



TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴ GAME BOY SUPER NINTENDO NES

Nur in TOTAL!
40 Extraseiten
Turok-Comic

TOTAL! SPECIALS

Tips&Tricks Body-Harvest-Poster

POKÉMON

Shadowman

Kid-Paddle-Comic

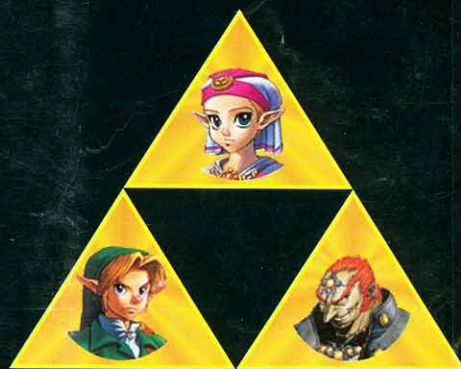
South Park:
Deeply Impacted



XG2

V-Rally
Edition 99

Reportage: Die 4-MB-Speichererweiterung
Wir verraten was sie kann und was sie bringt



THE LEGEND OF ZELDATM OCARINA OF TIMETM

Das Meisterwerk ist vollendet:
Lest den Test auf 10 Seiten!

TOTAL!



12

Tips & Tricks & Tests & Infos

THEO KRANZ VERSAND



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

244,-

NINTENDO 64

MARIO PAK KOMPLETT-SET (SVR) ... 244,-
ANTENNENKABEL ... 24,95
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-ORIG. (SPEICHERERW.) 64,95



WCW vs. NWO: REVENGE 129,95

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
RUMBLE PAK JOYTECH ... 19,95
1080° SNOWBOARDING ... 89,95
AIR BOARDER 64 ... 119,95

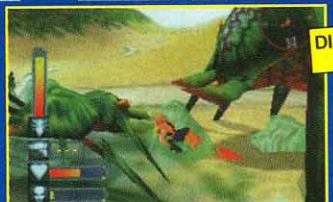


GAME BOY COLOR

GAMEBOY COLOR ... 139,-
GAMEBOY COLOR CLEAR PURPLE ... 139,-
BUGS BUNNY & LOLA ... 54,95
CONKER'S POCKET TALES ... 59,95
GAME & WATCH GALLERY 2 ... 44,95
HARVEST MOON ... 59,95
NBA JAM '99 ... 44,95
POCKET BOMBERMAN ... 44,95
QUEST FOR CAMELOT ... 59,95
TETRIS DELUXE ... 44,95
TUROK 2 ... 44,95



UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG Sogar PORTOFREI! NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE, 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 PRELUSTE 64 SEITEN) DAS JEDE BESTELLUNG BEILEGT, MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUM SCHLAGADIN CSANFORDEN.



BODY HARVEST 94,95

ALL STAR TENNIS '99 ... 99,95
BANJO & KAZOOIE ... 89,95
SPIELEBERATER BANJO U. KAZOOIE ... 24,80
BIO FREAKS ... 119,95
BODY HARVEST ... 99,95
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 ... 99,95
F1 WORLD GRAND PRIX ... 89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM ... 99,95
FIGHTER'S DESTINY ... 129,95
FORSÄKEN ... 119,95
F-ZERO X ... 89,95



Banjo & Kazooie 89,95 F1 World Grand Prix 89,95
Buck Bumble 99,95 Extreme G 2 99,95
Glover 89,95 Holy Magic Century 129,95
Bust A Move 3 (Dez) 99,95 V-Rally 99,95

DIE ERSTEN BESTELLER ERWARTET EINE KLEINE ÜBERRASCHUNG!



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

G.A.S.P. ... 99,95
GEX 64 (GEX 2) (DEZ) ... 129,95
GLOVER ... 89,95
GLOVER ... 89,95
60EMON MYSTICAL NINJA ... 129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION ... 99,95
HOLY MAGIC CENTURY ... 139,95
IGGY'S RECKING BALLS ... 79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 ... 89,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98 ... 99,95
KNIFE EDGE ... 109,95
MADDER NFL '99 ... 119,95
MARIO KART 64 ... 89,95
MISSION IMPOSSIBLE ... 99,95
NASCAR '99 ... 109,95
NBA COURTSIDE ... 89,95
NBA JAM '99 ... 99,95
NBA LIVE '99 ... 109,95



Star Wars - R.S. (Dez) 109,95 NHL '99 109,95
F-Zero X 89,95 Space Station - S.V. 94,95
NFL BLITZ (DEZ) ... 109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99 ... 94,95
NHL '99 ... 109,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99 (DEZ) ... 94,95
OFF ROAD CHALLENGE ... 129,95
SCARS (NOV) ... 109,95
SNOWBOARD KIDS ... 89,95
SPACE STATION-SILICON VALLEY ... 94,95
STAR WARS-ROGUE SQUAD (DEZ) ... 109,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS) ... 109,95
SUPER MARIO 64 ... 89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER ... 24,80
TONIC TROUBLE (JAN) ... 109,95
TOP GEAR OVERDRIVE ... 109,95
TUROK 2 - DEUTSCHE VERSION (DEZ) ... 88,88

WEIHNACHTS-SCHNÄPPCHEN-MARKT
nur solange Vorrat reicht

BODY HARVEST ... 94,95
CHAMAEON TWIST ... 49,95
G.A.S.P. ... 99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS ... 79,95
NAGANO WINTER OLYMPICS ... 89,95
NBA PRO '98 (IN THE ZONE) ... 89,95
NFL QUARTERBACK CLUB '98 ... 49,95
NFL BREAKAWAY HOCKEY '98 ... 49,95
SPACE STAT-SILICON VALLEY ... 94,95
TOP GEAR RALLY ... 49,95
TUROK DINOSAUR HUNTER ... 49,95
WCW vs. NWO-WORLD TOUR ... 119,95
WWF WARZONE ... 49,95

TUROK 2 - ENGL. VERS. (PAL) (DEZ) ... 99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARD ... 109,95
VIRTUAL POOL (DEZ) ... 109,95
V-RALLY ... 99,95
WAIALAE COUNTRY CLUB TRUE GOLF ... 119,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98 ... 129,95
WCW vs. NWO: REVENGE ... 129,95
WETRIX ... 109,95
WIPEOUT 64 ... 129,95
WWF WARZONE ... 99,95
YOSHI'S STORY ... 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY ... 24,80
ZELDA 64 - OCARINA OF TIME (DEZ) ... 109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64 ... 24,80



ZELDA 64 (DEZ) 109,95

0931 135 45 235
oder **0180 5211844**

GAMEBOY

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

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-CLASSICS ... 74,95
NBA LIVE '97 ... 69,95
STAR WARS: RETURN OF THE JEDI ... 89,95



Nintendo MINI CLASSICS
SUPER MARIO BROS. ... 19,95
DONKEY KONG ... 19,95
PARACHUTE ... 19,95
FIRE! ... 19,95

SPACE BEAMER



Der Nr.1 Hit aus den USA
("Toy of the Year" 1997)
jetzt auch in Deutschland!

Strahlung absolut ungefährlich
dank spezieller Infrarot-Technik

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

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

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 571601

HÄNDI FRANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

Das beste Spiel aller Zeiten

Nintendo hat wieder einmal alle verblüfft. Völlig unerwartet zauberte der Marktführer einen Überraschungstitel aus dem Hut, von dem die Welt noch nie etwas gehört hatte. Die legendäre *Zelda*-Serie wird auch auf dem N64 fortgesetzt. Der Name des perfekt geheimgehaltenen Projektes lautet *The Legend of Zelda – Ocarina of Time*. Wahnsinn!

Wie bitte, Ihr meint, das Spiel kommt gar nicht so überraschend, und das Thema wurde vielmehr seit Jahren breiter getreten, als es überhaupt möglich war? Nun gut, da könntet Ihr recht haben. Und da wir das Thema gerade anschneiden, können wir uns auch erinnern, gelegentlich über *Zelda 64* berichtet zu haben. Zugegebenermaßen gab es sogar vereinzelte Kritik, daß wir dem Spiel zuviel Platz eingeräumt hätten. Doch nun, da wir das fertige Produkt endlich in den Fingern halten, können wir nur sagen, daß es jedes Wort, jedes Bild, jeden Bericht verdient hatte. Das Wort

„Meisterwerk“ wird zwar häufiger im Zusammenhang mit Miyamoto-Spielen verwendet, doch wenn eines diese Bezeichnung verdient hat, dann dieses Werk. Dem entsprechend haben wir in dieser TOTAL!-Ausgabe dem *Zelda*-Universum 13 Seiten gewidmet, wobei wir jedoch sehr genau darauf geachtet haben, trotz des Umfangs nicht zuviel zu verraten und vor allem möglichst keine Überraschungen vorwegzunehmen.

Hat sich die Begeisterung ein wenig gelegt, drängt sich die Frage auf: Gibt es ein Leben nach *Zelda*? Die Antwort ist ein klares Ja. Etwa zeitgleich mit dem Action-Adventure-Epos kommt endlich auch *Turok 2 – Seeds of Evil* in den Handel. Ursprünglich schon für Ende Oktober angekündigt, ist der Grund für die Verzögerung weitere technische Verbesserungen, die Iguana noch in letzter Sekunde vorgenommen hat. Das Endergebnis begeistert auf ganzer Linie. Leider steht dann

erst im Januar *Star Wars: Rogue Squadron* an. Obwohl Factor 5 die Programmierung rechtzeitig abgeschlossen hatte, entschloß sich Nintendo, das Action-Spektakel nicht mehr vor Weihnachten zu veröffentlichen. Offenbar will man dem N64-Besitzer die Qual der Wahl zwischen drei Toptiteln ersparen. Darüber kann man sich ärgern, doch objektiv betrachtet ist diese Entscheidung durchaus sinnvoll.

1999 geht es dann also auf vollen Touren weiter. Nicht zuletzt dank Rare, die sich offenbar vorgenommen hat, Euch mit weiteren Spitzenspielen gnadenlos die Geldscheine aus der Brieftasche zu saugen. Doch das kann man den kultigen Engländern nun wirklich nicht zum Vorwurf machen. Wir wünschen jedenfalls allen Leserinnen und Lesern ein frohes Fest, einen guten Rutsch und freuen uns auf ein Wiederlesen 1999! Bis dann,



Titelthemen:

The Legend of Zelda – Ocarina of Time (N64)	20
Specials/Reportagen:	
40 Seiten Turok-Comic	
4-MB-RAM-Karte	34
Pokémon (GB + N64)	38
Shadowman (N64)	40
TOTAL!-Foto-Story	46
Tests & Infos:	
V-Rally Edition 99 (N64)	52
XG 2 (N64)	54
Poster: Body Harvest	



SPECIALS

Comic: Kid Paddle + exklusiver Turok-Comic19

WETTBEWERBE

SUPER RTL41
Weihnachts-Gewinn-Aktion70
 Wer noch etwas Platz unterm Weihnachtsbaum hat, darf sich an unserer diesjährigen großen Verlosung beteiligen und mit etwas Glück prächtige Gewinne entgegennehmen.

NEWS

Battletanx (N64)	11
Bio Tetris (N64)	8
Fighting Force 64 (N64)	10
Game Boy Color	6
Ganbare Goemon 2 (N64)	9
Harvest Moon 2 (N64)	9
Knife Edge (N64)	11
Neon Genesis Evangelion (N64)	8
Pikachu Genki Dechu (N64)	8
Snowboard Kids 2 (N64)	9
Superman (N64)	7
Top Gear Overdrive (N64)	10
Vigilante 8 (N64)	7

REPORTAGEN

4-MB-RAM-Karte	34
Die Speichererweiterung für das N64 entlockt den Spielen der Zukunft noch bessere Grafiken und Animationen. Was die Karte kann, und warum bereits jetzt zahlreiche Entwickler das Zubehör unterstützen, lest Ihr in unserem Bericht.	
Pokémon (GB+N64)	38
Shadowman (N64)	40
Auf der Suche nach den dunklen Seelen: Acclaim greift nach Turok ein weiteres Mal in die Comic-Kiste. Shadowman – ein Spektakel für echte Horror-Fans.	
TOTAL!-Love-Story	46
Weihnachtsübersicht –	
Die besten Spiele	66
Oh, Mann, so ein bunter Haufen Spiele! Was wünsch ich mir, was soll ich mir bloß kaufen? TOTAL! hat für Euch die Spitzentitel dieses Weihnachtsfests zusammengetragen und sagt Euch klipp und klar, welche Spiele in welchem Genre die ungeschlagenen Meister sind.	

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

South Park: Deeply Impacted . . . 50

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Center Court62

The Legend of Zelda – Ocarina of Time

20

Link in seinem größten Abenteuer



Link erwehrt sich tapfer der ansässigen Monsterbande und hat eine Menge schwieriger Rätsel zu lösen

V-Rally
Edition 99

52

Fahren am Maximum



Rallyefahren am Nintendo⁶⁴ wie nie zuvor

XG 2

54

Keine Gnade und rasend schnell



Acclaim läßt die futuristischen Bikes aufheulen

Madden NFL 99	64
NBA Jam 99	60
NBA Live 99	58
NFL Blitz	63
NFL Quarterback Club 99	65
The Legend of Zelda –	
Ocarina of Time	20
V-Rally Edition 99	52
XG 2	54

CLASSIC-TESTS

GAME BOY

Zelda IV – Link's Awakening30

NES

The Legend of Zelda23
Zelda II – The Adventure of Link ...25

SNES

Zelda III – A Link to the Past28

TIPS & TRICKS

Action-Replay-
und Game-Buster-Codes74
Helpline76
Shorties72

RUBRIKEN

Abonnement71
Ein Abo abschließen? Nie mehr zum Kiosk
latschen müssen? Die TOTAL! schon in
Händen halten, bevor sie der Zeitschriften-
händler bekommt? Genau, das ist es!
Alle wichtigen Infos samt Bestellkarte war-
ten auf Euer Interesse.

Börse80
Auf unseren Kleinanzeigenseiten findet Ihr
allerhand Angebote über gebrauchte
Spiele, Konsolen und diverses Zubehör.
Besonders für Sammler und Schnäpp-
chenjäger dürften die Seiten interessant
sein. Wer sich von seinen guten Stücken
trennen möchte, kann sich des Börsen-
formulars bedienen, das einfach auszu-
füllen ist und zur Veröffentlichung an uns
geschickt werden kann.

Editorial3
Heftshop75f
Impressum82
Leserbriefe14
Leser-Charts42

Die Seiten zum Mitmachen und Gewinnen,
mit aktuellen Top-10-Listen und interes-
santen Infos rund um Eure Lieblingsspiele:
Schickt uns Eure Chart-Listen, Spieletips
und Statistiken – wir drucken sie ab!

Poster: Body Harvest (N64)
TOTAL!-Intern45
Vorschau82

NBA Live 99

Noch näher
an der Realität

58

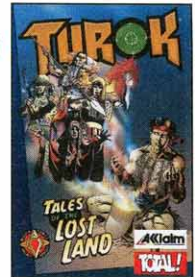


In NBA Live 99 spielen die „echten“ Stars

Turok-Comic

19

Exklusiv
und nur bei
uns: 40
Comic-
seiten mit
dem india-
nischen
Helden
Turok



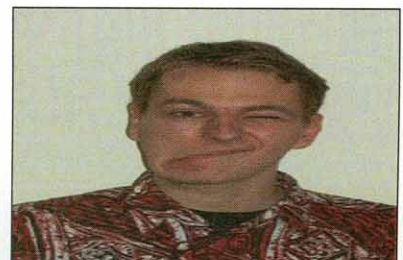
TOTAL!-Foto-Story

Eine total verrückte Bildergeschichte

46



Schröder: Dank Riesenlutscher immer gut drauf



Fataler Texturfehler: Der verzerrte Tobi

South Park: Deeply Impacted

Vorsicht! Schießende Kleinkinder!

50



Kühe mit Schneebällen bewerfen. Mann, ist das cool!

Weihnachtsübersicht

Die besten Spiele – TOTAL! gibt Kauftips
zum Weihnachtsfest

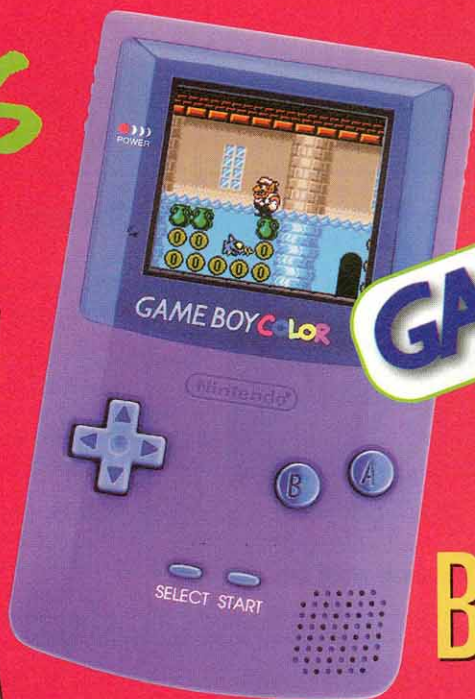
66



Für TOTAL!-Leser nur das Beste: 1080° Snowboard-
ding – im Fun-Sport-Genre konkurrenzlos gut

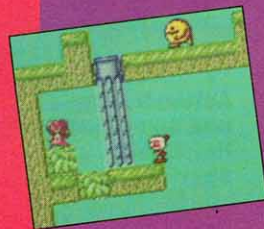


Harvest Moon, Pocket Bomberman, Tetris Plus und Game Boy Gallery 2 werden zum Start des Game Boy Color erhältlich sein



GAME BOY COLOR

Buntwäsche



Für 1999 sind Zelda - Link's Awakening, Wario Land II, Bugs Bunny 3 und Shadowgate angekündigt. Bei älteren GB-Spielen könnt ihr die Farbgebung beeinflussen, indem ihr während des Einschaltens das Pad in eine Richtung drückt. In Verbindung mit der A- oder B-Taste ergeben sich daraus zwölf verschiedene Farbpaletten

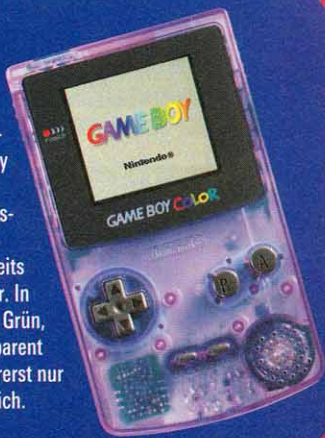


Ist es nicht erstaunlich, wie detailliert die Optik auf dem kleinen LC-Bildschirm wirkt? Es ist sogar möglich, 32-MBit-Module zu programmieren



Seit fast zehn Jahren gibt es schon den Game Boy. Nahezu genauso lange wünschen sich die Spieler eine Farbvariante des kleinen Handhelds. Im Frühjahr dieses Jahres folgte dann die längst überfällige Sensation: Nintendo kündigte den Game Boy Color an. Nun endlich, ein halbes Jahr später, ist das kleine Wunderwerk zu haben. Das 'Herz' des Game Boy Color (GBC) besteht aus einem mit acht Megahertz getakteten Z80-Prozessor. Bis zu 56 Farben kann der Bildschirm von Sharp gleichzeitig wiedergeben, wobei die Palette 32.000 Farbtöne umfaßt. In dieser Hinsicht sticht der GBC sogar das Mega Drive aus (wir erinnern uns: Das MD war eine 16-Bit-Konsole). Nicht nur das, er kann sogar die doppelte Auflösung des normalen Game Boy darstellen, vorausgesetzt, die Spiele sind dementsprechend programmiert. Wie auch das Original des Game Boy verfügt

Die Standardfarbe des Game Boy Color ist Violett. Eine violett-transparente Version folgt jedoch bereits kurze Zeit später. In den Farben Rot, Grün, Gelb und Transparent ist das Gerät vorerst nur in Japan erhältlich.



Das Action-Adventure Quest for Camelot wird noch im Dezember für den Game Boy Color veröffentlicht. Die ersten Bilder sehen bereits sehr vielversprechend aus



Hersteller: Activision
Erhältlich: 1. Quartal '99

Vigilante 8

Mad Max läßt grüßen



Langsam macht sich Activision auch im Nintendo⁶⁴-Bereich einen Namen. Das Action-Rennspiel *Vigilante 8* war schon auf der PlayStation ein Kassenschlager und wird im kommenden Jahr auch für Nintendos 64-Bitter erscheinen. Eine banale 1:1-Umsetzung müßt Ihr jedoch nicht befürchten, die Entwickler haben sich einige neue Ideen einfallen lassen. Neben einer deutlich detaillierteren Optik und zuschaltbarem High-Res-Modus über die 4-MB-RAM-Erweiterung sollen nun auch bis zu vier Spieler am Geschehen teilnehmen können. Ähnlich wie bei *Mario Kart* dürft Ihr Euch so lange beschießen, bis nur einer übrigbleibt. Wenn Ihr Euch ganz doll mögt und nicht gegeneinander antreten wollt, habt Ihr auch die Möglichkeit, zu zweit im Coöperative-Modus ein Team zu bilden.



Mit vier Spielern dürft Ihr Euch in die Schlacht wagen. Viele neue Elemente soll die N64-Version enthalten



Ein Superheld hat es nicht leicht. Gegen riesige Roboter und schnelle Züge muß er beweisen, was er kann



Hersteller: Konami
Erhältlich: 1. Quartal '99

Superman

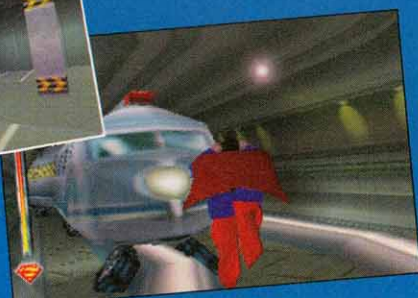
Bis vor kurzem hatte Konami beteuert, daß *Superman* noch in diesem Jahr erscheinen solle. Nun wurde doch beschlossen, den Release auf 1999 zu verschieben. Unwahrscheinlich war es ohnehin, daß der Termin eingehalten würde. Schließlich wurde der Presse bislang noch nicht einmal eine Vorversion präsentiert. Schuld an dem Informationsmangel ist Warner Brothers, die sich quer stellen, wenn es um laufende Bilder einer aktuellen Version geht. Einige Infos konnten wir aber an Land ziehen. Logischerweise steuert Ihr *Superman* und sollt wie immer Metropolis vor dem Untergang bewahren.

Auf, auf und davon!

Der böse

Lex Luthor, Erzfeind des Stählermenschen, wie Supi auch genannt wird, will zusammen mit Metallo, Brainiac und Parasite die Stadt mit einer Kryptonitwolke vernebeln. Lois Lane hat er natürlich auch entführt. So will er die Herrschaft an sich reißen und nebenbei *Superman* ein für alle Mal aus dem Weg räumen. Zum Glück hat dieser noch seine Superkräfte, die Ihr in den 16 Missionen des Action-Adventures auch einsetzen könnt. So verfügt Ihr über Röntgen- und Hitzeblick, Superatem, Super tempo, könnt fliegen, seid unglaublich stark und dies und jenes. Außerdem dürft Ihr im Kampf Autos, Züge und Straßenlaternen benutzen, so die Presseinformation.

Superman wird einen Mehrspieler-Modus enthalten, der sich recht stark vom Grundprinzip des Spiels unterscheiden soll. Laut Konami handelt es sich um einen reinen Shoot-'em-Up-Modus. Zur Zeit befindet sich der Titel bereits in einem fortgeschrittenen Entwicklungsstadium. Der letzte Feinschliff läßt allerdings noch auf sich warten.





Knall Dir den Weg frei!

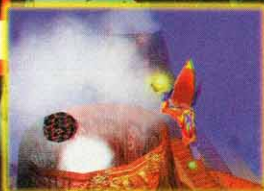



„WEGSCHIESSEN...“

Starshot



Vernichte Deine Feinde!




„FREIKÄMPFEN...“

Starshot

Vor kurzem fand in Japan die traditionelle Herbst-Tokyo-Game-Show statt. Wie immer stiegen die Besucherzahlen in schwindelerregende Höhen. Die Anzahl der gezeigten Spiele war diesmal allerdings leicht überschaubar – viele Titel waren nicht vertreten. Einige der Neuvorstellungen werden hierzulande höchstwahrscheinlich nicht oder sehr spät erscheinen. Angelspiele beispielsweise

sind in Deutschland bekanntlich weniger populär. Dennoch wollen wir Euch keineswegs im dunkeln stehen lassen; schließlich sind unter Euch garantiert einige Freunde von ungewöhnlichen Spielideen. Und gerade diese findet man in Japan am ehesten. Aber lest selbst, was es im Land der aufgehenden Sonne demnächst zu bestaunen gibt.

Pikachu Genki Dechu

Hersteller: Nintendo

Erhältlich: ab 12. Dezember (jp)



Seitdem Pikachu, das gelbe Monster, das erste Mal in der Game-Boy-Serie Pocket

Monsters auftauchte, hat es die Herzen der Japaner im Sturm erobert. Kein Wunder also, daß Nintendo dem süßen Knuddelwesen sein eigenes N64-Spiel widmet. Im Dezember erscheint in Nippon *Pikachu Genki Dechu* (zu Deutsch: Pikachu ist glücklich). Ähnlich wie einem Tamagotchi erteilt Ihr dem „Schnuckelputzi“ Befehle. Das Besondere ist, daß Ihr die Anweisungen über ein der Packung beiliegendes Headset gebt. Dieses Zubehör besteht aus Kopfhörern und einem Mikrophon. Zu Beginn des Spiels findet Ihr Euch in einem Wald wieder und durchstreift ihn, bis Ihr Pikachu schlafend vorfindet. Wenn Ihr nun seinen Namen ruft, wacht er auf und schaut Euch erstaunt an. Laßt Ihr ihn allein, erkundet er die Landschaft und sucht nach Dingen, mit denen er spielen kann, während er seine 100.000-Volt-Blitze niest. Sagt Ihr ihm hingegen, daß er dumm sei, rennt er verärgert fort.

Nintendo hat natürlich nicht vergessen, diverse Puzzles einzubauen. Bekommt Pikachu Hunger und sieht z. B. einen Apfel im Baum



hängen, den er nicht erreichen kann, sollt Ihr mit einem Ball und etwas Geschick die leckere Frucht herunterholen. Schon freut sich das kleine Schmusetier.

Pikachu Genki Dechu ist ein sehr ungewöhnliches „Spiel“, mit dem Ihr Euch erst anfreunden müßt. Die Idee dagegen ist großartig. In Deutschland dürfte der Titel in absehbarer



Zeit keinesfalls zu haben sein. Ach ja: Angeln könnt Ihr selbstverständlich auch ...

Neon Genesis Evangelion (N64)

Hersteller: Bandai

Erhältlich: 1. Quartal '99

Im fernen Osten ist die Anime-Serie *Neon Genesis Evangelion* seit zirka zwei Jahren ein Riesenerfolg. Der erste Kinofilm wurde vor kurzem noch einmal dank der großen Beliebtheit in die Lichtspielhäuser gebracht. Vordergründig geht es um bizarre Kreaturen, die „Engel“ genannt werden und die die Menschheit bekämpfen. Die Hauptperson ist ein 14jähriger Junge namens Shinji Ikari, der meint, er wäre völlig nutzlos in dieser Welt, und ziemlich in sich gekehrt ist. Vor Kontakt mit anderen Menschen schreckt er zurück. Zusammen mit zwei Freunden geht er in großen Kampfrobotern, genannt Evangelions, gegen die Feinde vor. Was die Serie vorwiegend ausmacht, sind die vielen Feinheiten und Details sowie die Einblicke in die Psychen der Charaktere, sei es auch nur in einer Nebenrolle – ein Muß, nicht nur für Anime-Fans.

Auf dieser Reihe basierend veröffentlicht Bandai ein dreidimensionales Kampfspiel (mal wieder) mit den drei Charakteren. Ihr



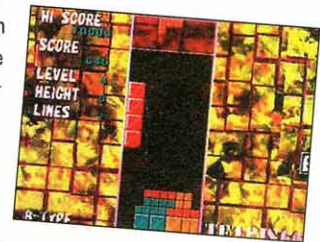
sollt die Möglichkeit haben, eine komplette 3D-Welt zu manipulieren. In Anbetracht der Tatsache, daß Bandai bisher solche Anti-Perlen wie *Super Robot Spirits* auf den Markt geworfen hat, müssen wir wohl befürchten, daß *Neon Genesis Evangelion* nicht an die Qualität der Animes heranreichen kann: Abgesehen davon ist eine Veröffentlichung in Deutschland ohnehin nicht geplant – die der lohnenswerten Filme allerdings schon.

Bio Tetris (N64)

Hersteller: Seta

Erhältlich: ab Dezember (jp)

Daß für das N64 unbedingt eine neue *Tetris*-Version herauskommen soll, mag dem einen oder anderen von Euch vielleicht überflüssig erscheinen – immerhin gibt es schon *Tetrisphere* und andere artverwandte Spiele. Allerdings bietet *Bio Tetris* (erster Bericht in TI 1/98) ein ganz besonderes, revolutionäres Feature: Wie beim Klassiker fallen Klötze verschiedener Formen in einen Schacht, die Ihr in einer lückenlosen Reihe anordnen sollt. Neu dabei ist, daß sich



das Spiel darauf einstellt, wie aufgeregt Ihr seid. Durch ein mitgeliefertes Zubehör namens „Bio Sensor“, das Ihr an Euer Ohrkläppchen klemmt, wird auf Euren Puls reagiert. Dementsprechend schnell oder langsam fal-



len die Steine herunter. Zwei Modi werden enthalten sein. Im Relaxation-Modus wird das Spiel einfacher, wenn Ihr aufgeregt oder nervös seid. Habt Ihr dagegen die Ruhe weg, gestaltet sich das Geschehen rasanter. Umgekehrt verhält es sich im Excitement-Modus. Je schneller Euer Puls schlägt, desto schneller fallen auch die Steine. In Japan soll der Titel dieser Tage in den Handel kommen, für eine deutsche Version gibt es noch keinen Termin.

Ganbare Goemon 2 (N64)

Hersteller: Konami

Erhältlich: 2. Quartal '99 (jp)

Viele *Goemon*-Fans werden die folgende Meldung mit Freude aufnehmen: *Ganbare Goemon 2* wird spielerisch wie die alten SNES-Vorgänger gestaltet sein. Das heißt, Ihr seht die vier Helden Goemon, Ebisumaru, Yae und Sasuke, die Ihr auch zu zweit steuern könnt, aus der Seitenansicht. Klassische Jump&Run-Sequenzen, Monsterkämpfe, Riesenroboter und abgedrehte Japano-Musik mit gelegentlichen Gesangseinlagen lassen die gewohnte Atmosphäre aufkommen. Langatmige Fußmärsche durch endlos erscheinende Ebenen gehören der Vergangenheit an. Auf zeitgemäße Grafik müßt Ihr dennoch nicht verzichten: Die 36 Level wurden aus Polygonen aufgebaut, was einen räumlicheren Eindruck erweckt als platte Bitmaps. Mit *Ganbare Goemon 2* (deut-



scher Titel: *Goemon 2 starring Mystical Ninja*) könnte Konami ein erstklassiges Spiel gelingen, das Freunden der Serie mehr ans Herz wachsen dürfte als sein Vorgänger. Die Firma überlegt momentan, das Spiel für den hiesigen Markt ins Deutsche zu übersetzen. Entschieden ist noch nichts, doch die Chancen stehen gut.

Snowboard Kids 2

Hersteller: Atlus

Erhältlich: ab April '99 (jp)

Ein Jahr nach der ersten Langnasen-Rutschpartie kündigt Atlus den Nachfolger an. In vielen Belangen soll *Snowboard Kids 2* verbessert werden. So gibt es noch weniger schneebedeckte Strecken, und Ihr fahrt zuweilen unter Wasser, bergauf oder sogar im Weltall. Auf Rampen könnt Ihr wieder Tricks vollführen, allerdings wurden zusätzliche Techniken eingebaut, so daß Ihr mehr gefordert werdet. Vier neue Charaktere fügen sich in die Riege der altbekannten ein. Neue Waffen fehlen natürlich auch nicht. Außerdem wird die Grafik-Engine überarbeitet, was zur Folge haben soll, daß das Spiel schneller und flüssiger läuft, selbst im (ebenfalls optimierten) Mehrspieler-Modus.



Harvest Moon 2 (N64)

Hersteller: Natsume

Erhältlich: ab Dezember (jp)

Auf dem SuperNES konnte der Strategie-Rollenspiel-Mix *Harvest Moon* (vgl. Test in T! 11/97, Note 2+) viele Anhänger finden, was Ihr nicht zuletzt an den zahlreichen Helpline-Fragen und -Antworten erkennen könnt. Ihr übernehmt die Rolle eines Landwirts, der einen Bauernhof bewirtschaften und über Wasser halten soll. Dazu müßt Ihr Felder bestellen, für Essen sorgen, Samen kaufen und in der richtigen Jahreszeit aussähen, eine Frau kennenlernen und bei Bedarf heiraten oder Vieh züchten. Die schnuckelig gestalteten Charaktere und das ausgezeichnete Gameplay konnten viele in ihren Bann ziehen.

Für Dezember wurde nun der Nachfolger des SNES-Hits für N64 angekündigt, der sich stark am Vorgänger orientiert. Zumindest in grafischer Hinsicht lassen sich deutliche Parallelen erkennen. Mit 128 MBit sollte ein großer Spielumfang möglich sein. In Japan erscheint der Titel im Dezember, ein Deutschland-Release ist noch nicht angekündigt, aber wahrscheinlich. Ihr könnt guter Hoffnung sein, endlich ein vernünftiges Strategie-Rollenspiel fürs N64 zu bekommen. Auch für den Game Boy Color wird *Harvest Moon* demnächst erscheinen.



Starte Deine Mission!



Starshot

Greif Dir die Aliens!



Starshot

"ABFLIEGEN..."

"REINZIEHEN..."

am rande

Sparnemark

In Deutschland wird seit November ein N64-Bundle für 249 DM angeboten. Es enthält eine Nintendo⁶⁴-Konsole mit dem normalen Zubehör und *Super Mario 64*. Außer Nintendos Aussage, daß alles gut läuft, liegen keine Informationen bezüglich der Verkäufe vor. Auch in England besteht dieses Angebot. Seitdem sind die Verkaufszahlen des N64 dort drastisch gestiegen und haben sich in einigen Regionen sogar verdoppelt. Das mag daran liegen, daß auf der Insel ein zweites Bundle verkauft wird, dem statt *Super Mario 64* das Spiel *GoldenEye 007* beiliegt. Aber Nintendo wollte das Spiel ja nicht in Deutschland herausbringen ...

Oh Freude!

Nach langem Hin und Her hat sich Konami doch dazu durchringen können, das eigenwillig designte Prügelspiel *Rakugakids* doch noch dieses Jahr in Deutschland zu veröffentlichen. Ab dem 4.12.98 soll der Titel in den Läden stehen.

Vader, lassen sie den Quatsch!

George Lucas, von seinen Freunden liebevoll Schorsch genannt, hat sich bei seinem neuen *Star Wars*-Film von *Ben Hur* inspirieren lassen. Er baute eine Szene ein, die dem Wagenrennen aus besagtem Film sehr nahekommt. Auf dieser Szene beruht Lucas' Arts *Star Wars Episode I: The Phantom Menace*, das ein futuristisches Rennspiel darstellt. Für drei Monate hält Big N die Exklusivrechte an dem Titel. Das heißt, das Spiel wird für diese Zeit nur auf dem N64 erscheinen. In den USA gehen Film und Spiel im Mai '99 an den Start. Wann es in Europa soweit ist, steht noch nicht fest.

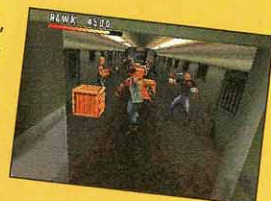


Fighting Force 64

Hersteller: Eidos
Erhältlich: Dezember (US)



Mit einem von vier schlagfertigen Charakteren marschierst du prügelfeind durch die Straßen

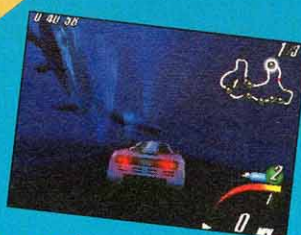


Während der guten alten Zeiten von Amiga-Computern sowie 8- und 16-Bit-Konsolen gehörte der seitlich scrollende Straßenprügler zu den beliebtesten Spielelegatungen. Erstaunlich, daß diese Modeerscheinung nahezu in Vergessenheit geraten konnte. Mit *Fighting Force 64* können

Lang'zu!

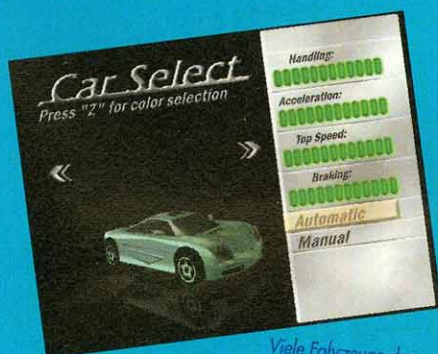
die *Final Fight*-Fans wieder hoffen. Zur Auswahl stehen vier Kämpfer, zwei pro Geschlecht, die allein oder im Zweispieler-Modus durch sieben dreidimensionalen Level bewegt werden können. Neben Schlägen und Tritten greifen die Akteure auch schon mal zu härteren Mitteln und verwenden herumliegende Gegenstände wie Messer, Keulen oder Motorblöcke als Nah- und Fernkampf-waf-

fen. Core Design hat, wie es scheint, alle Features der PlayStation-Version übernommen. Die Grafik wird, laut Eidos, durch die Möglichkeiten des N64 noch detaillierter als beim PSX-Original sein. Steuerung und Framerate sind in der 64-Bit-Fassung jedenfalls besser, beziehungsweise höher. In Amerika erscheint das Spiel im Dezember, in Europa voraussichtlich überhaupt nicht. Schade, denn obwohl kaum anzunehmen ist, daß der Umfang des Spiels gegenüber dem PSX-Vorgänger zunehmen wird, könnte sich *Fighting Force 64* dank fehlender Konkurrenz als ein Verkaufsschlager herausstellen.



Hersteller: Mitsui
Erhältlich: 1. Quartal '99

Top Gear Overdrive ... und ab dafür!



Viele Fahrzeuge der unterschiedlichsten Typen stehen Euch zur Verfügung. Wie bei den SNES-Vorgängern wurde der Schwerpunkt auf Action gelegt



Der Rallye-Flitzer des letzten Jahres, *Top Gear Rally*, bekommt seine Fortsetzung. Allerdings kehrt der bislang unbekannte N64-Entwickler Snowblind zurück zu den Wurzeln der TG-Reihe. *Top Gear Overdrive* wird sich wieder mehr auf die spaßigen Features eines Rennspiels einlassen. Mehrspieler-Rennen gegen die CPU, Nitro-Boosts und Preisgelder, mit denen sich der Wagen gehörig aufmotzen läßt, gehören zum Programm. Die Steuerung erinnert ebenfalls mehr an die eines Arcade-Racers. Sechs inzwischen asphaltierte Tracks führen durch Schnee, landwirtschaftliche Gefilde, Sumpf, durch die Innenstadt, über Sandstrand und auf eine intergalaktische Autobahn. Vom Start weg stehen zehn Fahrzeuge zur Auswahl – vier weitere können freigespielt werden. Seid Ihr im Besitz der 4-MB-RAM-Erweiterung, könnt Ihr das Spiel im Mid-Res-Modus genießen, aber auch in der geringeren Auflösung macht *Top Gear Overdrive* einen blendenden Eindruck. Für die anstehenden Mehrspieler-Rennen werdet Ihr kein Controller Pak benötigen, da das Modul über einen internen Speicher verfügt.

Battletanx



Hersteller: 3DO
Erhältlich: 1. Quartal '99

Nachdem der Versuch, eine eigene Konsole zu etablieren, gescheitert ist, macht sich 3DO jetzt an die Programmierung ihres ersten N64-Moduls. Mit *Battletanx* hat sie sich ein Spezialgenre gewählt, daß bisher nicht auf Nintendos 64-Bitter vertreten

ist. Nach Aussage des Chefdesigners Michael Mendheim handelt es sich um eine ungewöhnliche Mischung aus dem Fun von *Mario Kart* und der Arcade-Action eines *Tokyo Wars*. Mit schwerer Bewaffnung wie Suchraketen und Granaten macht Ihr Euch daran, Kontrahenten zu bekämpfen oder Gebäude zu plätten, um Streckenabschnitte freizulegen. Der Mehrspieler-Modus für bis zu vier Panzerkommandeure soll ohne Verluste in Framerate und Geschwindigkeit ablaufen.

Silvesterknaller

Hersteller: Mitsui
Erhältlich: 1. Quartal '99

KNIFE EDGE

Peng!



Knife Edge erinnert in seiner Art an einen Light-gun-Shooter, nur ist es das nicht

Der Space-Shooter *Knife Edge* nimmt den Spieler mit auf die Reise zu den Marskolonien der Menschheit. Ein geruhssamer Ausflug wird es allerdings nicht werden, denn das Geschütz des Raumschiffes, an dem Ihr Platz nehmen könnt, läuft in kürzester Zeit heiß. Per Analogstick steuert Ihr das Fa-

denkreuz, während der interplanetarische Starfighter einem vorgegebenen Pfad folgt. Die festgelegte Flugroute erlaubt den Entwicklern, sich auf die optische Gestaltung der Spielumgebung zu konzentrieren. Abhängig von der Wahl des Charakters (drei stehen zur Auswahl), der Abschußquote und des Schwie-

rigkeitsgrades könnt Ihr trotzdem verzweigte Level öffnen, neue Waffensysteme entdecken und werdet von den unterschiedlichen Angriffsformationen der Aliens aufs Äußerste gefordert. *Knife Edge* wäre bestens geeignet, eine Lightgun zu unterstützen, aber die gibt es leider nicht für das N64.



Viel Action und eine Menge Spaß verspricht *Battletanx*. Auch ein Mehrspieler-Modus wird enthalten sein, ähnlich wie bei *Vigilante 8*

am rande

Schiebung!

Ihr kennt es ja zur Genüge: Spiele, auf die Ihr sehnstüchtig wartet, werden grundsätzlich verschoben. Nicht anders verhält es sich bei *Star Wars: Rogue Squadron*, das erst im November und dann Anfang Dezember erscheinen sollte. Nun wurde der Termin auf Januar verschoben. In den USA kommt der Titel voraussichtlich am 7. Dezember auf den Markt.



Angler-Latein

Die Mischung aus Rollen- und Angelspiel, *Legend of the River King* (GB), wird für das N64 entwickelt. Das Ziel ist es, den legendären Fisch „River King“ zu fangen. Um herauszubekommen, wo Ihr ihn findet, müßt Ihr rollenspieltypisch mit Personen reden und einige Rätsel lösen. In Japan sollte der Titel bereits erhältlich sein.

Geheimniskrämerei

Mit *Extreme Sports 64* werkeln die Entwickler von Innerloop derzeit an einem Sportspiel, das verschiedene Disziplinen wie Skateboarden, Snowboarden, BMX-Stunt-Fahren und Segelgleiten enthalten soll. Offizielle Bestätigungen von der Vertriebsfirma Eidos gibt es nicht.

Starshot

Panik im Space Circus



Video Games 10/98: „...die mit Sicherheit größten Spielwelten, die bisher auf einem N64 zu sehen waren.“

64Power 11/98: 81% „...die skurrile Atmosphäre ist eine gelungene Abwechslung vom durchschnittlichen Jump'n'Run-Einerlei.“

Abfliegen, reinziehen, wegschießen, freikämpfen!

„Starshot: Panik im Space Circus“ für Nintendo 64

- Spaciges 3D-Action-Adventure
- Satirisches Szenario mit über 300 freakigen animierten Außerirdischen
- Atmosphärische Mischung aus Science-Fiction, Cartoon und schwarzem Humor
- Non-lineares Gameplay in knallbunter Grafik
- 25 schräge Missionen auf 7 Planeten
- ✓ Erhältlich ab Ende November



© 1998 INFOTRAMES - Nintendo 64 and the Nintendo 64 logo are trademarks of Nintendo 64, Ltd.

TOTAL! NEWS Release- Listen

N 6 4 - Release - Liste

Dezember '98

Bust-A-Move 3	Acclaim/Taito	Puzzlespiel
FIFA '99	Electronic Arts	Sport
Fighting Force 64 (nur USA)	Eidos/Core Design	Prügelspiel
NFL Blitz	Midway/GT	Sportspiel
Rakugakids	Konami	Prügelspiel
Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim/Iguana	F. P. Shooter
wipEout 64	Psygnosis	Rennspiel
extreme G - XG2	Acclaim/Iguana	Rennspiel
Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action/Adv.

