger, Tel.: 04492/1713, ab 18 Uhr, Andreas

SNES-Spiele: Lufia, Harvest Moon, Sim City, zus. DM 100, alles Topzustand, Tel.: 0261/890374, nach 18 Uhr, Gaby

Mystic Quest Legend (SNES) + Mystic Quest (GB) für je DM 99 + Porto, ich übernehme NN, beide Titel komplett + gut erhalten (Karten, Spielheberater etc.), Tel.: 08066/665, ab 14 Uhr, Andi

SUCHE

Tales of Phantasia (jp), zahle DM 300, Dragon Quest 5 (jp), Final Fantasy 5 (jp) und Rodras Treasure (jp), zahle je DM 200, Tel.: Österreich 0043/732/371200, ab ca. 18 Uhr, Markus

Suche Final Fantasy II und Lufia 1, biete je DM 180 oder zusammen DM 400, Isolde Schulze, Hermann-Ellein-Str. 23, 14467 Potsdam, Tel.: 0177/3179797

Suche das Spiel Shanghai für das SNES! Tel.: 09568/6902, Frank Fischer

Axelay mit Anl. u. Verp., suche alles für SNES, GB, N64, Mega Drive, Game Gear (Out Run), ab 18 Uhr, Tel.: 05921/722289, Stefan

Suche Test Drive 2 für SNES und für PC, Test Drive 3 und Test Drive Training, Tel.: 06422/5634, Werner



Suche Mega Man X3, Super Bomberman 4, Tel.: 0212/331743, fragt nach Sascha

Achtung! Suche Mega Man X2 + X3, tausche auch gegen andere SNES-Spiele, Tel.: 09471/5769, Andreas

Suche Earthbound (dt od. us), biete für deutsches Modul DM 150 u. für US-Modul bis DM 120, wenn mit Spielheberater, suche auch Brainlord (us) für max. DM 80, tausche auch, Tel.: 0841/77213, Roland

Dringend gesucht: Shadowrun für SNES mit Anleitung in deutsch! Tel.: 02571/953039, ab 20 Uhr, Oliver

Suche Jurassic Park fürs SNES, biete DM 25, Tel.: 09133/2653, erst ab 17 Uhr, bitte Martin verlangen

Suche dringend das SNES-Spiel Shadowrun, keine US-Version, ruft an! Tel.: 0721/868869, Pierre

Suche Super Shanghai fürs SNES oder Mah Jong fürs N64, Tel.: 05361/67331, Dagmar

TAUSCHE

Suche Secret of Mana 2 (SNES), biete Mystical Ninja (N64) und Bomberman 64 (N64) und R-Type III (SNES), es ist sehr dringend!!! Meldet Euch bei Sascha Rüegg! Tel.: 0041/554407255, Danke!

SNES, SGB + 2 Pads (ein Infrarot-Controller) mit 9 Topspielen gegen PSX mit mindestens 1 Pad und 3 Spielen, Tel.: 034602/20555, ab 16 Uhr, Alexander

SNES, 2 Pads, Spiele = Super Mario World, Super Mario Kart, Tim in Tibet, Tennis, Fußball, Asterix & Obelix, Super Soccer, DM 390, Tel.: 0171/5127008, Timo

Lufia 2 (us) gegen Chrono Trigger, Final Fantasy III (lege bis DM 100 drauf) od. ähnliche Rollenspiele, kaufe o. g. Spiele auch zu gutem Preis! Tel.: 02772/51880, 17-18 Uhr, Dennis

NES

VERKAUFE

Super! Original NES + coole Spiele, NES + Pads, SMB, Tetris, Nint. World Cup, SMB 2, Donkey Kong, Rad Racer, Wizards & Warriors, G.F.'s K.o.-Box, Game Boy: Tetris, Yoshi's Cookie, GB-Hülle, Tel.: 06078/71202, Manuel

Verkaufe ein NES mit 5 Spielen (2 sind Pistolen-Games), 1 Pad, 1 Pistole, z. B. Super Mario B., Preis DM 50, Tel.: 06725/4300, bis bald! Marc

NES mit 2 Pads, 3 Spielen: Robin Hood, Star Tropics, Zelda 2, Bestzustand, zus. DM 150, Tel.: 0261/890374, nach 18 Uhr, Gaby

SUCHE

Suche für NES die Spiele Mega Man 1-5 und für Game Boy die Spiele Mega Man 4 + 5, Tel.: 0202/738130, fragt nach Freddy

GAME BOY

VERKAUFE

Verkaufe Game Boy mit 3 Spielen: SML 2, Hugo, Zelda IV für DM 120, Tel.: 07962/2165, Sven