Januar '99

Duke Nukem: Count Zero	GT Interactive/Eurocom	Action/Adv.
NHL Breakaway '99	Acclaim/Iguana West	Sport
Penny Racers	Konami/T•HQ	Rennspiel
Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo/LucasArts	Action
Virtual Pool 64	Acclaim/Interplay	Sport

Februar '99

South Park: Deeply Impacted	Acclaim/Iguana	F. P. Shooter
-----------------------------	----------------	---------------

1. Quartal '99

All-Star Tennis '99	Ubi Soft	Sport
Goemon 2 starring Mystical Ninja	Konami	Action/J&R
Jet Force Gemini	Rare/Nintendo	Action
Hype: The Time Quest	Ubi Soft	Action/J&R
Micro Machines 64 Turbo	Codemasters	Rennspiel
Racing Simulation 2	Ubi Soft	Rennspiel
Rat Attack	Mindscape	Action
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
Superman	Konami/Titus	Action
Survivor: Day One	Konami	Action/Adv.
Tonic Trouble	Ubi Soft	Jump&Run
Twisted Edge Snowboarding	Mitsui/Boss Game Studios	Sport
Wild Metal Country	Acclaim/Gremlin	Action

2. Quartal '99

Carmageddon (April)	SCI	Action
Castlevania (April)	Konami	Action/Adv.
Hybrid Heaven (Mai)	Konami	Action/Adv.
Jest (Juni)	Infogrames	Jump&Run
NBA Pro '99 (April)	Konami	Sport
NHL Pro '99 (April)	Konami	Sport
Shadowgate	Kemco/Mitsui	Adventuer
Shadowman	Acclaim	Action/Adv.
Space Race (Juni)	Infogrames	Rennspiel
Tasmanian Express (Juni)	Infogrames	Action/Adv.

Game-Boy-Release-Liste

Alle Titel werden Game-Boy-Color-Unterstützung haben und auch auf dem normalen Game Boy laufen.

Dezember '98

Game & Watch Gallery 2	Nintendo	Spielesamml.
Gex 3D	Interplay	Jump&Run
Harvest Moon	Natsume	Strategie
Men in Black	Interplay	Action
Pocket Bomberman	Hudson	Jump&Run
Quest for Camelot	Nintendo/Titus	Rollenspiel
Tetris DX	Nintendo	Puzzlespiel
Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim/Iguana West	Action/J&R
Tweety & Sylvester	Infogrames/Ocean	Jump&Run

Januar '99

Mortal Kombat 4	Midway	Prügelspiel
Yoda Stories	Konami/T•HQ	Jump&Run

Februar '99

South Park	Acclaim	Jump&Run
Tabaluga	Infogrames	Jump&Run

1. Quartal '99

Golden Goal	Take 2	Sportspiel
Int. Superstar Soccer '98	Konami	Sport
Roadster	Konami/Titus	Rennspiel
San Francisco Rush	Midway	Rennspiel
Space Station: Silicon Valley	Take 2	Action/Strat.
V-Rally Color	Infogrames	Rennspiel

Weitere Ankündigungen - N64

Für folgende Titel gibt es noch keine konkreten Termine. Damit ihr trotzdem auf dem Laufenden bleibt, werden die interessantesten Spiele, die gerade in Arbeit sind, unten kurz aufgeführt.

Nintendo:

Über die angekündigten Titel *Super Mario 64*, *Super Mario RPG 2* und *Jungle Emperor Leo* gibt es derzeit weder konkrete Infos noch Veröffentlichungstermine. Auch von dem Rollenspiel-Projekt *Mother 3* (*Earthbound 64*) hat man seit einem Jahr nichts mehr gehört. Das 256-MBit-Modul soll mit der Option für ein 64DD-Add-on im März in Japan auf den Markt kommen. Die Arbeiten an *Kirby's Air Ride* und *PilotWings 64 II* wurden eingestellt, *Metroid 64* oder *Wave Race 64 II* sind NICHT angekündigt.

Rare:

Eigentlich sollte *Twelve Tales: Conker 64* bereits zu haben sein, doch neuerdings ist das Jump&Run komplett von den Release-Listen verschwunden. Weder Rare noch Nintendo haben eine offizielle Stellungnahme abgegeben. Möglicherweise wollen sie die Aktion „Neue, ältere Zielgruppen“ nicht durch diesen superniedlichen Titel gefährden. *Perfect Dark* steht für die zweite Jahreshälfte 1999 auf dem Programm, eine Veröffentlichung in Deutschland ist durchaus im Bereich des möglichen. *Banjo-Toole* würden wir nicht vor Ende 1999 erwarten. Die N64-Fortsetzung von *Donkey Kong*

Country ist immer noch nicht bestätigt, doch wir gehen davon aus, daß sie nicht allzu lange auf sich warten läßt.

Rest der Welt:

Aufgrund des großen Erfolges von Infogrames' *Mission: Impossible* gilt eine Fortsetzung als sicher.

Core Design hat zwar verkündet, daß nach Ablauf des Exklusivvertrages mit Sony eine N64-Variante von *Tomb Raider* möglich ist, doch als konkrete Ankündigung sollte man die Aussage nicht interpretieren.

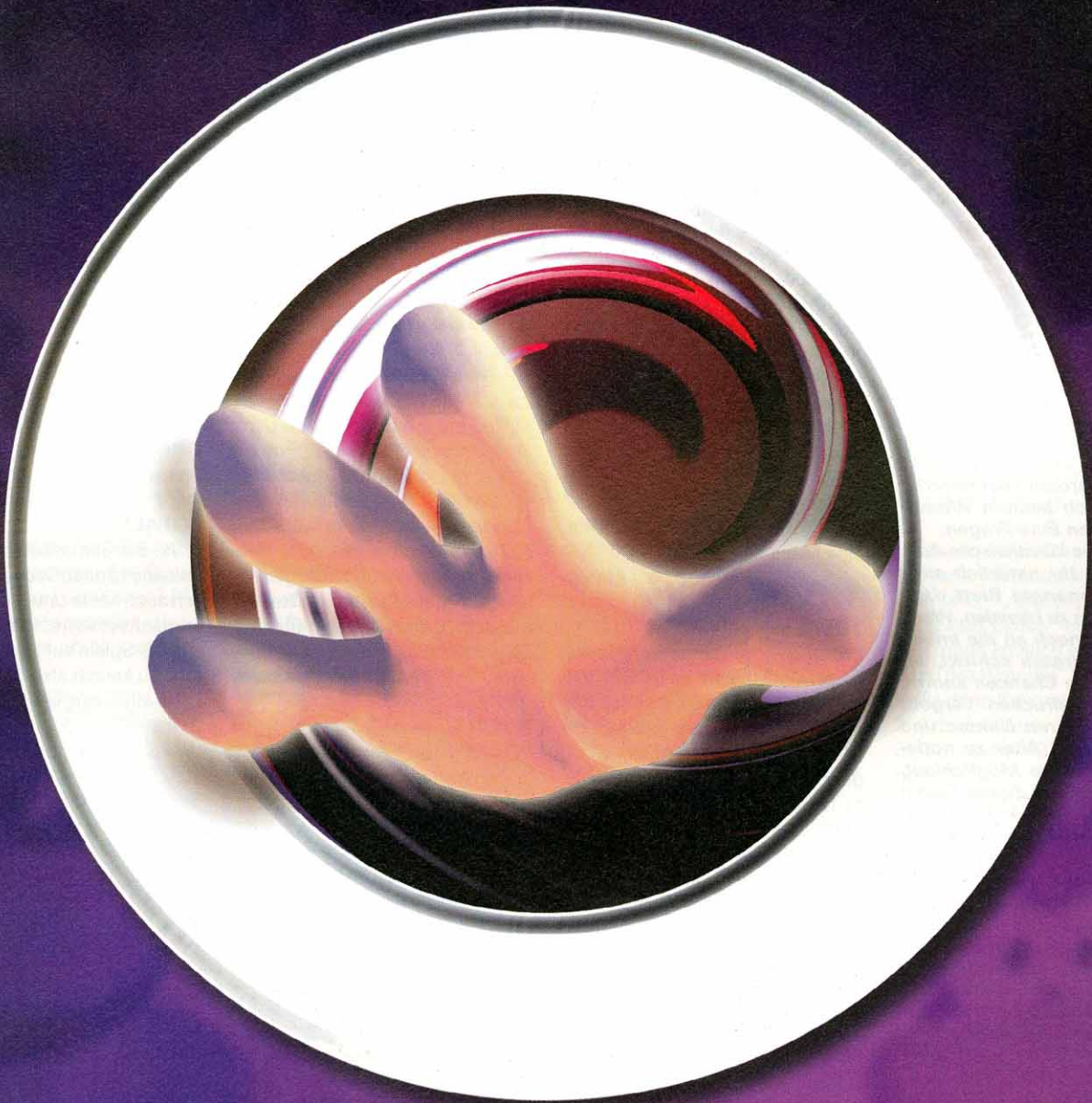
Formel 1 98 von Psygnosis für N64 wird es nicht geben, eine 99er Variante im Herbst kommenden Jahres ist aber denkbar. Als nächstes soll erst einmal das 3D-Actionspiel *O.D.T.* umgesetzt werden, auch an *Destruction Derby 64* soll gearbeitet werden.

Capcom hat außer *Magical Tetris Challenge featuring Mickey Mouse* KEINE weiteren N64-Projekte bestätigt: Weder *Mega Man* oder *Street Fighter* noch *Ghouls 'n' Ghosts* oder *Resident Evil*.



Das Leben ist ein Game.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT



Das Warten hat begonnen.
...du weißt auf wen...



© 1998 Ubi Soft Entertainment. All rights Reserved. Nintendo®, Nintendo 64,
of Nintendo Co., Ltd.  and Playstation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

and  are registered trademarks



Jassy aus Aseleben sucht noch Sponsoren wegen der vorweihnachtlichen Nintendo-Spieleflut

Ein frohes und einen guten!

Hallo, holerö und herzlich willkommen auf Euren Leserpostseiten. Hier habt Ihr die Gelegenheit, Einfluß auf die Gestaltung Eurer TOTAL! zu nehmen. Habt Ihr Anregungen, Meinungen oder Kritik, dann nehmt kein Blatt vor den Mund, sondern schreibt es voll und schickt es uns! Außerdem beantworten wir hier nach bestem Wissen und Gewissen Eure Fragen. Wenn Ihr eine künstlerische Ader habt, könnt Ihr natürlich auch das obengenannte Blatt dazu nutzen, um es zu bemalen. Wenn Ihr es dann noch an die untenstehende Adresse schickt, erhöht das Eure Chancen enorm, daß wir es abdrucken. Vergeßt bitte nicht, Euren Namen und möglichst Euer Alter zu notieren. Eine weitere Möglichkeit, Euren Namen auf diesen Seiten wiederzufinden, ist folgende: Solltet Ihr ein witziges Foto von Euch mit einer TOTAL!-Ausgabe zur Hand haben, tütet es ein, klebt 'ne Marke drauf und ab geht die Post! Falls Ihr Charts, Tips&Tricks, Wettbewerbs-Einsendungen oder ähnliches der Leserpost beilegt, notiert diese bitte auf Extrazetteln (inkl. Adresse).

kdh

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



Die Zukunft für Sailor Moon-Fans? Krissi Schütz aus Alling-Biburg liegt mit ihrem Wedding Peach-Briefumschlag jedenfalls voll im Trend

Ça va?

Wie geht's denn so? Hoffentlich gut. Eigentlich müßte es euch gut gehen, da ja eine regelrechte Spieleflut ansteht. Ihr habt deswegen zwar um so mehr Arbeit, aber es macht doch Spaß (oder etwa nicht)?

Zur Zeit habe ich *Starcraft* für den PC ausgeliehen und muß sagen, daß wir N64-Spieler sehr froh sein können, daß dieses geniale Spiel für unsere Lieblingskonsole umgesetzt wird. Schade ist nur, daß die Präsentation stark unter dem geringen Speicherplatz des Moduls leiden wird. Die Videosequenzen sind ja noch zu verkraften, aber die Missionsbesprechungen samt Sprachausgabe und der starke Soundtrack, der bei jeder Rasse im Spiel unterschiedlich ist, fallen höchstwahrscheinlich ebenfalls weg. Es ist auch meine Meinung, daß eine Maus bei solchen Spielen mehr als angebracht wäre. Analogstick hin oder her, ich finde eine Maus dafür besser.

Marco

TOTAL!:

Prima geht's, danke der Nachfrage. Und selbst? Es ist wirklich mal wieder erfreulich, mehr als ein halbes Dutzend Tests pro Monat zu haben. Zwar erreicht das nicht ganz das Niveau von 1993/94, als es jeden Monat 20 neue Spiele gab, aber davon waren auch immer 50 % 08/15-Jump&Runs, von denen die Spielewelt heute glücklicherweise weitestgehend verschont bleibt.

Von *Starcraft* hat man seit der Presseerklärung zur E3 im Mai dieses Jahres nichts mehr gehört, aber wenn sich halbwegs fähige Programmierer damit befassen, sollten Musik und Sprache eigentlich kein Problem sein. Factor 5 hat 46 Minuten Sprachausgabe in die 128 MBit von *Star Wars: Rogue Squadron* gequetscht, und die Musik ist ebenfalls die Bombe. Wenn man also ein größeres Modul nimmt ...

Ach ja, Videosequenzen können auch ganz gut mit Polygongrafik inszeniert werden, aber da muß man halt abwarten, wieviel Aufwand für das Spiel betrieben wird.

Neue Zielgruppen

Heute muß ich doch mal schreiben. Bin eifrige und langjährige Nintendo-Spielerin. Auch *Harvest Moon* ... ich kann nur sagen, die Dame, die gefragt hat, wie sie Geld bekommt, muß nur arbeiten und Beete anlegen. Ich bin im 75. Lebensjahr und habe am Ende des



Manuel Birlo (18) aus Münstermaifeld ist der Schöpfer des farnosen Werkes

Spieler 650.000 Mark. Aber Bekannte von mir haben über eine Million auf ihrem Konto mit dem Schlußergebnis, der beste Farmer zu sein. Ich weiß nicht, ob ich ihre älteste Leserin und Spielerin bin. Aber *Golf*, *Bomberman*, *Tetris* und *007* zu viert spiele ich noch, man kann sich damit wunderbar geistig beschäftigen. Dieses mußte ich mal schreiben. Weiterhin für ihre Zeitschrift alles Gute. Ihre

Ruth Hülshoft, Kassel

TOTAL!:

Wir sind ehrlich begeistert und erlauben uns, Sie zur Leserin des Monats zu ernennen! Auch wenn sich das 75. Lebensjahr auf *Harvest Moon* bezieht, meinen wir Ihrer Schrift entnehmen zu können, daß Sie sich auf jeden Fall außerhalb Nintendos Kernzielgruppe befinden. Wir sind, wie gesagt, begeistert und bedanken uns herzlich für die netten Grüße!

Kompatibilitätsprobleme

1. Laufen japanische Game-Boy-Spiele auch auf deutschen Game Boys?



David Albrecht aus Weilar freut sich zu Recht auf Prinzessin Mononoke - der Film ist TOTAL! genial!

2. Ist es eigentlich normal, daß ein US-Adapter fürs N64 alle Batteriespeicherstände des Import-Games und die des deutschen Spiels einfach löscht? Chris

TOTAL!:

1. Ja. Bei Game-Boy-Spielen gibt es keine Länder-Codes und natürlich auch keine unterschiedlichen Fernsysteme. Bislang laufen alle GB-Spiele auf jeglichen Geräten, Du kannst also guten Gewissens alles kaufen, was Dich interessiert.
2. Das ist es leider - nicht immer, aber es kommt mitunter vor. Zu Super-Nintendo-Zeiten war das nicht anders.

Sparsam & spärlich & Speicher

1. Hat Nintendo auch schon eine Classic-Serie für N64 geplant? Wenn ja, mit welchen Spielen?
2. In eurem Messebericht in T! 10/98 ist auf Seite 6 ein Bild von einer nur spärlich bekleideten Dame. Soll sie die infizierte Kerrigan aus *Starcraft* darstellen?
3. Haben Magneten irgendeine Auswirkung auf die gespeicherten Informationen auf Modulen oder CDs?

Martin Oswald (15), Sauerlach

TOTAL!:

1. In den USA gibt es sie bereits. Spiele, von denen mehr als eine Million Einheiten verkauft wurden, gehen für 39,95 Dollar anstatt 49,95 über den Ladentisch. Darunter sind z. B. *Super Mario 64*, *Cruis'n USA* (röchel!), ein Ego-Shooter, *StarFox 64* (*Lylat Wars*), *Shadows of the Empire*, *Mario Kart 64*. Auch andere Hersteller, z. B. Midway, bieten Spiele zum empfohlenen Verkaufspreis von ca. 40 Dollar, also etwa 80 DM an. Für Deutschland ist nichts der-

gleichen geplant. Wenn man bedenkt, daß Nintendo dem Kunden für Super-Nintendo-Classic-Titel immer noch 80 DM abverlangt ...

2. Nein, die gehört zu SCIs *Carmageddon*.
3. Nein, keinerlei Auswirkungen. Anders ist das bei magnetischen Speichermedien wie z. B. Disketten und ZIP-Disks, bei denen Du mit Magneten für reichlich Datenverluste sorgen kannst. Das Problem gäbe es übrigens auch bei 64DD-Disks.

Besser spät als nie

Seit zirka zwei Monaten bin ich stolzer Besitzer einer Nintendo⁶⁴-Konsole, die ich zusammen mit den Spielen *Turok* und *Super Mario 64* gekauft habe. Da ich schon im biblischen Alter von 31 Jahren bin und noch absoluter Anfänger im Umgang mit der Konsole, habe ich einige Fragen.

1. Gibt es eine Komplettlösung für *Turok 1*?
2. Warum gibt es für N64 noch keine Fortsetzungen von *Super Metroid* und *The Lost Vikings*? Für die alte Konsole wurden diese Spiele doch sehr oft verkauft.

1. Wir hatten Karten der acht riesigen Level in den TOTAL!-Ausgaben 4/97 bis 7/97. Ohne die Cheats (ebenfalls T! 4/97) wird es aber trotzdem recht knifflig.
2. Offenbar waren die beiden Spiele nicht erfolgreich genug. Interplay hatte Mitte '97 nach jahrelangen Verzögerungen einen zweiten Teil von *Lost Vikings* für SNES und PSX nachgelegt, der sich fast gar nicht verkauft hat. *Metroid 64* ist seit Anbeginn der N64-Zeit Anlaß für Spekulationen, bislang gibt es jedoch keine erfreulichen Nachrichten.
3. Daran wird vermutlich gearbeitet, seit *Mario 64* fertig ist. Die Frage ist nur, ob das Spiel noch für das N64 erscheint, oder für eine zukünftige Nintendo-Konsole.
4. Nur mit englischen Texten.

Verschiedenes

1. Wird *Castlevania 64* ähnlich gut (u. a. in Sachen Sound) wie *Super Castlevania IV*?
2. In einer Anzeige gibt es *Lufia* (dt.) für 50 DM. Ist das Spiel sein Geld wert (hauptsächlich in Sachen Spielspaß)?
3. Was bedeutet eigentlich High-Res? Ist das eine Art verbesserte Polygongrafik oder etwas ganz anderes?

Alexander (17)

TOTAL!:

1. Der Sound machte in unserer Vorversion (T! 11/98) einen guten, wenn auch noch verbesserungswürdigen Eindruck. In alter Tradition wirst Du einige Musikstücke wiedererkennen. Wir befürchten zwar, daß *Castlevania* wie auch Konamis *Goemon* in 3D ein wenig von der alten Klasse verlieren, lassen uns aber gern eines Besseren belehren. Glücklicherweise ist die SuperNES-Katastrophe *Castlevania V - Vampire's Kiss* inzwischen in Vergessenheit geraten.

2. Nun, wir haben es mit einer 1- bewertet. Und wenn wir uns den Zuspruch der *Lufia*-Fans in der Helpline so ansehen, dann

dürfte das Spiel (für alle, die ein wenig für RPGs übrig haben) wohl schlappe 50 DM wert sein.

3. High Res ist die Abkürzung für High Resolution (Graphics), also hochauflösende Grafik. Das kleinste Element, das auf einem Bildschirm dargestellt werden kann, ist ein Bildpunkt oder Pixel. Die Standardauflösung beträgt 320



Ob die reimende Gruntilda hinter dem Kesselkurier unser Wrestler-Cover (T! 8/98) versteckt, weiß nur Martin Kleemann (14) aus Dalheim

Pixel in der Horizontalen mal 240 Pixel in der Vertikalen. High Res ist per Definition die höchstmögliche Auflösung, die eine Konsole darstellen kann. In der Praxis wird der Begriff aber auch verwendet, sobald die Auflösung nur ein bißchen höher ist als die niedrige. Weitere Infos zu diesem Thema findest Du im Bericht über das Expansion Pak (S. 34/35).

Japan only

Wißt ihr etwas über das SNES-Spiel *Langrisser III*? Wo kann man es noch bekommen? Wie teuer? Und ist es auch ohne Japanischkenntnisse einfach zu spielen? Bitte, bitte beantwortet diese kleine, unscheinbare Frage, und ihr macht mich glücklich!

Janine Schulz, Freudenberg

Mega-Drive-Spiels *Langrisser II*. Wo Du das allerdings bekommen kannst, können wir Dir auch nicht sagen. (Okay, es gibt da diesen Laden in Akihabara, Tokio, aber das hilft wohl auch nicht weiter.) Das einzige Spiel aus der Serie, das jemals in Deutschland veröffentlicht wurde, ist *Langrisser I* (unter dem Namen *Warsong*) für Mega Drive.

Was die Frage nach den nötigen Sprachkenntnissen betrifft: Das läßt sich generell nicht beantworten. Es gibt reichlich Leute, die sich durch japanische Rollen- oder Strategiespiele beißen. Mit viel Geduld ist alles möglich.

Wir würden davon eigentlich immer abraten. Ein Rollenspiel bzw. Strategie-RPG lebt nun einmal in erster Linie von der Story, und ohne deren Verständnis ist die Sache maximal noch die Hälfte wert. Aber das ist wirklich totale Geschmackssache.

Detektiv Hiro, Anruf genügt

1. Wenn Nintendo ins Deutsche übersetzt „Überlasse-es-dem-Schicksal-Laden“ oder „Arbeite hart, doch letztlich ist alles in der Hand des Himmels“ bedeutet, was heißt dann Konami?
2. Arbeitet Julian bei Factor 5?
3. Gibt es die TOTAL! in England noch?

Andreas Apel, Korschenbroich

TOTAL!:

1. Konami ist zusammengesetzt aus den Namen der Firmengründer (Der Name des einen beginnt mit der Silbe Ko, der Name des anderen endet auf Nami). Wir können Dir zusätzlich die nutzlose Info anbieten, daß Namco die Abkürzung für Nakamura Manufacturing Corporation ist, wobei Nakamura

der Name des Firmengründers ist.

2. Äh, könnte man so sagen. Julian ist dort für die Reinigung der Büroräume zustää ... nein, eigentlich ist er der Managing Director oder zu gut Deutsch, Geschäftsführer von Factor 5. Und da er ganz nebenbei, quasi als Hobby, noch freier Mitarbeiter von TOTAL! und neXt Level ist, sind wir in der einzigartigen Situation, konkretes Fachwissen im Bereich Hardware-Technik und Programmierung (sowie ein paar Insider-Informationen) zu bieten.



Kid Paddle kommt offenbar hervorragend bei Euch an. Auch bei Arno Schatz (19), Bochum

3. Habt ihr schon Informationen, ob ein zweiter Teil von *Super Mario 64* geplant ist?
4. Gibt es *GoldenEye* auch mit deutschem Bildschirmtext?

Andreas Faßbender, Düsseldorf

TOTAL!:

Herzlichen Glückwunsch zur Konsolenwahl!



Thomas Sonsalla (16) aus Berlin hat sich endlich wieder gemeldet – rechtzeitig zu Weihnachten. Die TOTAL!-Redaktion schließt sich den Wünschen an!

TOTAL!:

Wir meinen, daß es das Spiel nicht für SNES gibt. *Langrisser III* gibt es, ebenso wie Teil 4 und 5, nur für Saturn. Bei III wurde mit einem Echtzeit-Strategie-System experimentiert, das völlig in die Hose ging. Das haben auch die Entwickler zugegeben und sind für die Fortsetzungen wieder zu dem bewährten, rundenbasierenden System zurückgekehrt. Es gibt für Super Nintendo nur *Der Langrisser* (ja, das heißt wirklich so in Japan!), eine Umsetzung des

3. Nein, unsere Kollegen in England (mit denen wir außer dem Titel des Magazins nichts zu tun hatten) haben das Katastrophen-Jahr 1996, als es das N64 noch nicht gab, aber auch fast keine SuperNES-Spiele mehr kamen, nicht überlebt. (Noch einmal tausend Dank an alle treuen Fans!) Es gibt in England noch ein Magazin namens Total 64, aber das ist nur ein dreister Titel-Klau.

Single aus Überzeugung

Erstmal möchte ich euch dafür loben, daß ihr die besten Messeberichte macht – sieht man ja wie-



Auf Jims N64-Auftritt wird nicht nur Hendrik Röll (14) aus Dortmund noch etwas warten müssen

der mal am ECTS-Report. Und überhaupt möchte ich euch sagen, daß ihr das beste Singleformat-Magazin seid, das sich mit Nintendo beschäftigt. Übrigens würde ich vorschlagen, daß ihr für jedes PAL-Spiel immer noch einen Re-Test macht, bei dem es immer einen Vergleich zwischen PAL- und NTSC-Version (Vor- und Nachteile) gibt.

1. Werden andere Anbieter die 4-MB-Speichererweiterung billiger anbieten?

2. Wenn Zelda dann mal herausgekommen ist, was passiert mit der Tradition, jede Ausgabe mit Zelda-Bildern vollzustopfen?

Sebastian Jasim (15), Berlin

TOTAL!:

Danke, danke. Mit den PAL-Re-Tests ist das so eine Sache. Erstens werden die PAL-Versionen oft recht stiefmütterlich behandelt (F-Zero X PAL bekamen wir auch erst, als es schon im Laden zu kaufen war), und zweitens wollen wir uns nicht dem Verdacht aussetzen, Platz in der TOTAL! durch doppelte Berichte billig zu füllen. Deshalb bringen wir erneute Tests der PAL-Versionen nur, wenn seit dem Review der Originalfassung sehr viel Zeit vergangen ist, es deutliche Unterschiede gibt oder eine aufwendige Übersetzung vorgenommen wurde. Da PAL-Ver-

sionen neuerdings erstens recht zügig, und zweitens ordentlich umgesetzt werden, gibt es ansonsten wenig dazu zu schreiben.

1. Das wollen wir doch schwer hoffen. Nintendos Preis von 69 DM können wir eigentlich nur als geschmacklosen Scherz ansehen. Erst wird überlegt, ob man das Ding einem Spiel beilegt, dann soll es in den USA ab 1999 der Konsole beiliegen, und dann so was. Sowohl Datel als auch Interact arbeiten an eigenen Varianten des Expansion Paks (namens Power RAM bzw. Turbo RAM), es gibt jedoch zur Zeit noch ein paar technische Probleme, weshalb der Plan, zeitgleich oder sogar vor Nintendos offizieller Variante auf den Markt zu kommen, wohl nicht mehr eingehalten werden kann.

2. Wir hatten überlegt, auf den Test zu verzichten und so weiterzumachen, als wäre nichts passiert. Aber der CheFREDakteur war dagegen. Also werden wir die Rubrik

„vor 3 Jahren in TOTAL!“ einführen und mit dem Messebericht Shoshinkai 1995 wieder von vorne anfangen. Sonst fehlt einfach irgendwas ...

Taktisch schnell

Ist der Game Boy Color schneller getaktet als sein Vorgänger? Wenn ja, wird es aufwendigere Spiele geben, oder relativiert sich das durch die Farben wieder?

Patrick Kuhn, Hostenbach

TOTAL!:

Die Info, daß der GB Color schneller getaktet ist als sein Vorgänger,



Sei begrüßt, Sabine Bahn (13) aus A-Oberhofen! Hatten wir wirklich noch keines Deiner Bilder abgedruckt? Asche auf unsere Häupter!



Für Rosario Squillace (?) aus Reutlingen hat Turok den totalen Durchblick ...

könnte daher stammen, daß wir geschrieben haben, der Hauptprozessor des Gerätes sei doppelt so schnell getaktet als der des normalen Game Boy. Dadurch können Programmierer natürlich mehr aus der Hardware herauskitzeln (siehe auch News), anfangs wird es jedoch keine Unterschiede geben – abgesehen natürlich von dem phänomenalen Display und den Farben (sowie den zusätzlichen Features, welche die Neuauflagen der bekannten Nintendo-Spiele bieten werden).

Das liegt natürlich daran, daß die Spiele, solange der Game Boy Color sich noch nicht millionenfach verkauft hat, abwärtskompatibel sein sollen, das heißt, auf beiden Geräten laufen. Sobald der Farbspieljunge zum Standard geworden ist, kann sich das durchaus ändern.

Wissen ist Macht, ...

Was wißt ihr über das N64-Spiel Battletanx?

Dirk Reinfeld, Hamburg

TOTAL!:

Wir wissen darüber, daß die 3DO Company es auf der E3 vorgestellt hat und die Vorversion noch so übel war, daß wir das Spiel nur in der Release-Liste (T! 7/98, S. 26) genannt haben. Da an dem primitiven Panzer-Ballerspiel (mit Vierspieler-Modus) noch gearbeitet wird, kann sich natürlich noch einiges verbessern. Einen Platz in unserer Most-Wanted-Liste wird aber wohl nie für Battletanx heusspringen.

... aber nichts wissen, macht auch nichts

Wann kommt Perfect Dark wirklich heraus? In der (oops) steht 1. Quartal '99 und ihr behauptet, es kommt im Herbst '99 heraus. Was stimmt nun?

Christian Bauer, CH-Wohlen

TOTAL!:

Die Frage erübrigt sich wohl. Natürlich gehen wir davon aus, daß unsere Info richtig ist. Die offizielle Aussage lautet schlicht und ergreifend 1999. Inoffiziell war zuletzt von der zweiten Jahreshälfte die Rede, aber das kann sich tagtäglich ändern. Der aktuelle Stand ist, daß im 1. Quartal von Rare Jet Force Gemini ansteht – vielleicht ja auch noch Donkey Kong World (DKC 64)??? Da Nintendo bestrebt ist, die Veröffentlichungen so gut wie möglich über das Jahr zu verteilen, wird Perfect Dark sicher nicht im selben Zeitraum kommen.

Der tödliche Witz

Ihr habt mich ganz traurig gemacht mit der Antwort zu dem Banjo-Tooie-Leserbrief in T!10/98, daß die Ankündigung zu Banjo-Tooie vielleicht nur ein (ziemlich gemeiner) Ulk wäre. Denn ich freue mich wahnsinnig auf dieses Spiel.

Daniel Himmel, Wiesbaden

TOTAL!:

Wir haben doch gar nicht geschrieben, daß die Ankündigung von Banjo-Tooie ein Ulk ist. Zumindest haben wir das nicht so gemeint, der Ulk bezog sich auf die Art, dies zu tun und Rares Weigerung, irgendwelche weiteren Informationen herauszurücken. Eine Fortsetzung von Banjo-Kazooie wird es garantiert geben.

Hart, aber ungerecht

Da ich Fan von härteren Spielen bin (und trotzdem kein kindermordendes Etwas bin), habe ich mit Sehnsucht auf Bio Freaks gewartet, da mir schon die ersten Bilder außerordentlich gut gefallen haben. Dann kamen die ersten Tests in den Magazinen, und mit Zufriedenheit lese ich die allgemeinen guten Wertungen (bis zu sage und schreibe 92 %). Ich konnte es kaum fassen, daß das Spiel angeblich so super geworden ist. Dann lese ich die TOTAL! und stelle mit Entsetzen fest, daß ihr 'ne 4- gegeben habt. Ich hatte mich sehr gewundert, denn ihr wart die einzigen, die das Spiel so schlecht bewertet hatten. Das mit der übertriebenen Gewalt Darstellung hat mich eigentlich wenig gestört. (Ich hatte sogar den Verdacht, ihr wolltet euch bei der BPJS einschmeicheln ... tut mir leid!) Kurzerhand kaufte ich mir einfach die US-Version für sage und schreibe 170 DM!

(Fortsetzung Seite 18)

BRIEFFREUNDSCHAFTEN und FANCLUBS

Hier haben Leser und Leserinnen mit gleichen Interessen die Möglichkeit, in Briefkontakt zu treten. Wenn Ihr dabeisein wollt, schickt Euren Beitrag

einfach an die Leserpost! Damit alle wissen, worum es geht, schreibt am besten dazu, was Euch so interessiert. Altersangabe nicht vergessen!

Leonie Pyka
Sonnenplatz 11
44137 Dortmund

Ich (16) suche Brieffreundschaften, die auf *Street Fighter* und/oder *Sailor Moon* stehen und vielleicht auch *Ranma 1/2* und *Gunsmith Cats* kennen.

Fabian Schollenberger
Hebelstr. 41
75305 Neuenbürg

Ich (15), großer *Simpsons*-Fan, suche Brieffreund/-in zwischen 14 und 16 Jahren. Hobbys: Nintendo⁶⁴- und Game-Boy spielen, lesen, Fußball und Volleyball.

Sebastian Sitter
Maudacherstr. 220
67065 Ludwigshafen

Ich (11) suche Brieffreunde oder Brieffreundinnen. Meine Hobbys sind schwimmen, klettern, lesen und Briefe beantworten.

Dennis Schöppner-Methfessel
Brunnenweg 9
36396 Steinau/Bellings

Ich (12) suche (etwa gleichaltrige) Brieffreunde/-innen, die an Fußball und Tischtennis interessiert sind. Mein größtes Hobby ist natürlich mein Nintendo⁶⁴. Meine

Lieblingsspiele sind *GoldenEye*, *Bio Freaks* und *International Superstar Soccer 98*.

Hendrik Dutz
Am Berge 112
58313 Herdecke
E-Mail: HDutz@T-Online.de

Ich besitze ein N64, SNES, NES, MD und einen PC, meine Lieblingsgenres sind RPGs und Action-Adventures. Meine Hobbys sind (neben Video- und Computerspielen) lesen, zeichnen, Mangas&Animes, Trading Card Games (Magic!) und Internetsurfen. Bitte Rückporto beilegen.

Sven Merhold
Sofioter Str. 23
99091 Erfurt

(17), sucht Kontakt zu gleichaltrigen Brieffreund/-innen, die keine *Sailor Moon*-Fans sein sollten und gerne N64 spielen. Meine Hobbys sind schwimmen, radfahren, TV und natürlich N64 daddeln.

Manuel Dillinger
Schönbrunn 149
94545 Hohenau

Ich (19) suche Brieffreunde/-innen ab 16, die es mögen, oft und lange Briefe zu schreiben/zu bekommen. Meine

Hobbys sind Anime&Manga, RPGs u.v.a.m. (Laßt Euch überraschen!) Ich würde mich freuen, wenn Asiaten/-innen und/oder Leute aus dem Postleitzahlenbereich 94 schreiben würden, aber natürlich freue ich mich über jeden Brief, egal von wem.

Krissi Schütz
Ammerseest. 14
82239 Alling-Bigurg

Ich (15 Jahre jung) mag PPGs und Action-Adventures, Anime&Manga (*Sailor Moon*, *Wedding Peach*, *Lodoss*, *Slayers*, *Arlan*, ...), schreibe und zeichne gerne und suche dringend Gleichgesinnte ab 14. Außerdem suche ich eine Live-Rollenspielgruppe, wenn möglich im Raum Fürstenfeldbruck-München!

Fanclub
Jungs aus Arnstadt suchen Leute, die mit Baseball spielen. Baseball-Regeln nicht erforderlich. Interessenten sollten zwischen 13-15 Jahre alt sein und im Kreis Arnstadt und Umgebung wohnen.

(Anm. d. TOTAL!: Aus gegebenem Anlaß möchten wir noch einmal darauf hinweisen, die Adresse nicht nur auf dem Umschlag, sondern auch im Brief zu vermerken. Also, Jungs aus Arnstadt: Meldet Euch doch noch einmal!)

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-Joystick mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf verschiedenen Designs.
Unverb. Preisempf. 59,95 DM



Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidiz Electronic Vertriebs GmbH • Borsfelder Chaussee 65-69 • 22459 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-46



Ein Bild zu einem SNES-Classic, wie dies von Viktoria Steiner (12) aus A-Zell am See, bekommen wir auch nicht alle Tage

Aber als ich dann das Spiel eine halbe Stunde gespielt hatte, trifft mich der Schlag. Es war so grauenvoll langweilig. Nur acht Kämpfer, keine Geheimkämpfer und eine wirklich übertriebene Gewaltdarstellung (obwohl ich *Starship Troopers* liebe). Na ja, und die Moral von der Geschicht': Wer der TOTAL! glaubt nicht, ist nicht ganz dicht! In diesem Sinne,

Fabian Huber, Königsbrunn

TOTAL!:

Danke! Im Zweifelsfall solltet ihr immer ein Probespielchen wagen. PS: Die Lizenz zum Reimen hat eigentlich nur der Tobi (grins)!

Zehnmachtzig Schneebrettern

1. Im NTSC-Test habt ihr der Grafik von 1080° *Snowboarding* eine 1 gegeben, im PAL-Re-Test nur eine 2+. Warum?

2. Die *Wave Race*-Bestzeiten waren eine gute Idee, wie wär's mit 1080° Bestzeiten?

Philip Müller, Speyer

TOTAL!:

1. Das war ein Fehler im Layout, die Grafik der PAL-Version ist nicht schlechter zu bewerten. Richtig wäre also die 1 gewesen.

2. Auch *Lylat Wars* wird häufiger gefordert. Schickt uns doch einfach alles, was ihr zu 1080° und *Lylat Wars* habt, und dann schau'n mer mal, wie Kaiser Franz sagt.



Eugen Riedinger (17) aus Bühl-Weitenung hat die Zukunft im Blick

Aktion Wave Race 64-Bestzeiten

Ihr habt uns wieder einmal überrascht! Nach unserem Aufruf in TI 7/98 und der Liste in TI 10/98 erreichte uns eine Flutwelle von Einsendungen. Wir möchten nochmals darauf hinweisen, daß dies keine Competition ist. Die Bestzeiten erfüllen ausschließlich den Zweck, *Wave Race 64*-Fans die Möglichkeit zu geben, ihre Leistungen zu vergleichen. Fair Play ist angesagt, da wir die Zeiten nicht überprüfen können. Es sind übrigens nur Zeiten der PAL-Version gefragt, da sich mit der japanischen oder amerikanischen NTSC-Fassung deutlich schnellere Zeiten erfahren lassen. Der Grund dafür ist: Das Spiel läuft deutlich langsamer ab, die Uhr wurde jedoch angepaßt. Weitere Einsendungen sind übrigens jederzeit willkommen, schickt sie einfach an die Leserpost. (Bei 'Marine Fortress' ist das Ergebnis ein wenig verzerrt, da einige Fahrer die Abkürzung – siehe Tips & Tricks – benutzt haben. Aber da das nicht ausgeschlossen war, sind die Zeiten natürlich auch mit dabei.)