Verkaufe Game-Boy-Spiele: Tennis, Kung Fu, Super Mario Land, Spiderman, Burger Time, Robocop, Rescue, pro Spiel DM 20, Tel.: 01723/14371, fragt nach Rouven oder Brian

Gut erhaltener GB pocket (1 Jahr alt) zu verkaufen (DM 70) und 3 Jahre alter Super Game Boy, Tel.: 08221/30746, ab 14 Uhr, Marina

SUCHE

Suche Game-Boy-Spiele! Nur deutsche Versionen, mit Originalverpackung und Beschreibung, in gutem Zustand, zahle DM 10 pro Spiel, Tel.: 05432/1789, Frederik

N64

VERKAUFE

Verkaufe FIFA 98 - Road to World Cup für DM 60, suche billig für N64 Fighters Destiny, für SNES Captain Tsubasa - die tollen Fußballstars, Tel.: 030/94633744, Steven

Verkaufe für N64 ISS 64 für DM 70, in Essen, Tel.: 0201/537270, Marcel

F1 Pole Position zu verkaufen für DM 50, Tel.: 035322/2453, Andreas

DM 50 will ich für mein LylatWars oder ISS 64, selten gespielt, 1A-Zustand, suche auch Sims und Strategiespiele für das SNES, Tel.: 06131/571095, Oliver

Verkaufe Frankreich 98 und Top Gear Rally für je DM 75 und DM 65, Tel.: 07472/25650, Paul

Verkaufe für N64 Turok und LylatWars für je DM 80, Top Gear Rally, MRC und DKR für je DM 65, Mario 64 für DM 50 und für Game Boy Zelda DM 40, Tel.: 02508/984766, Tobias

Verkaufe/Tausche ohne Nachnahmekosten: Wave Race 64 (DM 75), NFL QC 98 (DM 80), WCW vs. NWO World Tour (DM 95), WWF Warzone (DM 90), Banjo (DM 90), suche PlayStation, Tel.: 02551/5756, Roman

Verkaufe ISS 64 für DM 60 + Hälfte VK, Tel.: 03576/243282, Lars

Für N64: alle erhältlichen Ego-Shooter, versch. Prügelspiele sowie Mario Kart 64, Blast Corps, NFL QBC 98 u. Mario 64, alles us, komplett u. völlig neuwertig, Tel.: 07571/4818, Jonas

Verkaufe N64-Spiele, ruft an! Tel.: 05248/1790, Daniel Sommer

Aufgepaßt! LylatWars, Super Mario, DKR, Blast Corps, Fighters Destiny, F1 Pole Position, Frankreich 98, je DM 60, Schweiz, Tel.: 0041/18134091, Benni

Verkaufe ISS 64 und F1 Pole Position 64, je DM 70, keine Versandkosten, beide PAL mit Verp. u. Anl., wie neu, Tel.: 06222/74762, Mo-Fr, ab 17 Uhr, Adrian

Verkaufe ca. 300 N64-Spiele, nur komplett, für DM 1500, verk. supergünstig PSX- u. PC-Games (z. B. Metal Gear Solid, Tekken 3, dt, us, jp usw.), verk. MD + MCD + 11 Spiele für DM 200, Tel.: 09231/1615 od. 0172/8049570, Jürgen

WWF Warzone für DM 90 oder gegen anderes (neues) N64-Spiel, Tel.:

Verkaufe Mario 64 mit Spielebe-
rater für DM 55, Star Wars, Turok,
extreme-G für je DM 65, suche F-1

Dark Rift, DKR, extreme-G, FIFA 98, Frankreich '98, Hexen, NFL Quarterback Club '98, Mario 64, Star Wars, Wave Race, Wayne Gretzky, TOTAL!

Banjo-Kazooie + LylatWars für je
DM 70 + Porto, ich übernehme NN,
beide Spiele sind sehr gut erhalten!
Tel.: 08066/665, ab 14 Uhr, Andi

Tausche Turok (PAL) gegen Fighters
Destiny, tausche Wario Land 2 ge-
gen The King of Fighters – Heat of
Battle, Anruf unter Tel.: 07353/1621,
nur werktags, jochen

HARDWARE

Suche alte LCD- u. LED-Spiele, Game&Watch, Tabletops, altes, elektronisches, batteriebetriebenes Spielzeug, SEIKO-Computeruhr mit ansteckbarer Tastatur, Tel.: 02831/2273, Karl Rayers