Strecke:

Gesamtzeit	Runde	Name	Stufe	Fahrer
Sunny Beach:				
1:17.997	24:782	Andreas Goebel	mittel	Hayami
1:18.199	24:924	Sven Hoffmann	leicht	Mariner
1:18.599	25:008	Jürgen Marx	leicht	?
1:18.672	25:099	Daniel Kowalski	?	?
1:18.762	25:202	Benjamin Haarhaus	leicht	Mariner
1:18.824	?	Mathias Barz	leicht	Mariner
1:18.867	25:358	G. Unterwanding	leicht	Mariner
1:18.968	?	Andreas Klapsch	leicht	Mariner
1:19.010	25:172	Felix Reichert	leicht	Mariner
1:23.167	–	Jürgen Marx	extrem	?
1:23.937	–	Andreas Goebel	extrem	Hayami
1:24.374	–	G. Unterwanding	extrem	Jeter

Sunset Bay:

1:21.860	24:850	Jürgen Marx	leicht	?
1:21.923	24:837	Daniel Kowalski	?	?
1:23.315	25:583	Sven Hoffmann	leicht	Mariner
1:23.451	25:289	Marco Vetter	?	Mariner
1:23.961	26:180	Dominique Berg	leicht	Mariner
1:23.966	25:350	Björn Blech	leicht	Mariner
1:24.314	25:533	A. Klapsch + M. Barz	leicht	Mariner
1:24.385	26:080	Timo Beez	leicht	Jeter
1:24.469	26:468	Benjamin Haarhaus	leicht	Mariner
1:24.988	25:980	Marc Brunnen	leicht	Mariner
1:30.404	–	Andreas Goebel	extrem	Hayami
1:30.472	–	G. Unterwanding	extrem	Mariner

Drake Lake:

1:28.595	28.391	Daniel Kowalski	?	?
1:28.943	28:653	Sven Hoffman	leicht	Mariner
1:28.944	?	Michael Höhl	?	?
1:29.332	28:615	Jürgen Marx	leicht	?
1:29.975	28:985	Holger Kuhn	leicht	Mariner
1:30.178	28:908	Björn Blech	leicht	Mariner
1:30.383	29:326	G. Unterwanding	leicht	Mariner
1:30.460	29:044	Marco Vetter	?	Mariner
1:30.768	29:006	Jakob Wetzels	?	Mariner
1:30.802	29:232	Viktor Karger	leicht	Mariner
1:29.950	28:615	Jürgen Marx	extrem	?
1:35.244	30:799	G. Unterwanding	extrem	Jeter

Marine Fortress:

1:27.831	25:308	Andreas Goebel	mittel	Hayami
1:29.184	27:730	Sven Hoffmann	mittel	?
1:29.739	27:557	Ralf Sczensny	mittel	Mariner
1:30.251	26:891	Marcus Goebel	mittel	Hayami
1:33.970	27:849	Michael Höhl	?	?
1:34.605	?	Stjepan Prtenjaca	mittel	Jeter
1:34.860	27:983	G. Unterwanding	mittel	Jeter
1:36.329	28:725	Timo Beez	mittel	Jeter
1:36.518	28:652	Thomas Winter	mittel	Jeter
1:36.570	28:886	Robert Lang	mittel	Mariner
1:33.325	–	G. Unterwanding	extrem	Jeter
1:34.066	–	Andreas Goebel	extrem	Hayami

Strecke:

Gesamtzeit	Runde	Name	Stufe	Fahrer
Port Blue:				
1:41.233	?	Stjepan Prtenjaca	mittel	Jeter
1:41.625	32:570	Andreas Klapsch	mittel	Jeter
1:41.970	33:022	G. Unterwanding	mittel	Jeter
1:42.212	33:153	Marcel Feldmann	mittel	Jeter
1:42.265	32:897	Michael Höhl	?	?
1:42.710	32:832	Benjamin Haarhaus	mittel	Jeter
1:42.910	33:376	Andreas Goebel	leicht	Hayami
1:43.435	33:162	Sven Hoffmann	mittel	?
1:44.872	33:582	Viktor Karger	mittel	Mariner
1:45.121	33:980	Dennis Gessner	mittel	Hayami
1:40.044	–	G. Unterwanding	extrem	Jeter
1:40.986	–	Thomas Winter	extrem	Jeter

Twilight City:

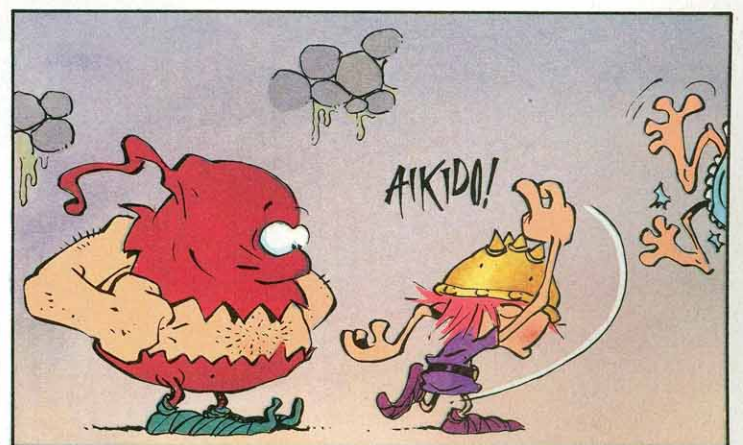
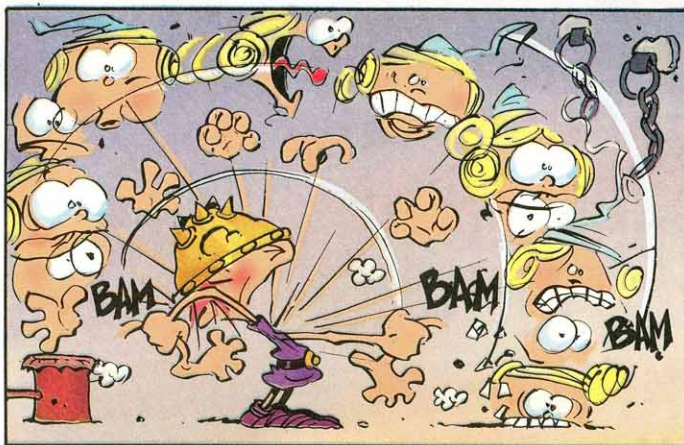
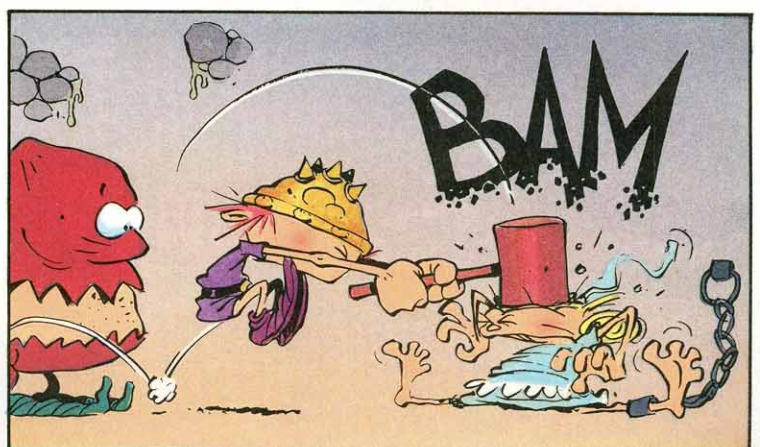
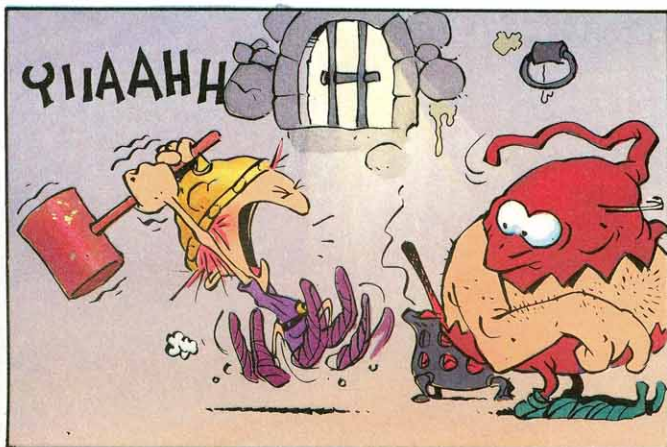
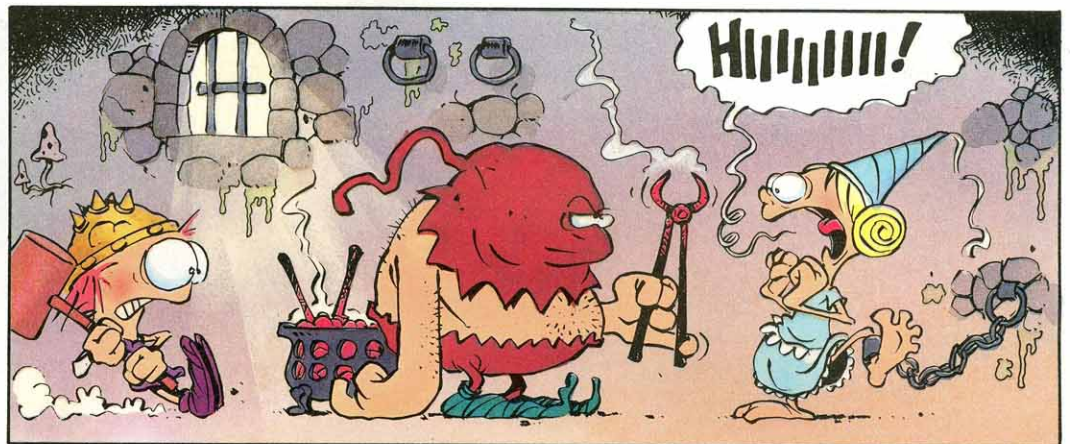
1:46.386	34:111	Daniel Kowalski	?	?
1:46.492	34:111	Michael Höhl	?	?
1:47.803	34:802	Sven Hoffmann	mittel	Mariner
1:48.009	34:682	Jürgen Marx	mittel	?
1:48.918	34:875	Björn Blech	mittel	Mariner
1:49.255	35:072	Andreas Klapsch	mittel	Mariner
1:49.543	35:509	Benjamin Haarhaus	mittel	Mariner
1:49.607	35:549	Felix Reichert	mittel	Mariner
1:49.759	35:545	Benjamin Becker	mittel	Mariner
1:49.822	35:288	G. Unterwanding	mittel	Mariner
2:06.096	–	G. Unterwanding	extrem	Jeter
2:10.346	–	Andreas Goebel	extrem	Hayami

Glacier Coast:

1:40.081	31:921	Sven Hoffmann	schwer	Mariner
1:41.294	32:758	Timo Beez	schwer	Jeter
1:41.505	32:381	Michael Höhl	?	?
1:42.688	32:475	Jürgen Marx	schwer	?
1:43.613	32:844	Sebastian Aland	schwer	Mariner
1:44.076	33:718	G. Unterwanding	schwer	Jeter
1:44.151	?	Stjepan Prtenjaca	schwer	Jeter
1:45.008	34:294	Marcel Feldmann	schwer	Jeter
1:45.173	34:372	Christian Bauer	schwer	Hayami
1:45.217	33:683	Benjamin Haarhaus	schwer	Jeter
1:46.764	–	Jürgen Marx	extrem	?
1:47.560	–	G. Unterwanding	extrem	Jeter

Southern Island:

1:32.190	28:813	Sven Hoffmann	leicht	Mariner
1:32.370	28:911	Jürgen Marx	leicht	?
1:33.057	29:065	Daniel Kowalski	?	?
1:33.891	29:302	Dominique Berg	leicht	Mariner
1:33.990	29:564	Andreas Goebel	leicht	Hayami
1:34.523	29:561	Andreas Klapsch	leicht	Mariner
1:34.604	29:580	Dennis Gessner	leicht	Mariner
1:34.831	30:130	Felix Reihert	leicht	Mariner
1:35.321	30:151	Jakob Wetzels	?	Mariner
1:35.427	29:957	Timm Hendrich	leicht	Mariner
1:45.983	–	Andreas Goebel	extrem	Hayami
1:46.452	–	G. Unterwanding	extrem	Jeter



Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Nintendo

Preis
ca. DM 120

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

Wir wissen ja nicht, ob Ihr es schon wußtet, aber Link startet demnächst zu seinem fünften großen Abenteuer, und Ihr seid alle recht herzlich eingeladen. Taucht ein in eine Welt, wie es sie noch nie zuvor gegeben hat und wie sie sich nur ein Shigeru Miyamoto ausdenken kann! Das lange Warten hat endlich ein Ende, und es hat sich gelohnt.

Es war einmal ...

Wir wollen an dieser Stelle auf keinen Fall zuviel verraten, um Euch nicht den Spaß an den vielen Überraschungen und Geheimnissen zu nehmen, doch bereits die ersten Stationen von Links Odyssee durch Miyamotos fantastische Traumwelt strotzen nur so vor originellen Ideen. Zeitlich betrachtet ist die Geschichte von *Ocarina of Time* vor den anderen vier *Zelda*-Abenteuern angesiedelt. Ihr seht den jungen Link, der von Schrecklichem träumt: Prinzessin Zelda flücht-

tet vor Ganondorf aus dem Schloß ihres Vaters und reitet durch die finstere, sturmgepeitschte Nacht davon.

(Sie ist diesmal also kein hilfloses Entführungsoffer, sondern scheinbar in Sicherheit vor dem Schurken.) Reichlich verwirrt erwacht unser Held, der die



brechen, die das Land bedrohen. Bevor sich unser Held in spe aber aufmachen kann, muß er erst einmal ein Schwert und einen Schild aufreiben, denn unbewaffnet

darf niemand das Dorf verlassen. Ist Euch dies gelungen, könnt Ihr Eurem Schicksal folgen und den Beschützer der Kokiri, den Deku-Baum, aufsuchen, der Euch mehr über Euren

Auftrag verrät. Ihr erfahrt, daß Ganondorf, der König der Diebe, der Grund allen Übels ist. Er will nicht nur die Macht über das Land, sondern auch das Triforce an sich reißen. In den Händen eines rechtschaffenden Geistes würde die Dreieinigkeit aus Weisheit, Mut und Kraft nur Gutes bewirken und Glück, Wohlstand und Frieden über Hyrule bringen. Befände sich diese Macht im Besitz eines niederträchtigen Unholds, würde dies den Untergang des gesamten hylianischen Reiches be-



Nintendo hat alle Erwartungen übertroffen. *Ocarina of Time* wird Euch für Wochen mit originellen Rätseln, skurrilen Gegnern, atemberaubender Grafik und einer spannenden Story fesseln



Feen sind seit jeher eine große Hilfe für Link und neuerdings auch ziemlich leicht bekleidet



Hauptdarsteller seiner Vision nicht kennt, in seinem Baumhaus im Dorf der Kokiri. Die Kokiri sind grünekleidete Fabelwesen, die stets von einer Fee begleitet werden. In diesem Punkt unterscheidet sich Link, dessen Herkunft ein Geheimnis umgibt, von den kleingewachsenen Dorfbewohnern und muß dafür auch einigen Spott ertragen. Doch an diesem Tag soll sich alles ändern: Die Fee Navi überbringt ihm eine Botschaft des weisen Deku-Baumes, der ihn mit einer äußerst wichtigen Aufgabe betrauen will. Nur er kann Hyrule retten und die Mächte des Bösen



deuten. Links Aufgabe ist es nun, das Master-Schwert aus dem Tempel der Zeit zu holen, denn nur damit wird es ihm gelingen, den teuflischen Ganondorf zu besiegen.



Eines der nützlichsten Extras, das Ihr sicherlich noch aus Links SNES- und GB-Auftritten kennt, ist der Enterhaken. Dieser kann in weiche Materialien wie Holzkisten oder Bäume geschossen werden und katapultiert den Helden daraufhin an sein Ziel. Aber auch als Waffe ist er sehr gut geeignet



Auf in den Kampf

Frohen Mutes, ordentlich ausgerüstet und endlich mit einer Fee als Begleiterin macht sich Link auf in ein Abenteuer voller unbekannter Gefahren. Navi erweist sich schnell als äußerst hilfreich, da sie unseren Helden auf wichtige Details aufmerksam macht, ihn vor Angriffen warnt und mit Charakteren außerhalb seiner Reichweite sprechen kann.

Die vielen Steuerungsbefehle, die Ihr im Dorf der Kokiri erklärt bekommt, hören sich anfangs zwar recht kompliziert an, doch schon nach kurzer Zeit beherrscht Ihr alle Raffinessen im Schlaf. Besondere Bedeutung kommt dem A-Button zu, dessen Funktion sich häufig ändert. Ihr könnt mit ihm Gegenstände aufheben, Schilder lesen, Steinblöcke verschieben oder erklettern und vieles mehr. Um die Übersicht zu erleichtern, wird die Wirkung der Buttons stets am oberen Bildschirmrand angezeigt. Die Funktion der C-Knöpfe könnt Ihr



übrigens selbst festlegen, indem Ihr sie mit bestimmten Waffen oder Gegenständen belegt. Das Schwert schwenkt Ihr mit B, das Schild wird mit R gehoben, und mit Hilfe des Z-Triggers dreht Ihr die ansonsten fixierte Kamera blitzschnell in Laufrichtung oder nehmt einen Gegner ins Visier. Der Analogstick erlaubt Euch zudem in Kombination mit den verschiedenen Buttons die Ausführung von Sprungattacken, Rückwärtssalti und vielem mehr. Link hat wirklich eine Menge auf dem Kasten – nur springen kann er nicht aus eigenem Antrieb. Erreicht Ihr rennend die Kante einer Plattform, wird automatisch zum Sprung angesetzt, nach dem Ihr dann elegant abrollt oder sicher den gähnenden Abgrund überwindet. Komplizierte Jump&Run-Sequenzen erwarten Euch also nicht, denn dank dieses genialen Systems könnt Ihr, ohne

lange nachzudenken und Entfernungen abzuschätzen, die tiefsten Schluchten hinter Euch bringen und Euch entspannt den eigentlichen Aufgaben zuwenden.



Zur besseren Orientierung lässt sich in Häusern das Geschehen von der Decke aus betrachten



Eine Welt voller Geheimnisse

Auf Eurem Weg vom Dorf der Kokiri zu Zeldas Schloß müßt Ihr eine riesige Ebene durchqueren, die in strahlendes Licht getaucht ist. In Hyrule stehen die Uhren aber nicht still, und



Mit dem Analogstick könnt Ihr die Laute, die Ihr der Ocarina entlockt, in der Tonlage ändern



schon bald seht Ihr die Sonne am Horizont untergehen, der Himmel färbt sich blutrot und es wird Nacht. Nun erheben sich die Toten aus der Erde und Zombies attackieren Euch von allen Seiten. Atemlos erreicht Ihr die Zugbrücke des Schlosses, die nur tagsüber herabgelassen wird, und müßt daher auf den ersten Hahnenschrei warten, bevor Ihr



den schon in der Morgendämmerung sehr belebten Marktplatz betreten dürft. Wer möchte, kann ein wenig mit den umherstehenden Leuten plaudern, ein paar Ausrüstungsgegenstände kaufen oder ein Spielchen am Schießstand wagen. Es herrscht eine ausgelassene Stimmung unter den Bewohnern, die sich wild gestikulierend unterhalten, unwissend über die Gefahr, die sie bedroht. Spätestens an diesem Punkt hätte man sich die Sprachausgabe gewünscht, die



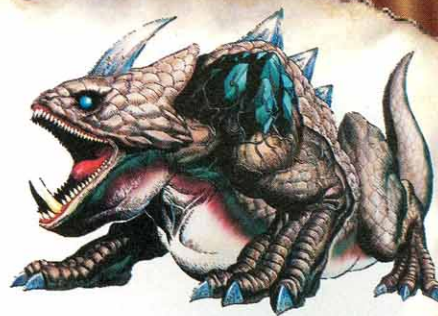
Ganon's Phantom hat eine Menge dieser Tricks auf Lager und lässt sich nicht leicht überlisten

Miyamoto vor Monaten vollmundig angekündigt hatte, doch sämtliche Gespräche werden über Texteinblendungen geführt – lediglich Navi macht sich gelegentlich mit ihren piepsigen Ausrufen bemerkbar. Dies ist der einzige kleine Schwachpunkt des ganzen Spiels,



da die Texte sehr langsam ablaufen und nicht beschleunigt werden können. Ein echter Grund zur Traurigkeit ist das aber nicht, denn auch ohne dieses Feature ist es Nintendo dank exzellenter Soundeffekte und interaktiver Musikuntermalung gelungen, eine absolut filmreife Stimmung zu erzeugen.

Zelda wartet auf Euch, doch die Soldaten, die das Schloß bewachen, wollen einen kleinen Hänfling, wie es Link zur Zeit nun mal noch ist, nicht pas-



sieren lassen. Ihr müßt Euch also hinter Mauern und Hecken versteckt an ihnen vorbeischieben. Dabei macht sich eine weitere Besonderheit des Spiels bemerkbar. Für ein 3D-Spiel eigentlich unüblich, könnt Ihr die Kameraperspektive nicht verändern, sondern müßt mit dem vorgegebenen Blickwinkel vorliebnehmen, der das Geschehen in der Regel äußerst übersichtlich einfängt. Außerhalb von Häusern könnt Ihr mit Ausnahme bestimmter Stellen, wie beispielsweise dem Versteckspiel mit den Schloßwachen, zusätzlich eine First-Person-Perspektive anwählen, um Euch ein wenig umzusehen. Und in geschlossenen Räumen ist es möglich, in eine Draufsicht umzuschalten, die auf die Schädeldecken der Anwesenden projiziert ist. Diese Maßnahme erleichtert es erheb-

THE LEGEND OF ZELDA

Bereits 1986 nahm der grünberockte Elfenproß Link seine Arbeit als Held und Retter der holden Prinzessin Zelda auf. In The Legend of Zelda trat er die phantastische Reise durchs magische Hyrule an, deren Ende auch heute noch nicht abzusehen ist.

NES

Finstere Mächte bedrohen das friedliche Zusammenleben der Bewohner von Hyrule. Nur ein Held, der alle Teile der

legendären Triforce findet und zusammensetzt, kann dem düsteren Schicksal noch Einhalt gebieten. Hier tretet Ihr auf den Plan und schlüpft in das Elfenengewand, um die Einzelteile des Artefakts in den zahlreichen Dungeons des goldenen Moduls auszumachen.

Die aus der klassischen Draufsicht präsentierten Verliese wimmeln nur so von Monstern und Fallen – Verschnaufpausen werden dabei kaum gewährt. Oberwelt und Dungeons halten zwar einige nütz-



liche Items bereit, die Link den Heldenalltag erleichtern, doch bei der Lösung der teilweise knackigen Rätsel seid Ihr wieder ganz auf Euch allein gestellt.

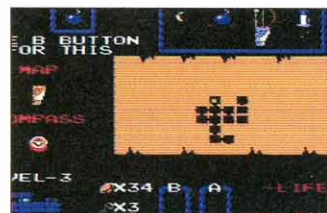
Spielerisch kann die gelungene Kombination der Action- und Adventure-Elemente selbst heute noch begeistern, auch wenn die grafische Darstellungsfähigkeit der 8-Bit-Konsole angesichts zahlreicher Gegner teilweise überfordert ist und die unterirdischen Gewölbe auf Dauer etwas eintönig wirken. Dank der ansprechenden

Genre: Action/Adventure

Hersteller: Nintendo

Entwickler: Nintendo

Preis: ca. DM 50-100



Musik und der spannenden Geschichte könnt Ihr Euch aber getrost von Links erstem Abenteuer, *The Legend of Zelda* in seinen Bann ziehen lassen.

Sebastian Krämer

Gameplay

2

Das klassische Spielprinzip Zeldas übt auch heute noch seinen besonderen Reiz aus.

Dauerspaß

2

Knifflige Rätsel in Oberwelt und Dungeons halten die Spannung dauerhaft aufrecht.

Grafik

2-

Abwechslung wird nicht gerade geboten. Das NES-typische Flackern sei jedoch verziehen.

Sound

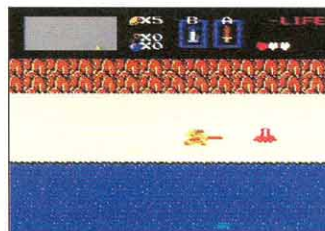
2

Wer Zeldas kultiges Hauptthema einmal gehört hat, ist ihm auf ewig verfallen.

Modulspeicher: 3 Speicherstände
Bildschirmtext: Deutsch

Spieler 1
Level 16
Schwierigkeit mittel
Continues unendlich
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich seit 1986

FAZIT
2





lich, den Überblick zu behalten, und liefert gleichzeitig wunderschöne Bilder von den Gebäuden und Landschaften. In der nun anstehenden ersten Begegnung von Link und Zelda erwartet Euch eine aufwendige Zwischensequenz, in



Das Game&Watch-Spiel



Kurz vor Links zweitem NES-Auftritt brachte Nintendo eine Game&Watch-Variante des *Zelda*-Themas auf den Markt. In der übernehmen acht Drachen die Rollen der Bösewichter und entführen die Prinzessin. Auf den zwei Bildschirmen des Multi-Screen-Gerätes müßt Ihr gegen Goblins, Skelette und Geister kämpfen und die acht Teile des Triforces einsammeln. Das Ganze hat allerdings nur wenig mit den bekannten *Zelda*-Spielen zu tun und gestaltet sich recht langweilig.

der die Prinzessin mehr über Eure Aufgabe verrät. Sie berichtet von den Shiekah, einem Schattenvolk, das den Hylianern dient und die Geheimnisse des Tempels der Zeit hütet. Ihr erfahrt mehr über das Triforce und das heilige

Königreich und seht durch ein Schloßfenster Ganondorf, der im Dienst von Zeldas Vater steht und seine teuflischen Pläne schmiedet. Von der jungen Prinzessin lernt Ihr auch ein Lied, das Ihr fortan auf Eurer Ocarina spielen könnt. Diese Musikstücke haben eine sehr wichtige Bedeutung und helfen an vielen Stellen des Spiels weiter. Einige von ihnen haben magische Kräfte und teleportieren Euch an entfernte Orte, andere öffnen Türen oder bringen Link ins Gespräch



Denn neben den großen Herausforderungen und Endgegnern, die in den zahlreichen Dungeons auf Euch warten, solltet Ihr Euch auf jeden Fall auch mit den Nebenschauplätzen beschäftigen. Im Dorf Kakariko beispielsweise wollen einige Probleme der Bewohner gelöst werden. So bittet Euch eine Frau darum, ihre ausgebüxten Hühner wieder einzufangen, und in einem Haus trefft Ihr auf Spinnenwesen, die mit einem Fluch belegt sind und wieder in Menschen zurückverwandelt werden wollen. Um dies zu erreichen, müßt Ihr goldene Totenkopfmedaillons einsammeln, die von bestimmten Spinnengegnern hinterlassen werden, nachdem sie besiegt wurden. Praktisch jeder Charak-



In den verschiedenen Mini-Games könnt Ihr Rupien und manch nützliches Extra gewinnen



Ein seitlich verdrehter Korridor in einem Tempel stellt Link vor eine knifflige Aufgabe

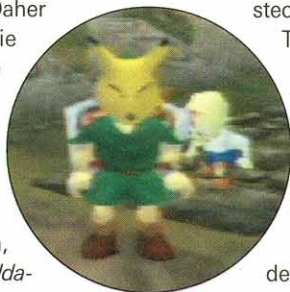
mit bestimmten Charakteren. Ihre Einsatzmöglichkeiten sind vielfältig und laden zum Experimentieren ein. Nun seid Ihr endlich gerüstet, den großen Herausforderungen ins Auge zu sehen, die vor Euch liegen. Ein riesiges Gebiet aus Dörfern, Bergen und Dungeons wartet darauf, erforscht zu werden. Ihr müßt zunächst drei Artefakte finden, um mit ihnen das Geheimnis des Tempels der Zeit zu lösen. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg. Eine gute Gelegenheit, sich etwas umzusehen und zu staunen.

ter, auf den Ihr trifft, hat Wichtiges, Interessantes oder Lustiges zu berichten, und hinter jedem steckt eine andere kleine Geschichte.



Sobald Ihr die drei Artefakte zum Tempel der Zeit gebracht habt, altert Link um sieben Jahre und setzt das Spiel als Jugendlicher fort. Nun ist unser Held kräftiger und kann einiges mehr als vorher, wie beispielsweise auch Reiten. Manche Rätsel lassen sich als Halbstarker allerdings nicht mehr

lösen, da Ihr einige engen Passagen nicht überwinden könnt. Daher müßt Ihr gelegentlich die Zeitzonen und somit Eure Statur wechseln. Seid Ihr an diesem Punkt des Spiels angelangt, habt Ihr noch nicht einmal ein Drittel hinter Euch. Um das ganze Abenteuer zu lösen, werden selbst erfahrene *Zelda*-Fans gut 40 Stunden benötigen,



ohne gleichzeitig auch alle versteckten Extras wie Herzen, Totenkopfmedaillons und Zaubersprüche finden zu können. Und diese 40 Stunden sind derart fesselnd und abwechslungsreich, daß man das Pad gar nicht mehr aus der Hand legen will. An dieser Stelle wollen wir ein-



halten und nicht mehr verraten vom großartigsten Videospielabenteuer aller Zeiten. Seid aber sicher, daß noch Phantastisches auf Euch wartet.



Einige der Puzzles müssen unter Einhaltung eines strengen Zeitlimits gelöst werden

ZELDA II – THE ADVENTURE OF LINK

Das Abenteuer geht weiter. Drei Jahre nach seinem ersten Einsatz muß Link erneut zu Schwert, Schild und Zipfelmütze greifen – Hyrule braucht die helfende Hand seines Helden.



Gameplay

2

Genre-Fans bekommen mit dem Klassiker Action geboten, die heute noch anspricht.

Dauerspaß

2-

Am Umfang gibt es nichts zu bemängeln. Ein hübschen abwechslungsreicher darf's aber sein.

Grafik

2-

Die ungewöhnliche, technisch saubere Seitenansicht hebt sich von den anderen Teilen ab.

Sound

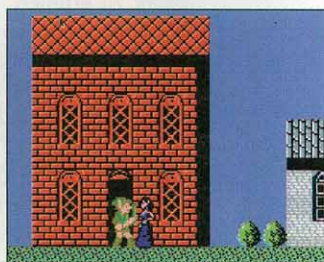
2

Klang und Komposition gehören zu den musikalischen Leckerbissen der 8-Bit-Vergangenheit.

Modulspeicher: 3 Speicherstände
Bildschirmtext: Deutsch

Spieler 1
Level 7
Schwierigkeit mittel
Continues unendlich
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich seit 1989

FAZIT
2+



Ein magischer Dauerschlaf hält die liebliche Prinzessin Zelda gefangen. Wieder gilt es, die legendäre Triforce zusammenzusetzen, um Hyrules Vernichtung durch den niederträchtigen Magier Ganon zu verhindern. In der Rolle des edelmütigen Elfen habt Ihr die Aufgabe, in sechs Palästen Kristalle in Statuen einzusetzen. Ist dies geschehen, öffnet sich das Tor zum Großen Palast, in dem sich das fehlende Stück der Triforce befindet. Links Reise durch die Lande wird aus der Vogelperspektive verfolgt,

während Städte, Dungeons und Paläste aus der für die *Zelda*-Reihe ungewöhnlichen Seitenansicht gezeigt werden. Genreüblich werdet Ihr in Städten mit wichtigen Informationen und Gegenständen versorgt. Raufereien in den monsterverseuchten Verliesen geben Eurem Helden die nötigen Erfahrungspunkte, um Auseinandersetzungen mit den knochenharten Endgegnern erfolgreich zu überstehen. Wie schon beim ersten Teil flackert die Darstellung, wenn zu viel Action auf dem Bildschirm ist,

doch können Grafik und Soundtrack immer noch begeistern. *Zelda II – The Adventure of Link* lebt in erster Linie von seiner spannenden Story, und die hat auch heute nichts von ihrem Reiz eingebüßt.

Sebastian Krämer





INTERVIEW

MIT SHIGERU MIYAMOTO

Wie Mario sind auch Link und Zelda dem genialen Hirn von Shigeru Miyamoto entsprungen. Nintendos Mastermind besuchte eigens Frankreich und Süddeutschland, um sich von den prächtigen Fachwerkhäusern und den landschaftlichen Besonderheiten für das neue Zelda-Spiel inspirieren zu lassen. Eigenen Angaben zufolge läßt er seinen Helden Link die Abenteuer erleben, von denen er als Kind geträumt hatte – Abenteuer voller Phantasie und ungewöhnlicher Ideen.

TOTAL!: Seit Monaten fiebern wir Links neuem Abenteuer entgegen. Warum hat uns Nintendo so lange warten lassen?

Shigeru Miyamoto: Für die lange Wartezeit möchte ich mich entschuldigen. Während der Entwicklungsarbeiten kamen immer wieder neue Ideen auf,



Die Würzburg inspirierte Miyamoto offensichtlich zur Architektur des hylianischen Schlosses



und die Welt von *Legend of Zelda* wuchs und wuchs. Dieser kreative Prozeß war derart fesselnd, daß wir endlos hätten weitermachen können – da hatte allerdings unsere Marketing-Abteilung etwas dagegen.

T!: Was ist Ihrer Meinung nach das Geheimnis eines großartigen Spiels, was zeichnet es aus?

SM: Ich denke, daß es dabei vor allem auf die richtige Zusammensetzung ankommt, auf die Gewichtung der verschiedenen Elemente. Mein Erfolgsrezept ist, daß 70 Prozent aus Aufgaben bestehen, die der Spieler zu erfüllen hat, und die restlichen 30 Prozent Geheimnisse und Rätsel sind, die es zu erforschen bzw. zu lösen gilt. Das kann ein versteckter Eingang sein, der zu einem Labyrinth führt (wie im ersten *Zelda*-Spiel), und den man erst entdeckt, wenn man den Baum davor abbrennt. Oder die Suche nach dem Eingang zu einem Palast, wie in *The Legend of Zelda – A Link to the Past*, wo Link zunächst die Lichtwelt betreten muß, um dann mittels des magischen Spiegels an der richtigen Stelle in der Schattenwelt zu landen.

T!: Sie haben ein spezielles Studio für Motion Capturing eingerichtet ...

SM: Ja, und wir haben es mehrfach um- und ausgebaut. Sogar die Szene, in der Link eine Schatzkiste öffnet, wurde mit Motion Capturing aufgenommen. Außer-



Miyamotos Lieblingsmonster ist ein Busch, der klein beugt, wenn er attackiert wird

dem wurde das FMCG-Verfahren (Full Motion Computer Graphics) genutzt, um noch realistischere Bewegungsabläufe zu programmieren. Zusammen mit dem

Motion-Capturing-Verfahren sind uns mit Sicherheit beeindruckende Bewegungsabläufe gelungen. Wir haben extra ein künstliches Pferd im Studio aufgebaut!

„Wir haben extra ein künstliches Pferd im Studio aufgebaut“



T!: Wer war Link bei diesen Aufnahmen?

SM: Wir hatten einen Profischauspieler für diese Szenen. Außerdem haben wir für die Schwertkämpfe Stunt-Profis engagiert, und zwar Samurai-Schwertkämpfer aus einem Vergnügungspark in der Nähe von Kyoto.

T!: Was war die größte technische Herausforderung bei der Entwicklung?

SM: Eine der größten Herausforderungen war die Darstellung der realistischen Lichteffekte, Bewegungsabläufe und Oberflächentexturen. Das ist notwendig, um ein visuell eindrucksvolles und ausdrucksstarkes Spiel zu programmieren. Nehmen wir zum Beispiel die Kapuze von Link, die sich beim Reiten und Laufen bewegt, oder das schimmernde Fell von Links Pferd Epona. Dies alles so authentisch wie möglich zu programmieren, war wirklich eine der größten Herausforderungen! Aber ich möchte das Gewicht gar nicht so sehr auf die technischen Aspekte des Spiels legen: Viel-



S. Miyamoto, umgeben von seinem Chefentwickler (links) und Herrn Tsukagawa (General Managing Office, NCL), vor der Würzburg im September '96

mehr hoffe ich, daß wir mit dem neuen *Zelda*-Abenteuer eine ganz eigene, fantastische Welt erschaffen haben, in die man als Spieler förmlich eintauchen kann. Action ist übrigens auch ein bedeutender Faktor!

Denn für komplexe Moves und Aktionen sollten nur wenige Knöpfe benötigt werden, die Bedienung muß so einfach wie möglich sein.

In *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* ermöglichen wir dem Spieler, die Bedienung der C-Knöpfe weitgehend den persönlichen Vorlieben anzupassen. Das heißt, daß Waffen oder magische Gegenstände mit beliebigen C-Knöpfen aufgerufen werden können.

TI: Wurden neue grafische Techniken eingesetzt, die auf dem N64 bisher noch



In Rothenburg ob der Tauber testete Miyamoto die Wohnlichkeit eines mittelalterlichen Kerkers

geschmeidigen Animationen keine Blitzer auf. Link beherrscht mehr als 500 Bewegungen, bei deren Berechnung sogar die Bodenunebenheiten berücksichtigt werden.

„Es ist eine schwierige Aufgabe die hohen Erwartungen der Fans zu erfüllen“

gestaltet. Wie ist es Ihnen gelungen, dabei Slowdowns zu vermeiden?

SM: Es kommen abwechselnd normale 3D-Kulissen und virtuelle 3D-Techniken zum Einsatz, bei denen zweidimensionale Hintergründe durch Rendering räumlich wirken. Durch diese besondere Technik wird das Nintendo⁶⁴ optimal ausgenutzt.

TI: Welches ist Ihr persönliches Lieblingsmonster im Spiel?

SM: Es gibt zwar zahlreiche Monster, die ich mag, aber am besten gefällt mir die Idee mit den Deku-Büschen, die manchmal als Feind und dann wieder als Verbündeter agieren.

TI: Warum benötigt *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* ein 256-MBit-Modul? Sind die extrem aufwendigen Grafiken oder der enorme Spielumfang der Grund?

SM: Wir hatten ursprünglich nicht den Plan, ein 256-MBit-Spiel zu entwickeln. Wir wollten eine äußerst vielschichtige Welt konstruieren und kamen dann zu diesem Ergebnis.

TI: Wird *Ocarina of Time* das 64DD unterstützen?

nicht zu sehen waren?

SM: Beim Texture-Mapping wird die gesamte Farbpalette des N64 ausgenutzt, was die abwechslungsreichen Landschaftsgrafiken ermöglicht hat. Da alle Charaktere mit einer geschlossenen Texturhaut überzogen wurden, treten trotz der



SM: Dazu möchten wir uns erst äußern, wenn das 64DD auf den Markt kommt.

TI: Wie viele Personen haben an *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* mitgewirkt?

SM: Vierzig bis fünfzig Personen – die größte Entwicklergruppe, die je an einem Nintendo 64-Projekt gearbeitet hat! Außerdem haben wir mit einem weiteren Unternehmen zusammengearbeitet. Wenn diese Leute dazuzähle, waren es rund 120 Personen, die an der Verwirklichung des neuen *Zelda*-Abenteuers mitgewirkt haben.

TI: Macht es Spaß, bei Nintendo zu arbeiten oder ist es harte Arbeit?



SM: Nintendo ist eine der ganz wenigen Firmen, in der die Stimmen der Spieleentwickler mehr zählen als die der Marketing-Manager. Das ist äußerst angenehm und macht auch sehr viel Spaß, weil ich genau das machen kann, was ich will. Andererseits ist es eine schwierige Aufgabe, Projekte zu realisieren, an die sich bisher noch nie jemand gewagt hat, und die hohen Erwartungen der Fans zu erfüllen.

TI: Spielen Sie auch zu Hause?

SM: Mit meinen Kindern spiele ich den Battle-Modus von *Mario Kart 64* und *Lylat Wars*.

Völker dieser Welt

Hylaner



Prinzessin Zelda gehört zum Volk der Hylaner, die ihr Land von der Burg Hyrule aus regieren.

Bereits in den früheren Link-Abenteuern spielten sie eine entscheidende Rolle im Kampf gegen die nicht ruhenden bösen Kräfte, die sich des Triforces bemächtigen wollten.

Kokiri



Den Kokiri begegnet Ihr als erstes im Spiel. Es sind kleine, grüngekleidete Kobolde, die in einem Dorf

am Wald wohnen, das auch Links Heimat ist. Jedem Kokiri steht eine Fee zur Seite, die über ihn wacht und stets um seinen Kopf herumschwirrt.

Shiekah



Die Herkunft der Shiekah ist unbekannt. Sie sind von der Statur her kräftig gebaut und gelten als weise und umsichtig. Seit jeher sind die Shiekah die Beschützer der Mächtigen Hyrules und werden dafür reich belohnt. Zeldas Kindermädchen Impa gehört diesem Volk an.

Zoras

Die Zoras sind friedliebende Wasserwesen, die in Berggrotten leben. Ihr



König hat einige Sorgen mit seiner Tochter Ruto und beauftragt Link, nach ihr zu suchen. Von den Zoras könnt Ihr das Tauchen lernen und einige nützliche Tipps bekommen.

Goronon



Die Heimat der Goronon ist der Gipfel des Todesberges, wo sie sich von bestimmten Felsarten ernähren. Bei Gefahr können sich die an-

sonsten eher trägen Wesen zu einer Kugel zusammenrollen und auf diese Weise ihren Angreifern entkommen.

Gerudo

Das einzige Volk, das nicht in friedlicher



Nachbarschaft zu den anderen wohnt, sind die Gerudo. Sie leben wie Nomaden

und sind als Diebe gefürchtet. Ihr Unterschlupf ist eine Festung im Westen des Landes. Ganondorf ist der bekannteste Vertreter dieses Volkes.

SNES

The Legend of Zelda – A Link to the Past

Auch auf dem Super Nintendo hatte Link natürlich seinen Auftritt. Als das Spiel erschien, war die Begeisterung allerorts groß. Miyamoto hatte ein weiteres Meisterwerk geschaffen.



Genre: Action/Adventure

Hersteller: Nintendo

Entwickler: Nintendo

Preis: ca. DM 80



Welt von Hyrule macht, lässt Euch das Game nicht mehr los. Es sind die vielen Details, das geniale Leveldesign, die vielen Rätsel und Puzzles sowie die unglaubliche Atmosphäre, die den Spieler in das Geschehen hineinziehen. Hinzu

POSTVN!
Perfektes Leveldesign,
unglaublich dichte
Atmosphäre



Alle Jahre wieder, weckt *Zelda* den Abenteurer in Millionen Videospielern. Nächstelanger Dauerbetrieb der Nintendo-Konsolen NES, SNES und GB – und bald auch des Nintendo⁶⁴ – sind die logische Folge. Mit *The Legend of Zelda – A Link to the Past* erreichte die Serie 1991

für viele Jahre ihren Höhepunkt. Die neue Referenz ist nun zwar die N64-Version, zum alten Eisen gehört der SNES-Meilenstein deswegen aber noch lange nicht. Nach wie vor geht die gleiche Faszination von diesem Spiel aus. Sobald Ihr die Konsole einschaltet und die ersten Schritte durch die

kommt das perfekte Design. Selbst absolute Videospiel-Neulinge finden sich sofort zurecht, weil die Entwickler den Schwierigkeitsgrad optimal dosiert ansteigen lassen. Anfangs habt Ihr es mit einfachen Gegnern zu tun und bekommt jeden Schritt ge-

Die Ausrüstung eines Abenteurers

Neben drei verschiedenen Schwertern, Schilden und Stiefelpaaren kann Link natürlich noch eine ganze Reihe weiterer Waffen und Gegenstände finden, die ihm bei seiner Aufgabe helfen. Seine grüne Kluft darf



Link ist an einigen Stellen auf bestimmte Outfits angewiesen, die ihm neue Fähigkeiten verleihen

er in späteren Spielabschnitten gegen eine rote, die ihn vor Hitze schützt, oder eine blaue, die ihm Unterwasserspaziergänge erlaubt, tauschen. Genau wie in früheren Zelda-Spielen kommen auch wieder der Bogen, der Bumerang, der Enterhaken und Bomben zum Einsatz. Einer der wichtigsten Ausrüstungsge-



Die Waffen des jungen Link kann er als Jungendlicher leider nicht mehr einsetzen

genstände ist natürlich die titelgebende Ocarina of Time, die magische Kräfte besitzt, und für die Ihr zwölf verschiedene Melodien erlernen könnt. Diese setzen sich jeweils aus sechs bis acht Noten zusammen, die sich mit Hilfe der C- und des A-Buttons spielen lassen, sobald Ihr das Blasinstrument in Händen haltet.



Habt Ihr eine Melodie vergessen, könnt Ihr sie Euch im Status-Menü vorspielen lassen



Mit diesem Extra in Eurem Besitz, weist Euch das Rumble Pak auf versteckte Schätze hin



Eines der witzigsten Items, das Ihr Euch verdienen müßt, ist der Stein der Qualen, der wie ein gewöhnliches Rumble Pak geformt ist. Habt Ihr diesen erhalten, werdet Ihr durch das Zubehörteil im Joypad auf versteckte Schätze und weitere Besonderheiten aufmerksam gemacht, die sich anders nicht entdecken lassen. Keine Angst, das war bei weitem noch nicht alles, aber mehr wird nicht verraten.



Die Y-Taste läßt sich frei belegen, während die R- und L-Buttons ungenutzt bleiben. Dies stört etwas beim Bedienen



Im späteren Spielverlauf kann Link auch in tiefem Wasser schwimmen. Die Strudel teleportieren ihn an andere Orte



nauestens erklärt. Später ist zunehmend eure Kombinationsgabe gefragt. Bemerkenswerterweise befinden sich keine unfairen Stellen im Spiel. Stets gibt es eine logische Lösung, auch wenn die Situation zunächst ausweglos erscheint. Hilfreich sind die Gespräche mit den Dorfbewohnern und anderen Wesen. Nach und nach werden die Geheimnisse um

NEGATIV!
Nur eine belegbare Actiontaste (L und R) bleiben ungenutzt)

den böartigen Ganon und seine Machenschaften gelichtet, und Ihr rettet nicht nur Prinzessin Zelda, sondern gleich das ganze Land



Hyrule vor dem Untergang. Bis dahin ist es jedoch ein weiter Weg, auf dem Ihr eine Menge Kämpfe gegen unangenehme Monster gewinnen, Rätsel lösen Gegenstände und Erfahrungen sammeln müßt. The Legend of Zelda – A Link to the Past ist ein weiteres Meisterwerk aus der Feder des Videospieldesigners Miyamoto und absolute Pflicht für jeden SNES-Besitzer, der sich auch nur ansatzweise für Abenteuer-Spiele interessiert. Obwohl dieser Klassiker im Zeitalter der komplexen Polygonwelten grafisch natürlich nicht mehr mithalten kann, gehört er nach wie vor zu den besten Titeln der Videospiegelgeschichte. Amen.

Frederic Berg

Gameplay

1

Dieses Spiel hat 1991 neue Genremäßigkeiten gesetzt, die bisher nur Zelda 64 überbietet.

Dauerspaß

1

Packend und voller Überraschungen, deshalb werdet Ihr lange Freude daran haben.

Grafik

1-

Für damals ausgezeichnet. Selbst Transparenzen und der Mode 7 kommen zum Einsatz.

Sound

2+

Ohrwürmer noch und nöcher, doch die Soundeffekte wirken teilweise recht langweilig.

Modulspeicher: 3 Speicherstände
Bildschirmtext: Deutsch

Spieler 1
Level 12 Endgegner
Schwierigkeit mittel
Continues unendlich
Speicherkapazität 12 MBit
Erhältlich als Classic

FAZIT
1



Beim Kampf gegen den fliegenden Drachen müßt Ihr auf die Lavafelder aufpassen

Obermotze in Aktion

Am Ende eines jeden Dungeons wartet in guter alter Tradition ein mächtiger Zwischengegner auf Euch. Neben dessen zumeist sehr origineller Gestaltung wird Euch dieses Wesen auch mit seinen kniffligen Kampftechniken beeindrucken.



Besonders im Kampf gegen die im späteren Spielablauf auftretenden Kreaturen müßt Ihr oft scharf nachdenken, um ihren schwachen Punkt auszumachen, denn dann weiß auch die sonst so schlaue Navi zumeist nicht weiter. Logik und das richtige Timing helfen Euch in diesen Situationen am meisten. Natürlich müßt Ihr auch von den richtigen Waffen Gebrauch machen.



Dieser unfreundliche Saurier kann sich zusammenrollen und Euch platt walzen

GB

THE LEGEND OF ZELDA – LINKS AWAKENING

Alles neu, macht der Boy. Mit dem Wechsel zur Wanderkonsole wurde erstmalig auf die Anwesenheit der namensgebenden Prinzessin Zelda verzichtet. Link in seinem ganz eigenen Abenteuer.



Genre: Action/Adventure

Hersteller: Nintendo

Entwickler: Nintendo

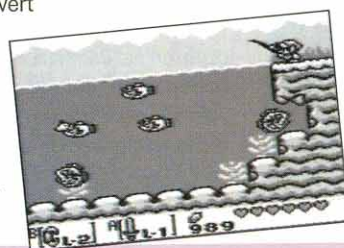
Preis: ca. DM 50

Stürmische See und wogende Wellen spülen den schiffbrüchigen Link an den Strand eines abgelegenen Eilands. Die freundlichen Bewohner Cocolints klären den kleinen Elfen über seine momentane Lage, und die der Tropeninsel, auf. Geschichten über bössartige Monster wecken den



mehrfach erprobten Beschützerinstinkt und geben Euch die Gelegenheit, in der Rolle des mit Schild und Schwert

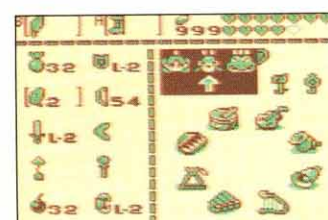
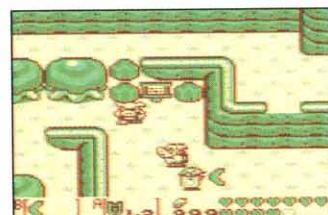
gewappneten Hylianers für die Wiederherstellung des Idylls zu kämpfen – scheinbar,



denn der Verlauf der Story ist genauso überraschend wie ungewöhnlich.

Voll freudiger Erregung, daß wenigstens seine Waffe das Schiffsun-

glück unbeschadet überstanden hat, verstaubt er selbige in dem schon bekannten Inventarbildschirm. Überhaupt präsentiert sich *Zelda IV – Link's Awakening* wie eine brillante Kopie der großen Vorbilder. Erstaunlich, wieviel



Ocarina (oben) und Angeln (links) gab es auch schon in Link's Awakening



Riesiger Umfang, der sich mit den 'großen' Modulen messen kann

Mumien, Monstren, Mutationen

In Links Welt trifft Ihr nicht nur auf niedliche Steinfresser und würdevolle Wasserwesen, sondern auch auf so manche Gestalt, die ihr Gesicht besser in keine Kamera halten sollte. Dazu gehören z.B. der bucklige Friedhofswächter und einige Geschäftsinhaber in Hyrule. Wie im richtigen Leben solltet Ihr Euch aber nie vom Äußeren täuschen lassen, denn diese Gesellen helfen Euch oft weiter.

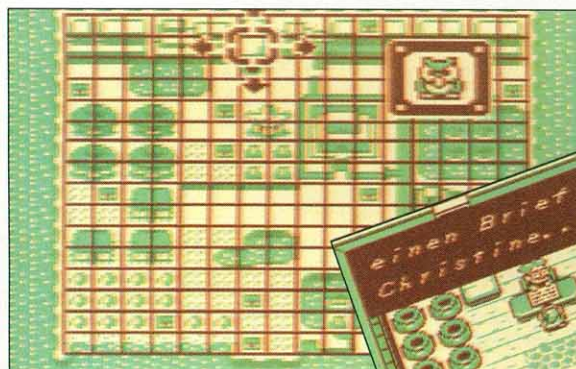
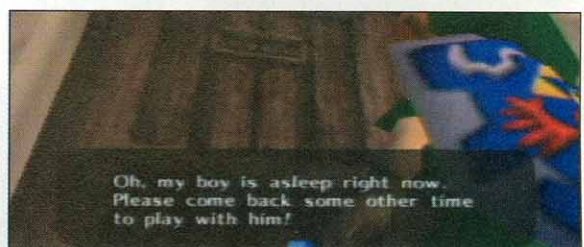


Die Zeichen der Zeit erkennen

Viele Rätsel könnt Ihr nur lösen, wenn Ihr auf bestimmte zeitliche Abläufe achtet. So sind nachts einige Geschäfte und Häuser verschlossen, und bestimmte Charaktere verlassen in der Dunkelheit nicht ihr Heim. Auch der Wechsel zwischen dem jungen und dem jugendlichen Link birgt seine Besonderheiten. Pflanzt Ihr beispielsweise als Kind Bohnen an speziell gekennzeichneten Stellen, könnt Ihr sieben Jahre später die daraus gewachsenen Ranken erklettern und auf diese Weise bisher unerreichbare Gebiete betreten.



Versäumt es nicht als Kind, die magischen Bohnen einzupflanzen!



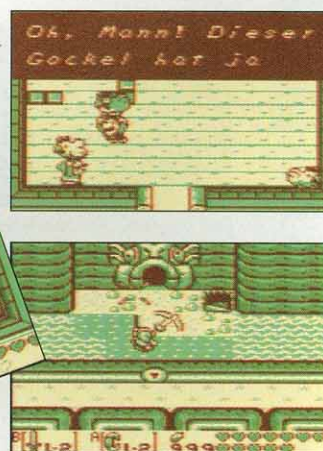
NEGATN!
Drei wichtige Items mit zwei Buttons zu bedienen, ist lästig

Charme und Genialität Miyamoto & Co auf den Screen des kleinen Game Boys übertragen haben und wie mit recht simplen Mitteln unglaublich komplexe, abwechslungsreiche und geradezu hirnzerklopfende Rätsel designt wurden. Anleihen aus vorangegangenen Zelda-Aben-



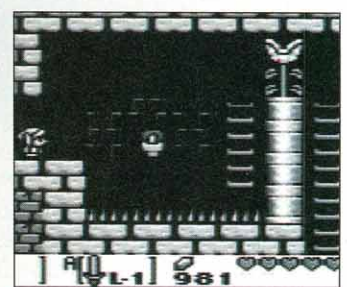
teuern, aber auch anderen Nintendo-Spielen, ziehen sich wie ein roter Faden durch die Geschichte. So trifft Ihr in speziellen Dungeon-Passagen in 2D-Seitenansicht auf Mario-typische Gegner wie Gumbas und Thwomps oder könnt Euch mit dem aus Sim City bekannten Dr. Wright unterhalten. Neuheiten wie das Angeln und der Flug mit dem Huhn tauchen im Gegenzug in der Ocarina of Time wieder auf.

ten wie das Angeln und der Flug mit dem Huhn tauchen im Gegenzug in der Ocarina of Time wieder auf.



Mit dem ersten 4-MBit-Modul für den Game Boy (die NES-Module hatten dagegen lediglich 2MBit) lieferten Nintendos Programmierer ein wahres Meisterwerk ab, das in allen Belangen mit dem fesselnden Angebot seiner 'großen Brüder' mithalten kann. Da The Legend of Zelda - Link's Awakening inzwischen zur Classic-Reihe gehört, ist seine Anschaffung einfach ein Muß. Es sei denn, man wartet lieber auf das für 1999 angekündigte Game-Boy-Color-Update, das einige zusätzliche Features enthalten soll.

Sebastian Krämer



In kurzen 2D-Abschnitten trifft Link auf klassische Gegner aus Mario-Spielen

Gameplay 1-

Eigentlich perfekt, müßte man nicht ständig zwischen Feder und Krafthandschuh wechseln.

Dauerspaß 1

Dungeons, Rätsel und die exotische Insel-landschaft üben starken Suchtcharakter aus.

Grafik 1-

Alle Zelda-typischen Details finden sich wieder; teilweise gibt es flackernde Objekte.

Sound 1-

Auch hier tritt das Game-Boy-Zelda in die Fußstapfen der Vorgänger - ein gelungener Mix.

Modulspeicher: 3 Speicherstände
Bildschirmtexte: Deutsch

Spieler 1
Level 1
Schwierigkeit mittel
Continues unendlich
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich als Classic

FAZIT
1



Mit kniffligen Rätseln und Puzzles werdet Ihr in Links jüngstem Bildschirmabenteuer noch viel häufiger konfrontiert als in früheren Tagen

Wir sind glücklich

Über die Frage, ob sich der Kauf des Zelda-Moduls lohnt, muß eigentlich nicht nachgedacht werden. Dieses Spiel darf sich einfach niemand entgehen lassen. Es ist bis dato wahrscheinlich das ehrgeizigste, einfallsreichste und unterhaltsamste Stück Software, das je auf den Markt gekommen ist. Die jahrelange Entwicklungsarbeit des Miyamoto-Teams ist in jedem kleinsten Detail spürbar, das die-



Wie auch schon bei seinem Game-Boy-Auftritt kann Link nun wieder zur Angel greifen

ses faszinierende Werk zu etwas Einzigartigem macht. Nie zuvor wurde die Synthese aus atemberaubender Action und originellen Rätseln mit einer derart beeindruckenden Atmosphäre und fesselnden Storyline verbunden. Durch den Verzicht auf eine frei wählbare Kameraperspektive und das automatische Sprungsystem könnt Ihr Euch vollkommen auf die verschiedenen Aufgabenstellungen konzentrieren – eine mutige Entscheidung, die sich als vollkommen richtig herausgestellt hat und perfekt umgesetzt wurde. Die einzigartig hohe Qualität der mehrheitlich originellen Rätsel hebt den Schwierigkeitsgrad auf ein Niveau, das die



Drei magische Artefakte öffnen das Tor durch die Zeit – fünf Weise warten auf Euch

samte Drumherum ist in jeder Beziehung gelungen: Die verschiedenen Völker mit ihren typischen Eigenheiten, die vielen auffindbaren Items und Waffen und die manchmal recht lustig ausgefallenen Dialoge zeugen von Kreativität. Wer dem roten Handlungsfaden nicht stur folgt und sich die Zeit nimmt, am Wegesrand auf Entdeckungstour zu gehen, wird wie schon bei dem dritten und vierten Teil des Zelda-Epos mit seltenen Items und manch verstecktem Extra belohnt – so soll es sein.

meisten Spieler in vollem Maße herausfordern, aber nie frustrieren wird. Nicht viele Spiele bieten dieses angenehme Gefühl der Befriedigung, wenn man mal wieder einen der genialen Gedankengänge der Entwickler nachvollzogen und ein Puzzle gelöst hat. Doch nicht nur dies, auch das ge-

NEGATV!
Mit Sprachausgabe wäre es noch ein wenig perfekter



Auch grafisch versteht es Nintendo wieder exzellent, die eigene Hardware ins beste Licht zu rücken. Technisch ohne Schwachpunkte zaubert die mächtige 3D-Engine gleichermaßen atemberaubende Panoramen wie actiongeladene Momente mit lebensechten Animationen ruckelfrei auf den Bildschirm. Wenn dieses Spiel nun noch Sprachausgabe anstelle der etwas zu langsam ablaufenden Texteinblendungen hätte, könnte man daraus ein fünfzigstündiges Fantasy-Epos fürs Fernsehen produzieren, und die Zuschauer wären bis zur letzten Sekunde begeistert.

Marco Häntsch

POSITV!
Nintendo präsentiert das großartigste Abenteuer aller Zeiten

Gameplay 1
Kein anderes Spiel bietet fesselndere Herausforderungen als Miyamotos geniales Meisterstück.

Dauerspaß 1
Ihr werdet in eine Welt eintauchen, die Ihr nie wieder verlassen wollt – unbegrenzte Möglichkeiten warten.

Grafik 1
Gelegenheiten zum Staunen finden sich überall: Die Atmosphäre und die Animationen sind atemberaubend.

Sound 1
Mystische Klänge umschmeicheln Eure Ohren und entschädigen für das Fehlen der Sprachausgabe.

Modulspeicher: 3 Spielstände
Controller Pak: nein

Spieler 1
Level
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 256 MBit
Erhältlich Mitte Dezember

FAZIT
1

TUROK

SEEDS OF EVIL™

JAG E.DAS BÖSE



Das Grauen
kehrt zurück! Du
bist TUROK -
unsere letzte
Chance!
TUROK 2;
SEEDS OF EVIL
revolutioniert die
Spielewelt mit
über 20 durch-
schlagenden
Waffen,
6 gigantischen
Welten und
Monster, daß dir
das Blut gefriert.



NEHT
LEVEL



10 von 10

95%

94%

92%

90%

Note 1



TUROK® 2: SEEDS OF EVIL™ © 1998 Acclaim Entertainment. All rights reserved. TUROK®, & © GBPC, Inc. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment, an Acclaim Entertainment Studio. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc.™ & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Marketed by Acclaim.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN

Acclaim

REVOLUTION ODER SCHNICKSCHNACK: DAS EXPANSION PAK VON INNEN

Das N64 nimmt zu – für 70 DM könnt Ihr den von Haus aus ansteuerbaren Speicher von vier Megabyte auf satte acht Megabyte verdoppeln. Das Geheimnis der Frontklappe klärt sich, doch was bringt die Speichererweiterung wirklich?

Besitzer eines PCs kennen das Hardware-Wettrüsten in- und auswendig. Im Reich der Videospiele kamen Innovation und Revolution bisher fast immer ohne weitere Investitionen des Kunden aus. Nintendo bricht die Regel mit der ursprünglich fürs 64DD geplanten Speichererweiterung, inzwischen hoch offiziell Expansion Pak genannt. Satte vier Megabyte werden anstelle des Plastik-Platzhalters unter der Frontklappe des N64 eingeführt – eine Prozedur, die insgesamt höchstens eine Minute dauert, und schon seid Ihr um das Doppelte an RAM reicher. Um erste Bedenken gleich vorweg-

reichtum zugeschnitten sind, ändert sich rein gar nichts. Da Prototypen des Paks erst seit wenigen Wochen für die meisten Entwickler zugänglich sind, werdet Ihr wohl auch keine positiven Überraschungen in Eurer Spielesammlung finden.

Hi-Res-Grafik

Die Standardauflösung des N64 ist 320 x 240 Pixel, manche Spiele benutzen 512 x 240 und andere Varianten, um einen

etwas schärferen Eindruck zu vermitteln. Der echte Sprung findet allerdings erst bei 480 Pixeln in der Vertikalen statt. Diese PC-typischen (3Dfx) Auflösungen wie 640 x 480 kann das N64 zwar darstellen, der RAM-Bedarf steigt dann al-

lerdings so extrem, daß außer einigen wenigen Sporttiteln kaum ein Spiel mit diesen starken Einschränkungen



South Park: Deeply Impacted

grammierer nicht alle zur Verfügung stehenden Tricks (Umgehung des Z-Buffers, Filter ausschalten etc.), ruckeln Spiele schnell unerträglich. Mit Star Wars: Rogue Squadron



Star Wars: Rogue Squadron



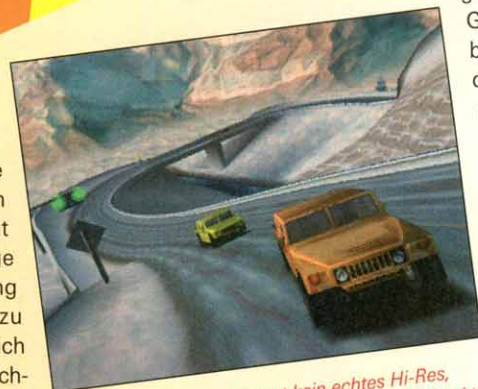
Nun ist das sogenannte Jumper Pak an der Reihe. Mit dem beigelegten Plastikwerkzeug zieht Ihr den Platzhalter ganz einfach heraus



„Entfernen Sie diesen Aufkleber nicht.“ Doch, keine Sorge, um das Expansion Pak einzusetzen, müßt Ihr den Aufkleber sogar entfernen

zunehmen: Probleme mit alten Spielen gibt es nicht. Factor 5 betreibt ihr Nintendo⁶⁴ seit sechs Monaten mit Expansion Pak, und negative Auswirkungen bei alten Spielen sind keine zu erkennen – allerdings auch keine positiven, denn wenn Spiele nicht auf den Speicher-

klarkäme. Nun eröffnen sich dank der acht Megabyte ungeahnte Möglichkeiten. Im Prinzip sollte jedes Spiel mit Expansion Pak in der Lage sein, in die hohe Auflösung von 640 x 480 Punkten zu schalten. Aber – und natürlich ist da ein Aber – das N64 zeichnet plötzlich die doppelte bzw. vierfache Menge an Daten auf den Bildschirm. Nutzen die Pro-

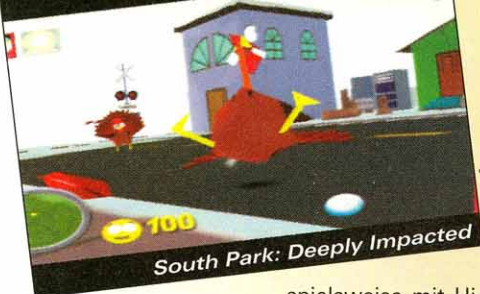


Top Gear Overdrive benutzt kein echtes Hi-Res, sondern eine mittlere Auflösung (640 x 480) Punkte. Dennoch sieht es sehr gut aus, obwohl dieser Screenshot sicher von einer Workstation stammt

und Turok 2 – Seeds of Evil könnt Ihr Euch dieses Weihnachten ein klares Bild darüber machen, was Ihr vorzieht: Beide Spiele bestechen durch eine unglaublich detaillierte

Grafik in Hi-Res, beide sind allerdings auch ein wenig ruckeliger als im Lo-Res-Modus.

Schon unter den ersten Expansion-Pak-Spielen wird mit dem Ausdruck Hi-Res Namens-Nepp betrieben. Top Gear Overdrive wirbt bei-



South Park: Deeply Impacted

spielsweise mit Hi-Res, obwohl das Spiel nur in einer Auflösung von 640 x 240, anstatt 640 x 480 Pixeln läuft. Der Kunde kann allerdings auf eine verbindliche Namensregelung von Nintendo hoffen.

Ruckelfreier für alle

Wie schon im Zusammenhang mit Hi-Res erwähnt, könnt Ihr bei *Rogue Squadron* und *Turok 2* auch weiterhin in der gewohnten Niedrigauflösung spielen und trotzdem von Eurer neuen

den, weil die kommenden drei Bilder bereits fertiggestellt sind und lediglich aufgerufen werden müssen. Neben dem erwähnten Triple Buffering können die Entwickler viele interne Strukturen dank des zusätzlichen Speichers nun doppelt und dreifach ablegen und somit insgesamt die Spiele durchgehend flüssiger machen.

Turok 2 - Seeds of Evil



Voilà, les enfants, das war's auch schon! Da das Expansion Pak komplett unter die Haube paßt, könnt Ihr den Deckel jetzt einfach wieder einsetzen



Nun kommt der große Augenblick. Schiebt die Speichererweiterung in den freigewordenen Platz, und Euer N64 hat ab sofort satte acht Megabyte RAM!

Neue Texturen braucht das Land

Hardware profitieren: Jedes Spiel muß seinen Bildschirminhalt erst in einem Bildschirmpuffer ablegen, bevor er gezeichnet werden kann. Die meisten Spiele benutzen zwei dieser Puffer, das nennt man Double Buffering. Dadurch können die nächsten beiden Bilder bereits im voraus gezeichnet werden, um Performance-Probleme etwas abzufangen. Mit dem zusätzlichen Speicher ist ein dritter Puffer natürlich kein Problem mehr. Eventuelle Ruckler werden nun weitestgehend vermie-

Eines der großen Probleme des N64 ist die ungenügende Texturab- wechslung bei vielen Spielen. Zwar hängt dies auch mit dem Cartridge-Platz zusammen, angesichts der Modul- monster dieses Jahres gilt das allerdings kaum noch als Argument. Schnell stoßen die Entwickler jedoch bei herkömmlichen vier Megabyte an die Kapazitätsgrenze des internen RAMs. Mit einigen geschickten Tricks lassen sich eine Menge Probleme umgehen. Rare bedient sich in *Banjo-Kazooie* zum Beispiel der cleveren Nutzung von so-ge-

nannten Textur-Echtzeit-Mixen. Dabei handelt es sich um zwei Texturen, die miteinander vermengt werden, wie man es an den Übergängen im Gras sehr schön sehen kann. Factor 5 und Iguana hingegen laden in *Star Wars: Rogue Squadron* und *Turok 2 - Seeds of Evil* permanent neue Texturen aus dem Modul nach. Die zusätzlichen vier Megabyte des Expansion Paks sind da natürlich sehr willkommen, da nun wesentlich mehr Texturen zum sofortigen Abruf bereit stehen. Laßt Euch aber nicht täuschen – gegen die verhasste Einschränkung von vier Kilo-

byte pro einzelner Textur tut das Expansion Pak rein gar nichts –, die ist im Grafikchip der Maschine vordefiniert und nicht veränderbar.



Das Jumper Pak ist nun überflüssig geworden. Ehrt es in einer Vitrine, bastelt daraus einen Hamsterkäfig oder schmeißt es einfach in den Müll!



Turok 2 - Seeds of Evil

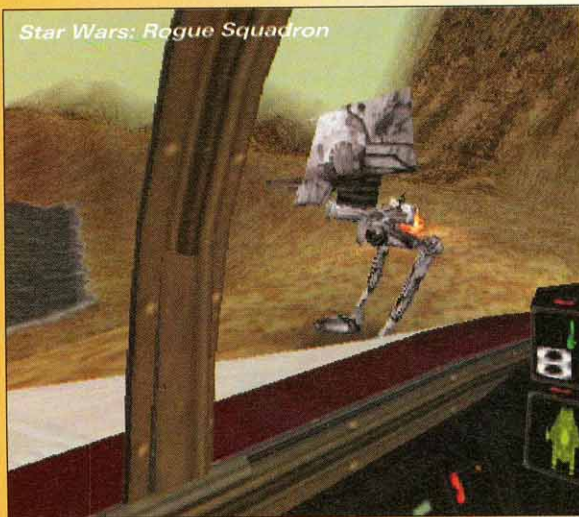


5

Star Wars: Rogue Squadron



Star Wars: Rogue Squadron



Iguana versteht wirklich etwas davon, die Hardware-Power des N64 vernünftig einzusetzen. Besonders die Darstellung der unglaublich beeindruckenden Zwischen- und Endgegner in Turok 2 – Seeds of Evil profitiert von dem hochauflösenden Grafikmodus, der erst nach dem Einsetzen der 4-MB-Speichererweiterung möglich ist



Auch South Park: Deeply Impacted basiert auf der sehr leistungsfähigen Turok 2-Engine. Deshalb kommt Ihr ebenfalls in den Genuß von Hi-Res, vorausgesetzt, Ihr besitzt ein Expansion Pak. Mehr zu diesem durchgedrehten Spiel erfahrt Ihr auf den Seiten 50/51

engen Hauptdatenkanäle des N64 sehr stark und bringen damit CPU und Grafik heftig ins Stocken.

Mit dem Expansion Pak können Entwickler beim Einschalten alle Sounddaten in die zusätzlichen vier Megabyte laden und danach gar nicht mehr oder nur vereinzelt auf das Modul zugreifen, denn direktes Soundabspielen aus dem RAM ist mit Nintendos Sound-Tools viel einfacher als aus dem Modul.

Die Gehirnmasse macht's

Neben all den kosmetischen Verschönerungen bringen echte 8-Meg-Spiele potentiell auch mehr Grips mit. Komplexe Routinen für künstliche Intelligenz benötigen reichlich Platz. Ebenso gierig sind natürlich auch Leveldaten – je größer, desto mehr RAM geht drauf, und vor allem Details, die in aktuellen Spielen nach Verlassen eines Spielfelds verschwinden, können mit mehr Speicherreserven 'behalten' werden.

Ihr seht, die Möglichkeiten für Entwickler sind mit dem Expansion Pak beinahe unbegrenzt. Zwar werden fast alle zukünftigen Spiele hauptsächlich mit Hi-Res werben, und sicherlich ist dies auch der revolutionärste Anteil des Expansion Paks. Daneben werden Besitzer des Paks aber in den Genuß von vielen, vielen kleineren und subtilen Verbesserungen kommen.

Nach mehreren Tagen mit Rogue Squadron und Turok 2 im RAM-Rausch können wir nur sagen: Fantastisch – das Expansion Pak verhilft der knapp zwei Jahre alten 64-Bit-Konsole zu einem deutlichen Leistungsschub!



Achtung! Einige Fremdhersteller arbeiten an preisgünstigeren Speichererweiterungen. Die Prototypen dieser Modelle laufen momentan jedoch noch nicht zufriedenstellend. Das Problem ist, die richtige Timing-Rate zu finden, mit der die Daten in den Speicher geschrieben und wieder ausgelesen werden. Momentan können wir diese Third-Party-Produkte daher noch nicht empfehlen. Sobald die Entwickler das Problem gelöst haben, geben wir natürlich Entwarnung.

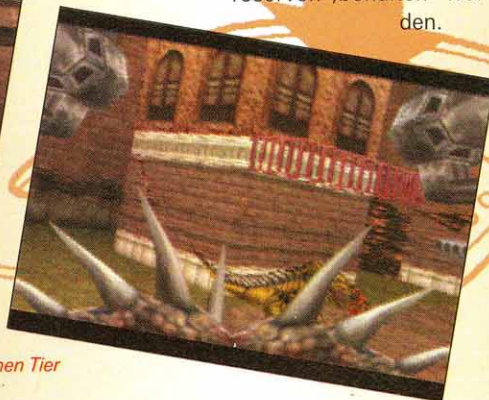
Julian Eggebrecht

Der gute Ton

Zumindest bei Nintendos bisherigen Sound-Tools wird das gesamte System beim Einsatz vieler Musikstimmen extrem belastet. Da die Samples direkt aus dem Modul geladen werden, überfordern umfangreiche Musiken die allzu



Mit Letter-boxes oder ohne, Acclaims Turok 2 hinterläßt einen grafisch famosen Eindruck. Dies gilt auch für den Ritt auf diesem seltsamen Tier



Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Speicherkapazität: 4 MB
Erscheinungsdatum: Anfang Dezember
Preis: ca. 70 DM

ER...

...muß die Welt retten...



"Das fesselndste ACTION-SPIEL des Jahres." XL 12/98

SIE...

...hilft ihm
dabei...



HARVEST BODY HARVEST



90%
NEXT LEVEL

1
TOTAL

ES...

...hat Appetit auf...
beide



DISTRIBUTED BY

Acclaim

BODY HARVEST ©1998 Gremlin Interactive, Plc. All rights reserved. Developed by DIMA Design, Ltd. Distributed by Acclaim Entertainment GmbH. All rights reserved.

PIKACHU SUPERSTAR EROBERT DIE WELT

Die Begeisterung für Nintendos knuddelige Pocket Monsters, kurz Pokemon genannt, reißt in Japan nicht ab. Die vierte Variation des immer gleichen Game-Boy-Spiels kam dort vor kurzem auf den Markt und fand allein am ersten Wochenende eine Million Abnehmer. Nun schwappt die Erfolgswelle auch nach Amerika.

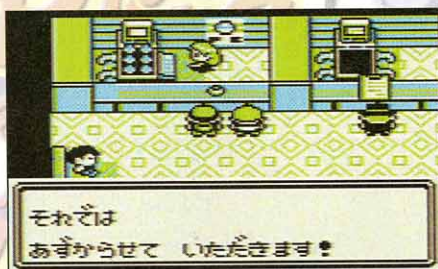
Seit der Space World '97, die ganz im Zeichen der Taschenungeheuer stand, haben wir schon mehrmals über das Phänomen berichtet. Da in europäischen Gefilden kurzfristig nicht mit einer Veröffentlichung gerechnet werden kann (Ende 1999 ist wahrscheinlich), haben wir bislang nur an der Oberfläche des Pokémon-Universums gekratzt.



Der Ablauf der Kämpfe ist der gleiche, doch die Inszenierung fällt bei Stadium etwas aufwendiger aus als beim Game Boy

ohne intensiver auf die Spiele einzugehen. Als Grund für den späten Release in Deutschland muß die Übersetzung der Monsternamen herhalten. Wer jetzt denkt, daß es nicht so kompliziert sein kann, sich 150 Namen auszudenken, sollte berücksichtigen, daß hinter jeder Figur eine Unmenge an Merchandising-Artikeln steht. Vor allem hinter Pikachu, dem – aus welchen Gründen auch immer – mit Abstand beliebtesten Kultstar. Der putzige Gelbling mit den schwarzen Ohrspitzen trug dementsprechend auch die Marketing-Kampagne für den Release der Game-Boy-Spiele in den USA. Unter anderem kurvten gelbe VW Beetles, denen spitze Ohren mit schwarzen Enden angeklebt wurden, durch die wichtigsten Metropolen.

Der Erfolg der Pokémon in den USA überraschte jeden – selbst den Hersteller. Eher vorsichtig hatte Nintendo 400.000 Module ausgeliefert. Nach zwei

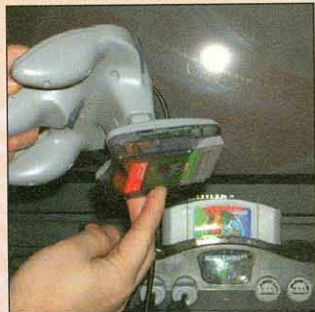


Wochen hieß es: „landesweit ausverkauft“! Im zweiten Anlauf wurde dann geklotzt und nicht gekleckert und 2,5 Millionen Cartridges nachgeschoben. Doch um noch einmal auf Japan zurückzukommen: Die Sache beschränkt sich

keinesfalls auf den Game Boy und Nintendo. Auf der Tokyo Game Show wurden kürzlich diverse Varianten des Themas für PlayStation vorgestellt. Der Höhepunkt der Absurdität war der Jaleco-Titel *Battle Bugs* – ein *Pokémon*-artiges Spiel mit Hirschkäfern! Aber das sind nur Randerscheinungen, denn mit dem Erfolg des Nintendo-Originals kann bisher nur Enix mithalten. Der RPG-Spezialist veröffentlichte Ende September *Dragon Quest Monsters – Terry's Wonderland*. Das 16-MBit-Modul für den Game Boy unterstützt den Color Game Boy und ging in nur drei Tagen 500.000mal über den Ladentisch.

Leider ist es Nintendo nicht gelungen, das N64 von der *Pokémon*-Begeisterung profitieren zu lassen. Die Verkäufe von *Pocket Monsters Stadium* brachen bei etwa 400.000 Einheiten jäh ab. Als eigenständiges Spiel ist das Modul natürlich ein Witz: Der Spieler kann (beziehungsweise zwei Spieler können) sich lediglich ein paar Monster aus einer Liste auswählen und in einer Arena gegeneinander kämpfen lassen. Dabei stehen jeder Figur lediglich vier Angriffsarten zur Verfügung. Der besondere Clou ist jedoch der 64GB-Adapter, der dem Spiel beiliegt. Dieser ist kein universeller Adapter, er ermöglicht nur, die Game-Boy-Pokémone auf dem N64 zu spielen und die individuellen Monster-Parties vom GB-Speicher zu laden und in den Stadionkämpfen zu nutzen.

Wer nun der Meinung ist, daß dies alles nicht besonders positiv klingt, hat natürlich völlig recht. Also stellt sich immer noch die Frage, warum die Game-Boy-Spiele so unglaublich erfolgreich sind. Warum kann sich niemand dem enormen Suchtpotential entziehen? Die Antwort vertagen wir gemeinerweise auf die nächste Ausgabe. Ein kleiner Hinweis aber



Besitzer von Pocket Monsters Stadium können sich aus den angebotenen Monstern eine Truppe zusammenstellen



Wesentlich interessanter wird die Sache, wenn man seine Party aus dem Game-Boy-Modul importiert

noch zum Abschluß: Rollenspieler kennen die Motivation, alle Charaktere eines Spiels in die eigene Party aufnehmen zu wollen und möglichst alle Zaubersprüche oder besondere Items zu finden. Daraus läßt sich ungefähr ableiten, daß die Motivation, alle 150 Pocket Monsters zu besitzen und deren verborgene Fähigkeiten auszuloten, geradezu kriminell hoch ist. Doch mehr dazu in der kommenden Ausgabe.

Klaus-Dieter Hartwig



LÄNGER LEBEN HÄRTER SCHLAGEN SCHNELLER RENNEN GAMER POWER HÖHER SPRINGEN UNENDLICH ENERGIE UNENDLICHER SPIELSPASS

game buster™

DAS MOGELMODUL MIT POWER



- LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN • GAMEBUSTER HAT HUNDERTE VON EINGEBAUTEN CHEATS FÜR DIE NEUESTEN GAMES UND DIE BESTEN DER RESTLICHEN SPIELE • SPEICHER-MANAGER (SATURN) – 16MAL SOVIEL SPIELSTÄNDE SPEICHERBAR ALS MIT DEM STANDARD-MODUL • SPEICHER-MANAGER (PLAYSTATION) – KOPIERT DAS 10FACHE AN SPIELSTÄNDEN AUF DIE MEMORY-CARD • ZUSÄTZLICH ERHÄLTLICHES PC-LINK FÜR DIE VERBINDUNG MIT EINEM PC – EIN MUß FÜR JEDEN „HACKER“ • MIT DEUTSCHER MENÜFÜHRUNG UND DEUTSCHER ANLEITUNG. GAMEBUSTER-SUPPORT: UNTERSTÜTZUNG DURCH SPRACHCOMPUTERHOTLINE UND INTERNET-SITES FÜR ALLE CHEATS, TIPS & TRICKS USW.
- FÜGE EIGENE NEUE CODES HINZU, FÜR NEUE UND BESTEHENDE GAMES.

FÜR PLAYSTATION
ODER NINTENDO 64
ODER SATURN!

bei Bestellung unbedingt
gewünschtes System angeben!

DM 99,-

Nintendo 64-Version DM 119,-

INTERACTOR

- FAUSTHIEBE, TRITTE UND KOLLISIONEN REALISTISCH AM EIGENEN LEIB VERSPÜREN
- KANN MIT JEDER KONSOLE VERWENDET WERDEN, DIE ÜBER EINEN AUDIO- ODER KOPFHÖRERAUSGANG VERFÜGT
- ENTHÄLT ZUSÄTZLICH EIN N64-JOLT-INTERFACE ZUR VERWENDUNG MIT RUMBLE PAK-SPIELEN

DM 89,-

SHOCKWAVE

- JETZT FORCE FEEDBACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR BEI RUMBLE PAK SPIELEN
- 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

DM 79,-

ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIEL

- ALLE GAMEBOY-GAMES IN VOLLER BILDSCHIRM-GRÖSSE AUF DEM NINTENDO 64
- DAS EINZIGARTIGE FARBPALETTEN-SYSTEM TAUCHT DIE NORMALEN GAMEBOY-SCHWARZWEISS-GRAFIKEN IN PRÄCHTIGE FARBEN • UNTERSTÜTZT VOLLEN STEREO-SOUND

DM 119,-

720 SLOT MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 720 SPIELSTÄNDE – 48 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG ÜBER DAS PLAYSTATION-JOYPAD • HIGH-QUALITY-SMD-DESIGN UND FORMSCHÖNES GEHÄUSE • SELBSTVERSTÄNDLICH MIT DATAFLASH-ANLEITUNG IN DEUTSCH UND DER GARANTIEKARTIE!

DM 129,-

360 SLOT MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 360 SPIELSTÄNDE – 24 MAL MEHR ALS DAS STANDARD-MODUL • MIT DIGITALEM DISPLAY ZUR ANZEIGE DER EINZELNEN FUNKTIONEN • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN • EINFACHE BEDIENUNG MITTELS DES PLAYSTATION-JOYPADS
- FORMSCHÖNES GEHÄUSE

DM 119,-

120 SLOT MEMORY CARD

- SPEICHERT BIS ZU 120 SPIELSTÄNDE – BIETET DIE ACHTFACHE SPEICHERGRÖSSE EINER HERKÖMLICHEN MEMORY-CARD.
- VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT INTEGRIERTER SPEICHEROPTION. • TURBO-FORMAT-FUNKTION: FORMATIERT DIE GESAMTE KARTE INNERHALB VON SEKUNDEN
- EINFACHSTE HANDHABUNG • FORMSCHÖNES HIGH-QUALITY-GEHÄUSE
- LED STATUS INDICATOR

DM 89,-

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

- DOPPELTE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD. • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION. • HIGH QUALITY-SMD-DESIGN UND SEHR FORMSCHÖNES GEHÄUSE.

DM 89,-

40 MEG MEMORY CARD

- 10FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD! • EINFACHE „PLUG IN“-AUSFÜHRUNG • VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM

DM 99,-

NINTENDO 64 MEGA MEMORY

- 20FACHE SPEICHERKAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD
- UNTERSTÜTZT LADE-, SPEICHER- UND FORMATIER-FUNKTIONEN • IDEAL FÜR SPORT- UND ADVENTURE-SPIELE
- VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT SPEICHEROPTION • DIGITALES ANZEIGE-DISPLAY
- EINFACHE HANDHABUNG
- FORMSCHÖNES DESIGN

DM 99,-

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

service@dataflash.com
http://www.dataflash.com



Tel: 0 28 22/6 85 45

INT (49) 28 22/6 85 45

FAX ORDERS 0 28 22/6 85 47

INT (49) 28 22/6 85 47

Nicht alle N64-Spiele sind quietschbunt und auf eine Zielgruppe im Kindergartenalter zugeschnitten. Diese Aussage wird nach

Turoks und Bonds Auftritten demnächst auch durch das Horrorspektakel Shadowman von Iguana UK untermauert.

SHADOWMAN BITTET ZUM TOTENTANZ

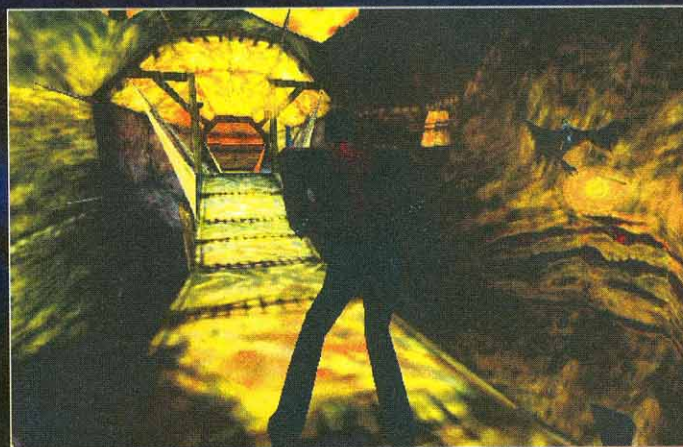


Wer noch immer nach einer Resident Evil-Umsetzung für sein N64 verlangt, bekommt mit Shadowman schon bald eine interessante Alternative zu Capcoms Zombiejagd geboten. Genau wie bei Turok basiert die Geschichte um den Wanderer in der Totenwelt auf einer Serie der Acclaim-Comics, deren düstere Atmosphäre das britische Entwicklungsteam genau einzufangen versucht. Kreativdirektor Guy Miller erklärt das Besondere seiner schaurigen Spielwelt: „Du bist Dir unsicher, wo Du bist und wohin Dich der Weg führt.“ In seinem abgedunkelten Büro spricht Miller von einer unvergleichlichen Storyline. „Ich

glaube nicht, daß schon einmal jemand dieses Niveau erreicht hat. Wir haben uns zwei Jahre Zeit genommen, um die Geschichte mit dem Spiel zu verweben. Wir wollen den Spieler eintauchen lassen, ihn verwirren und vollkommen in den Handlungsablauf einbinden.“ Die Hintergrund-Story von Shadowman kann sich auf jeden Fall sehen lassen und wird von Miller folgendermaßen beschrieben: „Eine böse Macht ist in unser Universum eingedrungen und hat im Totenreich eine Art Asyl für alle Serienkiller erschaffen. Durch sogenannte Seelentore wollen diese Mörder in die Welt der Lebenden zurückkehren, um ihr grausiges

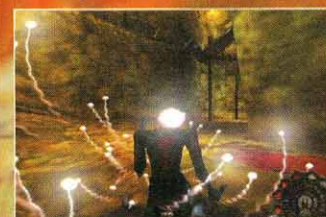
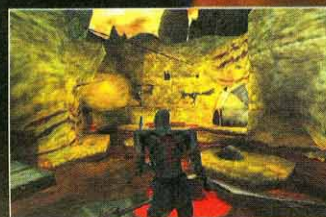


Viel mag Iguana zur Story nicht verraten, doch Jack the Ripper spielt eine Hauptrolle

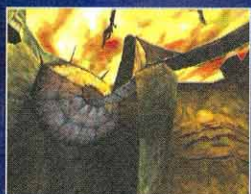


Wie Turok basiert auch Shadowman auf einer Serie der Acclaim-Comics. Die Suche nach den dunklen Seelen scheint ein Leckerbissen für Horror-Fans zu werden

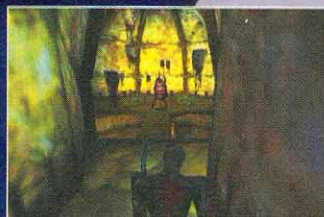
Werk fortzusetzen. Die Tore werden durch dunkle Seelen aktiviert, die Shadowman finden muß, bevor sie eingesetzt werden können.“ Jack the Ripper, der Urvater aller Serienkiller, ist von der dunklen Macht bereits auf seinen blutigen Feldzug geschickt worden und trifft in einer aufwendig gestalteten Szenerie, die an eine U-Bahn-Station des 19. Jahrhunderts erinnert, auf Shadowman. Iguana legt viel Wert darauf, den ausdrucksstarken Zeichenstil der Comicserie auf den Bildschirm zu übertragen. Miller beschreibt die Atmosphäre als eine Mischung aus dem Spielfilm-Thriller *Sieben* und *Jacob's Ladder*. Auch das Ende des Jahrtausends, an das viele apokalyptische Prophezeiungen geknüpft sind, wird eine gewichtige Rolle spielen. Neben einer starken Story und Präsentation wurde das Gameplay natürlich nicht vernachlässigt. „Die Handlung wird dadurch vorangetrieben, daß Shadowman verschiedene Items auffinden kann, um seine Fähigkeiten zu erweitern – ganz ähnlich wie bei *Zelda* auf dem Super Nintendo“, erläutert Miller sein Konzept. „Durch Voodoo-Tattoos, heilige Armbänder und auch technische Ausrüstungsgegenstände erlangen Shadowman und seine menschliche Personifikation Mike LeRoi neue Kräfte und Aktionsmöglichkeiten. So können sie beispielsweise schwere Felsbrocken zur Seite schieben und vorher unerreich-



Iguana verspricht einen komplexen, nichtlinearen Levelaufbau und eine faszinierende Hintergrundgeschichte, die den Spieler in ihren Bann ziehen und das Fürchten lehren soll



Hersteller: Acclaim
Entwickler: Iguana UK
Spieler: 1
Speicherkapazität: unbekannt
Erscheinungsdatum: 2. Quartal '99

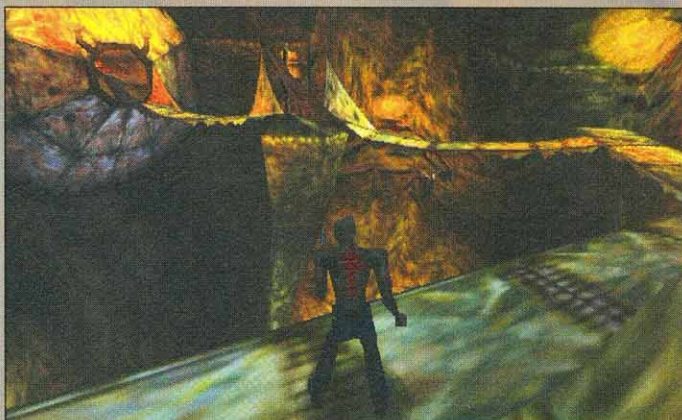


zurückkehren und nach neu geöffneten Passagen suchen. Es ist somit kein fester Weg durch das Spiel vorbestimmt.“ Durch diesen ungewöhnlichen Levelaufbau gewinnt der Adventure-Anteil gegenüber der reinen Action natürlich an Bedeutung. Ihr müßt die wenigen Informationen, die Euch zur Verfügung stehen, kombinieren, um die Bedrohung durch die dunkle Macht abwehren zu können. Dabei bewegt Ihr Euch in einer Third-Person-Perspektive durch eine alpträumhafte Welt, die von schauerlichen und äußerst angriffslustigen Kreaturen bevölkert ist. Im kommenden Jahr startet das gruselige und nicht gerade unblutige Abenteuer.

Marco Häntsch

bare
Ge-
biete
betreten.

Dies gestattet es uns auch, den Spielverlauf nicht -linear zu gestalten.“ Die Freiheiten im Gameplay sind Miller eine wahre Herzensangelegenheit: „Man kann immer wieder an frühere Orte



Die Körperfresser kommen – TV-TOTAL! auf SUPER RTL



Acclaims innovatives Action-Adventure für das Nintendo⁶⁴, *Body Harvest* (Test in Ausgabe 11/98, Note 1-) zieht jeden in seinen Bann, der den einsamen Helden durch Epochen und Erdteile führt. Die Firma Acclaim verlost in Zusammenarbeit mit TOTAL! und SUPER RTL zehn Module des brandheißen Toptitels. Um an dieser Verlosung teilzunehmen, müßt Ihr lediglich in der Zeit vom 07.12.98 bis zum 20.12.98 einen Blick auf die Mini-Ausgabe der TOTAL!, die TOTAL! GameZone, werfen, die Ihr wie immer im Family Text von SUPER RTL auf den Seiten 208 bis 212 findet. Wir wünschen viel Glück!

**10x Body Harvest
zu gewinnen!**



Acclaim

**super
RTL**

TOTAL!



CHARTS

von Euch,
für Euch

„So can it go“, wie der Schwede sagen würde!