SONSTIGES

Achtung! Verkaufe PC-Spiele, CD-ROM, verkaufe Final Fantasy VII, Monkey Island 3, Dark Reign u.v.m., alle 100 % in Ordnung und günstig, Tel.: 0271/63832, ab 16 Uhr. Sven

Tausche N64 + 2 Controller (grau und schwarz) und die Spiele Mario 64, Mario Kart 64 gegen Sony PSX mit 2 Controllern und 2 Spielen, Tel.: 07232/72140, Christopher

Achtung! Wir nehmen keine veränderten oder ältere Gratis-Börsen-Formulare an. Jede Anzeige kostet fünf Mark. Schickt bitte ausschließlich Geldscheine oder Verrechnungsschecks! Die Redaktion behält sich vor, den Anzeigentext inhaltlich (Es dürfen keine indizierten oder beschlagnahmten Titel enthalten sein.) und sinngemäß (bei rechtlichen Unklarheiten) entsprechend zu korrigieren. Unleserliche Spieletitel sowie dubiose (Gratis-)Angebote und zweideutige Textpassagen fliegen ersatzlos raus.

BÖRSEN-FORMULAR

NUR 5 DM

- Bitte in Druckschrift und mit Leerzeichen schreiben!**

NAME _____STRASSEPLZ/ORTTELEFON _____

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ Super Nintendo
☐ NES
☐ Game Boy
☐ Nintendo⁶⁴
☐ Hardware & Zubehör
☐ Sonstiges

[illegible]

Eine Kleinanzeige (maximal sieben Zeilen mit je 25 Anschlägen) **kostet fünf Mark**. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriösität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. **Die Adresse oder Telefonnummer samt Name muß im Anzeigentext stehen.**

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!



WENN DIESCHATTENLANGWERDEN

„Also“, sprach die Sonne fein,
„heut' stell' ich die Arbeit ein.
Lang' hab' ich erwärmt die Welt,
doch das wird nun eingestellt.“

.....
Psst, Väterchen Frost, dein Einsatz!“
„Oh, verzeih' ... man wird ja nicht jünger.“

Alllsooo: (räusper)

Das ist gut, so lob' ich's mir.
Ab sofort herrscht Kälte hier.
Mir ist's gleich, weil ich nie frier',
zur Erwärmung trink' ich, äh, Tee.“
„Halt, halt, halt, das geht so nicht.
Dies hier ist doch kein Gedicht.
Schluß damit, das artet aus
(meine Katze klatscht Applaus).
Nur der Katze macht ihr's recht,
doch den Lesern wird bald schlecht.
Schaut mal nach in der TOTAL!,
die Gedichte sind genial.“

Gönnt euch mal das gute Stück,
lernt was draus und kommt zurück!

© Der Tobi™

Dichten will gelernt sein, aber unser Erwin hat ja langjährige Erfahrung auf diesem Gebiet. Natürlich ist die **TOTAL!** kein Gedichtband, deshalb findet Ihr auch in Ausgabe **12/98** die heißesten Infos, News, Tests, Tips & Tricks und vieles andere rund um das Thema Nintendo. Am 4. 12. liegt sie am Kiosk, um von Euch abgeholt zu werden.

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Ein wilder, metallic-blauer Super Turrican zierte das Cover der Ausgabe 11/93. Zusammen mit dem Test dieses Action-Hammers gab es ein Interview mit den Entwicklern. Weitere Tests gab es von Cool Spot, Mechwarrior und dem unvergessenen Zelda IV – Link's Awakening. Außerdem hatten wir von der Herbst-ECTS-Messe berichtet und eine Cybernator-Komplettlösung erstellt.



Virtuelles Schwimmbad?

Nein, mit Virtual Pool erwartet Euch keine Freibad-Instandhaltungs-Simulation, sondern das erste Pool-Billard-Spiel für das N64. Ihr dürft gespannt sein!

Ratet mal!

Genau! Wie immer beliefern wir Euch mit den frischesten und noch warmen Zelda 64-News. Wenn alles glatt läuft, können wir Euch in der nächsten Ausgabe sogar den Test servieren! So langsam wird es ja auch Zeit.



Zelda 64



Zelda 64

So viele Neunen

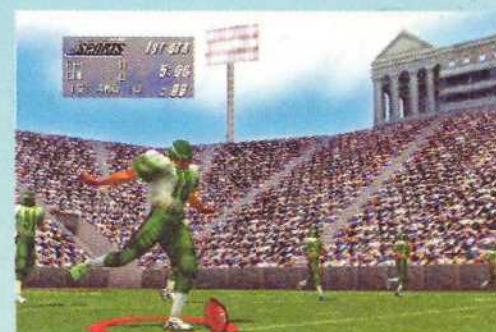
Mit V-Rally 99, Madden NFL 99, NFL Quarterback Club 99, NBA 99, NBA Jam 99 und NHL 99 kommt eine regelrechte Sportspiellawine auf uns zugerollt. Da fällt die Wahl nicht leicht, doch die TOTAL! unterstützt Euch bei der richtigen Entscheidung. Das wird ein heißer Winter!