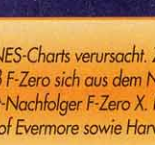
Für die Freunde des deutschsprachigen Sprechgesangs gibt es dieser Tage wieder einiges zu vermelden. Gutes und weniger Gutes. Fangen wir mit der weniger guten Meldung an. Der schreckliche Sven Francisco, Gründungsmitglied von Fischmob, hat seinen Ausstieg aus ebendieser Band bekanntgegeben. Als Begründung führte er sowohl inhaltliche als auch musikalische Differenzen an. Die Rest-Band liegt damit vorerst auf Eis, kündigt aber diverse Soloprojekte an. Den Anfang macht Stachy unter dem seltsamen Namen HOFOKU SOCHI. Es kann also für Euch und uns durchaus etwas Positives aus dieser tragischen Situation erwachsen. Wer allerdings nicht solange warten will, der kann sich vorab mit zwei großartigen Acts der Deutsch-Hip-Hop-Szene vergnügen. Sowohl Absolute Beginner mit Liebes Lied als auch Blumentopf mit 6,90 m verdienen mit ihren originellen Texten und witzigen Samples besondere Anerkennung. Nun aber zu den Charts:

Ihr seid wieder so fleißig gewesen, daß ich kaum mit dem Auswerten hinterherkam. Irgendwie ließ es sich dann aber doch bewältigen, das Ergebnis seht Ihr auf den folgenden drei Seiten. Neuzugänge, überraschende Umplazierungen, rührselige Abschiede und ... lest am besten selbst!

Euer Schröder

N64

Der unglaubliche Höhenflug von Banjo-Kazooie (Index: 49,3) scheint vorerst gestoppt. Nichtsdestotrotz befindet sich das tierische Tandem nach wie vor deutlich auf dem ersten Platz. LylatWars setzt seine Achterbahnfahrt fort und kehrt für Mario Kart 64 in die Top 5 zurück. Der November vermeldet wieder zwei Neuzugänge, während die des Vormonats ISS 98 und Mission: Impossible fleißig Plätze gutmachen. Mit einem (oder mehr) weinenden Auge(n) verabschieden wir das grandiose Blast Corps auf Platz 16.

1	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT	●	Jump&Run • Note 1 • Test 7/98	Index: 38,0	
2	INDIZIERT	VORMONAT	●	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97	Index: 19,6	
3	SUPER MARIO 64	VORMONAT	●	Jump&Run • Note 1 • Test 3/97	Index: 14,0	
4	DIDDY KONG RACING	VORMONAT	●	Rennspiel • Note 1 • Test 12/97	Index: 10,5	
5	LYLATWARS	VORMONAT	▲	Shoot 'em Up • Note 1 • Test 10/97	Index: 10,4	
6	MARIO KART 64	Rennspiel	●	Note 1- • Test 6/97	Index: 9,7	
7	TUROC - DINOSAUR HUNTER	F. P. Shooter	●	Note 1 • Test 3/97	Index: 8,6	
8	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	Sport	▲	Note 1 • Test 9/98	Index: 8,0	
9	WAVE RACE 64	Rennspiel	●	Note 1 • Test 4/97	Index: 8,0	
10	MISSION: IMPOSSIBLE	Action/Adventure	▲	Note 2+ • Test 9/98	Index: 7,0	
11	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64	Sport	▼	Note 1 • Test 5/97	Index: 6,8	
12	FORSAKEN	F. P. Shooter	▼	Note 1- • Test 6/98	Index: 5,5	
13	EXTREME-G	Rennspiel	▼	Note 1 • Test 11/97	Index: 4,8	
14	WWF WAR ZONE	Beat 'em Up	NEU!	Note 2+ • Test 9/98	Index: 4,8	
15	F1-WORLD GRAND PRIX	Rennspiel	NEU!	Note 2+ • Test 9/98	Index: 4,6	

SNES

Es ist doch erstaunlich, wieviel Bewegung Ihr Monat für Monat in den SNES-Charts verursacht. Zelda III zieht, davon scheinbar unberührt, einsam seine Kreise an der Spitze, doch auch in dieser Ausgabe sind wieder zwei Reentries am Start. Daß F-Zero sich aus dem Nichts auf einen bebilderten und beachtlichen fünften Platz hochkatapultieren konnte, liegt sicherlich an der allgemeinen Aufregung um seinen 64-Bit-Nachfolger F-Zero X. Die unsichtbaren Plätze elf bis 16 werden im übrigen von ISSD, DKC 3, Sim City, Secret of Evermore sowie Harvest Moon belegt.

1	ZELDA III - A LINK TO THE PAST	VORMONAT	●	Act./Adv. • Note 1 • Test 8/94	Index: 15,6	
2	SECRET OF MANA	VORMONAT	●	Action/Adventure • Note 1- • Test 12/93	Index: 13,1	
3	SUPER MARIO KART	VORMONAT	▲	Rennspiel • Note 1 • Test 10/93	Index: 9,8	
4	YOSHI'S ISLAND - SUPER MARIO WORLD 2	VORMONAT	▼	Jump&Run • Note 1+ • Test 10/95	Index: 7,8	
5	F-ZERO	Rennspiel	re entry	Note 2+ • Test 10/94	Index: 7,5	
6	TERRANIGMA	Adventure	●	Note 2+ • Test 1/97	Index: 6,9	
7	DONKEY KONG COUNTRY	Jump&Run	●	Note 1- • Test 1/95	Index: 6,1	
8	LUFIA	Rollenspiel	re entry	Note 1- • Test 2/97	Index: 6,0	
9	DKC 2 - DIDDY'S KONG QUEST	Jump&Run	▼	Note 1- • Test 1/96	Index: 5,7	
10	SUPER METROID	Action/Adventure	●	Note 1 • Test 8/98	Index: 4,5	

TOTAL! Aufruf Wirklich beeindruckend, was wir Monat für Monat an Zuschriften von Euch bekommen. Macht weiter so, denn für eine möglichst repräsentative Erstellung der Leser-Charts 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! 2/99 stellen wir diesmal die folgende Frage: **Welches Videospiel-Genre ist Euch das liebste?** Zur Auswahl stehen die zehn Kategorien Jump&Run, Rollenspiel, Beat 'em Up, Rennspiel, Action-Adventure, Shoot 'em Up, Sportspiel, Puzzlespiel, First Person Shooter und Strategiespiel. Vielen Dank im voraus und viel Spaß mit den Charts!

TOTAL! Umfrage

Für die Ausgabe 2/99 möchten wir gerne von Euch wissen: „**Welche Konsole bespielt Ihr am meisten?**“ Interessant wird es, wenn Ihr Eure Zeit zwischen mehreren Konsolen aufteilen müßt (besser gesagt dürft).

TOTAL!-Leserumfrage aus 10/98: „Welches Titelbild gefällt Euch am besten?“



Special: Sound

Hier sind sie, die Module mit dem bemerkenswertesten Sound. Naturgemäß stehen die N64-Titel ganz oben, lediglich zwei SNES-Spiele konnten die Phalanx durchbrechen. Euren Zuschriften ließ sich aber entnehmen, daß sich der eine oder andere von Euch gern an die Musik von Final Fantasy Legend II (GB) zurückerinnert.

1	BANJO-KAZOOIE (N64)	Jump&Run • Rare • Test 7/98	Index: 10,3	
2	INDIZIERT (N64)	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97	Index: 8,8	
3	SUPER MARIO 64 (N64)	Jump&Run • Nintendo • Test 3/97	Index: 3,8	
4	DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST (SNES)	Jump&Run • Rare • Test 1/96	Index: 3,5	

5	FORSAKEN (N64)	F. P. Shooter • Acclaim • Test 6/98	Index: 3,4	
6	LYLATWARS (N64)	Shoot 'em Up Nintendo • Test 10/97	Index: 3,3	
7	DIDDY KONG RACING (N64)	Rennspiel Rare • Test 12/97	Index: 3,1	
8	MISSION: IMPOSSIBLE (N64)	Action/Adventure Infogrames • Test 9/98	Index: 3,0	
9	SECRET OF MANA (SNES)	Action/Adventure Square • Test 12/93	Index: 2,9	
10	EXTREME-G (N64)	Rennspiel Acclaim • Test 11/97	Index: 2,8	

GB

Die Game-Boy-Charts bieten ein ähnliches Bild wie im Vormonat beziehungsweise wie die Platzierungen für das SNES. Zelda thront unumstößlich an der Spitze, ein paar Kollegen tauschen die Plätze und wieder einmal gibt es zwei Reentries zu vermelden. Auf den Plätzen elf bis 16 lauern Donkey Kong, Battle Arena Toshinden, Street Fighter II, WaveRace und Final Fantasy Legend III.

1	ZELDA IV – LINK'S AWAKENING	Action/Adventure • Note 1 • Test 11/93	Index: 21,3	VORMONAT
2	TETRIS	Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97	Index: 10,5	VORMONAT
3	WARIO LAND II	Jump&Run • Note 1 • Test 5/98	Index: 10,2	VORMONAT
4	WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3	Jump&Run • Note 1 • Test 6/94	Index: 8,1	VORMONAT

5	SUPER MARIO LAND 2 – 6 GOLDEN COINS	Jump&Run • Note 1 • Test 9/94	Index: 7,9	VORMONAT
6	MYSTIC QUEST	Action/Adventure Note 2+ • Test 2/95	Index: 6,9	VORMONAT
7	SUPER MARIO LAND	Jump&Run Note 2 • Test 7/94	Index: 5,0	
8	DONKEY KONG LAND 2	Jump&Run Note 1 • Test 12/96	Index: 4,2	VORMONAT
9	DONKEY KONG LAND	Jump&Run Note 2 • Test 9/95	Index: 3,2	re entry
10	METROID 2 – RETURN OF SAMUS	Adventure Note 2+ • Test 12/94	Index: 2,3	re entry

GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir das N64-Modul W.Gretzky's-3D-Hockey!

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 System-Charts zu schicken. Wer einen Spielteip (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 04.01.98 (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! 10/98:

Hallo, **Christian Flöter** aus Hannover! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein Forsaken-Modul mit original „Der TobitM“-Unterschrift ist schon unterwegs.

Leser-CHARTS

von Euch (und uns),
für Euch



Spieletip von Sarah Schulz aus Freudenberg Pop 'n Twin Bee – Rainbow Bell Adventures (SNES)

Ihr wollt Abwechslung und Kirby-Grafik? Dann ist Pop'n Twin Bee – RBA genau das richtige für Euch. Denn dieses Spiel hat einfach alles zu bieten: Zweispieler-Simultanmodus, Paßwörter nach jedem Level, Endlos-Continue, zahllose Spezialtechniken, echt japanische Hintergrundstory, coolen Sound sowie viele versteckte Extras. Jeder einzelne ‚Bee‘ verfügt über lustig anmutende Kräfte, die die Feinde erzittern lassen. Und wenn das noch nicht reicht, dann gebt Euch im Battle-Modus gegenseitig eins auf die Mütze. Also, guckt mal auf dem Flohmarkt nach dieser Software-Perle.

RED-N64

Von null auf eins. Mit einem anderen Ergebnis war bei Zelda – Ocarina of Time auch nicht zu rechnen. Die Rückkehr des Geheimagenten Ihrer Majestät ist, wie auch der unerklärliche Absturz von Banjo-Kazooie, schon erstaunlicher.

1	THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME	Action/Adventure • Nintendo • Test 12/98 Index: 3,3	NEU!	
2	INDIZIERT	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97 Index: 2,3	recently	
3	BODY HARVEST	Action/Strategie • DMA • Test 11/98 Index: 1,9	VORMONAT 2	
4	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	Sport Konami • Test 8/98 Index: 1,5	3	
5	BANJO-KAZOOIE	Jump&Run Rare • Test 7/98 Index: 1,2	VORMONAT 1	

FLOP

Achtung, Finger weg von diesen Prügelspielen! Die von Euch zusammengestellte ‚Hall of Shame‘ der Beat 'em Ups ist ein echtes Gruselkabinett. War Gods scheiterte wirklich äußerst knapp an der ‚5%-Hürde‘. Ab nächsten Monat wählt Ihr wieder die genreübergreifenden N64-Flops.

1	DUAL HEROES	Hudson • Test 2/98 Index: 16,3	
2	CLAYFIGHTER 63 1/3	Interplay • Test 11/97 Index: 13,4	
3	BIO FREAKS	Midway • Test 7/98 Index: 9,2	
4	DARK RIFT	Vic Tokai Test 9/97 Index: 7,3	
5	SUPER ROBOT SPIRITS	Banpresto News 1/98 Index: 5,0	

NES

Dank Eurer Zuschriften haben sich Zelda und Super Mario Bros. 3 wieder einen heißen Kampf um die Spitzenposition in den NES-Charts geliefert.

1	THE LEGEND OF ZELDA	Action/Adventure Note 2 • Test 3/96 Index: 15,3	VORMONAT 2	
2	SUPER MARIO BROS. 3	Jump&Run Note 1 • Test 6/95 Index: 15,1	VORMONAT 1	

RED-MW

Zelda hinterläßt ein Vakuum in den MW-Charts, das gleich mit drei Neueinsteigern gefüllt wird. Banjo-Tooie, Castlevania 3D, Ogre Battle 3, GT World Tour und Donkey Kong World folgen auf den Plätzen sechs bis zehn.

1	PERFECT DARK	F. P. Shooter • Rare • News 10/98 Index: 3,1	VORMONAT 2	
2	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	Shoot 'em Up • Factor 5 • Report 11/98 Index: 2,3	VORMONAT 4	
3	SHADOWMAN	Action/Adventure • Iguana • Report 12/98 Index: 1,3	NEU!	
4	SOUTHPARK 64	F. P. Shooter Iguana • Preview 12/98 Index: 1,2	NEU!	
5	METROID 64	Action/Adventure Rare • keine News Index: 1,0	NEU!	

MOST WANTED

Kein Neuzugang in der Liste der heißbegehrten Spieltitel. Lediglich die Plätze vier und fünf wurden getauscht. Ebenfalls auf Eurem Wunschzettel: Castlevania 3D, extreme-G 2, Star Wars: Rogue Squadron, Conker: Twelve Tales und V-Rally Edition 99.

1	ZELDA – OCARINA OF TIME	Act./Adv. • Nintendo • Test 12/98 Index: 49,4	VORMONAT	
2	TUROC 2 – SEEDS OF EVIL	F. P. Shooter • Acclaim • Test 11/98 Index: 25,9	VORMONAT	
3	PERFECT DARK	F. P. Shooter • Rare • News 10/98 Index: 17,9	VORMONAT	
4	F-ZERO X	Rennspiel Nintendo • Test 9/98 Index: 15,8	VORMONAT 5	
5	BANJO-TOOIE	Jump&Run Rare • News 8/98 Index: 7,3	VORMONAT 4	

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

Horcht, was kommt von draußen rein!

Das Schöne am Weihnachtsgeschäft ist unter anderem die Masse an neuen Titeln, die unsere Herzen und Daumen alljährlich erfreuen. Diesmal rückt nicht nur der eigentliche (religiöse) Anlaß für das größte Fest des Jahres in den Hintergrund, nein, auch im Spielbereich stellt ein ganz besonderes Werk die direkte und sogar die indirekte Konkurrenz in den Schatten: *The Legend of Zelda – Ocarina of Time*. Habt Ihr Euch bislang mit Bildern und stets konkreter werdenden Infos abfinden müssen, so beginnt nun die Zeit der handfesten Fakten und für viele auch bereits die packende Erkundung der neuen Welt des kleinen Helden Link.

The Legend of Zelda – Ocarina of Time

→ N64
→ Seite 20–32

V-Rally Edition 99

→ N64
→ Seite 52/53

extreme G – XG2

→ N64
→ Seite 54/55

NBA Live 99

→ N64
→ Seite 58/59



Bevorzugte Strapazen:
Schrägers Hip Hop aushalten
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Zelda – Ocarina of Time (N64)

Meister Miyamoto hat die Geduld der Nintendo-Spieler wirklich bis aufs letzte strapaziert. Ich hatte echte Zweifel, daß ein einziger Titel eine so lange Wartezeit wert sein könnte. Wenn ich mir aber das Endprodukt ansehe, verfliegen diese Bedenken. Zelda ist das beste Nintendo-Spiel aller Zeiten und dürfte selbst Leute vor den Bildschirm locken, die Videospiele abgrundtief hassen. Fünf Sterne sind einfach zu wenig für diesen Geniestreich.

Bisher vermochte mich nur *Top Gear Rally* zu überzeugen, was den Bereich Autorennspiele auf dem N64 angeht. *V-Rally* steuert sich meiner Meinung nach zu empfindlich. Da spiele ich lieber Zelda.

extreme G machte ich noch nie. Die komische, von realistisch weit entfernte Steuerung und das langweilige Streckendesign waren auch schon im ersten Teil zu sehen. Da spiele ich lieber Zelda.

Sportspiele sind ja bekanntlich nicht mein Element. Ich finde es einfach langweilig, einen Ball hin und her zu werfen und ab und an Punkte dafür zu bekommen ... Ja, ich weiß, ich bin ein Banause ...



Bevorzugte Genres:
Rennspiele, Prügelspiele
Derzeitige Beschäftigung:
Kreatives Nichtstun

Bah, schlechte Grafik, ödes Gameplay, alle Kamelle, dröges Leveldesign, miese Sounds, kein Mehrspielermodus, keine Handbremse, kein Rückschlag, Teams nicht aktuell, keine Bugs Bunny-Lizenz, zu lange Haare, schlecht erweiterbar, Eingabe über Tastatur nicht möglich, Preis viel zu niedrig, kaum Extras, Aufpreis für Duschvorhang ungerechtfertigt ... Ach so, Zelda 64! Einzigartig, unerreicht! Ruhig Blut, Marcowitsch!

Mir gefällt *F1 World GP* wesentlich besser. Allerdings hat's auch deutliche grafische Schwächen. Spielerisch ist mir *V-Rally* zu frustig, bei meiner knappen Freizeit brauche ich nun mal mehr Kurzweil!

Es tut mir leid, aber hier muß ich die schlechteste Wertung geben. Nicht nur, daß mir furchtbar schwindelig von der chaotischen Raserei wird, das Spiel hat auch absolut nichts, was mich reizt.

Mit *NBA Live 99* landet EA mal wieder einen Dreipunkte-Wurf. Ich will zwar nicht behaupten, einer der Sportprofis der Redaktion zu sein, aber dieser Titel gehört auf jeden Fall zur gehobenen Klasse.



Bevorzugte Genres:
Rollenspiele und Ego-Shooter
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Zelda – Ocarina of Time (N64)

Da bin ich gerade mal drei Wochen dabei und schon falle ich unangenehm auf. Was soll ich denn aber auch machen, wenn ein Spiel so genial ist, daß es mich nächstelang an die Konsole fesselt. Da bin ich tagsüber einfach nicht mehr ansprechbar. *Zelda – Ocarina of Time* ist ein absolutes Meisterwerk und bietet eine unglaublich dichte Atmosphäre, enorme Spannung, viel Witz und durchdachte Rätsel. Kurz: Mein neues Lieblingsspiel!

Also, im Bereich der Autorennspiele muß das N64 noch mächtig zulegen. Auch *V-Rally* bietet da keine Lichtblicke, denn dafür sind die Fahrzeuge zu empfindlich und die Grafik nicht gut genug.

Bei der Geschwindigkeit von *extreme G 2* muß man ja geradezu Angst vor dem nächsten Teil bekommen. Ohne Auswendiglernen der Strecken hat man da kaum eine Chance auf den ersten Platz.

Als absoluter Basketball-Fan spiele ich gerne auch auf der Konsole mal eine Partie. *NBA Live 99* kommt mir da gerade recht und hat die Ehre, bei *Zelda*-Pausen in die Konsole zu hüpfen.



Bevorzugte Genres:
auf Zelda VI warten
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Wie hieß das doch gleich ...?

Ich war zuletzt ein wenig skeptisch, ob die ganze Wartezeit nicht dazu geführt hat, daß man zuviel erwartet. Doch die Sorge war absolut unbegründet, denn *Zelda 64* ist mindestens das, was Miyamoto all die Jahre versprochen hat. Auch wenn durch den Schritt zu 3D das Rad nicht noch einmal neu erfunden wurde (so wie bei *Mario 64*) oder die Technik nicht ganz an *Banjo-Kazooie* heranreicht: Die Brillanz des Gameplays, ...

... das phänomenale Rätself-Design, der Charme der Grafik ... einfach alles vereint sich zu einem einzigartigen Gesamtkunstwerk. Dabei fällt die Arbeit, die Meister Miyamoto & Co in das ...

... Gamedesign gesteckt haben, gar nicht mal so unbedingt auf – es paßt einfach alles perfekt zusammen. Ein derartiges Spiel wird es wahrscheinlich nie wieder geben. Eines stört mich ...

... aber doch: Die fehlende Sprachausgabe! Hoppla, fast hätte ich die drei anderen Spiele vergessen. Also: *V-Rally* ist okay, bei *XG 2* nervt erneut die Steuerung, Sportspiele lassen mich kalt.



Bevorzugte Genres:
Sport- und Actionspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Zelda – Ocarina of Time (N64)

Miyamoto hat das Unmögliche möglich gemacht und das beste Videospiel aller Zeiten ausgebrütet. Links phantastische Abenteuerwelt birgt derart viele Ideen und Spielelemente, daß man vollkommen in sie eintaucht und sie eigentlich nie wieder verlassen möchte. Von der ersten bis zur letzten Sekunde bekommt Ihr erstklassige Unterhaltung geboten. (Langsam glaube ich wirklich, daß Thomas einen an der Klatsche hat.)

Schon das PlayStation-Original war nicht ganz mein Fall. Die N64-Umsetzung ist zwar recht gut gelungen, nutzt die Fähigkeiten der Hardware aber nur ansatzweise aus. Schade drum.

Der Streit um den besten futuristischen Racer hat sich mittlerweile zur Glaubensfrage entwickelt. *XG2* fehlt einfach das gewisse Etwas. Mein Favorit ist *wipEout 64*, das sogar die PSX-Variante übertrifft.

Electronic Arts liefert mal wieder gewohnt gute Qualität ab. *NBA Live 99* ist eine starke Alternative zu Nintendos *Kobe Bryant*, das mir vom Spieltempo her doch etwas zu ermüdend ausgefallen ist.

Die Wertungs-
erklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Trockene Knolle! Brauche ich nicht!

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Sensationell!!!

Fleisch! Haben wir das nicht fast alle schon einmal gegessen? Na gut, der abgebildete Leberkäse ist nur beinahe als Fleisch zu bezeichnen. Trotzdem: Endlich wird das lang erwartete spezielle Zusatzfleischmodul für N64-Spiele erscheinen (linkes Bild), das sich problemlos auch mit älteren Cartridges verbinden läßt (rechtes Bild). Durch die nahrhafte RAM-Erweiterung werden Charaktere we-

sentlich menschlicher, manche auch wesentlich tierischer, animiert sein. Echte Hautfarbe ist nun kein Problem mehr. Die Firma Vegan-R Technologies kündigte dieses sensationelle Zubehör für den 1. April 1999 zu einem Straßenpreis von ungefähr 16,70 DM pro



100 Gramm an. Derzeit gibt es allerdings noch Schwierigkeiten mit der Haltbarkeit: Bereits nach zwei Wochen verstarben die ersten Charaktere in *Street Fighter Fleisch Edition 99* an Vitaminmangel, Verfettung und TBSE (tödlicher Begleiterscheinungs-Ekel).

DIE TOTAL! FOTO-STORY

Willkommen zur TOTAL!-Foto-Story! Vorab ein kleines Suchbild: Hier hat sich ein dicker Pinguin versteckt. Na, findet Ihr ihn?



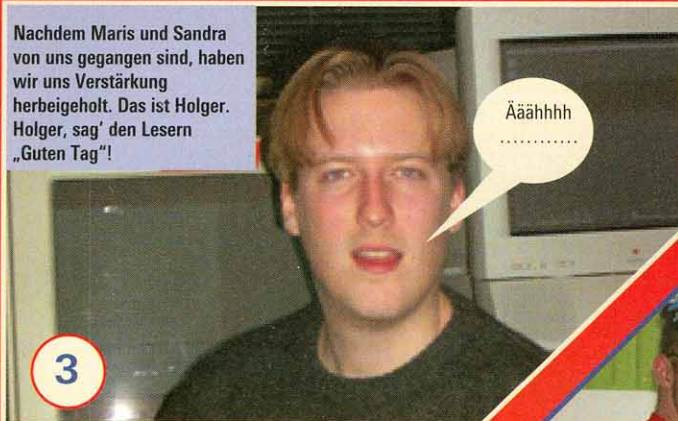
1



2

Vielen Dank für die Einsendung an Hendrik Rajic aus Eschweiler!

Nachdem Maris und Sandra von uns gegangen sind, haben wir uns Verstärkung herbeigeholt. Das ist Holger. Holger, sag' den Lesern „Guten Tag“!



3



4



5

Doch auch der Rest der Redaktion liegt nicht auf der faulen Haut. Nach einem Schlückchen Kaffee ...



7

... und eine angenehme Arbeitsatmosphäre.



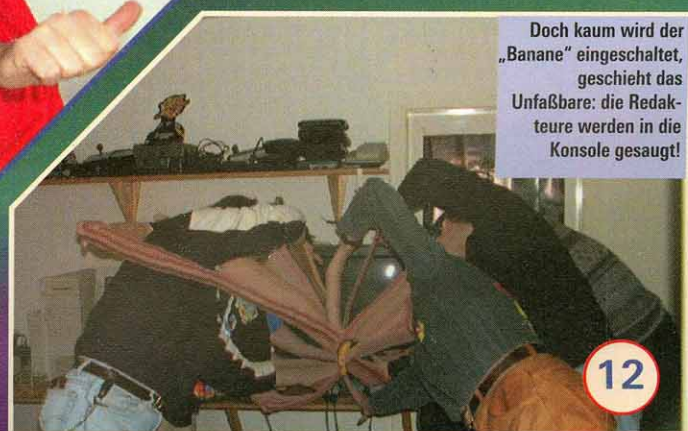
6

... beginnt die harte Arbeit. Wichtig ist vor allem ausreichend Bewegung ...



8

Für Verpflegung muß natürlich auch gesorgt werden, damit man nicht vom Stuhl fällt ...



Das Fred muß sich gegen wildgewordene Rakugakids zur Wehr setzen ...



BROS



WVA

Genre:
First Person Shooter

Hersteller:
Acclaim/Iguana

Erhältlich:
ab Februar '99

SOUTH PARK: DEEPLY IMPACTED

*Wer meint, Beavis und Butthead seien geschmacklos, kann sich dem-
nächst von vier Grundschulern diesen Begriff noch einmal genauer*

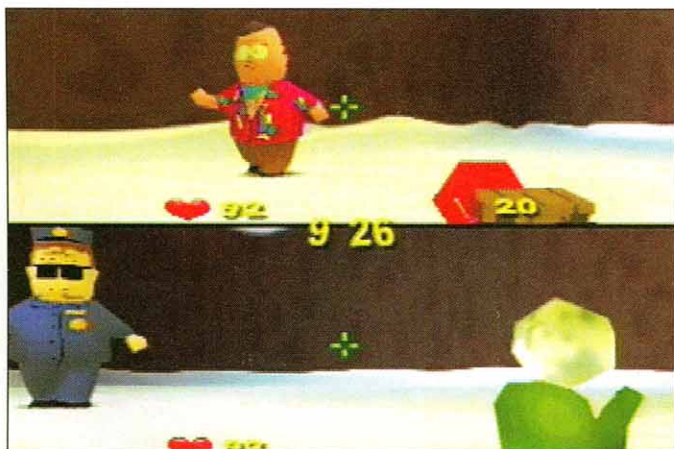
*erklären lassen. Cartman, Kenny, Kyle und Stan heißen die kleinen
Störenfriede aus Amerikas abgedrehtester Cartoon-Serie, die nun die
Hauptrollen in Iguanas neuem First Person Shooter übernehmen. Ihre
Feinde sind mutierte Truthähne, Kühe und Aliens.*



Den schrägen Stil der ansonsten zweidimensionalen Cartoon-Charaktere haben die Entwickler von Iguana ohne Abstriche in die 3D-Welt ihres First Person Shooters übertragen. Nun kann sich das chaotische Quartett so richtig austoben



Was gibt es Furchteinflößenderes als mutierte Truthähne, die Amok laufen?



Um es gleich vorwegzunehmen: *South Park* ist eigentlich keine Kinderserie und wird in den USA deshalb auch zu sehr später Stunde ausgestrahlt. Was die vier Antihelden in ihrer bunten Zeichentrickwelt erleben, hat nichts mit *Bambi* oder *Familie Feuerstein* gemein. Es sind zumeist fiese Geschichten, die nie ohne übertriebene Brutalität, Witze auf Kosten von Minderheiten und die scho-

nungslose Offenlegung menschlicher Schwächen auskommen. Beste Voraussetzungen also, um daraus ein Videospiel zu machen. Auf der Basis der 3D-Engine von *Turok 2* wird zur Zeit bei Iguana in Texas ein First Person Shooter entwickelt, der es in sich hat.

Eric Cartman

Cartmans Problem ist sein Leibesumfang. Aufgrund der übertriebenen Fürsorge seiner Mutter bringt er im zarten Alter von acht Jahren schon 45 Kilogramm auf die Waage und neigt bisweilen zu Wutausbrüchen, wenn ihm etwas nicht paßt.





Im Vierspieler-Splitscreen-Modus, der mit 25 Frames in der Sekunde laufen soll, könnt Ihr auch andere Charaktere des South-Park-Universums steuern

Als ein riesiger Komet dicht an der Erde vorbeifliegt, kommt es zu einem Aufstand unter den Truthähnen, die fortan Amok laufen. Den Trubel haben Aliens dazu ausgenutzt, Cartmans Mutter zu entführen, so daß es nun einiges für Euch zu tun gibt. Projektleiter Neill Glancy erklärt das Prinzip des Einspieler-Modus' folgendermaßen: „Es ist ein modernes *Missile Command*. Wir haben ein Gebiet, das den Zielbereich darstellt, und auf das sich vom anderen Ende der Stage her Gegner zubewegen. Sie wollen nichts anderes, als die Stadt dem Erdboden gleichzumachen“ – eine etwas trockene Umschreibung des äußerst skurilen Spielablaufs. Erreicht die Schar der Gegner die Stadt, verschwindet diese

mit einer aufwendigen Animation von der Landkarte. Um dies zu verhindern, steht Euch eine breite Auswahl der abgedrehten



sten Waffen zur Verfügung. Der Cow-Launcher beispielsweise katapultiert eine ausgewachsene Kuh in die Luft, deren Rektalbereich sich über den Kopf eines Angreifers stülpt. Aus Schneebällen werden äußerst unangenehme Wurfgeschosse, wenn man sie zuvor, die Blase erleichternd, uringelb färbt. Auch außerirdische Strahlenwaffen und treffsichere Sniper-Chicken eignen sich gut dafür, Herr über das Chaos zu werden. Krönung des Spektakels ist der Mehrspieler-Splitscreen-Modus für bis zu vier Teilnehmer. Darin können auch andere bekannte Charaktere der Serie wie beispielsweise Officer Barbrady oder Chef, der in der Schul-Cafeteria arbeitet, gesteuert werden.

Nach Aussage von Neill Glancy erlaubt der minimalistische Grafikstil der Cartoon-Vorlage ein betont actionreiches Gameplay. Alle Charaktere sind flat-shaded, kommen also mehrheitlich ohne aufwendige Texturen aus, so daß die mächtige *Turok 2*-Engine sie mühelos mit 25 Frames in der Sekunde über den Bildschirm bewegen kann – selbst im Vierspieler-Modus. Wer zudem noch im Besitz eines Memory Expan-

sion Paks ist, bekommt das Ganze sogar hochauflösend geboten. Zahlreiche Sprach- und Soundsamples direkt aus der TV-Vorlage, aber auch viele neue Gags, die eigens von Matt Stone und Trey Parker, den Erfindern der Serie, abgesegnet wurden, machen das Cartoon-Spektakel perfekt. „Die Dialoge sind umwerfend“, schwärmt Glancy. „Das Ganze ist extrem lustig. Natürlich wird es bestimmte Sprüche aus der Serie geben, die die Leute erwarten wie beispielsweise ‚Oh my God, they killed Kenny!‘, aber wir hielten es für wichtig, auch neues Material und frische Lacher zu haben.“ Bleibt zu hoffen, daß sich Nintendo mit dem schrägen Humor der vier Anarchos anfreunden kann und nicht auf einer Entschärfung besteht. Für Großbritannien werden anstößige Passagen übrigens mit einem



Stan Marsh

Stan ist der Anführer des Quartetts und hat mit Wendy Testaburger als einziger schon eine Freundin. Leider muß er sich immer sofort übergeben, wenn Wendy in seiner Nähe ist, doch das scheint sie nicht zu stören.

Piepton zensiert, wie es auch die TV-Sender tun. Ob Ähnliches für Deutschland geplant ist, bleibt noch offen. Für Anfang kommenden Jahres hat RTL die Ausstrahlung der Serie in Deutschland angekündigt – ungefähr zeitgleich mit dem Release des Spiels.

Marco Häntschi

Kenny stirbt in jeder Episode auf brutale Weise, worauf der unvermeidliche Ausruf „Oh my God, they killed Kenny!“ folgt. Durch seine dicke Kapuze ist er kaum zu verstehen, wenn er mal den Mund aufmacht und etwas vor sich hinuschelt.

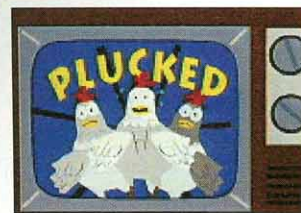
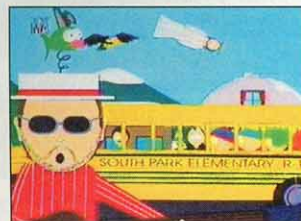


Kenny McCormick



Kyle ist der schlaueste der vier Freunde. Er wird von den anderen gehänselt, weil er als Jude kein Weihnachten feiert. Seinen Frust läßt er an seinem kleinen Bruder Ike aus, dem er gelegentlich einen kräftigen Tritt verpaßt.

Terror im TV



Anfang kommenden Jahres wird die TV-Serie auch auf RTL ausgestrahlt. Die Kölner versprechen eine Synchronisation ohne Entschärfungen

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Eden Studios
Preis:	ca. DM 120



V-RALLY

EDITION 99

Leicht links, hart rechts! Wer einen professionellen Copiloten sucht, kann beim Kauf von V-Rally Edition 99 sicher sein, einen fehlerfreien Beifahrer im Cockpit zu haben.



Das könnte man sich auf der Landstraße nicht erlauben: Wenn der Vordermann nicht freiwillig Platz macht, hilft man eben ein bißchen nach – schließlich nehmen die Wagen keinen Schaden, außerdem ist weit und breit kein Wachtmeister in Sicht

Erfolge wollen gefeiert werden. Sich aber auf den verdienten Lorbeeren auszuruhen, das paßt nicht zu Infogrames. Um so erstaunlicher ist es, daß zwischen dem Verkaufshit *V-Rally Championship Edition 97* (Sony PlayStation) und dem nun erhältlichen 64-Bit-Gegenstück eine so große Zeitspanne liegt. Es ist jedoch längst nicht zu spät, die N64-Gemeinde mit einem ausgetüftelten Rallye-Spiel zu erfreuen, schließlich klaffen im beliebten Genre immer noch einige Lücken, die gefüllt werden wollen.

Titel wie *Top Gear Rally*, *Multi-Racing Championship* und ähnliche spielen in diesem Weihnachtsgeschäft kaum noch eine Rolle – sie sind zu alt und technisch nicht mehr aktuell. Die Top-titel dieser Wintersaison heißen *F1 World Grand Prix*, *NASCAR 99*, *Top Gear Overdrive*, *wipEout 64*, *XG 2* und nicht zu vergessen, das grandiose *F-Zero X*. Na, ist Euch nichts aufgefallen? Um den Rallyefreund scheint sich niemand zu kümmern. Doch Infogrames springt punktgenau in die Bresche und bietet mit *V-Rally*

ly Edition 99 genau das, was bislang noch in der Palette fehlte. Mit den insgesamt 40 Strecken, die auf acht Länder verteilt sind, den zwölf Rallye-Cars und allerhand Drumherum kann *V-Rally* sicherlich nicht nur Fans ansprechen. Tuning-Experten erhalten die Chance, optimale Rahmenbedingungen für die jeweilige Piste und die vorherrschenden Wetterverhältnisse zu schaffen. Auch Anfängern kommt es zugute, die Übersetzung, Unter- oder Übersteuerung, Lenkempfindlichkeit und Federung dem eigenen Lei-



Der Ghost zeigt Eure beste gefahrene Runde und dient als Orientierung



stungstand angleichen zu dürfen. Darüber hinaus legt Ihr die Pad-Belegung selbst fest und paßt das Bildformat nötigenfalls Eurem 16:9-Fernseher an.

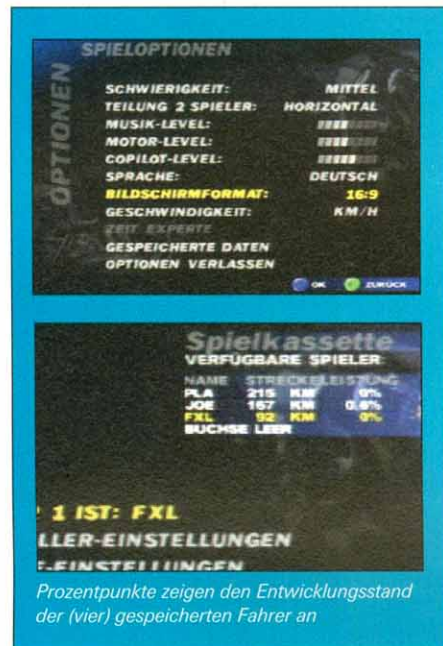
NEGATN!
Einige Grafikfehler, fade Kollisionsgeräusche

Nach den optionalen Tüfteilen stehen ein Arcade-Modus, in dem drei weitere Fahrer aufs Gaspedal treten, eine umfangreiche Meisterschaft, in der Ihr nach und nach Strecken freispielt, und der Zweispieler-Modus zum Rennspaß bereit. Letzterer zeigt sich modern: Zwei CPU-Fahrzeuge sind mit von der Partie. Beim Schalten durch die Menüs fällt negativ auf, daß das Modul recht lange Dekomprimierungszeiten hat. Man könnte fast meinen, eine CD würde eingelesen werden.





Nebel hat dem N64 zu Beginn einige Schwierigkeiten bereitet, und zwar, weil er als grafische Retusche diente. Hier ist er allerdings ein Stilmittel



Im realistischen Fahrverhalten der Cars und den naturgetreuen Kulissen liegt die Stärke des Spiels. Laßt Euch von der hohen Geschwindigkeit und der guten, aber sehr sensiblen Steuerung mitreißen! Aufgrund der kompromißlosen Fahrphysik ist zwar ausreichend Geduld und vorausschauendes Fahren gefragt, doch mit etwas Übung, der richtigen

sprache – in einigen Punkten weniger gut ab: Bei einer Cartridge-Größe von 96 MBit blieb leider nicht genug Platz für actionbetonte Unfallgeräusche – mehr als ein dumpfes Knallen ist nicht zu hören. Zudem zeigen sich einige grafische Probleme: Pop-Up-Effekte bei Felswänden, die ungenaue Kollisionsabfrage und gelegentliche Ruckler trüben das

von vier Perspektiven und ein wenig Glück stellt sich das Gameplay gar nicht so ‚streng‘ dar. Ein kleiner Fehler kann fatale Folgen für den Zeitrekord haben, doch bleibende Schäden gibt es nicht. Vorsicht ist beim Touchieren der CPU-Wagen geboten, denn sie drängen Euch ebenso gerne wie effektiv von der Strecke. Ausgleichshalber schießt Ihr die Fieslinge aber mindestens genauso leicht ab und fahrt ihnen dann davon. Technisch schneidet V-Rally – abgesehen vom Fahrspaß und -An-



Bild. Am gelungenen Gameplay kratzen diese Mankos jedoch kaum, schließlich sind die meisten Grafikfehler während der Rennen nebensächlich. Wenn die Szenarien auch teilweise etwas farbüberladen wirken, so vermitteln sie doch ein realistisches Feeling. Dies gilt vor allem für die Rallyewagen, die allesamt detailliert und gut zu unterscheiden

POSTIN!
40 Strecken, realistisches Geschehen, gutes Gameplay

sind. Die deutschen Sprachsamples des Copiloten, der richtungsweisende Tips gibt, erschallen klar und deutlich. Satte und tiefe Töne dröhnen unter den Hauben hervor. Wer sich musikalisch begleiten lassen möchte, wird auch dabei nicht enttäuscht. Alles in allem sticht V-Rally Edition 99 in puncto Spielbarkeit, Realitätsnähe und Streckendesign sowie mit der Anzahl der Kurse so gut wie jeden N64-Konkurrenten aus. Der hohe Schwierigkeitsgrad mag den einen oder anderen von Euch zunächst stören, doch mit ein wenig Übung und gutem Willen rückt der Meisterschaftspokal bald in greifbare Nähe. Außerdem macht der Zweispieler-Modus dank der CPU-Gegner eine Menge Spaß, und das kann nun einmal längst nicht jedes N64-Rennspiel von sich behaupten.

Thomas Hellwig

Zweite Runde

Infogrames Deutschland ließ verlautbaren, daß Mitte kommenden Jahres der Nachfolger fürs N64 erscheinen wird. Die Programmierer von Eden Studios setzen da an, wo sie aufhörten. Ihr könnt davon ausgehen, daß die technische Entwicklung und die Erfahrung aus der ersten Produktion zu einem besseren Ergebnis hinsichtlich der Grafik führen werden. Unter anderem ist geplant, Kollisionsschäden in Echtzeit zu bieten und weitere Spielmodi zu integrieren. Der genaue Titel steht derzeit noch nicht fest, V-Rally Extreme 00 darf als scherzhafte Spekulation gesehen werden.



Wer düst da so spät durch Nacht und Feld? Es sind die V-Rally-Fahrer, sie betreten rund um die Welt



Gameplay

2+

Trotz des hohen Schwierigkeitsgrads spielt sich VRE99 gut. Das realistische Fahr-Feeling tut ein übriges.

Dauerspaß

2+

Die zahlreichen freizugspeisenden Pisten erfordern vollen Einsatz. Zu zweit ist's noch packender.

Grafik

3

An manchen Stellen ist erkennbar, daß der letzte Feinschliff aus Zeitgründen entfallen mußte.

Sound

2-

Die Motorensounds sind kräftig, allerdings vermißt man realistische Kollisionsgeräusche.

Modulspeicher: vier mögl. Spielstände
Controller Pak: nein

Spieler 1-2 (simultan)
Level 40 Strecken
Schwierigkeit hoch
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel!

FAZIT
2+



Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Acclaim

Entwickler:
Probe

Preis:
ca. DM 120

EXTREME G - XG 2



Vor einem Jahr bekam der Begriff Geschwindigkeit durch extreme G eine völlig neue Bedeutung. So schnell konnte man bislang in keinem Rennspiel über die Pisten düsen. Erstaunliche Effekte verwöhnten Augen und Ohren zusätzlich. Der Nachfolger muß sich gegen die beiden hochkarätigen Konkurrenten F-Zero X und wipEout 64 beweisen.