V-Rally 99



Madden 99



NFL QBC 99

Audofaahn!!!

Kommenden Monat wird sich zeigen, wie extrem der extreme-G-Nachfolger wirklich ist. Im ausführlichen Test erfahrt Ihr alles, was Ihr schon immer über XG 2 wissen wolltet, aber nie zu fragen wagtet.



XG 2



XG 2

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh) (ViSDP)
stellv. Chefredaktion: Sandra Alter (san)

Redaktion: Frederic Berg (fb), Maris Feldmann (mf), Marco Häntsch (mc), Thomas Hellwig (th), Marcus Höfer (cus), Sebastian (Schröder) Krämer (ska), Tobias Partetzke (tobi)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht
Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafik: Arne Bahruth, Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Heike Vogt
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 (ViSDP)
Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 50 43

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lübeck, Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: © DMA Design/Gremlin Int./Take 2

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

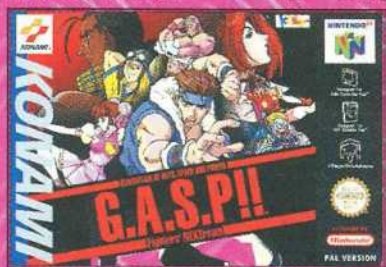
Internet-eMail
info@playcom.de

NINTENDO 64

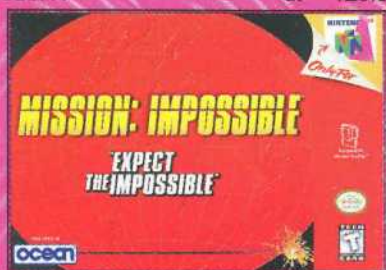
1080 Snowboarding	dt	89.00
Air Boarder 64	dt	109.99
Banjo & Kazooie	dt	89.99
Blast Corps	dt	79.99
Body Harvest	dt *	99.99
Bomberman Hero	dt *	89.99
Buck Bumble	dt *	109.99
Extreme G 2	dt *	99.99
F-Zero X	dt *	89.99



F1 W. Grand Prix 64	dt	89.00
Fifa Soccer 99	dt *	119.99
Forsaken	dt	109.99
Frankreich WM 98	dt	114.99



G.A.S.P.	dt	134.99
Gex 3D Enter t.Gecko	dt	129.99
Holy Magic Century	dt *	139.99
Iggy's Reckin' Balls	dt	84.99
Int. Superstar So.98	dt	89.00
Joust X	dt	129.99



Mission Impossible	dt	109.00
Nascar Racing 99	dt *	119.00
NBA Jam 99	dt *	99.99
NBA Live 99	dt *	119.99
NBA Pro 98	dt	99.99
NFL Blitz	dt	129.99
NFL Quarterback C.99	dt *	99.99
NHL Breakaway 99	dt *	99.99
NHL Hockey 99	dt *	119.99
S.C.A.R.S.	dt *	109.99
San Francisco Rush	uk	79.99
Star Wars Rogue Squ.	dt *	109.99
Zelda Ocarina o.Time	dt *	109.99
Tonic Trouble	dt *	109.99
Turok 2	dt *	89.99
Turok 2	uk *	99.99
V-Rally	dt *	109.99
Waialae Country Golf	dt	109.00
Wipe Out 64	dt *	129.99



WWF Warzone	dt	109.00
-------------	----	--------



Bestell ☎ 0180 - 5 211 220

Fax 0180 - 5 211 240



Info ☎ 0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

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

Kostenlos !



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

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

Spirou	dt	59.99
Star Wars 2 (Empire)	dt	49.99
Terminator 2 (Judgme	dt	29.99
Terranigma	dt	69.99
Tim in Tibet	dt	59.99
Toy Story	dt	69.99
Worms	dt	69.99

Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	14.99
Game Ma. Mogelmodul	dt	19.99
Joypad SN6	dt	19.99
Joypad SNES Schwarz	dt	19.99
Scart-RGB Kabel SNES	dt	14.99
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Bust a Move 3	dt	49.00
Conkers P.Tales(CGB)	dt *	64.99
Donkey Kong Land 2	dt *	44.99
Game&Watch G.2 (CGB)	dt *	44.99
Godzilla	dt	59.99
Harvest Moon (CGB)	dt *	44.99
Hugo 2	dt	59.00
Int.Superstar Soccer	dt	59.99



King of Fighters	dt	59.99
Lost World	dt	34.99
Monopoly	dt	59.00
NBA Jam 99 (CGB)	dt *	59.00
Otto's Ottifanten	dt	59.99
Pocket Bomberman(CGB)	dt *	44.99
Quest f.Camelot(CGB)	dt *	64.99
Small Soldiers	dt	59.99
Super Mario Land 4	dt	64.99
Tetris Deluxe (CGB)	dt *	44.99
Turok	dt	34.99
Turok 2 (CGB)	dt *	59.00
V-Rally Champ. Edit.	dt	59.00
Roger Rabbit	dt	44.99
WWF Warzone	dt	49.00

Zubehör

Energy Pack GB Clas.	dt	29.00
Energy Pack Def. Po.	dt	39.99
Game Boy Camera blau	dt	99.00
Game Boy Color	dt *	149.00
GB Pocket Netzteil	dt	19.99
Game Boy Printer	dt	119.99
Licht & Lupe GB	dt	19.00
Linkkabel GB Pocket	dt	14.99

Merchandise

Baseball-Cap Mario	dt	19.95
Baseball-Cap rot	dt	19.95
Baseball-Cap rot	dt	19.95
Donkey Kong Plüsch	dt	19.99
Sweat-Shirt grün 116	dt	39.95

Munich Software Center

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

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Asterix	dt	49.99
Beauty and the Beast	dt	39.99
Carrier Aces	dt	29.99



Champ.World Class S.	dt	29.99
Donkey Kong Count. 2	dt	59.99
Donkey Kong Count. 3	dt	69.99



Full Throttle Racing	dt	29.99
John Madden 95	dt	39.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	59.99
ACME Animation	dt	49.00
Mario World 2 Clas.	dt	64.99
Mega Man 7	dt	49.99
Mickey & Minnie	dt *	69.99
NHL Hockey 96	dt	99.99



Paws of Fury-Brutal	dt	29.99
Pinball Dreams	dt	39.99
Punch Out!	dt	39.99
Rise of the Robots	dt	49.00
Schlümpfe 2	dt	79.99
Spiderman / X-Men	dt	39.99

Sonderangebote

Bust a Move 2	dt	59.99
---------------	----	-------



Chameleon Twist	dt	59.99
Extreme G	dt	69.99
F1 Pole Position	dt	69.99
NHL Breakaway 98	dt	69.99
Turok	uk	69.99
Turok	dt	69.99

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	19.99
Banjo & Kazooie Sp.	dt	24.00
Game Buster	dt	99.99
Joypad N64 LX4 Grau	dt	44.99
Joypad N64 LX4 blau	dt	44.99
Joypad N64 LX4 grün	dt	44.99
Joypad N64 LX4 rot	dt	44.99
Joypad N64 rot	dt	54.99
Joypad N64 Standard	dt	24.99
Joypad schwarz	dt	49.99
Lenkrad+Pedale+Rumb.	dt	119.99
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	244.44
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
T.Legend of Zelda Sp	dt *	24.00
Thrustmaster F1 Race	dt	159.00
V3 Lenkrad inkl.Peda	dt	124.99
Verlängerung Pad 2m	dt	14.99
Verlängerung Pad 5m	dt	19.99

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

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

• Vorbestellung möglich.

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

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

-Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.

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

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



Bis der Schädel brummt

WWW.UBISOFT.DE



**Die volle
Drohnung!**

VERGEBT DIE BIENE M., DENN LIEB REDEN HILFT NICHT GEGEN DIE GNADENLOSEN KILLER MUTANTEN, DIE GEKOMMEN SIND, UM DIE WELT ZU VERSKLAVEN. NUR BUCK, DIE CYBORG BIENE KANN SIE AUFHALTEN UND VERNICHTEN. BUCK BUMBLE VERMITTELT DIE NEUESTE ART DES FLIEGENS IN 3D UND BRINGT DIE COUCH ZUM BEBEN!

Features:

20 MISSIONEN, 3 WELTEN, WAHNSINNS-PERSPEKTIVE, MULTIPLAYER DEATHMATCHES, RUMBLE PAK UNTERSTÜTZUNG, FUBBALLOPTION, UND UND UND ...

© 1998 Argonaut Software Ltd. All rights Reserved. Published by Ubi Soft Entertainment.

Nintendo®, Nintendo 64, **Nintendo** and  are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

NINTENDO⁶⁴



ARGONAUT
SOFTWARE LTD