Auf den blauen und grünen Straßenabschnitten, die über eine Rampe erreicht werden können, läßt sich die Energie des Motorrades und der Standardwaffe durch Überfahren auffüllen

Für alle Fans von futuristischen Rennspielen brechen dieses Weihnachten rosige, aber zugleich auch quälende Zeiten an. Denn die Qual der Wahl steht bevor. Um eine Spitzenposition auf den Wunschzetteln herauszufahren, gehen nämlich gleich drei Topspiele an den Start. Nintendos F-Zero X konnte als Import-Version bereits in TOTAL! 9/98 die vorzügliche Note 1 einheimen. Inzwischen ist die PAL-Version erhältlich, die optimal angepaßt wurde und dem NTSC-Pendant in

keinerlei Hinsicht nachsteht. Die Raumgleiter von Psygnosis' wipEout 64 jagten wir im vergangenen Monat über die Teststrecken. Auch dieses Spiel konnte überzeugen-

gegen früherer Ankündigungen gibt es jedoch keinen High-Res-Modus, auch nicht mit 4-MB-Speichererweiterung. Sowohl die Strecken als auch deren Umgebung und die Fahrzeuge sind sehr detailliert und abwechslungsreich ausgefallen. Dabei konnte der berühmte Nebel des Vorgängers in der Tat weitestgehend in den Hintergrund verbannt werden, zumindest im Einspieler-Modus. Am meisten imponieren jedoch die fulminanten Effekte. Ständig gibt es so viel Light-Sourcing, Transparenzen, Lens-Flares und aktive Hintergründe zu entdecken, daß es unmöglich ist, alles auf einmal wahrzunehmen. Raketen ziehen schimmernde Schweife hinter sich her. Waffen, die nach hinten abgefeuert werden, schalten für einige Sekunden automatisch den Rückspiegel ein, der auf Wunsch auch ständig benutzt werden kann. Tele-



portertore, elektromagnetische Störfelder und hüpfende Minen lockern das Straßenbild optisch auf. Mitunter übertreiben es die Entwickler jedoch. Die Engine kommt zum Beispiel ins Stocken, wenn sich mehrere Fahrzeuge auf dem Bildschirm tummeln und sich Explosionen und der Rückspiegel dazugesellen. Dies kommt zwar selten vor, wird aber, wenn es passiert, als störend empfunden. Hätten die Programmierer weniger am Effekte-Rad gedreht, sähe XG2 immer noch gut genug aus, würde dafür aber ruckelfrei laufen.

gen. Nun nehmen wir mit Acclaims XG2 den dritten im Bunde unter die Lupe. Der extreme G-Nachfolger ist der grafisch eindrucksvollste Titel im Feld der genannten Spiele. Ent-



Im unübersichtlichen Battle-Modus fahrt Ihr mit dreirädrigen Bikes

Die Entwickler müssen sich in einem weiteren Punkt Kritik gefallen lassen. Die Steuerung ist nicht optimal. Wie bereits beim Vorgänger erweist es sich als sehr schwierig, das Fahrzeug in jeder Situation ausreichend zu

kontrollieren. Der Grund dafür, daß sich dies teilweise sogar schwieriger als beim Vorgänger gestaltet, ist der, daß die Fahrzeuge zu empfindlich reagieren, besonders wenn der R-Button zusätzlich gedrückt wird, um sich mit dem Motorrad in die Kurve zu legen. Selbst bei extrem scharfen Haarnadelkurven ist es nötig, den R-Button zu triggern, da das Bike ansonsten eine Wende ausführt.





Der Vierspieler-Modus erwies sich als nicht besonders gut spielbar. Die Framerate sinkt stark, und die Steuerung wird dadurch sehr träge

Dennoch bietet XG2 genügend Spielspaß, um Euch Stunden vor dem Bildschirm zu fesseln. Im Mittelpunkt des Einzelspieler-Modus steht der bekannte Wettbewerb, bei dem, abhängig von der gewählten Klasse, vier, acht oder zwölf Strecken erfolgreich gemeistert werden müssen. Ist dieses vollbracht, warten im Duell-Modus insgesamt zwölf Champions darauf, besiegt zu werden. Von allen zwölf Strecken sind drei Varianten im Spiel, die sich allerdings nicht großartig unterscheiden. Außerdem können alle Tracks auch spielgelverteht befahren werden, sobald diese Option freigespielt wurde. Eine positive Neuuerung ist der starke Geschwindigkeitschub, der sich immer dann einstellt, wenn



POSTIV!

Grafisch beeindruckend, gutes Streckendesign



FREAK'S SHOP

Folgende Artikel sind Neuspiele!!!

Nur solange Vorrat reicht !!!

NINTENDO 64



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
Asteroids &	
Missile Command	39,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Bust-A-Move 2	49,95
Bust A Move 3	54,95
Casino Fun Pack <a>	39,95
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
FIFA Soccer '97	39,95
Golf Classic	29,95
Hercules	54,95
Hugo	39,95
Hugo 2	54,95
Jimmy Connors	44,95

Judge Dredd	29,95
King of Fighters Heat of B.	54,95
Kirby's Dream Land	39,95
Mario & Yoshi	39,95
Maus, Die	54,95
Molemania	39,95
Monopoly	54,95
NBA All Star Chall. 1	29,95
NBA All Star Chall. 2	29,95
Ottifanten	54,95
Pac Panic	39,95
PGA Tour Golf '96	29,95
Pinball Dreams <a>	39,95
Primal Rage	29,95
Roger Rabbit	44,95
Schiffe versenken*	54,95
Space Invaders	24,95
Spy vs Spy	39,95
Stargate	29,95
Streetfighter 2	44,95
Street Racer	44,95
Super Battle Tank	29,95
S. Mario Land 1 - 3	je 39,95
S. Return of the Jedi	39,95
T 2 - Arcade Game	19,95
T 2 - Judgment Day	29,95
Tim im Sonnentempel <a>	39,95
Track & Field	44,95
True Lies	19,95
V-Rally	54,95
Waterworld <a>	29,95
WWF Superstar 1	29,95

SUPER NINTENDO

ACME Animation	39,95
Actraiser 2	39,95
Aero the Aerobit 2 <a>	39,95
Ardy Lightfoot	39,95
Asterix	39,95
Asterix & Obelix	49,95
Big Hurt Baseball	29,95
Biometal <a>	39,95
Boogerman	39,95
Cutthroat Island	29,95
Donald in Maui Mallard	49,95
Donkey Kong Country 2	39,95
<mit deutscher Anleitung>	



Donkey Kong Country 3	49,95
Earthworm Jim 2	39,95
FIFA Soccer <a>QV>	19,95
FIFA Soccer '96	29,95
FIFA Soccer '97	49,95
Hebereke Popoon 1 & 2	je 29,95
Illusion of Time	89,95
Incred. Crash Dummies	19,95
Izzy's Olympic Quest	39,95
Jimmy Connors	49,95
Joe & Mac 3	39,95
J. Madden Football 93	19,95
Judge Dredd	39,95
Justice League Task Force	39,95
Kirby's Dream Course <a>	39,95
Kirby's Ghost Trap	49,95
Lucky Luke	79,95
Lufia incl. Spielberater	49,95
Marvel Super Heroes	49,95
Mega Man 7	49,95
Mohawk & Headphone Jack	39,95
Mr. Do	39,95
Ms Pacman	59,95
NBA - Give 'n Go	39,95
NBA Hangtime	39,95
NBA Live '97	49,95
NHL Hockey '95 <a>	29,95
NHL Hockey '96	39,95
NHL Hockey '97	49,95
Oscar	49,95
Pac Man 2	49,95
PGA Tour Golf	29,95
PGA Tour Golf '96	49,95
Pinocchio	49,95
Prehistorik Man	49,95
Primal Rage	39,95
Putty Squad <a>	39,95
Puzzle Bobble	49,95
Realm	49,95
Revolution X	29,95
Rise of the Robots	29,95
Schlumpfe, Die 2	49,95
Shaq Fu <a>	29,95
Sonic Blastman <a>	39,95
Spirou	49,95
Star Trek Deep Space	29,95
Star Trek N.G.	49,95
Stargate	49,95
Streetfighter Alpha 2	49,95
Super Dany <a>	29,95
S. Empire Strikes Back	49,95
Super Int. Cricket <a>	39,95
S. Mario All Star <a>	39,95
Super Metroid	49,95
Super Punch Out	49,95
Super Star Wars	49,95
Super Tennis	29,95
Terranigma	49,95
Tetris 2	49,95
Tetris Attack	49,95
Tim in Tibet <a>	39,95
Timecop	19,95
Toy Story	49,95
Vortex	29,95
Weapon Lord	39,95
Whizz	39,95
Williams Arcade Hits	39,95
Worldmaster Golf	19,95
Wrestlemania Arcade	49,95
Zero the Kamikaze <a>	39,95

N64-Zubehör

Antennenkabel	29,95
---------------	-------

E3 '98 Messe-Video

3 Std. = 29,95
über 4 Std. = 39,95



Joyboard 79,95



Joypad farbig <blau, grün, rot oder schwarz>

je 39,95

Joypad transparent

je 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

19,95

Memory Card

29,95

Memory Card 1 MB

29,95

N64 Konsole

239,95

Mario 64

24,95

Rumble Pak

29,95

Rumble Pak & Memo

29,95

S-VHS Kabel

29,95

Ultraracer64

69,95

Vortex

99,95

1080° Snowboarding	84,95
4MB Ram Erweiterung*	79,95
Air Boarder 64	119,95
All Star Baseball 99	99,95
All Star Tennis '99 (11)	129,95
Aero Gauge	99,95
Banjo & Kazooie	79,95
Bio Freaks	119,95
Blastcorps	79,95
Body Harvest (11)	99,95
Bombberman 64	79,95
Bombberman Hero	84,95
Buck Bumble (11)	124,95
Bust-A-Move 2	69,95
Bust-A-Move 3 (11)	99,95
Chameleon Twist	49,95
Charly's Blast Chlg. (11)	109,95
Chopper Attack	119,95
Clayfighter 63 1/3 <a>	49,95
Clayfighter 63 1/3	69,95
Cruis'n USA	79,95
Dark Rift	69,95
Diddy Kong Racing	79,95
Dual Heroes	89,95
Extreme G	69,95
Extreme G 2 (11)	99,95
F1 Pole Position	69,95
F1 World Grand Prix	79,95
F-Zero	89,95
FIFA 64	49,95
FIFA '98	119,95
FIFA '99 (11)	129,95
Fighter's Destiny	89,95
Frankreich '98	89,95
G.A.S.P.	129,95
Gex 2 (11)	129,95
GT 64	89,95
Glover (11)	89,95
Hexen	69,95
Holy Magic Century	139,95
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 (11)	109,95
Knife Edge (11)	109,95
Lamborghini 64	89,95
Lylat Wars & Rumble Pak	109,95
Mace - Dark Eye	69,95
Mischief Makers	49,95
Mission Impossible	109,95
Multi Racing Champion.	69,95
Mystical Ninja	119,95
Nagano Winter Olympics	119,95
Nascar '99 (11)	109,95
NBA Hangtime	69,95
NBA Jam '99 (11)	94,95
NBA Live '99 (11)	109,95
NBA Pro '98	99,95
NFL Quarterback '98	69,95
NFL Quarterback '99 (11)	94,95
NHL '99 (11)	109,95
NHL Breakaway	69,95
NHL Breakaway '99 (11)	94,95
Off Road Challenge	119,95
Penny Racers (12)	119,95
Pilotwings	99,95
Rampage World Tour	89,95
Racing Simulation 2 (11)	124,95
Robotron 64	119,95
S.C.A.R.S. (11)	124,95
San Francisco Rush	69,95
Silicon Valley	99,95
Starshot (11)	109,95
Star Wars Rogue Sqd.*	109,95
Tetrisphere	79,95
Tonic Trouble (11)	109,95
Top Gear Overdrive (11)	119,95
Top Gear Rally	89,95
Turok dt. / a-"uncut" je	69,95
Turok 2 (12)	89,95
Twisted Edge Snowb. (11)	109,95
V-Rally (11)	99,95
Virtual Chess	119,95
Virtual Pool (12)	109,95
Waialae Country Golf Club	109,95
W. Gretzky Hockey '98	89,95
WCW vs NWO Revenge*	139,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64 (11)	109,95

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

Franchise-Partner: Game Paradise

Windthorststr. 13, 48143 Münster

Tel.: 0251 - 5105789

Game Paradise

Zimmerstr. 15, 33602 Bielefeld

Tel.: 0521 - 5215206



a = Ausländische Anleitung

An- und Verkauf von Gebrauchtspielen!!!

* geplante Neuheit / Preissenkung

Wir führen auch: Mega Drive / Mega CD / PSX / Saturn / Mangas & CD-Rom



man eine längere Kurve durchfährt, ohne den R-Button zu benutzen, und dabei nicht mit der Bande oder einem anderen Hindernis kollidiert. Insgesamt wurden die Möglichkeiten des Analogsticks nicht genügend ausgenutzt. Gerade bei den nicht seltenen, sehr hohen Geschwindigkeiten donnert der Spieler viel zu oft links und rechts gegen die Bande oder stürzt in einen Abgrund. XG2 ist sehr actionorientiert angelegt. Mit den diversen Waffen heizt man den Gegnern ein, während es mit geradezu atemberaubender Geschwindigkeit über die imposanten Pisten geht.

Im Arcade-Modus fahrt Ihr alleine Eure unbegrenzten Runden und liefert Euch ein Feuergefecht mit Raumschiffen, die wie die Geier über Euch kreisen. Der Time Trial mit Ghost-Fahrer dient wie gehabt zum Kennenlernen der Kurse und Verbessern der eigenen Leistung. Im Zweispieler-Modus wird es, verglichen mit dem Einziespieler-Modus, zwar etwas neblig, dafür ändert sich jedoch nichts an der Qualität der Steuerung. Ab drei Personen sieht es da schon

ganz anders aus, die Framerate sinkt deutlich und die Spielbarkeit leidet sehr. Der Battle-Modus hat sich im Vergleich zum Vorgänger sehr gewandelt. Dort gibt es keinen Geschwindigkeitsrausch, der Spieler steigt auf dreirädrige Motorräder, die stark an Panzerfahrzeuge erinnern. In eigens dafür designten Arenen beharken sich die zwei bis vier Kontrahenten und suchen trotz des niedrigeren Tempos nach der nötigen Orientierung. Dabei handelt es sich zum Beispiel um mehrstöckige Plattformen oder das Innere einer Kugel.

Der direkte Vergleich

Titel	F-Zero X	wipEout 64	XG2
Strecken	24 + ∞	6 + 1	12 (x 3)
Fahrzeuge	6 + 24	4 + 1	10 + 3
CPU-Gegner ...			
... im Einziespieler-Modus	29	14	7
... im Zweispieler-Modus	28	13	6
... im Dreispieler-Modus	—	1	—
... im Vierspieler-Modus	—	—	—
Waffen	—	8	19
Einziespieler-Modi	Grand Prix Time Trial Practice Death Race —	Arcade Time Trial Challenge Race Challenge TT Challenge Weapon	Arcade Time Trial Practice Contest
Mehrspieler-Modi	Versus	Versus	Versus Battle
Grafik	**	***	****
Sound	****	****	****
Steuerung	*****	****	***
Max. Frames pro Sekunde (PAL)	50	25	25
Preis in DM	100	140	120
Wertung	1	2+	2+
Wertungserklärung:			
***** exzellent	**** sehr gut	*** gut	** mäßig * schlecht



Die Entwickler von Probe hatten ein paar coole Ideen! Dieser Streckenabschnitt schwimmt und wippt in einem Lavasee hin und her – da kann man sehr schnell unfreiwillig baden gehen



Probe hat einen Nachfolger auf die Beine gestellt, der spielerische Steigerungen vermissen lässt. Besitzer des Vorgängers bekommen daher lediglich neue Strecken und eine aufwendigere Präsentation geboten. In diesem Fall lohnt sich ein Blick auf das weniger spektakuläre, aber besser spielbare wipEout 64. Wer noch kein extreme G besitzt, für den ist XG2 eine ausgezeichnete Wahl. In puncto Spielbarkeit und Abwechslung bleibt jedoch F-Zero X klar das Maß der Dinge, obwohl es auf Grund seiner doch relativ öden Grafik zunächst abschreckt.

Frederic Berg

Gameplay	2+
Die Strecken sind gelungen, der Steuerung wäre hingegen ein Feinschliff gut bekommen.	
Dauerspaß	2+
Es gibt eine Menge Strecken freizufahren. Die Jagd nach Bestzeiten motiviert leider kaum.	
Grafik	1-
Grandiose Fahrzeuge, Szenarien und Effekte. Gelegentlich ruckelt das Spiel jedoch etwas.	
Sound	1-
Über die Songs läßt sich streiten, die Soundqualität der Lieder und Effekte ist aber famos.	
Modulspeicher:	nein
Controller Pak:	36 Seiten
Spieler	1-4 (simultan)
Level	12 x 3 Strecken
Schwierigkeit	mittel
Rumble Pak	ja
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	2+

DIE INFORMATIONSQUELLE FÜR JEDEN STAR TREK FAN

STAR TREK

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

TM, ® & © 1998 Paramount Pictures. All Rights reserved.

AB 9. DEZEMBER
AM KIOSK !

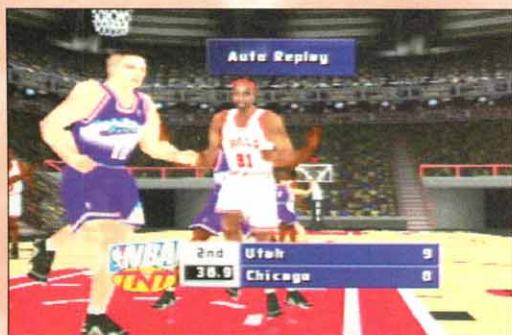
Genre:	Sport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Preis:	ca. DM 130

NBA LIVE 99

Korbjagd mit den langen Kerls! EA Sports, die Sportspiel spezialisten aus Kanada, geben nun endlich ihr NBA-Debüt auf Nintendos 64-Bitter. Keep in touch!



EA-typisch werdet Ihr wie im Fernsehen mit wichtigen Statistiken versorgt



Wie üblich müßt Ihr auf Michael 'Air' Jordan verzichten. Andere Stars wie Paradiesvogel Dennis Rodman sind aber dabei



Die Liga ruft zum Saisonbeginn auf, und alle Teams erscheinen. Von den Golden State Warriors bis zu den New York Nicks, von den Toronto Maple Leafs bis zu den 'San José Keine-Ahnung-was', stehen die 29 Profikader der nordamerikanischen Basketball-Liga zur Auswahl. Verblüffend detaillierte Texturen auf den Gesichtern der Korbjäger verleihen *NBA Live 99* einen Grad an Realismus, der vom Fleck weg seinesgleichen sucht. Man bleibt sich treu im Hause Electronic Arts. Wieder einmal werdet Ihr mit einer Vielzahl Op-

tionen versorgt, mit deren Hilfe sich der Match-Charakter jeder Partie individuell gestalten läßt. Grundsätzlich fällt Ihr vor Spielbeginn die Entscheidung zwischen dem Simulations- oder dem Arcade-Modus. Im erstgenannten wird der Spielbetrieb der NBA bis ins kleinste Detail übertragen, auch wenn es Euch überlassen bleibt, wie streng der Schiedsrichter die Regeln auslegen soll. Sind die

Grundfertigkeiten wie Ballkontrolle und Paßspiel erst angeeignet, können basketbaltypische Spielkonzepte wie unerlaubte Rückpässe (Backcourt-Violation) oder Standards wie Spielfeldbegrenzung und Foul einzeln nachbestückt werden. Vier Schwierigkeitsstufen vom Rookie bis zum Super-Star erlauben eine weitere Anpassung an den aktuellen Leistungsstand. Gerade dem Anfänger ermöglicht



dies einen problemlosen, weil gut spielbaren, Einstieg in das Game. Im Arcade-Modus dürft Ihr mit Euren Modellathleten unglaubliche Moves vollführen, die bei Konkurrenzprodukten oft den gesamten Umfang des Spiels ausmachen. Witzige Geräusche und feurige Effekte unterstreichen den absoluten Spaßcharakter dieser Spielvariante.

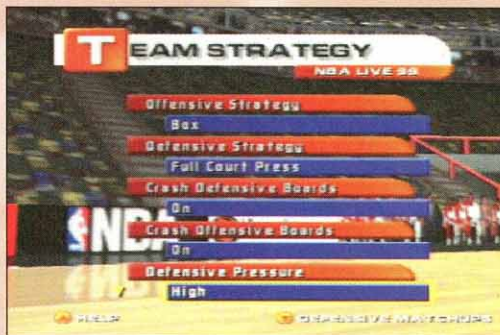
Für den ersten Auftritt der legendären *NBA Live*-Reihe auf Nintendos 64-Bitter warteten EAs Programmierer, bis der hochauflösende Modus implementiert werden konnte. Auf diese Weise

POSTN!
Realistische Hi-Res-Grafik, flottes Tempo und glasklarer Sound

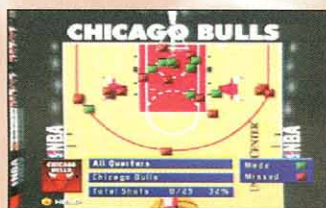
wurde die Grundlage für eine möglichst realitätsnahe Präsentation der rasanten Hallensportart gewährleistet. Das Tempo ist insgesamt sehr hoch. Dadurch, daß die Spielfiguren sich so gut in die detaillierten Hintergründe einfü-



Im Arcade-Modus zeigen die Profis ihr wahres Gesicht. Kaum guckt der Schiri woanders hin, wird eifrig gezündelt



Variantenreich gibt sich das Strategie-Menü. Es reicht von der ‚Betonabwehr‘ bis zum Einsatz der ‚Brechtstange‘

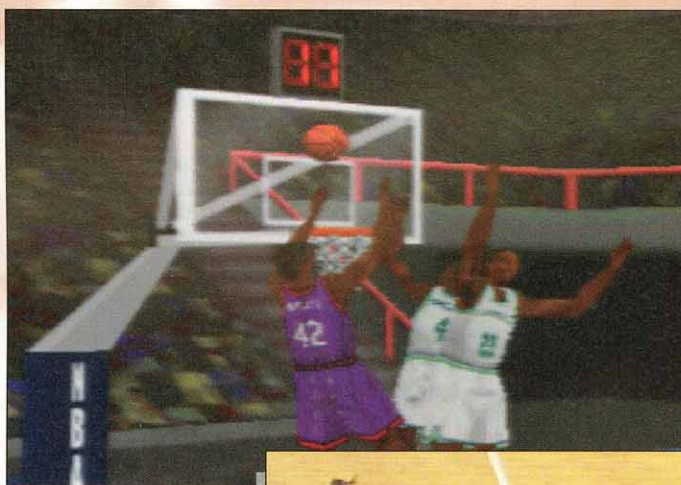


gen, verlieren die actionreichen Korbraumszenen ein wenig an Schärfe. Der glasklare Sound, der dem eines CD-Systems sehr nahekommt, tröstet über dieses verzeihliche Manko hinweg. Quiet-schende Turnstiefel auf spiegeln-



Hohes Spieltempo trübt etwas die Schärfe der Korbsszenen

dem Parkett, Prellgeräusche geblockter Bälle und die authentischen Kommentare des Sprechers runden das Erlebnis NBA ab. Die Palette der Aktionsmöglichkeiten könnt Ihr Euch relativ leicht aneignen. Ob Freundschaftsspiel, Ligabetrieb oder Play-Offs – schnell habt Ihr den Gegner im Griff. Mit Erhöhung des Schwierigkeitsgrades erwartet die CPU allerdings ein gesteigertes mannschaftliches Zusammenspiel von Euch. Schwer nur lassen sich die gegnerischen Abwehrreihen überwinden, und Einzelaktionen führen dementsprechend viel seltener zu einem erfolgreichen Abschluß. Wichtiger noch, die eigenen



Blocker wollen gekonnt postiert sein. Dafür ist es unerlässlich, den flotten Wechsel zwischen den Spielfiguren aus dem Effekt zu beherrschen.

Mit *NBA Live 99* ist es Electronic Arts auf Anhieb gelungen, einen Titel zu produzieren, der sich dank seiner Spielbarkeit, Präsentation und Optionen keinesfalls hinter *Kobe Bryant in NBA Courtside* zu verstecken braucht. Erwartungen



der Basketball-Fans werden in allen Bereichen erfüllt, so daß dieses Spiel sich guten Gewissens all denen empfehlen läßt, die auf der Suche nach einer attraktiven, knallharten und gut spielbaren Simulation sind.

Sebastian Krämer

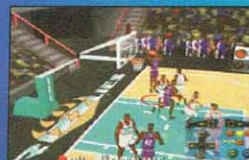


Fernseh-Feeling

Dank acht stufenlos zoombarer Kameraperspektiven könnt Ihr das Geschehen aus allen erdenklichen Blickwinkeln verfolgen.



Im komfortablen Replay-Modus lassen sich die spektakulärsten Spielsituationen ähnlich wie in einer Fernsehübertragung isoliert betrachten und beliebig oft genießen.



Gameplay

1-

Gut beherrschbar und gleichzeitig die realistischste Simulation des NBA-Feelings.

Dauerspaß

2+

Neben der herausfordernden CPU-Intelligenz sorgt der Mehrspieler-Modus für Dauerspaß.

Grafik

1-

Eindrucksvoll geschmeidige Animationen. Lediglich lange Pässe erzeugen leichte Ruckler.

Sound

1

Brillanter Klang – von den quietschenden Sohlen bis zur Musik in den zahlreichen Menüs.

Modulspeicher:

Controller Pak:

nein
115 Seiten / Saison

Spieler 1-4 (simultan)
Level 31 + 4 Teams
Schwierigkeit 4 Stufen/mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
1-

Genre:	Sport
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Iguana
Preis:	ca. DM 120

NBA JAM 99



Basketball boomt. Dies haben auch die sportlichen Jungs von Iguana erkannt und liefern mit NBA Jam 99 Acclaims erste N64-Simulation der actionreichen Hallensportart.



Nein, dies ist nicht der spaßige Jam-Modus, sondern NBA-Action, wie der Fan sie liebt. Dynamische Ballakrobatik und athletische Sprungeinlagen folgen Schlag auf Schlag und lassen die Herzen echter Sportspiel-Freaks Freudensprünge vollführen



Gut gezielt ist halb gewonnen. Doch wie in echt – spielen die Nerven mit?



Auch wenn die professionellen Korbjäger hierzulande eher ein Schattendasein führen, ist das heimische Interesse an den amerikanischen Größen dieses Sports ungebrochen. So gehört es zum unerläßlichen Pflichtprogramm, alle 29 Teams der nordamerikanischen Profiliga sowie deren Spieler (wie immer ohne Michael 'Air' Jordan) aufzubieten. Acclaim gönnte sich die NBA-Lizenz und versorgt Euch wie die Konkurrenz zusätzlich mit den All-Star-Teams. NBA Jam 99 läuft im hochauflösenden Grafikmodus. Daraus re-

sultiert vor allem eine detaillierte Darstellung der Hintergründe. Auch die Korbballartik der Hauptdarsteller wird in aufwendigen Animationssequenzen wiedergegeben. Leider wirken die Sportler trotz, oder vielleicht gerade wegen, der gestochen scharfen Grafik, als ob sie vor den Hintergründen schweben würden. Obwohl dieses Manko eine realistische Simulation einschränkt, gereicht es dem Game an entscheidender

Stelle zum Vorteil: Korbraum-szenen im dichten Gedränge sind leichter wahrzunehmen. Ähnliches gilt für das Spieltempo. Im Prinzip strebt eine Simulation sicherlich die Geschwindigkeit der kopierten Vorlage (NBA) an, doch kann ein geringeres Tempo für eine bessere Spielbarkeit sorgen. Slam-Dunks, Reverse-Dunks und ähnlich aufregende Shots prägen sich dank des verringerten Speeds erstaunlich gut ein.

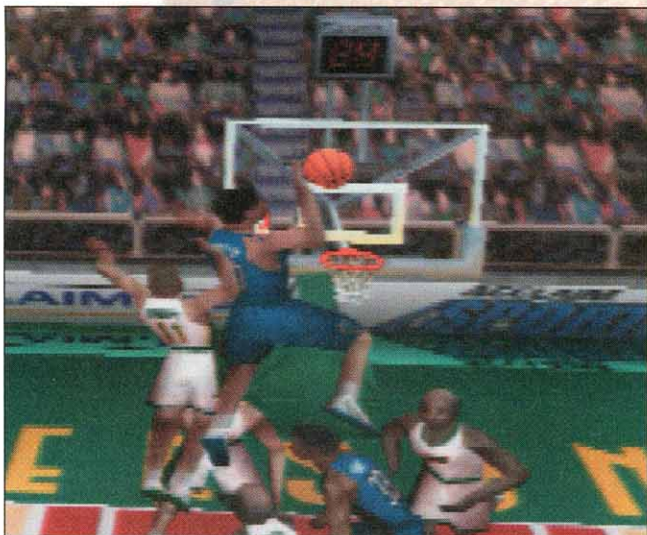
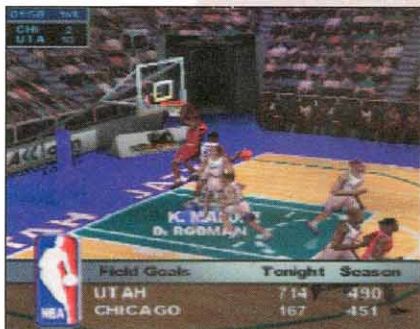
POSITIV!
Leicht erlernbare Steuerung, detaillierte Spieleranimationen



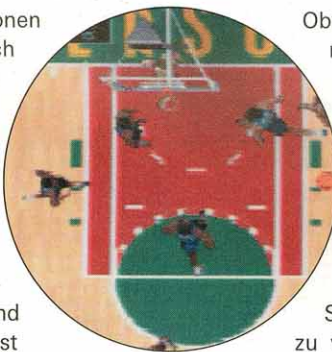
Acht Kameraperspektiven erlauben Euch, interessante, aber zum Teil ...



...auch nützliche Blickwinkel frei zu wählen. Wozu gehört wohl der obige?



In puncto Optionen braucht sich Acclains Basketball-Sim nicht vor anderen Genrevertretern zu verstecken. Exhibition, Season, Play-Offs, 3-Point- und Freeshot-Contest sowie der namensgebende Jam-Modus stehen zur Auswahl. Ein komfortables Re-



Obwohl die Steuerung von NBA Jam 99 leicht anzueignen ist, kann es zum Einstieg hilfreich sein, auf eine allzu strenge Regelauslegung des Schiedsrichters zu verzichten. Die

künstliche Intelligenz lässt sich in drei Stufen variieren, bleibt aber bei ausgebufften Korbjägern irgendwann auf der Strecke. Werdet Ihr also zu gut, müßt Ihr Euch im Duell mit Freunden messen. Für derlei hitzige Gefechte kann man die solide Sportsimulation NBA Jam 99 wärmstens empfehlen.

Sebastian Krämer

NEGATIV!

Figuren wirken etwas 'aufgesetzt', schwacher Sound

play-Menü erlaubt Euch, die spektakulärsten Aktionen aus jedem erdenklichen Winkel und in jeder beliebigen Zoomstärke erneut Euch zu Gemüte zu führen. Besonders der verspielte Jam-Modus mit seinen übertrieben artistischen Salti bietet sich für eine Nachlese an. Wer sich unabhängig von der Vereinszugehörigkeit sein Dream-Team zusammenstellen will, kann dies im Fantasy-Draft bewerkstelligen.



Immer hübsch sportlich bleiben! Ball aus der Turnhose zaubern, gilt nicht

Boomchakala

Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern auf dem SNES, NBA Jam und NBA Jam T.E. sowie dem inoffiziellen dritten Teil NBA Hangtime für SNES und N64, degradierte Acclaim diesmal die Spaßvariante zum Nebenmodus. In den Prequels spielten jeweils zwei Mann in einem Team, wobei Sprungkraft und Special-Moves deutlich dem Reich der Phantasie entstammten.



NBA Jam (SNES)



NBA Jam T.E. (SNES)

Gameplay

2+

Solide Sportspielsteuerung, die sich auch dem Einsteiger problemlos erschließt.

Dauerspaß

2

Die künstliche Intelligenz könnte höher sein. Der Mehrspieler-Modus ist die Dauerlösung.

Grafik

2+

Detaillierte Hi-Res-Grafik, bei der allerdings die Figuren vor den Hintergründen 'schweben'.

Sound

3

Musik und Soundeffekte haben einen etwas unzeitgemäß quäkligen Klang.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 1 Saison/123 Seiten

Spieler 1-4 (simultan)
Level 31 Mannschaften
Schwierigkeit 3 Stufen/mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

COMPUTER KUDAK



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

NINTENDO 64

N64 Mario Pak Set kpl.	dt	DM249,00
Mario Pak Set&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 26,95
CONT. PAK 4 MEG AUTOMATIK	dt	DM 69,90
Expansion Pak orig., 4MB	dt	DM 69,95
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	dt	DM 99,95
Blast Corps kpl.	dt	DM 99,95
Body Harvest kpl.	dt	DM 99,95
Buck Bumble	dt	DM 109,95
Bust A Move 2	dt	DM 49,95
Bust A Move 3	dt	DM 99,95
Diddi 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
FT World Grand Prix kpl.	dt	DM 89,95
FIFA '99 kpl.	dt	DM 109,95
Frankreich 98-Fußball WM kpl.	dt	DM 79,95
G.A.S.P.	dt	DM 109,95
Gex 64 kpl.	dt	DM 124,95
Glover kpl.	dt	DM 89,95
Goemon-Mystical Ninja	dt	DM 109,95
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 99,95
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 99,95
NBA Live '99 kpl.	dt	DM 99,95
NBA JAM '99	dt	DM 99,95
NFL Blitz	dt	DM 124,95
NFL Quarterback Club 99	dt	DM 99,95
NHL '99 kpl.	dt	DM 104,95
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 119,95
Space Station-Silikon Valley	dt	DM 109,95
Starshot-Panik im Space Circus kpl.	dt	DM 109,95
Star Wars: Rogue Squadron 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
TUROC 2 -uncut-	dt	DM 99,95
TUROC 2 kpl.	dt	DM 89,95
V-Rally kpl.	dt	DM 99,95
Waialae Country Club Golf	DM	109,95
WCW vs NWO: Revenge	DM	119,95
WipEout 64	DM	129,95
Yoshi's Story kpl.	dt	DM 89,95
Zelda 64	dt	DM 109,95

SNES

Die Schlümpfe (2) kpl. dt DM 99,95

IHRE VORTEILE

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

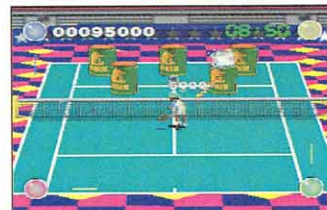
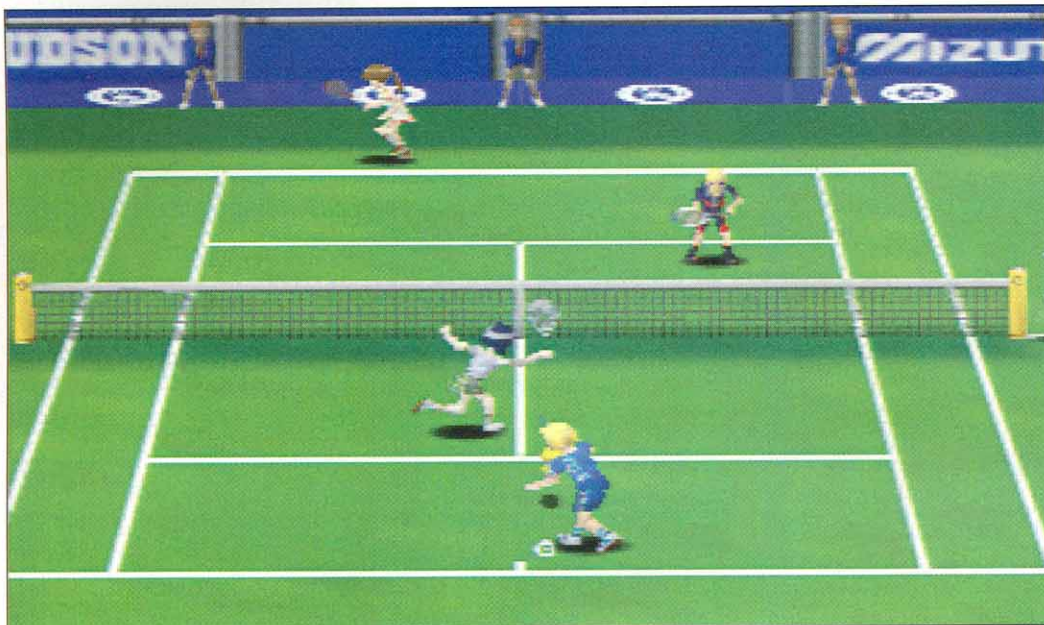
Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme.
Besondere Bestimmungen für Index-Spiele auf Anfrage.
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten.

Genre:	Sport
Hersteller:	Mitsui
Entwickler:	Hudson Soft
Preis:	ca. DM 130

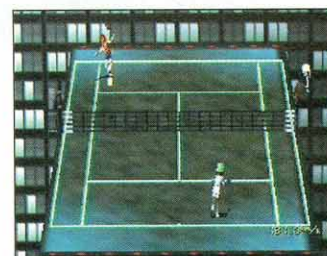
Center Court



Base- und Basketball, Eishockey und Wintersport, Foot- und Fußball, Golf und sogar Sumoringen bietet das N64 den Sportspiel-Fans. Nur die Freunde des gelben Filzballs gingen bisher leer aus. Nun schließt Hudson mit Center Court die Lücke.



Mehrere Mini-Games üben Euch im Umgang mit dem virtuellen Raquet



Diese Szene hätte auch auf dem Dach unserer Redaktion spielen können

Der japanischen Tradition folgend zeichnet der Entwickler des in Japan unter dem Namen *Let's Smash* bekannten Spiels ein buntes Bild vom weißen Sport. Die geschmeidig animierten Polygospierer besitzen über-

spieler-Modus könnt Ihr diese und weniger ausgefallene Extras wie Schuhe und Sonnenbrillen als Einsatz riskieren. Der Gewinner kann sich dann in Schale werfen. Neben den vier Grand-Slam-Na-

dings braucht Ihr dann mehr Zeit zum Ausholen, und dosieren läßt sich der harte Return auch nicht.

POSTIN!
Witzige Spielmodi und sammelbare Outfits

NEGATIN!
Zwei Schlagarten sind zuwenig beim Tennis

Die Länge der Bälle kontrolliert Ihr wie die Richtung mit Hilfe des Analogsticks, was nicht ganz einfach ist. Auf Slice oder Spin müßt Ihr bei *Center Court* ganz verzichten.

Überhaupt hat Hudson den Schwerpunkt des Spiels auf das Füllen der Kleiderstange verlegt und nicht, wie es zu erwarten wäre, auf eine hohe Platzierung in der Weltrangliste. So könnt Ihr Euch im Mehrspieler-Modus

zwar köstlich amüsieren, eine ernsthafte Tennis-Simulation erhältet Ihr mit Hudsons *Center Court* aber nicht.

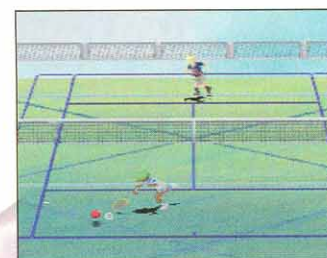
Marco Häntschi/
Sebastian Krämer



dimensionale Köpfe und können von Euch in die schrillsten Outfits gesteckt werden. Spielt Ihr erfolgreich und sammelt fleißig Punkte, füllt sich Euer Kleiderschrank mit einem Weihnachtsmannkostüm oder Fledermausflügeln. Im Zwei-



tionen Australien, England, Frankreich und USA bieten sich auch eine grüne Wiese und ein Hochhausdach als Spielstätte an. Vier kleine Neben-Games vermitteln Euch auf originelle Weise den Einsatz von Aufschlag, Lob und Volley. Klingt nicht schlecht für ein Tennisspiel, doch leider scheitert das Ganze am oberflächlichen Gameplay. A- und B-Button erzeugen die beiden Schläge Standard und Lob, die lediglich noch durch simultanes Drücken des Z-Buttons verstärkt werden können. Aller-



Gameplay 3

Die variantenarme Steuerung ist leider ein bißchen zu schwammig.

Dauerspaß 3

Größter Daueranreiz von *Center Court* ist das Auffüllen der Garderobe.

Grafik 2-

Die Spieler sind flüssig animiert, das Umfeld ist allerdings sehr detailarm.

Sound 4

Mit den piepsigen Spielstandsansagen werden Eure Ohren gequält.

Modulspeicher: 100 Seiten/Saison
Controller Pak: nein

Spieler 1-4 (simultan)
Level 12 Spieler
Schwierigkeit leicht
Rumble Pak nein
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

NFL BLITZ

Im November dieses Jahres erscheinen nicht nur eine Vielzahl hochwertiger N64-Titel, sondern gleich drei Football-Spiele. Während Acclaim und Electronic Arts auf Simulation setzen, präsentiert GT Interactive eine pure Actionfassung rund um den amerikanischen Volkssport.



Bei NFL Blitz steht ganz klar die Action im Vordergrund. Da kann es schon einmal vorkommen, daß ein Spieler meterhoch durch die Luft geschleudert wird

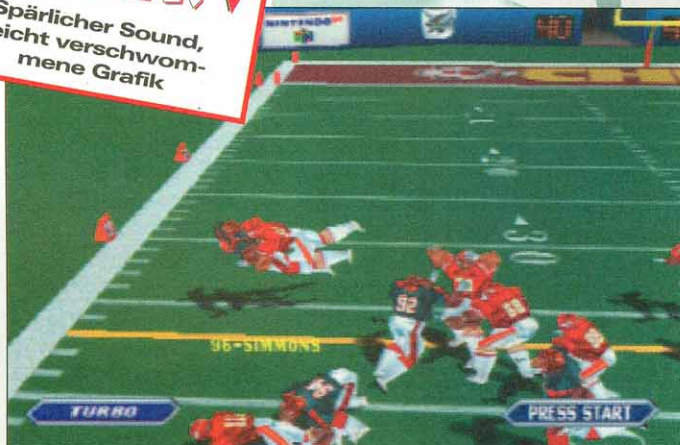
Action, Taktik, Volksfeststimmung: American Football ist ohne Zweifel ein interessanter Sport. Der Durchschnittseuropäer hat bloß ein Problem: die Regeln. Mittlerweile begeistern sich zwar auch hierzulande immer mehr Menschen für das Geschehen rund um das Leder-Ei, solange Football jedoch ein Schattendasein fristet, wird sich wohl kaum eine allgemeine Regelkenntnis durchsetzen. In TOTAL! 12/97 haben wir für alle, die an einer Football-Simulation interessiert sind, eine kurze Erklärung der grundsätzlichen Spielregeln gegeben.

Um NFL Blitz spielen zu können, braucht Ihr im Grunde überhaupt keine Ahnung vom Football zu haben. Das Regelwerk wurde sehr stark vereinfacht. Das, was davon noch übrigblieb, erklärt sich auch dem Laien beim Spielen von ganz allein.



Ein Touchdown wird kräftig gefeiert und mit sieben Punkten belohnt

Nach NBA Jam, NBA Hangtime und Wayne Gretzky's 3D Hockey setzt Midway auch mit NFL Blitz voll auf die Actionelemente der entsprechenden Sportart. Der Schiri stellt sich zum Beispiel bei jedem noch so harten Foul blind wie ein Maulwurf mit Bindehautentzündung. Ohne Angst vor Strafen könnt Ihr daher die Gegner attackieren. Unter anderem sind fiese Sprünge in die Beine, Würfe und weitere Gemeinheiten möglich. Wer möchte, kann sogar nach einem Spielzug den angeschlagenen Gegnern, die am Boden liegen, ins Kreuz springen.



Bei NFL Blitz geht auf dem Spielfeld ganz schön die Post ab. Überall, wo man hinsieht, wird getackled, geblockt und zugetreten. Der Schiri schaut einfach weg



Kommentiert wird das makabre Geschehen von einem amerikanischen Sprecher, der haufenweise bissige Anmerkungen auf Lager hat. Natürlich geht es letztendlich immer noch darum, Raumgewinn zu erzielen. Pro Durchgang gilt es jedoch 30 anstatt der regulären zehn Yards zu überbrücken. Damit die Action pausenlos weitergeht, wird nach einem Touchdown der Extrapunkt per Kick nicht ausgeführt, sondern sofort gegeben, sofern Ihr Euch für diese Variante entscheidet. Wollt Ihr zwei Extrapunkte durch die sogenannte Two-Point-Conversion erzielen, spielt Ihr diese aus. Die Spielgeschwindigkeit ist enorm hoch. Jede Aktion dauert nur einige Sekunden, dann werden die Angreifer auch schon von der Defense zu Boden gerissen. Dennoch gelingt es durchaus, eine anständige Felddistanz zu überbrücken, da die Spieler sehr schnell laufen können. Per Turbo-, Sprung- und Abwehrtaste lassen sich zusätzliche Manöver ausführen. Damit das hektische Treiben einigermaßen übersichtlich bleibt, startet jedes Team mit le-

diglich sieben Mitgliedern. Für diese Situation wurden spezielle Spielzüge entworfen. Die Taktik ist dennoch relativ unwesentlich, entscheidender ist, wie geschickt Ihr den ballführenden Spieler durch die Abwehr steuern könnt. NFL Blitz ist Action und Spielspaß pur, ohne Schnörkel und ohne ein kompliziertes Gameplay. Wer Gefallen an Wayne Gretzky's 3D Hockey und NBA Hangtime gefunden hat, wird von Midways neuestem Titel nicht enttäuscht.

Frederic Berg



Gameplay 2

Einfach und sofort erlernbar. Dadurch bietet das Spiel allerdings auch weniger Tiefgang.

Dauerspaß 2

Dank des simplen, aber genialen Prinzips ist NFL Blitz ideal für eine Partie zwischendurch.

Grafik 3+

Die Charaktere sind etwas klobig geraten. Dafür gibt es viele witzige Animationen.

Sound 3+

Spärlich, doch angebracht. Die bissigen Kommentare des Reporters sorgen für Stimmung.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 110 Seiten

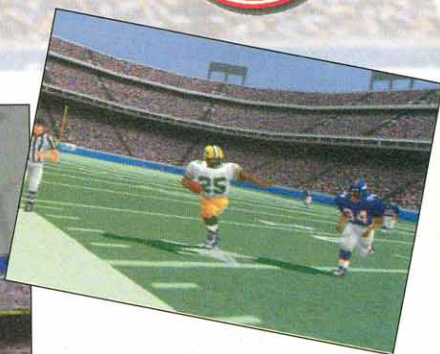
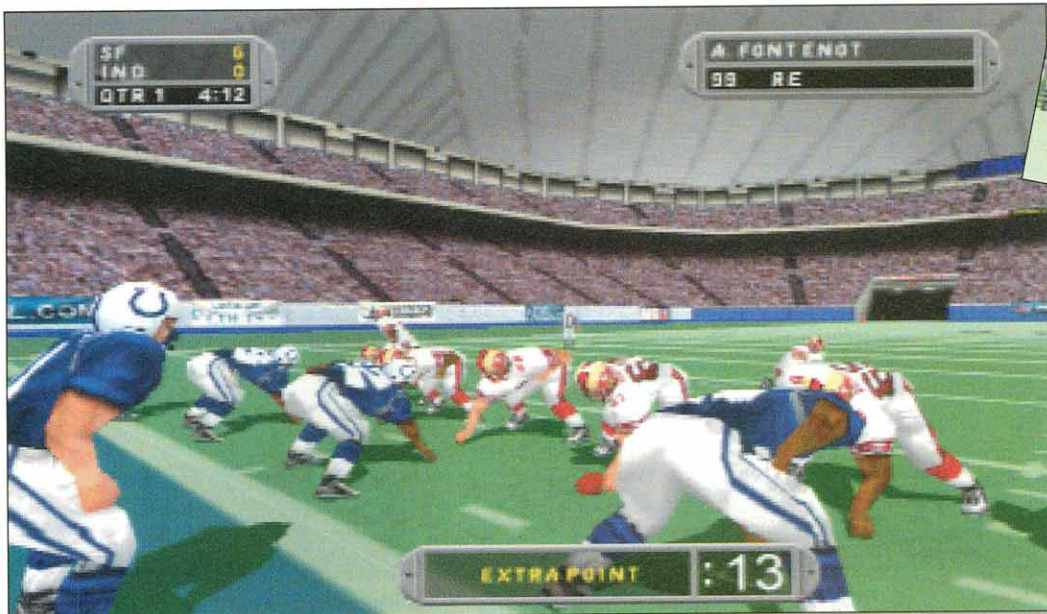
Spieler 1-2 (simultan)
Level 29 Teams
Schwierigkeit niedrig
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

Genre:	Sport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Preis:	ca. DM 110

MADDEN NFL '99

Die Madden-Serie besteht seit nunmehr sechs Jahren und erfreut sich besonders in Amerika großer Beliebtheit. Dies liegt nicht zuletzt am Namensgeber selbst, der in den Staaten zu einer Kultfigur des Football-Sports geworden ist.



Die Auswahl der verschiedenen Spielzüge ist sehr einfach gestaltet worden

Mit *Madden NFL '99* schickt Electronic Arts also den Nachfolger ihres ersten Football-Games für das N64 ins Rennen um die Gunst der Fans. Diesmal ist man jedoch besser gerüstet und kann eine offizielle Lizenz vorweisen, wodurch Ihr die Gelegenheit bekommt, mit einer der aktuellen NFL-Mannschaften in den verschiedenen Modi anzutreten.

An Spielmöglichkeiten stehen Freundschaftsspiel, Turnier, Saison und der neue Manager-Modus zur Verfügung, bei dem Ihr Eure Lieblingsmannschaft nicht nur trainieren, sondern auch per-

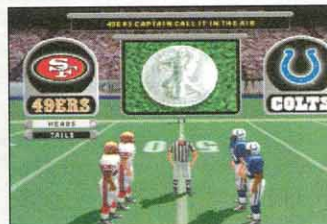


Einfache Steuerung, guter Practice-Modus, viele Statistiken

sonell verstärken könnt. Für den besseren Überblick bei Aufstellungsfragen oder Spielereinkäufen bietet die '99er Version wieder zahlreiche Statistiken zu den einzelnen Spielen an.

Bei der Steuerung hat man sich diesmal etwas Besonderes einfallen lassen. Wer will, kann alle

Aktionen mit nur einer Taste ausführen, was gerade Anfängern helfen sollte, den Ball leichter in die



gegnerische Endzone zu manövrieren. Auch der Practice-Modus ist sehr komfortabel und einsteigerfreundlich. Die Laufwege der Wide-Receiver wurden nämlich direkt auf den Rasen aufgemalt, was optimale Orientierung beim Passen bedeutet. Das Auswählen der Spielzüge ist dabei – wie auch während der Begegnungen – wieder kinderleicht gestaltet worden, und das ist auch gut so, denn sonst würde man bei deren großer Anzahl ziemlich schnell den Überblick verlieren.

Die Grafik hat sich im Vergleich zum Vorgänger ebenfalls verbessert und ist sogar

hochauflösend. Die Animationen der Spieler sind gut gelungen und wirken nur manchmal ein wenig kantig, was den enormen Spielspaß, den *Madden NFL '99* zu bieten hat, aber keineswegs trübt. Genausowenig wie der Sound, der diesmal leider ein wenig schlechter ausgefallen ist.

Insgesamt ist *Madden NFL '99* also ein hervorragendes Football-Game mit vielen positiven Eigenschaften. Die Steuerung ist



Leichte Grafikfehler, emotionsloser Kommentator

leicht zu erlernen und trägt mit dazu bei, daß die Matches wirklich Spaß machen. Die große Anzahl an Spielzügen und die ver-

stärkte Intelligenz der Computer-Gegner – die das Gewinnen nicht einfach macht – locken immer wieder vor den Bildschirm, und die

vielen Statistiken laden zum Stöbern ein. Nur die leichten Grafikfehler und der emotionslose Kommentator verhindern eine 1- als Wertung. Abgesehen davon ist *Madden NFL '99* aber ein sehr gutes Spiel und stellt gerade für Anfänger eine Alternative zu den zahlreichen anderen Football-Games für das N64 dar.

Holger Reher



Gameplay 1-

Die Spielbarkeit ist hervorragend und die Computer-Intelligenz noch einmal gestiegen.

Dauerspaß 2+

Die vielen Spielzüge und Mannschaften sorgen dafür, daß man *Madden NFL '99* immer wieder spielt.

Grafik 2+

Die erstmals hochauflösende Grafik hat sich im Vergleich zum Vorgänger stark verbessert.

Sound 2-

Zuschauer und Reporter klingen unmotiviert, dafür gibt es viele verschiedene Sprachsamples.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 123 Seiten

Spieler 1-4 (simultan)
Level 94 Mannschaften
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

NFL QUARTERBACK CLUB '99



Auch wenn es hierzulande noch sehr viele Menschen gibt, die mit American Football nichts anfangen können, wächst die Zahl derer, die sich für diese harte Sportart interessieren, ständig. Für alle Fans der Jagd nach dem Leder-Ei veröffentlicht Acclaim jetzt die '99er Version von NFL Quarterback Clubs.



Of t ist es das komplexe Regelwerk, das abschreckend wirkt. Manche haben auch kein Gefallen an den kurzen Spielzügen oder finden sie zu kompliziert. Dabei bietet American Football gerade dadurch eine Menge an Spielmöglichkeiten. Vor den Erfolg haben die Götter jedoch auch bei NFL Quarterback Club '99 den Schweiß gesetzt, und will man eine Chance haben mit dem Ball in die gegnerische Endzone zu gelangen, muß man

POSTIV!
Geniale Grafik, präzise Steuerung, packende Action



fleißig trainieren. Dabei macht es wirklich Spaß, die vielen Spielzüge im neuen Practice-Modus zu üben, zu perfektionieren und im Spiel gegen den Computer oder gegen bis zu drei



„I believe I can fly“: Mit letztem Einsatz erreicht dieser Spieler den Ball

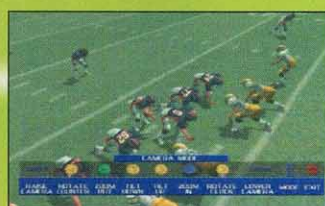
menschliche Mitspieler in den verschiedenen Spielmodi anzuwenden. Neben den Freundschaftsspielen und Turnieren gibt es für Euch die Möglichkeit, eine komplette Saison mit Eurer Lieblingsmannschaft zu bestreiten, und dank offizieller Lizenz sind alle 30 Teams der aktuellen Spielzeit sowie deren



Selbst an Details wie den Atemdampf der Spieler im Winter wurde gedacht

Stadien auswählbar. Zudem könnt Ihr Euch aussuchen, zu welcher Tageszeit und bei welcher Wetterlage Ihr spielen wollt. Während des Spiels lassen sich außerdem viele Statistiken aufrufen, die Informationen über die Stärken und Schwächen des eigenen und gegnerischen Teams liefern.

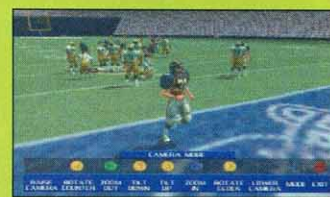
Im Replay (mit neuer 4-MB-Speichererweiterung bis zu eineinhalb Minuten lang) könnt Ihr gelungene Aktionen noch einmal aus allen möglichen Blickwinkeln bewundern. Die Qualität ist dabei, wie auch im Spiel selbst, einfach hervorragend und die Grafik gerät nie ins Ruckeln. Im Vergleich zum Vorgänger bewegen sich die Verbesserungen bei NFL Quarterback Club '99 in erster



Die Replays sehen hervorragend aus und bieten beinahe Fernsehqualität

Genre:	Sport
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Iguana
Preis:	ca. DM 110

Test N64



NEGATIV!
Wenig spielerische Neuerungen, Speicherstand belegt 123 Seiten

Linie im audiovisuellen Bereich, aber auch die stärkere Computer-Intelligenz und die große Auswahl an Spielzügen können sich sehen lassen. Außerdem ist das Gleichgewicht zwischen Action und Taktik sehr ausgewogen, und die 32 neuen Superbowl-Szenarien garantieren auch im Einspieler-Modus die Langzeitmotivation.

Holger Reher

Gameplay 1-

Hier wird echte Football-Atmosphäre geboten. Die Steuerung ist sehr präzise und leicht zu erlernen.

Dauerspaß 1-

Dank der Szenarien und vieler Spielzüge gibt es eine Menge zu tun, und jede Partie verläuft anders.

Grafik 1

Flüssige Animationen und die hochauflösende Grafik machen das Spiel zu einer Augenweide.

Sound 1-

Mitreibendes Zuschauergeräusch und coole Sprachsamples versetzen Euch direkt ins Stadion.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 123 Seiten

Spieler 1-4 (simultan)
Level 30 Teams
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
1-



BANJO-KAZOOIE

JUMP&RUN

Rares Bären-Vogel-Gespann entführte Millionen Spieler in eine phantasievolle 3D-Welt voll spannender Aufgabenstellungen und faszinierender Geschöpfe. Da mußte auch Hasbros innovatives *Glover* ein wenig zurückstehen.



Preis: 99 DM · Test in TOTAL! 7/98 · Note 1

F1 WORLD GRAND PRIX

RENNSPIEL (REALISTISCH)

Einsam auf weiter Flur zieht die nervenaufreibende Formel-1-Simulation von Paradigm ihre Runden – dank Challenge- und Mehrspieler-Modus ist dieses Modul eines der unterhaltsamsten realistischen Rennspiele überhaupt.



Preis: 99 DM · Test in TOTAL! 9/98 · Note 2+

F-ZERO X

RENNSPIEL (FUTURISTISCH)

Um diesen Titel ist Ende des Jahres ein heißes Gefecht entbrannt. Doch gegen das erbarmungslos gute Gameplay und den enormen Umfang des Nintendo-Moduls kamen Acclains *extreme G-XG 2* und Psygnosis' *wipEout 64* nicht an.



Preis: 99 DM · Test in TOTAL! 9/98 · Note 1

DIE BESTEN N64-

1998 war ein turbulentes Jahr für alle Nintendo-Fans. Fast jedes Genre wurde mit hochkarätigen Titeln besetzt, so daß Ihr bei der Verfassung Eures Wunschzettels nun die Qual der Wahl habt. **TOTAL!** hat extra für Euch die Besten der Besten zusammengefaßt, die ihr Geld auf jeden Fall wert sind. mc



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

ACTION-ADVENTURE

An Link kommen auch Infogrames' Geheimagent Ethan Hunt und Konamis Kult-Ninja Goemon nicht vorbei. Miyamotos Meisterwerk ist eines der größten Abenteuer aller Zeiten.



Preis: 119 DM · Test in TOTAL! 12/98 · Note 1

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

FIRST PERSON SHOOTER

Bonds Genre hält Acclaim dieses Jahr in festen Händen. Neben dem grandiosen Comeback des schwerbewaffneten Indianers konnte auch das pfeilschnelle *Forsaken* viele Freunde finden.



Preis: 99 DM · Test in TOTAL! 11/98 · Note 1

TETRISPHERE

PUZZLESPIEL

Der Klassiker im neuen Gewand hat nichts von seiner sprichwörtlichen Faszination verloren. Wo viele bunte Blöcke Lücken schließen, ist eben Fingerkribbeln garantiert. Infogrames' *Wetrix* belegt mit einer erfrischenden Spielidee den zweiten Platz.



Preis: 99 DM · Test in TOTAL! 2/98 · Note 1-

FIGHTERS DESTINY

PRÜGELSPIEL

Ernstzunehmende Konkurrenz hatte Infogrames' *Beat 'em Up* mit dem ungewöhnlichen Punktesystem nicht zu fürchten. Wenn Kuh und Clown aufeinandertreffen, fliegen gehörig die Fetzen, und die Knochen knirschen.



Preis: 149 DM · Test in TOTAL! 3/98 · Note 1-

SPIELE DES JAHRES 1998

WCW/NWO REVENGE

WRESTLING

Die WCW triumphiert über die WWF. Grafisch zwar leicht unterlegen, doch dank besserem Gameplay sicherte sich das T•HQ-Produkte den ersten Preis gegenüber Acclaims *WWF War Zone*.



Preis: 149 DM · Test in TOTAL! 11/98 · Note 2+

ALL-STAR BASEBALL '99

BASEBALL

Alternative (leider nur als US-Import): *Major League Baseball feat. Ken Griffey Jr.*



Noch nie hat Konsolen-Baseball mehr Spaß gemacht. Dafür sorgen die brillanten Animationen

Preis: 129 DM · Test in TOTAL! 8/98 · Note 1-

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

BASKETBALL

Knapp geschlagen, aber auch sehr reizvoll (siehe Test ab Seite 58): *NBA Live 99*



Die zweidimensionalen Zeiten sind längst vorbei. Wachsender Realismus krönt das Genre

Preis: 99 DM · Test in TOTAL! 6/98 · Note 1-

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

FUSSBALL

Alternative mit FIFA-Lizenz: *FIFA 98 – Die WM-Qualifikation*



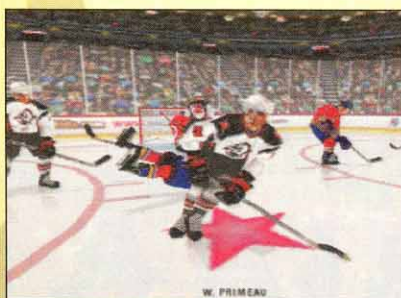
Konamis ISS 98 ist Konsolen-Fußball in Perfektion und actionreicher als jedes Live-Spiel

Preis: 99 DM · Test in TOTAL! 9/98 · Note 1

NHL 99

EISHOCKEY

Härtester Konkurrent: *NHL Breakaway '99*



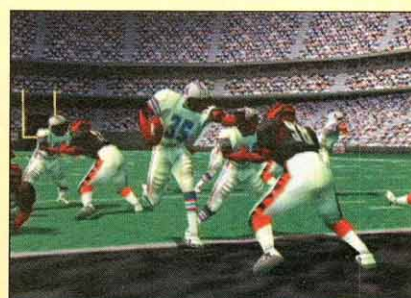
NHL 99 bringt diesen harten Mannschaftssport sehr wirklichkeitsnah auf den heimischen Schirm

Preis: 139 DM · Test in TOTAL! 11/98 · Note 2+

NFL QUARTERBACK CLUB '99

FOOTBALL

Ein Fieldgoal zurück: *Madden NFL 99*



Die Quarterback-Reihe steht für Qualität, lässt man einmal die unglücklichen GB-Module weg

Preis: 109 DM · Test in TOTAL! 12/98 · Note 1-

1080° SNOWBOARDING

ACTION/SPORT

Konkurrenzlos im Wintersportbereich



1080° fasziniert durch ein unglaublich gutes Fahr-Feeling und den ultracoolen Stunt-Modus

Preis: 99 DM · Test in TOTAL! 9/98 · Note 1-

BODY HARVEST UND SPACE STATION: SILICON VALLEY

Die originellsten Spielideen brachten dieses Jahr zwei actionreiche Spiele des gleichen Entwicklers. DMA Design beschäftigt of-



Preis: 129 DM · Test in TOTAL! 11/98 · Note 1-

SONDERPREIS FÜR DIE ORIGINELLSTE SPIELIDEE

fensichtlich mehr Kreativkräfte als die gesamte deutsche Werbebranche.



In Silicon Valley kitzelt DMA Design kräftig an Euren Lachsmuskeln. Stimmt doch Flossy, oder!?

Preis: 129 DM · Test in TOTAL! 11/98 · Note 1-



MISSION: IMPOSSIBLE UND FIFA 98 – DIE WM-QUALIFIKATION

Infogrames und Electronic Arts traten erfolgreich den Beweis an, daß auch auf ei-



Preis: 109 DM · Test in TOTAL! 9/98 · Note 2+

SONDERPREIS FÜR DIE BESTE LOKALISATION

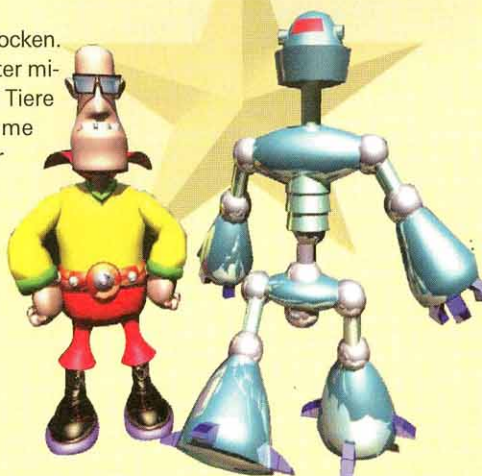
nem Modul genug Platz für glasklare deutsche Sprachausgabe ist.



Preis: 149 DM · Test in TOTAL! 2/98 · Note 2+

DAN DANGER UND EVO AUS SPACE STATION: SILICON VALLEY

Wo die beiden hinlängen, bleibt kein Auge trocken. Der Held zum Mieten und sein treuer Roboter mischen eine Raumstation voll mechanischer Tiere auf und werden dabei nicht müde, dumme Sprüche zu klopfen. Ebenfalls keine Kinder von Traurigkeit sind Banjo und Kazooie, die mit reichlich schwarzem britischen Humor aufwarten.



YOSHI'S STORY

SONDERPREIS FÜR DAS KINDERFREUNDLICHSTE SPIEL

Nintendo entdeckt eine noch jüngere Zielgruppe, muß aber feststellen, daß selbst Kinder im Vorschulalter nach größeren Herausforderungen verlangen. Aber da gibt es ja noch die ganz Kleinen, und für die ist Yoshi der Held.



Preis: 99 DM · Test in TOTAL! 3/98 · Note 2

SONDERPREIS FÜR DAS WITZIGSTE HELDENDUO

1080° SNOWBOARDING

Ein sattes halbes Jahr mußten europäische Snowboard-Fans warten, weil Nintendo kein Wintersportspiel im Sommer veröffentlichen wollte. Dabei ist doch nichts schöner als „Ice in the Sunshine“.



Preis: 99 DM · Test in TOTAL! 9/98 · Note 1-

SONDERPREIS FÜR DIE UNNÖTIGSTE RELEASE-VERZÖGERUNG

DUAL HEROES FLOP DES JAHRES

Hudson gelang dieses Jahr der tiefste Griff ins Klo. *AeroFighters Assault*, *Airboarder 64* und *Robotron 64* können bei dieser gehaltenen Niveaulosigkeit nicht ganz mithalten, heimsen aber die Trostpreise ein.



Preis: 149 DM · Test in TOTAL! 2/98 · Note 5

EXPANSION PAK DAS ZUKUNFTS- WEISENSTE ZUBEHÖR

Dank der Speichererweiterung können nun auch aufwendige Action-Spiele wie beispielsweise *Turok 2*, *South Park* und *Perfect Dark* in hochauflösender Grafik dargestellt werden. Wie es aussieht, werden im kommenden Jahr die meisten Entwickler das Expansion Pak unterstützen. Nur der Preis ist verbesserungswürdig.



Preis: 69 DM

LX4 TREMOR PAK 1 MB

DAS PRAKTISCHSTE ZUBEHÖR

Von LMP Gamester stammt dieses sinnvolle Zubehörteil, das ein vierfaches Controller Pak und ein batterieloses Rumble Pak in sich vereint. Wer ein TOTAL!-Abonnement vermittelt, bekommt das Tremor Pak sogar kostenlos als Prämie.



Preis: 49 DM

DIE BESTEN GAME-BOY-SPIELE DES JAHRES

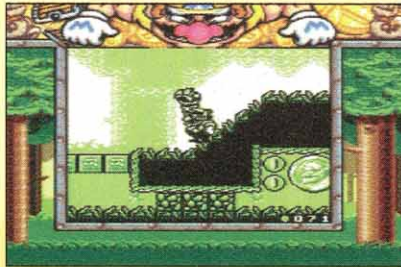
Das SNES ist tot, der Game Boy lebt. 1998 wurden insgesamt 23 neue Spiele für das beliebteste Handheld der Welt getestet, aus denen sich als Notendurchschnitt eine 3+ ergibt. Mit der Einführung des Game Boy Color ist demnächst eine wahre Flut an Neuvorstellungen zu erwarten. Für die kommenden drei Monate sind über 30 Titel angekündigt.



PLATZ 1:

WARIO LAND II

Aus dem Antihelden ist ein wahrer Sympathieträger geworden, der die verrücktesten Gestalten annehmen kann. Dank enormem Spielumfang und vieler frischer Ideen werden sogar die Klempner-Abenteuer in den Schatten gestellt.



Preis 69 DM · Test in TOTAL! 5/98 · Note 1

PLATZ 2:

THE KING OF FIGHTERS – HEAT OF BATTLE

Kaum zu glauben, daß es Takara gelang, ein derart umfangreiches Prügelspiel vernünftig für den Game Boy umzusetzen. Euch erwarten 20 Kämpfer, die alle Special-Moves der Neo-Geo-Vorlage auf dem Kasten haben.



Preis 69 DM · Test in TOTAL! 5/98 · Note 1

PLATZ 3:

OTTOS OTTIFANTEN – BABY BRUNO'S ALPTRAUM

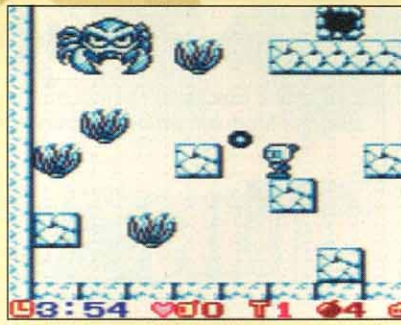
Die Ottifanten auf den Spuren der Maus. Bei Baby Brunos Suche nach seinem Teddy Honk werden auch Eure entlegensten Gehirnzellen gefordert. 150 Level müßt Ihr durchforschen und so manchen fiesen Endgegner plattmachen.



PLATZ 4:

POCKET BOMBERMAN

Nicht nur auf dem N64, auch auf dem Game Boy wagt der kleine Bombenleger den Ausflug in die Welt der Jump&Runs. Dabei macht er eine ausgezeichnete Figur, so daß die Erinnerung an goldene Mehrspieler-Zeiten kaum noch schmerzt.

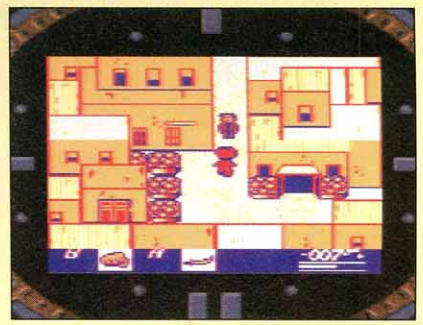


Preis: 69 DM · Test in TOTAL! 4/98 · Note 2

PLATZ 5:

JAMES BOND 007

Leider ist dieses abwechslungsreiche Action-Adventure mit dem berühmtesten Geheimagenten der Welt in der Hauptrolle nicht in Deutschland erhältlich. Wer die Chance bekommt, ein Modul zu ergattern, sollte sich diese nicht entgehen lassen.



Preis: 30 \$ · Test in TOTAL! 8/98 · Note 2

DAS INNOVATIVSTE ZUBEHÖR

Kaum zu glauben, was für Ideen die Nintendo-Tüftler so auf Lager haben. Mit nur einem Handgriff könnt Ihr Euren Game Boy in eine digitale Kamera verwandeln, mit der Ihr 30 Schnappschüsse speichern und auf

GAME BOY CAMERA UND GAME BOY PRINTER

vielfältige Weise bearbeiten dürft. Der Drucker hält Eure Meisterwerke auf kleinen Abziehaufklebern fest, die mittlerweile so manchen Laternenpfahl verzieren.

Preis der Camera: 99 DM
Preis des Printers: 119 DM



DIE GROSSE WEIHNACHTS-COMPETITION

Es weihnachtet mal wieder sehr. Anlässlich des frohen und gesegneten Festes, haben einige Firmen ihr gutes Herz gezeigt und schütten nun einen wahrhaft prall gefüllten Geschenkesack über Euch aus. Um an dieser Verlosung teilnehmen zu können, braucht Ihr nur folgende Frage zu beantworten:

Wie heißt der Weihnachtsmann mit bürgerlichem Namen in den USA?

- a) Klaus Bärbel
- b) Klaus-D. Hartwig
- c) Santa Claus

Schickt Eure Antwort-Postkarte einfach an:

TOTAL!

**Stichwort: „Oh, du fröhliche“
Friedensallee 41
22765 Hamburg**



Infogrames

- 1 x Mission: Impossible (N64-Modul)
+ Jacke
- 1 x V-Rally Edition 99 (N64-Modul)
+ Sweat-Shirt
- 1 x Starshot – Panik im Space Circus
(N64-Modul) + Sweat-Shirt



Take 2

- 3 x Space Station: Silicon Valley
(N64-Modul)
- 3 x Reservoir Rat (GB-Modul)
- 3 x Cool Hand (GB-Modul)
- 3 x Montezumas Revenge
(GB-Modul)



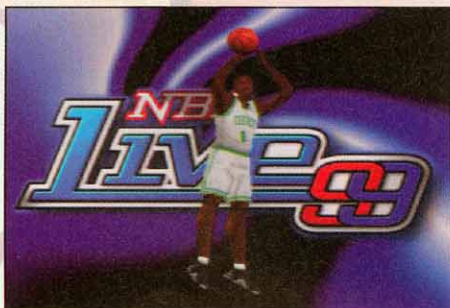
Acclaim

- 2 x Turok 2 (Rucksack) gefüllt mit fünf Überraschungs-Modulen (N64) aus dem Hause Acclaim



Electronic Arts

- 2 x NBA Live 99 (N64-Modul)
- 2 x Madden NFL 99 (N64-Modul)
- 2 x NASCAR 99 (N64-Modul)



GT Interactive

- 3 x NFL Blitz (N64-Modul)
- 3 x Gex 64 (N64-Modul)



Ubi Soft

- 5 x Buck Bumble
(N64-Modul)
- 5 x Buck Bumble (T-Shirt)
- 3 x Buck Bumble
(Pappaufsteller)
- 3 x Buck Bumble
(Wasserpistole)
- 2 x Buck Bumble (Uhr)



Nintendo

- 1 x F1 World
Grand Prix (N64-Modul)
- 10 x Banjo-Kazooie
(Spieleberater)
- 10 x Banjo-Kazooie
(Soundtrack-CD)



Konami

- 2 x Rakugakids
(N64-Modul)
- 2 x Automobili Lamborghini
(N64-Modul)
- 2 x Holy Magic Century
(N64-Modul)



Ihr habt die Wahl!

Ab dieser Ausgabe kann sich jeder, der einen Abonnenten wirbt, eines der beiden folgenden Geschenke aussuchen.

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. Der

Wechsel geschieht einfach per Knopfdruck. Wer lieber ein cooles transparentes Pad anschließen möchte, sollte sich den G64 Controller aussuchen. Kreuzt Euren Wunsch einfach auf dem Coupon an!

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 Internet-Zugang besitzt, könnt Ihr nicht nur unsere schicke neue Homepage besuchen, sondern auch ganz einfach ein Abo für Euch oder einen geworbenen 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 •

• 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)

ICH BIN DER/DIE WERBER/IN UND MÖCHTE FÜR DIE VERMITTLUNG DES ABONNEMENTS FOLGENDE PRÄMIE:

(BITTE ANKREUZEN)

☐ LX4 TREMOR PAK 1 MB

☐ G64 CONTROLLER

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.

TIPS & TRICKS WANTED!

Guten Rutsch!

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

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



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

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

Die Gewinner aus TOTAL! 11/98 heißen:
Sven Hoffmann, Koblenz
Thomas Müller, Heising
René Thalheim, Chemnitz

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

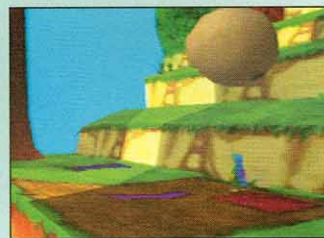
TIPS &

NINTENDO 64

Gex 64 - Enter the Gecko (NTSC)

Super-Paßwort

Gebt Ihr als Paßwort „M758FQ RW3J58 FQRW4!“ ein, stehen Euch 99 Leben und alle Fernbedienungen zur Verfügung.



Mission: Impossible

Diverse Cheats

Endlich sind sie da, die Cheats für die PAL-Version. Und das Schönste ist: sie funktionieren! Begebt Ihr Euch vom Titelschirm über die Spielstandauswahl und die Schwierigkeitsgrad-Einstellung bis zu dem Menü, in dem die verschiedenen Missionen ausgewählt werden können, so könnt Ihr dort die folgenden Codes eingeben:



Mini-Raketenwerfer
 L, L, C←, C→, C↓

Pistole mit Schalldämpfer
 C↑, L, C→, C←, L

9mm-Pistole
 R, L, C↓, C↑, L

Uzi
 C→, C←, C→, C↓, L



Big-Head-Modus
 C↓, R, C↓, L, C←

Große Füße
 C↓, Z, R, C→, Z

Kinder-Modus
 C↓, C←, R, L, Z

Mini-Modus
 Z, C↓, R, C→, C↓

Unverwundbarkeit
 C→, Z, C↓, C↓, R

René Thalheim, Chemnitz

NASCAR 99 (NTSC)

Als Bobby Allison fahren

Stellt die Joypad-Belegung in den Optionen auf „Configuration #3“! Wählt nun den Charlotte-Kurs an und setzt den Cursor auf den Punkt „Select Car“! Danach gebt Ihr in unter vier Sekunden C↑, C←, C↓, C→, L, R, L, R, Z, Z ein.



Als Davey Allison fahren
 Stellt die Joypad-Belegung in den Optionen auf „Configuration #3“! Wählt nun den Talladega-Kurs an und setzt den Cursor auf den Punkt „Select Car“! Dann gebt Ihr in unter vier Sekunden C↑, C←, C↓, C→, L, R, L, R, L, R ein.

TRICKS

Als Alan Kulwicki fahren

Stellt die Joypad-Belegung in den Optionen auf „Configuration #3“! Wählt nun den Bristol-Kurs an und setzt den Cursor auf den Punkt „Select Car“! Daraufhin gebt Ihr in unter vier Sekunden Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, R, R ein.

Als Benny Parsons fahren

Stellt die Joypad-Belegung in den Optionen auf „Configuration #3“! Wählt danach den Richmond-Kurs an und setzt den Cursor auf den Punkt „Select Car“! Nun gebt Ihr in unter vier Sekunden C↑, C→, C↓, C←, Z, Z, Z, L, Z, Z ein.



Als Richard Petty fahren

Stellt die Joypad-Belegung in den Optionen auf „Configuration #3“! Wählt nun den Martinsville-Kurs an und setzt den Cursor auf den Punkt „Select Car“! Danach gebt Ihr in unter vier Sekunden C↑, C↑, C↓, C↓, C←, C→, C←, C→, L, R ein.

Rakugakids (NTSC)

Als Inoz kämpfen

Spielt das Spiel insgesamt zwei Stunden lang (muß nicht am Stück sein) und haltet L, während Ihr Mamazo anwählt!

Als Darkness kämpfen

Spielt Ihr das Spiel insgesamt fünf Stunden lang, könnt Ihr fortan Darkness frei anwählen.

Extra-Optionen

Schafft Ihr es, zehn Stunden Spielzeit anzusammeln, stehen Euch im Optionsmenü zusätzliche Optionen zur Verfügung.

Wave Race 64

Abkürzung

Daß sich auf der Strecke „Marine Fortress“ auf den Schwierigkeitsstufen „mittel“ und „schwer“ ab der zweiten Runde



die Schleuse öffnet, mit der die Strecke deutlich verkürzt wird, dürfte bekannt sein. Dennoch ist es möglich, schon in der ersten Runde die Abkürzung zu nutzen, indem Ihr die Welle vor der Schleuse gebraucht, um unter dem Tor hindurchzutauchen. Dazu müßt Ihr den Stick, wenn Ihr ganz oben auf der Welle seid, nach unten drücken. Um die Welle zu erwischen, solltet Ihr mit Eurem Jetski möglichst schnell um die ersten Kurven fahren.

Sven Hoffmann, Koblenz

WCW/NWO Revenge

Als Curt Hennig kämpfen

Gewinnt den US-Heavyweight-Champion-Gürtel!



Als Kidman kämpfen

Gewinnt den Cruiserweight-Champion-Gürtel!

Als Rowdy Roddy Piper kämpfen

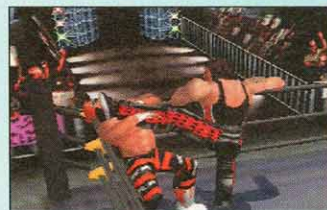
Gewinnt den World-Heavyweight-Champion-Gürtel!

Als Kanyon oder Mortis kämpfen

Gewinnt den TV-Champion-Gürtel! Wechselt Ihr mit einem der C-Buttons Kanyons Kostüm, erhaltet Ihr Mortis.

Als Meng und Barbarian kämpfen

Gewinnt den Tag-Team-Champion-Gürtel!



GAMEBOY

Mortal Kombat 3

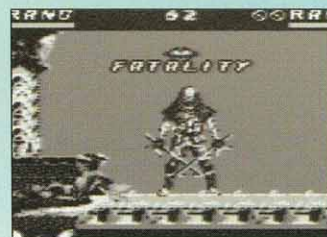
Fatalities

Sindel

←, →, →, →, B

Sektor

→, →, →, ←, Start



Kabal

→, →, Start, Start, Start, A

Sheeva

→, ↓, ↓, ↓, B



FUN VERSAND

R. Wenzel

Dorfstr. 32a, 06386 Micheln

Tel. 034973/22373

Mo-Fr 9.00-21.00; Sa 9.00-16.00

Die Knaller zum Weihnachtsfest

Nintendo 64:

Extreme G 2	109,95
F1 World Grand Prix	99,95
F-Zero	99,95
Glover	99,95
NHL 99	119,95
Turok 2	99,95
V-Rally	109,95
Zelda 64	109,95

Game Boy Color:

Bugs Bunny & Lola	69,95
Conker's Pocket Tales	69,95
Harvest Moon	69,95
Pocket Bomberman	49,95
Tetris Deluxe	49,95

Keine Versandkosten!

Lieferung zzgl. 3,00 DM NN.

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

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

Action-Replay- & Game-Buster-Codes

TIPS & TRICKS

Smoke

↑, ↑, →, ↓

Sub-Zero

←, →, ↓, →, →

Kano

→, →, →, A

Sonya

↓, ↓, ↓, →, A

Cyrax

↓, ↓, ↑, ↓, B

Hinweis: Es empfiehlt sich, bei Bewegungen nach oben die Block-Taste (Start) zu halten.

Turok - Battle of the Binosaur



Levelcodes

Level	Code
2	GRZNN PCRDB
3	DVZND PBTNG
4	GVZND PBTNG
5	PCVYG RBTDR
6	RCVYG RSTDR
7	VSVYT RSQDG
8	RSQPT NSQNW



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

NINTENDO 64

UK-Codes

Snowboard Kids

8112 2728 C350	unendlich Geld
8112 26C8 0009	nur eine Runde
8110 B29E 0100	Sinobin freigeschaltet
810E CE62 0101	+
810E CE64 0101	+
810E CE66 0101	+
810E CE68 0101	+
810E CE6A 0101	+
810E CE6C 0101	Goldmedailen
800E CE7C 0003	alle Strecken freigeschaltet



Wetrix

801B F991 0000	+
811B F992 0000	+
811B F994 0000	immer leeres Becken



801B F9AF 00FF	Berzerk-Modus
801B F9B2 00FF	unendlich Zeit

World Cup 98

8004 78BB 0009	neun Tore für Heim-Team
8004 78BB 0000	keine Tore für Heim-Team
8004 78BF 0009	neun Tore für Gäste-Team
8004 78BF 0000	keine Tore für Gäste-Team
8003 CC6F 0001	Open-Cup-Classic-Modus
8004 78BB 00XX	XX = 00-99 Tore für die Gäste
8004 78BF 00XX	XX = 00-99 Tore für das Heim-Team

WWF War Zone

8013 6435 0000	unendlich Create-Punkte
----------------	-------------------------



8113 A678 1000	+
8113 A67A 07FF	+
8113 A67C 2000	+
8113 A67E 3FFF	Cheat-Liste freigeschaltet (L+R im Hauptmenü drücken)

Yoshi's Story

DE00 0400 0032	Dieser Code muß immer aktiviert sein.
800F 954F 0008	unendlich Energie für grünen Yoshi
800F 9557 0008	unendlich Energie für gelben Yoshi
800F 955F 0008	unendlich Energie für hellblauen Yoshi
800F 955B 0008	unendlich Energie für dunkelblauen Yoshi
800F 9553 0008	unendlich Energie für roten Yoshi
800F 9563 0008	unendlich Energie für rosa Yoshi
800F 916B 001E	nur eine Frucht zum Beenden des Levels einsammeln



TOTAL!

Heft-Shop

**Im Heft-Shop könnt Ihr TOTAL!-Ausgaben nachbestellen.
Füllt dazu einfach den Coupon aus und schickt ihn an
untenstehende Adresse!**

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 Golf
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: Die Lost Vikings II
GB-Tests: Mole Mania
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 3)
Poster: Blast Corps

TOTAL! 5/97

Specials: Akte N — Nintendos SNES-Projekte, Fußball-Vergleichstest: International SS 64 versus FIFA 64
SNES-Tests: Tim — Der Sonnentempel
GB-Tests: Wave Race
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 4)
Poster: Star Wars: Shadows of the 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, F1 Pole Position 64, Multi-Racing Championship, SNES-RPGs: Dragon Quest III, Final Fantasy V, Tamagotchi-Report
N64-Tests: Dark Rift, Hexen 64
SNES-Tests: Lucky Luke
GB-Tests: Lucky Luke, Tim — Der Sonnentempel
Poster: LylatWars

TOTAL! 10/97

Specials: Große Reportage: Rollenspiele für N64 und 64DD (Mother 3, Quest 64, Zelda 64)
N64-News: Diddy Kong Racing
N64-Tests: F1 Pole Position 64, frisch indiziertes Spiel, LylatWars
GB-Tests: Tetris Plus
Tips&Tricks: frisch indiziertes Spiel, Lucky Luke, Mana 2
Poster: Bomberman 64

TOTAL! 11/97

Specials: Wir über uns, Space Station Silicon Valley, Earthworm Jim 3D, Game&Watch-Story
N64-News: Body Harvest, Castlevania 3D, Zelda 64
N64-Tests: extreme-G, Mace — The Dark Age, Top Gear Rally
SNES-Tests: Harvest Moon
T&T: LylatWars, Mischief Makers
Poster: San Francisco Rush

TOTAL! 12/97

Specials: Anime&Manga, Final Fantasy-Report (NES), Kauftips — Soft- und Hardware, Soundreport
News: Nintendo Space World '97
N64-Tests: DKR, San Francisco Rush, 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, Lost World
T&T: Bomberman 64, DKR, San Francisco R., Top Gear Rally
Poster: Fighters Destiny

TOTAL! 3/98

Specials: N64-Importreportage
N64-Tests: Fighters Destiny, Nagano Winter Olympics 98, NHL Breakaway '98, Yoshi's Story
Game-Boy-Tests: Monopoly
SNES-Tests: Timon & Pumbaas Spielesammlung
T&T: FIFA 98, San Francisco Rush
N64-Zubehör: Game Buster, Lenkräder, Mega Memory-Card

TOTAL! 4/98

Specials: Snowboard-Games, Foto-TOTAL!-Story, Anime&Manga
N64-Tests: 1080° Snowboarding, Aero Gauge, NBA Pro 98, Goemon, Olympic Hockey 98
Game-Boy-Tests: Castlevania Legends, Pocket Bomberman
T&T: Mystical-Ninja-starring-Goemon-Komplettlösung (Teil 1)
Poster: Goemon, AeroFighters Assault

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! nachbestellen

Legen Sie einfach die gewünschte Ausgabe an und schon ist Ihr Coupon fertig! Bitte beachten Sie: Der Coupon ist nur für die Bestellung von TOTAL!-Ausgaben gültig. Er ist nicht für die Bestellung von anderen Produkten oder Dienstleistungen geeignet.

Ausgabe	Stück	Preis	Stück	Preis	Stück	Preis
1/96		DM 6,80	10/97		DM 6,80	
2/96		DM 6,80	11/97		DM 6,80	
3/96		DM 6,80	12/97		DM 6,80	
4/96		DM 6,80	1/98		DM 6,80	
5/96		DM 6,80	2/98		DM 6,80	
6/96		DM 6,80	3/98		DM 6,80	
7/96		DM 6,80	4/98		DM 6,80	
8/96		DM 6,80	5/98		DM 6,80	
9/96		DM 6,80	6/98		DM 6,80	
10/96		DM 6,80	7/98		DM 6,80	
11/96		DM 6,80	8/98		DM 6,80	
12/96		DM 6,80	9/9		DM 6,80	
1/97		DM 6,80	10/98		DM 6,80	
2/97		DM 6,80	11/98		DM 6,80	
3/97		DM 6,80				
4/97		DM 6,80				
5/97		DM 6,80				
6/97		DM 6,80				
7/97		DM 6,80				
8/97		DM 6,80				
9/97		DM 6,80				

Reviews **Cheats** **News** **Home** **Shop** **Links** **Download**
Previews **Report** **Charts** **Chat** **Gallery** **Redaktion**

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: N64-Messebericht — über 50 N64-Titel angespielt (z. B. Zelda 64, Star Wars: Rogue Squadron, Perfect Dark), Turok 2-Reportage
N64-Tests: Banjo-Kazooie, Bio Freaks, Frankreich 98, G.A.S.P.I!
SNES-Tests: Kirby's Dreamland 3
GB-Tests: Otifanten, 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-Reportage
N64-Tests: Mission: Impossible, F1 World Grand Prix, F-Zero X, WWF War Zone, International Superstar Soccer 98, Cruis'n World, 1080° Snowboarding, Chopper Attack
Tips&Tricks: Banjo-Kazooie-Komplettlösung (Teil 1), Mission: Impossible
Riesenposter: Buck Bumble

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.I! Fighter's NEXtream, 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!

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! 11/98



Specials: Game-Boy-Color-News, Comic: Kid Paddle, Star Wars: Rogue Squadron
N64-Tests: Body Harvest, Buck Bumble, Glover, Holy Magic Century, NASCAR 99, Space Station: Silicon Valley, Turok 2, WCW/NWO Revenge, wipEout 64
T&T: Cruis'n World, Forsaken, Banjo-Kazooie, Mission: Impossible, NFL Blitz, WWF War Zone, NHL Breakaway '98
Poster: Space Station: Silicon Valley

Achtung! TOTAL!-Ausgaben der Jahrgänge 1993 bis 1995 und 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
☐	4/96 DM 6,80	☐	10/97 DM 6,80
☐	5/96 DM 6,80	☐	11/97 DM 6,80
☐	8/96 DM 6,80	☐	12/97 DM 6,80
☐	9/96 DM 6,80	☐	1/98 DM 6,80
☐	10/96 DM 6,80	☐	2/98 DM 6,80
☐	12/96 DM 6,80	☐	3/98 DM 6,80
☐	1/97 DM 6,80	☐	4/98 DM 6,80
☐	2/97 DM 6,80	☐	5/98 DM 6,80
☐	4/97 DM 6,80	☐	6/98 DM 6,80
☐	5/97 DM 6,80	☐	7/98 DM 6,80
☐	6/97 DM 6,80	☐	8/98 DM 6,80
☐	7/97 DM 6,80	☐	9/9 DM 6,80
☐	8/97 DM 6,80	☐	10/98 DM 6,80
☐	9/97 DM 6,80	☐	11/98 DM 6,80

Stück	Ausgabe
☐	Sonderhefte
☐	3/97 DM 3,90
☐	1/98 DM 4,90

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 vergibt die Versandkosten nicht!
(Inland DM 5,-/Ausland DM 12,-)
Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung
(Kartennummer 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

Helfen ist eine Tugend!

Ihr kennt das ja sicherlich: Im Fernsehen laufen mehr und mehr gewaltverherrlichende Filme, in der Schule kann man keinem Lehrer mehr trauen, der Arbeitsmarkt ist entsprechend unserer Ellbogengesellschaft zur schrägen Farce geworden, und Hilfsbereitschaft gilt schon beinahe als Dummheit. Und doch gibt es noch 'Helden' wie Ihr, die sich ein Stück Freizeit abknapsen, um anderen Menschen bei ihren Problemen zu helfen. Klasse!

Ein solcher Einsatz sollte belohnt werden, und deshalb verlosen wir unter den Teilnehmern der Helpline im kommenden Monat nicht nur die üblichen Halbjahres-Abonnements, sondern auch noch drei megastarke TOTAL!-T-Shirts und drei von der Redaktion handsignierte Januar-Ausgaben.

PS: Einige von Euch hatten die Idee, daß wir doch eine Faxnummer für die Antworten zur Helpline einrichten könnten. Nun, das ist bereits geschehen, Ihr findet die Nummer im Impressum. Laßt Euch also nicht davon abhalten, fleißig zu faxen!

Thomas

Fragen

Bomberman 64 (N64)

Clemens Puy (12) aus Halle möchte gerne wissen, wie er in der Welt White Glacier, Stage 3, die vereisten Hänge hinaufkommt. Wer schreibt uns die Lösung?



Diddy Kong Racing (N64)

Harald Feiner aus Mönichwald fragt, was passiert, wenn man Wizpig ein zweites Mal besiegt. Nun, der Adventure-2-Modus ist freigespielt. In ihm sind die Strecken spiegelverkehrt dargestellt, und es herrschen verschärfte Bedingungen. Einen



neuen Abspann nach dem Durchspielen dieses Modus gibt es leider nicht.

Markus Weiskirchner stellt die Frage nach der Bedeutung der eingeblendeten Zeiten im Abspann. Was hat es damit auf sich? (Übrigens: Im Übermorgenland gibt es keinen versteckten Battle-Modus.)

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation (SNES)

Finanzielle Unterstützung erhofft sich Stephan Werk von Euch. Nein, nicht um sich einen Weihnachtswunsch zu erfüllen, son-



dern um beim Spielerkauf den richtigen Mann ins Team holen zu können. Außerdem ist er dankbar für Cheats und Paßwörter, die den Spielerwerten zuträglich sind. Wer Stephan unter die Arme greift, wird auch ganz sicher beim nächsten Spiel eingewechselt.

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 abzdrukken. 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. Selbstverständlich ist es aber möglich, Helpline-Lösungen zu faxen!

The Humans (SNES)

Horst Maciejovsky aus Thondorf kennt alle Ausgaben, denn er ist Abonnent. Bislang hatten wir noch keine Cheats zu diesem Spiel, also warten wir und er auf Einsendungen von Euch. Vielleicht wißt Ihr ja einige Tips und Tricks.

Jurassic Park (SNES)

Janine Schulz aus Freudenberg, die uns eine ganze Liste von Spielen aufschrieb, zu denen sie Tips und Tricks sucht, können wir bei

der Jagd nach ARP-Codes schon jetzt unterstützen. Da unser Archiv leider keine Cheats zu Jurassic Park ausspuckte, sind wir auf Eure geschätzte Hilfe angewiesen. (An dieser Stelle kurz die Antwort auf Deine Frage nach



TRICKS *Helpline*

dem ARP in Verbindung mit dem Super-Game-Boy-Adapter: Sorry, aber das funktioniert aufgrund der Form des Adapters nicht.)

Hier nun die ARP-Codes für das Action Replay Pro 2:

Code	Auswirkung
7E02 8705	alle Sensoren sind aktiviert
7E02 8B20	unendl. Munition für Waffe A
7E02 9508	unendl. Munition für Waffe B
7E02 A304	unendl. Leben

Mischief Makers (N64)

Enrico Kloss aus Schwerin befindet sich im fünften Abschnitt des fünften Levels. Dort kommt er nicht weiter. Nachdem er den Typen mit dem Raketenwerfer auf den Boden geschmissen hat und den Level 5-5, Teil 2, betreten kann, packt ihn die Ratlosigkeit. Was dort zu tun ist, verraten wir Euch nun:

Wichtig ist zunächst, daß Ihr den ersten Schalter nicht betätigt, da ansonsten die roten Blöcke zerstört werden. Diese benötigt Ihr nämlich noch. Nehmt Euch statt dessen gleich den Teleporterstern! Aber Vorsicht! Laßt den zweiten Teleporterstern unberührt, da er das Puzzle resetet! Betätigt also ein paar Schalter und teleportiert Euch ein wenig hin und her, bis der blaue Schalter erscheint, der eine Statue erzeugt. Diese müßt Ihr unter die roten Blöcke auf den

Ring legen. Geht nun zurück zum ersten Schalter und schüttelt ihn! Wie Ihr seht (siehe Bild), bleibt die Bombe auf der Statue liegen. Ihr könnt sie dazu benutzen, die beiden Wände auf der rechten Seite zu zerstören. Erst danach könnt Ihr die Statue wegstellen und die roten Blöcke zerbomben, um einen weiteren Teleporterstern freizulegen.

Mr. Nutz (SNES)

Auch für das Nagetier-Jump&Run könnt Ihr Action-Replay-Codes einschicken, denn **Janine Schulz** fehlen noch ein paar.



In bezug auf die gewünschten Tips und Tricks kommt die Hilfe aber sofort: Wir haben da einen ultimativen Cheat (wie wir es gerne nennen). Ihr wartet einfach, bis das Titelbild erscheint und haltet dann auf dem zweiten Con-



troller L + R + Select + Start gedrückt, während Ihr folgendes eingibt: ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← →. Bei korrekter Eingabe erscheint „Cheater & Option“ auf dem

Screen. Startet nun ein Spielchen! Während Ihr mit dem putzigen Kerlchen durch die Heide springt, könnt Ihr jederzeit durch einen Druck auf den L-Button Eure Lebensenergie auffüllen. Außerdem ist noch ein Levelskip aktiviert, der ebenfalls während eines laufenden Spiels ausgelöst wird, und zwar über den R-Button. Weitere Cheats sind willkommen.

Pop 'n Twinbee (SNES)

Janine Schulz aus Freudenberg benötigt dringend Action-Replay-Codes. Wer kann uns welche schicken und Janine dadurch eine Freude machen?

Pop 'n Twinbee - Rainbow Bell Adventures (SNES)

Janine Schulz aus Freudenberg hat zwar ein ultimatives Paßwort (4pJMJ), sucht aber trotzdem noch nach Cheats.

Wir haben folgende Tastenkombos aus der Versenkung gefischt:

Energie aufladen

Um die Energie des Helden wieder zu vervollständigen, ruft Ihr den Pausenmodus auf und gebt den Konami-Cheat ein. Hey, Ihr kennt den Code von Konami gar nicht? Na gut, dann verraten wir Euch das offene Geheimnis: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A Start.

Unverwundbarkeit

Ruft auch für diesen Cheat den Pausenmodus auf und gebt folgendes ein: L R L R A B X Y L R L R A B X Y! Nachdem Ihr eine Tür durchschritten habt, wirkt der



Cheat nicht mehr. Ihr müßt ihn dann erneut eingeben.

Abspann sehen

Ebenfalls im Pausenmodus gebt Ihr die folgende Kombination ein: ↑ A → A ↓ A ← A ↑ B → B ↓ B ← B.

Antworten

Aero the Acro-Bat (SNES)

Ludwig Ziebart, Ausgabe 6/98: Thomas Müller aus Heising und Stammleser Jerry Herken aus Potsdam kennen die gesuchte Levelanwahl. Drückt im Startbildschirm („START“ und „OPTIONEN“ ist zu sehen) ↓ A ↓ Y ↓



A Y! Zur Bestätigung erklingt ein Glockengeräusch. Es gibt auch noch einen Levelskip. Dazu müßt Ihr ein laufendes Spiel zu Anfang des Levels pausieren und folgendes eingeben: ↑ X ↓ B ← Y → A L R (oder B) Select. Um zu Beginn fünf Continues zur Verfügung zu haben, müßt Ihr im Titelbildschirm (Aero ist zu sehen) folgendes eingeben: X Y B A X A B Y ↑ + L.

Bomberman 64 (N64)

Dennis Miedeck, Ausgabe 7/98: Marco Kretschmer schreibt, daß die fünfte Goldkarte zu erhalten ist, wenn Ihr 30 Gegner besiegt habt. Kleiner Tip: Wenn Ihr den Bildausschnitt verläßt, sind die Feinde wieder da, wenn Ihr ihn erneut betretet.





Goldkarten von Altair

1. Werft eine aufgepumpte Bombe auf den Kopf von Altair!
2. Laßt eine aufgepumpte Bombe neben Altair explodieren!
3. Eine Bombe muß zu Altair gekickt werden, wo sie explodieren soll.
4. Besiegt Altair, bevor er sich mit seinem Freund verbindet!
5. Besiegt Altair, bevor die Zeit abgelaufen ist!

Chrono Trigger (SNES)

M. Wallimann, Ausgabe 8/98: Stephan Klaus kann zwei der vier Fragen beantworten, die wir in der August-Ausgabe stellten.

2. Anstatt nach den silbernen Gegenständen zu suchen, sollte man im Black Omen mit Hilfe von Ayla den Gegnern Gegenstände klauen. So kommt Ihr an Gold Studs und Gold Erngs heran, die letztendlich viel besser sind als Silver Studs und Silver Erngs.

4. Nein, für Marle gibt es keine bessere Waffe als die Valkyrie.



Final Fantasy III (SNES)

Simon Schönfeld, Ausgabe 9/98:

Wie versprochen, drucken wir diesen Monat die fehlenden Antworten zu den Fragen 6 und 8.

6. Ancient Castle: Geht vom rechten Thron aus fünf Schritte nach unten und drückt A! Im rechten Zimmer erscheint nun eine Treppe. Geht Ihr diese hinunter, so findet Ihr einen Drachen (siehe folgende Tabelle). Außerdem erhaltet Ihr dort auch den Esper Raiden im Tausch gegen Odin.

Dragon	Ort
Storm Dragon	Mt. Zozo
Red Dragon	Phoenix Cave
White Dragon	Tower of Fanatics
Ice Dragon	Narshe
Dirt Dragon	Opera House
Blue Dragon	Ancient Castle
King of the Dragon	
(Bahamut)	Doom Gaze
Gold Dragon	The Final Challenge Kefka's Tower
Skull Dragon	The Final Challenge Kefka's Tower

8. Kämpft im Wald nördlich des Veldt gegen die Tyrannosaurier! Nach einigen Kämpfen erhaltet Ihr die Imp Halberd. Setzt sie im Colosseum ein, und Ihr bekommt Cat Hood! Wenn Ihr Cat Hood einsetzt, verwandelt Ihr es in den Merit Award, den Ihr wiederum zu einer Rename Card machen könnt. Setzt Ihr nun auch

diese beim Wetten ein, erhaltet Ihr die ersehnten Marvel Shoes.

Harvest Moon (SNES)

Tom Bleek und Maik Kluge, Ausgabe 6/98:

Sorry, aber der Antwortbrief per E-Mail von Alexander Lampe schien enormen Spaß daran zu haben, sich mehrere Ausgaben lang im verlagsinternen Datennetz zu verstecken. Doch uns entkommt keiner! Hier die (verspätete) Antwort: Der Glockenbaum bewirkt, daß die Kühe, die sich draußen auf der Weide befinden, nach der Benutzung des Baumes automatisch in Richtung Stall zurückgehen. Dies stellt eine Erleichterung dar, da es ja häufig sehr schwierig ist, die Kühe zurück in den Stall zu treiben.

Jasmin Unruh, Ausgabe 6/98: Die Beeren des Kraftbaumes findet Ihr folgendermaßen:

1. Nachdem Ihr eine gewisse Anzahl von Bäumen gefällt bzw. Steine zerbröselt habt, erscheint eine Beere unter einem gestürzten Baum/zerschlagenen Stein.
2. Hackt ein bißchen den Boden auf (man könnte auch sagen, Ihr sollt die Felder pflügen), dann erscheinen zwei Beeren!
3. Unter der Hühner-Statue befindet sich eine weitere Frucht. Zerschlagt die Statue mit dem Hammer! Ihr müßt es mehrmals versuchen.
4. Unter dem Baumstumpf bei der Quelle befindet sich ein Loch. Hüpf dort hinein, um eine Beere zu bekommen!
5. Wenn Ihr ein Huhn verkaufen wollt, erscheint ein Händler, der im Tausch eine Beere anbietet.
6. Beim Blumenfest müßt Ihr den Samen der Schneblume kaufen

und ihn im Winter vor dem Stein auf der Bergspitze einpflanzen, um eine Beere zu erhalten.

7. Noch eine Frucht bekommt Ihr beim Eierfestival als Preis.

8. Bringt zum Erntefest einen Fisch mit, den Ihr in den großen Topf werft! So kommt Ihr in den Besitz der achten Beere.

Mega Man (NES)

Ludwig Ziebart, Ausgabe 6/98:

Auch für dieses Spiel kennt Thomas Müller ein Paßwort. Es ist zwar keine Levelanwahl, liefert aber immerhin direkten Zugang zu Dr. Wily: Gebt das Paßwort „A1 A3 D3 F4“ ein!



Secret of Evermore (SNES)

Raphael Wippersteg, Ausgabe 6/98:

Nach nunmehr sechs Monaten traf doch noch eine Antwort, eingeschickt von Sacha Galgon, bei uns ein. Im Grunde ist es ja nie zu spät. Der Königsschlüssel in Burg Chaosturm kann nur entdeckt werden, wenn Ihr die Heizungsräume als Hund durchstöbert. Hat sich der Vierbeiner verirrt, während der Junge beim Bankett sitzt, kann die Suche beginnen. An einer bestimmten Stelle ist ein immer wiederkehrendes Quietschen zu hören. Dort ist für kurze Zeit ein erleuchteter Weg erkennbar. Er führt zu einer Frau, von der Ihr den Schlüssel bekommt.

Wetteinsatz/Item

Elixier
Merit Award (Orden)
Rename Card

Gegenspieler

Cactrot
Covert
Doom Dragon

Siegeprämien

Rename Card
Rename Card
Marvel Shoes

TRICKS

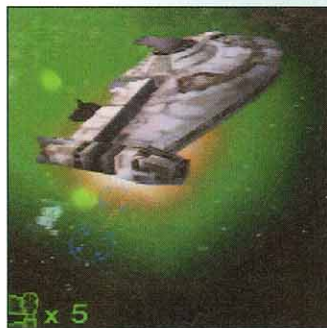
Helpline

Secret of Mana (SNES)

Nico Donczyk, Ausgabe 7/98:
Das einzige Haus, das im Süden der Nordstadt liegt und die Entwässerung des Kellers nötig hat, so berichtet Sajora Strohner, wäre jenes, das eine unterirdische Verbindung zur Südstadt aufweist. Im Grunde gelangt man von der Südstadt aus mit dem Code 634 von Maria erst in die Nordstadt und nicht umgekehrt.

Star Wars: Shadows of the Empire (N64)

Hans-Jürgen Wiesner, Ausgabe 6/98:
Der Force Field Deactivator im achten Level wurde von Simon Elchlepp entdeckt. Nachdem Ihr den langen Unterwassertunnel



durchflogen und das runde Wasserbecken verlassen habt, müßt Ihr im nächsten kreisförmigen Raum mit der Metallstange in der Mitte der Wand zwei Schalter betätigen. Dann erscheint ein Loch in der Wand. Der Deactivator liegt in dieser Wandnische.

Super Mario 64 (N64)

Tobias Buschmann, Ausgabe 7/98:
Der grüne Panzer in der Muschel eignet sich nur dazu, ihn mit dem B-Button zu greifen, um dann besser tauchen zu können. Weitere Verwendungszwecke gibt es definitiv nicht.

Syndicate (SNES)

Ludwig Ziebart, Ausgabe 6/98:
Endlich sind Paßwörter zu *Syndicate* eingetroffen. Einige Leser waren so nett, uns sehr lange Listen zu schicken. Die Leerstellen in den Paßwörtern sind zur besseren Übersicht durch Sterne (*) gekennzeichnet. Ein paar Tips sandte uns Simon Elchlepp:

1. Die ersten Anschaffungen sollten ein Brustkorb der Stufe 1, Beine, Arme und ein Gehirn sein. (Klingt irgendwie ganz gut. Da fehlt eigentlich nur noch ein Jäckchen mit Hose, schöne Schühchen und eine feine Mütze – fertig ist das Menschlein!)
2. Setzt die Steuern zu Beginn auf 49 bzw. 50 %! Kurz bevor die Bevölkerung wegen dieser Maßnahme revoltiert, beendet Ihr die Mission und steigt gleich darauf mit dem neuen Code wieder ein. Die bereits eroberten Staaten sind dann wieder glücklich.

3. Nutzt die MP für Kämpfe in den Häusern! Außerhalb der Behausungen solltet Ihr die Fernwaffen benutzen.

Turok - Dinosaur Hunter (N64)

Die Paßwörter für die PAL-Version des Spiels wurden von einigen Lesern angefordert. Hier sind sie:

Code	Auswirkung
CMGTSMMGGTS	Alle Waffen
BLTSSRRFRND	Unendlich Munition
THSSLKSCL	Ghost-Modus
SNFFRR	Party!
FRTHSTHTTRLSC	Unsterblichkeit
DLKTDR	Feder & Tinte
CLLHTNMNTN	Quark
LLTHCLRSFTHRNB	New Colors
NSTHMNDNT	Gegner werden angezeigt
THBST	Galerie
FDTHMG	Credits

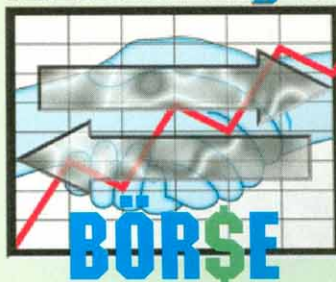
Fabian Schmidt, Ausgabe 6/98:
Das Chronoceptor-Teil des dritten Levels befindet sich am Levelende, wie Jerry Herken berichtet. In der Nähe des Endgegners springt Ihr von Säule zu Säule und folgt dem Weg, der links an der großen Plattform entlangführt. Sobald Ihr die Säule in der linken oberen Ecke erreicht habt, könnt Ihr nach links an die grüne Felswand springen und Euch nach oben ziehen. Dort befindet sich das gesuchte Teil und ein schicker Teleporter, der Euch zurück auf die Plattform bringt.

Zelda - Link's Awakening (GB)

Manuel Michelberger, Ausgabe 7/98:
Tobias Küster (15) aus Lehnitz meint zum Schleimschlüssel, daß es diesen überhaupt nicht gibt. Statt dessen sollt Ihr einmal probieren, den Hund Struppi die Blumen wegbeißen zu lassen, die den Eingang zur Djin Grotte versperren. Jutta Gut schreibt noch ergänzend, daß das Kraftarmband im Dungeon zu finden sei. Ganz anders sieht das Sajora Strohner aus Berlin. Sie meint, daß Ihr einige Voraussetzungen erfüllen müßt, bevor Ihr an den Schlüssel gelangt.

1. Zuerst solltet Ihr die Djin Grotte erfolgreich abgeschlossen haben und im Besitz des Kraftarmbands sein. Das ist die Voraussetzung für die folgenden Schritte.
2. Dann müßt Ihr den Hund bei Madame Miou Miou wieder abgeben.
3. Nun begeben Sie Euch zu Richard in seine wirklich schäbige Hütte, in der die vielen Frösche herumhüpfen. Dort erhaltet Ihr den Auftrag, die fünf goldenen Blätter zu finden und herbeizuschaffen.
4. Nachdem Ihr die Blätter zu Richard gebracht habt, findet Ihr am Ende des verwirrenden Labyrinth den lang ersehnten Schleimschlüssel.

Mission	Paßwort	Mission	Paßwort
1	BBGX 26BD 1B	26	HNZZ F7B7 *KK* **2P 66GK B
2	BB67 JB0H 7B	27	HNZZ F7B8 *KT* **2* YCGK B
3	BB6X DTB* WMB	28	HNZZ F7V8 *KP* **** T8DM B
4	BBSW ZFVS 3JB	29	HNZZ F738 *KK* **** YWDH V
5	BB5F 46RL *M36 B	30	HNZZ F77B *KP* **** *TKD FB
6	BB5F F88D SHYD M	31	HSZZ F748 *K69* **** *4TC NB
7	BBSH J58H CN4* FFB	32	HSZZ K748 *K69* **** *83C NB
8	BB96 3LTT HLTk YRB	33	HSZ1 K748 *K*9* **** *6GD LB
9	BB9* 3LT* 4B8Y KW*C	34	9296 Q7J1 N7ND S84T HB
10	BLW* KJN6 TJLR 8M7C B	35	9296 Q7JN HSHC 2196 FB
11	BLW* **53 8*FZ 96T1 B	36	929P W6L0 30GZ 6F*8 DB
12	B3D* **0W 6*KV 3*9F B	37	9291 3RZN 7NDS 272K B
13	B3D* **RS 79*C SKGS C	38	S02H SF0D 2XV6 4**C B
14	B3D* **83 38*F 75P7 CB	39	156D ZWNW PMLR 762* B
15	B3X9 *TKJ S*** B*4* SB	40	15CW 6L03 0GZ2 5*SB
16	B3X9 ***T Q79* WZY6 *0B	41	15CW 6L0L MDW3 2KB
17	CBBB B7B7 *KP9 TGDK SCKB	42	15CW 6L0B MLH* 68JB
18	CBBB D7B7 *KP9 THNP NCDB	43	15CW 6LCG C2PK 2YB
19	CBBB F7B7 *KP9 THNT JCRB	44	15CW 6BVG ZPTS TB
20	CBBV F7B7 *KP9 THNM KCKB	45	15CW PBXV 5658 PB
21	HBBV F7B7 *KP9 THNT QCRB	46	15CS CLDS 2D2K B
22	HBBV F7B7 *KY9 TKN0 WCNB	47	15CN BGC0 0**S BB
23	HLVV F7B7 *KY9 TKPK XCJB	48	NKLC LHBX YYTB
24	HNVV F7B7 *K69 T2PM 4CGB	49	NFHB 0BZ* S78H B
25	HNVZ F7B7 *KK* **2P TTGO B		Godmode BBG7 9*** **8 PJB



SNES

VERKAUFE

SNES mit 10 Spielen: Zelda, Secret of Mana, Super Mario 1 + 2, Addams Family Values, Sim City, Lord of Rings, Mario All-Stars, Prince of Persia, Beavis, inkl. Zubehör, DM 300, Tel.: 07364/6594, Jürgen

DKC I (dt/classic) DM 17, **DKC II** (jp) DM 17, **DKC III** (jp) DM 14, Chrono Trigger (jp) DM 25, SoM (dt/inkl. Hint-book) DM 45, Ronny Beutin, Gustebiner Wende 5a, 17491 Greifswald, Tel./Fax: 03834/811747, AB

Billig! Verkaufe Secret of Mana, Flashback, ISS, Zelda 3, DKC 1 + 2, Striker, S. Bomberman, S. Soccer, Mario Kart, für je DM 25 bis DM 40, alle zus. für DM 200! Ruft an! Tel.: 02102/33882, Micha

Lufia (dt), SoM, SoE, F. fight 3, SF II Alpha, StarWing, je DM 70, Zelda, SMW 2, je DM 30, nur für Selbstab-



holer, Tel.: 0621/481109, Ky

Teikyo! verkaufe Soundtracks: Final Fantasy VII + Secret of Mana 2 + auch das Spiel SoM 2 neu! Sabrina Kaul, Süderstr. 107, 25813 Husum, Tel./Fax: 04841/871342

US: Chrono Trigger, Final Fantasy II + III, Soul Blazer, The 7th Saga, Paladin's Quest, King of Dragons, PAL: Breath of Fire II, Might&Magic II, Lord of the Rings, Tel.: 06221/700999, Carola

SNES mit neun Spielen, mit einem Controller für DM 200 VB, nur komplett, bitte auch auf AB sprechen, Tel.: 040/516358, Julian

Verkaufe SNES mit 3 Spielen für DM 170, verkaufe auch Zelda mit Spie-



leberater für DM 65, zus. DM 220, Tel.: 02508/984766, Tobias

Hyperzone, Zool, Mr. Nutz, Buster Busts Loose + S. Probotector, je DM 20 + Lion King, Kirby's Dream Course für je DM 30 oder alle zus. für DM 130, Tel.: 030/3962541, Holger
FF III, BoF II, Romancing Saga 3, Chrono Trigger, Ogre Battle und viel mehr zu verkaufen, tausche auch gegen N64-Spiele, ruft an! Tel.: 05285/386, meldet Euch bei Torsten
SNES + 2 Pads + Super Game Boy + 3 Spiele (SMW 1, Plok, Secret of Evermore), NP DM 450, VB DM 200, tausche auch gegen N64 + 2 Pads, Tel.: 02463/8723, Aaron

Donkey Kong Country 3, S. Street Fighter 2, Terranigma, Theme Park, S. Mario All-Stars, S. Mario Kart, Prügelspiele und Super Game Boy, je DM 20, CH, Tel.: 0041/717874884, Hanni

18 SNES-Spiele, z. B. Flashback, Terminator 2, Tennis, Striker, Formel 1, Turrican 1, Star Wars, DKC, Super Game Boy, Nintendo-Club-Hefte, 12 Orig. CD-ROM-Spiele, z. B. Baphomet's Fluch, Tel.: 02501/58613, Jörg
Verkaufe SNES mit einem Pad (DM 100) und Spiele: Donkey Kong Country 1 + 2, Asterix, Earthworm Jim, für je DM 50, Tel.: 02266/8893 od. 0171/9126945, Diana

Final Fantasy II + Lufia 1, je DM 200 od. zus. DM 390, verkaufe außerdem 34 SNES-Spiele, NP DM 3400 zu DM 1300, suche GB King of Fighters H.O.B., TOTAL! 1-5/95, ruft an! Tel.: 030/4048230, Wolf

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 4-6, Breath of Fire I und Chrono Trigger, zahle gut! Tel.: 0351/3115060, Lutz

Seiken Deneszu 3, Dragon Quest 3, verkaufe Lufia 1 und Lufia 2, Tel.: 06031/13799, Armin

Suche Secret of the Stars (SNES), Mega Man 1-7 sowie Mega Man X1, X2, X4, zahle gut, wenn mit Anleitung und Verpackung, Tel.: 0611/462136, Jacob

Suche für SNES Shanghai II, schriftliche Angebote an: H. Göres, Riefstahlstr. 74, 17235 Neustrelitz

Für SNES ganz dringend Mega Man X2 und X3, bitte schnell anrufen



unter Tel.: 030/44056494, täglich, entweder Marko oder meine Mutter
Suche dringend Turtles in Time! Mit Verpackung und Anleitung, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 030/9327540, Alexander

Suche Final Fantasy 1, 2, 4, 5, 6, biete 3 SNES-Games, US/JP-Adapter, S. Game Boy, 1 Controller, Rarität: Sega Master System 1 + 2 Spiele + 1 Controller, kaufe und verkaufe auch, Tel.: 037756/1574, Torsten

Final Fantasy I-III, Might&Magic I-III, 7th Saga (dt), Chrono Trigger gesucht, Tel.: 037204/88259, Maik
Dringend Super Mario RPG (us) gesucht, zahle sehr gut, Enrico Tessmer, Straße der Einheit 6, 04626 Großstörnitz, Tel.: 034491/23539

Suche für SNES Breath of Fire I + II, Dragon Ball Z, Sailor Moon oder Mystic Quest für GB, Tel.: 07151/21751, Jenny

Suche Rock 'n' Rolle Racing, US-Version, dringend, zahle bis DM 100 od. tausche gegen Breath of Fire 1 (us), tausche/verkaufe auch andere SNES-Games, Tel.: 0177/3721440, ab 14 Uhr, Mark

Suche nur top erhalten, mit Booklet Secret of Evermore (dt), Mega Man X 3, Chaos Engine, Dschungelbuch, Asterix&Obelix, Lucky Luke, Donald, Angebote an: Sebastian Sombrowski, Weissenburgstr. 37, 46537 Dinslaken

NES

SUCHE

Suche The Legend of Zelda 2 - The Adventure of Link, suche außerdem die TOTAL! 3/96 mit dem Zelda-Bericht! Bitte ruft mich an! Tel.: Österreich 0043/04254/3415, Albert

Kaufe Zelda I, Zelda II und Kirby's Adventure für ca. DM 20 je Spiel (NES), bitte melden unter Tel.: 03691/75179, Johannes

GAME BOY

VERKAUFE

Verkaufe GB + 9 Spiele (in Originalhülle) für DM 180, nur für Selbstabholer, Tel.: 0621/481109, Ky

Game Boy, grau, mit GB-Koffer, Game Light und 9 Spielen, wie z. B. Zelda, Asterix & Obelix, Wario Blast usw., mit Anleitungen, für DM 100, Tel.: 06551/6435, Björn

Achtung! Verkaufe ganz neuen Game Boy pocket (grün) mit 18 Spielen (z. B. James Bond, Turok, Wario Land 2 u.v.m.) für nur DM 350, nur Rheinland-Pfalz! Tel.: 06703/3913, Christian

SUCHE

Suche Gargoyle's Quest sowie Final Fantasy Legend I-III, suche ebenfalls Final Fantasy 4-6 für SNES, Tel.: 0351/3115060, fragt nach Lutz

TAUSCHE

Tausche 3 gegen 1! Habe z. B. Mario Land 1 + 2, Spiderman (von Rare) und Double Dragon 3, suche Gemon, Street Fighter 2, King of Fighters - Heat of Battle! Tel.: 04298/31648, Malte

N64

VERKAUFE

N64-Spiele, u. a. extreme-G DM 70, WCW vs. NWO DM 90 und Game Boy + Tetris, Gargoyle's Quest, Super Mario Land 2, Preis nach VB, Tel.: 0961/21670, Andreas

Verkaufe N64 + Pad + 2 Spiele (Diddy Kong Racing + Int. Superstar Soccer 64) für DM 350, Tel.: 0621/815170, Dieter

Chameleon Twist, Shadows of the Empire, je DM 60, Shoot'em-Up, E3-Video, 6 Std., DM 20, 6 x VHS N64-Magazin, DM 10, kein Tausch! Tel.: 0340/8825696, Karsten verlangen

Mario 64 DM 50, Bomberman DM 70, Fighters Destiny DM 70, Blast Corps DM 60, halbe Nachnahme! Tel.: 02226/4896, Michael

Nagano für N64 DM 90, SNES-Spiele, Secret of Mana, Secret of Evermore, Zelda, Donkey Kong 3, Tel.: 05409/4851, Johannes

Verkaufe 3D-Action-Spiele mit allen Codes, Anl.+ Verp. für je DM 90, beide zus. für nur DM 150, ruft an! Tel.: 0551/47075, André

Verkaufe oder tausche DKR, NHL Breakaway, Forsaken, Fighters Destiny, Tetrisphere, extreme-G, Bomberman, SNES-Spiele, suche FF III, Iggy's Reckin' Balls, S. Metroid, tausche lieber, Tel.: 09644/91943, Chris

Biete Mission Impossible, VB DM 90, Yoshi's Story, VB DM 50, SNES: Secret of Mana, VB DM 50, Lufia (PAL), VB DM 70, alle inkl. Verp. + Anl., Tel.: 0511/496481, Seeberger
Multi-Racing Championship, ISS 64, F1 Pole Position, 2 x 3D-Action-Spiele, Mischief Makers, für je DM 50, Tel.: 035242/72975, Ronny



Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!



ACCESSHATEINENDE

Erwin hockt im Kämmerlein.
Dunkel ist's, er kann nichts seh'n.

Tage schon ist er allein,
seine Gabi ließ ihn steh'n.

Immer hatte er versucht,
ihr zu geben, was sie will.

Immer hat sie ausgesucht,
immer zahlte Erwin still.

Eines schönen Tages dann,
beim Spaziergang auf'm Deich,
traf die Gabi einen Mann.

Er sprach: „Hi!“, sie wurde weich.

Wenig später ging sie auch
händchenhaltend an den Strand.

Erwin fehlt das Herz im Bauch,
denn sie hielt nicht seine Hand.

Trauer herrschte bis zum Tag,
an dem Post aus Rostock kam

von Andrea, die ihn mag.

Schnell vertrieb sie seinen Gram.

Nun herrscht eitel Sonnenschein,
man versteht sich optimal.

Denn sie haben eins gemein:
beide lesen die TOTAL!

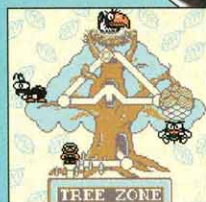
© Der TobitTM

Und wieder einmal konnte die TOTAL! zwei Seelen glücklich machen. Wer weiß, vielleicht passiert Euch ja eines Tages auch so etwas! Deswegen solltet Ihr keine Ausgabe verpassen und pünktlich am 4. Januar beim Kiosk auftauchen, genau wie die TOTAL! 1/99. Wir sehen uns im neuen Jahr, also wünschen wir Euch ein frohes Fest und einen guten Rutsch! Feiert schön, aber zündet Euch nicht aus Versehen an!



Ein gar farbig Unterfangen

Endlich ist der Game Boy Color da. Das heißt natürlich auch, daß jede Menge Spiele erscheinen werden. Was es Neues an der Spielefront zu vermelden gibt, erfahrt Ihr wie immer zuerst bei uns.



Super Mario Land 2 (GBC)

Gefahren auf der Straße

Mit Top Gear Overdrive erwartet Euch und uns der inoffizielle Nachfolger des gelungenen Top Gear Rally, diesmal als Fun-Racer. Eine Reihe neuer Ideen und viel Spielspaß werden versprochen. Im Test werden wir Euch verraten, wie sicher Ihr mit diesem Titel fahrt.



Top Gear Overdrive (N64)

Weiter geht's

Neuigkeiten und kein Ende! Neben den oben aufgeführten Spielen erfahrt Ihr in TOTAL! 1/99 noch Neues über Earthworm Jim 3D, Nightmare Creatures, Fighting Force 64 und natürlich heiße News, Tips & Tricks, leckere Charts und viele lustige Sachen. Prosit Neujahr!



Nightmare Creatures (N64)



Earthworm Jim 3D (N64)

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Zum ersten Mal konntet Ihr unser TOTAL! Genial-Gütesiegel in Ausgabe 12/93 bestaunen – jedenfalls im Editorial, denn der Fehler-teufel hat es bei den Tests einfach verschluckt. Spitzentitel wie Secret of Mana, Super Empire Strikes Back, The 7th Saga und Art of Fighting waren vertreten. Squares Versuch, mit Mystic Quest ein Rollenspiel für Einsteiger zu schaffen, wurde ebenfalls kundgetan. Insgesamt enthielt TOTAL! 12/93 elf SNES-, drei NES-, sechs Game-Boy- und vier SNES-Import-Tests, fünf SNES-Previews und Komplettlösungen zu The Battle of Olympus für Game Boy und zu Mega Man 3 für NES.



Gesegnete Weihnachtstests

Neues Jahr, neues Glück – die beiden Sportspiel-Aktualisierungen von NHL Breakaway und FIFA stehen bereits in den Startlöchern und werden in der TOTAL! 1/99 getestet, ebenso wie Knife Edge und Rush 2: Extreme Racing. Die 1080°-Konkurrenz Twisted Edge Snowboarding könnte es ebenfalls noch in die kommende Ausgabe schaffen.



Knife Edge (N64)



NHL Breakaway 99 (N64)

Die 1080°-Konkurrenz Twisted Edge Snowboarding könnte es ebenfalls noch in die kommende Ausgabe schaffen.

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Frederic Berg (fb) (VfSDP)
stellv. Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh)

Redaktion: Marco Häntsch (mc), Thomas Hellwig (th), Marcus Höfer (cus), Sebastian Krämer (ska), Tobias Partetzke (tobi)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Holger Reher
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 (VfSDP)
Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 50 43

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lüneburg, Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: © Nintendo

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 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

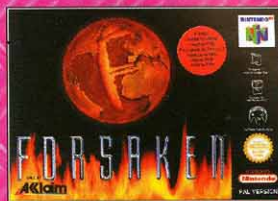
1080 Snowboarding	dt	89.00
Air Boarder 64	dt	109.99
All Star Tennis 99	dt	* 109.99



Barjo & Kazooie	dt	89.99
Body Harvest	dt	99.99
Buck Bumble	dt	* 109.99
Bust a Move 3	dt	99.99
Extreme G 2	dt	99.99
F-Zero X	dt	89.99



F1 W. Grand Prix 64	dt	89.00
Fifa Soccer 99	dt	* 109.99



Forsaken	dt	109.99
G.A.S.P.	dt	134.99
Gex 3D Enter L.Gecko	dt	* 129.99
Glover	dt	89.00
Holy Magic Century	dt	139.99
Inggy's Reckling Balls	dt	84.99
Int. Superstar So.98	dt	84.99



Mission Impossible	dt	99.99
Nascar Racing 99	dt	99.00
NBA Jam 99	dt	99.99
NBA Live 99	dt	99.99
NFL Quarterback C.99	dt	99.99
NHL Hockey 99	dt	99.99
S.C.A.R.S.	dt	109.99
Silicon Valley	dt	89.99
Star Wars Rogue Squ.	dt	* 109.99
Zelda Ocarina o.Time	dt	* 109.99
Top Gear Overdrive	dt	119.99
Turok 2	uk	99.99
Turok 2	dt	89.99
V-Rally	dt	99.99
WCW vs. NWO Revenge	dt	* 149.00
Wipe Out 64	dt	* 139.99
WWF Warzone	dt	99.99

Sonderangebote

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

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

• Vorbestellung möglich.

• Fordern Sie kostenlos unser Playcom Magazin mit vielen weiteren Titeln an. Mit * gekennzeichneten Spielen sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

-Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.

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

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Bestell ☎ 0180 - 5 211 220

Fax 0180 - 5 211 240



Info ☎ 0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

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

Kostenlos !



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

Bust a Move 2 dt 59.99



Chameleon Twist	dt	54.99
Extrema G	dt	64.99
F1 Pole Position	dt	89.99
NHL Breakaway 98	dt	64.99
Turok	uk	64.99
Turok	dt	64.99

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	19.99
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Game Buster	dt	99.99
Joypad N64 LX4 blau	dt	39.99
Joypad N64 Standard	dt	19.99
ASCII Wheel 64 Lenkr	dt	129.99



Memory Card 1 Meg	dt	26.99
Memory Card N64 256K	dt	19.99

Memory Card 5 Meg	dt	49.99
N64 Mario 64 Pak	dt	249.95
Power Flash N64	dt	99.00
Power RAM (Expa.Pak)	dt	64.99
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
T.Legend of Zelda Sp	dt	* 24.00
Tremor Pak P-383 Rum	dt	19.99
Tremor Pak Pl.(256kb	dt	34.99
Verlängerung Pad 2m	dt	14.99
Verlängerung Pad 5m	dt	19.99



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
Kirbys Dream Course	dt	39.99
ACME Animation	dt	39.99
Lufia	dt	49.00
Mario World 2 Clas.	dt	59.99
Marvel Super Heroes	dt	49.99
Mega Man 7	dt	49.99
Mickey & Minnie	dt	69.99
Paws of Fury Brutal	dt	29.99
Pinball Dreams	dt	34.99
Punch Out!	dt	34.99
Schlumpfe 2	dt	79.99
Spiderman / X-Men	dt	34.99

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

Star Wars 2 (Empire)	dt	49.99
Terminator 2 (Judgme	dt	29.99
Terranigma	dt	59.99



Tim in Tibet	dt	54.99
Toy Story	dt	69.99
Worms	dt	64.99

Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	14.99
Fighter Joypad-6 Bu.	dt	19.99
Game Mage Mogelmodul	dt	19.99
Joypad SN6	dt	14.99
Joypad SNES Schwarz	dt	19.99
Netzteil für SNES	dt	44.00
Scart Kabel SNES	dt	14.99
Scart-RGB Kabel SNES	dt	14.99
Verlängerung Joypad	dt	15.00



Bust a Move 3	dt	44.99
Conkers P.Tales(CGB)	dt	64.99
Donkey Kong Land 2	dt	44.99
Game&Watch G.2 (CGB)	dt	44.99
Gex 3D (Color)	dt	* 59.00
Gozilla	dt	59.99
Harvest Moon (CGB)	dt	64.99
Monopoly	dt	59.00
NBA Jam 99 (CGB)	dt	59.00
NFL Blitz (Color)	dt	59.99
Otto's Otitanten	dt	59.99
Pocket Bomberman-CGB	dt	44.99
Quest 1.Camelot(CGB)	dt	64.99
Reservoir Rat	dt	39.99
Small Soldiers	dt	59.99
South Park (Color)	dt	* 59.00
Streettighter 2	dt	44.99
Tetris Deluxe (CGB)	dt	44.99
Turok	dt	34.99
Turok 2 (CGB)	dt	* 59.00

Zubehör

Energy Pack Pocket	dt	29.99
Energy Pack+ Pocket	dt	34.99
Game Boy Camera blau	dt	99.00
Game Boy Color Lila	dt	149.00
Game Boy Color clear	dt	149.00
GB Pocket Netziell	dt	14.99
Game Boy Printer	dt	119.99
Licht & Lupe GB	dt	19.00
Linkkabel GB Pocket	dt	14.99
Travel Pack SV-923	dt	24.99

Merchandise

Baseball-Cap Mario	dt	19.95
Baseball-Cap schwarz	dt	19.95
Donkey Kong Plüsch	dt	19.99
Sweat-Shirt grün 140	dt	39.95
T-Shirt schwarz XL	dt	29.95

Munich Software Center

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

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

NINTENDO⁶⁴
FEEL EVERYTHING



FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE.

FRUST.

ÜBERMUT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit F1 World Grand Prix erleben.

ANGST.

AUSGELASSENHEIT.

Mit dem neuen F1 World Grand Prix von Nintendo erleben Sie sämtliche Gefühle noch intensiver. Selbst die, die Sie vorher überhaupt nicht kannten. Wenn Sie zum ersten Mal einen F1-Titel geholt haben, erleben Sie einen Übermut wie schon lange nicht mehr. Seien Sie aber nicht so leichtsinnig, zu glauben, F1 sei einfach. Ein Schubser von hinten oder ein zu langsames Boxenteam und Sie verstehen zum ersten Mal, was es heißt, sich richtig zu ärgern.



FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP