

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴ GAME BOY SUPER NINTENDO

TOTAL! SPECIALS

Tips&Tricks

Jahresrückblick
1998

Pokémon-
Reportage

NHL Breakaway '99

Nightmare
Creatures

Kid-Paddle-
Comic

S.C.A.R.S.

Harvest Moon
für Game Boy Color

Rush 2

Zelda-Poster

Rare-Interview

Rogue-Poster

Game Boy Color

STAR WARS
ROGUE SQUADRON

Seid Ihr bereit für den Testflug?

TOTAL!

X-PLAIN
VERLAG



Tips & Tricks & Tests & Infos

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

NINTENDO 64

1080 Snowboarding	dt	89.00
All Star Tennis 99	dt *	109.99
Banjo & Kazooie	dt	89.99



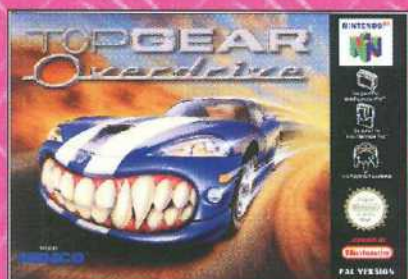
Body Harvest	dt	99.99
Buck Bumble	dt	109.99
Bust a Move 3	dt	99.99
Duke Nukem: Time t.K.	dt *	134.99



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
Gex 3D Enter t.Gecko	dt *	119.99
Glover	dt	89.00
Holy Magic Century	dt	129.99
Iggy's Reckin' 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 Breakaway 99	dt	99.99
NHL Hockey 99	dt	99.99
Racing Simulation 2	dt *	114.00
Rakugakids	dt	129.99
Rayman 2	dt *	114.99
S.C.A.R.S.	dt	109.99
Silicon Valley	dt	89.99
Star Wars Rogue Squ.	dt *	109.99
Starshot	dt	109.00



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 Champions.	dt	99.99
Virtual Pool	dt *	99.99



Bestell



0180 - 5 211 220

Fax 0180 - 5 211 240



Info



0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

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

Kostenlos !



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins. Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, Video CD, DVD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX. Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

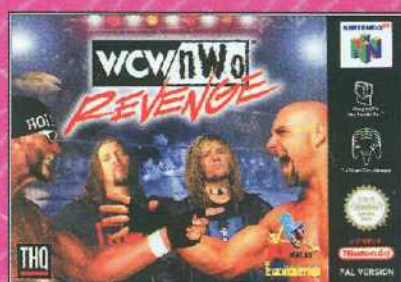
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-20.00 Uhr
Samstag 9.00-16.00 Uhr



Game & Watch G.2 (CGB)	dt	44.99
Gex 3D (Color)	dt *	59.00



Harvest Moon (CGB)	dt	64.99
Int. Superstar S.2	dt *	59.99
Men in Black (Color)	dt *	59.00
Monopoly	dt	59.00
NBA Jam 99 (CGB)	dt *	59.00
NFL Blitz (Color)	dt	59.99
Oddworld Abe's Oddys	dt	49.99
Otto's Ottifanten	dt	59.99
Pocket Bomberman-CGB	dt	44.99
Power Quest (Color)	dt	59.99
Quest f. Camelot (CGB)	dt	64.99
Rampage World Tour	dt	59.99
Schiffe Versenken	dt	59.99
Schlümpfe 3	dt	64.99
Shanghai Po. (Color)	dt	59.99
Small Soldiers	dt	59.99
Tetris Deluxe (CGB)	dt	44.99
Turok	dt	34.99
Turok 2 (CGB)	dt	59.00
Tweety & Sylvester	dt	59.99
Zelda (Color)	dt *	64.99



WCW vs. NWO Revenge	dt	124.99
Wipe Out 64	dt *	119.99
WWF Warzone	dt	99.99

Sonderangebote

Bust a Move 2	dt	55.55
Chameleon Twist	dt	54.99
Extreme G	dt	59.99
F1 Pole Position	dt	69.99
NFL Quarterback C.98	dt	59.99
NHL Breakaway 98	dt	59.99
Turok	uk	64.99
Turok	dt	64.99

Zubehör

Antennenkabel N64	dt	19.99
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Expansion Pak N64	dt	64.99
Game Buster	dt	99.99
Joypad N64 rot	dt	54.99
Joypad N64 Standard	dt	19.99
ASCII Wheel 64 Lenkr	dt	129.99
Lenkrad LX4 Rumble	dt	119.99
Memory Card 1 Meg	dt	24.99
Memory Card N64 256K	dt	19.99
Memory Card N64 Ori.	dt	39.00
Memory Card 5 Meg	dt	49.99
N64 Mario 64 Pak	dt	244.00
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
Verlängerung Pad 2m	dt	14.99
Verlängerung Pad 5m	dt	19.99

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Asterix	dt	49.99
Beauty and the Beast	dt	39.99
Carrier Aces	dt	29.99
Champ. World Class S.	dt	29.99
Donkey Kong Count. 2	dt	59.99
Donkey Kong Count. 3	dt	69.99
Full Throttle Racing	dt	29.99
Int. S. Soccer Deluxe	dt	59.99
Kirbys Dream Course	dt	39.99
König der Löwen	dt	74.00
Lufia	dt	49.00
Mario World 2 Clas.	dt	59.99
NHL Hockey 96	dt	99.99
Paws of Fury-Brutal	dt	29.99
Pinball Dreams	dt	34.99
Punch Out!	dt	29.99
Schlümpfe 2	dt	69.99
Spirou	dt	59.99
Star Wars 2 (Empire)	dt	49.99
S. Streetfighter 2 CI	dt	74.99
Terminator 2 (Judgme	dt	29.99
Terranigma	dt	69.99
Tim in Tibet	dt	54.99
Toy Story	dt	69.99
Worms	dt	64.99

Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	14.99
Game Mage Mogelmodul	dt	19.99
Joypad (Nintendo)	dt	29.99
Joypad Act.16 JT370	dt	14.99
Joypad SN6	dt	14.99
Joypad SNES Schwarz	dt	19.99
Joypad Sprint JT371	dt	14.99
Scart Kabel SNES	dt	14.99
Scart-RGB Kabel SNES	dt	14.99
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video (VHS)	dt	4.95

GAME BOY

720 Skateboarding	dt *	59.99
Asterix & Obelix	dt	49.00
Bugs Bunny & Lola	dt *	59.99
Bust a Move 3	dt	44.99
Die Maus	dt	69.00
Disney's Mulan	dt	59.99
Ferrari: Grand Prix	dt	34.99

Merchandise

Baseball-Cap blau	dt	19.95
Schlüssela. Joy.&Uhr	dt	14.95
Schlüsselanh.N64&Uhr	dt	14.95
T-Shirt XL Mario Ka.	dt	29.95

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

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

• Vorbestellung möglich.

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

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

-Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.

-Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.

-Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

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

Hurra!!

Das Jahr 1999 könnte für N64-Besitzer nicht besser beginnen. Mit *Turok 2 – Seeds of Evil* und *Star Wars: Rogue Squadron* landen innerhalb der ersten Wochen zwei grandiose Titel in den Verkaufsregalen. Hoppla, sollten die Actionreißer von Iguana und Factor 5 nicht zusammen mit *Zelda 64* das beste Weihnachts-Software-Lineup aller Zeiten bilden? Nachdem der Handel bereits über die Verschiebung von *Turok 2* informiert war, dementierte Acclaim gegenüber der Presse noch über eine Woche lang eine solche Maßnahme. Erst am 10. Dezember wurde schließlich ein offizielles Statement herausgegeben, in dem die deutsche Lokalisierung der ca. 45 Minuten Sprachausgabe als Begründung herhalten mußte. Um die angestrebte Qualität zu erreichen, hätte man mehr Zeit benötigt als vorgesehen, so Acclaim. Seltsam nur, daß *Turok 2* auch in den USA erst am 18.12. auf den Markt kam – hatten die Amerikaner auch so viel Arbeit mit der deutschen Synchronisation?

Nintendo machte sich weniger Mühe, die Terminverschiebung des „Überraschungstitels“ *Rogue Squadron* zu rechtfertigen: Warum sollte man sich ein Bein ausreißen, um den Titel noch vor Weihnachten zu veröffentlichen, schließlich hatte man ja *Zelda 64*. Deutsche Sprachausgabe, obwohl durch die Release-Verzögerung durchaus im Bereich des Möglichen, hielt man für unnötig. Deutsche Texteinblendungen haben schließlich schon bei *Lylat Wars* gereicht, also werden sie auch bei *Star Wars: Rogue Squadron* reichen müssen.

Zelda-Module wiederum wurden entgegen anderslautender Ankündigungen erst mal nur in geringer Stückzahl ausgeliefert. Einige Läden hatten am offiziellen Erstverkaufstag, dem 11. Dezember, gerade einmal drei Module vorrätig.

Doch bekanntlich wird ja alles besser. Inzwischen sollten, so versprach es jedenfalls Nintendo, genügend *Zelda*-Module ausgeliefert worden sein, um den Bedarf zu decken. Außerdem könnt Ihr in diesem Jahr mit sehr vielen Highlights für Nintendo⁶⁴ und Game Boy Color rechnen. Im Gegensatz zum Vorjahr, das mit einer sechsmonatigen Durststrecke begann, scheint 1999 ein rundum gelungenes Software-Jahr zu werden. Zumal auch Highlights in Genres angekündigt sind, die bislang auf dem N64 noch brach liegen. Ein Blick in die News verrät Euch mehr über die spektakulären Ankündigungen.

Trotz des unglücklichen Übergangs ins aktuelle Jahr können Nintendo-Fans also positiv in die Zukunft blicken und sich auf einen ereignisreichen Endspurt ins nächste Jahrtausend freuen.

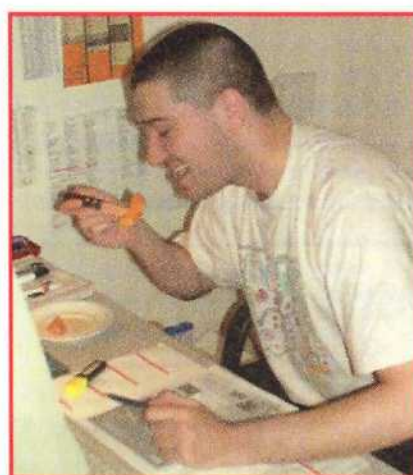
Viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe wünscht Euch



Wir versprechen, ...



... auch 1999 ...



... nur gesunde Nahrung zu uns zu nehmen ...



... unermüdlich zu arbeiten ...



... und alle Noten sowie das Layout sachlich zu diskutieren.

Titelthemen:

Star Wars:
Rogue Squadron (N64)20

Specials/Reportagen/Interviews:

Jahresrückblick 199864
Kid-Paddle-Comic19
Pokémon (GB)24
Rare-Interview30

Tests & Infos:

Harvest Moon GB (GB)74
NHL Breakaway '99 (N64)58
Nightmare Creatures (N64)63
Rush 2 - Extreme Racing USA (N64)
56
S.C.A.R.S. (N64)38



SPECIALS

Comic: Kid Paddle19
Rare - Das Interview30
Jahresrückblick 199864

In alter Tradition - TOTAL!-Stammleser und Abonnenten kennen das - verraten wir Euch zu Beginn eines neuen Jahres, was uns im alten besonders bewegt hat, was schiefgelaufen ist, und was wir uns für die Zukunft wünschen. Und damit Ihr genau wißt, wer eigentlich Eure Lieblingszeitschrift macht, stellen wir uns kurz in Wort und Bild vor.

Wertungsregister SNES & GB ...84
Welches Spiel auch immer Ihr für Euer SNES oder den GB sucht: Schaut in unser Register, und Ihr wißt auf einen Blick, in welcher Ausgabe wir das Modul auf Herz und Nieren geprüft haben!

WETTBEWERBE

Konami: wipEout 6479
Jöllenbek87

NEWS

N64-Release-Liste12
Game-Boy-Release-Liste12
Carmageddon (N64)7
Duke Nukem: Zero Hour (N64) ...6
EarthBound 64 (N64)10
FIFA 99 (N64)10
Gex (GBC)11
Hexcite (GBC)11
Jet Force Gemini (N64)10
Looney Tunes Space Race (N64) ..8
Mario Golf (N64)8
Mario Party (N64)8/10
Men in Black (GBC)11
Nintendo All-Star
Dai-Rantou Smash Brothers (N64) .8
O.D.T. (N64)7
Ogre Battle 3 (N64)10
Perfect Dark (N64)10
Pitfall: Beyond the Jungle (GBC) .11
Resident Evil (GBC)11
Smash Brothers (N64)10
Star Wars: Pod Racer (N64)10
StarCraft 64 (N64)10

REPORTAGEN

Pokémon (GB)24

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Gauntlet34
Micro Machines 6432
Racing Simulation 228
Roadsters 9836
S.C.A.R.S.38
South Park37

Star Wars: Rogue Squadron

20



Star Wars total! Rogue zeigt eindrucksvoll die Stärke des N64 und wie aufregend 3D-Shooter sein



NACH FEINDLICHEN JÄGERN AUSSCHAU HALTEN.

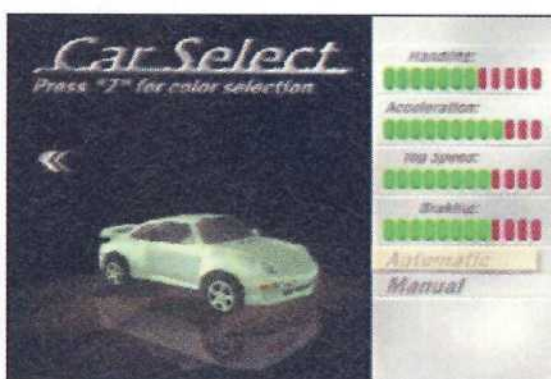
Top Gear Overdrive

Topspiel oder Flop-Drive?

40



Heiße Duell im Zweispieler-Modus



Den Wagen dürft Ihr Euch nach Belieben einfärben

Rush 2 - Extreme Racing USA

56



Die Fortsetzung von San Francisco Rush

S.C.A.R.S.

Mario Kart auf die harte Tour

38



Gefährlich! Setzt Eure Waffen geschickt ein!

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Bust-A-Move 3 DX	.62
Knife Edge	.60
NHL Breakaway '99	.58
Nightmare Creatures	.63
Rakugakids	.61
Rush 2 - Extreme Racing	.56
Star Wars: Rogue Squadron	.20
Top Gear Overdrive	.40
Twisted Edge Snowboarding	.54

GAME BOY

Bust-A-Move 3 DX	.71
Cool Hand	.73
Game & Watch Gallery 2	.70
Harvest Moon GB	.74
Montezuma's Return	.73
Pocket Bomberman	.71
Power Quest	.68
Reservoir Rats	.72
Shanghai Pocket	.69
Small Soldiers	.72
Tetris DX	.70

TIPS & TRICKS

Gamebuster-Codes	.79
Helpline	.80
Shorties	.76

RUBRIKEN

Abonnement	.83
Börse	.88
Editorial	.3
Heftshop	.89
Habt Ihr eine Ausgabe verpaßt, weil Ihr kein Abonnement besitzt? Seid Ihr auf der Suche nach einem älteren Test oder bestimmten Tips und Tricks? Kein Problem! Zurückreichend bis Ausgabe 3/96 können fast alle Hefte (soweit nicht ausverkauft) und natürlich auch die Sonderbände sowie das 64fan magazin ganz einfach nachbestellt werden.	
Impressum	.90
Leserbriefe	.14
Schreibt uns, was Euch auf dem Herzen liegt! Habt Ihr Fragen, Kritik, Anregungen oder Zeichnungen und Fotos, dann nur zu! Wir fassen die wichtigsten Themen eines Monats zusammen und antworten ausführlich.	
Leser-Charts	.42
Die Seiten zum Mitmachen und Gewinnen mit aktuellen Top-10-Listen und interessanten Infos rund um Eure Lieblingsspiele: Schickt uns Eure Chart-Listen, Spieletips und Statistiken – wir drucken sie ab!	
Poster: Zelda 64, Rogue Squadron	
TOTAL!-Intern	.53
Vorschau	.90

Pokémon

Japan-Kult für Euren kleinen Game Boy

24



So klein und doch so groß – einfach kultig schön!

Rakugakids

Lustiger als die Clayfighter-Männchen?

61



Pech, wenn man schon aussieht wie getreten

Bust-A-Move 3 DX

Bau Dir Dein Puzzle doch selbst!

62

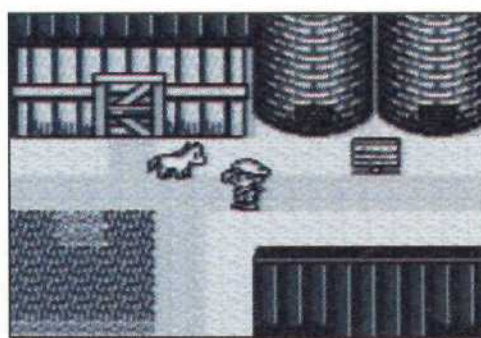


Nichts für Farbenblinde, aber für helle Köpfe

Harvest Moon GB

Such Dein Glück auf dem Lande, Bäuerchen!

74

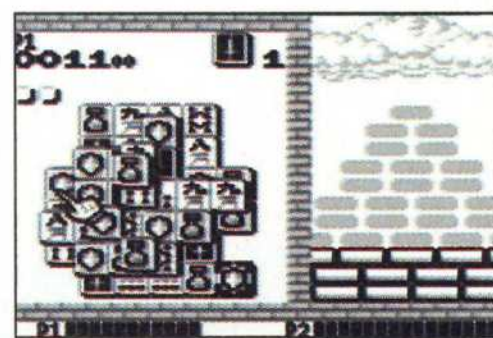


Sechs Uhr, der Wecker rasselt, die Frisur sitzt

Shanghai Pocket

Stein für Stein – zum Abbauen schön

69



Nicht nur für Shanghai-Reisende interessant

Jahresrückblick

Das vergangene Jahr im totalen Rückblick

64



am rande

Modem angekündigt

Nintendo-Oberhaupt Hiroshi Yamauchi gab in einem Interview mit der bedeutendsten japanischen Wirtschaftszeitung, die den Namen Nikkei Sangyou Shimbun trägt, bekannt, daß ein Modem für das Nintendo⁶⁴ erscheinen wird. Dieses wird definitiv nicht im 64DD eingebaut sein, welches nach wie vor im Juni auf den Markt kommen soll, sondern separat verkauft. Wann es soweit ist, wie teuer es wird, was es leistet und wie es mit dem N64 verbunden wird, dazu äußerte sich Yamauchi nicht.

Go for gold

Mit *Sidney 2000 Olympics* entwickelt das englische Programmiererteam ATD eine Mehrkampfssimulation, die zum genannten Großereignis erscheinen soll. Unter anderem werden die klassischen Disziplinen wie Weitsprung, 100-m-Lauf und Speerwerfen enthalten sein.

Spinne gegen Sturm

Activision arbeitet derzeit an einem N64-Prügelspiel in dem die Marvel-Comic-Figuren gegeneinander antreten. Mit von der



Partie sind zum Beispiel Charaktere wie Spiderman, Storm, Gambit, Mr. Sinister und viele andere Helden der beliebten X-Men-Serie.

What about Mario 64 2?

Laut Shigeru Miyamoto steht das Grundkonzept für *Super Mario 64 2*. Eventuell erscheint das Spiel allerdings erst für die nächste Nintendo-Konsole.



Entwickler Eurocom spart bei Duke Nukem: Zero Hour nicht gerade mit spektakulären Effekten



Genre: Third Person Shooter
Entwickler: Eurocom
Erhältlich: ab März

Duke Nukem: Zero Hour

Wenn Duke Nukem seinen Gegnern einheizt, erhitzen sich die Gemüter. Als der Held mit dem lockeren Mundwerk vor Jahren sein Debüt in dem gleichnamigen First Person Shooter für PC feierte, dauerte es nicht lange, und die BPJS machte ihm den Prozeß. Sofortige Indizierung hieß das Urteil, daher erschienen auch die Konsolen-Versionen für N64, PlayStation und Saturn niemals offiziell in Deutschland. Mit *Duke Nukem:*

und ausschließlich aus atmosphärischen Gründen eingesetzt. Das Spiel läuft konstant mit 25 Bildern pro Sekunde und verwaschene Texturen werdet Ihr dank geschicktem Level-design kaum vor die Linse bekommen. Einen großen Sprung macht *Duke Nukem* auch in puncto Modulgröße. Mit satten



Ein Held kehrt zurück

Zero Hour soll sich nun einiges ändern. Am offensichtlichsten ist der Perspektivenwechsel. Neuerdings befindet sich Duke ständig im Bild, ähnlich wie Link in *Zelda 64*. Es gibt jedoch einige Ausnahmen, zum Beispiel schaltet die Kamera in eine First-Person-Ansicht, wenn Euer Held schwimmt oder im



Die einzelnen Schauplätze wurden sehr aufwendig und überaus abwechslungsreich gestaltet

Westernlevel in einer Lore über die Gleise rast. Auch grafisch unterscheidet sich das Game deutlich von seinem Vorgänger. Bei eingelegtem Expansion Pak könnt Ihr das Spiel in High-Res genießen oder Euch für den superflüssigen Low-Res-Modus entscheiden. Doch auch ohne Speichererweiterung sieht das Game beeindruckend aus. Nebel wird laut Hersteller nur sehr selten

Benordnung. Ungefähr die Hälfte des Speichers soll für Sounds und Sprachsamples reserviert sein. Nach Aussage des Entwicklers Eurocom wird Duke das Geschehen mit über 1.000 Sprüchen kommentieren. Dabei soll es in keinem der 20 oder sogar 21 Level zu Wiederholungen kommen. Damit das Game partytauglich ist, werden acht Multiplayer-Level integriert, die grundsätzlich aus der First-Person-Perspektive gespielt werden.

Nur eines wird sich vermutlich nicht ändern, die Kompromißlosigkeit des Helden. Auch im Sequel feuert Ihr wieder aus allen Rohren, diesmal sogar im Sniper-Modus. Ob sich die BPJS erneut über die Gewaltdarstellung pikiert zeigt und Handlungsbedarf sieht, wird uns die Zukunft zeigen.

Auch Helden wie Duke lassen sich einen kleinen Schaufensterbummel nicht entgehen



Diesmal bekommt es Duke nicht nur mit Aliens sondern auch mit wankenden Zombies zu tun, die stark an Resident Evil erinnern



O.D.T.

Genre: Action/Adventure
Entwickler: Psygnosis
Erhältlich: ab März

Die Firma Psygnosis hat mit der Entwicklung von *wipe-out 64* gezeigt, daß sie gut für das N64 programmieren

Nautiflyus wird von einem unerklärlichen Kraftfeld angezogen und stürzt daraufhin auf das Dach eines riesigen Turmes. Eure

Vier gewinnt

kann. Bereits im März soll nun mit *O.D.T.* ihr zweites Spiel erscheinen. Bei diesem Titel, der bereits im November als PlayStation-Version veröffentlicht wurde, geht es sonderbar zu.

Das Luftschiff

Aufgabe besteht darin, die vier Überlebenden dieser Katastrophe aus ihrer mißlichen Lage herauszuführen. Dazu gilt es, das schaurige Gemäuer zu erforschen

Diese Wache riecht nach Ärger. Da hilft nur Zähne zusammenbeißen und durch. Die Gegner kochen schließlich auch nur mit Wasser



und eine Vielzahl von Geheimnissen zu lüften. Alle vier Charaktere verfügen über unterschiedliche Qualitäten und Zaubersprüche. Psygnosis verspricht für die Nintendo-Version einige exklusive Level und gegenüber der PSX-Fassung, die unter ständigen Polygon-Clippings leidet, deutliche Verbesserung auf der technischen Seite. Inzwischen gilt übrigens als gesichert, daß Psygnosis *Destruction Derby 64* entwickelt, eine offizielle Bestätigung gibt es aber noch nicht.



Der Turm, auf dem die vier Helden gestrandet sind, birgt viele Geheimnisse, Überraschungen und Klettermöglichkeiten

CARMAGEDDON

Genre: Rennspiel
Entwickler: SCI
Erhältlich: ab April

Wie kaum ein anderes PC-Spiel in den vergangenen Jahren löste *Carmageddon* weltweit einen Sturm der Entrüstung aus. Bei dem rasanten Rennspiel geht es nämlich nicht ausschließlich



Manch Plateausohlenträger wäre sicher froh, wenn er auch soviel Kautschuk unter dem Körper hätte wie der Wagen auf der linken Seite

Wer bremst, verliert

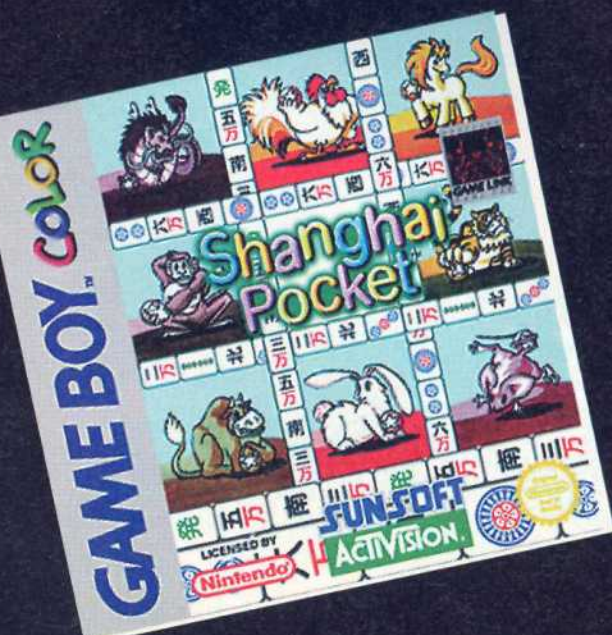
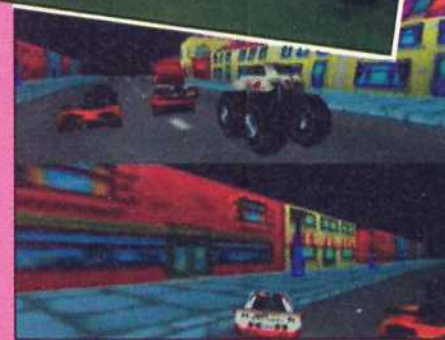
darum, gute Rundenzeiten zu erzielen, sondern gleichzeitig auch Punkte zu sammeln, indem man Fußgänger über den Haufen fährt. In der N64-Version werden es übrigens, genau

wie in der entschärften PC-Variante, Zombies sein, die unter die Räder kommen. Trotz vordergründiger Gewaltverherrlichung hat *Carmageddon* aber auch spielerisch einiges auf dem Ka-

sten. So erwarten Euch satte 37 Strecken mit zehn verschiedenen Grafik-Sets wie beispielsweise einer Großstadt, einem Wintersportgebiet und einem Flughafen. Dank Expansion-Pak-Unterstützung dürft Ihr Euch auf eine aufwendige Optik und auf einen ruckelfreien Zweispieler-Splitscreen-Modus freuen.



Fröhliche Graffiti auf der Karosserie aber derbe Bereifung – der Fahrer des Busses scheint ein seltsamer Zeitgenosse zu sein



深思熟慮*

*Grübel grübel...

Zeig Deinen Freunden, wer der große Meister ist!
Shanghai Pocket - nur mit Köpfchen kannst Du gewinnen. Doch aufgepaßt: die Zeit läuft...
und Dein Gegenspieler ist auch noch da!

Infogrames
DEUTSCHLAND

Nintendo

GAME BOY
COLOR

am rande

Das Spiel der Extreme

Der norwegische Entwickler Interloop arbeitet im Auftrag von Eidos an einem N64-Spiel. Unter dem Arbeitstitel *Extreme Sports 64* entsteht ein Game, bei dem unter anderem Snowboarden, Fahrrad-Stunts, Fallschirmspringen und Skateboarden auf dem Plan stehen.

1080° Snowboarding 2 ade, scheiden tut weh

Die Entwicklung eines Nachfolgers von *1080° Snowboarding* ist vorerst auf Eis gelegt. In einem Interview mit dem japanischen Magazin *64Dream* sagte Miyamoto: „*1080° 2* wurde schon während der frühen Planungsphase wieder gecancelt. Das Team, das für *1080°* verantwortlich zeichnet, hat inzwischen damit begonnen, sich eingehend mit einer neuen Hardware zu beschäftigen.“

Kirby lebt!

Verlässlichen Quellen zufolge wird es in diesem Jahr noch ein Kirby-Spiel für das Nintendo 64 geben. Dabei soll es sich um ein Jump&Run handeln, in dem das seit Jahren angekündigte *Kirby's Air Ride* als spielbare Sequenz enthalten ist.

Ernte verzögert sich

Natsume hat den Release-Termin von *Harvest Moon 2* für N64 von Dezember auf Februar verschoben.

Februar, übernehmen sie Koeis Agenten-Abenteuer *Win-Back* erscheint laut Ankündigung im Februar in Japan.



Nintendo All-Star Dai-Rantou Smash Brothers

Genre: Prügelspiel
Entwickler: Nintendo
Erhältlich: 1. Quartal (in Japan)

Fakten konnten wir dennoch



Es geht hart zu im Videospielgeschäft, eine Spitzenposition will mühsam erkämpft sein. Nintendo hat eine solche erreicht, und um diese weiter auszubauen, schickt der japanische Konzern bald einige

für Euch in Erfahrung bringen. Die Kamera wird zur besseren Übersicht nicht schwenken, dafür jedoch an das Geschehen heran- und von ihm wegzoomen. Jeder Charakter soll eine Attacke auf Lager haben, mit der er aus der Distanz angreifen kann, zum Beispiel ein Schuß oder das Werfen eines Objekts. Damit die Fetzen richtig fliegen, können bis zu vier Spieler gleichzeitig in den Ring steigen und sich die Knuddelgesichter verknallen.

In Japan und Amerika soll das Game mit dem dezenten japanischen Arbeitstitel *Nintendo All-Star Dai-Rantou Smash Brothers* bereits im ersten Quartal '99 erscheinen. Es ist anzunehmen, daß der Titel in Europa nur kurze Zeit später released wird, eine offizielle Bestätigung gibt es allerdings nicht. Miyamoto hat übrigens ausnahmsweise nicht an der Entwicklung mitgearbeitet.



In Nintendo All-Star Dai-Rantou Smash Brothers werdet Ihr eine Menge alter Bekannter vermöbeln können



Hau wech!

knallharte Haudegen in den Kampf. Mit Mario, Donkey Kong, Link, Samus

Aran, Yoshi, Kirby, Fox McCloud und Pikachu treten gleich acht bekannte Nintendo-Charaktere gegeneinander an. Weitere Fighter können freigespielt werden, darunter zum Beispiel Bowser und Blue Falcon aus *F-Zero X*.

Nintendo kündigte an, durch ein außergewöhnliches Kampfsystem neue Akzente im Prügelspielgenre zu setzen, macht aber gleichzeitig mal wieder ein Geheimnis daraus, wie dies aussehen soll.



Schlägerei in Donkey Kongs Baumhaus. Sieht so aus als wäre Mario momentan auf der Siegerstraße

Einige



Stimmungskanone

Yeah, it's Partytime! Nintendos Vorzeige-Charaktere können auch anders, als in dem ebenfalls auf dieser Seite vorgestellten Prügelspiel. In Japan sollte dieser Mehrspieler-Spaß bereits im Dezember erschienen sein, für Amerika und

Mario Party

Europa plant Nintendo eine Veröffentlichung gegen Ende Februar. Aber worum geht es ei-

gentlich bei *Mario Party*, das Nintendo in Zusammenarbeit mit Hudson entwickelt hat? Im Grunde handelt es sich um ein Brettspiel. Über das Spielfeld wird in klassischer Weise gezogen, immer so viele Felder wie der Spieler gewürfelt hat. Dabei gerätet Ihr häufig auf Aktionsfelder, die Euch und Eure Mitspieler in eines von über 50 Minispielen transportieren. In diesen Fahrt Ihr zum Beispiel ein

von Rennspielen über Shoot 'em Ups bis hin zu Puzzlespielen. Der Grafikstil ist Nintendo-typisch eher niedlich gehalten, dem Spielspaß tut dies allerdings keinen Abbruch. Am meisten Fun kommt natürlich mit mehreren Spielern auf, doch Ihr könnt auch allein gegen drei Computer-Gegner antreten.



Nehmt Platz in den kleinen Carrera-Rennwagen und gebt Vollgas!

Genre: Spielesammlung
Entwickler: Nintendo/Hudson
Erhältlich: ab Februar

Bobrennen, tretet im Bowling-Wettbewerb gegeneinander an oder balanciert über ein Seil, während die Mitspieler mit Kanonenkugel versuchen, den Seiltänzer herunterzuschubsen. Die Bandbreite der Games reicht

FIFA 99

Genre: Sport
Entwickler: EA Sports
Erhältlich: ab März

Die FIFA-Serie meldet sich mit dem aktuellen 99er Update zurück. Allem Anschein nach wird es ganz schön eng für ISS 98 werden, die Referenzposition zu behaupten. Electronic Arts' Programmierer versprechen eine deutlich überarbeitete und in allen Punkten verbesserte Fortsetzung. Am meisten Engagement steck-



Ob FIFA 99 als Sieger aus dem ewigen Duell gegen die ISS-Serie hervorgehen wird, wissen wir vermutlich im März

ten die Entwickler in die Verbesserung der bei den Vorgängern kritisierten Steuerung. Diesmal soll sie wesentlich direkter ansprechen, wodurch raffinierte Dribblings und schnelle Richtungswechsel kein Problem mehr darstellen. Aktuelle Original-Teams und -spieler

gehören in der FIFA-Serie inzwischen ebenso zum Standard, wie umfangreiche Optionen. Damit auch die grafische Präsentation weitere Verbesserungen erfährt, wird nun hochauflösend gespielt. Dazu bekommen die Kicker eine Vielzahl neuer Animationen und Manöver. Ursprünglich sollte das Modul bereits kurz vor Weihnachten erscheinen sein. Damit das Spiel den hohen Ansprüchen der Entwick-



ler gerecht wird, wurde der Release von FIFA 99 jedoch deutlich nach hinten verschoben. Momentan ist als Veröffentlichungstermin Anfang März angepeilt.

Es lebe der Sport

Bugs Bunny auf Speed

Marvin, der Marsianer, bedroht mal wieder die Erde, und nur die Looney Tunes können sie

retten. Anders als auf SNES und Game Boy versuchen sich Tweety und Co diesmal nicht als Jump&Run-Helden, sondern als Hauptdarsteller in einem durchgeknallten Rennspiel. Auf ihren Bikes rasen die Zeichentrickfiguren durch fünf verschiedene Welten, die sie bis auf den Mars führen. Während des Rennens können ACME-Extras eingesammelt werden, wie man sie aus den berühmten Warner-Bros-Cartoons kennt. Mit ihnen könnt Ihr Eure Gegner daran hindern, in den Besitz von Marvins Modulator zu kommen, mit dem man die Ziellinie überfahren muß, um ein Rennen zu gewinnen. Genau wie in der Fernsehserie zucken dann Blitze auf Eure Konkurrenten nieder, oder sie werden von riesigen Felsen geplättet. Um dem wilden Treiben die Krone aufzusetzen, dürft Ihr im Splitscreen-Modus auch zu viert antreten.



Auf den Spuren von Mario Kart 64 düsen die Looney Tunes über eine Vielzahl völlig abgedrehter Cartoon-Strecken

LOONEY TUNES SPACE RACE



Genre: Rennspiel
Entwickler: Infogrames
Erhältlich: 2. Quartal '99

Lochparade

Genre: Sport
Entwickler: Nintendo
Erhältlich: 1999

Nintendos Charaktere scheinen momentan unzertrennlich zu sein. Nach Mario Party und dem Prügelspiel Nintendo All-Star Dai-Rantou Smash Brothers kündigte der japanische Konzern ein weiteres Spiel mit Bowser, Prinzessin Toadstool, Luigi und Co an. Der Arbeitstitel Mario Golf läßt bereits klar erkennen, worum es bei diesem Titel geht. Zehn Charaktere schlagen den kleinen weißen



Nachdem Mario bereits vor Jahren eine gute Golffigur auf dem Game Boy gemacht hat, will er auch auf dem N64 einlochen

Ball auf sechs Kursen à 18 Löchern, also

Mario Golf

insgesamt 108 Löchern. Hinzu verspricht Nintendo jede Menge versteckte Extras und Besonderheiten, die jedoch noch nicht näher benannt wurden.

Gleiches gilt für den Release-Termin, es heißt lediglich, daß das Spiel irgendwann im Jahre 1999 erscheinen werde.



Tschiep!



Du bist Sylvester.
Und mit Hilfe von allen möglichen Gegenständen jagst Du Tweety - wen denn sonst?
Freu Dich auf super-rasante Rennsequenzen in 3D!
Für Deinen neuen Color Game Boy in Farbe.

Infogrames
DEUTSCHLAND

Nintendo

GAME BOY
COLOR

Auch
1999 wird ein

gutes Jahr für alle N64-Besitzer. Nintendo of America gab kürzlich einige Release-Daten bekannt, die es in sich haben. Euch erwartet ein mit monatlichen Highlights gespicktes Software-Line-up, das fast alle wichtigen Genres abdeckt, denn erfahrungsgemäß werden alle an dieser Stelle aufgeführten Spiele mit nur kurzem zeitlichen Abstand auch in Europa erscheinen. Genaueres zu Smash Brothers und Mario Party könnt Ihr auf Seite 8 der News nachlesen.

TITEL	ENTWICKLER	GENRE	RELEASE (US)
Smash Brothers	Nintendo	Beat 'em Up	Februar '99
Mario Party	Nintendo	Party-Spiel	Februar '99
Ogre Battle 3	Quest	Strategie/RPG	März '99
Jet Force Gemini	Rare	Action	April '99
SW. Pod Racer	LucasArts	Rennspiel	Mai '99
StarCraft 64	Blizzard	Strategie	August '99
Perfect Dark	Rare	F. P. Shooter	November '99
Earthbound 64	Nintendo	Rollenspiel	Dezember '99

Ogre Battle 3
Genre: Strategie/RPG
Entwickler: Quest
Erhältlich: März '99 (us)



Grafisch nicht unbedingt spektakulär verspricht das Spiel ein extrem komplexes Gameplay, das garantiert jeden Hobby-Abenteurer in seinen Bann ziehen wird.

Jet Force Gemini

Genre: Action
Entwickler: Rare
Erhältlich: April '99 (us)

Donkey Kong World läßt weiter auf sich warten und gewährt Jet Force Gemini als erstem Rare-Spiel im neuen Jahr den Vortritt. Euch erwartet ein extrem actiongeladenes Gameplay und ein spannender Vierspieler-Splitscreen-Modus. Von Rare wird 1999 außerdem das Rennspiel Mini Racers, ein modernes R. C. Pro-AM sowie Banjo-Tooie erwartet. Ob Twelve Tales: Conker 64 released wird, ist hingegen weiterhin unklar.



StarCraft 64

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Blizzard
Erhältlich: August '99 (us)

StarCrafts PC-Version wurde als das beste Echtzeit-Strategiespiel des Jahres 1998 gefeiert. Exklusiv für N64 erscheint Mitte '99 die Konsolen-Umsetzung der Sternenschlacht – mit High-Res-Grafik und sicherlich einigen ganz neuen Missionen.



Star Wars: Pod Racer

Genre: Rennspiel
Entwickler: LucasArts
Erhältlich: Mai '99 (us)

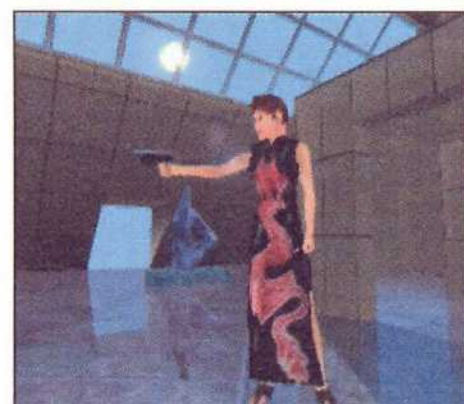
Für drei Monate hat sich Nintendo die exklusiven Konsolenrechte am neuesten Krieg der Sterne-Abenteuer gesichert. Angelehnt an eine Szene des Films Star Wars Episode I: The Phantom Menace entwickelt LucasArts zur Zeit ein futuristisches Rennspiel, das sicherlich nicht ohne ein Waffensystem auskommen wird.



Perfect Dark

Genre: First Person Shooter
Entwickler: Rare
Erhältlich: November '99 (us)

Rares inoffizielle Fortsetzung des preisgekrönten Bond-Shooters kommt Ende des Jahres auf den Markt. Ihr schlüpft in die Rolle von Joanna Dark und klärt eine weltweite Verschwörung unter reger Beteiligung Außerirdischer auf.



Joanna Darks Abendgarderobe kann sich locker mit James Bonds Smoking messen

Earthbound 64

Entwickler: Nintendo
Genre: Rollenspiel
Erhältlich: Dezember '99 (us)

Wie TOTAL! bereits im E3-Messebericht (T! 7/98) vermutete, wird Earthbound 64 nicht auf DD, sondern auf Modul erscheinen. Bei der N64-Fortsetzung der beliebten Serie handelt es sich um ein rundenbasiertes Rollenspiel in einer bunten Fantasy-Welt. In Japan soll das Spiel unter dem Titel Mother 3 bereits im März erscheinen.



RESIDENT EVIL FÜR GAME BOY COLOR

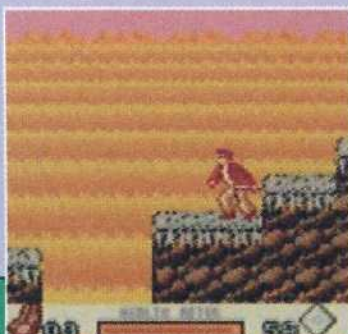
Capcom hat zwei sensationelle Neuankündigungen gemacht. Noch im Sommer diesen Jahres soll *Resident Evil* für den Game Boy Color erscheinen. Welchem Genre die Zombiejagd im Hosentaschenformat zuzuordnen sein wird, ist bisher noch nicht bekannt.

Zweites Highlight auf der Release-Liste der Japaner ist *Street Fighter EX plus Alpha*. Auch dieses Spiel ist aufgrund seiner aufwendigen 3D-Grafik nicht unbedingt dafür geeignet, für den GBC umgesetzt zu werden. Doch die Capcom-Entwickler machen das schon – zur Not eben in 2D.



Auch Interplay treibt es nun bunt

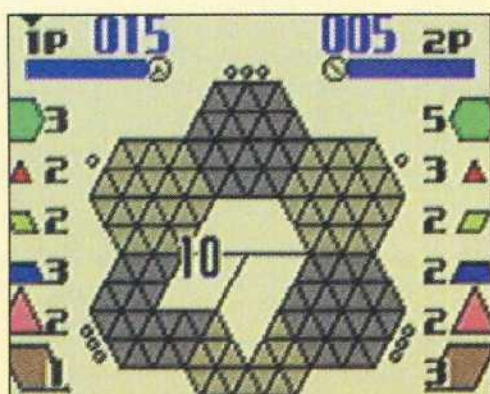
Gleich drei neue Game-Boy-Color-Spiele stehen bei Interplay im Programm. Während sich der N64-Auftritt des fernsehsüchtigen Gex auf Januar verschoben hat, sollte sein erstes Handheld-Abenteuer



bereits seit Dezember im Handel erhältlich sein. Dies gilt auch für die Filmumsetzung *Men in Black*, in der Will Smith und Tommy Lee Jones illegal eingewanderte Aliens verfolgen. In *Pitfall: Beyond the Jungle* erlebt ein echter Klassiker seine wiederholte Wiedergeburt. Freut Euch auf eine abenteuerliche Schatzsuche mit Harry, dem furchtlosen Star aus Atari-VCS-Zeiten.

BRETT VORM KOPF?

Mit *Hexcite* bringt Ubi Soft Ende dieses Monats ein kniffliges Denkspiel auf den Markt. Euer Ziel ist es, innerhalb von zehn Minuten möglichst viele der verschiedenförmigen Steine auf dem Spielfeld unterzubringen. Dabei müßt Ihr die immer wieder anders positionierten Bonuszonen und Hindernisse berücksichtigen. Ihr könnt wahlweise gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner antreten und bis zu 30 Spiele inklusive aller Züge abspeichern. Seid Ihr im Besitz eines Game Boy Colors, dürft Ihr zudem die Farben der Steine selbst bestimmen.



FREAK'S SHOP

Folgende Artikel sind Neuspiele!!!

Nur solange Vorrat reicht!!!

NINTENDO 64



GAMEBOY

Game Boy Color	139,95
Game & Watch Gallery 2*	44,95
Pocket Bomberman*	44,95
Quest for Camelot*	59,95
Tetris Deluxe*	44,95
Turok 2*	59,95

Game Boy Pocket	99,95
Lightmaster	19,95
Link-Kabel	je 19,95
Netzteil <GB & Pocket>	29,95
Aladdin	39,95
Animaniacs	39,95
Asterix & Obelix	39,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Bust-A-Move 2	49,95

Bust A Move 3	44,95
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
Ferrari	44,95
FIFA Soccer '97	39,95
Godzilla	54,95
Golf Classic	29,95
Hercules	54,95
Judge Dredd	29,95
Kirby's Dream Land	39,95
Mario & Yoshi	29,95
Maus, Die	54,95
Mega Man	29,95
Molemania	39,95
Monopoly	54,95

Mulan "Disney"	59,95
NBA All Star Chall. 1	24,95
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
Super Battle Tank	29,95
S. Mario Land 1 - 3	je 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

N64-Zubehör

4MB Ram Erweiterung	69,95
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 "grau"	29,95
Joypad transparent	49,95
Joypad + SV 300	49,95
Joypad SV 303	39,95
Joypad SV362 Shark	59,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrad V3	119,95
Lenkrad & Rumble Pak	119,95
Memory Card	19,95
Memory Card 1 MB	29,95
N64 Konsole & Mario 64	239,95
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & Memo	29,95
S-VHS Kabel	29,95
Ultraracer64	69,95
Vortex	99,95

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ACME Animation	39,95
Actraiser 2	39,95
Aero the Acrobat 2 <a>	29,95
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/OV>	19,95
FIFA Soccer '96	29,95
FIFA Soccer '97	49,95
Hebereke Popoon 1 & 2	je 29,95
Incred. Crash Dummies	19,95
Int. Superstar Soccer	49,95
Izzy's Olympic Quest	39,95
Jimmy Connors	49,95
Joe & Mac 3	39,95
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 '96	49,95
Pilotwings <a>	39,95
Pinocchio	49,95
Prehistorik Man	49,95
Primal Rage	29,95
Putty Squad <a>	39,95



Puzzle Bobble	49,95
Realm	49,95
Revolution X	29,95
Rise of the Robots	29,95
Schlümpfe, 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

1080° Snowboarding	84,95
Aero Gauge	99,95
Air Boarder 64	109,95
All Star Tennis '99 (12)	99,95
Banjo & Kazooie	79,95
Bio Freaks	119,95
Blastcorps	79,95
Body Harvest	94,95
Bomberman 64	69,95
Bomberman Hero	84,95
Bust-A-Move 2	59,95
Bust-A-Move 3	99,95
Centre Court Tennis	109,95
Chameleon Twist	49,95
Charlys Blast Chlg. (12)	109,95
Chopper Attack	119,95
Clayfighter 63 1/3 <a>	49,95
Clayfighter 63 1/3	69,95
Cruis'n USA	79,95
Cruis'n World	79,95
Dark Rift	59,95
Diddy Kong Racing	69,95
Dual Heroes	89,95
Extreme G	64,95
Extreme G 2	99,95
F1 Pole Position	59,95
F1 World Grand Prix	79,95
F-Zero	89,95
FIFA 64	49,95
FIFA '98	119,95
Fighter's Destiny	89,95
Forsaken	69,95
Frankreich '98	89,95
G.A.S.P.	99,95
Glover	89,95
Hexen	59,95
Holy Magic Century	129,95
Iggy's Reckin Balls	79,95
Int. Superstar Soccer 64	84,95
Int. Superstar Soccer '98	89,95
John Madden 64	69,95
Knife Edge	89,95
Lamborghini 64	69,95
Lylat Wars & Rumble Pak	109,95
Mace - Dark Eye	69,95
Mischief Makers	49,95
Mission Impossible	99,95
Multi Racing Champion	59,95
Mystical Ninja	119,95
Nagano Winter Olympics	89,95
Nascar '99 (12)	109,95
NBA Jam '99 (12)	94,95
NBA Live '99 (12)	109,95
NBA Pro '98	89,95
NFL Quarterback '99	94,95
NHL '99	109,95
NHL Breakaway	49,95
NHL Breakaway '99 (12)	94,95
Off Road Challenge	109,95
Penny Racers (12)	119,95
Rampage World Tour	69,95
Racing Simulation 2 (12)	124,95
Robotron 64	109,95
S.C.A.R.S. (12)	109,95
San Francisco Rush	69,95
Silicon Valley	89,95
Starshot	109,95
Star Wars Rogue Sqd.*	109,95
Tonic Trouble (12)	109,95
Top Gear Overdrive (12)	109,95
Top Gear Rally	49,95
Turok	49,95
Turok 2 (12)	84,95
Turok 2 <a> (12)	99,95
Twisted Edge Snowb. (12)	109,95
V-Rally (12)	99,95
Virtual Pool (12)	109,95
Waialae Country Golf Club	99,95
Wave Race	84,95
W. Gretzky Hockey '98	69,95
WCW vs NWO Revenge	129,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64 (12)	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

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

a = Ausländische Anleitung

An- und Verkauf von Gebrauchtspielen!!!

* geplante Neuheit / Preissenkung

N64-RELEASE-LISTE

JANUAR '99

NHL Breakaway '99	Acclaim/Iguana West	Sport
Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo/LucasArts	Shoot 'em Up
Turok 2: Seeds of Evil	Acclaim/Iguana	F. P. Shooter
Virtual Pool 64	Acclaim/Interplay	Sport
wipEout 64	Konami/Psygnosis	Rennspiel

FEBRUAR '99

Gex 64: Enter the Gecko	GT Interactive/Midway	Jump&Run
Mario Party	Nintendo/Hudson	Spielesammlung
Penny Racers	Konami/T•HQ	Rennspiel
Racing Simulation 2	Ubi Soft	Rennspiel
South Park	Acclaim/Iguana	F. P. Shooter

MÄRZ '99

All-Star Tennis '99	Ubi Soft	Sport
Chameleon Twist 2	Infogrames/Sunsoft	Jump&Run
Duke Nukem: Zero Hour	GT Interactive/Eurocom	T. P. Shooter
FIFA '99	Electronic Arts	Sport
Goemon 2	Konami	Action/Adv.
Jet Force Gemini	Nintendo/Rare	Action
NBA Pro 99	Konami	Sport
NHL Pro 99	Konami	Sport
Rat Attack	Mindscape	Action
Tonic Trouble	Ubi Soft	Jump&Run
Wild Metal Country	Acclaim/DMA Design	Action

1. QUARTAL '99

Battletanx	3DO	Action
Hype: The Time Quest	Ubi Soft	Action/J&R
Micro Machines 64 Turbo	Konami/Codemasters	Rennspiel
Rayman 2	Ubi Soft	Jump&Run
Roadsters '99	Konami/Titus	Rennspiel
Rush 2 - Extreme Racing USA	Konami/Midway	Rennspiel
Superman	Konami/Titus	Jump&Run
Survivor - Day One	Konami	Action/Adv.
Twisted Edge Snowboarding	Mitsui/Boss Game Studios	Act./Sport
Vigilante 8	Activision	Action

2. QUARTAL '99

All-Star Baseball 2000 (April)	Acclaim	Sport
Carmageddon (April)	SCI	Rennspiel
Castlevania 3D	Konami	Action/Adv.
Earthworm Jim 3D (Juni)	Interplay/VIS	Jump&Run
Hybrid Heaven	Konami	Action/Adv.
Jest (Juni)	Infogrames	Jump&Run
Looney Tunes Sp. Race (Juni)	Infogrames	Rennspiel
ReVolt (Juni)	Acclaim	Rennspiel
Shadowgate	Mitsui/Kemco	Adventure
Shadowman (Mai)	Acclaim/Iguana UK	Action/Adv.

GB-RELEASE-LISTE

JANUAR '99

Bugs Bunny & Lola (GBC)	Infogrames	Jump&Run
Gex 3D (GBC)	Acclaim/Interplay	Jump&Run
Hexcite (GBC)	Ubi Soft	Puzzlespiel
Men in Black (GBC)	Acclaim/Interplay	Action
Mortal Kombat 4 (GBC)	Midway	Prügelspiel
NBA Jam '99 (GBC)	Acclaim	Sport
The Legend of Zelda DX (GBC)	Nintendo	Action/Adv.

FEBRUAR '99

Kluster (GBC)	Infogrames	Puzzlespiel
Quest for Camelot (GBC)	Nintendo/Titus	Action/Adv.
Star Wars - Yoda Stories	Konami/T•HQ	Action
Wario Land II (GBC)	Nintendo	Jump&Run

MÄRZ '99

Bugs Bunny's C.C. III (GBC)	Nintendo/Kemco	Jump&Run
Conker: Pocket Tales (GBC)	Nintendo/Rare	Jump&Run
Dungeon Warrior (GBC)	Infogrames	unbekannt
Jet Pack Jack (GBC)	Infogrames	unbekannt
Golden Goal	Take 2	Sport
Hugo 2 (GBC)	Infogrames	Action/Adv.
Int. Superstar Soccer 99 (GBC)	Konami	Sport
Shadowgate (GBC)	Nintendo/Kemco	Rollenspiel
Silicon Valley (GBC)	Take 2/DMA Design	Action/Strat.
V-Rally (GBC)	Infogrames	Rennspiel

1. QUARTAL '99

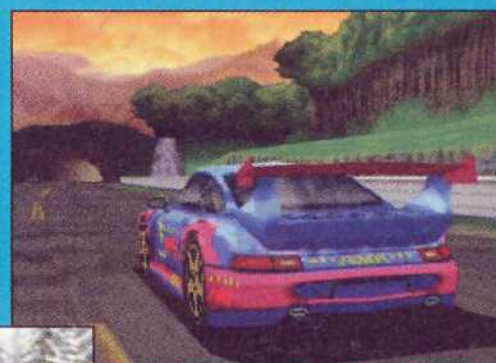
Bust-A-Move 4 (GBC)	Acclaim/Taito	Puzzlespiel
NBA Pro '99 (GBC)	Konami	Sport
Roadster (GBC)	Konami/Titus	Rennspiel
South Park (GBC)	Acclaim	unbekannt
Titus Jr. (GBC)	Konami/Titus	Jump&Run

2. QUARTAL '99

Asterix (GBC) Mai	Infogrames	Jump&Run
Hugo 3 (GBC) ab Juli	Infogrames	Action/Adv.
Jazz Jack Rabbit (GBC) Mai	Take 2	Jump&Run
Resident Evil (GBC)	Virgin/Capcom	unbekannt
Street Fighter EX (GBC)	Virgin/Capcom	Prügelspiel
Tabaluga (GBC) April	Infogrames	Action/Adv.

IN LETZTER SEKUNDE

Kurz vor Redaktionsschluß erreichten uns diese Bilder von *GT World Tour*. Das realistische High-Res-Rennspiel wird von Boss Games Studios entwickelt und soll im März erscheinen.



ER...

...muß die Welt retten...



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

SIE...

...hilft ihm
dabei...



HARVEST BODY HARVEST

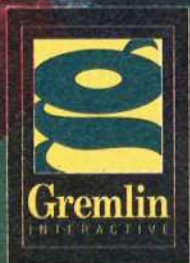


90%
NEXT LEVEL

1-
TOTAL!

ES...

...hat Appetit auf...
beide



DISTRIBUTED BY

Acclaim

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



Unglaublich, aber wahr: Anlässlich der Veröffentlichung von Ocarina of Time eröffnen wir die Leserpost diesmal nicht mit einem bemalten Briefumschlag. Diese Ehre gebührt Prinzessin Zelda, gezeichnet von Karolina Talja

Ohayo!

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

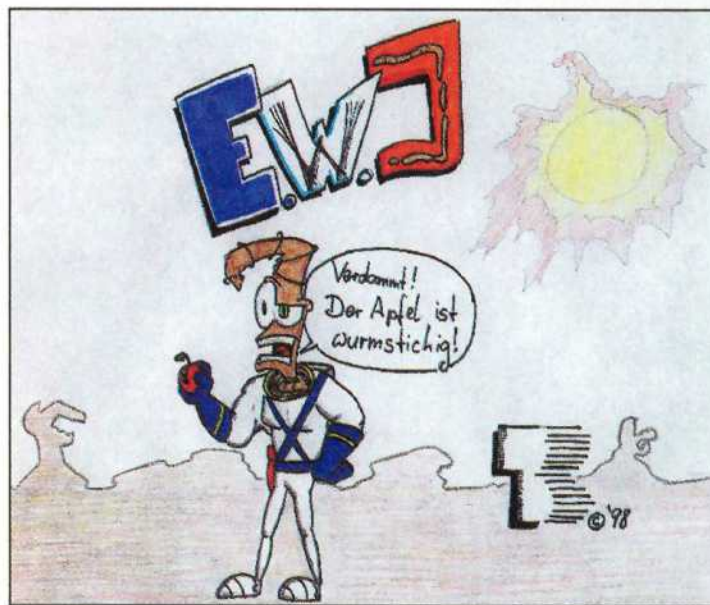
X-plain Verlag
TOTAL! Leserbriefe
Friedensallee 41
D-22765 Hamburg

In eigener Sache

Da wir die Leserpostseiten dieser Ausgabe sehr frühzeitig während der Produktion abgeschlossen haben (Weihnachten steht vor der Tür), konnten wir keine Briefe mehr berücksichtigen, die sich um *Zelda - Ocarina of Time* drehen. Spannen wir uns also für einen weiteren Monat auf die Folter. Wir sind jedenfalls neugierig, wie begeistert Ihr seid. Sollten einige von Euch eine Komplettlösung von *Zelda* vermissen – wir haben damit bewußt noch nicht begonnen. Bis zur Verwandlung in den 'alten' Link sind die Rätsel noch recht einfach und durch ein wenig Ausprobieren zu lösen. Nachdem drei lange Jahre des Wartens auf *Zelda* vergangen sind, will man sich durch eine Lösung doch nicht gleich den ganzen Spaß verderben, oder?

Von Sega lernen ...

1. Erinnert ihr euch noch an *Sonic & Knuckles* für Segas Mega Drive? Das Modul hatte oben einen Steckplatz, um die älteren *Sonic*-Spiele



Jim läßt noch ein halbes Jahr auf sich warten. Zur Überbrückung gibt's ein Bild von Thomas Sonsalla (16), Berlin

mit *Knuckles* spielen zu können. Besteht die Möglichkeit, daß diese Technik auch bei *Banjo-Tooie* zum Einsatz kommt, um die geheimen Areale von *Banjo-Kazooie* zu betreten?

2. O.K., ich gebe ja zu, daß es ein wenig zu früh ist, danach zu fragen, aber wißt ihr vielleicht schon etwas über (Schluck!) *Zelda VI*?

Jens Mattern, Lautersheim

TOTAL!:

1. Beeindruckende Idee – vor allem deshalb, weil wir uns einige Wochen, bevor Dein Brief kam, ebenfalls an das Aufsteckmodul *Sonic & Knuckles* erinnern haben. Für alle, die das Mega-Drive-Modul von 1994 nicht kennen: Auf *S & K* konnte man *Sonic 2* oder *3* aufstecken und dadurch die alten Mo-



Zur A.C.O.G.-Anime-Competition erhielten wir auch einige selbstgestaltete Postkarten, z. B. diese von Ruth Adamski aus Herzogenaurach

dule mit Knuckles spielen, der andere Fähigkeiten als *Sonic* hatte und deshalb auch Orte erreichen konnte, die zuvor nicht zugänglich waren. Bonuslevel, die nur in Kombination beider Module auftauchen, gab es ebenfalls. Ansonsten war *S & K* auch ein eigenständiger Titel, der ohne *Sonic 2* oder *3* gespielt werden konnte.

Ein solches Aufsteckmodul würde genau das ermöglichen, was Rare so vieldeutig in dem Abspann von *Banjo-Kazooie* für *Banjo-Tooie* verspricht.

Es existiert auch noch ein weiteres Spiel, das von diesem System profitieren würde: *Zelda*. Laut Shigeru Miyamoto arbeitet Nintendo an einer Version für

das 64DD, die in Kombination mit dem *Ocarina of Time*-Modul neue Abenteuer bieten soll. Auch wenn feststeht, daß das DD außerhalb Japans auf keinen Fall mehr veröffentlicht wird, soll uns Westlern das Spiel sicherlich nicht vorenthalten werden – ein Aufsteckmodul (genaugenommen wird es nicht auf, sondern zwischen das alte Modul und die Konsole gesteckt) wäre eine praktikable und technisch mögliche Lösung. Wir wollen hier zwar keine Gerüchte in die Welt setzen (obwohl wir das gerade getan haben), es sollte uns jedoch nicht überraschen, wenn Du mit Deiner Vermutung richtig liegst.

2. Siehe Punkt 1. Ein vollständig neues *Zelda* erwarten wir für das Nintendo⁶⁴ aber nicht mehr.

1080° Snowboarding 2

In eurer Most-Wanted-Liste der Ausgabe 11/98 ist *1080° 2* auf Platz 3 der Charts. Ist das nur ein Wunsch, oder ist das Spiel wirklich schon angekündigt?

Christian Mach, Köln

TOTAL!:

Erst haben Hauptprogrammierer Giles Goddard und Mr. Miyamoto eine Fortsetzung angekündigt und versprochen zusätzliche Skateboard- und andere Funsport-Disziplinen. Seit kurzem ist die Sache jedoch offiziell wieder abgeblasen.

Was allerdings *Metroid 64* eine Ausgabe später in unseren Most-Wanted-Charts sollte, weiß keiner so genau. Prinzipiell sollten dort nur Spiele auftauchen, die auch wirklich angekündigt sind. Na gut, wir gestehen: Das war eine Ausnahme, weil wir uns das Spiel gaaanz doll wünschen.

Nichts ist unmöglich

Ich finde euch so was von gut, daß ich es gar nicht hinschreiben wage (würde zuviel Platz beanspruchen)! [Anmerkung der Redaktion: Gut gesprochen. Du darfst Dein Anliegen vortragen!] Mit diesem Brief schicke ich euch meinen dritten, vergeblichen Versuch, mit einem Bild von Battle Angel Alita in euer Mag hineinzukommen. [Anm. d. Red.: Wieso vergeblich? Es liegt zur Zeit 'auf Halde' für die nächste Ausgabe.]

1. Meine Eltern behaupten, man müsse zu jedem Bild, das man euch schickt, einen Brief verfassen. Stimmt das?

2. Könnt ihr Japanisch?

3. Wie lange braucht ihr circa für eine TOTAL!-Ausgabe?



Andreas Freymüller aus Heidelberg hatte auch die richtige Lösung zur Anime-Competition von A.C.O.G. parat



David Lorenczat (15) aus Bad Dürkheim ist es durch einen Trick gelungen, unser Embargo zu umgehen. Das Bild aus Sailor Moon zeigt übrigens einen Mann (ist wirklich kein Witz!)

4. Wie kommt's, daß ihr euch die Namen der Leute merken könnt, die euch einen Brief schreiben? Euer treu ergebener Leser, Andi Lindner, Ortenburg

TOTAL!:

1. Stimmt es, daß Deine Eltern das behaupten? Also, ein Muß ist es nicht – wir haben auch schon Bilder abgedruckt, bei denen der einzige begleitende Text der Name war. Allerdings finden wir das schon recht eigenartig, nach dem Motto: Da, mein Bild, und jetzt druckt mal. Ursprünglich war das Abdrucken von Zeichnungen ja nur ein netter 'Zusatzservice' der Leserpostseiten und nicht die Hauptsache.

2. Nein. Abgesehen von ein paar Standardfloskeln und Standardwörtern aus Spielen (Options, Save, Quit, Super Mario usw.). Aber Hiro(fumi Yamada) kann komischerweise perfekt Japanisch.

3. Vier Wochen? Nun gut, so ganz nebenbei machen wir da noch die neXt Level. Die reine Produktionszeit (Texte schreiben, Screenshots machen, Seiten layouts, Korrekturlesen usw.) beträgt zwei Wochen, aber das ist eigentlich bei allen monatlich erscheinenden Magazinen so.

4. Uns nicht besonders wohlgeonnene Menschen würden wahrscheinlich behaupten, weil es nicht so viele sind ... Nein, im Ernst: Viele Leser/-innen schreiben uns mindestens einmal pro Monat. Vor allem in Verbindung mit Bildern und einem markanten Zeichenstil bleiben zumindest einige der Namen dann irgendwann mal im Gedächtnis.

Untertänigst,
Deine TOTAL!-Redaktion

Turricon 64

Was ist eigentlich aus dem Turricon-Nachfolger mit dem Namen Thornado geworden? Wieso darf das Spiel eigentlich nicht den Titel Turricon tragen?

Jimmy Jungblut, Hamburg

TOTAL!:

Da Factor 5 mit *Rogue Squadron* fertig ist (abgesehen von der Lokalisation für Japan), können die Programmierer sich jetzt wieder verstärkt um andere Projekte kümmern. Aber vor Ende '99 wird das mit *Thornado* bestimmt nichts. Gespannt darf man trotzdem sein, schließlich ist das Spiel eine Art *Metroid 64* – und darauf warten ja bekanntlich alle.

Turricon ist damals im Auftrag des deutschen Software-Hauses Rainbow Arts/Softgold entstanden. Also hat es auch die Rechte an dem Namen. Abgesehen davon wurde *Turricon* sowieso nicht von Factor 5 erfunden, sondern von Manfred Trenz. Der programmierte das C64-Original (und eine NES-

SNES-Spiel *Plok*. (Wahrscheinlich würde ich in einem Monat noch mal schreiben, deshalb nehme ich es vorweg: zwei Monate zu früh, denn *Zelda 64* schlägt *F-Zero X* und *B-K* knapp.) Außerdem solltet ihr mal wieder nach den besten Grafik-Spielen für die Special Charts fragen.

2. Nintendos Überraschungstitel war wohl ein bißchen zu schnell vorweggenommen, da *Star Wars: Rogue Squadron* nun doch erst im Januar erscheint.

3. Dann würde ich gerne von euch wissen, weil ihr wohl darin Erfahrung habt, was man kontern soll, wenn Mitschüler einen regelrecht diskriminieren, nur weil man sich *F-Zero X* (Grafik) und *B-K* (kindlich) gekauft hat. Sie haben die Spiele zwar nur kurz oder gar nicht gespielt, haben aber halt diese Vorurteile. Natürlich glauben sie mir nicht, daß man diese Spiele haben muß (!!!), weil sie erst dann richtig Spaß machen, wenn man sie mindestens 5-10 Stunden gespielt hat.

4. Außerdem mag ich es kaum glauben, daß es Hiro wirklich gelungen ist, den Programmierer-Ghost von *F-Zero X* zu schlagen. Zwar habe ich auch den Master-Modus noch nicht ganz geschafft, aber dafür werde ich wahrscheinlich nicht mehr lange brauchen – im Gegensatz zu den Ghosts, die mir fast unbesiegbar erscheinen. Welcher Programmierer steuert diese denn überhaupt?

Daniel Himmel (14), Wiesbaden



Nicht abgezeichnet? Wow! Hallo Anne (Perlet aus Dessau): Die Wertungen der Anime-Übersicht erheben keinen Anspruch auf Allgemeingültigkeit. Ist halt Geschmackssache!

Version), die erste Variante von F5 war eine Amiga-Umsetzung.

Wer zu früh kommt ...

1. Ihr habt die Sound-Charts einen Monat zu früh abgesetzt, denn ihr hättet vielleicht die Veröffentlichung von *F-Zero X* abwarten können. Dieses schlägt nämlich *Banjo-Kazooie* knapp im Sound, weil ich eher auf Rock stehe. Übrigens erinnern mich einige Stücke und Soundeffekte von *B-K* an das

TOTAL!:

1. Unabhängig vom Musikgeschmack halten wir die *F-Zero X*-Musiken für eine willkommene Abwechslung von dem Standard-Techno-Gedudel der meisten futuristischen Rennspiele. Die exzellente Tonqualität ist übrigens darauf zurückzuführen, daß die



Hallo, Pascal Thüm (14)! Dein lustiger Comic hat uns sehr gut gefallen. Leider ist zum Abdrucken ganzer Geschichten kaum Platz – und in komprimierter Form lassen sich die Texte nicht lesen

Musiken als Soundfile aus dem RAM des Moduls abgespielt werden (vergleichbar mit CD-Tracks) und nicht wie bei *Banjo* von der N64-Hardware generiert werden. Das kostet natürlich ordentlich Speicherplatz, was bei einem grafisch schlichten Spiel wie *F-Zero* aber kein großes Problem ist. PS: Für die nächsten Sound-Charts warten wir lieber, bis *Star Wars: Rogue Squadron* lange genug auf dem Markt ist.

2. Ja, das ist wieder einmal eine großartige Leistung von Nintendo. Dabei hat Factor 5 die PAL-Version nur drei Tage nach dem NTSC-Original fertiggestellt. Letztere ist seit dem 8. Dezember im Handel. Bedenkt man dann noch Acclaims Termin-Flop *Turok 2* ...

3. Tja, wie soll man mit Argumenten gegen Vorurteile und Ignoranz ankommen? Du könntest Dir den Mund fusselig reden über einmalig saubere und flüssige 3D-Darstellung, und was programmiertechnisch dahintersteckt. Dann könnte man etwas erzählen über Design im Disney-Stil (nicht ohne Grund erinnern die 'Stimmen' bei *Banjo* an Cartoons mit Mickey, Goofy, Donald usw.). Aber was soll's, Du kannst die Leute nicht belehren, wenn sie nicht zuhören wollen. Freu' Dich einfach darüber, daß Du zwei der genialsten Spiele besitzt. Vielleicht kommen Deine Mitschüler irgendwann von alleine dahinter, daß negative Vorurteile meistens verhindern, die wahre Qualität einer Sache zu erkennen.

4. Eigentlich spielt er nur so gut, um uns zu ärgern (grins). Und dabei ist das nicht nur bei Rennspielen so, sondern auch bei Beat 'em Ups, Shoot 'em Ups, Rollenspielen und noch so einigen anderen Genres.

In Japan gibt es aber Spieler, die noch besser sind und den ersten Ghost um zwei Sekunden ge-



Und noch eine dritte Postkarte zur Anime-Competition. Diese Straßenkämpferin stammt aus den Buntstiften von Alexander Petreski aus Köln-Bocklemünd

schlagen haben. Die Leistungen der sogenannten Programmierer-Ghosts wurden von irgendwelchen namenlosen Helden in Nintendos interner Testabteilung erbracht.

Warten auf Zelda, letzter Teil

Also, manchmal beneide ich euch wirklich um euren Job. [Anm. d. Red.: Zu Recht!] Gut, es ist echt nicht toll, wenn man solche Spiele wie z. B. *Bio Freaks* bis zum Erbrechen (im wahrsten Sinne des Wortes) spielen muß. Aber vergißt man nicht all diese scheußlichen Spiele, wenn man als einer der ersten *Zelda 64* spielen darf? Dieses Spiel muß doch einfach genial sein! Ich habe es schon am 30. Oktober vorbestellt. Ich kann wegen dieses Spiels kaum noch essen und schlafen. Dauernd muß ich an

dieses Spiel denken. Ich warte jetzt schon soooooooooo (...) lange!!! ICH WILL ZELDA (schluchz!)!!!! Okay ... (wisch Tränen weg!), kommen wir auf eure Ausgabe 11/98 zurück. Schön viele und vor allem auch gute Spiele bereichern jetzt endlich den Modulschacht des N64 und füllen die TOTAL! (freu!). Eure Titelbilder fand ich in der letzten Zeit aber ziemlich lahm. Eigentlich sind die mir zwar nicht so wichtig (ich kaufe mir die TOTAL! sowieso, selbst wenn ihr Helmut Kohl vorne draufsetzt), aber ein paar Gelegenheitskäufer achten vielleicht mehr darauf. Und so ein richtig gutes Poster könntet ihr auch mal wieder bringen. Ansonsten war euer Heft wieder gewohnt genial. Macht so weiter. Ach ja, euer Erwin-Reim ist echt cool. Wie sieht Erwin eurer Mei-

nung nach eigentlich aus? Macht doch mal einen Aufruf, und laßt von euren künstlerisch begabten Lesern Erwin zeichnen. Vielleicht könnte er dann ja sogar euer TOTAL!-Maskottchen werden. Noch eine Frage: Wer von euch schreibt eigentlich die Antworten auf die Leserbriefe? Wird das von einer Person gemacht, oder wechselt ihr euch da ab?

Mick, Calw (früher Tostedt)

TOTAL!:

Danke, danke, danke. Viel Spaß beim *Zelda*-Spielen! Das mit den Cover-Motiven ist so eine Sache ... Aber die Nummer 12 hat Dir

doch bestimmt gefallen, oder? Ansonsten ist unser Motto: Ein gutes Magazin kann nichts entstellen! Und vor allem sind wir (bis auf Tobi natürlich) der Meinung, man solle den Erwin nicht überbewerten. Wie er aussieht? Wie Otto Normalleser, ein Typ wie Du und ich, er ist eben der Erwin in uns allen. (Ähem ...)

Die Antworten auf die Leserbriefe schreibt seit Jahren die Person, deren Namenskürzel unter dem Einleitungstext (s. S. 14) steht. Besonders interessante, originelle oder besonders lustige Briefe machen aber die Runde durch die gesamte Redaktion. Aus Termingründen im Abgabestreß werden die Bildunterschriften (Fachausdruck: BUs) manchmal von anderen getippt, und zweimal (Urlaub – Juhu!) haben Maris bzw. Marco den Autor dieser Zeilen hervorragend vertreten. Zur Beantwortung wird im Zweifelsfall auch die gesamte Redaktion (inklusive Hiro und Julian) zu Rate gezogen. (Wie gefällt's in Calw? Freds Zivikollege Helge hat gesagt, dort sei der Hund begraben. Stimmt das?)

Fehler, Fehler, Fehler

Eigentlich wollte ich einen Spielertip für *All-Star Baseball '99* schicken. Jetzt hänge ich aber im Halbfinale fest, weil das Game jedesmal im sechsten oder achten Inning abstürzt. Vielleicht wißt ihr etwas darüber?

Dirk Reinfeld, Hamburg

TOTAL!:

Die US-Fassung des Spiels hat auf jeden Fall solche Bugs. In der PAL-Version sollen die Programmierfehler laut Acclaim ausgebügelt worden sein – uns sind keine weiteren Fälle bekannt. Falls Du die deutsche Version besitzt, solltest Du diesen Fehler unbedingt beim Hersteller reklamieren. Mit einem NTSC-Modul bist Du allerdings ziemlich aufgeschmissen.

Wo ist Conker?

Was ist eigentlich aus dem N64-Spiel *Conker's Quest* von Rare geworden? Vor ein paar Monaten hieß es noch, es erscheine im November, und nun taucht es überhaupt nicht mehr in eurer Release-Liste auf.

Ist der kleine Nußknacker-Held in Winterschlaf gegangen? Dabei war er neben *Zelda 64* schon fest in meiner Weihnachtswunschliste eingeplant ... Geht ihn doch bitte wecken!

Saskia, Königswinter



Artur Ginger (16) aus Waldbröl (haben wir das richtig entziffert?) arbeitet für Konami anscheinend an einer Color-Variante von *Castlevania Legends*

TOTAL!:

Nicht nur in Deiner Liste! Es sieht aber leider so aus, als würde der kleine Nager für lange Zeit schlafen (sorry). Die Messe-Version der E3 (vgl. T! 7/98) war spielbar und machte vor allem technisch einen hervorragenden Eindruck. Offenbar haben Nintendo und Rare aufgrund des großen Niedlich-Faktors aber kalte Füße bekommen – schließlich war auch *Diddy Kong Racing* nicht der erwartete Megaerfolg. Wie üblich äußern sich weder Rare noch Nintendo zum aktuellen Stand der Dinge. Vielleicht wird *Conker 64* eingestampft, vielleicht wird es massiv überarbeitet, vielleicht wird



Von Viktoria Steiner (12) aus Zell am See kommt dieser ungewöhnliche Beitrag zur Verzierung der Postseiten

TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 53



Anne Perlet zum zweiten. Ihr „Selbstporträt im Manga-Stil“ haben wir einfach mal als Beitrag für den Leserspiegel interpretiert – auch wenn keine TOTAL! im Bild zu sehen ist. Wann kommt denn die Anime-Fassung auf den Markt?

es auch einfach nur zurückgehalten für den Fall, daß sich ein anderer Titel mal wieder verschiebt. Wir versuchen natürlich, Genaueres in Erfahrung zu bringen.

Wen interessiert's

Ständig liest man über Nintendos fürchterliche Lage in Japan, und daß dort keine Spiele verkauft werden und sich niemand für das N64 interessiert und und und ... Meine Frage: Ist das für uns Europäer überhaupt so wichtig? Die Japaner interessieren sich doch nur für irgendwelche Software, die man nicht mal mehr als Japan-Kult oder so was bezeichnen kann.

Mario Puljic, A-Trausdorf

TOTAL!

Deine Aussage können wir zwar nicht in letzter Konsequenz unterschreiben, aber natürlich muß Dich die Lage des N64 in Japan nicht interessieren. Im Westen ist die Kiste so erfolgreich, daß das keine gravierende Rolle spielt. Andererseits interessieren sich aber viele andere Leser für die internationale Lage. Außerdem ist der Mißerfolg in Japan dafür verantwortlich, daß Capcom bislang keine N64-Versionen von *Resident Evil*, *Street Fighter* oder *Mega Man* und Enix keine N64-Rollenspiele veröffentlicht hat.

Dank *Zelda* erlebt das N64 zwar einen sensationellen Aufschwung in Fernost, aber für die Third-Parties könnte das schon zu spät sein.

Zuviel des Guten

Was soll eigentlich die 1+ als Grafiknote von *All-Star Baseball '99* und die 1+ als Soundnote bei *Major League Baseball* in der TOTAL! 8/98? Diese Note soll es doch gar nicht geben.

Urs Handshin, CH-Gelterkirchen

TOTAL!

Ähnlich wie mit der 1080°-Grafiknote (vgl. Leserpost der vorigen Ausgabe) haben sich da kleine, aber ärgerliche Fehler eingeschlichen, die alle Kontrollen der Heftproduktion überstanden haben. Denkt Euch in beiden Fällen anstelle des Plus ein Minus, sorry.

Es geht bergab

Wie ihr sicher bemerkt habt, habe ich euch ein paar Seiten aus einer Zeitung mitgeschickt. Dort steht ein Artikel über Dreamcast und ein Vergleich von PC und Konsole. Dazu will ich eure Meinung hören. [Anm. d. Red.: Das heißt, „Dazu möchte ich eure Meinung hören“!] Zitat aus dem „Luxemburger



Riginashvili Roy (12) aus Wien hat sich, passend zum Artikel in dieser Ausgabe, schon mal intensiv mit Rares Jet Force Gemini beschäftigt



Martina Nistler (15) verdanken wir diese aufwendige Zeichnung von Prinzessin Zelda

HIGHSCORE-AKTIONEN

LylatWars (N64)

Ich bitte Euch nun zum dritten Mal (denn man soll niemals aufgeben): Veranstaltet bitte einen *LylatWars*-Wettbewerb. Fotos meiner besten High-Scores habe ich beigelegt. Wie ihr seht, habe ich verdammt gute Leistungen erbracht. Also wartet nicht mehr länger und macht einen Aufruf, denn ich wette mit euch, es werden sich da jede Menge Leser melden.

Meteo: 442, Katina: 262, Sector X: 298, Area 6: 511 (mehr geht nicht), Venom: 268, Highscore: 2191

Dimitrij Jarowoj, Bad Mergentheim

TOTAL!

Das High-Score-Fieber grassiert aber zur Zeit massiv, was? Anfragen zu *LylatWars* hatten wir schon einige, außer Dir hat jedoch noch niemand irgendwelche Ergebnisse geschickt. Das wird sich nach dieser Ausgabe hoffentlich ändern. Also, *LylatWars*-Fans, ran ans Pad und her mit den HighScores! Im Gegensatz zu *Wave Race 64* darf es diesmal auch die NTSC-Version (also *StarFox 64*) sein, auf die Punktzahl hat das keinen Einfluß.

F-Zero X (N64)

Ich besitze weder *Wave Race 64* noch *1080° Snowboarding* und würde gerne mal meine *F-Zero X*-Leistungen mit denen anderer Leser vergleichen. Damit so etwas zustande kommt, habe ich euch gleich einige meiner Rekorde aufgelistet (die restlichen werden nachgereicht).

Mute City: Gesamt: 1:43:008 (Mad Wolf), Runde: 30:565, Max.: 1151 km/h

Silence: Gesamt: 1:21:706 (Mad Wolf), Runde: 23:830, Max.: 1166 km/h (Wild Goose)

Sand Ocean: Gesamt: 1:31:584 (White Cat), Runde: 27:636, Max.: 1043 km/h (Deep Claw)

Devil's Forest: Gesamt: 1:39:545 (Blue Falcon), Runde: 30:858, Max.: 1030 km/h (Mad Wolf)

Big Blue: Gesamt: 1:52:348 (White Cat), Runde: 34:157, Max.: 982 km/h (Deep Claw)

Port Town: Gesamt: 1:57:023 (Mad Wolf), Runde: 36:738, Max.: 1428 km/h (Mad Wolf)

Daniel Gloddek, Witten

TOTAL!

Mit *F-Zero X*-Rekorden zu 24 Strecken können wir ja zukünftig die halbe Leserpost füllen. Aber mal

sehen, wie der Aufruf ankommt. Wir denken, da ist doch noch Platz für Verbesserungen. Ladies and Gentleman, start your engines!

Super Metroid (SNES)

Ich möchte euch zuerst ein dickes Lob aussprechen: Daß ihr die besten seid, das weiß sowieso jeder. Ihr habt gute Tests, News und eine kritische, aber faire Meinung. Doch das haben auch andere Konsolenzeitschriften. [Anm. d. Red.: Klar, die neXt Level ...] Das Besondere ist aber, daß ihr mit den Lesern umgeht wie mit Freunden. Es gibt auch Zeitschriften, die ihre Leser überhaupt nicht ernst nehmen.

Toll ist auch, daß ihr zu den alten Konsolen und Spieleklassikern haltet. Für mich gehören z. B. die besten Spiele aller Zeiten immer noch zum SNES. Es gibt auch sehr gute Spiele für das N64. Aber alleine die 64 Bit der Konsole gewährleisten noch keinen höheren Spielspaß.

Mein absoluter Favorit ist *Super Metroid*. Es fesselt mich immer wieder, in die düsteren Höhlen von Zebeth zu steigen und den Weltraumpiraten ein Ende zu setzen. Und wie man an dem beigelegten Foto sehen kann, bin ich an meine Grenzen gegangen und habe das Spiel in 1 Std. 30 Min. durchgespielt. Nun wollte ich einen Aufruf an alle „Metroid-Verrückten“ und an Euch, die TOTAL!-Redaktion schicken, um zu erfahren, ob es vielleicht Leute gibt, die noch schneller sind.

Lorenz Prée (16), Hamburg

TOTAL!

Da müssen wir passen. Abgesehen von dem Classic-Test vor einigen Monaten wurde *Super Metroid* seit langem nicht mehr gespielt – zumindest nicht sooo intensiv. Eine Blitzumfrage in der Redaktion lieferte jedoch die Einschätzung, daß sich Deine Zeit sehen lassen kann.

Wir reichen Dein Anliegen aber gerne an alle Leser weiter: Gibt es dort draußen irgendjemanden, der mit der Leistung von Lorenz konkurrieren kann? Schreibt an die Leserpost (wenn möglich mit Foto vom Abschlußbildschirm mit Zeiteinblendung).

PS: Als beste Zeit für den Facility-Level von *GoldenEye 007* erreichte uns die Zeit 1:38!



Auf dem Foto kommt der Effekt leider nicht rüber, aber die 3D-Variante des N64-Logos von Urs finden wir super. (Sorry, aber der Brief war nicht auffindbar und der Nachname damit leider verschollen.)

Wort": „Japan ist derzeit im Dreamcast-Fieber. Auf den Wunschzetteln der Kids im Land der aufgehenden Sonne dürfte in diesem Jahr der Name Dreamcast ganz oben stehen. Am 27. November wird die 128-Bit-Konsole dort auf den Markt kommen. (...) Dreamcast wird die derzeit auf dem Markt befindlichen 64-Bit-Konsolen Sony PlayStation und Nintendo⁶⁴ in technischer Leistung und graphischer Performance deutlich übertreffen. (...)“ Ist die Wahrheit wirklich so hart, wie da niedergeschrieben? Kann Dreamcast wirklich die Nintendo-Konsole vom Thron der leistungsfähigsten Konsole werfen? Und seit wann ist Sonys PSX eine 64-Bit-Konsole?

Im Artikel „PC/Konsolen-Vergleich“ wird behauptet, es würde zu wenige Spiele für Nintendo⁶⁴ geben, um einen guten Vergleich zu ziehen. Was haltet ihr davon?

Sacha Galgon, LUX-Canach

TOTAL!:

Vielleicht hätte der Autor jemanden fragen sollen, der sich damit

auskennt. Segas Dreamcast ist keine reine 128-Bit-Konsole, PSX natürlich kein 64-Bitter, und der Kommentar zum nicht möglichen PC/N64-Vergleich spottet jeder Beschreibung.

„Dreamcast steht auf den Wunschzetteln ganz oben“, ist ebenfalls Unsinn. In den Most-Wanted-Leser-Charts der Famitsu Weekly (der Referenz unter den japanischen Fachzeitschriften)

steht bei den Spielen *Final Fantasy VIII* an der Spitze, gefolgt von *Dragon Quest VII* und (zumindest bis zur Veröffentlichung) *Zelda 64*. Danach folgten dann mit einigem Abstand die ersten Dreamcast-Spiele. So groß war die Vorfreude also keineswegs. Wir haben die Kiste seit Ende November in der Redaktion und sind eigentlich ziemlich enttäuscht: Von den ersten vier Spielen sind zwei völlig indiskutabel (*Godzilla* und *July*) und eins ist ganz nett (*Pen Pen Triicelon*), nur *Virtua Fighter 3tb* kann überzeugen. Ansonsten hagelt es schlimmer als je zuvor Terminverschiebungen im Bereich Software.

Japans Marktführer Sony freut sich jedenfalls richtig und hat schon durchblicken lassen, daß er es nicht für nötig erachtet, vor dem Jahr 2000 mit der PlayStation 2 dagegenhalten zu müssen (die Hardware ist im Prinzip fertig).

Um abschließend noch etwas Positives über Dreamcast zu sagen: Natürlich ist die Konsole deutlich leistungsfähiger als N64 und PlayStation. Schließlich sind die Kon-

solen von Nintendo und Sony schon zweieinhalb bzw. über vier Jahre alt. Das ist doch logisch. Aber was nützt das, wenn die überzeugende Software fehlt.

Nicht normal?

Ich bin bestimmt der größte *Zelda*-Fan der Welt, denn ich kaufe mir ein N64 nur allein wegen *Zelda 64* – ist das noch normal? Ich besitze ein SNES (inkl. *Zelda III*) und einen GB (inkl. *Zelda IV*).

Ich habe eine japanische Brieffreundin namens Akane. Vor einiger Zeit fragte ich sie, ob sie das Spiel *Zelda* kenne, und sie antwortete mir, sie habe davon noch nie etwas gehört, aber *Pocket Monsters* ist sehr berühmt dort. Sie wohnt in Shibuya, kennt ihr diese Stadt?

Alina Sielka (13), Ratingen

TOTAL!:

Wir sind der Meinung, daß es zwar bislang schon genügend Gründe gab, ein N64 zu kaufen, aber alleine bist Du da deshalb noch lange



Und noch ein *Zelda*-Bild, diesmal von Alina Sielka (13) aus Ratingen. Übrigens erhöhen Zeichnungen nicht die Chance, daß Briefe in der TOTAL! abgedruckt werden – auch wenn hier der Eindruck entstehen könnte

nicht. In Japan zogen die N64-Verkäufe zum Release von *Zelda* enorm an. Auch unser Hiro hatte bis vor kurzem nur auf geliehenen N64s gespielt.

Falls Akane nichts mit Videospielen am Hut hat, ist ihr Nichwissen kein Wunder. Selbst in Japan geht die Videospielbegeisterung nicht so weit, daß der Release von *Zelda* landesweit diskutiert wird. Andererseits haben wir während der Tokyo Game Show, also Anfang Oktober, dort schon *Zelda*-Fernsehwerbung gesehen.

(Shibuya kennen wir als einen der coolsten Stadtteile von Tokio. Bestell' ihr doch bitte einen schönen Gruß von uns.)

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

Altersangabe nicht vergessen!

Jan M. Friedrich

Emil-Krag-Str. 18F

65205 Wiesbaden

Brieffreund/-in im Alter von 14-18 gesucht. (Moonies seid gegrüßt!)

Ann-Christin Schenk

Birkenweg 24

33184 Altenbeken-Schwaney

Ich (14) suche Brieffreunde/-innen ab 14, die wie ich auf Action-Adventures, RPGs, Anime & Manga (*Sailor Moon*, *Street Fighter*, *Slayers* ...), zeichnen und schreiben stehen!

Patrizia Brzeski

Buschei 122

44328 Dortmund

Unser toller *Sailor Moon*-Club „Sailor Fighter“ sucht noch Clubmitglieder. Egal, wo Ihr wohnt, oder wie alt Ihr seid, könnt Ihr uns schreiben, jeder wird aufge-

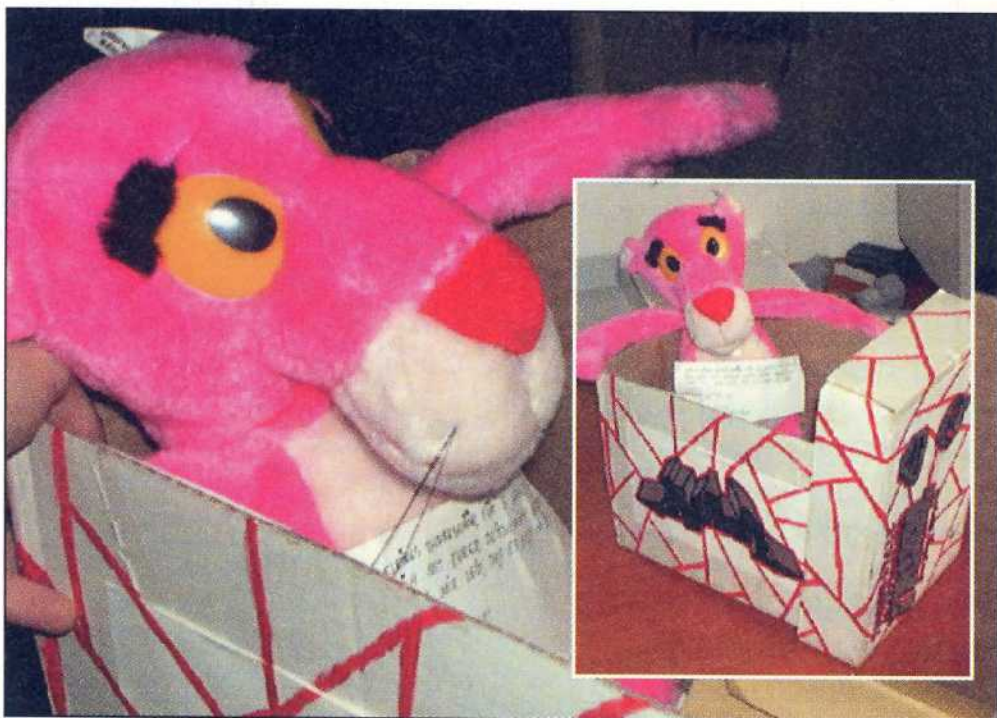
nommen! Es gibt auch super-coole Clubkarten und ein Clubmagazin (alle zwei Monate). Die erste Ausgabe erscheint am 24. Dezember [1998], schickt Eure Leserbriefe mit frankiertem und adressiertem Rückumschlag. Wir freuen uns! Schreibt an „Rei Hino“ Brzeski.

Fabian Hermes

Am Berge 110

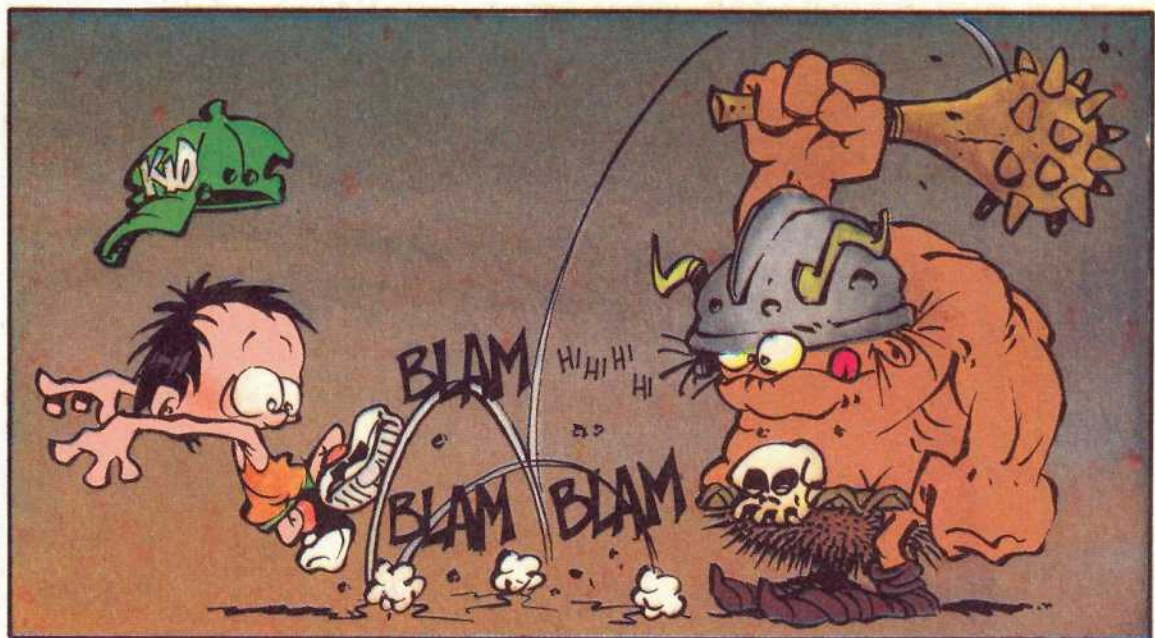
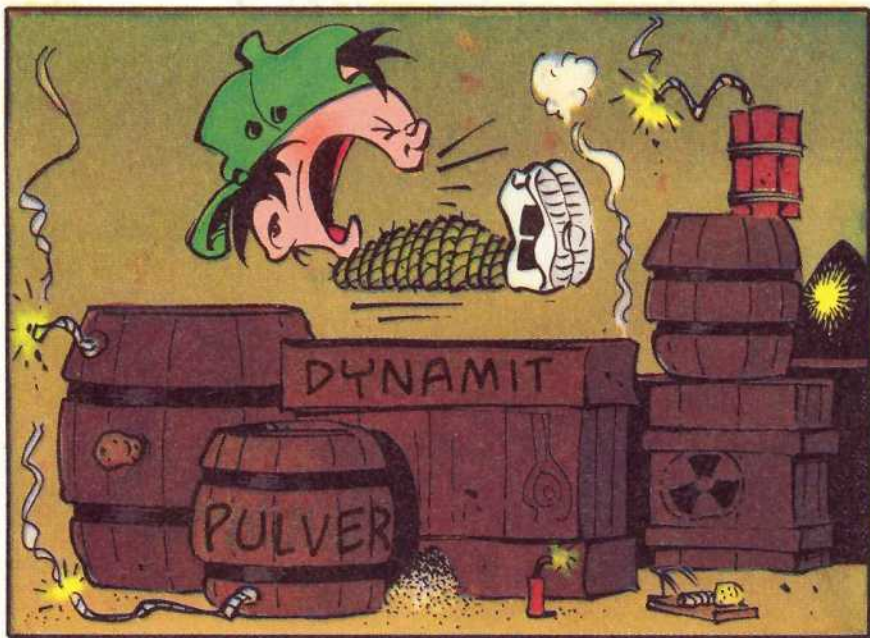
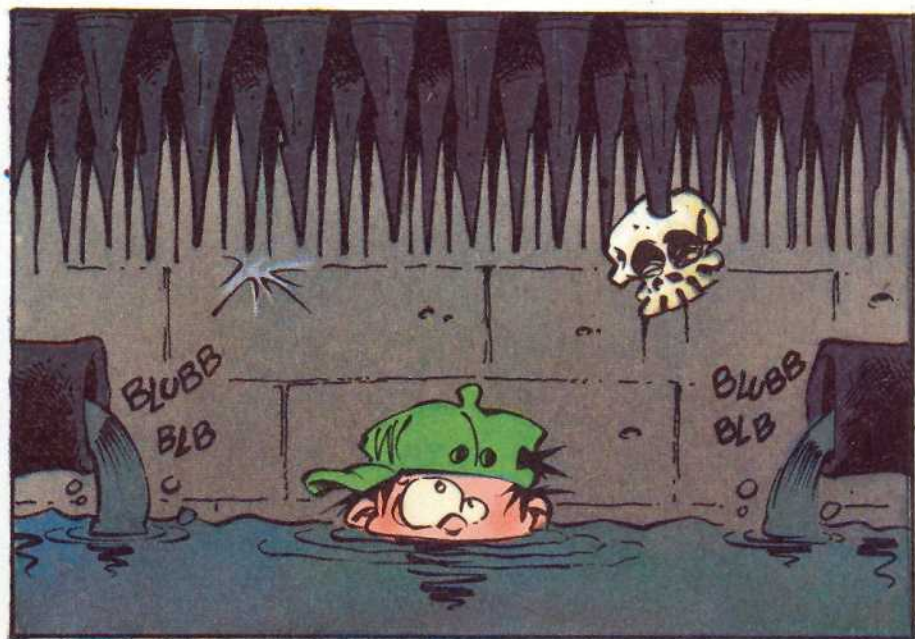
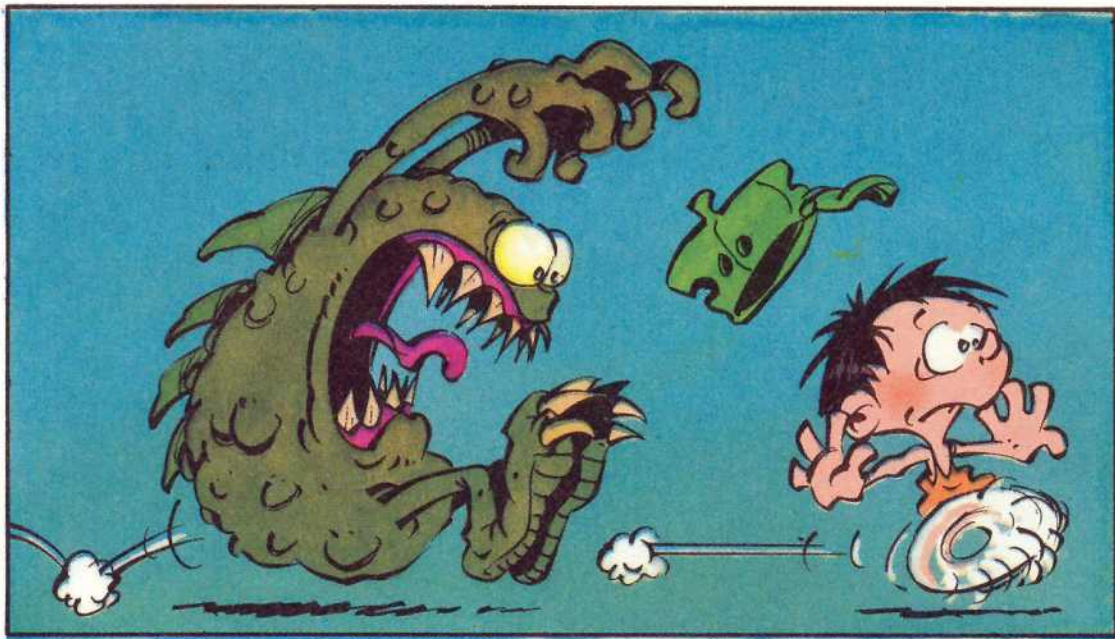
58313 Herdecke

„Hi Leute, ich bin 15 und suche Brieffreunde ab 14 Jahren. Ich habe N64, PlayStation, SNES, NES, GB, MD, MS und GG. Am liebsten spiele ich RPGs und Action-Adventures. Meine anderen Hobbies sind: Mangas und Animes, Comics, zeichnen, lesen und an meinem eigenen Magazin werken. Wer Lust hat, mir zu schreiben, der soll es tun. Ich freue mich über jeden Brief.“



„Besser spät als nie“, lautet bekanntlich unser Redaktionsmotto, deshalb mußte Christian Reher (15) aus Werl ziemlich lange auf unseren herzlichen Dank für das vorzeitige Weihnachtsgeschenk warten (Asche auf unsere Häupter!). Gruß auch an die Kollegen Thomy und Reinhard – Eure Foto-Story ist klasse! Und Arne und Hanno haben sich natürlich über das Lob gefreut.

KID PADDLE



Genre:
Shoot 'em Up

Hersteller:
Nintendo/LucasArts

Entwickler:
Factor 5

Preis:
ca. DM 130

STAR WARS ROGUE SQUADRON



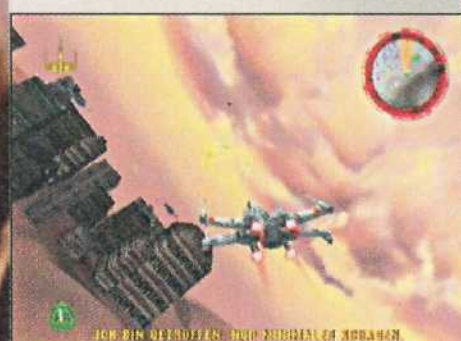
Ob Star Wars-Fan oder nicht, ob Ihr den ersten Level des Vorgängers Shadows of the Empire gespielt habt oder nicht, ob Ihr LylatWars mögt oder nicht – Rogue Squadron wird Euch beeindrucken!

Einer der makellosesten und berühmtesten Filmhelden aller Zeiten startete 1977 seine Karriere. Der für damalige Verhältnisse mit unglaublich guten Spezialeffekten ausgestattete erste Star Wars-Film und die beiden nicht minder erfolgreichen Nachfolger begründeten einen Massenkult, der seinesgleichen sucht. Klar, daß sich schon sehr früh diverse Videospiele des Sternenkampf-Epos annahmen. Wer die Jump&Run-lastigen Star Wars-SNES-Titel kennt, wird sich vielleicht auch noch an deren 3D-Level erinnern. Mehr schlecht als recht wurden darin Schlüsselszenen aus den Filmvorlagen umgesetzt. Doch trotz technischer Schranken und geringem Modulspeicher war es ein aufregendes Erlebnis, z. B.

die Flugsequenzen auf dem Todesstern eigenhändig nachspielen zu können. Mit Nintendos 64-Bit-Maschine und Modulgrößen jenseits der 16-Bit-Marke waren Tür und Tor für findige Programmierer geöffnet: Das interessanteste Science-fiction-Thema schrie geradezu danach, würdig in Modulform gepreßt zu werden. Mit *Shadows of the Empire* von LucasArts war Anfang 1997 der erste Schritt getan. Titelheld Dash Rendar flog im Kampf gegen die imperiale Übermacht mit dem Snow-



Ihr könnt auch mit allen vier Laserkannonen zugleich schießen, doch einzeln geht's schneller



Lenkrakete im Anflug: Rollt Euch seitlich weg, um auszuweichen!

speeder eindrucksvoll über den Eisplaneten Hoth. Da sich der Rest des Spiels allerdings hauptsächlich in der Third-Person-Perspektive präsentierte, kam das große Potential des phantastischen Kampfflugniveaus deutlich zu kurz. Viele Spieler und auch Teile der Redaktion

Radarschirm: Das aktuelle Missionsziel zeigt das Radar durch den farbigen Lichtkegel an, der sich auffächert, wenn Ihr Euch diesem Bereich nähert

wünschten sich deshalb sehnlichst eine Fortsetzung, in der man sich z. B. im X-Wing so richtig in die Luftschlacht begeben kann. Die Programmierschmiede Factor 5 scheint diesen stummen Aufschrei nach einem entsprechenden Shoot 'em Up gehört zu haben. Mit *Rogue Squadron* erfüllen sie nun genau diesen Wunsch – keine Third-Person-Level, kein unnötiger Schnickschnack, keine Kompromisse: Krieg der Sterne im Kampfflieger und mit Luke Skywalker in der Hauptrolle. Allein dafür gebührt den Ex-Kölnern der Dank vieler Fans.



Die Handlung

Mit Hilfe des corellianischen Staffelführers der Rebellen-Allianz, Wedge Antilles, ist es Luke Skywalker gelungen, den Todesstern zu zerstören. Zeitlich gesehen spielt dieses Abenteuer also zwischen dem ersten Teil und *Das Imperium schlägt zurück*.



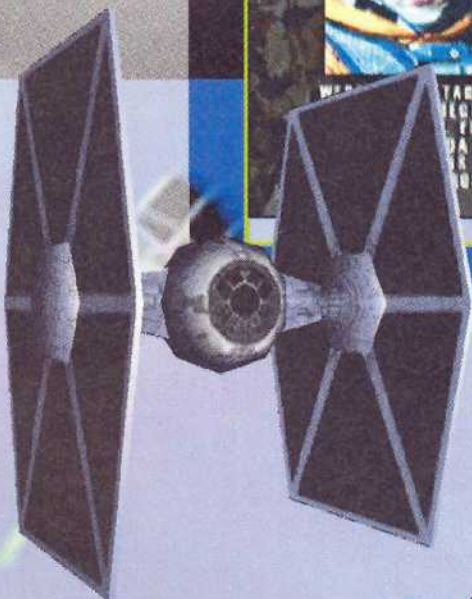
Nach herrscht rege Freude über den gewaltigen Erfolgstreffer gegen die böse Großmacht und den diktatorischen Darth Vader. Doch die imperialen Streitkräfte sammeln sich bereits wieder, um den Rebellen einen entscheidenden Gegenschlag zu versetzen. Die Zeit drängt.

Zusammen mit zwölf der besten Kampfpiloten der Allianz hat Luke nun die Fliegerstaffel *Rogue Squadron* gegründet. Unter Leitung des Generals Rieekan erhaltet Ihr als Hauptfigur und Staffelführer spezielle Aufträge, die eben nur Eure schlagkräftige Sondereinheit erfolgversprechend erledigen kann.

Aufregendes Gameplay

Rogue Squadron ist in vier Kapitel unterteilt, die auf bekannten Planeten des Star Wars-Universums spielen. In den ersten drei Abschnitten müssen jeweils fünf Missionen absolviert, im letzten eine riesige Schlacht überstanden werden. Euch erwarten verschiedene Aufgaben innerhalb der Missionen. Neben Aufklärungsflügen, Rettungs- und Begleitmissionen stehen auch sogenannte Search-and-Destroy-Flights auf dem Plan. Ihr könnt die Einsätze in unter-

folgreich beendet wurden, desto mehr Charakterprofile sind dort vorzufinden. Unter anderem läßt sich im Optionsmenü auch der jeweilige erreichte Rang und die Anzahl erspielter Medaillen ablesen. Ähnlich wie bei *Lylat Wars* basiert das Game-



Einheiten und eingesammelte Boni eine entscheidende Rolle. Je besser Ihr im Laufe

des Spiels einen Auftrag erfüllt, um so näher rückt die Goldmedaille. Ihr könnt Euch also darauf gefaßt machen, daß nach



schiedlicher Reihenfolge absolvieren, müßt aber taktische Disziplin bewahren. Vor Spielbeginn dürft Ihr Euch in den Optionen unter dem Punkt „Biographien“ Beschreibungen zu den Mitgliedern Eurer Gruppe ansehen. Je mehr Missionen er-

play auch in *Rogue Squadron* auf dem Einsammeln von Medaillen. Bronze, Silber oder Gold erhaltet Ihr durch die Erfüllung der Aufträge. Über diese Belohnungen schaltet Ihr drei weitere Schiffe, Bonuswaffen und drei neue Level frei.

Um eine Mission zur Zufriedenheit des Generals zu beenden, müssen bestimmte Kriterien erfüllt werden. Dabei spielen die verbrauchte Zeit, die Anzahl vernichteter Gegner, die Trefferquote, beschützte eigene



Optionales und Informationen

VERFÜGBARE SCHIFFE



Später könnt Ihr auch auf andere Schiffe (rot) für eine Mission zugreifen

LEVEL AUSWÄHLEN



Der Text beim Briefing hätte ruhig etwas größer ausfallen dürfen

ROGUE-ELITE



Über diesen Menüpunkt lassen sich die erspielten Medaillen ablesen



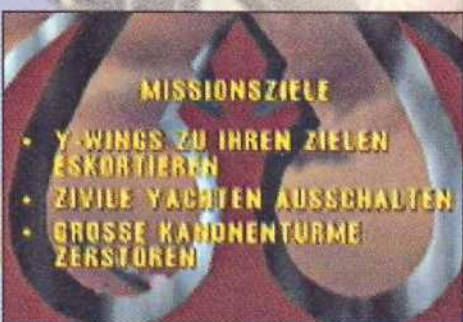
Es beginnt, wie es beginnen muß: Stilecht läuft der Intro-Text ab

WEDGE ANTILLES



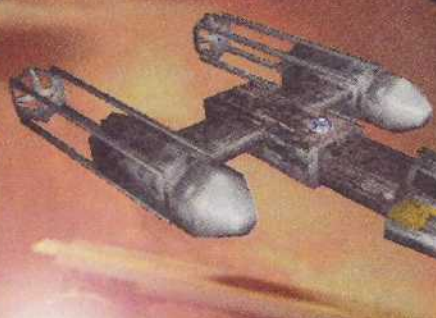
des Spiels einen Auftrag erfüllt, um so näher rückt die Goldmedaille. Ihr könnt Euch also darauf gefaßt machen, daß nach

MISSIONSZIELE

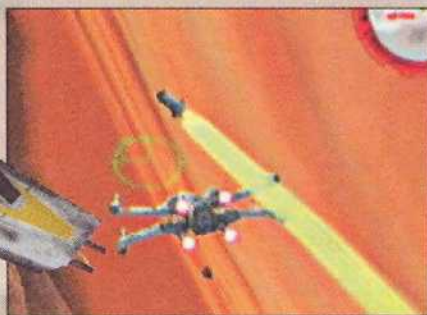


dem ersten Durchspielen neben den drei Bonusmissionen noch packende Spielerlebnisse auf Euch warten. Für Dauerspaß ist somit gesorgt.





Die Waffen



Jeder Kampfflieger besitzt neben seinen Laserkanonen auch eine Sekundärwaffe, die (siehe linkes Bild) per Fadenkreuz zielgenau abgefeuert wird



Sehr gutes Handling, geniales Gameplay, exzellente Atmosphäre

Luke hat die Macht

Zunächst startet Ihr mit dem X-Wing auf Mos Eisley. Es gilt, eine Siedlung vor feindlichen Drohnen zu beschützen. Diese Drohnen kamen bereits in *Shadows of the Empire* zum Einsatz. Ihr könnt zwischen einer Cockpit-Ansicht, einer



Die Landefähre der imperialen Truppen ist besonders gut gepanzert



Schimpf und Schande über Euch, solltet Ihr eigene Schiffe treffen



Es war einmal

Super Star Wars für das unvergeßliche Super Nintendo: Dieser 3D-Level (siehe Bild rechts) war für damalige Verhältnisse ein echter Knaller und erstaunlich gut spielbar im Gegensatz zu den höheren 3D-Levels.



nahen, einer weiten und einer sehr weiten Perspektive wählen. Die zusätzliche Satellitenkamera empfiehlt sich kaum im Kampf, da sie fest installiert ist. Jedes der fünf Schiffe, vom X-bis zum V-Wing



ROGUE STAFFEL! WO BLEIBT UNSER GELEITSCHUTZ?!



Das Radar hilft Euch auch dabei, das nächste Missionsziel zu finden

Airspeeder, besitzt neben den obligatorischen Laserkanonen eine Sekundärwaffe. Beim Snowspeeder sind es keine Raketen, sondern ein Schleppseil, mit dem sich die großen AT-ATs zu Fall bringen lassen. Ihr werdet auf Situationen stoßen, in denen Ihr spezielle Waffen benötigt, um erfolgreich zu sein. Bei der Suche nach Feinden oder anderen Zielen hilft Euch das funktionelle Radar. Zur Zielerfassung könnt Ihr ein Fadenkreuz einblenden und im Kampf Seitwärtsrollen ausführen sowie mit Gas und Bremse waghalsige Manöver fliegen. Hier zeigt sich die sehr gute Steuerung als unentbehrlich, denn die im-

perialen Jäger und Bomber kreisen zum Teil in Scharen um Euch, während Ihr Schüssen und Lenkraketen ausweicht und den Feind jagt. *Rogue Squadron* macht auch aufgrund der passenden und kräftigen Soundeffekte sehr viel Spaß. Inmitten gegnerischer Flugstaffeln und unter Beschuß der Artillerie entfaltet sich die packende Action dieses strategischen Shooters der Extraklasse.

Die Perspektiven



Die Steuerung ist in allen Perspektiven leicht zu beherrschen



ICH BIN IN DRÜCKUNG, ABER MEIN JÄGER IST SCHROTT



Die zweckmäßigste Perspektive ist auch eine der schönsten



Im Cockpit bleibt die Übersicht im Kampfgeschehen erhalten

SCHIFF AUSWÄHLEN

DRÜCKEN SIE ● FÜR EINE BESCHREIBUNG DES SCHIFFES



SPEEDER

SCHIFF AUSWÄHLEN

DRÜCKEN SIE ● FÜR EINE BESCHREIBUNG DES SCHIFFES



V-WING

SCHIFF AUSWÄHLEN

DRÜCKEN SIE ● FÜR EINE BESCHREIBUNG DES SCHIFFES



X-WING

SCHIFF AUSWÄHLEN

DRÜCKEN SIE ● FÜR EINE BESCHREIBUNG DES SCHIFFES



Y-WING

Star-Wars-Feeling

Dank der filmreifen musikalischen Untermalung und der insgesamt sehr stimmigen Atmosphäre bietet *Rogue* eine enorme Spieldichte. Grafisch wird das Spektakel durch den Einsatz des Expansion Paks noch einmal aufgewertet. Der High-Resolution-Modus verwendet eine höhere Auflösung, durch die das N64 mehr Rechenleistung bringen, jedoch nur selten in die Knie gehen muß. Die Spielgeschwindigkeit bleibt in allen Situationen nahezu konstant. Sowohl das Level- als auch das Gegnerdesign entsprechen den höchsten Erwartungen. Blitzer sucht man vergebens, allerdings wird die Blicktiefe durch Nebelschwaden manchmal verdeckt. Während eines Einsatzes ist dies aber kaum zu bemerken. Das Geschehen ist in jeder Lage hervorragend in Szene gesetzt, am Spielablauf gibt es somit nichts zu beanstanden. Alles, was dem Titel fehlt, sind ein Mehrspieler-Modus und die deutsche Sprachausgabe. Denn beim Briefing kann zwar deutscher Text eingeblendet werden, doch ist dieser klein dargestellt und verschwindet auch recht schnell wieder. Die Info-Texte während eines Auftrags müssen ebenfalls zügig gelesen werden, sofern überhaupt Zeit dafür ist. Wirklich spielentscheidende Hinweise liefern sie aber nicht.

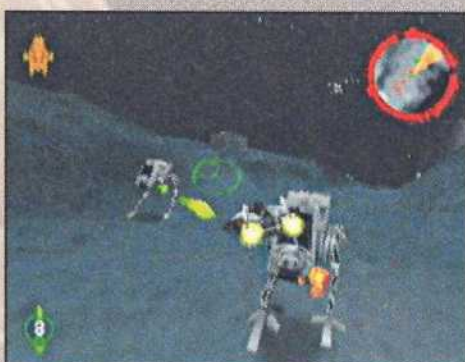


Der Hintergrund, besonders die realistische Zeichnung der Wolken, ist von übertragender Schönheit. Lichteffekte und Explosionen sind sehr gut gelungen



NEGATIV!

Keine deutsche Sprachausgabe, kein Mehrspieler-Modus



Erkennt Ihr sofort den Unterschied? Auf dem linken Bild seht Ihr die Grafik mit Expansion Pak, auf der rechten Seite ist die entsprechende Szene ohne die 4-MB-RAM-Erweiterung abgebildet. Dennoch lohnt sich eine Anschaffung

Fazit

Rogue Squadron ist rundherum gelungen und bietet durch das Medaillensystem reichlich Dauerspaß. *Star Wars*-Fans erleben eine enorm dichte Atmosphäre, die mindestens so sehr fesselt wie die Filme. Durch spezielle Passcodes, die im Laufe des Spiels verraten werden, eröffnet sich dem Spieler die Möglichkeit, diverse Cheats anzuwenden.

Wer sich das Expansion Pak mit seinen zusätzlichen 4 MB Speicher nicht zulegen kann oder will, darf sicher sein, daß sich dieses exzellente Shoot 'em Up auch im normalen Grafikmodus prima spielen läßt und der aufgemotzten Variante nur bedingt nachsteht. Für *Rogue* müßt Ihr ca. 130 DM auf den Tisch blättern, was aber angesichts des überaus spannenden Gameplays und der genialen Aufmachung im Grunde nicht zuviel ist. Möge die Macht mit Euch sein!

Thomas Hellwig

Gameplay

1

Prima Steuerung, abwechslungsreiche Missionen, tolle Luftkämpfe, hohe Spieltiefe.

Dauerspaß

1

Das Medaillensystem, die Codes und Bonusmissionen sorgen für enorm viel Dauerspaß.

Grafik

1-

Auch ohne Expansion Pak bestechen die beeindruckende Optik und die guten Animationen.

Sound

1

Besser kann man ein *Star Wars*-Spektakel akustisch nicht untermalen. Es stimmt quasi alles!

Modulspeicher: ja (Passcodes)
Controller Pak: nein

Spieler 1
Level 16 + 3 Missionen
Schwierigkeit ansteigend
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich Mitte Januar

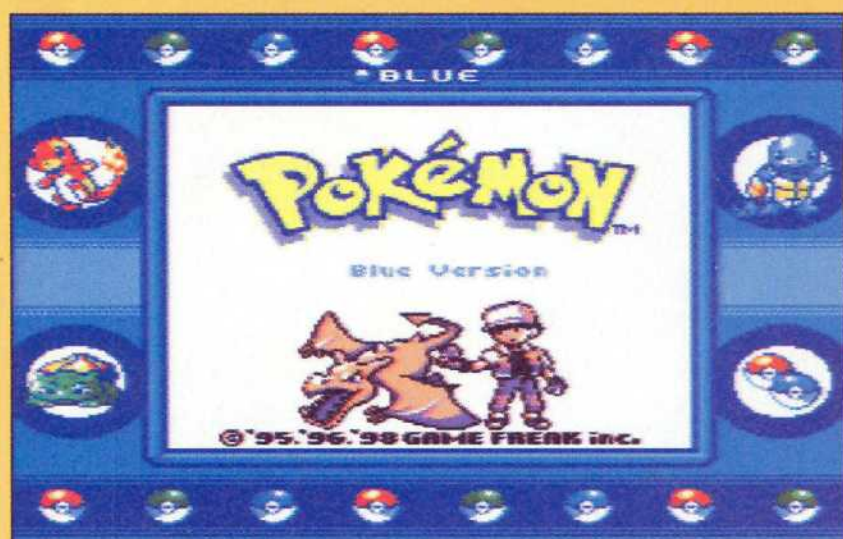
Fazit
1

POKÉMON

DIE INVASION DER POCKET MONSTERS

In der vorigen TOTAL! stellten wir die Frage: Worin liegt nun der Reiz der Pokémon-Spiele, der sich angesichts des Erfolges in den USA nicht mehr auf skurrile Geschmäcker der Japaner zurückführen läßt? Zumal Pokémon unter Gameplay-Aspekten betrachtet wirklich kein gutes Spiel ist. Der Aufbau wirkt wie bei

einem „Rollenspiel Light“, die Story rund um einen elfjährigen Jungen, der ein großer Pokémon-Trainer werden will, ist ziemlich banal, und die Möglichkeiten während der Kämpfe sind nicht sehr vielfältig – scheinbar, denn bislang konnte sich niemand des unglaublichen Suchtpotentials des Spiels entziehen.



Der Super-Game-Boy-Rahmen zeigt viele, viele, bunte Poké Balls und die drei Start-Charaktere Charmander (links oben), Bulbasaur (l.u.) und Squirtle (r.o.)

Der Beginn

Um Euch zu verdeutlichen, was eigentlich abgeht, beschreiben wir das Spiel einfach von Anfang an. Nach dem Einschalten des Game Boys bekommt Ihr die Rolle eines elfjährigen Jungen aufgedrückt (nennen wir ihn entsprechend der Pokémon-Version Blue). Dieser lebt in Pallet Town und erhält von dem Pokémon-Experten Professor Oak den Auftrag, dessen Lebenswerk zu vollenden, nämlich eine vollständige Dokumentation aller existierenden Pocket Monsters zu erstellen. Dieselbe Order erhält auch Oaks Enkel, Euer gleichaltriger Nachbarsjunge (wie bei Blue könnt Ihr den Namen selbst aussuchen oder zwischen drei vorgegebenen

wählen, wir nennen ihn mal Ash). Früher war er Euer Spielkamerad, doch in jüngster Zeit verhält er sich gemein und feindselig (wie uns die Anleitung verrät). Im Haus des Professors könnt Ihr Euch nun einen von drei Poké Balls (kugelförmige Behälter für Pokémon) aussuchen. Sie enthalten die Monster Bulbasaur, Charmander und Squirtle. Von diesem Moment an übt Blue den angesehenen und ehrenwerten Beruf eines Pokémon-Trainers aus.

und entwickeln sich zu einem der langweiligsten Gefechte, die es jemals in einem Rollenspiel gegeben hat: Ihr schlagt zu, dann schlägt Euer Gegner zu. Dann wieder Ihr, und Euer Gegner steigert seinen Angriffswert. Da der Computer für Euren Widersacher häufig die zu diesem Zeitpunkt recht unnützen, passiven Aktionen anwendet,

geht Ihr aus diesem Kampf meist als Sieger hervor. Ash macht sich daraufhin aus dem Staub, und Ihr habt erst einmal Zeit, das Pokémon Eurer Wahl näher zu betrachten – falls Ihr bis dahin nicht schon das Spiel gelangweilt beiseite gelegt habt, aber das wäre ein vorzeitiger Fehler.

Der erste Kampf

Daraufhin schnappt sich Ash einen der beiden übriggebliebenen Poké Balls und fordert Euch zum Kampf. Diese erste Auseinandersetzung bietet Euch einen Vorgeschmack auf alle Kämpfe im Spiel. Weder Ash noch Blue spielen dabei aktiv eine Rolle, alles dreht sich um die Taschenmonster. Egal, welches der drei Pokémon Ihr Euch ausgesucht habt, jedes hat

vorerst nur jeweils zwei Angriffsmöglichkeiten: eine direkte Attacke (ein Biß, ein Klauenhieb oder etwas Vergleichbares) und eine indirekte Aktion, die entweder eure eigenen Offensiv- oder Defensivwerte steigert oder diejenigen des Gegners schwächt. Die Kämpfe finden rundenbasiert statt (also beide Parteien abwechselnd zum Zuge kommend)

POKÉINFO:

In Japan tragen die Spiele den Titel *Pocket Monsters*, die gängige Abkürzung dafür lautet *Pokémon*. Im Westen liegen die Rechte an dem Namen *Pocket Monsters* bei einer anderen Firma, daher mußte Nintendo auf die Abkürzung ausweichen, die aus unerfindlichen Gründen mit einem Akzent versehen wurde.

DAS POCKET MONSTER

Da der Feuerdrache in der Anleitung recht interessant aussieht, haben wir uns anfangs für Charmander entschieden. Ein Status-Menü verrät uns näheres über dieses Pokémon mit der Seriennummer 004. Die Charakterwerte sind rollenspieltypisch unterteilt in die Kategorien Attack, Defense, Speed und Special. Natürlich sind der von der Erfahrung abhängige Levelwert und die Hitpoint-Anzeige nützlich. Außerdem gibt es eine Typenklassifizierung, die bei diesem Wesen „Fire“ lautet. Der Menüpunkt, in dem



Der Held Blue muß acht Pokémon-Meister besiegen. Drei sind bereits Geschichte



Das zukünftige Standard-Feature in Videospielen? Auch in diesem Spiel kann man eine Runde Angeln. Petri Heil!

die beiden kümmerlichen Angriffsmöglichkeiten aufgelistet sind, bietet aber Platz für vier Einträge. Ein Blick in die Anleitung verrät uns zudem, daß sich unser Taschendrache später erst zu dem stattlichen Wesen Charmeleon und dann zu der imposanten Variante Charizard weiterentwickeln kann. Na, da sind wir doch mal gespannt! Mit den beiden anderen Pokémon, die anfangs zur Wahl standen, verhält es sich ganz ähnlich, nur daß sie den Typenklassen „Grass“ bzw. „Water“ angehören. Bevor Ihr nun richtig loslegen könnt, steht zuerst noch ein Botengang für Professor Oak an – aller Anfang ist eben schwer. In einem Shop müßt Ihr ein Paket für Euren Mentor abholen. Angesichts des linearen Aufbaus der Weltkarte ist es nicht schwer, den entsprechenden Laden zu finden.

in freier Wildbahn

So stapft Ihr also los und betretet nach kurzer Zeit unweigerlich die erste Grasfläche, wo Ihr prompt auf freilaufende Pokémon trifft. Zufallsbegegnungen dieser Art finden ausschließlich



Die Anleitung verrät, daß die Start-Monster drei Entwicklungsstufen haben

Pokéinfo:
Die Farbvarianten des Games unterscheiden sich nur in ganz geringen Punkten. Aufbau und Ablauf des Spiels sind jeweils absolut identisch. Der einzige Unterschied liegt in der Verteilung der Monster. Insgesamt gibt es 150 Pokémon, pro Spiel tauchen jedoch nur 139 verschiedene davon auf.



Die blaue Packung zielt Blastoise (No. 009), die höchste „Ausbaustufe“ von Squirtle

auf Rasenflächen und in Höhlen statt. Zu Beginn begegnet Ihr lediglich den beiden kümmerlichen Gestalten Rattata (einer Ratte; No. 019) und Pid-

gey (einem Vogel; No. 016). Diese macht Ihr nach dem eingangs beschriebenen Prinzip recht mühelos platt, wobei nicht zu vermeiden ist, daß sich die Energie von Charmander nach einigen Auseinandersetzungen doch unweigerlich dem Ende zuneigt. Sollte diese wider Erwarten auf Null sinken, beginnt Ihr dort, wo Ihr zuletzt gespeichert habt. Speichern ist auf der Weltkarte jederzeit möglich. Wegrennen ist übrigens auch eine Option im Kampf.

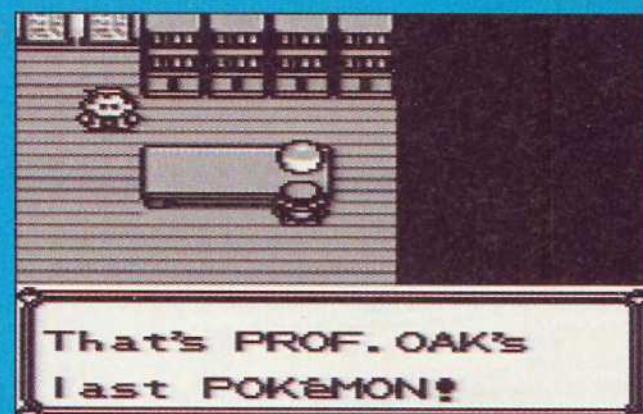
Nach kurzem Marsch erreicht Ihr aber meist Euer Ziel Viridian City, wo Ihr schleunigst das örtliche Pokémon-Center, welches es in jeder Stadt gibt, aufsuchen solltet. (Stadt ist übrigens nett gesagt: Viridian City besteht aus fünf Häusern.). Dort werden Eure Monster kostenlos geheilt und die Kampfkraft wieder aufgefrischt. Denn Eure Attacken

Pokéinfo:
Um alle 150 Monster zu sammeln, ist es zwingend notwendig, seinen Game Boy mit einem zweiten zu linken und Pokémon mit einer anderen Version des Spiels zu tauschen. (Die Link-Funktion, über die Ihr auch gegeneinander kämpfen könnt, werden wir demnächst ausführlich beschreiben.)

Prof. erhältet Ihr nun noch den sogenannten Pokédex. Dies ist eine Art Brehms Tierleben der Pokémon, das als neuer Punkt in Eurem Menü zur Verfügung steht. Dort werden automatisch alle Monster tabellarisch aufgeführt,



Und das ist Charizard! Bevor Ihr den besitzt, müßt Ihr jedoch etliche Stunden spielen



Obwohl Professor Oak angeblich der berühmteste Pokémon-Experte ist, besitzt er nur drei Stück. Was für ein Loser!

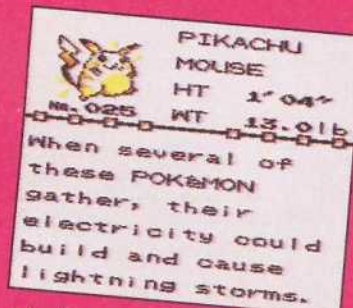
die Ihr besitzt oder bislang bekämpft habt. Wenn Ihr nun noch ein weiteres Mal zum Shop latscht (stöhn!), kommt das Spiel endlich in Gang.

Fang dir eins

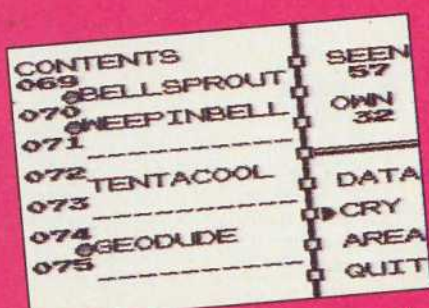
Im Shop könnt Ihr Euch nun Poké Balls kaufen, um damit Monster einzufangen. Außerdem werden auch einige Heiltränke und Mittel gegen Gift und sonstige Standards des Rollenspiellebens verkauft. Doch



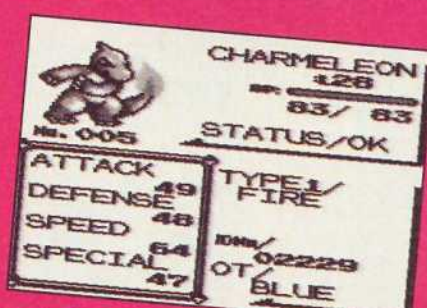
In jeder Stadt gibt es ein sogenanntes Pokémon-Center, in dem die Monster geheilt werden – kostenlos



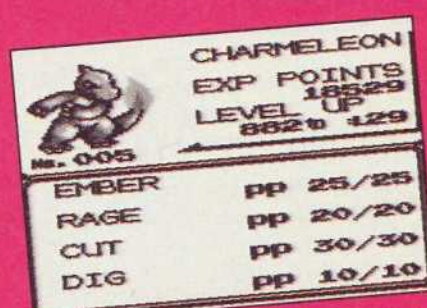
Pikachu ist unter den japanischen Fans eindeutig die beliebteste Figur des Spiels



Im Pokédex wird automatisch verzeichnet, welche Monster Ihr bislang schon gesehen bzw. gefangen habt



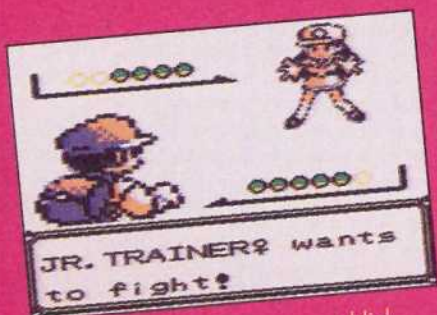
Im Status-Menü könnt Ihr die Charakterwerte der Monster betrachten, die momentan Eurer Party angehören



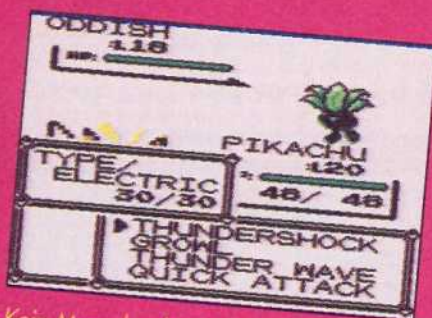
Unten seht Ihr die vier Aktionen, die im Kampf zur Verfügung stehen. Rechts wird angezeigt, wie oft das möglich ist



Blue radelt über die Wiese und hat nichts Böses im Sinn, als er plötzlich von einem Trainer entdeckt wird



Ein Kräftemessen ist unausweichlich. Doch die Trainer kämpfen gar nicht selbst, sondern die armen Monster



Kein Mensch scheint sich für die Rechte der Monster zu interessieren. Und was sagt der Pokémon-Schutzverein dazu?



Pikachus traditionelle Elektrizitäts-Attacken zeigen keine große Wirkung gegen das Pflanzenmonster



Also tauschen wir ihn am besten gegen Charmeleon aus – das kostet eine Kampfrunde. Sein Feueratem wirkt ...



Die Höhlen im Spiel kann man kaum als Dungeons bezeichnen, denn die Anordnung der Gänge ist äußerst simpel

das ist vorerst nicht so wichtig. Nichts wie ab auf die nächste Wiese und ein wenig herumlaufen, bis die bereits bekannten Rattatata oder Pidgeys auftauchen. Über den Menüpunkt „Item“ könnt Ihr nun einen der Bälle auf Euren Gegner schleudern, um diesen einzufangen. Damit das richtig klappt, müßt Ihr den Kontrahenten allerdings erst mal 'weichklopfen'. Ein Pokémon im Vollbesitz seiner Kräfte schüttelt den Ball ab wie nichts, und 200 Geldeinheiten sind in den Wind geschossen. Also müßt Ihr zunächst auf den bedauernswerten Gegner einschlagen, bis sich seine Energie gegen Null neigt, und dann den Poké Ball werfen. Nach kurzer Zeit habt Ihr also bald drei verschiedene Monster in Eurer Party. Ihr könnt übrigens beliebig viele Monster einer Gattung fangen, zumindest so viele, wie Ihr Poké Balls habt. Nun fängt die ganze Sache endgültig an, interessant zu werden. Die neuen Mitglieder Eurer Truppe haben zwar auch noch nicht die tollen Angriffe in petto, aber das kommt mit der Zeit. Denn nun wächst Eure Truppe ständig an, und so bald einer Eurer Kämpfer einen bestimmten, von Figur zu Figur unterschiedlichen Level erreicht hat, lernt er automatisch einen neuen Angriff dazu. Bei Charmander ist das beispielsweise ein mächtiger Feuerangriff namens Ember – wo der hinbrennt, wächst kein Gras mehr. Eurer Party können maximal sechs Monster angehören. Jedes weitere, das Ihr einfängt, wird automatisch in einem Computer gespeichert, der in jedem Poké-Center steht. Dort könnt Ihr die Monster jederzeit austauschen. Wenn Ihr mehrere Charaktere in



So, so, der Vorsitzende labert also ohne Ende über Pokémon, ... eine Anspielung auf Hiroshi Yamauchis Space-World-Rede Ende '97?

Eurer Party habt, und einer wird im Kampf „gekillt“, müßt Ihr übrigens nicht beim letzten Speicherstand neu anfangen. So lange noch ein Funken

Leben in Eurer Party ist, könnt Ihr weiterspielen und die „Toten“ jederzeit und ohne negative Konsequenzen und kostenlos wieder heilen lassen. Rollenspiel-Fans werden bei so etwas die Haare zu Berge stehen, doch schließlich ist Pokémon nicht umsonst bei den jüngeren Spielern enorm beliebt. Genau genommen sterben die Monster auch gar nicht, das wäre ja nicht kindgerecht. Sie verlieren nur das Bewußtsein.

Pokéinfo:

Wenn Ihr diese TOTAL! in den Händen haltet, sind in Japan bereits zwei neue Titel erhältlich. *Pikachu Card GB*, eine Art Sammelkartenspiel, und das schon lange angekündigte *Pikachu Genki Dechu*. Das N64-Spiel wird zusammen mit einem Mikrophon-Adapter ausgeliefert, der es ermöglicht, dem beliebtesten aller Pocket Monsters simple, gesprochene Befehle zu geben und es zu loben oder zu tadeln.

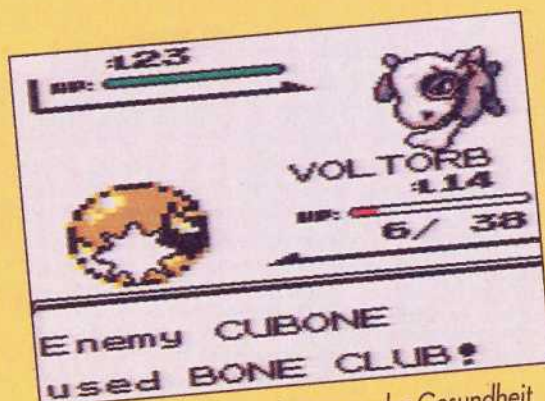


Die Angriffe werden mit kleinen Animationen untermalt. Die Kugeln oben rechts im Bild symbolisieren das Schlafpulver

Pokéinfo:

Von den vier GB-Spielen wurden in Japan insgesamt fast neun Millionen Module verkauft. Der Kinofilm zählte im Sommer '98 sechs Mio. Besucher. Deutsche Versionen der Game-Boy-Spiele sind erst gegen Ende 1999 zu erwarten. Entwickelt wurde Pokémon von Nintendo in Zusammenarbeit mit den Firmen Creatures und Game Freak.

Auf der Weltkarte begegnet Ihr nicht nur freilebenden Monstern, sondern auch anderen Pokémon-Trainern. Bei diesen Kämpfen bekommt Ihr Taschenmonster zu Gesicht, die Ihr noch nie zuvor getroffen habt, und die Euch mit fiesen Attacken beharken. „Das Vieh will ich unbedingt haben“, denkt sich der geneigte Sammler. Wer nun in bewährter Manier einen Poké Ball auf den Gegner schleudert, wird jedoch enttäuscht. Denn einem anderen Trainer könnt Ihr keine Pokémon abluchsen. Also müßt Ihr weitersuchen, auf welcher Wiese oder in welcher Höhle dieses Monster vielleicht zu treffen ist.



Einige der Kreationen lassen an der Gesundheit des Grafikdesigners zweifeln. Cubone (rechts) ist nicht unbedingt der große Sympathieträger



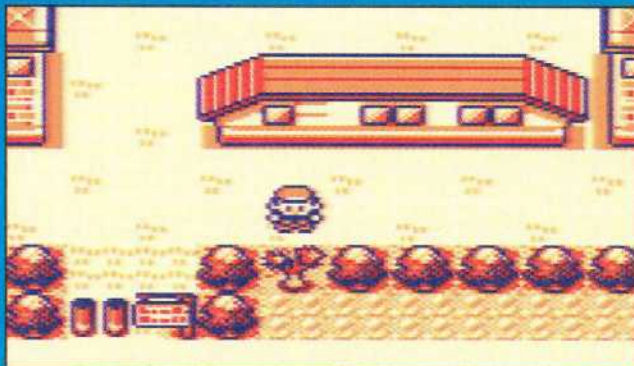
Kämpfe finden ausschließlich „einer gegen einen“ statt, Monstergruppen gibt es nicht. Ihr könnt lediglich während des Kampfes Euer Monster auswechseln (mit der Option PKMN)

Fang dir alle!

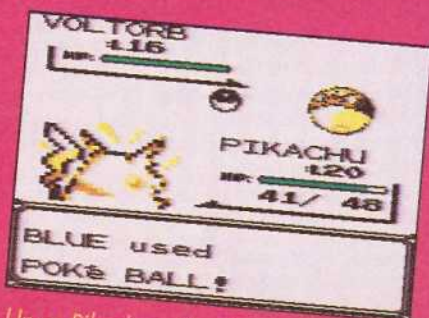
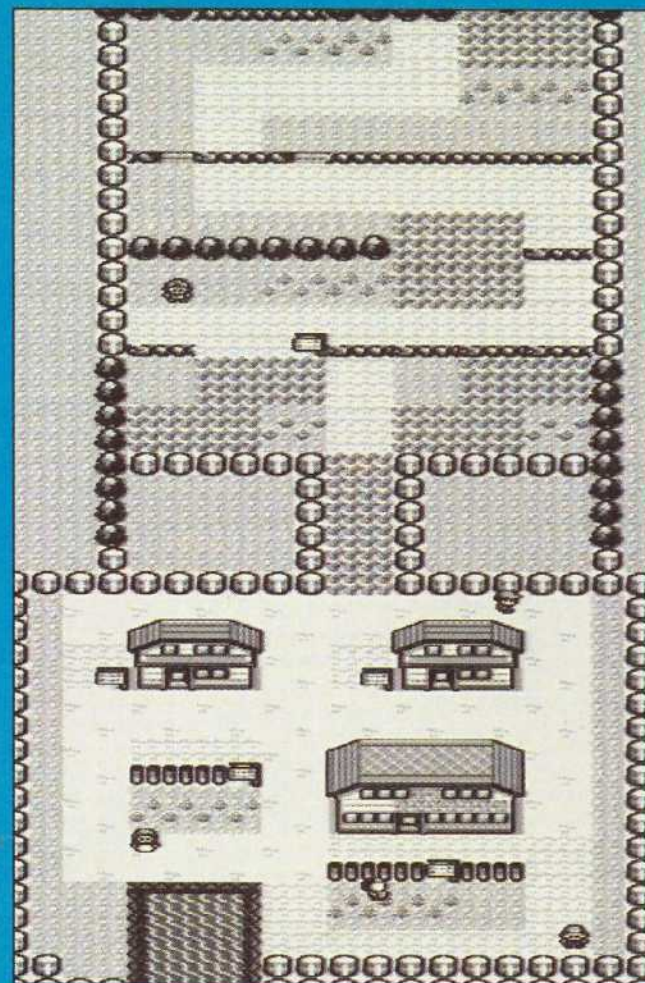
Spätestens an diesem Punkt beginnt das Spiel, seinen Suchtfaktor zu entfalten. Doch die Entwickler legen noch eins drauf. Schließlich trifft Ihr in regelmäßigen Abständen wieder auf Euren Freund Ash, der seinerseits eine schlagkräftige Kampftruppe zusammenstellt. Außerdem gilt es, acht Pokémon-Meister zu besiegen, die mit besonders beeindruckenden Exemplaren aufwarten können. Im weiteren Spielverlauf erhält Ihr zudem eine ganze Reihe spezieller Fähigkeiten, und schließlich spielt auch noch die Typenklasse der Monster (eine solche gibt es ebenfalls für die Angriffsarten) in den Kämpfen eine nicht unerhebliche Rolle. Doch von diesen aufregenden Seiten im Leben

eines aufstrebenden Pokémon-Trainers berichten wir voraussichtlich kommenden Monat mehr.

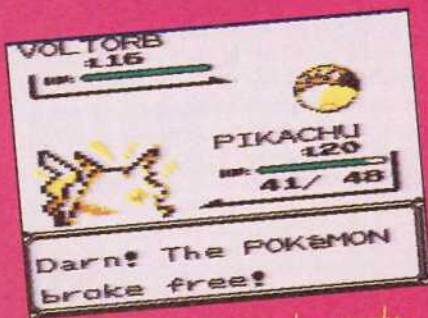
Klaus-Dieter Hartwig



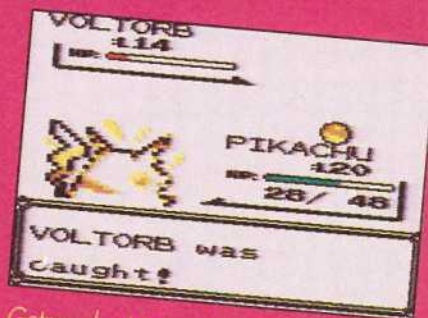
Der auffällige Strauch versprert Blue den Weg. Erst wenn ein Monster den Cut-Befehl gelernt hat, könnt Ihr ihn beseitigen. Rechts seht Ihr den Teil der Karte, auf dem Ihr das Spiel beginnt. Pokémon sind nur auf dem Rasen (das sind die dunklen Flächen in der oberen Hälfte der Karte) anzutreffen.



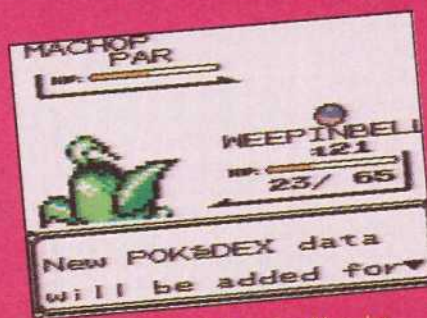
Unser Pikachu schleudert einen Poké Ball (Bildmitte) auf Voltorb. Doch so leicht läßt der sich nicht einwickeln.



Hättet Ihr den Gegner vorher paralyisiert oder eingeschläfert, wäre die Aktion vielleicht von Erfolg gekrönt worden.



Getreu des Mottos „Und bist Du nicht willig, so brauch' ich Gewalt“ müßt Ihr erst seine Lebensenergie dezimieren.



Fangt Ihr ein unbekanntes Monster (dies war übrigens paralysiert), wird dies umgehend im Pokédex vermerkt.

good vibrations ...



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

G64 Lenkrad mit Rumble-Technik

- Das neue analoge N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion
- Benötigt keine Batterien
- Digitale Fingertip-Schaltung
- Analoges Gas- und Bremspedal
- Ergonomisches Design

Unverb. Preisempf. 139,95 DM



G64 Controller

Das ergonomische N64-Joystick mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf verschiedenen Designs. Mit Memory Card-Schacht.
Unverb. Preisempf. 59,95 DM



Jetzt im gut sortierten Fachhandel

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



Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Ubi Soft

Erhältlich:
ab März

Mit ihrem kommenden Formel-1-Spiel präsentiert Ubi Soft die Umsetzung des sehr erfolgreichen PC-Titels Racing Simulation 2. Im Gegensatz zu F1 Pole Position, für das die Firma lediglich den Vertrieb übernahm, hat sie bei diesem Titel selbst Hand angelegt.



Eine hübsche Pirouette entzückt jeden Rennfahrer und ballettbegeisterten Menschen

Seit fast 70 Jahren existiert der Formel-1-Kurs von Monaco bereits. Im Laufe der Jahre wurde viel an der Strecke verändert: Einige Kurven sind nun enger, die Gesamtlänge beträgt statt 3,18 nun 3,367 Kilometer, und die Straße ist schmaler. Nicht umsonst gilt Monaco als der härteste F-1-Kurs der Welt.

Um diesem Ruf gerecht zu werden, kündigt Ubi Soft *Racing Simulation 2* als die „härteste Rennsimulation“ an. Spezialisiert haben sich die Entwickler auf die wirklichkeitsgetreue Wiedergabe des Monaco-Kurses und die Steuerung der Boliden. Da jedoch keine FIA-Lizenz vorliegt, darf die Firma außer dieser Strecke keine offiziellen Namen und Designs verwenden – weder die der Fahrer noch die der Teams oder der Strecken. Dennoch versucht sie, letztere so originalgetreu wie möglich zu gestalten. Insgesamt werden es 16 sein, und Ihr



Für den PC ist *Racing Simulation 2* schon erhältlich und macht einen sehr guten Eindruck. Ihr könnt eine ebenso gelungene Umsetzung für das N64 erwarten

eindruckende *F1 World Grand Prix* zu überbieten. Veränderliche Wetterbedingungen wie Regen, Nebel oder strahlender Sonnenschein bekommt Ihr zu Gesicht. Auf der Straße treten Effekte wie

Spielerisch soll wesentlich mehr Realismus geboten werden, als es bei *F1 World GP* oder gar *F1 Pole Position* der Fall war. Viel Wert legt Ubi Soft auf die Steuerung. Möglichst wirklichkeitsge-



Öl- und Reifenspuren, Funken bei Kollisionen und Qualm bei Bremsmanö-

vern auf. Die Umgebung wird mit so manchen Details versehen. So könnt Ihr beispielsweise in Monaco eine schicke Yacht beäugen. Auch die Wagen werden mit vielen Feinheiten ausgestattet und nehmen bei Crashes an verschiedenen Stellen Schaden.

treu und genau soll sie sein. Den echten Rennen sehr nahekommend ist auch das Flaggensystem und die Kollisionsabfrage. Driftet Ihr von der Strecke ab oder begeht einen größeren Bremsfehler, wird das sofort mit eleganten Pirouetten bestraft. Knallt Ihr zu oft in die Mauer oder in andere Mitfahrer hinein, müßt



In der Endversion sollen 22 Wagen zu sehen sein, ohne daß ein Ruckeln verspürbar ist



Ihr mit dem Verlust diverser Autoteile rechnen. Wenn den Entwicklern noch ein flüssigeres Scrolling gelingt, könnt Ihr Euch auf ein Highlight gefaßt machen, das hinter der Konkurrenz nicht zurückbleiben und voraussichtlich im März in den Läden stehen wird.

Tobias Partetzke

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

**gametm
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 FEED-BACK BEI ALLEN GAMES – NICHT NUR BEI RUMBLE PAK SPIELEN
- 1 MEG SPEICHER EINGEBAUT

DM 79.-

ADAPTER FÜR GAMEBOYSPIELE

- 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 HERKÖMMLICHEN 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 • DIGITALE 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



RARE STEHT REDE & ANTWORT

Die britischen Ausnahmeprogrammierer Rare bieten den Lesern ihrer Homepage einen ganz besonderen Service: Entwicklerteams bestimmter Rare-Titel stellen sich mitunter den Fragen der Internet-Surfer. Da viele von Euch keinen Zugang zum World Wide Web haben,

veröffentlichen wir an dieser Stelle Fragen, die Rares Jet Force Gemini-Team gestellt wurden, und was sie darauf geantwortet haben.



Ich denke, die Altersempfehlung wird wohl irgendwo zwischen sechs und 18 Jahren liegen.

? Wird JFG die RAM-Erweiterung nutzen?

R Darum haben wir uns bislang noch nicht gekümmert. Sollten wir aber das Gefühl haben, es könnte einen echten Nutzen für das Spiel haben, werden wir darauf zurückgreifen.

? Was habt ihr Typen eigentlich vorher gemacht? Hoffentlich seid ihr nicht bloß die Hausmeister eines großen Projekts gewesen, sondern seid im Team, weil ihr euch an einem großartigen Titel wie *Indiziert* beteiligt habt.

R Das gesamte Team bringt ein großes Paket an Erfahrungen mit. Verschiedene Mitglieder haben an *Diddy Kong Racing*, *Blast Corps*, *Indiziert*, *In-diziert* und *DMA's Body Harvest* mitgearbeitet. Soweit ich weiß, war niemand in der Funktion des Hausmeisters tätig.

? Das Spiel hat einen comicartigen Look, die Thematik ist deftiger. Welche empfohlene Altersbeschränkung erwartet ihr für *Jet Force Gemini*?

R Darüber machen wir uns eigentlich nie Gedanken. Obwohl es zwischendurch recht brutal zur Sache geht, sorgt der Grafikstil dafür, daß es nie zu anstößig wird.

? Wird es Mini-Games oder etwas, das den Dauerspaß verlängert, zu entdecken geben?

R Es sind bereits Tonnen von Geheimnissen im Spiel enthalten. Ohne zuviel zu verraten, es wird



Rares Actionspektakel wird dem Auge des Betrachters einige feurige Effekte bieten

? Auf veröffentlichten Screenshots waren seltsame fliegende Objekte zu erkennen, die Juno, Vela und Lupus gefolgt sind. Ihr Verhalten wirkt nicht

wie das von Gegnern – welche Funktion haben sie dann?

R Das ist Floyd. Er spielt eine wichtige Rolle im Spiel. Nicht nur, daß er fester Bestandteil der Story

ist, er kann auch von einem zweiten Spieler gesteuert werden. Außerdem wird es bestimmte Aufgaben geben, die nur von Floyd gelöst werden können.

? Ihr habt gesagt, ein Teil des Teams sei an *Blast Corps* beteiligt gewesen. Das

würde die aufsehenerregenden Explosionen in *JFG* erklären. Falls es stimmt, wird dann auch der gleiche Komponist für die Musik in *JFG* sorgen?

R Ja, es wird derselbe Musiker sein, der bei *Blast Corps* und den meisten N64-Spielen von Rare den Soundtrack komponiert hat. Auch *JFG* wird sein Markenzeichen, den unnachahmlichen 80er-Jahre-Synthi-Pop beinhalten.

? Werden andere Rare-Charaktere einen Gastauftritt in *JFG* haben? Vielleicht Gobi das Kamel oder Joanna Dark?

R Es wird genau einen Auftritt eines Rare-Hauptcharakters geben, der die Energien unserer gesamten Künstler-



Jet Force Gemini wird über ein riesiges Waffensortiment verfügen. Juno, Vela und Lupus können ziemlich schwere Geschütze auffahren

? Wird *JFG* umfangreicher sein als *Banjo-Kazooie*? Ich frage nicht nach nahezu unbesiegbaren Levelbossen, eher nach storybezogenen Aufgabenstellungen.

R Im Moment konzentrieren wir uns auf die Ausweitung des Einzelspieler-Modus. Wie bei allen vorangegangenen Titeln wird euch das Team wieder mit reichlich Arbeit versorgen.

? Wie viele verschiedene Waffentypen wird es in diesem Spiel geben?

Ich war begeistert von all den Waffen in *Indiziert*.

R Mal sehen, wir haben Pistolen, automatische Waffen, Granatwerfer, Schrumpfkanonen, Flammenwerfer, Twin Rocket Launcher

gruppe verschlungen hat. Eine Grafikorgie!

? Wie verteilen sich Action und Adventure in diesem Spiel? Was wird überwiegen?

R Der Schwerpunkt liegt sicherlich im Actionbereich. Es gibt aber genug Raum für Spieler mit einer Vorliebe für ausgedehnte Nachforschungen.





... laß uns einfach sagen, es ist nicht das Spiel, mit dem du dich langweilen wirst.

? Wie weit ist die Entwicklung des Spiels fortgeschritten, und wann wird es im Handel erhältlich sein?

R Wir lassen uns nicht darauf festlegen, aber etwa 70 % sind fertiggestellt, und das zweite Quartal 1999 ist als Release-Date angepeilt.

bare Charaktere vorstellen, aber sind die Möglichkeiten des Hundes nicht ein wenig beschränkt?

R Lupus kann fliegen, was ihn über den Status eines

gewöhnlichen Hundes erhebt. Außerdem kann

er alle Waffen tragen, die auch die anderen Charaktere tragen können. Dies macht ihn zu einem außergewöhnlichen Vierbeiner. Vela und Juno haben natürlich ebenso ihre einzigartigen Fähigkeiten – hier

? Den Jungen und das Mädchen kann ich mir als spiel-



Auch wenn es bei Jet Force Gemini gehörig zur Sache gehen wird, bewahrt Euch der Zeichenstil des Action-Adventures vor allzu krassen Darstellungen gewalttätiger Auseinandersetzungen

Jeder Charakter besitzt Fähigkeiten, über die nur er verfügt, und die Euch in kniffligen Spielsituationen weiterhelfen können. Lupus, der Hund, kann fliegen

wird auch der Charakterwechsel ins Spiel kommen.

? Wird es einen Battlemode geben?

R Der tatsächliche Umfang der Mehrspieler-Aktivitäten muß noch ausgelotet werden, aber bei dem Waffenangebot kannst du davon ausgehen, daß es ein klassisches Deathmatch geben wird.

? Ich frage mich, ob ihr wohl einige riesige, fiese und gemeingefährliche Bosse im Spiel unterbringen werdet?

R Aber sicher. Du kannst kein Shoot 'em Up machen, ohne ein paar riesige, fiese und gemeingefährliche Bosse zu integrieren – schon gar nicht, wenn die Gegner schleimabsondernde Mutanten-Insekten sind.

? Der Fiesling in Jet Force Gemini heißt Mizar, stimmt's? Wie

kommt ihr nur immer auf solch haarsträubend-witzige Wortspiele?

R Die meisten der JFG-Charaktere sind nach Himmelskörpern oder Sternzeichen benannt. Da konnten wir die Gelegenheit nicht auslassen, den Bösewicht Mizar zu nennen [Aussprache ist die gleiche wie 'miser' = engl. Geizhals oder -kragen, Anm.d. Red.]. Die bisher einzige Ausnahme bildet Floyd, der nach zahlreichen Versuchen, ihm einen sternbezogenen Namen zu geben, nun Floyd the Droid heißt.



Kämpf Dich durch! Dein Kampf-Roboter ist ferngesteuert... und er kann aufgerüstet werden. Doch dafür mußt Du erst einmal Deine Gegner plattmachen... und beim großen Power Quest-Turnier geht's dann so richtig ab!



Nintendo
GAME BOY
COLOR

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Codemasters

Erhältlich:
ab Januar

Spannende Verfolgungsjagden über Stock und Stein, Motorbootrennen im mit Seerosen bewachsenen Teich und halsbrecherische Drifts auf dem Küchentisch, all diese Herausforderungen warten auf den Spieler in **Micro Machines 64 Turbo**, dem genialen Partyspiel von Codemasters.

MICRO MACHINES 64 TURBO

Seit acht Jahren besteht die *Micro Machines*-

Serie nun schon und erlebte ihren bisherigen Höhepunkt sicherlich mit der PlayStation-Version, die sich jetzt in einer Umsetzung auf Modul für das N64 wiederfindet. Auffällige Neuerungen gibt es dabei nicht. Die Strecken sind dieselben geblieben, und auch die Palette an verschiedenen Fahrzeugen hat sich nicht verändert. Dafür wurden die Kritiken an der letzten Version erhört und eine fünfstufige Geschwindigkeitsauswahl implementiert. Die bei-



Buchstabenkekse begrenzen die Strecke, und der Honig verhindert zähflüssig die schleunige Weiterfahrt



Bei Rennen im Chemie-Labor durchlaufen die Autos einen Versuchsaufbau mit Bunsenbrenner und Reagenzgläsern

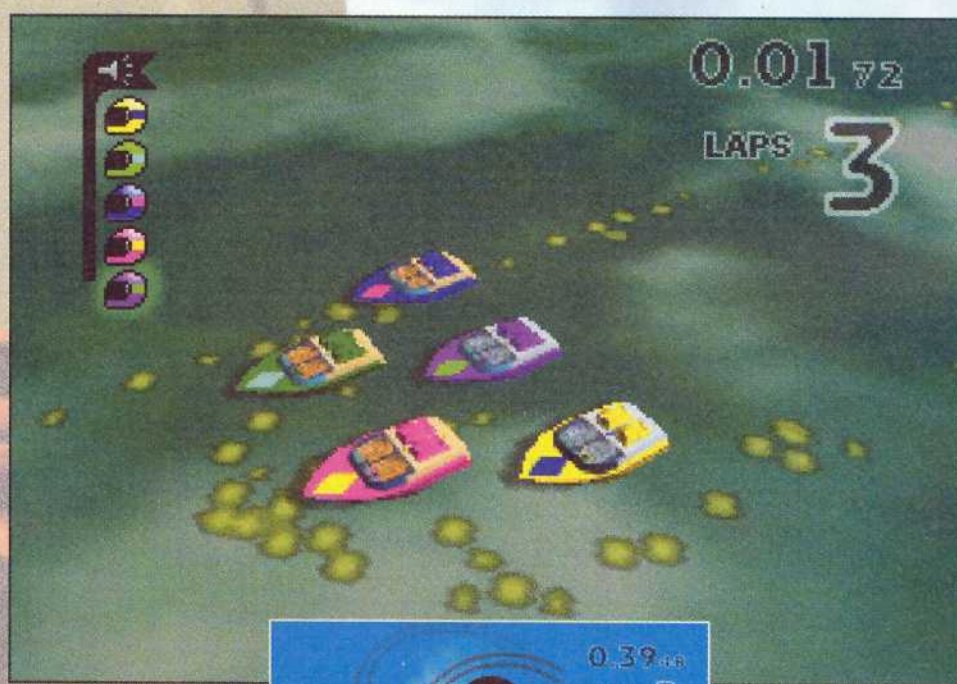


Bei den Teichstrecken gibt es wunderschön gestaltete Effekte im Wasser zu bewundern

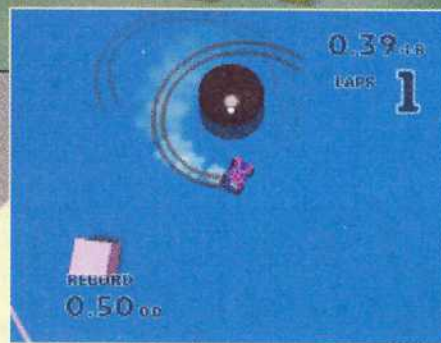
den untersten Einstellungen helfen dem ungeübten Spieler, nicht immer zu weit aus der Fahrbahn herausgetragen oder vom Tisch geschleudert zu werden, da er durch das reduzierte Tempo die nächste Kurve oder das nächste Hindernis rechtzeitig erkennen kann. Die schnellste Einstellung hingegen ist nur etwas für echte *Micro Machines*-Profis. Die Fahrzeuge rasen mit einer höllischen Geschwindigkeit durch die verwinkelten Kurse, und nur ein Auswendiglernen der Streckenführung lässt einen Sieg gegen die

vier computergesteuerten oder drei von Freunden gelenkten Vehikel überhaupt erst möglich werden.

Daß dabei trotzdem mit acht Personen gleichzeitig (!) gespielt werden kann, verdankt *Micro Machines 64 Turbo* einem Steuerungstrick. Zwei Spieler teilen sich nämlich ein Joypad, wobei der eine für die Richtungswechsel und der andere für gefühlvolles Gasgeben und Bremsen zuständig ist. Wer einmal mit Freunden diesen Modus ausprobiert hat, will einfach nicht mehr aufhören, da er unglaublich viel Spaß bringt. Für die nötige Abwechslung sorgen mehr als 45 Strecken, die sich in verschiedene Bereiche unterteilen. Einige Rennen finden z. B. auf einem oder sogar mehreren Billardtischen statt, die mit einem Queue verbunden sind, über den die Fahrzeuge vorsichtig manövriert werden müssen. Andere Rennen werden am Strand ausgetragen, und die Strecken führen über Badelaken und Sonnenmilchflaschen, die mit einem Sprung über eine große Muschel oder eine umgekippte Damenhandtasche genommen werden. Die Phantasie der Streckende-



signer war bei der Gestaltung wirklich sehr ausgeprägt und dem Spieler fallen immer wieder neue Randobjekte auf, die er bei vorherigen Runden noch nicht bemerkt hatte. Manchmal liegt sogar ein Hund im Weg, der beim Zusammenstoß vor Schmerz zu jaulen beginnt. Die Grafik ist dabei gut gelungen. Die Geschwindigkeit ist sehr hoch, und ein Ruckeln ist trotz vieler Details am Streckenrand nicht wahrzunehmen. Effekte



wie beim Durchfahren aufspritzen Milch, brennende Autos oder Wasserringe im

Teich sind nette Details am Rande und runden das sehr gute Gesamtbild dieser noch nicht ganz fertiggestellten Version positiv ab. Alle *Micro Machines*-Fans und diejenigen, die auf der Suche nach einem spaßigen Partyspiel sind, können sich schon einmal auf *Micro Machines 64 Turbo* freuen.

Holger Reher

INTERVIEW



Anlässlich der Micro Machines 64 Turbo-Präsentation am 2. Dezember in London hatten wir Gelegenheit, mit Alex Darby, Game Designer bei Codemasters, über das neue Produkt zu sprechen.



Alex Darby bei der Micro Machines 64 Turbo-Präsentation in London

TOTALI: Mit *Micro Machines 64 Turbo* bringt Ihr Euer erstes Spiel für das N64 heraus. Wie seid Ihr mit der Konsole zurechtgekommen?

Alex Darby: Da gab es eigentlich keine Probleme. Natürlich ist das erste Spiel auf einer neuen Hardware immer das schwierigste, und die Erfahrung zeigt, daß man von Spiel zu Spiel viele neue Tricks dazulernt. Leider erkennt man diese Kniffe meistens zu einem Zeitpunkt, an dem man durch den Termindruck am aktuellen Spiel nicht mehr viel ändern kann, dafür sind

sie dann beim nächsten einsetzbar. Mit *Micro Machines 64 Turbo* sind wir aber sehr zufrieden.

TI: Kam es Euch dabei gelegen, daß *Micro Machines* nicht unbedingt an die Grenzen der Hardware geht, sondern eher durch das Spielprinzip überzeugt?

AD: Ich denke schon. Im Spiel gibt es keine komplexen Animationsphasen oder 3D-Objekte, die sich mit hoher Geschwindigkeit frei durch den Raum bewegen. Dadurch konnten wir unser ganzes Augenmerk auf die Übertragung des Spielgefühls der PlayStation-Version auf die N64-Fassung legen und dieses sogar noch verbessern.

TI: Habt Ihr mit dem Gedanken gespielt, die 4-MB-Expansion zu unterstützen?

AD: Aus zeitlichen Gründen war das nicht mehr möglich, aber ich denke auch, daß es für ein Spiel wie *Micro Machines* nicht unbedingt nötig ist.

TI: Gibt es zur Zeit schon neue Projekte für das N64, an denen Ihr arbeitet?

AD: Nein, wir sind gerade dabei, einige PlayStation-Titel fertigzustellen, und um ehrlich zu sein, ist die Unterstützung der Third-Party-Entwickler bei Sony um einiges besser als bei Nintendo.

TI: Wenn nicht für das N64, dann vielleicht für Segas Dreamcast?

AD: Tut mir leid, aber da gibt es noch nichts Spruchreifes.

TI: Wie siehst Du die Zukunft der drei Systeme?

AD: Also, auf der PlayStation wird es noch einige hochkarätige



Spiele geben, die die Hardware weiter ausreizen als bisher. Nintendo müßte die Third-Party-Entwickler besser unterstützen, denn das N64 ist eine hervorragende Konsole mit vielen Möglichkeiten, die zur Zeit zuwenig genutzt werden. Beim Dreamcast muß man einfach abwarten, welche Spiele bis zum Europa-Start fertiggestellt werden und wie diese aussehen. Die Spiele für den Japan-Launch sind, glaube ich, nicht repräsentativ für die Qualität der Konsole.

TI: Vielen Dank für dieses Interview!



Am Strand liefern sich die bunten Buggys heiße Duellle über Dünen, Eimer und Sonnenmilchflaschen



HOPPEL!

Suche Dir aus,
wer Du sein willst: Bugs Bunny oder Lola.
Dann geht's auf die Jagd nach der Bande,
die Eure ganzen Karotten geklaut hat!
Für Deinen neuen Color Game Boy in Farbe.



Nintendo

GAME BOY

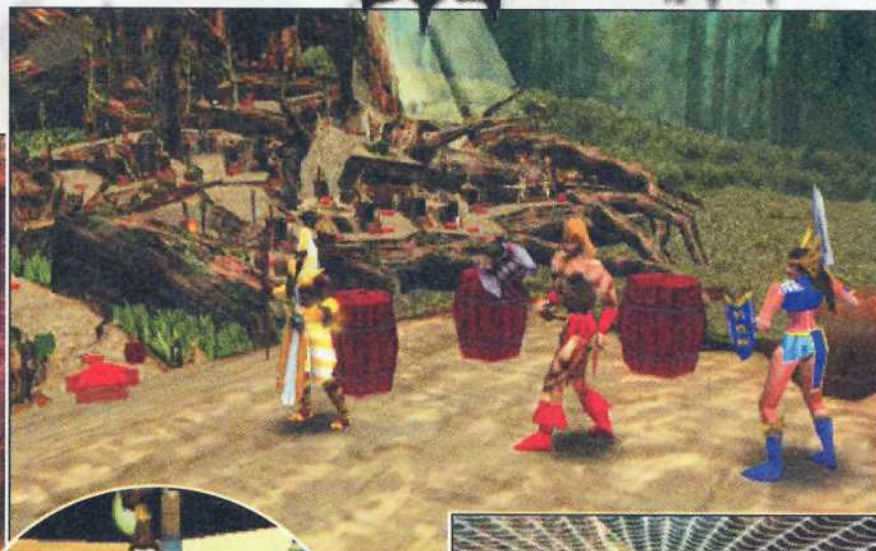
Genre:
Action/RPG

Hersteller:
Midway/Atari Games

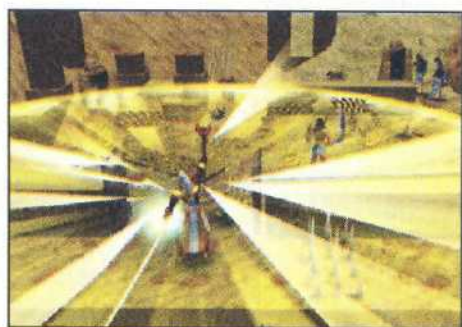
Erhältlich:
4. Quartal '99

GAUNTLET LEGENDS

Mitte der 80er Jahre landete Atari mit dem Automaten-Spiel Gauntlet einen riesigen Erfolg. Nun wird das actionreiche Spektakel in zeitgemäßer 3D-Grafik auf dem N64 fortgesetzt.



Was Gauntlet vor mehr als zehn Jahren so populär machte, war der zur damaligen Zeit revolutionäre Vierspieler-Modus. Krieger, Elf, Walküre und Zauberer bildeten eine unerschrockene Gruppe



Im neuen Gauntlet-Abenteuer spielt Magie eine entscheidende Rolle

aus Kämpfern, die durch verwinkelte Dungeons zogen und sich riesigen Horden von Monstern entgegenstellten. Nebenbei wurde noch die eine oder andere Schatzkiste geknackt und versucht, den Überblick in einem heillosen Chaos aus durcheinanderwuselnden Sprites zu behalten. Grundsätzlich hat sich auch bei Gauntlet Legends, das bereits als Automat auf 3Dfx-Basis in den Spielhallen zu finden ist, nichts an diesem klassischen Spielprinzip geändert. Zwar wurde der Elf durch einen weiblichen Bo-

genschützen ersetzt, doch noch immer liegt das Hauptaugenmerk auf den Kämpfen. Dabei stehen Euch allerdings eine Vielzahl neuer Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. So können die verschiedenen Fähigkeiten der Charaktere wie Schnelligkeit oder Kraft ausgebaut und zahlreiche Special-Moves eingesetzt werden. Dazu gehören beispielsweise Mehrwegeschüsse, Röntgenblicke und Zaubersprüche. Eure Hauptaufgabe ist es, in den vier Königreichen der einst friedvollen Welt Ataria (einfallsreicher Name, oder?) die 13 versteckten Runensteine zu finden. Gelingt Euch das in einer Stage nicht im ersten Anlauf, erhaltet Ihr beim zweiten Versuch Hilfe in Form einer Temperaturanzeige, an der Ihr sehen könnt, wie heiß die Spur ist, der Ihr folgt.

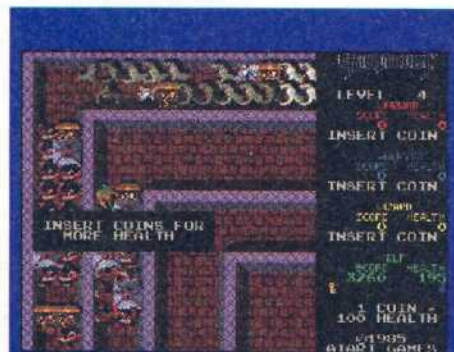
Euer Weg führt Euch durch Gebirge, Wüsten, Wälder und Burgen, an deren Ende jeweils ein riesiger Endgegner wartet. Spätestens da zeigt sich, ob Ihr Eure schwer erkämpften Goldmünzen in den Läden gegen die richtigen

Extras oder Fähigkeiten eingetauscht habt. Denn ohne eine vernünftige Ausrüstung habt Ihr gegen feuerspeiende Drachen und Riesenspinnen keine Chance. Für die N64-Umsetzung, die Ende des Jahres erscheint, haben die Entwickler einige Änderungen gegenüber der Automaten-Version angekündigt. So ist es beispielsweise unumgänglich, die Polygonzahl etwas zu reduzieren, um eine hohe Spielgeschwindigkeit zu erreichen.

Marco Häntschi



Unüberschaubare Horden von angreifenden Monstern waren schon immer ein Markenzeichen der Gauntlet-Reihe. Also, immer schön Ruhe bewahren!



Das Original-Gauntlet von 1985 kam noch ohne fette Endgegner aus

VRALLY

EDITION 99

NINTENDO 64



INFOFRAMES
DEUTSCHLAND

- **Abgefahrene Bewertungen**
mit Top-Ergebnissen in der Fachpresse: N-ZONE: 87 % - 12/98, TOTAL: 2+ - 1/99, neXt Level: 85 % - 12/98
- **Actionstarkes Fahrgefühl**
mit Drehern, Überschlägen und einem Lenkrad, das in Deinen Händen zittert!
- **Atemberaubendes Rally-Feeling**
mit Tag- und Nacht-Rennen durch Schnee, Nebel, Regen oder Hitze, die Dich nicht mehr loslassen!
- **Entwickelt von echten Profis**
mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen, der mit Rat und Tat zur Seite stand!



Scheiß Piste. Harte Gegner.

Mehr als nur Gas geben.

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Titus

Erhältlich:
Ende Januar

Wenn das Thema Rennspiele angesprochen wird, erwähnen die wenigsten das Nintendo⁶⁴. Der Grund liegt in der niedrigen Anzahl an Qualitätsprodukten innerhalb dieses Genres. Titus möchte das mit Roadsters 98 demnächst ändern.

Roadsters 98



Interessanter gestaltete Streckenführungen und ein rasanteres Spielgeschehen werden für die Fortsetzung von Automobili Lamborghini versprochen. Hoffentlich halten die Entwickler Wort

Mit Automobili Lamborghini legte Titus vor einem Jahr ein spielerisch nicht besonders überzeugendes, aber immerhin erfolgreiches Autorennspiel hin. Bemängelt wurde vor allem die lahme Geschwindigkeit und das öde Streckendesign (vgl. T! 12/97). Beide Aspekte und noch viel mehr sollen im direkten Nachfolger, Roadsters 98, verbessert werden. So sollen statt nur sechs gleich zehn

Strecken enthalten sein. Verglichen mit anderen Rennspielen dieser Art hört sich das nach viel an, bedenkt man, daß die meisten Genrevertreter lediglich über einstellige Kurszahlen verfügen. Bei Roadsters 98 warten die Straßen mit den unterschiedlichsten Wetterbedingungen auf. Ihr fahrt über Schnee, bei Regen, unter strahlender Sonne oder in der Nacht. Zwei versteckte Tracks sollen mindestens eingefügt werden. Die Kurvenführung wird ebenfalls interessanter gestaltet und die Spielgeschwindigkeit erhöht. Insgesamt 20, teilweise neue Fahrzeuge wie den Porsche Boxster, den BMW Z3, den Alfa Romeo Spider und viele weitere, könnt Ihr benutzen, um die Straßen unsicher

zu machen. Zusätzlich dazu dürft Ihr sogar den Fahrer selbst bestimmen, was bisherige Rennspiele überwiegend nicht boten. Im Gegensatz zum Vorgänger soll auch die Steuerung um einiges benutzerfreundlicher und nicht mehr so übersensibel und unrealistisch ausfallen. Power Drifts um scharfe Kurven sind an der Tagesordnung, was mehr Action im Geschehen verspricht. Nach dem Rennen habt Ihr die Möglichkeit, ein Replay zu bestaunen, in dem Ihr noch einmal studieren könnt, welche Fehler Ihr beim Fahren begangen habt. Dabei wurde auch an verstellbare Kamerawinkel gedacht. Technisch hat Titus ebenfalls nachgedacht und versucht, die Mängel von Automobili Lamborghini



Auf gerader Strecke einfach links abzubiegen ist nicht besonders empfehlenswert ...

weitestgehend zu beseitigen. Verschiedene grafische Spielereien wie Reifenspuren, Blendeffekte bei direkter Sonneneinstrahlung, Rauchschwaden bei riskanten Bremsmanövern und unterschiedliche Witterungseinflüsse warten darauf, von Euch beäugt zu werden.

In einer der kommenden Ausgaben könnt Ihr Euch anhand eines Tests ein genaues Bild von Roadsters 98 machen, das bereits einen deutlich besseren Eindruck hinterließ als sein durchschnittlicher Vorgänger.

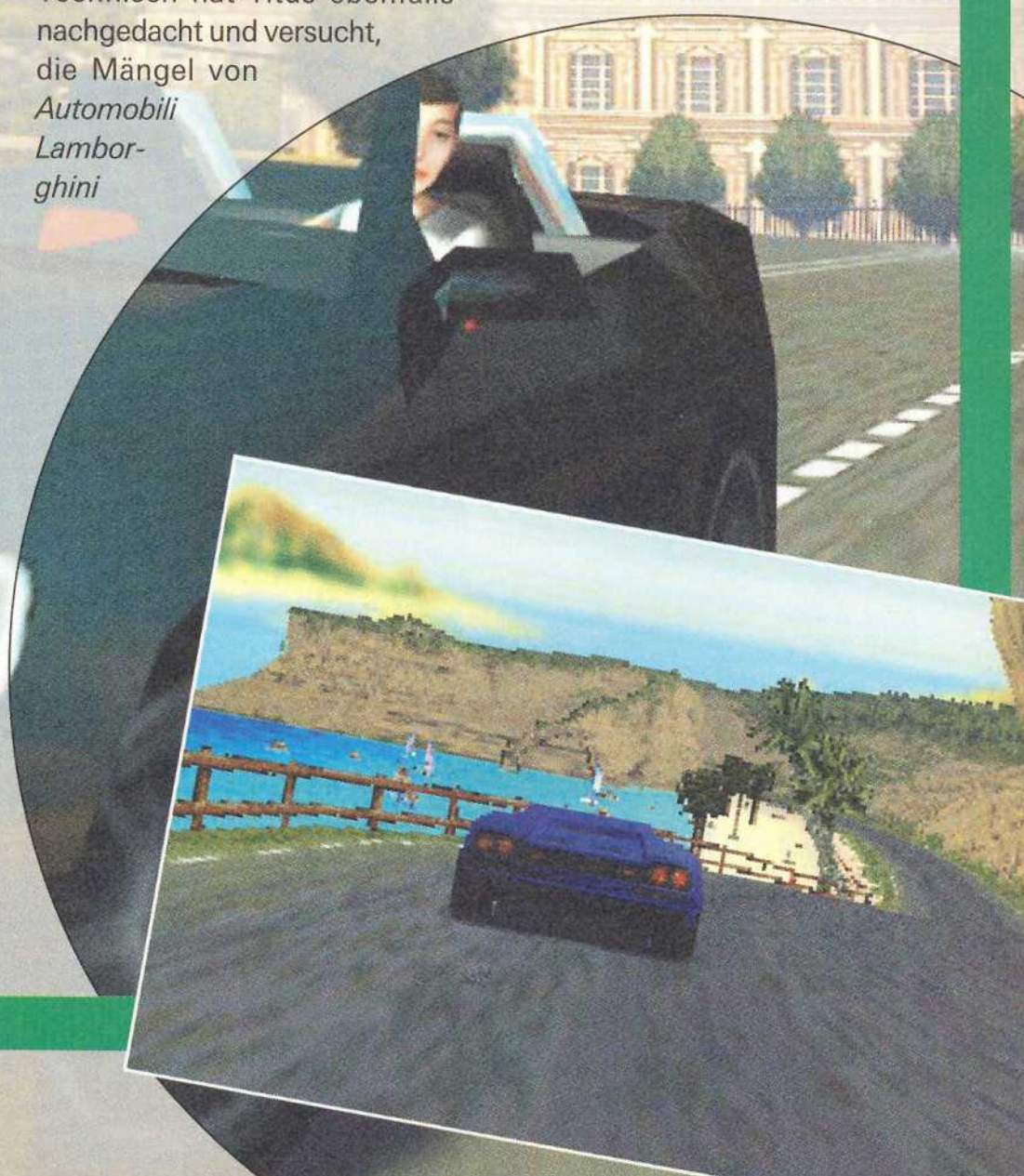
Tobias Partetzke



Karassenmambolagen sind bei Roadsters 98 so häufig wie ein Husten im Winter

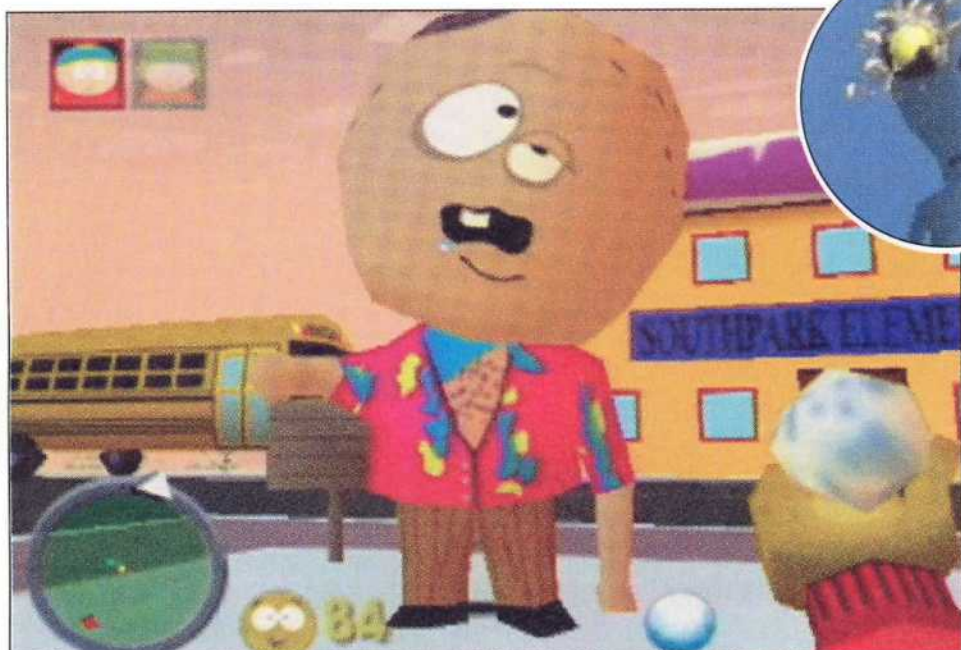


Verschiedene Wetterbedingungen machen Euch das Leben schwer. Strengt Euch an!



SOUTH PARK

Turok bekommt Konkurrenz der geschmacklosen Art. In den USA treiben Cartman, Kenny, Kyle und Stan schon seit Weihnachten ihre derben Späße auch auf dem Nintendo⁶⁴. Kommenden Monat müßt Ihr Euch dann auf die Deutschland-Premiere der South Park-Rabauken gefaßt machen.



Wer ein derart fieses Jackett trägt, hat es nicht besser verdient, als kräftig eingeseift zu werden – verfehlen kann man diesen unförmigen Gesellen ja kaum

Sie sind klein, respektlos und unglaublich gemein. Die vier noch schulpflichtigen Hauptdarsteller der amerikanischen Cartoon-Serie South Park haben es knüppeldick hinter den Ohren und schrecken auch nicht vor amoklaufenden Truthähnen und entführungswüti-



gen Aliens zurück. Wer kann sich diese Typen schon als Helden eines First Person Shooters vorstellen? Doch Iguana kennt in dieser Beziehung keine Gnade: Basierend auf der mächtigen Turok 2-Engine strickten die texanischen Entwickler aus der schrillen Zeichentrickserie ein Videospiel, das es in sich hat. Der simple an Scherenschnitte erinnernde Grafikstil der TV-Vorlage wird im Spiel natürlich beibehalten, gewinnt dank der geballten N64-Power aber eine räumliche Dimension.



So könnt Ihr Euch im ersten der insgesamt sechs Level frei im Heimatdorf der vier Querulanten bewegen und mit Schneebällen nach den umherlaufenden Truthähnen werfen. Später bekommt Ihr es mit wesentlich unangenehmeren Gegnern wie beispielsweise Robotern, Aliens und gräßlichen Mutanten zu tun, gegen die Ihr stärkeres Geschütz auffahren müßt. Empfehlenswert sind an dieser Stelle ein Hühnchen, das Eier verschießt, das Kuhkatapult oder das Nervenschokgerät. Ähnlich skurril präsentieren sich auch die verschiedenen Mehrspieler-Modi, die sich hinter solch blumigen Beschreibungen wie Capture the Flag, Grudge Match (Mißgunst-Match) und Kick the Baby! verstecken. Was es damit auf sich hat, verraten wir im Test in der kommenden TOTAL!. Bis dahin könnt Ihr Eure Vorfreude mit den Bildern auf dieser Seite etwas steigern, denn mit South Park erwartet Euch eines der abgefahrensten Videospiele aller Zeiten.

Marco Häntschi

Genre:
First Person Shooter

Hersteller:
Acclaim/Iguana

Erhältlich:
ab Februar

Preview



Je höher der Level, desto furchterregender aber auch skurriler fallen die Gegner aus



Das Spiel bietet den vollen Vorspann der TV-Serie und den Titelsong in ganzer Länge

深思熟慮*

*Grübel grübel...

Zeig Deinen Freunden, wer der große Meister ist!
Shanghai Pocket - nur mit Köpfchen kannst Du gewinnen. Doch aufgepaßt: die Zeit läuft...
und Dein Gegenspieler ist auch noch da!

INFOGRADES
DEUTSCHLAND

Nintendo

GAME BOY
COLOR

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Ubi Soft

Entwickler:
Vivid Image

Preis:
ca. DM 100

S.C.A.R.S.



Expedition ins Tierreich. Bei Ubi Softs rassigem Fun-Racer klemmt Ihr Euch hinter das Steuer eines animalischen Autos und bekämpft Euch mit tierischen Extras.



Bevor Ihr Euch quält, was die Abkürzung S.C.A.R.S. wohl wieder zu bedeuten hat, hier die Auflösung: Super Computer Animal Racing Simulation. Ein Titel, der ziemlich treffend den Inhalt des Spiels wiedergibt. Zu Spielbeginn stehen Euch vier der insgesamt neun Wagen zur Verfügung. Jedes Vehikel ist mit einer der Tierwelt nachempfundenen Karosserie versehen worden. Löwe, Rhinoceros, Fangheuschrecke, Elefant und die Gattungen der fünf anfänglich gesperrten Autos standen Pate beim Fahrzeugdesign. Fünf individuelle Werte kennzeichnen die 'inneren' Unterschiede zwischen den robusten Boliden.



Die Stopper-Barriere kann von Euch netterweise auch im Sprung genommen werden



Ausweichen oder beschießen, heißt die Devise, wenn Ihr nicht am Magneten kleben wollt



Die Anfangskurse führen Euch zum Einstieg gut ins Spielgeschehen ein. Mit zunehmender Spieldauer werden die Strecken allerdings immer kniffliger, die Gegner zudem immer 'bissiger'. Wer ein Fahrzeug freispielen will, muß sich im Challenge-Modus gegen einen abgefeimten CPU-Fahrer zur Wehr setzen.

POSITIV!

Riesiger Mehrspieler-Fun, flüssige Grafik und originelle Strecken



Der Einsatz des Beschleuniger-Icons kann über Sieg oder Niederlage entscheiden. In engen Kurven wird Euch der Turbo aber ziemlich von der Piste abbringen

Hier kommt Euch die eingängige Steuerung sehr entgegen. Vom Fleck weg fühlt man sich mit der Handhabung der Vehikel vertraut, auch wenn spätere Passagen den

gezielten Einsatz der Handbremse erforderlich machen. An diesem Punkt müßt Ihr Euch auch zwischen Abzweigungen entscheiden und sowohl die Aufnahme als



DAS WAFFENARSENAL



Stopper

Bildet eine aufladbare Sperre. Durch Schüsse wird die Barriere zerstört.



Boomerang

Kreist um das Auto, bis sich ein Wagen nähert. Aufgeladen landet er drei 'Hits'.



Magnet

Bildet eine aufladbare Sperre. Durch Schüsse wird die Barriere zerstört.



Seeker

Waffe mit hoher Reichweite. Ein geladener Seeker zielt auf Erstplatzierten.



Round of Bullets

Geschosse, die gezielt abgefeuert werden müssen. 1 bis 4 Patronen.



Shield

Schützt das Auto, bis er sich auflädt. Kann nicht aufgeladen werden.



Stinger

Verursacht Reifenpanne. Kann man aufladen und durch Schüsse zerstören.



Turbo

Beschleunigt das Auto. Kann aufgeladen einen großen, sonst bis zu vier Schübe verleihen.



Time Bomb

Mit dem Z-Trigger wird die Bombe weitergereicht. Am besten kurz bevor Countdown abläuft.



In jedem Rennen gibt es einen bestimmten Gegner, den es zu schlagen gilt ...



... also, dranbleiben, gut zielen und die Geschosse zum günstigsten Zeitpunkt abfeuern

auch das Abfeuern der sammelbaren Extras unter Berücksichtigung der momentanen Spielsituation erledigen. Jeweils zwei der neun Waffen können gleichzeitig aufgenommen und teilweise mit gehaltenem Z-Trigger noch aufgeladen werden. Während der gelegentlich heftigen Auseinandersetzungen kommt es zu einem wahren Gewitter an gelungenen Soundeffekten.

Die Grafik-Engine sorgt auch im Mehrspieler-Modus für ein durchgängig hohes Tempo, obwohl die

NEGATIV!
Solomodus hätte ein paar zusätzliche Anreize gebraucht

streckennahe Umgebung sehr detailliert gestaltet ist. Außerdem bewerkstelligten die Programmierer von Vivid Image den eindrucksvollen Einsatz der feurigen und explosiven Extras sowie die Darstellung atmosphärischer Besonderheiten wie Sonnenschein, Re-

genwetter, Abenddämmerung und Nacht absolut problemlos. Dank der leicht erlernbaren Steuerung, der flotten und detaillierten Grafik und des sehr unterhaltsamen Mehrspieler-Gefechts läßt sich S.C.A.R.S. allen Anhängern actiongeladener und spaßorientierter Rennspiele bedenkenlos empfehlen. Trotz Ghost-Challenge im Time-Attack-Modus hätte Ubi Soft dem Solisten aber mehr bieten können.

Sebastian Krämer

Gameplay 2+

Es gab schon ernsthaftere N64-Rennspiele mit deutlich schwächerer Steuerung.

Dauerspaß 2

Ganz klar: S.C.A.R.S. lebt von seinem Mehrspieler-Spaß! Solospieler üben mit den Ghosts.

Grafik 2+

Die Game-Engine arbeitet schnell, auch bei mehr als einem Spieler. Detaillierte Darstellung.

Sound 2

Ein antreibender House-Beat untermauert das Geschehen und die gelungenen Soundeffekte.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 32 Seiten

Spieler 1-4 (simultan)
Level 9 Strecken
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

Tschiep!



Du bist Sylvester.
Und mit Hilfe von allen möglichen Gegenständen jagst Du Tweety - wen denn sonst?
Freu Dich auf super-rasante Rennsequenzen in 3D!
Für Deinen neuen Color Game Boy in Farbe.

INFOGRADES
DEUTSCHLAND

Nintendo

GAME BOY
COLOR

Genre:
Rennspiel

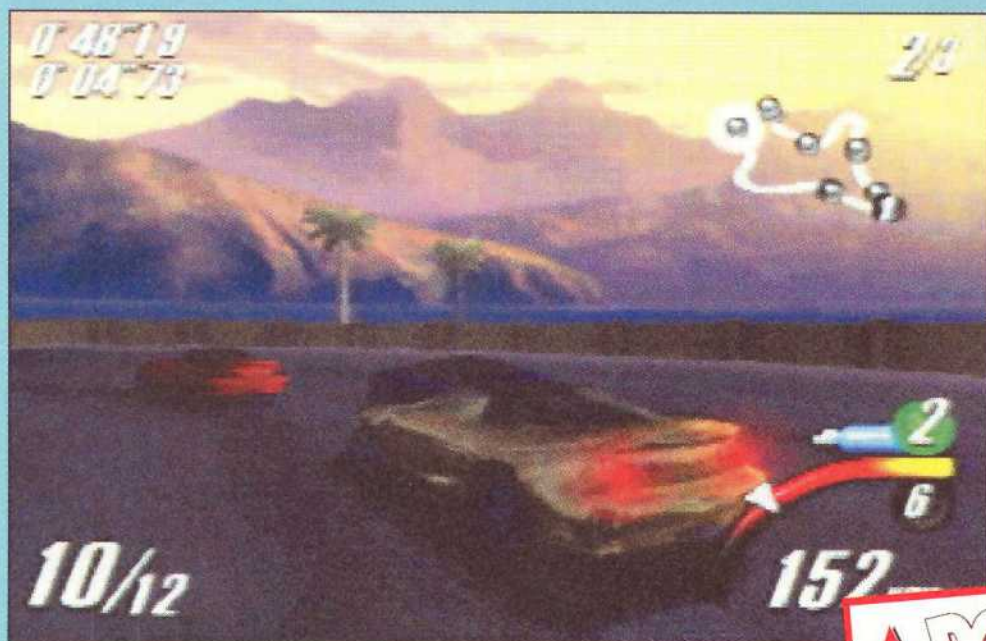
Hersteller:
Mitsui/Kemco

Entwickler:
Snowblind Studios

Preis:
ca. DM 130

TOP GEAR OVERDRIVE

Die Top Gear-Serie kehrt zu ihren Wurzeln zurück und präsentiert sich nach einem Kurzausflug ins Rallye-Lager wieder als reinrassiger Fun-Racer. Euch erwartet ein wahrhaft explosives High-Speed-Erlebnis in grandioser Kulisse.



Wer die Top Gear-Spiele für das SNES mag, wird sicherlich auch Gefallen an Top Gear Overdrive finden. Von realistischer Fahrzeugphysik keine Spur rast Ihr mit einem Affentempo über kurvenreiche Strecken und nutzt jede Bergkuppe als Schanze für atemberaubende Sprünge. Aufsammlbare Nitros bringen zusätzlichen Nervenkitzel ins Spiel, und wer fleißig

40 und McLaren F1 freigespielt bzw. eingekauft werden. Vom Fahrverhalten identisch, unterscheiden sich die Wagen allerdings nur durch ihre Beschleunigung und Endgeschwindigkeit. Analogsteuerung ist für die Entwickler scheinbar ein Fremdwort. Selbst aus kleinsten Bewegungen mit dem Stick resultieren extreme Lenkmanöver samt lautstarkem Reifenquietschen und unsanfter Be-

POSITIV!
Starke Grafik,
Vierspieler-
Meisterschaftsmodus

einem Fun-Racer noch zu verschmerzen wäre, wenn sich dazu nicht zusätzlich ein zweiter schwerwiegender Schwachpunkt gesellen würde. Und genau das ist bei Top Gear Overdrive leider der Fall. Denn ist Euch aufgrund der ungenauen Steuerung einmal ein Fahrfehler unterlaufen, dann überschlägt oder dreht sich Euer Wagen nicht etwa. Nein, er explodiert einfach und wird kurz darauf wieder

in heilem Zustand auf die Fahrbahn gesetzt. Das mag anfangs ganz

lustig aussehen, frustriert auf Dauer aber gewaltig. Denn es ist nicht immer nachvollziehbar, weshalb Fahrer und Fahrzeug gerade in einem Feuerball verglüht sind, und eine Replay-Funktion, die über diesen Punkt möglicherweise Aufschluß geben könnte, fehlt gänzlich. So könnt Ihr den unschönen Knalleffekt immer wieder, nach Touchierungen mit Straßenschildern oder Felsen und gewagten Sprüngen über Bergkuppen, bewundern.

Leider können einem die angesprochenen Schwachpunkte den ganzen Spaß am Spiel verderben,



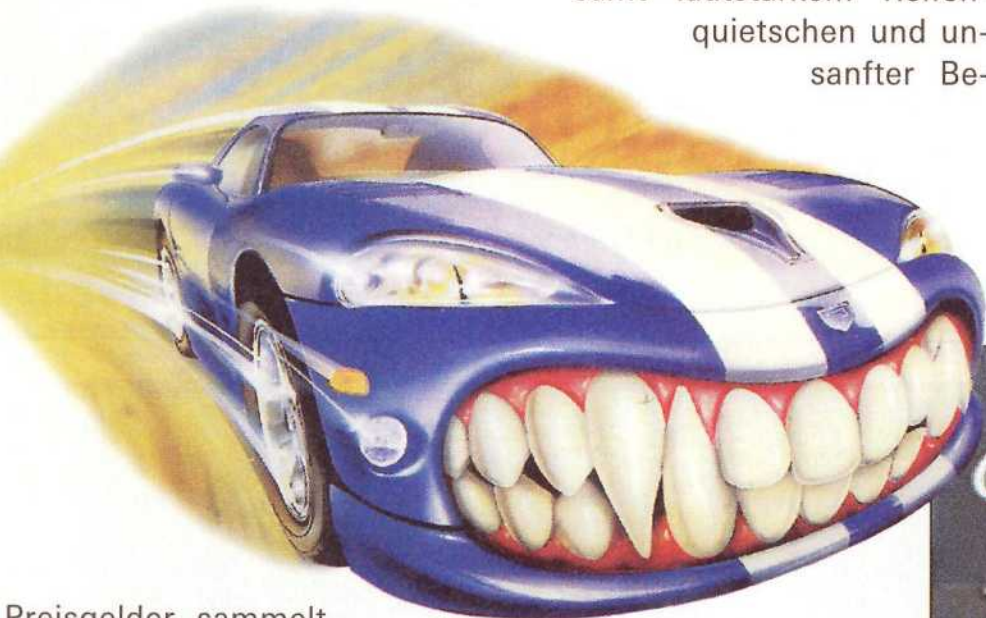
Bei rotem Licht können auf den Feldern keine Nitros oder Geldboni eingesammelt werden



Im Einzspieler-Modus kann in der Inboard-Perspektive ein Rückspiegel eingeblendet werden



das eigentlich ein sehr interessantes Rahmenprogramm zu bieten hat. So könnt Ihr den Meisterschaftsmodus nicht nur alleine, sondern mit bis zu drei Mitspielern ge-



Preisgelder sammelt, kann seinen Boliden soweit tunen, daß er wie eine Rakete über die Trasse düst. Die Auswahl der insgesamt zehn Rennwagen läßt das Herz eines jeden PS-Fans höher schlagen: Neben den von Anfang an verfügbaren Volkswagen Beetle und Mitsubishi Eclipse können auch ein Dodge Viper, Jeep Wrangler, Porsche 911, Ferrari F-

kanntschaft mit der Leitplanke. Gerade in etwas steileren Kurven empfiehlt es sich, wie einst in den seligen Zeiten der Digitalsteuerung, die Lenkbewegung zu triggern, um ein Ausbrechen des Wagens zu verhindern. Eine echt ärgerliche Sache, die bei





NEGATIV!
Nervöses Handling,
kleinste Fahrfehler
enden mit Explosionen



Das amerikanische Programmierer-Team Snowblind Studios setzt sich aus ehemaligen Mitgliedern der Boss Game Studios, dem Entwickler von Top Gear Rally zusammen



nießen. Ähnlich wie bei Top Gear Rally ist dieser in mehrere Saisons unterteilt, in denen Ihr eine ansteigende Zahl von Rennen absolvieren müßt. Die sechs Strecken werden dabei durch unterschiedliche Witterungsbedingungen (Schnee, Regen, Dunkelheit, Sonnenschein) oder den Mirror-Modus variiert, so daß für Abwechslung gesorgt ist. Selbst bei geteiltem Bildschirm mit bis zu vier Spielern reduziert sich das Teilnehmerfeld lediglich von zwölf auf acht, und die Spielgeschwindigkeit bleibt auf angenehm hohem Niveau. Was fehlt, ist eigentlich nur ein Time-Trial-Modus. Grafisch zumindest gelingt es Top Gear Overdrive, die gesamte N64-Konkurrenz auszusteichen. Egal,



Mit den gewonnenen Preisgeldern können die Wagen in vier Kategorien getunt werden



Low Resolution (320 x 240)



Letterbox (640 x 240)



Mid Resolution (640 x 240)



Im Drei- und Vierspieler-Modus fallen die aufwendigen Hintergrundgrafiken weg und werden durch einfache Farbflächen ersetzt. Die Spielgeschwindigkeit bleibt dadurch angenehm hoch

ob in Low-Res oder Mid-Res (siehe Infokasten), sämtliche Strecken sind sehr aufwendig designt und mit atmosphärischen Hintergründen versehen. Dabei ist es den Entwicklern gelungen, sehr überzeugende Texturen und Lichteffekte, speziell der glänzende Lack der Karossen ist beeindruckend, zu realisieren. Gelegentliche Slow-Downs bei größeren Fahrzeugansammlungen auf dem Bildschirm sollen aber nicht verschwiegen werden. Zudem kommt es, wenn auch nur sehr selten, zu schwerwiegenden Grafikfehlern. Dann wird beispielsweise ein Wagen durch eine Tunnelwand gedrückt und verliert plötz-



lich den Boden unter den Reifen – dumme Sache, das.

TGO bietet aber nicht nur eine starke Grafik, auch die Soundkulisse hat es in sich. Neben eher dünnen Fahrgeräuschen dröhnen fünf verschiedene Stücke der Heavy-Metal-Band Grindstone komplett mit Gesang aus den Boxen. Deren Qualität ist zwar nicht gerade auf CD-Niveau, sondern etwas dumpf ausgefallen, doch hörens Wert ist das Ganze auf jeden Fall.

Abschließend betrachtet ist Top Gear Overdrive allenfalls ein halb-gares Rennspiel, das neben einer herausragenden Präsentation einige gravierende Mankos im Gameplay aufzuweisen hat. Angesichts des Vierspieler-Meisterschaftsmodus, des hochkarätigen Fuhrparks und der mit gefährlichen Abkürzungen gespickten Strecken ist TGO aber auf jeden Fall einen Blick wert.

Marco Häntsch



Gameplay 3+

Das übersensible Fahrzeug-Handling hätte noch eines gründlichen Fein-Tunings bedurft.

Dauerspaß 2-

Sechs Strecken sind nicht viel, aber die Mehrspieler-Modi sorgen für Abwechslung.

Grafik 1-

TGO weiß auch in Low-Res mit starken Hintergründen und Lichteffekten zu beeindrucken.

Sound 2-

Die Musikstücke klingen etwas dumpf, und die Qualität der Soundeffekte ist eher schwach.

Modulspeicher: ja
Controller Pak: nein

Spieler 1-4 (simultan)
Level 6 Strecken
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

Leser-CHARTS

von Euch,
für Euch

Kopf hoch, mein Sohn, wenn der Hals auch dreckig ist!

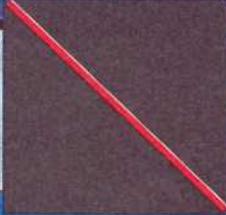
Nutzen wir die Gelegenheit, einen Blick auf das just verstrichene Kalenderjahr zu werfen. Der deutsche Sprechgesang brummt. So wird es immer schwerer, die Spreu vom Weizen zu trennen. In unserer inoffiziellen TOTALI-Rubrik 'Hip Hop für Arme, Hip Hop für Beine' fanden folgende Acts besondere Erwähnung: Fischmob mit Power, Fettes Brot, (Die) Fantastischen Vier, Fünf Sterne Deluxe, eins, zwei mit Sport, Blumentopf mit 6,90m und (Absolute) Beginner mit Liebes Lied. Die dritte CD von Fettes Brot kam zwar nicht so gut an, aber Teile der Redaktion stehen weiter zu den 'nordisch-natürlichen' Jungs von der Woterkant. Wer noch eine Hip-Hop-Combo mit 'F' hören möchte, kann zu Freundeskreis, Funkleib oder (Die) Firma greifen, und als Geheimtip mit Namensverwandschaft (zu uns) sei werwaswannwiewo von total chaos empfohlen.

Und was machen die Leser-Charts? Dank Eurer eifrigen Beteiligung machen sie reichlich Arbeit. Das ist auch gut so, denn schließlich wollt Ihr (und wir wollen es auch) möglichst repräsentative Auflistungen Eurer Lieblingstitel. In der kommenden Ausgabe erklären wir mal wieder, was es mit dem Index genau auf sich hat. Bis dahin für alle Unkundigen: Der höchste Indexwert landet immer auf Platz eins. Viel Spaß beim Lesen und gehabt Euch wohl!

Euer Schröder

N64

Unglaublich, wie weit so ein Vorgänger kommt, wenn alles auf den Nachfolger wartet. Turok - Dinosaur Hunter kehrt erhobenen Hauptes in die bebilderten Ränge zurück. Der einzige Neuzugang des Monats, 1080° Snowboarding, landet auf einem beachtlichen siebten Platz, während die Neulinge des Vormonats nicht so gut abschnitten: WWF War Zone verabschiedete sich gleich aus den Charts und F1 - World Grand Prix kletterte immerhin um drei Positionen.

1	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT	●	Jump&Run • Note 1 • Test 7/98	Index: 24,3	
2	INDIZIERT	VORMONAT	●	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97	Index: 17,7	
3	SUPER MARIO 64	VORMONAT	●	Jump&Run • Note 1 • Test 3/97	Index: 9,7	
4	MARIO KART 64	VORMONAT	▲	Rennspiel • Note 1- • Test 6/97	Index: 8,7	
5	TUROC - DINOSAUR HUNTER	VORMONAT	▲	F. P. Shooter • Note 1 • Test 3/97	Index: 8,6	
6	MISSION: IMPOSSIBLE	Action/Adventure		Note 2+ • Test 9/98	Index: 7,8	VORMONAT 10 ▲
7	1080° SNOWBOARDING	Rennspiel		Note 1- • Test 4/98	Index: 6,3	NEU!
8	DIDDY KONG RACING	Rennspiel		Note 1 • Test 12/97	Index: 6,0	VORMONAT 4 ▼
9	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	Sport		Note 1 • Test 9/98	Index: 5,9	VORMONAT 8 ▼
10	LYLATWARS	Shoot 'em Up		Note 1 • Test 10/97	Index: 5,8	VORMONAT 5 ▼
11	WAVE RACE 64	Rennspiel		Note 1 • Test 4/97	Index: 5,4	VORMONAT 9 ▼
12	F1 - WORLD GRAND PRIX	Rennspiel		Note 2+ • Test 9/98	Index: 4,8	VORMONAT 15 ▲
13	EXTREME-G	Rennspiel		Note 1 • Test 11/97	Index: 4,8	VORMONAT ●
14	FORSAKEN	F. P. Shooter		Note 1- • Test 6/98	Index: 4,4	VORMONAT 12 ▼
15	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64	Sport		Note 1 • Test 5/97	Index: 3,7	VORMONAT 11 ▼

SNES

Nanu, kein bißchen Bewegung auf den ersten vier Plätzen? Lediglich um den letzten bebilderten Posten wurde gestritten. Super Metroid verdrängte den Re-entry des Vormonats, F-Zero. Secret of Evermore bildet den gemessenen, aber einzigen Wiederkehrer im Januar. Eure versteckten Lieblinge auf den Plätzen elf bis 16 sind in diesem Monat: Lufia, DKC 3, Super Mario World, Harvest Moon und International Superstar Soccer Deluxe.

1	ZELDA III - A LINK TO THE PAST	VORMONAT	●	Act./Adv. • Note 1 • Test 8/94	Index: 14,6	
2	SECRET OF MANA	VORMONAT	●	Action/Adventure • Note 1- • Test 12/93	Index: 10,9	
3	SUPER MARIO KART	VORMONAT	●	Rennspiel • Note 1 • Test 10/93	Index: 7,4	
4	YOSHI'S ISLAND - SUPER MARIO WORLD 2	VORMONAT	●	Jump&Run • Note 1+ • Test 10/95	Index: 6,0	
5	SUPER METROID	Action/Adventure		Note 1 • Test 8/98	Index: 4,7	VORMONAT 10 ▲ 
6	DKC 2 - DIDDY'S KONG QUEST	Jump&Run		Note 1- • Test 1/96	Index: 4,4	VORMONAT 9 ▲
7	TERRANIGMA	Adventure		Note 2+ • Test 1/97	Index: 4,3	VORMONAT 6 ▼
8	F-ZERO	Rennspiel		Note 2+ • Test 10/94	Index: 4,3	VORMONAT 5 ▼
9	SECRET OF EVERMORE	Action/Adventure		Note 1- • Test 2/97	Index: 4,1	re entry
10	DONKEY KONG COUNTRY	Jump&Run		Note 1- • Test 1/95	Index: 4,0	VORMONAT 7 ▼

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! 3/99 stellen wir diesmal die folgende Frage: **Welche Games eignen sich am besten für unterhaltsame Mehrspieler-Runden?** Vielen Dank im voraus und viel Spaß mit den Charts!

Anmerkung zur Umfrage: Mega Man, Batman, James Bond, Bart Simpson, Mulder & Scully, Wario und Diddy Kong sind auf Platz 4 bis 9.

TOTAL! Umfrage

Für die Ausgabe 3/99 möchten wir gerne von Euch wissen: **„Was haltet Ihr von der 4-MB-RAM-Erweiterung?“** Antwortet bitte mit „unnütz wie ein Kropf“ oder „weiß nicht so genau“ oder „oberaffengeil“.

TOTAL!-Leserumfrage aus 11/98:

„Wer verdient einen Auftritt auf dem Nintendo 64?“



Samus Aran



Lara Croft



Donkey Kong

Special: Jump&Run

Ihr habt entschieden: Diesmal stammt sogar die komplette Auflistung aus dem Hause Nintendo. Wie vor einem Jahr erreichte immerhin ein NES-Titel die Top Ten. Nach der verstrichenen Zeit hätte man aber mit mehr als einem N64-Modul unter den ersten Zehn rechnen können. Yoshi's Story landete trotz enormer Verkaufszahlen nur auf Platz 13.

1 BANJO-KAZOOIE (N64)

Rare • Note 1 • Test 7/98

Index: 17,4



2 SUPER MARIO 64 (N64)

Nintendo • Note 1 • Test 10/97

Index: 12,3



3 YOSHI'S ISLAND – SUPER MARIO WORLD 2 (SNES)

Nintendo • Note 1 • Test 10/95

Index: 5,8



4 SUPER MARIO WORLD (SNES)

Nintendo • Note 1 • Test 8/94

Index: 3,5



5 DONKEY KONG COUNTRY (SNES)

Rare • Note 1 • Test 1/95

Index: 3,4



6 DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST (SNES)

Rare
Note 1- • Test 1/96
Index: 3,3

7 DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE (SNES)

Rare
Note 1- • Test 12/96
Index: 2,9

8 WARIO LAND II (GB)

Nintendo
Note 1 • Test 5/98
Index: 1,9

9 SUPER MARIO BROS. 3 (NES)

Nintendo
Note 1 • Test 6/95
Index: 1,7

10 WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3 (GB)

Nintendo
Note 1 • Test 6/94
Index: 1,4

GB

Wieder einmal ähneln sich die SNES-Charts und die der kleinen Wanderkonsole sehr: Keine Änderungen auf den ersten vier Plätzen, nur um den letzten bebilderten Rang wurde gekämpft. Mystic Quest ging als Sieger aus dieser „Rangelei“ hervor. Ebenfalls identisch ist, daß der einzige Reentry sich an neunter Stelle befindet. Auch hier könnte Eure Vorfreude auf Turok 2 – Seeds of Evil der Grund für die Rückkehr des aufrechten Bogenschützen sein.

1 ZELDA IV – LINK'S AWAKENING

Action/Adventure • Note 1 • Test 11/93 Index: 18,3

VORMONAT

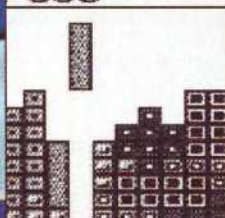


2 TETRIS

Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97

Index: 9,0

VORMONAT



3 WARIO LAND II

Jump&Run • Note 1 • Test 5/98

Index: 8,5

VORMONAT

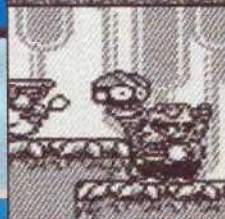


4 WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3

Jump&Run • Note 1- • Test 6/94

Index: 6,2

VORMONAT



5 MYSTIC QUEST

Act./Adv. • Note 2+ • Test 2/95

Index: 5,0

VORMONAT



6 SUPER MARIO LAND 2 – 6 GOLDEN COINS

Jump&Run
Note 1- • Test 9/94
Index: 4,6

VORMONAT

7 SUPER MARIO LAND

Jump&Run
Note 2 • Test 7/94
Index: 3,1

VORMONAT

8 DONKEY KONG LAND 2

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

VORMONAT

9 TUROK

Jump&Run
Note 2 • Test 1/98
Index: 3,0

re entry

10 DONKEY KONG LAND

Jump&Run
Note 2- • Test 9/95
Index: 1,6

9

GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir das Game Boy-Color-Modul Harvest Moon!

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 Spieletip (mit Foto) abgeben möchte, ist dazu herzlich eingeladen. Ohne Adresse besteht allerdings kaum eine Gewinnchance, und mehrmaliges Einsenden hilft nur der Post.

Einsendeschluß ist der 03.02.99 (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! 11/98:

Hallo, **Ronny Müller** aus Greifswald! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein Forsaken-Modul ohne Signatur (darf auch mal sein) ist schon unterwegs.

CHARTS

von Euch (und uns),
für Euch

01
00
10
11
01
10
11
01
01



Spietip von Otto Mangold aus Berlin International Superstar Soccer 98 (N64)

Bestechende Grafik, realistische Bewegungsabläufe und die perfekte Steuerung zeichnen dieses Game aus. Selbst altgedienten Videospielveteranen entfliehen nach unzähligen Matches noch 'Ahs' und 'Ohs' über derart gelungene Kombinationen und Spielzüge. Egal ob Liga, Turnier oder Szenario, per Freistoß oder Solo, allein gegen die CPU oder zusammen mit oder gegen Freunde – für jeden Kickerfreund ist was dabei. Wer es besonders realistisch möchte, ordnet mittels Editor die echten Namen den Gesichtern zu. Zusätzlich sind Wetterbedingungen und die Tageszeit einstellbar. Fünf wählbare Spielstärken vermeiden auch beim Einsteiger unerwünschte Frusterlebnisse.

RED-N64

So schnell wird The Legend of Zelda – Ocarina of Time den ersten Platz nicht wieder hergeben. Ein Wunder, daß wir nebenbei noch Zeit für andere großartige Spiele wie Body Harvest haben.

RED-MW

Rogue Squadron erreichte uns zwar zeitig, um es für die vorliegende Ausgabe zu testen, die Auswertung der Red-Charts, war allerdings zu dem Zeitpunkt bereits abgeschlossen. Die kommende TOTAL! wird zeigen, wie intensiv wir das Star Wars-Abenteuer spielen.

1	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	VORMONAT ●	
	Action/Adventure • Nintendo • Test 12/98 Index: 6,2		
2	BODY HARVEST	VORMONAT ▲ 3	
	Action/Strategie • DMA • Test 11/98 Index: 2,1		
3	F-ZERO X	NEU! Index: 1,8	
	Rennspiel • Nintendo • Test 10/98		
4	TUOK 2 – SEEDS OF EVIL	F. P. Shooter Acclaim • Test 11/98 Index: 1,2	NEU!
5	INDIZIERT	F. P. Shooter Rare • Test 10/97 Index: 1,0 VORMONAT ▼ 2	

1	PERFECT DARK	VORMONAT ●	
	F. P. Shooter • Rare • News 10/98 Index: 3,0		
2	SOUTH PARK	VORMONAT ▲ 4	
	F. P. Shooter • Iguana • Preview 12/98 Index: 1,8		
3	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	VORMONAT ▼ 2	
	Shoot 'em Up • Factor 5 • Report 11/98 Index: 1,3		
4	MOTHER 3 (EARTHBOUND 64)	Rollenspiel Nintendo • Reportage 10/97 Index: 1,3	NEU!
5	BANJO-TOOIE	Jump&Run Rare • News 8/98 Index: 0,9	re-entry!

FLOP

Hier ist sie nun: die genreübergreifende Liste der 'schwarzen Schafe'. Ziemlich eindeutig habt ihr FIFA 64 zum größten N64-Flop gewählt. Richtig so, auch wenn inzwischen ein bißchen Gras über die Sache gewachsen sein sollte.

MOST WANTED

Für das inzwischen erhältliche F-Zero X rückt Rogue Squadron in die Riege der meistbegehrten Spiele. Außerdem von Euch gewünscht: Castlevania 3D, Hybrid Heaven, Win Back, Jet Force Gemini und Shadowman.

1	FIFA 64	Electronic Arts • Test 2/97 Index: 10,6	
2	CRUIS'N USA	Interplay • Test 11/97 Index: 6,7	
3	DUAL HEROES	Hudson • Test 2/98 Index: 4,8	
4	CLAYFIGHTER 63 1/3	Interplay Test 11/97 Index: 4,7	
5	BIO FREAKS	Midway Test 7/98 Index: 2,8	

1	ZELDA – OCARINA OF TIME	VORMONAT ●	
	Act./Adv. • Nintendo • Test 12/98 Index: 39,4		
2	TUOK 2 – SEEDS OF EVIL	VORMONAT ●	
	F. P. Shooter • Acclaim • Test 11/98 Index: 17,3		
3	PERFECT DARK	VORMONAT ●	
	F. P. Shooter • Rare • News 10/98 Index: 15,5		
4	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	Shoot 'em Up LucasArts • Test 1/99 Index: 6,5	NEU!
5	BANJO-TOOIE	Jump&Run Rare • News 8/98 Index: 5,6 VORMONAT ●	

NES

Auch wenn es wieder ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen um den ersten Platz gegeben hat, haben Eure Zuschriften doch exakt den Tabellenstand vom Vormonat bewahrt.

1	THE LEGEND OF ZELDA	Action/Adventure Note 2 • Test 3/96 Index: 12,3 VORMONAT ●	
2	SUPER MARIO BROS. 3	Jump&Run Note 1 • Test 6/95 Index: 12,0 VORMONAT ●	

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

Neues Jahr, neues (Rebellen-)Glück!

1999 wird ein schönes Jahr! Das sagen nicht nur die Astrologen, Hellseher, Wahrsager, Propheten, ehrwürdigen Weisen und alle Star Wars-Fans, sondern auch TOTAL! – und das ist selbstverständlich wesentlich glaubhafter. Warum das so ist? Ganz einfach: Für den Game Boy Color sind weitere Spiele (in Farbe) im Anmarsch, und für Nintendos 64-Bitter befinden sich ebenfalls höchst interessante Titel auf dem Weg in Eure Konsolenschächte. Freut Euch also auf ein positives Jahr!

Rogue Squadron
→ N64
→ Seite 20-23

Top Gear Overdrive
→ N64
→ Seite 40/41

Rakugakids
→ N64
→ Seite 61

Meine Meinung zu
Nintendos neuem
Game Boy Color:

Mein Motto
des Jahres lautet:



Bevorzugte Genres:
Brett- und Kartenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Final Fantasy Legend II (GB)

Rogue Squadron ist das erste Star Wars-Spiel, das mich wirklich überzeugen kann. Factor 5 hat sich sichtlich angestrengt. Wenn ich aber ganz ehrlich bin, gefällt mir LylatWars noch einen Hauch besser.

Da explodiert der Wagen immer wieder, und ich weiß nicht, warum – sehr spaßig. Ein FunRacer sollte doch seiner Bezeichnung gerecht werden, aber das tut Top Gear Overdrive nicht.

Keine Frage, die Moves bei Rakugakids sind fast so witzig wie meine Artikel, aber etwas mehr Anspruch hätte dem Spiel wirklich nicht geschadet ... genau wie meinen Artikeln ...

Ein kleiner Game Boy stapfte dumm und ziellos in der Gegend 'rum. Da hauchte ihn ein Drache an, der bunte Farben machen kann. Und wegen diesem Hauch kann das der Game Boy auch.

Es ist wichtiger, mit sich selbst zufrieden zu sein, anstatt nur anderen gefallen zu wollen. Eine eigene Meinung macht eine Person erst interessant. Und wer sich selbst belügt, wird nie glücklich.



Bevorzugte Genres:
Star Wars-Spiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
SW: Rogue Squadron (N64)

Rogue ist genau das, was ich ein absolutes Topspiel nenne. Wenn Mitte Januar die Sonne aufgeht (PAL-Version), steige ich in den X-Wing und zeige den imperialen Mistsäcken, was Akido auf'm Kasten hat.

Ach, wie gut, daß keiner weiß, daß ich TGO zwar gewissen Respekt zolle, es aber im (gewagten) Vergleich zu S.C.A.R.S. wesentlich weniger unterhaltsam finde und Rumpelheinzchen stieß!

Was'n das?! Für Prügel-spielveteranen wie mich ist Rakugakids zwar bestens zum totalen Ablachen geeignet, allerdings ist das auch einer der Gründe, warum es mir so mächtig auf den Magen schlägt.

Ich gebe die drei Sterne nicht, weil die Farbversion des Handhelds (auf Deutsch Taschengerät) mißlungen wäre, ich gebe sie, weil ich auch an bunten Game-Boy-Spielchen keinen Gefallen finde.

Wann wird's mal wieder richtig Sommer? von Rudi Carell. Übrigens: Weiß eigentlich jemand, ob das „Rudi“ für Rudolf steht? Schreiben Sie bitte unter dem Stichwort „Wohnwagen“ an TOTAL!



Bevorzugte Genres:
Rollenspiele und 3D-Shooter
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Immer noch Zelda (N64)

Ätzend, neun Stunden im Zug (zu Nintendo und zurück)! Und dann ist die süße Blonde einfach ausgetrieben, und warum mußten wir eigentlich 9 DM nachzahlen? So'n Mist! Aber Rogue ist klassel!

Mir gefällt Top Gear Overdrive überhaupt nicht. Die Fahrphysik ist alles andere als realistisch, und ewig fliegt man irgendwo irgendeinen Abhang hinunter. Auf Dauer kann das ganz schön nerven!

Was für ein eigenartiges Prügel-spiel, und was für eine eigenartige Grafik. Außer den wirklich witzigen Moves kann ich dem Spiel nicht viel abgewinnen. Suche: gutes Prügel-spiel für mein N64!!!

Ich bin einer der wenigen, die noch keinen GB besitzen. Das Warten hat sich gelohnt, denn nun muß ich mir nicht – wie so viele – einen zweiten kaufen, sondern mein erster ist gleich in Farbe.

Mein Motto ist, kein Motto zu haben! Habe ich dadurch jetzt doch ein Motto? Dann nehme ich das Motto wieder zurück und schreibe einfach gar nichts. Jetzt habe ich aber schon soviel geschrieb...



Bevorzugte Genres:
Action- und Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Diddy Kong Racing (N64)

Wenn Star Wars draufsteht, kann man in dieser Welt alles verkaufen. Da muß man sich wundern, daß sich Factor 5 ordentlich Mühe mit dem Spiel gegeben hat. Deutlich besser als Shadows!

Ich weiß gar nicht, warum alle mosern. Alle Welt schreit doch nach realistischen Straßenrennspielen. Das N64 bietet zwar mit F-Zero X und Wave Race 64 die besten Racer aller Zeiten, aber was soll's ...

Obwohl die Spieltiefe fehlt, halte ich den Prügler für eine amüsante Angelegenheit. Aber ich muß ja auch nicht über 100 DM für das oberflächliche Spielvergnügen auf den Tisch blättern.

Der GB Color ist die größte Erfindung seit Hip-Hop-Musik mit dt. Texten ... (Andererseits: Nur weil der Game Boy nicht totzukriegten ist, hat Nintendo das 32-Bit-Handheld (Atlantis) eingestampft!)

Der weise Fischmob sagt: „Wär' ich Gott, dann wär' immer Tag Sieben, ich blieb' den ganzen Tag in der Horizontalen liegen ...“ Klingt nach einer beneidenswerten Freizeitgestaltung.



Bevorzugte Genres:
Kryptische Faxe
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Zelda, aber auch Rogue (N64)

Wie lange habe ich darauf gewartet. Endlich ein Shoot 'em Up für Nintendos 64-Bitter, das meine Star Wars-Leidenschaft befriedigt und gleichzeitig cooles Gameplay und enorme Spieltiefe bietet.

Vielleicht hätte das Top Gear-Team das Budget lieber in ein authentisches Fahr-Feeling, als in eine asphaltierte Streckenführung investieren sollen. Es gab aber schon schlappere N64-Rennspiele.

Das vielversprechende Rakuga-Bild in TOTAL! 12/98 machte mich sehr neugierig. Leider gelangte der fotorealistische Charakter nicht in die Endversion. So, muß ich mich Holgis Aufruf anschließen!

Von dem Game Boy Color bin ich echt begeistert. Er färbt nicht nur viele Spiele ein, er stellt sie auch detaillierter dar. Daß man trotz GB-Pocket-Größe „normale“ Batterien verwenden kann, ist klasse!

Motto hab' ich soviel, wie Abels Bruder heißt. Dafür kann ich vielleicht an dieser Stelle schnell noch eine verschlüsselte Botschaft loswerden. Club98 sagt: „Macht Euch frei von Rippe Nummer 13!“

Die Wertungs- erklärung:

TOTAL! genial!
Mehr davon!

Gutes und interessantes Spiel!

Noch gut, aber nicht mein Ding!

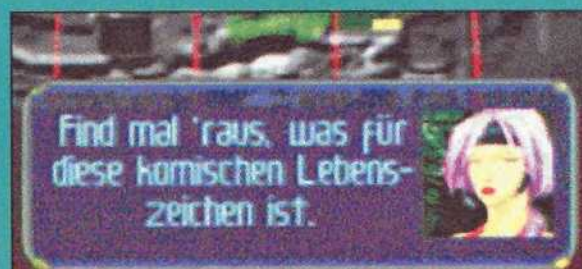
Faules Ei!
Brauche ich nicht!

Spiele, die die Welt nicht braucht!

And the Winner is ...

Erinnert Ihr Euch? In Ausgabe 10/98 fragten wir danach, was Ihr gerne in Zukunft an dieser Stelle sehen möchtet. Die Auswertung der 97.216 Zuschriften dauerte etwas länger als geplant, war aber letztendlich höchst aufschlußreich: Genau wie wir es vermutet hatten, stellte sich heraus, daß alle genannten Vorschläge mit exakt 47,421 % der Nennungen vertreten sind. Ihr braucht Euch also wirklich keine Sorgen machen, denn nun wissen wir alle furcht-

bar genau, wie spät es in Sibirien um Mitternacht ist. Ups! Jetzt hätten wir beinahe die Überraschungstorte verputzt. Hier ist sie: Es handelt sich ganz offiziell um das erste „Bild des Monats“ seit der Erfindung des Fusselabrollers. Body Harvest präsentiert:



So, nun aber zu den lächelnden Gewinnern des Wettbewerbs „Aufgetischt“ aus 10/98: Je eine vom TOTAL!-Team handsignierte Ausgabe 12/98 wandert über den Postweg direkt in den Brotkasten, über den Küchentisch, in den Nachtschrank, auf den Tellerrand und anschließend in die verglaste Glasvitrine von: Manuel S. Fritsch, Groß-Umstadt; Michael Bross, Nordhorn; Thomas Riedl, Landsberg; Jerry Herken, Potsdam; Jasmin Gerhardt, Aseleben. Wir wünschen gute Besserung und eine saftige Erdnuß-Senf-Pastete! Holerö!

Genre:
Action/Sport

Hersteller:
Kemco/Midway

Entwickler:
Boss Game Studios

Preis:
ca. DM 140

Twisted Edge Snowboarding

Seit das Schneebrettfahren am heimischen Bildschirm nicht nur für wunde Daumen sorgt, sondern sich auch so suchtgefährdend darstellt wie in Nintendos brilliantem 1080° Snowboarding, liegt die Meßlatte hoch. Twisted Edge Snowboarding hat einen gehörigen Vorsprung aufzuholen.



Das Stunt-Move-System erlaubt nur eingeschränkt Kombinationen



Nein, die Fahrer haben auf diesem Bild nicht etwa gebremst. Bei der angezeigten Geschwindigkeit handelt es sich um einen normalen Speed im Tunnel. Gäh!



Nachdem die Programmierer aus dem Hause Boss Game Studios Kontakt mit Nintendos Snowboard-Game hatten, warfen sie einen kurzen Blick in den Spiegel und gleich darauf sämtliche Freizeittermine über den Haufen. Sie verkündeten ganz offiziell, daß man sich zugunsten des Gameplays noch einmal intensiv um *Twisted Edge* kümmern wolle. Alles unter der Zielsetzung, dem offensichtlich brillanten 1080° die Stirn zu bieten. Mittlerweile ist das neun Monate her, und *TES* ist als US-Import, in einigen Wochen auch als PAL-Version erhältlich.

Vier Spielmodi (inklusive Zweispieler-Modus) offenbart das Hauptmenü: Der Versus-Modus erlaubt leider keinen Kampf um Stunt-Punkte, denn es geht lediglich um die bessere Zeit. Im

Challenge-Modus müßt Ihr ebenfalls auf Zeitlimits achten und nebenbei punktreiche Sprünge absolvieren. Über den Competition-Modus werden dann die restlichen Strecken erspielt. Dabei wetteifert Ihr mit drei Computer-Gegnern um den Sieg. Zumindest die Anzahl der Kurse ist vergleichbar: Sechs Strecken, von denen drei erspielbar sind, plus eine zusätzliche enthält das Spiel. Eine gesonderte Halfpipe oder gar eine extra Schanze gibt es nicht.

POSTIV!

Lange Kurse,
drei Computer-
Gegner

Geht es um die Größe der Pisten, wird 1080° überboten. Doch ist die Länge allein bekanntlich nicht alles. Schließlich wollt Ihr ja auch



Noch knapp 42 Sekunden, dann muß das Punktekonto die Zahl 8000 aufweisen. Das klingt zwar nicht nach Streß, ist aber in Wirklichkeit kein Zuckerschlecken



Noch während des Fluges wird die erreichbare Punktzahl eingeblendet



Spaß daran haben, die Unebenheiten, Tunnel, Schanzen, Eiskanäle und Abzweigungen so richtig zu genießen. In diesem Punkt zeigen sich die Kurse allerdings schlecht bestückt. Dies fällt besonders bei den Zeitrennen auf. Ein paar Rechts- und Linkskurven, hier und da ein Bäumchen und ab und an auch einmal richtig hohe Sprungschanzen fordern Eure Fähigkeiten nur stellenweise. Die Steuerung, die im direkten Vergleich mit 1080° unglaublich wenig Feeling transportiert, ließe zentimetergenaue Manöver, seichtes Abbremsen und sanfte Sprünge auch gar nicht zu. Unter anderem ist dafür die Tatsache verantwortlich, daß ein Sprung nicht vorbereitet werden muß. Das heißt, Ihr drückt den A-Button, und der Boarder setzt im

gleichen Moment zum Jump an. Bei 1080° sammelt man in der Hocke (Button halten) zunächst Kraft, um dann mit entsprechender Power gezielt abheben zu können. So gestalten sich die Rennen in TES recht öde, was zu einem nicht unerheblichen Teil an den mäßigen Animationen liegt. Nintendos Snowboarder gleiten wesentlich geschmeidiger und mit mehr Details animiert über den frostigen Boden. Das Erlebnis des gefühlvollen

Tiefschneefahrens kann TES überhaupt nicht vermitteln. Das Stunt-Move-System ist sehr gewöhnungsbedürftig und ist nur schwierig zu beherrschen. Da der Stick unmittelbar vor einem Sprung zur Bestimmung der Drehrichtung eingesetzt wird, fällt es

häufig nicht gerade leicht, die eigentliche Sprungrichtung exakt zu 'erwischen'. TES ist trotz der Aufschiebung kein ernstzunehmender Konkurrent geworden. Zahlreiche Häßlichkeiten

▼ NEGATIV! ▼

Viele Grafikfehler, kein gutes Handling, wenig Speed

der Grafik (Ploppen, Kollisionsabfrageprobleme) senken die Note. Die drei Perspektiven, bei denen der Fahrer stufenweise bis zur Mikrogröße verkümmert, unpassender Punkrock und das unmotivierende Stunt-Move-System bescheinigen Twisted Edge



Snowboarding eine mäßige Programmierleistung. Nintendos Vorreiter ist 1080mal interessanter und durch sein feinfühliges Handling und die brillante Grafik wesentlich atmosphärischer.

Thomas Hellwig

Gameplay 3+

Allgemein und auch bezüglich der Stunt-Moves, ist die Steuerung nur durchschnittlich.

Dauerspaß 3

Der Stunt-Modus stellt im Gegensatz zu den Zeitrennen eine echte Herausforderung dar.

Grafik 3

Viele auffällige Grafikfehler haften an TES. Die Strecken sind häufig viel zu eintönig.

Sound 4+

Unpassende Musiken und mäßige Soundeffekte stellen TES in den Schatten von 1080°.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 80 Blöcke

Spieler 1-2 (simultan)
Level 7 Strecken
Schwierigkeit mittel/hoch
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich ab Februar '99

FAZIT
3



Kämpf Dich durch! Dein Kampf-Roboter ist ferngesteuert... und er kann aufgerüstet werden. Doch dafür mußt Du erst einmal Deine Gegner plattmachen... und beim großen Power Quest-Turnier geht's dann so richtig ab!

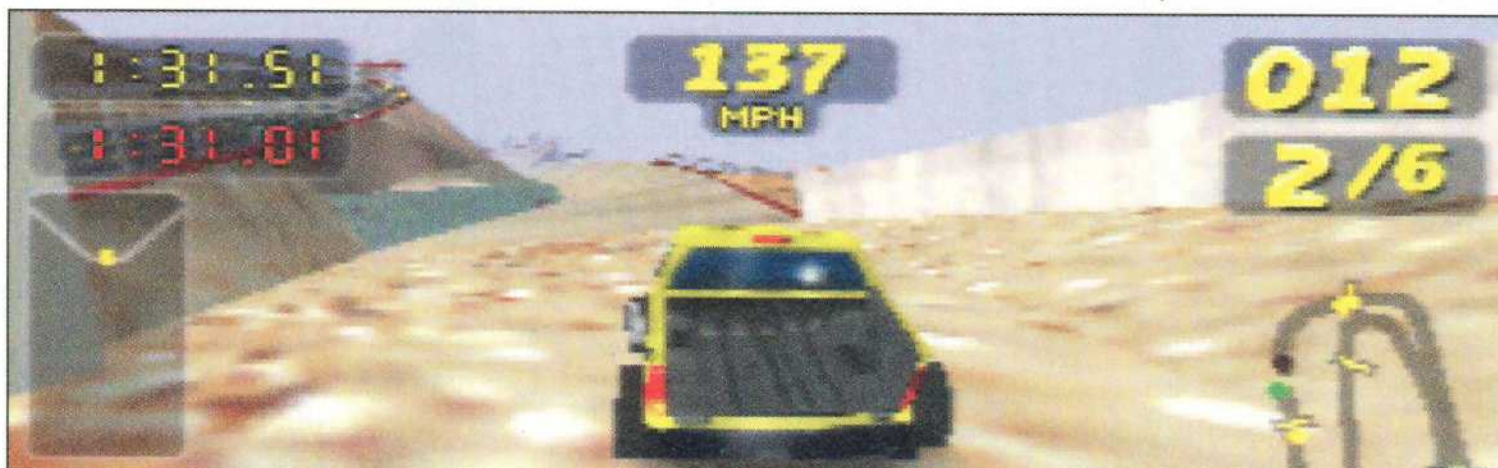
INFOGRADES
DEUTSCHLAND

Nintendo
GAME BOY
color

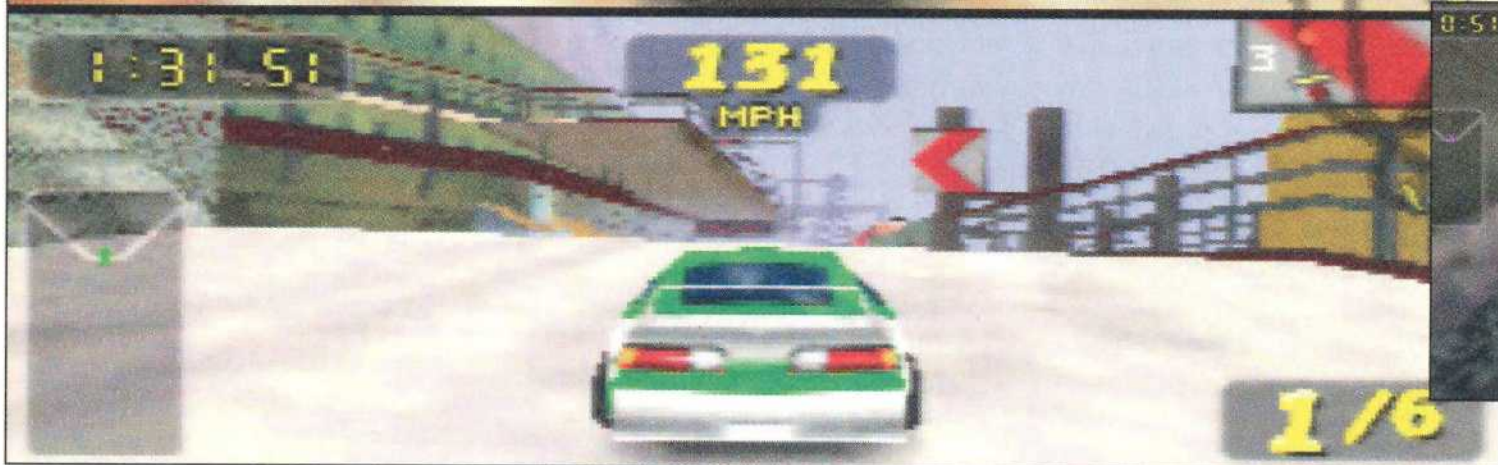
Genre:
RennspielHersteller:
Konami/MidwayEntwickler:
Midway/AtariPreis:
ca. DM 130

Rush 2 – Extreme Racing USA

Superweite Sprünge, waghalsige Stunts und jede Menge zu erforschende Geheimabschnitte sind die Hauptkomponenten von Rush 2 - Extreme Racing USA. Der Nachfolger von San Francisco Rush macht genau da weiter, wo sein Vorgänger aufgehört hat und bietet wilde Action auf den Straßen Amerikas. Schnallt Euch an und gebt Gas!



Mit Vollgas in die Steilkurve, in Rush 2 verkraftet das sogar dieser VW-Bus



An verschiedenen Stellen könnt Ihr durch einen U-Bahn Tunnel abkürzen



Könnte man sich bei *San Francisco Rush* nur in einer Stadt austoben, stehen bei *Rush 2 – Extreme Racing USA* mit Las Vegas, New York, Hawaii, Los Angeles und der Alcatraz-Insel gleich fünf verschiedene Austragungsorte für die Rennen zur Verfügung. Las Vegas erstrahlt dabei im bunten Neonlicht der Leuchtreklamen und Video-werbetafeln, während die Hawaii-Strecke Urlaubserinnerungen

weckt. Für diese bleibt jedoch keine Zeit, da es auf der Straße hoch hergeht. Die sieben Kontrahenten sind wirklich schwer zu besiegen, doch wer sagt denn, daß man Rennen nur auf der Straße gewinnen kann? Viele Abkürzungen führen von der eigentlichen Fahrbahn ab und gehen quer durch die Natur oder sogar durch einen U-Bahn-Tunnel. Es ist also Aufmerksamkeit gefragt, will man die Ziellinie als erster überqueren und zusätzlich noch den ein oder anderen Schlüssel für geheime Streckenabschnitte ergattern. Diese Schlüssel sind meistens an schwer zu erreichenden Stellen versteckt, und es gehört schon eine gewisse Risikobereitschaft dazu, die Ideallinie zu verlassen, um nach ihnen Ausschau zu halten. Nicht selten verfranst man sich dabei in der Botanik oder fährt in Sackgassen, was einen sofortigen Positionsverlust bedeutet. Die computergesteuerten Gegner begeben sich nämlich nicht auf die Suche nach den Geheimnissen, sondern bleiben stur auf der Straße mit dem Ziel, das Rennen zu gewinnen. Habt Ihr

trotz größter Bemühungen Schwierigkeiten, erster zu werden, versucht es einfach mit einem anderen Wagen, denn diese unterscheiden sich jeweils in den Attributen Höchstgeschwindigkeit, Bodenhaftung und Driftverhalten.

POSTIN!

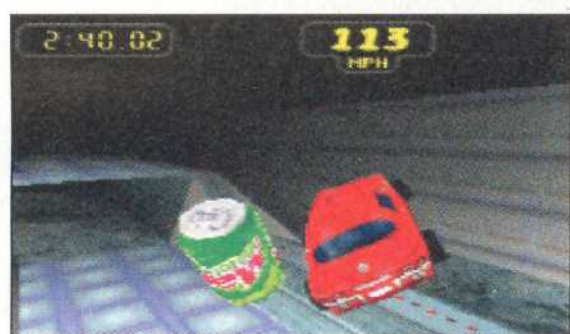
Schneller Einstieg, spaßige Suche nach geheimen Abschnitten



Neben dem Championship-Modus, bei dem Ihr alle Kurse nacheinander als Sieger beenden müßt, gibt es auch noch drei spezielle Strecken zu befahren. Beim Halfpipe-Rennen ist die Fahrbahn wie eine halbe Röhre an beiden Seiten nach oben gebogen. Dadurch ergibt sich die Gefahr, bei unkontrolliertem Driften die Bodenhaftung zu verlieren, was meistens in einem Abflug mit anschließender Explosion endet. Eine weiterer Wettstreit findet auf einer extrem unebenen Umgebung statt. Bodenwellen, Hügel und Rampen lassen nur den Fah-



Viele Wege führen nach Rom. Durch den Untergrund oder durch die Luft; Ihr habt die freie Wahl, welche Route Euer Wagen einschlagen soll – macht was draus!



rer, mit der besten Kontrolle über sein Gefährt als Sieger zu. Landet das Auto einmal auf dem Dach, ist aber noch nicht alles verloren. Mit einer Taste wird der scheinbar außer Gefecht gesetzte Wagen wie von Geisterhand umgedreht und mit geringer Geschwindigkeit wieder auf die Straße gesetzt. Komisch ist nur, daß diese Aktion so schnell geschieht, daß selbst dicht aufge-

fahrene Verfolger die Gelegenheit meistens nicht nutzen können, um vorbeizuziehen. Zusätzlich existiert noch eine Stunt-Arena mit vielen Schanzen, die Ihr für beeindruckende Stunts nutzen könnt, die dann anschließend bewertet werden. Da es aber keine direkten Ein-

NEGATIV!

Etwas unübersichtliche Streckenführung, Grafik nur mittelmäßig

flußmöglichkeiten auf die Sprungauswahl gibt, verliert dieser Modus schon nach kurzer Zeit sei-



nen Reiz. Wirklich Spaß machen die Rennen gegen einen Freund per Splitscreen. Die Framerate bleibt dabei, anders als beim Vorgänger, stets konstant, obwohl auch noch vier Computer-Gegner mitmischen. Ebenfalls eine Verbesserung stellt die audiovisuelle Präsentation dar. Es gibt mehr Details am Streckenrand, eine größere Blicktiefe, und der Soundtrack ist besser gelungen als bei *San Francisco Rush*. All diese positiven Aspekte sollen aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß sich *Rush 2 - Extreme Racing USA* in erster Linie an Freunde von actiongeladenen Rennen und nicht an Fans realistischer Fahrsimulationen wendet. Die Fahrzeugphysik ist sehr einfach ausgefallen, so daß man ohne große Übung gleich an Wettkämpfen teilnehmen kann und auch eine reelle Chance auf den Sieg hat. Auf der anderen Seite sind die Rennen dadurch nicht sehr anspruchsvoll und wären ohne die Extraaufgaben schnell langweilig. Insgesamt ist *Rush 2*

– *Extreme Racing USA* eine gute Alternative zu anderen Rennspielen, da es einige rennspieltypische Komponenten, wie die Suche nach Schlüsseln, enthält und die Wagen relativ leicht zu steuern sind.

Holger Reher

Gameplay

2

Die Suche nach geheimen Abschnitten bringt Abwechslung, und die Steuerung ist einfach.

Dauerspaß

2-

Bis man alle Schlüssel und Geheimnisse gefunden hat, vergehen einige Wochen.

Grafik

3+

Die Grafik hat sich gegenüber dem Vorgänger verbessert, bleibt aber weiterhin Mittelmäßig.

Sound

2-

Die Soundeffekte gehen in Ordnung. Die Musik klingt lebendiger als bei *SF Rush*.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 34 Seiten

Spieler 1-2 (simultan)
Level 9 Strecken
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich ab Februar

FAZIT
2-

HOPPEL!

Suche Dir aus,
wer Du sein willst: Bugs Bunny oder Lola.
Dann geht's auf die Jagd nach der Bande,
die Eure ganzen Karotten geklaut hat!
Für Deinen neuen Color Game Boy in Farbe.



INFOGRADES
DEUTSCHLAND

Nintendo

GAME BOY
COLOR

Genre: **Sport**

Hersteller: **Acclaim**

Entwickler: **Iguana**

Preis: **ca. DM 130**

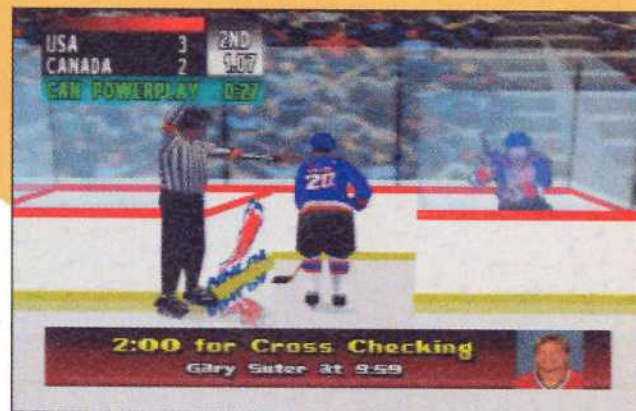
Wenn es mit den Temperaturen so weitergeht, friert in Hamburg dieses Jahr die Alster wieder zu. Tausende strömen dann auf das Eis, um sich an zahlreichen Buden an heißen Würstchen und Glühwein zu laben. Einige schaufeln sich aber auch spiegelglatte Flächen frei, stellen Tore auf und liefern sich ein spannendes Eishockey-Match. Für alle, die gerade keinen zugefrorenen See in der Nähe haben, oder denen es draußen einfach zu kalt ist, gibt es jetzt NHL Breakaway '99 – garantiert ohne blaue Flecke und Frostbeulen.



NHL BREAKAWAY '99



die Top-Teams gibt. Im Practice-Modus läßt sich einstellen, mit wie vielen Spielern Eure und die gegnerische Mannschaft antreten soll, wodurch Powerplay und Unterzahl geübt werden können. Für optimale Ausnutzung einer Überzahl oder effektivere Verteidigung bei Bankstrafen für das eigene Team dürfen im Training und im Spiel di-

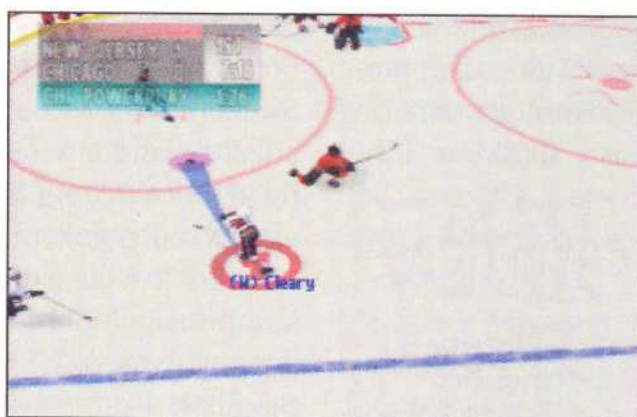


Das komplette Regelwerk der NHL wurde übernommen. Für Cross Checking gibt es zwei Minuten Bankstrafe

Neben den Teams der aktuellen NHL-Saison sind diesmal wieder einige Nationalmannschaften wie z. B. Schweden, Canada und sogar die eher zweitklassige deutsche Truppe auswählbar. Dank offizieller Lizenz dürft Ihr Euch mit den Originalspielern über das Eis bewegen, auch wenn sich diese, aufgrund einheitlicher Gesichtstextur, optisch gleichen wie ein Ei dem anderen. Dafür werden bei Torerfolgen oder anderen wichtigen Ereignissen auf dem Feld Statistikfenster eingeblendet, die auch immer ein Bild des jeweiligen Spielers enthalten.

An Spielmodi stehen Freundschaftsspiel, Saison, Penalty-Schießen sowie Play Off und das neue International Play Off zur Verfügung. Natürlich darf vor den Partien wieder trainiert werden, damit es keine Blamage gegen

verse Taktiken aufgerufen werden, und sogar das obligatorische Herausnehmen des Tor-



hüters und Einwechseln eines sechsten Feldspielers kurz vor Schluß ist möglich. Dadurch ergeben sich die spannendsten Spielsituationen, und selbst bei einem 0:2-Rückstand eine Minute vor der Schlußsirene hat man das Gefühl, die volle Kontrolle zu haben und doch noch

als Sieger von der Eisfläche gehen oder besser gleiten zu können.

In dieser Kontrolle liegt auch die große Stärke von NHL Breakaway '99. Selbst das Aufziehen eines Powerplays gelingt, wie man es sonst nur aus dem Fernsehen oder von Live-Spielen her kennt. Es ist wirklich eine Freude, sich mit fünf

Mann im gegnerischen Drittel zu postieren und mit den vier oder drei Verteidigern Katz und Maus zu spielen. Es muß nur noch der richtige Moment für einen Schuß oder eine geniale Abgabe abgepaßt werden, und ein Treffer liegt in der Luft. Das deprimierende Warten auf den ersten Torerfolg, wie es bei vielen anderen Eishockey-Spielen zu erleben ist, fällt bei NFL Breakaway '99 weg. Doch es bietet durch seine fünf Geschwindigkeitsstufen und die jeweils dreigeteilte Schwierigkeitseinteilung der Gegnerstärke und -intelligenz sowie der Steuerung des eigenen Torhüters auch Profis noch eine Herausforderung.

Auf die höchste Geschwindigkeit eingestellt flitzen die Spieler in einem Affenzahn über das Eis, und es wird deutlich, daß Eishockey wirk-

POSITIV!
Dynamischer Spielablauf, einfache Steuerung, gute Kontrolle

view roster

CANADA

WAYNE GRETZKY

C 895

6-0 180 LBS LEFT HANDED

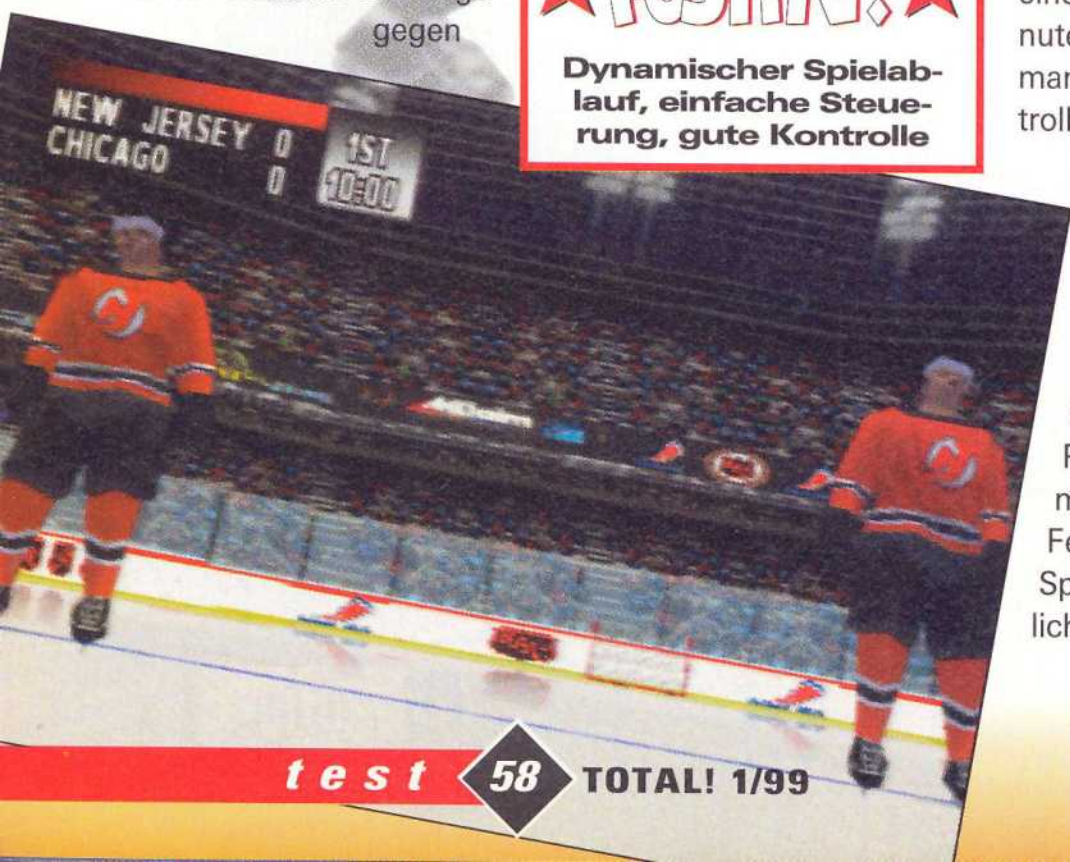
DOB 1/26/61 YEARS IN NHL 20

BRANTFORD, ONT

NAME	PTS	CP	G	A	PTS
S. DESJARDINS	27	D	1	0	0
A. FOOTE	22	D	0	0	0
A. MACPHEE	19	D	1	0	0
C. PRONGER	14	D	1	0	0
S. STEVENS	13	D	1	0	0
B. BRIDGMAN	10	D	1	0	0
S. CORSON	10	EW	1	0	0
T. FELLER	14	FW	1	0	0
W. GRETZKY	99	C	1	0	0

CACT-TEAM C-CK-COLUMN A-SORT R-GOALIES

Komplexe Statistiken mit Unmengen wissenschaftlicher Fakten können während oder nach dem Spiel aufgerufen werden



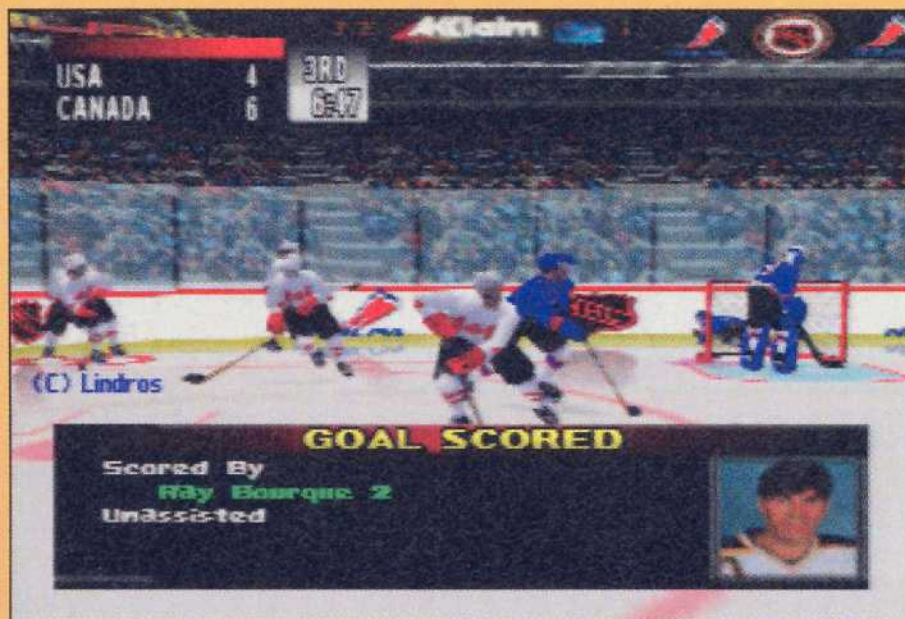


Alle NHL-Stadien sind vorhanden, und sogar an die Eisbemalung wurde gedacht

Durch die sehr groß gestalteten Felder, die eine gute Verteilung der insgesamt zwölf Mann garantieren, kommt aber selbst bei dieser Rasanz keine Verwirrung auf. Die überaus einfache Steuerung lässt punktgenaue Pässe und dynamische Sprints zu und trägt damit ihren Teil zur schon angesprochenen Kontrolle bei. Auch einstellbare Hilfen, wie eine farbig leuchtende Umrandung oder ein ebenfalls farbig leuchtender

Schweif am Puck, verschaffen Übersicht. Habt Ihr dann doch einmal den Wunsch, das Geschehen aus einem anderen Winkel zu betrachten, könnt Ihr Euch aus 16 Kameraperspektiven die optimale herausuchen, wobei einige aber leider kaum spielbar sind. An negativen Punkten fallen, neben den oben erwähnten Gesichtstexturen, noch die fehlenden Eis-spiegelungen der Akteure und die schlecht gelungene

Soundkulisse auf. Die Zuschauer hören sich nicht sehr realistisch an, und das rhythmische Klatschen und Stampfen klingt ebenfalls sehr synthetisch.



lich eine der schnellsten Mannschaftssportarten auf der Welt ist.

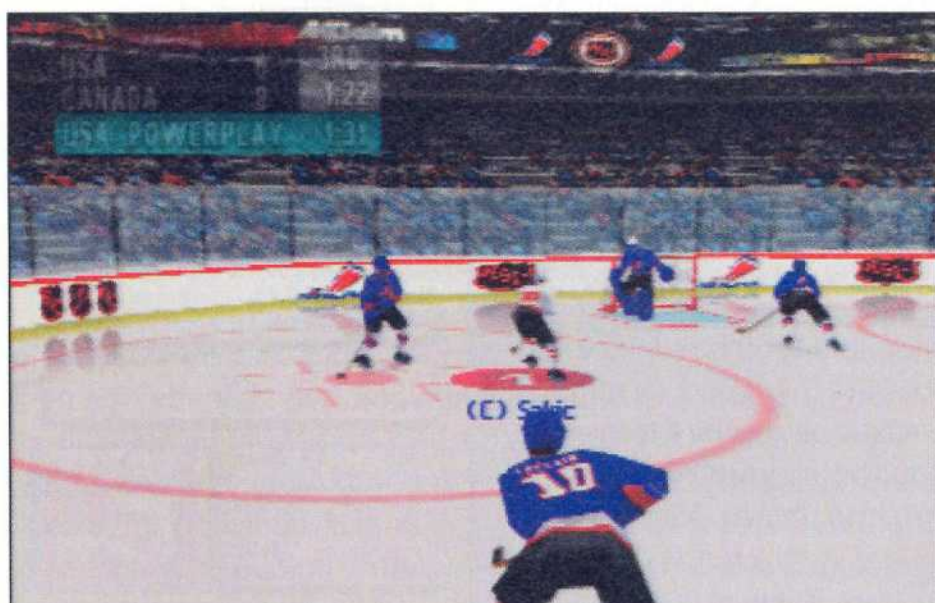


Im Replay können die besten Szenen aus allen möglichen Winkeln und in verschiedenen Geschwindigkeiten betrachtet werden

Dafür sind die Soundeffekte auf dem Eis hervorragend gelungen: Schleifende Kufen, krachende Schüsse und zerberstende Scheiben bei harten Bodychecks an der Bande unterstützen die sehr authentische Atmosphäre. Mit *NHL Breakaway '99* ist Iguana ein guter Nachfolger gelungen, der in einer Liga mit *NHL '99* von Electronic Arts spielt. Einsteiger und Profis werden gleichermaßen gut bedient und bekommen eine actionbetonte Umsetzung des Sports mit ausreichend taktischen Möglichkeiten und hervorragender Spielbarkeit. Die Erhöhung der Geschwindigkeit und der taktischen Varianten rechtfertigt den Kauf, selbst bei Besitz des Vorgängers.

Holger Reher

NEGATIV!
Alle Spieler sehen gleich aus, Zuschauerkulisse klingt unecht



Gameplay 1-

Schnelle Action bei totaler Kontrolle: Die einfache und präzise Steuerung macht es möglich.

Dauerspaß 2

Mehrere Wochen ziehen ins Land, ehe die stärksten Teams geschlagen werden können.

Grafik 2

Die Grafik ist flüssig und enorm schnell. Leider sehen die Spieler alle gleich aus.

Sound 2

Die Soundeffekte auf dem Eis klingen um einiges besser als die magere Zuschauerkulisse.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 32 Seiten

Spieler 1-4 (simultan)
Level 36 Teams
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 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.	dtDM 244,00
Mario Pak Set&Pilotwings kpl.	dtDM 299,95
ANTENNENKABEL original	dtDM 39,95
CONTROLLER orig., farbig	dtDM 54,95
CONTR. PAK 1 MEG farbig	dtDM 26,95
CONT. PAK 4 MEG AUTOMATIK	dtDM 69,90
Expansion Pak orig., 4MB	dtDM 64,95
GAMEBUSTER Schummelmod.	dtDM 99,95
LENKRAD orig.LX-4 Rumble	dtDM 129,00
LEERBOX, stabil, transparent	DM 2,50
RUMBLE PAK LX4 Tremor	dtDM 29,95
RUMBLE PAK LX4 + 1 MEG	dtDM 39,95
1080° Snowboarding kpl.	dtDM 89,95
Banjo-Kazooie	kpl.dtDM 89,95
Banjo-Kazooie Spielberater kpl.	dtDM 24,80
Bio Freaks	dtDM 99,95
Blast Corps	kpl.dtDM 99,95
Body Harvest	kpl.dtDM 99,95
Buck Bumble	dtDM 109,95
Bust A Move 2	dtDM 49,95
Bust A Move 3	dtDM 99,95
Center Court Tennis	dtDM 119,95
Diddi Kong Racing	dtDM 89,95
Extreme G 2	kpl.dtDM 99,95
F-Zero X	dtDM 89,95
F1 World Grand Prix	kpl.dtDM 89,95
FIFA '99	kpl.dtDM 109,95
Frankreich 98-Fußball WM	kpl.dtDM 79,95
G.A.S.P.	dtDM 109,95
Gex 64	kpl.dtDM 124,95
Glover	kpl.dtDM 89,95
Goemon-Mystical Ninja	dtDM 109,95
Hexen 64	kpl.dtDM 79,95
Holy Magic Century	dtDM 139,95
Int.Superstar Soccer 98	kpl.dtDM 89,95
John Madden NFL 99	dtDM 99,95
Knife Edge	dtDM 89,95
Mission Impossible	kpl.dtDM 99,95
Nagano Winter Olympics	dtDM 119,95
Nascar '99	kpl.dtDM 99,95
NBA Live '99	kpl.dtDM 99,95
NBA JAM '99	dtDM 99,95
NFL Blitz	dtDM 104,95
NFL Quarterback Club 99	dtDM 99,95
NHL '99	kpl.dtDM 104,95
NHL Breakaway 99	dtDM 99,95
Olympic Hockey 98	kpl.dtDM 79,95
Off Road Challenge	kpl.dtDM 124,95
Pilotwings 64	kpl.dtDM 69,95
Rampage World Tour	dtDM 124,95
(Iggy's) Reckin' Balls kpl.	dtDM 89,95
San Francisco Rush	dtDM 79,95
Space Station-Silikon Valley	dtDM 109,95
Starshot-PanikimSpaceCircus	kpl.dtDM 109,95
Star Wars: Rogue Squadron kpl.	dtDM 109,95
Super Mario KART	dtDM 89,95
Top Gear Overdrive	dtDM 119,95
TUROK 2 -uncut-	dtDM 99,95
TUROK 2	kpl.dtDM 89,95
V-Rally	kpl.dtDM 99,95
Virtual Pool	dtDM 99,95
Waialae Country Club Golf	dtDM 109,95
WCW vs NWO: Revenge	dtDM 119,95
Wipeout 64	dtDM 129,95
Yoshi's Story	kpl.dtDM 89,95
Zelda 64	kpl.dtDM 109,95
Zelda 64 Spieleberater kpl.	dtDM 24,80
Zelda 64 T-Shirt	DM 29,95
Zelda 64 Baseball-Cap, blau	DM 39,95
Zelda 64 Kapuzensweater	DM 69,95

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:
Shoot 'em Up

Hersteller:
Mitsui

Entwickler:
Kemco

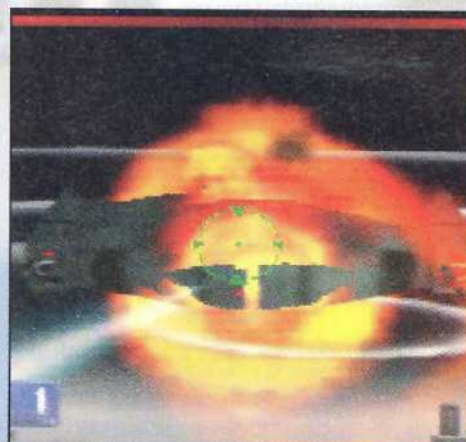
Preis:
ca. DM 100

Knife Edge – Nose Gunner

Wieder einmal wird die Zukunft der Welt bedroht. Wieder einmal seid Ihr auf Euch allein gestellt, um die Erde zu retten. Und wieder einmal heißt das nichts anderes als Ballern. Bühne frei für Knife Edge!



In der Presseinfo steht etwas von „Spezialeffekten, die nur ein N64 generieren kann“. Zu sehen ist davon nichts



Knife Edge – Nose Gunner heißt direkt übersetzt Messerklinge – Nasenkanonier. So albern, wie der Titel klingt, gestaltet sich auch das Spielen dieses nicht gerade tiefgründigen Shoot 'em Ups. Ihr steuert laut Vorgeschichte einen Helikopter, tatsächlich aber nur ein Fadenkreuz mit dem Analogstick über den Bildschirm, während der Hintergrund selbstständig weiterläuft. Unterwegs trifft Ihr auf allerlei Unholde, die Euch so-

gar beschießen, wenn sie schlecht gelaunt sind. Gegen ihre Angriffe könnt Ihr mit den C-Tasten kleine Ausweichbewegungen vornehmen, wobei die automatische Kamerafahrt weitergeht. Sinnvoller ist es jedoch, sie zu besiegen, bevor sie zum Zuge kommen.

Für diese Zwecke ist der Helikopter mit einer Bordkanone ausgerüstet, die Ihr über den Z-Button abfeuert. Findet Ihr Extras, erhöht sich Eure Schußstärke

und -geschwindigkeit. Wenn Euch der Endgegner des einen oder anderen der lediglich sechs Level doch zu schwierig erscheinen sollte, könnt Ihr außerdem auf Extrawaffen zurückgreifen. Allerdings ist deren Munition begrenzt, und wirksam sind sie nur in geringem Maße. Spielt Ihr dagegen zu viert, haben die Gegner keine Chance mehr, zumal Ihr mit vier Fadenkreuzen über einen Bildschirm wuselt. Mehr Spaß als allein werdet Ihr jedoch nicht haben, da sich das Geschehen nach höchstens fünf Minuten als

Augen vorbei, da die sechs Level nicht gerade lang sind. Ihr könnt zwar mehrere Routen anwählen, ereignisreicher wird das Spiel dadurch aber nicht, da sich die Wege kaum unterscheiden. Immerhin wurden einige wenige Levelpassagen und Musikstücke interessant gestaltet, doch für 15 Minuten sind 100 DM einfach zuviel.

Tobias Partetzke

POSITIV!

Erstes Spiel seiner Gattung auf N64, amüsanter Spieltitel

NEGATIV!

Langweiliges Gameplay, ungenaue Steuerung, zu kurz

stupide und todschmerzhaft entpuppt. Erschwerend kommen eine relativ ungenaue Steuerung und teilweise verwirrende Kamerafahrten hinzu. Nach ungefähr einer Viertelstunde flimmert dann der Abspann an Euren



So sieht der Mehrspieler-Modus aus – genau wie das normale Spiel, nur mit vier Fadenkreuzen auf dem Bildschirm. Die Gegner haben nur noch wenige Chancen

Gameplay

5+

Ihr lenkt wie blöde ein Fadenkreuz über den Schirm und haltet Z gedrückt, mehr nicht.

Dauerspaß

5

Nach dem ersten Durchspielen werdet Ihr das Modul genervt in die Ecke verbannen.

Grafik

4+

Die verwaschene Grafik mit Billigeffekten und Ruckeleinlagen hat manchmal auch ihre Reize.

Sound

3-

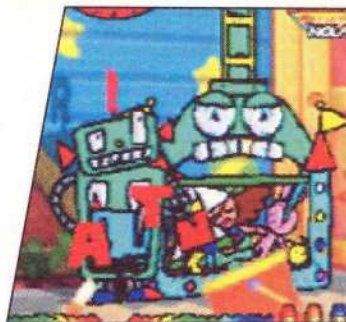
Musikalisch wird Euch Mittelmaß geboten, das gegenüber dem Rest des Spiels verdaulich ist.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: nein

Spieler 1-4 (simultan)
Level 6
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
5+

Rakugakids



Genre:
Prügelspiel

Hersteller:
Konami

Entwickler:
KCEK

Preis:
ca. DM 140

Test N64

**Wild gewordene Kinder malen mit verzauberten Wachsmalstiften
Figuren an die Wand, die lebendig werden und sich gegenseitig windelweich prügeln – wo gibt's denn so was? Bei Rakugakids!**



Auch wenn es beim ersten Hinsehen nicht so scheint, steckt Rakugakids voller Details und Feinheiten. Im Hintergrund dieser Stage spiegeln sich die Kämpfer beispielsweise wider



Konami hat mit ihrem ersten N64-Prügler, *G.A.S.P.*, keine Lorbeeren einheimen können (vgl. Test in TOTAL! 10/98, Wertung: 3-). Auf den ersten Blick schreckt auch ihr neues Werk *Rakugakids* zunächst ab. Der eigenwillige Grafikstil trifft wirklich nicht jedermanns Geschmack. Doch wenn Ihr einen zweiten Blick riskiert, bemerkt Ihr, daß die Charaktere, obwohl sie schlicht wirken, äußerst geschmeidig animiert

und Faustschläge beherrschen die sieben Kämpfer. *Street Fighter II* läßt wieder einmal grüßen, ebenso wie in der Ausführung der Moves. Mit simplen Viertel- oder Halbkreisbewegungen entlockt Ihr den Streithanseln so gut wie immer ein Spezialmanöver. Das ist neben dem niedrigen Schwierigkeitsgrad der Grund, warum sich das Geschehen nicht sehr anspruchsvoll gestaltet. Ihr müßt keine verzwickten Tastenkombinationen auswendig lernen. Einerseits bietet dieser Aspekt den Vorzug, daß Ihr mit wenig Übung schnell ins Spiel findet, bringt auf der anderen Seite jedoch den Nachteil mit sich, daß Ihr kaum gefordert werdet. Aufgrund dieser Schlichtheit stellt sich bei fortgeschrittenen Spielern bald Langeweile ein. Anfänger und vor allem jüngere Prügelveteranen werden dagegen viel Gefallen an *Rakugakids* finden, nicht zuletzt durch den kunterbunten und witzigen Grafikstil. Für Kinder ist wohl auch der nicht unbedingt notwendige Trainingsmodus gedacht, in dem Ihr das Verhalten Eures Gegners nach Belieben einstellen könnt. Mit

einem Freund dürft Ihr Euch selbstverständlich ebenfalls messen, was die Kämpfe ein wenig spannender macht. Alles in allem ist *Rakugakids* nicht die Prügelspiel-Erleuchtung auf

▼ **NEGATIV!** ▼

Sehr einfaches
Gameplay, Grafikstil
recht eigenwillig

Nintendos 64-Bitter, was auch niemand erwartet hatte. Für eine aufheiternde Runde zwischendurch und für Leute mit niedrig gesteckten Ansprüchen ist es jedoch sehr gut geeignet.

Tobias Partetzke



Ihr könnt im Drawing-Modus spielen, in dem nur Konturen gezeigt werden



Gameplay 2-

Faire Kollisionsabfrage und leicht bedienbar, anspruchsvolles Spielen ist aber nicht drin.

Dauerspaß 2

Spielt Ihr allein, verliert *Rakugakids* schnell an Reiz, kann zu zweit jedoch länger erfreuen.

Grafik 2+

So verrückte Special-Moves seht Ihr selten. Die Animationen sind sehr geschmeidig.

Sound 1-

Ein Mix aus feinsten Ska-, Surf Punk- und Country-Musik verwöhnt Eure Ohren.

Modulspeicher: ja
Controller Pak: nein

Spieler 1-2 (simultan)
Level 7 + 1 Kämpfer
Schwierigkeit 8 Stufen/niedrig
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

▲ **POSITIV!** ▲

Abgedrehte und
witzige Animationen,
einsteigerfreundlich

sind, und daß die Hintergründe detailliert gezeichnet und in 3D gestaltet wurden. Habt Ihr etwas Übung im Umgang mit den Special-Moves, bekommt Ihr Tonnen von aberwitzigen und ausgefallenen Animationen zu Gesicht. Nahezu jede Aktion strapaziert Eure Lachmuskeln, selbst normale Schläge und Tritte. Jeweils drei verschieden harte Kicks

Genre:
Puzzlespiel

Hersteller:
Acclaim

Entwickler:
Taito

Preis:
ca. DM 120

BUST-A-MOVE3 DX

Während der Weihnachtszeit sieht man überall bunte Kugeln. Der Baum-schmuck wird zwar langsam wieder abgehängt, doch bei Bust-A-Move3 DX für das N64 beginnt das Rumkugeln jetzt erst so richtig.



Randbegrenzung kann als Bande genutzt werden, mit etwas Übung und Geschick lassen sich so Kugeln um andere herumschießen. Das Spiel ist zu Ende, wenn sich so viele Blasen angehäuft haben, daß sie bis an Eure Kanone heranreichen.

Ein großes Plus im Vergleich zum Vorgänger aus dem vorherigen Jahr sind die vielen Modi. Nach wie vor könnt Ihr im Arcade-Modus alleine spielen und Euren High-Score steigern oder gegen den Computer oder einen zweiten Mitspieler antreten. Neu ist die Möglichkeit, zu dritt oder viert zu spielen. Da die einzelnen Felder dabei nebeneinander dargestellt werden, empfiehlt sich dieser Modus zwar nur bei großen Bildschirmen, dann entsteht jedoch eine Riesenstimmung. Ihr könnt übrigens auch alleine gegen drei CPU-Gegner zocken. Im Puzzle-Modus arbeitet Ihr Euch durch, haltet Euch fest, insgesamt 1.025 vorgegebene Aufgabenstellungen. Wem das nicht reicht, der kann sich im ebenfalls neuen Editor eigene Spielfelder basteln und diese auf einem Controller Pak abspeichern. Ganze 25 Bildschirme passen auf 64 Seiten einer Speicherkarte.

Bust-A-Move3 DX ist ein echter Leckerbissen für alle Puzzle-Fans, mit gigantischem Umfang. Das Gameplay ist einfach gehalten, die präzise Steuerung sorgt dafür, daß Ihr auch in hektischen Momenten genau zielen und die Übersicht behalten könnt.

Frederic Berg



Auf einem sehr großen Bildschirm macht der ungewöhnliche Mehrspieler-Modus von Bust-A-Move3 DX einen Heidenspaß – ohne ist leider nur wenig zu erkennen

Freunden des Puzzle-Genres ist die Bust-A-Move-Serie schon seit Jahren ein Begriff. Beinahe jedes Konsolensystem wurde mit einer oder mehreren Versionen des Klassikers bedacht, und auch

rung ist absolut einsteigerfreundlich, weil einfach, und das Gameplay ist ebenso simpel wie fesselnd. Mit einer kleinen Kanone schießt Ihr bunte Blasen auf das Spielfeld. Ziel des Ganzen ist es, mindestens drei oder mehr gleichfarbige zu gruppieren, damit sich diese auflösen. Alle Kugeln, die unter einer Gruppe kleben, die sich auflöst, fallen daraufhin zu Boden und geben weitere Punkte. Die

POSTIV!

Viele Modi, Editor mit Speicherfunktion, über 1.000 Puzzles

in den Spielhallen schlucken die gleichnamigen Automaten schon lange die Münzen der Spieler. Das Erfolgsrezept ist das gleiche wie beim legendären Tetris. Die Steue-

NEGATIV!

Sowohl Sound als auch Grafik sind lediglich auf 16-Bit-Niveau



Kaum zu glauben, aber wahr. Ganze 1.025 Puzzles können von Euch gelöst werden



Wer das Spielprinzip noch nicht kennt, kann sich vom Modul Unterricht erteilen lassen

Gameplay

1-

Weniger ist mehr, vor allem bei Tetris-Klonen. Ein simples Prinzip – einfach und faszinierend.

Dauerspaß

2+

Die vielen Modi und der Editor verpassen dem fesselnden Spiel einen zusätzlichen Kick.

Grafik

3

Wenigstens die Hintergründe hätten auf 64-Bit-Niveau gestaltet werden können.

Sound

4

Die Songs sind vom Vorgänger übernommen worden, und die Effekte klingen gräßlich.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 64 S. für 25 Puzzles

Spieler 1-4 (simultan)
Level 1.025
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

NIGHTMARE CREATURES



Finstere Kreaturen treiben im London des späten neunzehnten Jahrhunderts ihr Unwesen. Gerufen wurden sie von Adam Crowley, einem Wissenschaftler, dem geheime Unterlagen in die Hände gefallen waren, mit deren Hilfe er Macht über die Geschöpfe der Unterwelt erlangt hatte. Eure Aufgabe in Nightmare Creatures besteht darin, Crowley zu jagen und ihn, zusammen mit seinen Monstern, zurück in die Unterwelt zu schicken.

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Kalisto
Preis:	ca. DM 160

Test N64



Klebrige Spinnenweben, kalte Nebelschwaden und jede Menge Lichteffekte bilden zusammen mit dem düsteren Sound eine schaurig-schöne Gruselatmosphäre

Am Anfang des Spiels wählt Ihr zwischen dem Teufelsjäger Ignatius und dessen Partnerin Nadia. Ignatius hat mit seinem Kampfstab die größere Reichweite und Durchschlagskraft, Nadia ist dafür um einiges schneller und mit ihrem Schwert auch nicht gerade schwach bewaffnet. Ist die Wahl erfolgt, geht es im ersten der insgesamt 20 Level schon gleich gut zur Sache. Aus jeder Ecke kommen Zombies oder gigantische Monster herangestürmt und versuchen, Euch eines der kostbaren drei Leben zu nehmen, was ihnen bei falscher Kampftaktik auch ohne weiteres gelingt. So heißt es, genau zu

überlegen, bei welchem Gegner welche Strategie am wirkungsvollsten ist. Mit der Zeit lernt der Spieler einige Special-Moves kennen, die wie in einem Beat 'em Up per Tastenkombinationen ausgeführt werden. Geht die Lebensenergie doch einmal den Bach

herunter, setzt man einfach eine der Energiekugeln ein, die versteckt in den Gassen und Tunneln herumliegen. Weiterhin gibt es noch andere nützliche Dinge zu finden, wie zum Beispiel Pistolen, Extra-Leben oder Dynamitstangen, die neben ihrer hervorragenden Wirkung auf Monster auch für die Freilegung von geheimen Passagen zu verwenden sind. Hin und wieder gilt es, noch einige Zwi-

schengegner zu erledigen, um dann nach hunderten von Kämpfen endlich zum Showdown mit Crowley zu gelangen.

Die dichte Atmosphäre von *Nightmare Creatures* fesselt den Spieler dabei wie gebannt vor den Bildschirm. Bodennebel, umherlaufende Ratten und läutende Glocken um Mitternacht machen das gruselige Erlebnis perfekt. Leider wurde die Steuerung sehr ungenau und hakelig gestaltet, wodurch Sprünge sehr schwierig auszuführen sind und zur Glücksache werden. Da dieses ohnehin schon schwer zu meisternde Spiel dadurch noch um einiges komplizierter wird,

ist es wirklich nur hartgesotenen Menschen zu empfehlen. Diese benötigen dafür aber eine

NTSC-taugliche Konsole, da eine PAL-Version von *Nightmare Creatures* wohl niemals erscheinen wird.

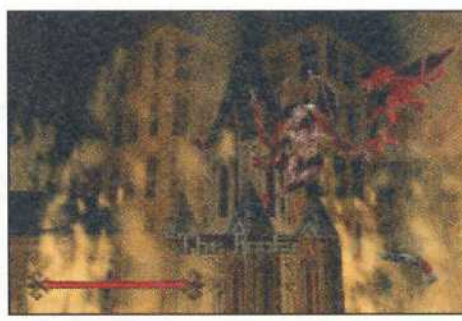
Holger Reher

NEGATIV!
Sehr schwer, ungenaue Steuerung, abgehackte Animationen

POSITIV!
Großartige Gruselatmosphäre, viele verschiedene Gegner



Nadia ist auch kein Kind von Traurigkeit. Mit ihrem Schwert heizt sie den Monstern ein



Drei gegen einen ist ganz schön unfair, aber der Monsterbrut ist das so ziemlich egal

Gameplay	3+
Die Steuerung ist zu ungenau, wodurch Sprünge zur Glücksache werden.	
Dauerspaß	2+
Durch den knackigen Schwierigkeitsgrad läßt sich das Spiel nicht so einfach durchzocken.	
Grafik	2
Die Animationsphasen wirken zu abgehackt. Dafür ist die Atmosphäre großartig gelungen.	
Sound	2+
Knarrende Türen, quietschende Ratten und knurrende Monster verstärken die Stimmung.	
Modulspeicher:	ja
Controller Pak:	2 Seiten
Spieler	1
Level	20
Schwierigkeit	hoch
Rumble Pak	ja
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	als Import (us)
Fazit	2

Jahresrückblick



1998

1998 war ein gutes Jahr für alle Nintendo-Fans, das im Dezember mit dem Release von The Legend of Zelda – Ocarina of Time gekrönt wurde. Auch wenn es Turok 2

nicht mehr rechtzeitig unter den Weihnachtsbaum geschafft hat, ließen 1080° Snowboarding, Banjo-Kazooie, Body Harvest, F-Zero X, ISS 98 und Silicon Valley das N64 in vollem Glanz erstrahlen, und das Expansion Pak verspricht gar eine noch rosigere Zukunft. Dank Kamera, Printer und Color-Version ist auch der Game Boy wieder in aller Hände und eine neue Spielewelle für das beliebteste Handheld aller Zeiten im Anrollen.

Was wir im vergangenen Jahr so alles erlebt haben und was für uns die Tops und Flops waren, könnt Ihr in unserem ganz persönlichen Jahresrückblick nachlesen.

Das Fred



Spezialist für:

Punk in der Redaktion
Lieblingsspiel '98: *Zelda 64*
Flop-Spiel '98: *Bio Freaks*
Film des Jahres: *U-Turn*
CD des Jahres: *Herzblatt* von Norbert & die Feiglinge

Auf diesen TOTAL!-Beitrag '98 bin ich besonders stolz: Expansion Pak (T! 12/98), da wir durch den direkten Kontakt zu Topentwicklern wieder einmal der Zeit voraus waren.

Wenn ich gerade mal nicht Videospiele, dann: sind wahrscheinlich alle meine Konsolen kaputt. Sport, Kino, Lesen, Unternehmungen mit Kind und Kegel.

Mein schönstes Erlebnis 1998: Als Guildo in Birmingham allen gezeigt hat, wo der Hammer hängt.

Mein schlimmstes Erlebnis 1998: Nintendo hatte uns zum Banjo-Kazooie-Spielen eingeladen, Wochen bevor das Spiel erscheinen sollte. Als wir dort ankamen, war das Modul aufgrund von Mißverständnissen gerade nach Amerika geschickt worden, so daß wir es nicht eine Sekunde zu Gesicht bekamen. Gott sei Dank durfte ich eine Woche später noch einmal anreisen und das Game komplett testen.

Mein größter Wunsch für 1999: Daß Conker 64 doch noch erscheint und Perfect Dark meine kühnsten Erwartungen um ein Vielfaches übertrifft.

Über diese Spiele hat TOTAL! 1998 am meisten berichtet



Holgi



Spezialist für: alle Spiele, die kein anderer testen will.
Lieblingsspiel '98: *The Legend of Zelda – Ocarina of Time*
Flop-Spiel '98: *Dual Heroes*
Film des Jahres: *Armageddon*
CD des Jahres: Filmmusik zu *Armageddon* (wegen Aerosmith)

Auf diesen TOTAL!-Beitrag '98 bin ich besonders stolz: meinen ersten Test *Madden NFL 99*.

Wenn ich gerade mal nicht videogames, dann: probe ich mit meiner Band, spiele Tennis oder backe Weihnachtsplätzchen.



Mein schönstes Erlebnis 1998: Nach vier harten Jahren der Wochenendbeziehung endlich mit meiner Freundin zusammenzuziehen.

Mein schlimmstes Erlebnis 1998: Der Tod unserer Katze Miezi

Mein größter Wunsch für 1999: Noch mehr Reisen zu Präsentationen machen zu dürfen. Der Trip nach London zu Codemasters war echt super!

Du Holgi, wo feierst Du eigentlich Silvester 1999?

In New Jersey beim Bon-Jovi-Konzert (BIG FAN!!!).

Klaus



Spezialist für: lange schlafen sowie Leserpost, Zahlen, Daten, Fakten merken und Jump&Runs
Lieblingsspiele '98: *The Legend of Zelda – Ocarina of Time*, *Banjo-Kazooie*, *F-Zero X*
N64-Flop '98: *Yoshi's Story*
Filme des Jahres: *The Big Lebowski* und *Prinzessin Mononoke*

CD des Jahres: *Power* von Fischmob

Auf diesen TOTAL!-Beitrag '98 bin ich besonders stolz: Space World '97-Bericht (T! 1/98), weil da so viele Infos drin sind, die sonst keinem aufgefallen sind, und Satellaview-Games (T! 7/98), weil sonst kein Mensch von der Existenz der Spiele in der westlichen Welt gewußt hat!

Wenn ich gerade mal nicht videogames, dann: ist der Strom ausgefallen.

Mein schönstes Erlebnis 1998: Karibik-Urlaub und natürlich der Tokio-Aufenthalt (ich empfehle den Gas Panik Club in Roppongi)

Mein schlimmstes Erlebnis 1998: Ich hab' bei Mister Donut in Akihabara eine Tüte mit zwei klassischen und seltenen PC-Engine-Spielen vergessen und innerhalb einer Woche die Spielstände von *Banjo-Kazooie* und *Zelda IV* gelöscht.

Mein größter Wunsch für 1999: Ich wache auf, und die Ankündigung eines Prügelspiels mit Mario, Link, Kirby und Pikachu war nur ein böser Alptraum, oder Tobi verwirklicht seinen Traum und wird als Frontman einer Boygroup weltberühmt.

Beweis des Jahres, daß die Arnis einen an der Waffel haben: Nachdem der Ex-Wrestler Jesse „The Body“ Ventura zum Gouvernör (äh ...

wie schreibt sich das?) von Minnesota gewählt wurde, hat Terry „Hulk/Hollywood“ Hogan seinen Rückzug vom professionellen Wrestling bekanntgegeben und will im Jahr 2000 Präsident werden (kein Witz).



Marco



Spezialist für: verletzende Kritik und das Zumüllen meines Büros
Lieblingsspiel '98: *Zelda*
Flop-Spiel '98: *Extreme G 2*
Film des Jahres: *Starship Troopers*
CD des Jahres: *Against* von Sepultura

Auf diesen TOTAL!-Beitrag bin ich besonders stolz: Sofort nachdem das Cover der Ausgabe 8/98 (das mit der schwitzenden Speckbacke) fertiggestellt war, habe ich einen Entmündigungsantrag für Klaus eingereicht. Drückt mal die Daumen, daß es klappt.

Wenn ich mal nicht videogames, dann: spiele ich meistens am PC, rätsel, warum mein Wagen wieder einmal nicht anspringen will.

Mein schönstes Erlebnis 1998: McDonalds erfindet das MacPack, und das ewige Nachdenken über einen sinnvollen Zeitvertreib während der Mittagspause erübrigt sich für anderthalb Monate.



Pleiten, Pech und Pannen

Auch wir, die TOTAL!-Redaktion, kompetent vor



Gottes Gnaden und komplett biologisch abbaubar, sind nicht unfehlbar. Einige unserer (ganz seltenen) Fehler sind Euch möglicherweise gar nicht aufge-



fallen. Daher möchten wir sie an dieser Stelle noch einmal an das erbarmungslose Tageslicht zerren und zu Eurer Belustigung zur Schau stellen.





DIE FÜNF AM MEISTEN GESTELLTEN FRAGEN IN DER LESERPOST:

Wann genau kommt Zelda 64?

Wieso entwickelt Nintendo immer so knuddelige Spiele?

Kommen Harvest Moon, Resident Evil oder Tomb Raider auch für N64?

Arbeiten bei der BPjS eigentlich nur Idioten?

Ist es normal, wenn ich als Erwachsener noch gerne videospiele?

Marcus „El Loco“ Höfer



Spezialist für: Internet, Rennspiele und PC-Fragen
Lieblingsspiel '98: *Turok 2*
Flop-Spiel '98: Alle Prügelspiele
Film des Jahres: *Saving Private Ryan*
CD des Jahres: *Powertrip* von Montermagnet

Wenn ich gerade mal nicht Videospiele, dann: lerne ich Kung-Fu (Wing Chun), sammle die Schrauben von

meiner Harley ein oder hänge auf Rock- und Rap-Konzerten rum.

Mein schönstes Erlebnis 1998: Switchbox für Video-recorder, PlayStation und N64 gekauft.

Mein schlimmstes Erlebnis 1998: Als ich die ersten Dreamcast-Spiele gesehen habe.

Mein größter Wunsch für 1999: Endlich ein exzellentes Rennspiel fürs N64!



Schröder



Spezialist für: Baseball, Bowling, Charts und Deutsch-Hip-Hop-Zitate
Lieblingsspiel '98: Das Spitzohr bläst die Zauberflöte
Flop-Spiel '98: *Frankreich 98* (eine herbe Enttäuschung im Vergleich zu *FIFA 98*)
Film des Jahres: *The Big Lebowski*

CD des Jahres: *Bambule* von Absolute Beginner

Auf diesen TOTAL!-Beitrag '98 bin ich besonders stolz: Mein Game-Boy-Printer-Foto im Inhalt der 5/98 (das mit den süßen Ohren) und die Baseball-Regeln für Einsteiger in der 8/98.

Wenn ich gerade mal nicht videospiele, dann: ziehe ich meinen fies-braunen 70er-Jahre-Trainingsanzug an

und gehe zum Disco-Bowling.

Mein schönstes Erlebnis 1998: Guildo Horns Qualifikation für den Grand Prix de la Chanson d' Eurovision.

Mein schlimmstes Erlebnis 1998: Eine Guildo-Horn-Grand-Prix-Live-Party, der ich als einziger in puffigen Schlagerklamotten beiwohnte.

Mein größter Wunsch für 1999: Bitte, bitte, lieber Gott mach', daß das 64 DD doch noch kommt!

Ehepaar des Jahres: Baywatch Carmen Electra und NBA Dennis 'enfant terrible' Rodman (dicht gefolgt von Thomas 'Akido' Hellwig und seiner Delani)

Der Tobit™



Spezialist für: Einkaufen und groben Unfug
Lieblingsspiel '98: *Ira Ira Bou*
Flop-Spiel '98: *Super Robot Spirits*
Film des Jahres: *Der Soldat James Ryan* (Schwer verdaulich, überlegt Euch zweimal, ob Ihr den sehen wollt!)

CD des Jahres: *This is my Truth tell me yours* von den Manic Street Preachers

Auf diesen TOTAL!-Beitrag '98 bin ich besonders stolz: Das Erwin-Gedicht aus TOTAL! 9/98, weil das die halbe Seite eingenommen hat und ich nicht mehr so viel für die Vorschau schreiben mußte. Und das aus der 6/98, weil das so lustig ist (habe ich mir sagen lassen).

Wenn ich gerade mal nicht videospiele, dann: bin ich schlafen, essen oder tot.

Mein schönstes Erlebnis 1998: Als ich nach einem halben Jahr bemerkte, daß meine Jacke auch Taschen hat. Und Fred hat mir *Castlevania II* (GB) aus den USA mitgebracht. Und ich habe die Führerscheinprüfung beim ersten Versuch bestanden.

Mein schlimmstes Erlebnis 1998: Ich habe nix davon, weil meine Mutter mir fast nie das Auto überläßt. Außerdem fallen meine Schuhabsätze immer ab.

Mein größter Wunsch für 1999: Eine eigene Wohnung wäre ganz fein, möglichst spinnenfrei und groß genug für sechs Konsolen und einen Fernseher und einen PC und eine Stereoanlage. Einen Kleiderschrank brauche ich nicht, Klamotten haben auch unterm Bett Platz. Und ein Cola-Automat in der Redaktion, und daß ich einmal berühmt werde, und daß ich nicht von Salamipizza süchtig werde, und daß Marco aufhört, mich immer zu ärgern, und daß Schröder seinen Musikgeschmack überdenkt, und ganz viel Obst im Frühling und ganz viel Sonne im Sommer und ganz viel Laub im Herbst und ganz viel Schnee im Winter und jemanden, der mir endlich die Tastatur unter den Händen wegrißt.

Was ich noch sagen wollte: Mit dieser Ausgabe bin ich genau ein Jahr hier (also, bei TOTAL!), und ich möchte Euch danken für all die Leserbriefe, die mir dieses Jahr versüßt haben. Deswegen werde ich mich auch anstrengen, immer besser zu werden und mich würdig zu erweisen. So, das mußte mal gesagt werden, wen das nicht interessiert, der kann diesen Teil ja überkleben oder mit einem Kaffeefleck verzieren.



Hiro



Spezialist für: Telefonieren auf Kosten des Verlages, Ballerspiele mit einem Leben

durchspielen, Übersetzungen

Lieblingsspiel '98: F-Zero X und Zelda – Ocarina of Time

Flop-Spiel '98: Yoshi's Story

Film des Jahres: Prinzessin Mononoke

CD des Jahres: Beat Mania 3rd Mix

Auf diesen TOTAL!-Beitrag '98 bin ich besonders stolz: mein Lichtbild im Pocket Pikachu-Bericht.

Wenn ich gerade mal nicht videospiele, dann: telefoniere ich nach Japan auf Kosten des Verlages.

Mein schönstes Erlebnis 1998: Die Models auf der Tokyo Game Show.

Mein schlimmstes Erlebnis 1998: Die bange Zeit zwischen dem Augenblick, in dem mein brandneuer Dreamcast ohne ersichtlichen Grund seinen Geist aufgab und dem Moment, in dem er ebenfalls ohne ersichtlichen Grund wieder einwandfrei funktionierte.

Mein größter Wunsch für 1999: Vernünftige Spiele der Firma Sega.

Thomas „Akido“ Hellwig



Spezialist für: Helpline, Prügel-, Renn- und Snowboard-Games, Schachspiele, unsere Datenbanken, Quatsch auf der Intern-Seite (Super Akido hat etwas für Euch geschrieben!)

Lieblingsspiele '98: 1080° Snowboarding, Star Wars: Rogue S.

Flop-Spiel '98: Twisted Edge Snowboarding und G.A.S.P!! – Fighters NEXTream

Film des Jahres: The Truman Show

CD des Jahres: Randy Crawford und diverse Hip-Hop-Stücke (komplette Scheiben sind meist nicht wirklich durchgängig gut)

Auf diesen TOTAL!-Beitrag '98 bin ich besonders stolz: Der Test zu Virtual Chess 64, denn da konnte ich mein unglaublich überdimensionales Schachwissen wenigstens einmal ansatzweise der Öffentlichkeit unterjubeln, höhö! Natürlich auch der 1080°-Test, denn das Spiel ist die absolute Krönung. Schön war auch die Foto-TOTAL!-Story aus Heft 4/98.

Wenn ich gerade mal nicht videospiele, dann: beschäftige ich mich stundenlang mit korpulenten Japanern. Nein, ich bin privat kein Diätguru oder Chefkoch im Restaurant „Zum dicken Stäbchen“, ich interessiere mich nur sehr für Sumo-Ringen. Nebenbei programmiere ich begeistert Datenbanken am Macintosh (oh, wie aufregend!).

Mein schönstes Erlebnis 1998: Es gab einen Tag in diesem Jahr, an dem meine Waage weniger anzeigte als am Tag zuvor. Doch echt, das war so! Und die Preise für die neue Apple-G3-Rechnergeneration waren annehmbar ...

Mein schlimmstes Erlebnis 1998: Als ich Godzilla auf Dreamcast (Segas neue Konsole) sah, stellte sich mir eine Frage: Was soll das eigentlich?

Mein größter Wunsch für 1999: Auch wenn ich langsam damit nerve, aber ich wünsche mir und allen Prügel-Spiel-Fans ein richtig gutes Sumo-Spiel. Außerdem wird es Zeit, daß ich meine Konsolen zu Hause endlich an einen G3-Rechner anschließen kann, um auf einem 19-Zoll-Monitor zu daddeln, während meine Frau derweil fernsieht.

Glaubst Du, daß Segas Dreamcast dem Nintendo® gefährlich werden kann? Nintendo hat mit dem N64 zwar noch lange nicht den Status des Super Nintendos erreicht, kann und wird sich aber weiterhin überlegen im Endloskampf gegen Sega behaupten können. Das liegt nicht etwa an der Hardware, und an den Spielen höchstwahrscheinlich auch nicht, sondern einfach daran, daß Sega hier in Deutschland nur noch wenige Anhänger hat und sich somit eine neue Fangemeinde mühsam erarbeiten muß. Trotzdem wünsche ich dem Dreamcast Erfolg und hochwertige Spiele, die das Gerät gebührend präsentieren können.



WAS MAN VON VIDEOSPIELEN FÜRS LEBEN LERNEN KANN

„Verheiratet sein ist zwar ganz toll, aber auch streßig. Denn man muß jeden Abend zu Hause sein, ansonsten verläßt sie einen. Geschenke und viel Aufmerksamkeit (Gespräche) garantieren schon fast den erhofften Nachwuchs (bei mir funktioniert das immer).“

„... und dann weiß ich auch nicht, wie man Kinder bekommt.“

„Frauen kann man nicht mit in die Berge nehmen, aber alle Mädels lieben Parfüm.“

(Auszüge aus Helpline-Einsendungen zu Harvest Moon)



Spiele, die nie das Licht der Welt erblickten

Einige Spieleentwickler können schon grausam sein. Sie quälen Euch und uns gelegentlich mit derart fiesen Machwerken, daß einem die Sehnerven durchbrennen und sich das eben verspeiste Mittagessen wieder blicken läßt. Doch manchmal haben sie auch ein Einsehen und lassen die schlimmsten Spielideen in einer dunklen Schublade vermodern. Einige davon haben wir für Euch ausgekratzt und zu einem kleinen Horrorkabinett zusammengestellt, das Ihr nicht zu ernst nehmen solltet.



Yamauchi's Story



Kabuki Kart 64



Clayfighter RPG



MK Octology

Genre:
Prügelspiel

Hersteller:
Infogrames

Entwickler:
Sunsoft

Preis:
ca. DM 70

Power Quest

GAME BOY
COLOR

Der Notendurchschnitt für die 22 Prügelspiele, die wir bisher für den Game Boy getestet haben, liegt bei 3,333. Gerade zwei von ihnen erhielten die Note 1-. Mit Power Quest hofft nun ein weiterer Titel auf eine Traumwertung.

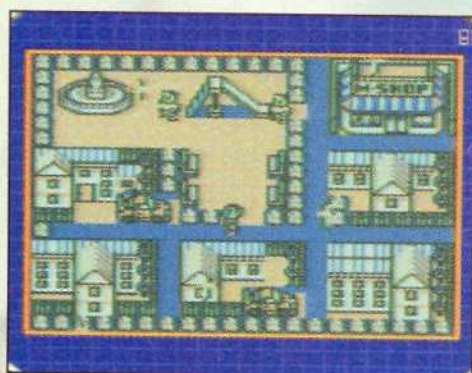
Jung und alt interessiert sich im 21. Jahrhundert nur für eine Freizeitbeschäftigung: die sogenannte Power Quest. Hinter dieser Bezeichnung verbirgt sich das Sammeln, Aufrüsten und Duellieren von ferngesteuerten Spielzeugrobotern. Jeder besitzt einen solchen Blechkumpen und ist bestrebt, ihn soweit zu verbessern, daß er stärker ist als alle anderen.

Ihr übernehmt die Rolle eines dieser Freaks. Aus den fünf unterschiedlich gestalteten Kämpfern, die zur Verfügung stehen, wählt Ihr zunächst Euren Favoriten. Mit ihm wandert Ihr durch die Straßen einer Kleinstadt, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Um



Gewalt an Schulen: Nach dem Pausenklingeln geht es richtig zur Sache

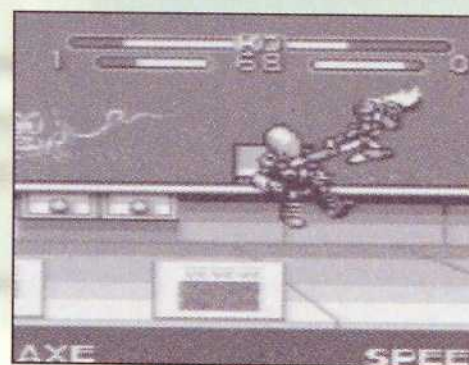
für ein anstehendes Turnier ausreichend zu trainieren, klappert Ihr bzw. Eure Spielfigur in Rollenspielmanier verschiedene Orte ab. Ihr trefft dort auf Gleichgesinnte, die sich mit Euch messen wollen, was in einen Zweikampf à la *Street Fighter II* ausartet. Habt Ihr einen Kampf gewonnen, bekommt Ihr Geld, von dem Ihr im Geschäft neue Teile für den Roboter kaufen



In dieser Umgebung lauft Ihr von Schauplatz zu Schauplatz, um zu kämpfen

könnt. Beispielsweise dürft Ihr zusätzliche Moves oder mehr Schlagkraft erwerben. Nach ausreichender Übung begeben sich Ihr dann ins Turnier, das sich genauso gestaltet wie die Übungskämpfe. Gewinnen müßt Ihr nur eine Runde. Die Gefechte werden genretypisch ausgetragen: Ihr verfügt über eine schwache und eine starke Attacke und könnt zusätzlich auf eine Handvoll Special-Moves zurück-

det. Was aber stört, ist der unausgewogene Schwierigkeitsgrad (einige Kämpfe sind zu leicht, andere zu schwierig) und die eingeschränkten Handlungsmöglichkeiten. Wenige Standard- und noch weniger Spezialattacken lassen den Spaß, den Ihr anfangs



▲ POSITIV! ▲
Genauere Steuerung und Kollisionsabfrage, gute Animationen

greifen, von denen alle schon einmal irgendwo gesehen wurden. Auch die Ausführung solcher Techniken erinnert stark an die anderer Prügelspiele, wobei Ihr keine Mängel an der Steuerung und der Kollisionsabfrage feststellen wer-

▼ NEGATIV! ▼
Wenige Kämpfer, unausgewogener Schwierigkeitsgrad

noch habt, schnell verblassen. Fünf Kämpfer reichen zudem in der heutigen Zeit nicht mehr aus, um lange begeistern zu können. Und wenn Ihr hinter der Rollenspiel-Fassade eine tiefgründige Story vermutet, liegt Ihr leider falsch. Mehr als einkaufen und mit jedem sonstigen Gespräch einen Kampf einleiten ist nicht drin.

Tobias Partetzke

Gameplay 2-

Steuerung und Kollisionsabfrage sind gelungen. Die RPG-Einlagen wirken fehl am Platz.

Dauerspaß 3

Mit fünf Kämpfern, die nur wenige Angriffsarten beherrschen, wird es schnell langweilig.

Grafik 2

Die Charaktere sind ausreichend groß und gut animiert, die Hintergründe detailliert gestaltet.

Sound 3-

Ein hektisches, schiefes Gedudel mit Platschgeräuschen tönt aus dem Lautsprecher.

Modulspeicher: nein
Paßwort: ja

Spieler 1-2 (simultan)
Level 5 + 1 Kämpfer
Schwierigkeit mittel
SGB-Unterstützung ja
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3+

SHANGHAI POCKET

GAME BOY
COLOR



Mitte der 80er Jahre debütierten auf dem Commodore Amiga zwei zeitlose Klassiker: Lemmings und Shanghai. Der zweite erlebt anlässlich der Veröffentlichung des Color Game Boys seine verdiente Neuauflage.

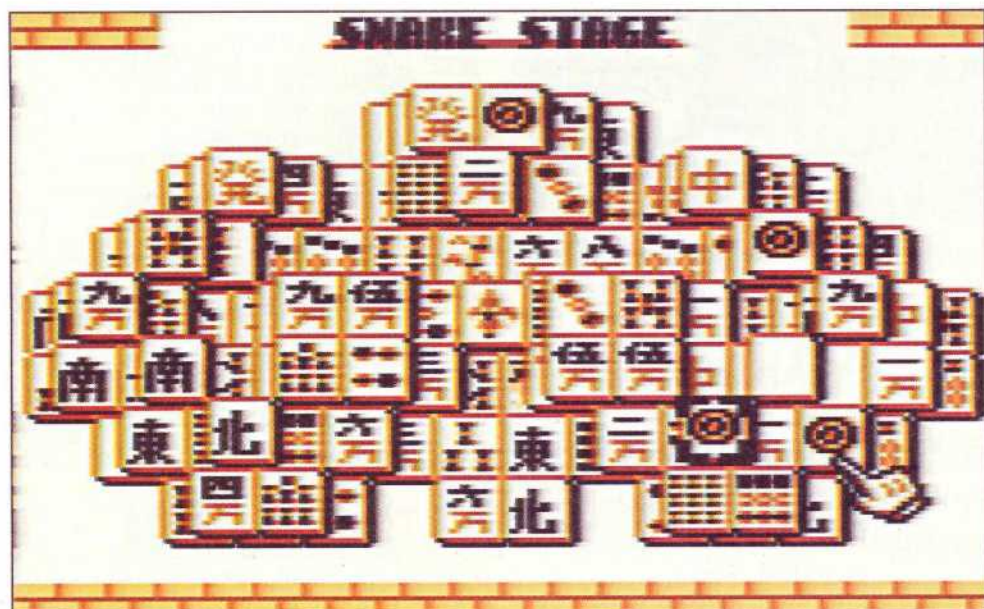
Genre:
Puzzlespiel

Hersteller:
Infogrames/Sunsoft

Entwickler:
Sunsoft

Preis:
ca. DM 70

Test GB



Zu Beginn des Spiels solltet Ihr Steine entfernen, von denen alle vier Stück freiliegen. Wie man sieht, ist das Mah-Jongg-Design der Steine nicht sehr übersichtlich

Das süchtig machende Spielprinzip von Shanghai ist wie bei allen guten Puzzlespielen recht simpel, nur in schriftlicher Form liest sich die Erklärung leider etwas kompliziert. Ein Spielfeld (auch Drache genannt) be-

▲ **POSITIV!** ▲

Der Suchtfaktor ist
kriminell hoch,
Zweisspieler-Option

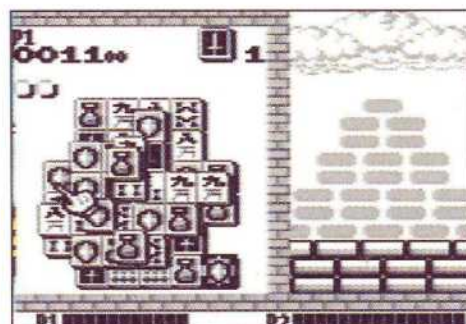
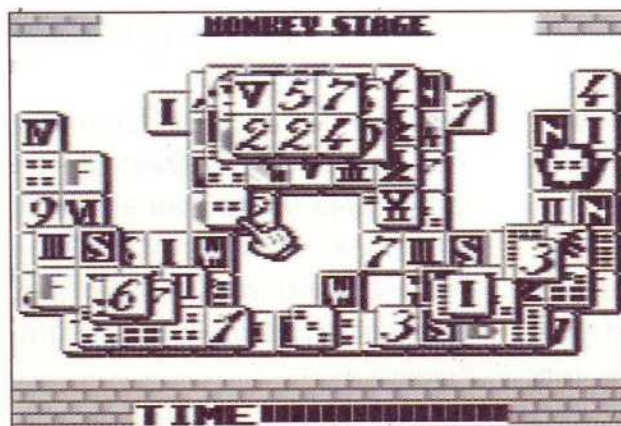
Das Auge spielt mit



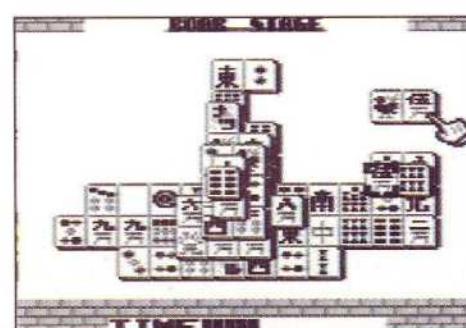
Das Design der Steine entspricht, wie schon bei dem von Activision entwickelten Original von 1986, dem des klassischen Mah-Jonggs, ansonsten hat Shanghai mit dem chinesischen 'Karten'-Spiel nichts zu tun. Da die Motive recht unübersichtlich sind, könnt Ihr auf weniger hübsche, dafür aber besser erkennbare Varianten umschalten. Vor allem ohne Game Boy Color oder Super Game Boy ist diese Option unerlässlich.



steht aus 144 Steinen, die in mehreren Ebenen aufgeschichtet werden. Es gibt 36 verschiedene Steine, die jeweils viermal im Spiel vorkommen. Die Steine müssen nun paarweise abgetragen werden. Dies geschieht ganz einfach dadurch, daß zwei identische Vertreter nacheinander angeklickt werden. Sind alle verschwunden, ist der Drache gelöst, und ein neuer kann begonnen werden. Die Einschränkung dabei ist, daß Ihr nur Steine vom Spielfeld entfernen könnt, wenn sie links oder rechts freiliegen. Das Problem ist nur, daß jeder Stein viermal vorkommt und einige am Anfang verdeckt sind. Liegen zum Beispiel drei Südwinde frei und ihr entfernt zwei davon, ist es durchaus mög-



Im sogenannten Kong-Kong-Modus spielt Ihr gegen den Computer oder einen Mitspieler

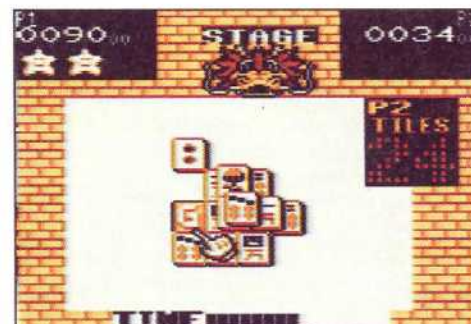


Ihr könnt nur noch das markierte Paar rechts entfernen, dann heißt es: Nichts geht mehr!

▼ **NEGATIV!** ▼

Keine Batterie, ohne
GB Color ein wenig
unübersichtlich

lich, daß der vierte sich direkt unter dem dritten befindet und ihr natürlich keine Möglichkeit mehr habt, diese beiden zu entfernen – das Spiel endet dann unweigerlich mit einem Patt. In dem Fall kann der Drache noch einmal in Angriff genommen werden, um eine andere Lösungsvariante zu versuchen. Leider bietet das Modul keinen Batteriespeicher, der es erlaubt, das Spiel an einem späteren Tag noch einmal zu versuchen. Als störend erweist sich auch die träge Steuerung des 'Zeigers' und die Tatsache, daß sich die kleine



Im Gold-Rush-Modus müßt Ihr unter Zeitdruck einen goldenen Stein freilegen

Beschriftung der Spielsteine ohne Color-Screen nicht so recht genießen läßt.

Neben dem beschriebenen Classic-Modus gibt es noch zwei weitere, die gegen den Computer gespielt werden, per Link-Kabel auch gegen einen menschlichen Gegner. Bei „Kong Kong“ versucht Ihr gleichzeitig, einen Drachen als erster abzubauen. Spezielle Steine ermöglichen es dabei, dem Gegner, ähnlich wie bei Tetris Attack, zusätzliche Steine auf sein Spielfeld zu schicken – ihm sozusagen Steine in den Weg zu legen. Im Modus „Gold Rush“ geht es schließlich darum, als erster einen bestimmten Stein freizulegen – eine actionreiche Angelegenheit, die dazu beiträgt, Shanghai Pocket zur Bereicherung im Tetris-lastigen Puzzle-Genre zu machen.

Klaus-Dieter Hartwig

Gameplay 1

Die grandiose Spielidee hat auch nach über zehn Jahren nichts von ihrem Reiz verloren.

Dauerspaß 2+

Wie Tetris macht Shanghai selbst im hundertsten Spiel immer wieder Spaß.

Grafik 2-

Abgesehen von der geschmacklosen Super-GB-Gestaltung ist das Design ansprechend.

Sound 4

Die Hintergrundmusiken lassen sich abstellen – und das nicht ohne Grund.

Modulspeicher: nein
Zweisspieler-Modus: per Game-Boy-Link

Spieler 1-2 (Link)
Level 3 Modi
Schwierigkeit variabel
SGB-Unterstützung ja
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
1-

Genre:
Puzzlespiel

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Nintendo

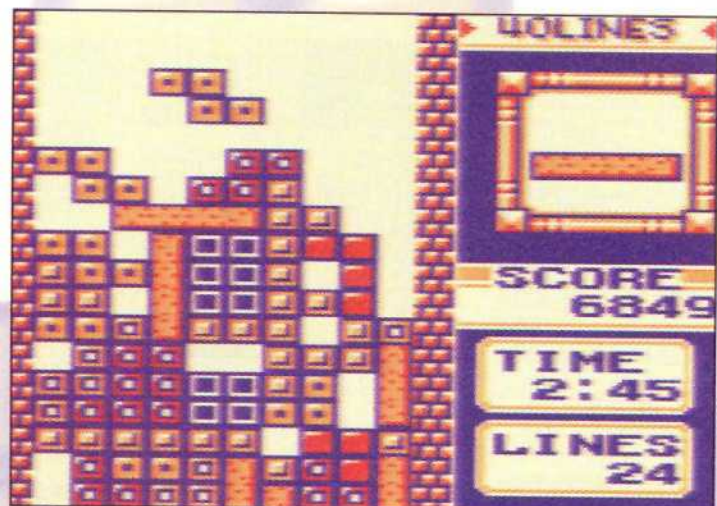
Preis:
ca. DM 70

TETRIS DX

GAME BOY
COLOR



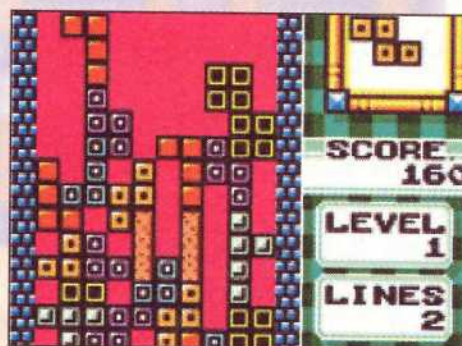
Mit dem just begonnenen Zeitalter der farbigen GB-Spiele brauchte das Game Boys liebster Weggefährte, Tetris, ebenfalls ein neues Gewand. DX macht die Klötzchen bunt.



Wer kennt es nicht, das geniale Spielprinzip von Tetris. Der russische Mathematiker Alexej Patschitnow hat es in den frühen 80ern entwickelt, und bis heute erfreut es sich auf fast allen Plattformen größter Beliebtheit. Daran hat sich mit dem GB-

und Vs.-Com-Modus wird unter anderem gegen die Uhr oder die künstliche Intelligenz zu Werke gegangen. Als Color-Modul präsentiert sich Tetris DX natürlich bunt, wobei die Anzahl der verwendeten Farben klein ist. Schließlich besteht das Spielprinzip nach wie vor aus einer

Color-Modul Tetris DX nichts geändert. Alle Spielfunktionen des Klassikers wurden übernommen, die Anzahl der Modi wurde sogar auf vier aufgestockt. Im Marathon-, 40-Lines-, Ultra-

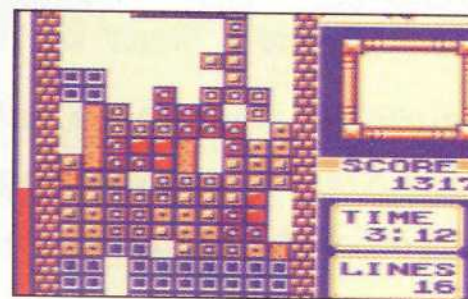


Die knalligen Farben des Color-Moduls erleichtern das Erkennen der Klötzchenform

geringen Menge wiederkehrender Elemente. Einen nachteiligen Einfluß auf das Gameplay hat die Kolorierung aber wirklich nicht – im Gegenteil.

Wer noch nicht im Besitz dieses Software-Meilensteins ist, kann und sollte sich Tetris DX bedenkenlos zulegen. Für Besitzer des Klassikers ist eine Anschaffung trotz erweiterter Modi und Farbdarstellung nicht zwingend.

Sebastian Krämer



Gameplay 1

Einfach genial, genial einfach! Ein Spielprinzip, dem die Zeit nichts anhaben kann.

Dauerspaß 1

Wer sich für die Klötzchenstapelei begeistert, den läßt sie so schnell nicht mehr los.

Grafik 3

Auch in Farbe bleibt die Gestaltung funktionell und schlicht. Mehr braucht es auch nicht.

Sound 3

Man spielt Tetris nicht wegen seiner Musik, auch nicht wegen der drei neuen DX-Themen.

Modulspeicher: vier Spielerdateien
Paßwort: nein

Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 4 Spielmodi
Schwierigkeit 10 Stufen
SGB-Unterstützung ja
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
1

Genre:
Spielesammlung

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Nintendo

Preis:
ca. DM 70

GAME & WATCH GALLERY 2

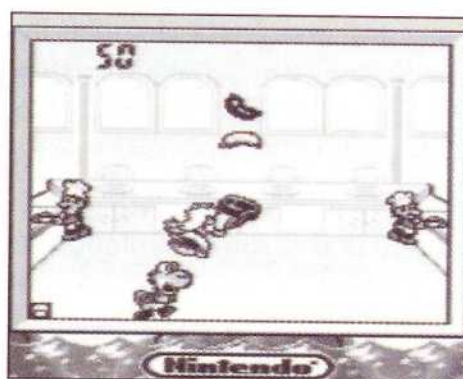
GAME BOY
COLOR

Bisher war die Game & Watch Gallery 2 nur in Japan erhältlich. Ein ganzes Jahr später ist es nun auch in Deutschland soweit. Zum Ausgleich für die Verspätung hat Nintendo dem Spiel Farbe verliehen.



aber Gold wert sind. Prinzipiell bewegt Ihr immer ein Sprite über drei bis fünf Positionen, um Gegenstände entweder aufzufangen oder ihnen auszuweichen. Jedes der Spiele ist in einer klassischen und

einer modernen Variante vorhanden. Die modernen bieten zeitgemäße Grafik, machen aber weniger Spaß als die Originale. Letztere können dagegen über Stunden fesseln, sofern Ihr an diesen einfach gestrickten Spielsystemen Gefallen findet. Das Ziel besteht einfach nur darin, viele Punkte



Die moderne Version des Klassikers Chef kann weniger begeistern als das Original

zu sammeln, ein Ende haben die Titel nur beim Game Over. Die Rekordjagd begeistert vor allem bei Parachute und Vermin. Alle Eure Höchstpunktzahlen werden übrigens auf der internen Batterie gespeichert.

Tobias Partetzke

Fünf Spiele auf einmal bekommt Ihr mit der Game & Watch Gallery 2 serviert. Mit Parachute, Vermin, Chef, Helmet und Donkey Kong werden Euch Titel angeboten, die sich vom (simplen) Spielprinzip her nicht großartig voneinander unterscheiden, für Nostalgiker

Gameplay 3+

Wer auf Game-&Watch-Spiele steht, erhält eine erstklassige Sammlung.

Dauerspaß 2+

Ihr verbringt entweder Stunden auf der Jagd nach Rekorden oder hört bald gelangweilt auf.

Grafik 2

Nintendo hat die Originale nicht verändert. Die modernen Versionen haben farbige Grafik.

Sound 2-

Die Klassiker geben nur Piepstöne von sich, die überarbeiteten Varianten annehmbare Musik.

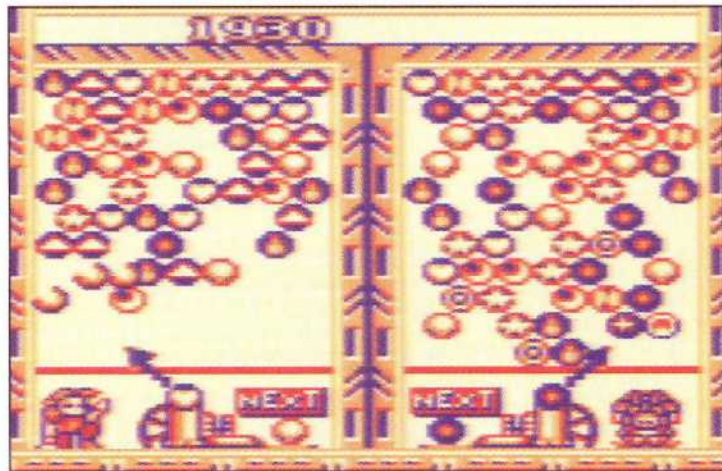
Modulspeicher: High-Scores
Paßwort: nein

Spieler 1
Level 5 Spiele
Schwierigkeit 2 Stufen
SGB-Unterstützung ja
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

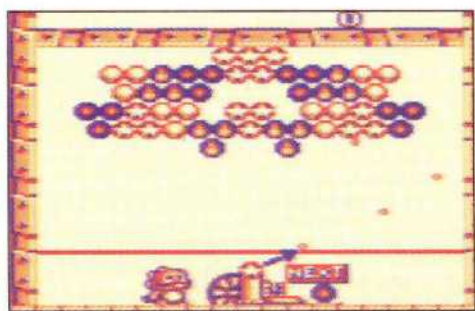
FAZIT
2

Bust-A-Move 3 DX

Vor genau einem Jahr erschien Bust-A-Move 2 für den Game Boy. Nun wartet der Nachfolger darauf, Seifenblasen auf den Bildschirm zu zaubern.



Achtung, es wird scharf geschossen. Erneut fliegen die verschiedensten Seifenblasen über den Bildschirm Eures



Anfangs hilft Euch eine gepunktete Linie bei der Einschätzung der Flugbahn

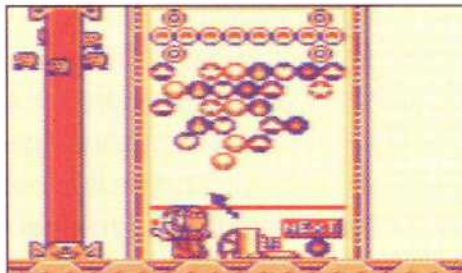
schenformats ist es nicht immer einfach, die einzelnen Blasen zu unterscheiden. In Farbe wäre es einfacher, die verschiedenen Symbole auseinanderzuhalten, leider unterstützt das Spiel sowohl die Farben des Game Boy Colors als auch die des Super Game Boys jedoch nicht.

Genre-Fans kommen aber trotzdem auf ihre Kosten. Das Zielen mit der Seifenblasenkanone erfordert nämlich Taktik und Geschick. Nur dann können Grup-

Game Boys. Das Spiel hat mit dem gleichen Problem zu kämpfen wie sein Vorgänger. Aufgrund des Westenta-

pen von drei oder mehr gleichfarbigen Kugeln gebildet werden, die sich daraufhin auflösen. Egal, ob im Wettkampf gegen den Computer, auf der Jagd nach Höchstleistungen oder im Challenge-Modus, in dem fünf Stages à fünf Runden möglichst schnell gemeistert werden müssen, das Spielprinzip fesselt. Erneut haben die Entwickler keinen Link-Modus integriert, Zweispieler-Sessions sind daher nicht möglich.

Frederic Berg



Genre:
Puzzlespiel

Hersteller:
Acclaim

Entwickler:
Taito/Probe

Preis:
ca. DM 60

Test GB

Gameplay 2+

Ähnlich wie Tetris bietet das Game trotz einfachster Bedienung viel Spieltiefe.

Dauerspaß 3

Durch die Darstellungsproblematik werden nur Freaks langfristig fasziniert sein.

Grafik 4+

Aufgrund des kleinen Bildschirms werden die Augen auf eine Bewährungsprobe gestellt.

Sound 2

Die leicht modifizierten Original-Songs und der Sound wurden gut für den Kleinen umgesetzt.

Modulspeicher: nein
Paßwort: nein

Spieler 1
Level über 100
Schwierigkeit 3 Stufen
Continues max. 9
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3+

Pocket Bomberman

GAME BOY
COLOR

Nun treibt es auch Hudsons kleiner Terrorist bunt auf dem Game Boy Color. Wer auf actiongeladene Jump&Run-Kost mit farbenfrohen Explosionen steht, darf sich freuen.



loriert, aber ohne spielerische Änderungen vor. In fünf Welten mit jeweils fünf Leveln müßt Ihr Euch den Weg freisprengen, fleißig Extras einsammeln und alle Gegner eliminieren, um die Ausgangstür zu öffnen. Fette Endbosse

mit individuellen Angriffstaktiken dürfen dabei natürlich nicht fehlen. Neben dem Abenteuer-Modus findet Ihr auf dem Modul noch den sogenannten Jump-Modus. In dieser Spielvariante, die ebenfalls 25 Level umfaßt, hüpfet der kleine Bombenleger unauf-

Bombermans Karriere als Hauptdarsteller eines der unterhaltsamsten Multiplayer-Spiele scheint vorläufig beendet zu sein. Der erste Game-Boy-Auftritt des Hudson-Maskottchens als Jump&Run-Held (siehe Test in TOTAL! 4/98) liegt nun auch ko-



Im Jump-Modus springt Bomberman nahezu unkontrollierbar auf und ab

hörlich auf und ab und muß sich seinen Weg zur Zielzone bahnen. Während des Gehopses seine Widersacher mit gezielten Explosionen auszuschalten, ist nahezu unmöglich und total unfair. Vergeßt also dieses Bonusspiel und amüsiert Euch lieber mit dem gelungenen Abenteuer-Modus.

Marco Häntsch

Genre:
Jump&Run

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Hudson

Preis:
ca. DM 70

Test GB

Gameplay 2-

Auch in der Jump&Run-Variante versprüht das explosive Bombenlegen noch seinen Reiz.

Dauerspaß 2

Der Jump-Modus ist zwar für die Katz, doch die anderen 25 Level werden Euch fesseln.

Grafik 2-

Technisch einwandfrei, doch die GBC-Version hätte etwas farbenfroher ausfallen können.

Sound 3

Die Arrangements der klassischen Bomberman-Musiken können nicht ganz überzeugen.

Modulspeicher: nein
Paßwort: nach jedem Level

Spieler 1
Level 50
Schwierigkeit 3 Stufen
SGB-Unterstützung ja
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

Genre:
Jump&Run

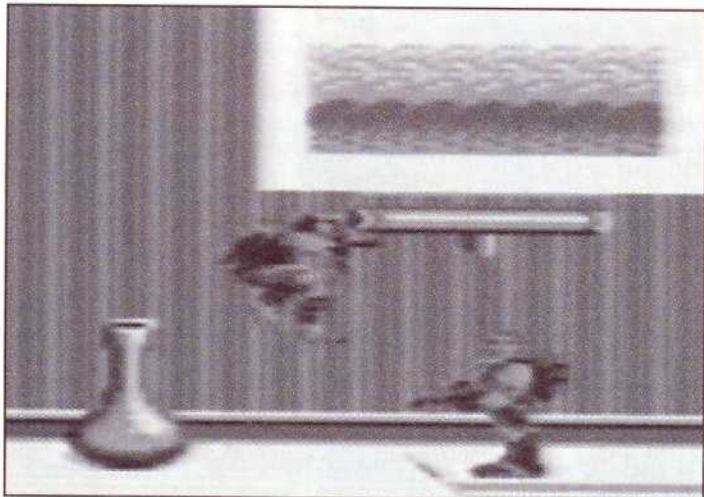
Hersteller:
Konami/T•HQ

Entwickler:
Tiertex

Preis:
ca. DM 70

Small Soldiers

Auf der Kinoleinwand gaben die kleinen Spielzeugsoldaten ihr Bestes, um die Zuschauer zu unterhalten. Als Videospielhelden machen sie leider keine so gute Figur.



Obwohl Archer klar erkennbar mit Pfeil und Bogen ausgerüstet ist, kann er diese die ersten vier Level nicht benutzen

Archer ist ein echter Held aus Gummi und Plastik. Als Anführer der Gorgonites ist er nach einem Angriff der verfeindeten Commando Elite ganz auf sich allein gestellt und muß erst einmal die Einzelteile seiner zer-

legten Kameraden einsammeln. Das gestaltet sich gar nicht so einfach, weil er die ersten vier Level hindurch nicht schießen kann und hüpfend und springend seinen Gegnern ausweichen muß. Zweites gewaltiges Handikap des Spiels ist die viel zu ungenaue Kollisionsabfrage, die Euch selbst bei scheinbar einfachsten Sprüngen zur Weißglut treiben wird.



In den folgenden Leveln bekommt Ihr es dann mit der ganzen Boshaftigkeit einer Spielzeugarmee zu tun, die Euch mit den fiesesten Tricks ans Leder will. Besonders interessant ist das Ganze aber nicht und stellt aufgrund der unpräzisen Steuerung eher Eure Geduld als Eure Heldenqualitäten auf die Probe. Im Kino sind die *Small Soldiers* jedenfalls besser aufgehoben als auf dem Game Boy.

Marco Häntsch



Anhand der Zwischenbilder könnt Ihr der Story der Filmvorlage folgen

Gameplay 4-

Die Gattung einfallsloser Jump&Runs mit teurer Film Lizenz ist nicht totzukriegen.

Dauerspaß 5+

Man ist den Entwicklern fast dankbar, daß der Spielumfang so mager ausgefallen ist.

Grafik 3

In puncto Grafik erreicht der Krieg der Spielzeugsoldaten ein durchschnittliches Niveau.

Sound 4+

Mit weniger sirenenartiger Begleitmusik und mehr Soundeffekten wäre es erträglicher.

Modulspeicher: nein
Paßwort: nach jedem Level

Spieler 1
Level 11
Schwierigkeit 3 Stufen
SGB-Unterstützung ja
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
4-

Genre:
Action/Jump&Run

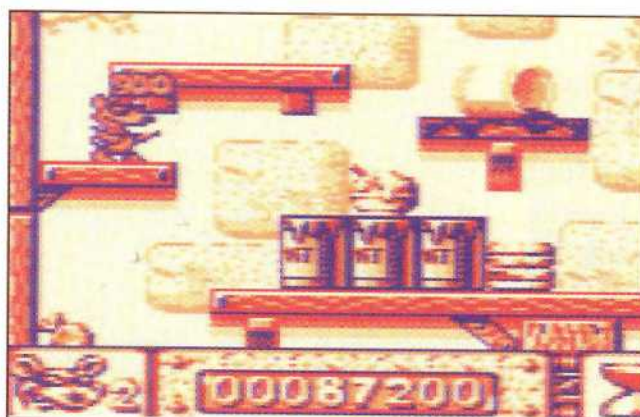
Hersteller:
Take 2

Entwickler:
Tarantula Studios

Preis:
ca. DM 70

Reservoir Rat

Eine Ratte sieht rot. Mit Sonnenbrille und Schnellfeuerknarre macht sich Mr. Rez auf, seine Verlobte aus den Klauen der Rattenmafia zu befreien.



Abgesehen von den unbesiegbaren Gegnern, Axt und Vogel, mutieren alle getroffenen Feinde zu immer gefährlicheren Wesen. Es sei denn, Mr. Rez schubst das mutierende Ei vor der Verwandlung von der Plattform. Blindes Drauflosgeballere kann Euch zum Verhängnis werden, wenn Ihr nicht daran denkt, daß die nächste Gegnerform schneller ist und vielleicht

sogar auf den benachbarten Steg springen kann.

In jedem Level befinden sich zahlreiche Fressalien, die verspeist werden müssen, bevor sich der Ausgang öffnet. Gelingt dies nicht vor Ablauf der Sanduhr, kommt ein Teufelchen und wirft Euch aus der Stage.

Reservoir Rat ist ein vergnügliches Action-Jump&Run mit Puzzle-Charakter, dessen Spielwitz sich aber trotz des großen Umfangs mit der Zeit ein wenig abnutzen kann. Das Spiel wird auch als GB-Color-Version erscheinen.

Sebastian Krämer



Wehe, wenn sich die Schnecke in einen Wurm oder gar Fuchs verwandelt

Gameplay 2

Das herausfordernde Leveldesign wurde mit fairem Gameplay gepaart.

Dauerspaß 2-

Dank Paßwortabfrage spornt RR zum Durchspielen an. Wiederholungen bleiben nicht aus.

Grafik 2-

Detaillierte Stages präsentieren sich ruckel- und flackerfrei. Sprünge verwischen etwas.

Sound 2-

Reservoir Rat rockt zu Rock 'n' Roll-Rhythmen. Die Soundeffekte sind Standardkost.

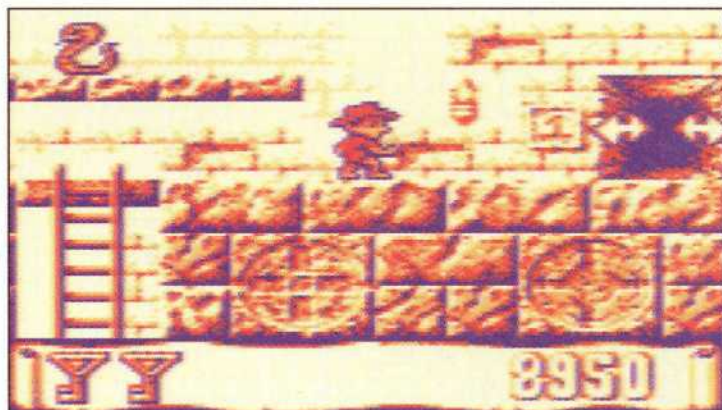
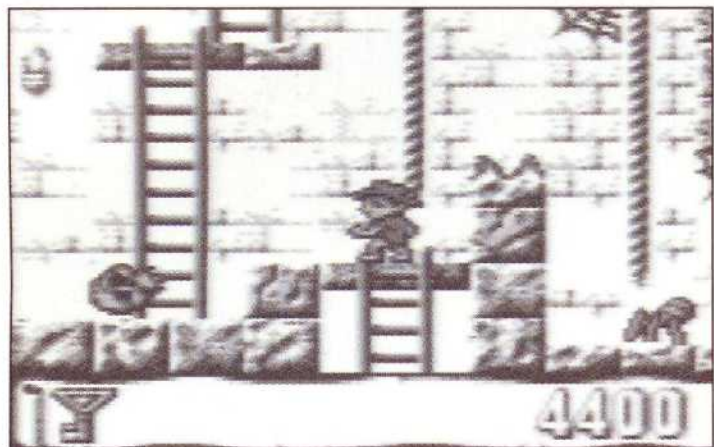
Modulspeicher: nein
Paßwort: ja

Spieler 1-2
Level 5 Welten à 17 Level
Schwierigkeit mittel
SGB-Unterstützung ja
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

Montezuma's Return

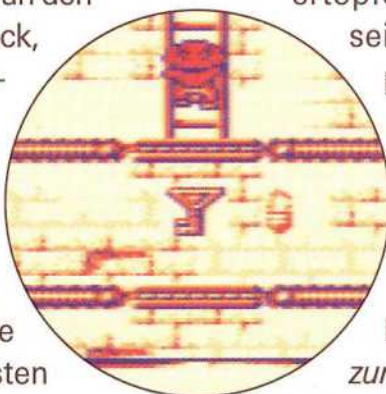
Montezuma kehrt zurück. Das von Utopia Technologies im Jahre 1983 für 8-Bit-Computer entwickelte Spielprinzip erlebt seine Wiedergeburt auf dem Game Boy.



Wenn Ihr den kleinen Archäologen durch die dunkle Öffnung steuert, wird er in einen anderen Level teleportiert

Welcher Archäologe hat schon eine Peitsche oder gar zwei Pistolen im Expeditionsgepäck? Das dachten sich wohl auch die Entwickler und spendierten dem Helden von *Montezuma's Return* lediglich die Fähigkeit zu springen. Unter diesen Voraussetzungen gestaltet sich die Schatzsuche teilweise schwierig. Jede Berührung mit rollenden Totenköpfen, Spinnen, Bogenschützen und Schlangen endet mit dem Ableben Eurer

Spielfigur. Kehrt Ihr an den gleichen Punkt zurück, ist der Gegner allerdings auch verschwunden. Hier und da findet Ihr Dolche und Schilde, die eine gegnerische Attacke abwehren. Ansonsten besteht Eure Aufgabe darin, Schlüssel und Teleporter zu finden, um das Geheimnis der Pyramide zu lüften. Rollbänder, Feu-



ertöpfe, brennende Kletterseile, knifflige Sprungpassagen und das Zeitlimit fordern den Helden aufs Äußerste. Wer sich auf diese knochenharte Prüfung einlassen mag, bekommt mit *Montezuma's Return* ein schwieriges, aber überwiegend faires Jump&Run, das ihn länger in Beschlag nimmt.

Sebastian Krämer

Genre:
Jump&Run

Hersteller:
Take 2

Entwickler:
Tarantula Studios

Preis:
ca. DM 70

Test GB

Gameplay 2-

Ein Held, der nur springen kann, ist sowohl Segen als auch Fluch für das Gameplay.

Dauerspaß 3

Die Herausforderung ist da. Dauernder Mißerfolg kann aber zu Frustration führen.

Grafik 2

Die detaillierte Grafik sorgt für Atmosphäre, mit dem Game Boy Color sogar noch mehr.

Sound 3

Es gab schon bessere Kompositionen für den GB. Sehr störend ist die Musik aber nicht.

Modulspeicher: nein
Paßwort: ja

Spieler 1
Level 6
Schwierigkeit hoch
SGB-Unterstützung ja
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

Cool Hand

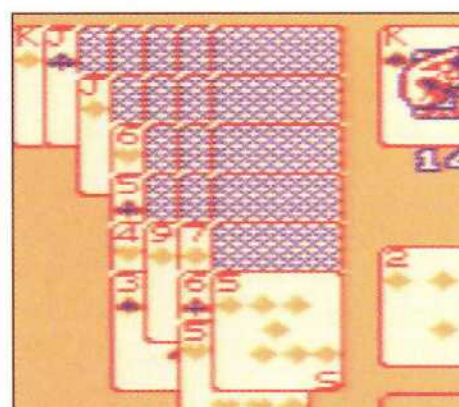
Kasino ohne Krawattenzwang – Take 2 verschafft Euch Zutritt zu drei klassischen Kartenspielen.



Das grübelnde Pixelgesicht nennt sich Bill und soll Euren Gegenspieler darstellen

Cool Hand bietet die Kasino-Simulationen von Black Jack (17 und 4) in vier unterschiedlichen Stilen und zwei Formen des weniger bekannten Cribbages sowie die vier Solitärvarianten zum Patiencelegen.

Beim Black Jack verfügt Ihr über eine Summe virtuellen Geldes, das Ihr auf Euer Blatt setzen könnt. Letztendlich schaut man der CPU beim „Auslosen“ zu, und echte Angst um den Einsatz will auch nicht aufkommen. Für Cribbage gilt das gleiche, hier erweist sich allerdings das Hilfe-Menü als Vorteil. Mitten in der Partie aufrufbar, werden Euch per Text-



Bei den Patienceen müßt Ihr Glück haben und Euer Köpfchen benutzen

einblendung die Regeln umfassend erläutert. Im Gegensatz zu den beiden reinen Glücksspielen kommt es bei den Patienceen mehr auf Euer Geschick an. Echte Herausforderung wird dementsprechend nur bei diesem Kartenspiel geboten. Fehlt Euch der Black-Jack-Partner oder der Platz für eine gepflegte Patience, kann Euch Cool Hand schon weiterhelfen. Habt Ihr dieses Problem aber nicht, ist ein Satz Karten günstiger und ein Spiel mit menschlichem Gegenüber unterhaltsamer.

Sebastian Krämer

Genre:
Spielesammlung

Hersteller:
Take 2

Entwickler:
Tarantula Studios

Preis:
ca. DM 70

Test GB

Gameplay 3+

Die Kartenspiele lassen sich komfortabel handhaben. Glücksspiel braucht kein Gameplay.

Dauerspaß 3

Cool Hand ersetzt kein Kasino. Patience-Anhänger können allerdings länger verweilen.

Grafik 3

Die zweckmäßige Darstellung reicht aus, um Euch Überblick zu verschaffen.

Sound 4

Das Beste an der lieblosen Dadelei ist, daß Ihr sie problemlos abschalten könnt.

Modulspeicher: nein
Paßwort: nein

Spieler 1
Level 3 Kartenspiele
Schwierigkeit mittel
SGB-Unterstützung ja
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3+

Genre:
Simulation

Hersteller:
Nintendo

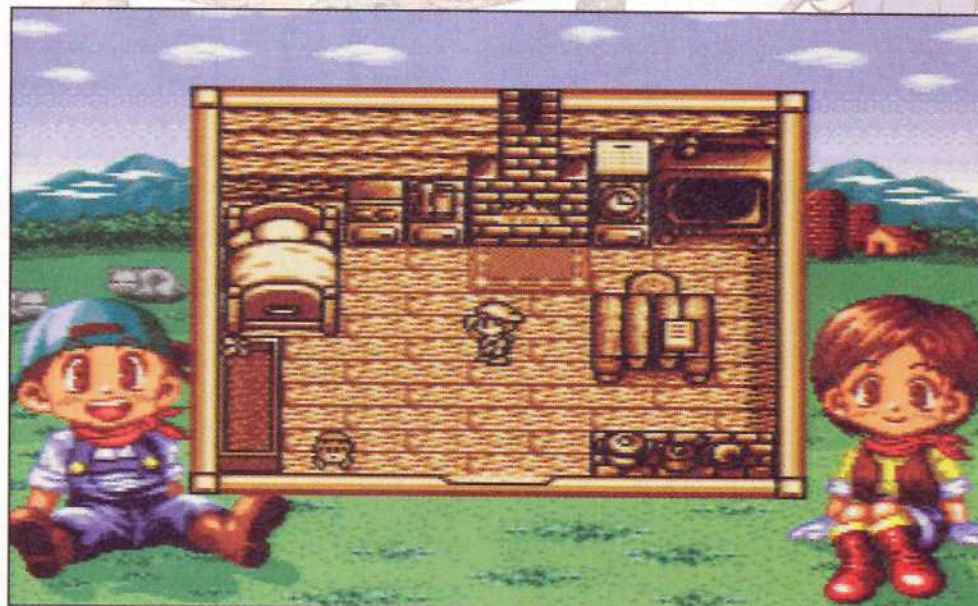
Entwickler:
Natsume

Preis:
ca. DM 70

Harvest Moon GB

Der kleine Landwirt hat eine neue Heimstatt gefunden. Nach den fleißigen Tagen auf dem SNES steht sein Gehöft jetzt auch in Game-Boy-Gefilden.

GAME BOY
COLOR



Wer freundlich zu den Wichten ist, bekommt einen magischen Gegenstand

sich der Ackerbau nicht unendlich ausweiten läßt.

Stimmt die Kasse, könnt Ihr Feder- oder Rindvieh erstehen und später dessen Eier und Milch veräußern. Aber auch Viehwirtschaft macht Arbeit. Um die Tiere zu ernähren, müßt Ihr Gras anpflanzen, und bevor eine Kuh Milch

Das Beeindruckende an *Harvest Moon GB* ist, daß Umfang und Komplexität der SNES-Version nahezu vollständig übernommen wurden. Es wird Euch zwar nur ein Jahr Zeit gewährt, statt der zweieinhalb des Originalmoduls, dafür könnt Ihr aber per Link-Kabel zwei Game Boys verbinden und regen Tauschhandel mit befreundeten Landwirten betreiben. Wer an einer realistischen Agrar-Simulation für den Game Boy Color, ergänzt durch RPG-Elemente und magische Extras, interessiert ist, der liegt mit *Harvest Moon GB* goldrichtig. Und keine Angst, Ihr könnt auch unterwegs spielen, weil der aktuelle Spielstand ständig gespeichert wird und Ihr daher jederzeit ausschalten könnt.

Sebastian Krämer

Es ist kaum zu glauben, welche Faszination der Alltag bäuerlichen Lebens ausüben kann. Zumindest wenn die harte Landarbeit vom Pixelknecht geleistet wird und jeder neue Tag mit einer Überraschung aufwarten könnte. Bei *Harvest Moon GB* erbt Ihr einen Bauernhof, den Ihr innerhalb eines Jahres auf Vordermann bringen müßt. Begonnen wird mit den billigsten Samen, deren Erträge in besseres Saatgut investiert werden können. Vor dem Aussäen habt Ihr das auserwählte Gelände von Büschen, Baumstümpfen und Felsen befreit, um es anschließend mit der Hacke zu

bearbeiten. Tägliches Bewässern der zarten Pflänzchen und das rechtzeitige Einbringen der Ernte stehen als nächstes auf dem Plan.

POSITIV!

Die flotte Mischung aus RPG und Simulation macht süchtig

Der Händler nimmt Euch alles ab, was Ihr erwirtschaftet habt, so daß Ihr mit jeder Ernte mehr Anschaffungen tätigen könnt. Allerdings sind die Kräfte des kleinen Bauern derart begrenzt, daß

NEGATIV!

Speichert nur einen Spielstand, Arbeitstage sind sehr kurz

gibt, will sie vom Bauer getätelt werden.

Für einen entspannenden Spaziergang ins Dorfrerestaurant, die Saftbar oder die örtliche Kirche bleibt da wenig Zeit.



Im Fernsehen läuft der Wetterbericht, die Uhr informiert Euch über Euren Status, und das Telefon stellt die Verbindung zu einem anderen Game Boy her

Gameplay

2+

Steuerung und Spielmechanismen sind logisch und leicht nachvollziehbar.

Dauerspaß

1-

Kaum hat sich der Bauer schlafen gelegt, wollt Ihr ihn schon wieder aufs Feld schicken.

Grafik

1-

Die detaillierte und farbige Darstellung hat großen Anteil an der gelungenen Stimmung.

Sound

3+

Die Musik wechselt mit der Umgebung, strengt aber auf Dauer etwas an.

Modulspeicher: ein Spielstand
Paßwort: nein

Spieler ..1 (Auktion per Link)
Level
Schwierigkeitmittel
SGB-Unterstützungja
Speicherkapazität2 MBit
Erhältlichim Handel

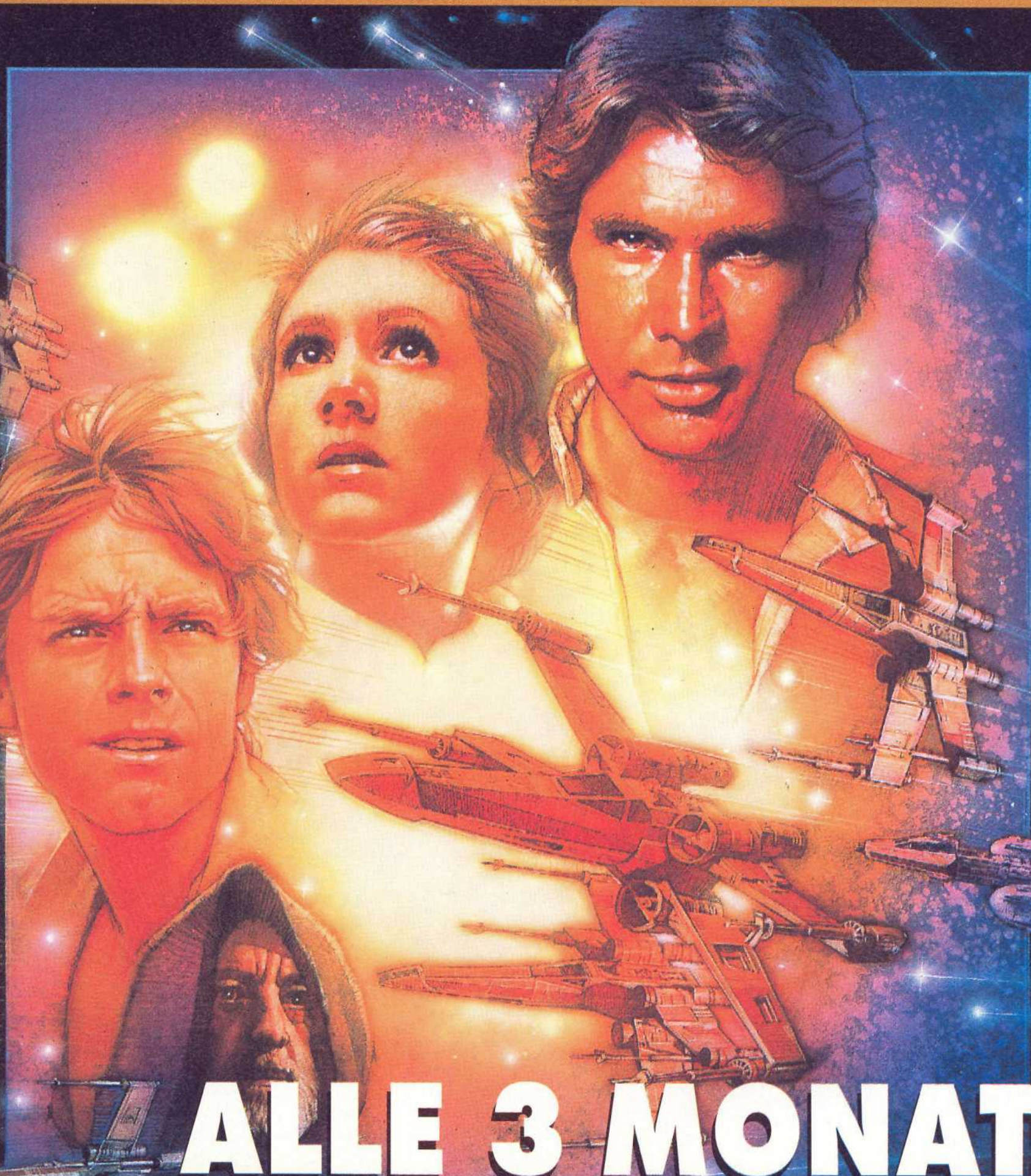
FAZIT
2+

PREQUEL UPDATES • POSTER • STAR PORTRÄTS

DAS OFFIZIELLE

STAR WARS

M A G A Z I N TM



**ALLE 3 MONATE
IN UNSERER
GALAXIS**

Vergriffene Ausgaben können
nachbestellt werden unter:
STAR WARS Bestellservice
Römerstraße 90
D-79618 Rheinfelden
Tel. 07623 / 964 155

OZ VERLAG

©, ® & TM Lucasfilm 1998. All Rights Reserved.

TIPS & TRICKS wanted!

Ordentlich gefeiert?

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

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



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

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

Die Gewinner dieser Ausgabe heißen:
 André Heinke, Lutten
 Janine Schulz, Freudenberg
 Denis Lang, Dietzenbach

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

TIPS &

NINTENDO 64

Body Harvest

Anmerkung: Die folgenden Cheats funktionieren nur, wenn Ihr am Anfang des Spiels als Namen „ICHEAT“ eingibt.

Alle Waffen

Gebt im laufenden Spiel (nicht im Pausenmodus) die Tastenkombination A, →, C↓, C→, C↑, A, ← ein!



Stärkere Waffen

Gebt im laufenden Spiel die Tastenkombination C↓, C↑, ↑, Z, Z, ←, C→ ein! Um den Cheat wieder rückgängig zu machen, gebt ihn einfach noch einmal ein!



Surreal-Modus

Gebt im laufenden Spiel die Tastenkombination C↓, ↑, →, →, C→, A, ← ein!

Mutanten-Modus

Gebt im laufenden Spiel die Tastenkombination C↓, ↑, Z, Z, C←, ← ein, wenn ein Alien in der Nähe ist, um es in einen Mutanten zu verwandeln!

Aliens mit dicken Beinen

Gebt im laufenden Spiel die Tastenkombination ←, A, →, ↓ ein!

Chopper Attack

Zusätzliche Optionen

Gebt im Titelbild (dort, wo „Push Start“ steht) die Kombination →, ←, ↑, ↓, A, B, Start ein! Ihr gelangt in ein Menü, in dem Ihr beispielsweise alle Level freischalten, ein Soundmenü erreichen oder einen Score-Attack-Modus aktivieren könnt.

Philipp Siegemund, Oelde

Extreme G - XG 2

Drehender Bildschirm

Begebt Euch mit der R-Taste von der Bike-Auswahl in den „Enter Name“-Bildschirm und gebt als Namen „SPIRAL“ ein!

Draufsicht

Gebt in der Bike-Auswahl als Namen „SPY-EYE“ ein!



Venom-Bike

Um das extrem schnelle Venom-Bike zu erhalten, muß der erste Platz im Atomic-Contest errungen werden. Wer dafür zu faul ist, kann auch das Paßwort „868Q CMH3 H9HT“ eingeben.



TRICKS

Shorties

Wasp-Bike

Entweder werdet Ihr auf dem Critical-Mass-Schwierigkeitsgrad Erster, oder Ihr gebt das Paßwort „55HZ 1MH3 H9H1“ ein, um an das Superbike zu gelangen.

NFL Quarterback Club 99

Dicke Spieler

Im Cheat-Menü gibt man „MRSHMLLW“ ein, um die Spieler zunehmen zu lassen.



Empfindliche Spieler

Um die Chance zu erhöhen, daß die Spieler verletzt werden, gibt man im Cheat-Menü „HSPTL“ ein.

Super-Turbo-Modus

Gibt man im Cheat-Menü „SPRTRBMD“ ein, rennen die Spieler schneller, wenn man A gedrückt hält.

NHL 99 (NTSC)

Große Spieler

Gebt im Paßwort-Bildschirm „BIGBIG“ ein!

Große Köpfe

Gebt im Paßwort-Bildschirm „BRAINY“ ein!

Schnelleres Spiel

Gebt im Paßwort-Bildschirm „FAST“ ein!

Rush 2 - Extreme Racing

Versteckte Wagen

Um an die zusätzlichen Vehikel zu kommen, müssen Schlüssel eingesammelt werden. Für jeden vierten Schlüssel erhält man einen Wagen. Um den „Prototype“ zu erhalten, werden alle zwölf Schlüssel benötigt.

Zusatzstrecke

Wollt Ihr durch die Studios von Midway fahren, müßt Ihr den ersten Platz in der Gesamtwertung des Circuit-Modus erreichen. Außerdem erhaltet Ihr dann ein Rocket Car.

Twisted Edge Snowboarding

Versteckte Fahrer

Wenn Ihr mit den Fahrern Ben, Nieno, Tok und Boreth fahren wollt, dann belegt auf den verschiedenen Schwierigkeitsstufen den ersten Platz in der Gesamtwertung!



Versteckte Boards

Die drei Boards „XXX6“, „Top Gear Rally“ und „Midway“ erhaltet Ihr, wenn Ihr in jedem Rennen den ersten Platz belegt.

SUPERNES

Another World

Levelcodes

Level	Code
1	CDKD
2	HTDC
3	CLLD
4	CBKG
5	XDDJ
6	FXCC
7	KRFK
8	KLFB
9	BFLX
10	BRTD
11	TFBB
12	TXHF



13 CKJL

14 LFCK

Anmerkung: Sollte einer der Codes nicht funktionieren, versucht, anstelle des Buchstaben „C“ ein „L“ einzugeben und anders herum! (Der Brief war mit Hand geschrieben und ein ganz kleines bißchen undeutlich.)

Janine Schulz, Freudenberg

Mighty Morphin Power Rangers: The Fighting Edition

Finishing-Moves

Um die Finishing-Moves ausführen zu können, muß der Powerbalken die Blitzstufe erlangt haben. Dies erreicht Ihr, indem Ihr einen Special-Move ausübt, während der Balken gefüllt ist. Die Ausführung der Moves ist für jeden Kämpfer gleich: Drückt in einer fließenden Bewegung ↓, ↘, →, ↓, ↘, → und X! Für Shogun Megazord und Silver Horns gelten Ausnahmen: anstatt X betätigt Ihr A am Ende der Steuerkreuzbewegung.

Marco Kretschmer, Rodgau

Super Double Dragon

Unendlich Continues

Für diesen Trick benötigt Ihr einen zweiten Controller, der logischerweise an der Konsole angeschlossen sein muß. Habt Ihr nur noch ein Credit übrig, solltet Ihr auf beiden Controllern gleichzeitig Start drücken, und schon steht die Credit-Anzeige wieder auf sieben. Diesen Trick könnt Ihr so oft anwenden, wie Ihr wollt.

Janine Schulz, Freudenberg.



Zelda III - A Link to the Past

100 Rubine geschenkt bekommen

Begebt Euch nach Südosten in die rechte Seite des Höhlensystems, dort, wo Ihr den Eisstab



TIPS &

Shorties

findet! Im zweiten Bildschirm nach dem Eingang steht eine Feenstatue. Rempelt Ihr diese mit Anlauf an, sollte eine Biene zum Vorschein kommen. Es handelt sich nicht um eine gewöhnliche, sondern um eine Goldbiene. Fangt sie mit Hilfe des Schmetterlingsnetzes und einer leeren Flasche ein! Mit diesem seltenen Stück lauft Ihr zum Flaschenverkäufer und laßt die Biene in seiner Nähe frei. Er wird so begeistert sein, daß er Euch 100 Rubine bieten wird. Schlagt zu!

Jochen Freiwald, Klingenberg

NES

Kirby's Adventure

Bonusspiel

In Level 7-2 befindet sich über der ersten Eingangstür im Turm eine unsichtbare Geheimtür. Fliegt hoch und drückt direkt über der Tür nach oben! Nun könnt Ihr Euch mit Kirby in *Street Fighter II*-Manier hauen. Die Gegner sind stark und schnell, aber als Belohnung für einen Sieg warten am Ende zahlreiche Extraleben auf Euch.

André Heinke, Lutten

GAMEBOY

The King of Fighters - Heat of Battle

Special-Moves der Geheimcharaktere

Wie Ihr die geheimen Charaktere steuern könnt, haben wir in TOTAL! 5/98 erklärt. Im folgenden werden die Special-Moves erläutert:

Iori'

Fireball: → ↓ ↘ + B
Dark Crescent Slice: → ↘ ↓ ↙ + A
Deadly Flower: ↓ ↙ + B
Dark Thrust: ↓ ↘ + B
Maiden Masher: ↓ ↙ ↘ ↓ ↙ + B
Super-Special: ↓ ↙ ↘ ↓ ↙ + A

Leona'

Moon Slasher: ↓ halten, ↑ + B
X-Caliber: ↓ halten, ↑ + A
Baltic Launcher: ← halten, → + B
Grand Sabre: ← halten, → + A
V-Slasher: ↓ ↘ ↙ ↓ ↙ + B
(im Sprung)
Super-Special: ↓ ↙ ↘ ↓ ↙ + B

Goenitz

Aftershock: ← ↙ ↓ ↘ + A oder B
Floor Slam (tief): ↓ ↙ + B
Friction Addiction: ↓ ↙ + B
Glacier Eraser: ↓ ↙ + A
Dark Wail: → ↘ ↓ ↙ (2mal) + B
(nah am Gegner)
Nessie Distressor: ↓ ↙ ↘ ↓ ↙ + B
Super-Special: ↓ ↙ ↘ ↓ ↙ + B
(bei max. Power)

Kagura

Heaven's Way: → ↓ ↘ + B
Oracle's Decree: → ↘ ↓ ↙ + A oder B
Omen of Heaven: ↓ ↙ + A oder B
(während Oracle's Decree)
Echoing Harp: ← ↙ ↓ ↘ + B
Rules of Zen: ↓ ↙ ↘ ↓ ↙ + B
Super-Special: ↓ ↙ ↘ ↓ ↙ + A

Mr. Karate

Shippu Ken: ↓ ↘ + B
Garyu Ken: ↓ ↙ + A
Knee Break: ← ↙ ↓ ↘ + B
(nah am Gegner)
Reppu Ken: ← ↙ ↓ ↘ + A
Hakkaryu Ken: ↓ ↘ ↙ ↓ ↙ + B
Super-Special 1: ← ↙ ↓ ↘ (2mal) + B
Super-Special 2: → ↘ ↓ ↙ (2mal) + B

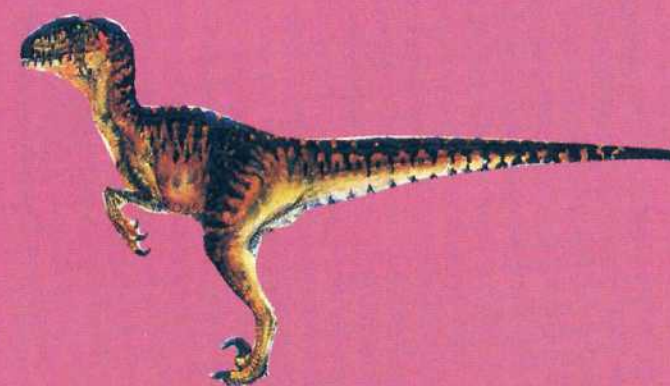
Denis Lang, Dietzenbach

The Lost World

Levelcodes

Level	Code
2	KQTV
3	NPLX
4	BGMD
5	HRTY
6	JFCD
7	MRBM
8	XGNT

Christoph Lichtenberg, Lünen



Hallo, Action-Replay-Fans!

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

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

NINTENDO 64

UK-Codes

Bio Freaks

811507FA 6400 unendlich Energie Spieler 1
811507FE 6400 unendlich Energie Spieler 2
015080A 0022 immer Schild für Spieler 1
81150802 3200 unendlich Jet-Pack Spieler 1
811507FA 0100+
811507FE 0100 Spieler 1 leicht zu besiegen
80152E86 0022 immer Schild für Spieler 2
81152E7E 3200 unendlich Jet-Pack Spieler 2
81152E76 0100+
81152E7A 0100 Spieler 2 leicht zu besiegen

Chopper Attack

8012972B 00FF unendlich erste Waffe
8012972F 00FF unendlich zweite Waffe
80129733 00FF unendlich dritte Waffe
80129737 00FF unendlich vierte Waffe
8012973B 00FF unendlich fünfte Waffe
80129A15 0012 unendlich Sprit
811299B8 0380 unendlich Schild
80129A13 0004 viele Schüsse

TRICKS

Action-Replay- & Game-Buster- Codes

GT 64

8016 2A80 0001 immer erster Platz
8016 1DF5 0001 nur eine Runde
8016 1EC1 0063 99 Punkte

Mission: Impossible

8108 64C2 FFFF unendlich Energie
800A 90A7 00FF+
800A 90B7 00FF+
800A 90C7 00FF+
800A 90D7 00FF+
800A 90E7 00FF+
800A 90F7 00FF unendlich Munition
8008 9BD8 0001 Turbo-Modus
8008 9B00 0001 Debug-Modus
800A 90C5 0002+
800A 90C7 00FF Mit UZI und voller Munition
starten

SUPER NES

Lufia & The Fortress of Doom

Die folgenden Codes sind einzeln einzugeben und können jederzeit eingeschaltet werden. Der Gegenstand ist dann fast am Ende des Inventars zu finden. Er muß an eine andere Position bewegt und abgespeichert werden, da ein anderer Code das alte Objekt sonst überschreiben würde.

Die wichtigsten Tränke

7E0B 1109	Heilsirup
7E0B 1111	Lebenssaft
7E0B 1112	Zaubersaft
7E0B 1113	Kraftsaft
7E0B 1114	Speddysaft
7E0B 1115	Psychosaft
7E0B 1116	Mutschub



Gegenstände

7E0B 112B	Dracheneier
7E0B 112D	Gotteshand (Ahnenhöhle)

Die besten Waffen

7E0B 116D	Zenitschwert (für Maxim, Guy und Dekar)
7E0B 116E	Polschwert (für Selan und Tia)

Die besten Rüstungen

7E0B 11DF	Zirkonkutte (für Maxim, Guy und Dekar)
7E0B 116E	Zirkonpanzer (für Selan)
7E0B 11E1	Listrüstung (für Tia)

In der kalten Jahreszeit müßt ihr heizen!

Wenn Ihr zum Beispiel mit den Raumgleitern von *wipEout 64* über Euren heimischen Bildschirm heizt, bleibt keine Zeit zum Frieren. Damit Euch ganz warm ums Herz wird, verschenken Konami und Psygnosis in Zusammenarbeit mit TOTAL! eine Menge coole Preise rund um den Highspeed-Racer. Ein Rätsel gilt es diesmal nicht zu lösen, Postkarte genügt. Zu gewinnen gibt einige interessante Preise.

gnosis in Zusammenarbeit mit TOTAL! eine Menge coole Preise rund um den Highspeed-Racer. Ein Rätsel gilt es diesmal nicht zu lösen, Postkarte genügt. Zu gewinnen gibt einige interessante Preise.

DIE PREISE:

5 x ein *wipEout 64*-Modul

3 x ein

wipEout 64-T-Shirt

(weltweit auf 64 Stück

limitiert!)

20 x eine CD des

wipEout 64-Soundtracks

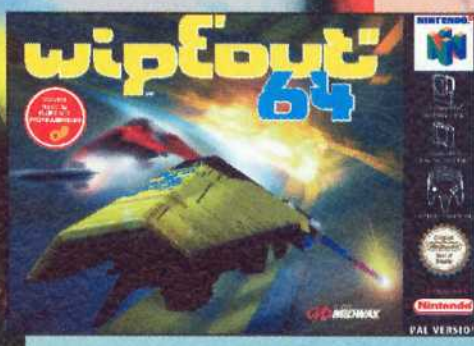
(nirgendwo erhältlich)

Wer an dieser Verlosung teilnehmen möchte, der schicke bitte eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse:

TOTAL!

Stichwort: „*wipEout 64*“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 03.02.99 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firmen Konami und Psygnosis sowie deren Angehörige dürfen an diesem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



Fragen

Breath of Fire II (SNES, US-Version)

Janine Süß aus Sehma befindet sich im Schloß von Prinz Jean. Dort soll sie Prinzessin Petape finden, die nach dem verlorenen Kochwettbewerb drohte, das schicke Schloß einfach niederzubrennen. Dann lief sie davon. Nach Angaben des Kochs soll sie sich weiterhin im Schloß befinden, was ja auch ganz praktisch ist, wenn sie vorhat, es anzuzünden. Janine hat das Gemäuer nun allerdings schon mehrere Male von oben bis unten durchsucht. Von der pyromanischen Königstochter fehlt jedoch jede Spur. Wer gibt Janine einen zündenden Rat? Wo ist das feurige Mädchen zu finden?



Final Fantasy III (SNES)

Stefan Bee aus Oberriet in der Schweiz ist sauer auf den Endgegner Wrexoul, der in Cyans Erinnerungen, auch als Dungeon of Dreams bekannt, auftritt. Zu Beginn des Kampfes verschwindet er und taucht erst wieder auf, wenn die Heldentruppe schon von den anderen Gegnern niedergemetzelt wurde. Wie kann man nun Wrexoul anlocken bzw. besiegen?



Harvest Moon (SNES)

Daniel Himmel aus Wiesbaden würde gerne wissen, wie und wo man die magische Bohne finden kann. Hiermit geht also unser Aufruf ins Land: erinnert Euch und schaut mal schnell, ob's Hilfe gibt für Daniel!

Jungle Strike (SNES)

Wenn jemand so wie **Mathias Müller** Cheats oder Paßwörter zu *Jungle Strike* sucht, dann ist er hier in der Helpline genau an der richtigen Stelle.

TOTAL! sagt:

Wir haben unser Archiv so kräftig durchgeschüttelt, daß dabei die folgenden Levelcodes herausgekommen sind.

Levelcodes:

Achtet auf die unterschiedlichen Zeichen für den Buchstaben O und die Zahl 0!

Level/Code

Sub Hunt

2PJ29K8ZWORT

Training Ground

FPBWSF8040Q#

Night Strike

ORB0WF8YW0LT

Puloso City

PPGXD68YK0MT

Snow Fortress

6PQ04K88OOST

River Raid

HQCWN28XY0S#

Mountains

404ZZK4VFOL#

Return Home

#QM4G#8Z#0PT

Abspann RPW46261ROC#

Lemmings (Game Boy)

Simon Elchlepp braucht Tips für die Bewältigung des siebten Levels. Denn er hat den Schwierigkeitsgrad „Tricky“ eingestellt, und der macht ihm nun doch zu schaffen. Seid keine Lemmings, schwingt Euch an die Feder und helft Simon weiter!

Monster Max II (Game Boy)

Monster Max II für den kleinen Spielkameran haben wir nie getestet, vielleicht werden wir einen Classic-Test ins Auge fassen, wenn Ihr das möchtet – schreibt in diesem Fall einfach an die Leserpost! Janina führte auch dieses Spiel in ihrer Liste auf, somit sind Cheats und Action-Replay-Codes gefragt. Helft Janina, Monster-Freunde!

Mystical Ninja starring Goemon (N64)

Jutta Gut aus Wien und ihre beiden Söhne hätten gern gewußt, ob Omitsu die Freundin

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 eine Hilfestellung bei großen und kleinen 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, auf einer Postkarte oder per Fax, und wir werden versuchen, sofort die richtige Lösung abzudrucken. Ansonsten warten wir auf die Antwort eines Lesers, die dann in einer der kommenden TOTAL!-Ausgaben veröffentlicht wird. Die Adresse lautet:

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

DIE SPIELREGELN:

Es ist sehr wichtig, daß Ihr Eure Adresse auch im Brief angibt 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 werden kann, so macht Euch keine Sorgen, die Bearbeitung der zahlreichen Zuschriften nimmt manchmal etwas Zeit in Anspruch. Allemal ist Euch aber der Dank der Hilfesuchenden gewiß, wenn Ihr Eure Tips und Lösungen zu den Problemen einschickt.

ACHTUNG!

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

Goemons ist. Und wo kommt Yae her? Was wißt Ihr über den weisen Mann, außer, daß er Sasuke und Impact gebaut hat? Kundige der Geschichte um Goemon sind hiermit aufgerufen, ihre Erfahrungen beziehungsweise ihr Wissen der Öffentlichkeit preiszugeben.

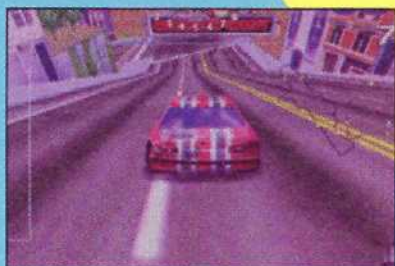


TRICKS

Helpline

San Francisco Rush (N64)

Thomas Thiele weiß nicht so recht, wie er in die abgesperrten Streckenabschnitte gelangen kann. Obwohl er schon alle Schlüssel besitzt, den Meisterschaftsmodus durchgespielt und auch die versteckte Strecke freigelegt hat, fragt er sich nun, wie man an die versperrten Wege kommt. Er hofft, daß ihm ein anderer Leser weiterhelfen kann.



Terranigma (SNES)

Christian Hentschel hält sich beim Endgegner Ragnara auf. Im Gepäck hat er neun Heil-, Wunder- und Götterknollen, die Terra-Lanze und die Shogun-Rüstung. Im Kampf schützt er sich mit seiner Waffe vor dem Lichtstrahl des bösen Ragnaras. Doch er verliert den Kampf jedesmal. Kann ihm jemand einen schlagkräftigen Tip geben?

Timon & Pumbaas Spielesammlung (SNES)

Torsten Gutzeit aus Berlin meldet sich mal wieder. Er sucht nach Cheats oder Paßwörtern für die einzelnen Spielchen in der Sammlung. Wer zaubert etwas Entsprechendes aus dem Hut und schickt es uns?

Turok - Dinosaur Hunter (N64)

Matthias Quaing aus Meppen kann das Chronozepter-Teil im Dorf in den Baumwipfeln in Level 6 einfach nicht ausfindig machen. Wer hilft ihm?



Wario Land II (Game Boy)

Simon Elchlepp ist scharf auf den Schatz im Level „Stop that Train!“ (Chapter 4, Story 1). Mit einer passenden Antwort



würdet Ihr zwar Wario kein Lächeln abringen, dafür aber bei Simon einen Stein im Brett haben, oder Simon, was meinst Du dazu?

Yoshi's Island (SNES)

Sacha Galgon schrieb uns mal wieder: Diesmal möchte er wissen, ob es einen Cheat gibt, mit dem man in allen Levels 100 Punkte bekommt. Kennt jemand diesen Trick?



Antworten

Bomberman 64 (N64)

M. Wallimann, Ausgabe 8/98:

Herr Wallimann suchte nach Goldplatten aus verschiedenen Levels. Da kann ihm Simon Elchlepp aus Meschede helfen, der mittlerweile eigentlich schon einen Preis für seine tolle Mitarbeit verdient hätte. (PS: Vielleicht drucken wir mal einen Pokal ab, den sich aber nur Simon ausschneiden darf. Hihi! Anm. d. Red.)



Level 6.1:

1. Sprengt im ersten Tunnel den letzten Pfeiler auf der rechten Seite!
2. Im zweiten Tunnel sollen ebenfalls der letzte Pfeiler auf der rechten Seite und auch der weiter links stehende in die Luft gejagt werden.
3. Besiegt 30 Gegner!

Level 6.2:

1. Zerstört den rechten Arm des fiesen Obermotzes!
2. Anschließend macht Ihr Euch daran, dem Gegner auch den linken Arm wegzubomben.
3. Nun müßt Ihr die Chaos-Sphäre plattmachen.

4. Zerstört nun die Nase (vorderes Cockpit-Teil) des Bosses!

Level 6.4:

1. Ihr müßt den Endgegner einmal besiegen, bevor er sich mit dem Raumschiff vereinigt.
2. Zündet dann eine aufgepumpte Bombe in seiner Nähe!

3. Werft dann eine aufgepumpte Bombe auf seinen Kopf, so daß sie dort detoniert!
4. Am Ende zeigt Ihr dem Boss zum zweiten Mal, was ein echter Bomberman ist. Besiegt den Fiesling!

Donkey Kong (Game Boy)

Marco Lenkenhoff, Ausgabe 7/98: Stammleser Torben Au hilft Marco aus dem siebten Abschnitt des zweiten Levels heraus: Stellt den Schalter so, daß beide Stachis und ein Käfer von der Brücke eingeschlossen werden. Der zweite Käfer sollte dann auf der vertikalen rechten Steinreihe krabbeln. Von der rechten Plattform aus kann Mario nun auf den Käfer springen, der ihn nach oben bringt. Da-



FUN VERSAND R. Wenzel

Tel. 034973/22373

Mo-Fr 9.00-21.00; Sa 9.00-16.00

Der Hammer !!!

Zelda 64 109,95

Nintendo 64:

Extreme G 2	105,95
F1 World Grand Prix	89,95
F-Zero	89,95
Glover	89,95
NHL 99	119,95
Top Gear Overdrive	109,95
Turok 2	89,95
V-Rally	109,95
Zelda 64	109,95

Game Boy Color:

Bugs Bunny & Lola	64,95
Conker's Pocket Tales	64,95
Harvest Moon	64,95
Pocket Bomberman	47,95
Tetris Deluxe	47,95

Ab 2 Spielen portofrei!

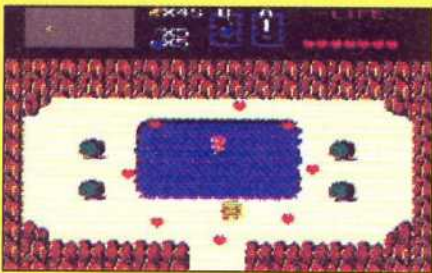
sonst zzgl. 6,50 + 3,00 NN

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

nach sollte der Weg zum Schlüssel und zur Tür kein Problem mehr darstellen.

The Legend of Zelda (NES) **Mike Eschenröder, Ausgabe 11/98:**

Stefan Bee hilft bei der Suche nach dem siebten Level. „Um den Eingang zum siebten Level zu finden, müßt Ihr Euch zu einem kleinen Teich im Westen begeben. Östlich von diesem Gewässer liegt ein Feenteich, und weiter im Westen findet Ihr den Friedhof. Spielt also vor dem besagten Teich auf der Flöte, und der Eingang



zum siebten Dungeon kommt auf zauberhafte Weise zum Vorschein!“

Secret of Evermore (SNES) **Ralf Rußhardt, Ausgabe 6/98:**

„Na, endlich!“, werden jetzt einige SoE-Fans rufen. Ihr habt ja recht, die Antwort auf Ralfs Frage, ob man die seltenen Zutaten Trocken- eis und Mondstein irgendwo käuflich erwerben kann, ließ lange, lange auf sich warten. Manchmal ist die Helpline eben keine ‚Blitz- line‘. Dafür ist sie aber immer für eine Über- raschung gut und sicherlich auch einen Blick wert, wenn man nicht unbedingt ein be- stimmtes Problem hat, sondern als Tips-und- Tricks-Sammler nach neuen Infos sucht.

Nun aber zum Thema: Die angesprochenen



Zutaten könnt Ihr tatsächlich kaufen, aller- dings müßt Ihr dafür einen ganzen Bat- zen ‚Kohle auf den Tresen

schaukeln‘. In Krozkübel hält sich der myste- riöse Kapuzenmann auf. Für 10.000 Juwelen läßt er sich das Amulett des Karon ab- schwatzen. Wenn Ihr alle heilenden Items (Eli- xier, Nektar etc.) voll aufgestockt habt, soll- tet Ihr den Kapuzenmann bezahlen und das Amulett einstecken. Überraschenderweise er- haltet Ihr dann auch drei Mondsteine. Falls Euch zwischenzeitlich nicht das ‚Bare‘ aus- geht, lautet die Empfehlung des anonymen Helpline-Lesers, so lange zu investieren und Amulette zu kaufen, bis Ihr 99 Mondsteine im Rucksack habt. Denn nur dann erhaltet Ihr bei jedem weiteren Kauf dreimal Trocken-

eis. Nun, diese ganze Prozedur ist wahrlich nicht billig, aber wer die beiden Zutaten un- bedingt haben möchte, hat somit die Mög- lichkeit, die zeitaufwendige Suche nach den Items gegen einen Wirbelsturm auf dem ei- genen Konto einzutauschen.

Syndicate (SNES)

Ludwig Ziebart, Ausgabe 6/98:

Wir haben da noch einen kleinen Nachschlag zur Paßwortliste aus TOTAL! 12/98 für alle Syn- dikatsbrüder: Probiert doch mal das Paßwort ‚96-8L15N7JBQ6PB‘ aus! Vielleicht werdet Ihr ja mit ausreichend Zahlungsmitteln versorgt.



Wario Land II (Game Boy) **Marco Lenkenhoff, Ausgabe 7/98:**

Auch bei der Benutzung der Bomben im Level „Syrup Castle“ kann Nintendo-Profi Torben Au Hilfestellung leisten. Seine Empfehlung: Man sollte versuchen, die Bomben zu fangen. Da- nach kann Wario sie in die Feuerpflanze wer- fen, wodurch eine Stichflamme erzeugt wird. Mit dieser Stichflamme muß Syrops UFO zwei- mal beschossen werden. Es erfordert ein wenig Geschick, den richtigen Moment abzapfen, damit der Feuerstrahl auch wirklich exakt trifft.

Zelda II - The Adventure of Link (NES)

Mike Eschenröder, Ausgabe 11/98:

Stefan Bee kennt den Fundort des magischen Schlüssels: „Um den magischen Schlüssel zu erhalten, müßt Ihr von der toten Stadt Ka- suto aus durch die Höhle im Nordosten wan- dern und im dortigen Wäldchen einige Bäume fällen, bis die gesuchte Stadt zum Vorschein kommt. In Kasuto findet Ihr neben einem Magic-Gefäß auch den Zauber Spell. Lauft in der Stadt ganz nach rechts, bis Ihr vor einer riesigen Wand steht!

Benutzt dort den neuen Zauberspruch, wo- raufhin ein Turm erscheint, der den gesuchten Schlüssel beherbergt.“

Zelda III - A Link to the Past (SNES)

René Reimers, Ausgabe 11/98:

Von Martin Lingnau aus Witten stammen fol- genden Lösungsvorschläge zu Renés Fragen:

1. Den goldenen Krafthandschuh bekommt man im 4. Verlies in Form eines Schatzes aus der großen Truhe. Das 4. Verlies befindet sich in der Stadt der Schattenwelt. Dort, wo sonst der Wetterhahn steht, ist nun eine Dra- chenstatue zu finden, an der man ziehen muß, damit sich der Eingang zum Verlies öffnet.

2. Der Hammer befindet sich im 1. Verlies der Schattenwelt, wo sonst der Ost-Palast liegt. Um dieses Verlies zu öffnen, muß Kiki, der Affe auf dem Weg dorthin gefunden werden. Gebt ihm zehn Juwelen! Ihr dürft anschließend von keinem Gegner mehr getroffen werden, sonst verdünnt sich Kiki. Vor dem Eingang hän- digt Ihr ihm weitere 100 Juwelen aus, damit er das Verlies öffnet. Den Enterhaken findet Ihr im 2. Dungeon. Um dort hineinzukommen, müßt Ihr in der Lichtwelt südlich von Links Haus ins das Gebäude, das von Wasser um- geben ist. Zieht dann den Schalter im hinteren Raum, damit das Wasser abfließen kann! Da- nach könnt Ihr in der Schattenwelt das Ge- bäude betreten, um dort weiterzukommen bzw. weiterzuschwimmen. Für die Aktion, das Was- ser abzulassen, müßt Ihr eventuell den Spie- gel benut-

zen. Der Feuerstab befindet sich im 3. Verlies. Da dieser Be- reich den kompletten Wald umfaßt, müßt Ihr einige Zeit nach dem Feuerstab suchen. Er ist aber vorhanden.

3. Mit dem Hammer könnt Ihr oben am Nord- Palast in östlicher Richtung gehen, um dort ein paar Pflöcke in den Boden zu stampfen. Dies ist später vonnöten, um zum 7. Verlies, dem Schildkröten-Palast, zu kommen. Auf der ka- putten Brücke braucht Ihr dann den Enter- haken.

Wald umfaßt, müßt Ihr einige Zeit nach dem Feuerstab suchen. Er ist aber vorhanden.

3. Mit dem Hammer könnt Ihr oben am Nord- Palast in östlicher Richtung gehen, um dort ein paar Pflöcke in den Boden zu stampfen. Dies ist später vonnöten, um zum 7. Verlies, dem Schildkröten-Palast, zu kommen. Auf der ka- putten Brücke braucht Ihr dann den Enter- haken.

Jens Schafranski, Ausgabe 11/98:

Auch bei der Suche nach dem Byrna-Stab ist Martin Lingnau behilflich. Der Stab befindet sich in den Bergen. Wenn Ihr auf dem Brill- enfelsen den Teleporter betretet und dann so- fort nach unten springt, müßt Ihr ihn errei- chen können. Allerdings braucht Ihr dazu ge- nügend Energie.



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 für den G64 Controller entscheiden. 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 erworbenen TOTAL!-Leser per E-Mail abschließen. Zu erreichen sind wir unter: www.x-plain.de. Schaut doch mal rein, und Ihr werdet staunen, was da so alles los ist!

TOTAL!

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

Bedingungen:

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

ABO • ABO • ABO •

ICH ABONNIERE DIE TOTAL! FÜR MINDESTENS EIN JAHR.

JA, ICH BESTELLE DIE KOMMENDEN ZWÖLF TOTAL!-AUSGABEN IM ABONNEMENT ZUM PREIS VON NUR DM 72,- (INLAND) BZW. DM 85,20 (AUSLAND). DAS ABONNEMENT VERLÄNGERT SICH AUTOMATISCH UM EIN WEITERES JAHR, SOFERN NICHT SPÄTESTENS SECHS WOCHEN VOR ABLAUF SCHRIFTLICH GEKÜNDIGT WIRD.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):

Bequem durch Bankeinzug
Gegen Rechnung

BLZ

Kontonummer

Geldinstitut

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

Datum, zweite Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

• ABO • ABO • ABO

ICH BIN DER/DIE WERBER/IN UND MÖCHTE 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.

WERTUNGS- REGISTER!

SUPER NES

Titel	Genre	Ausgabe	Note
7th Saga, The	Rollenspiel	12/93	2+
90 Minutes E. Prime Goal	Sport	2/96	3-
A Aaahh! Real Monsters	Jump&Run	3/96	3
ACME Animation Factory	Kreativprog.	7/95	4+
Actraiser 2	Action	2/94	3+
Addams Family Values	Action/Adv.	6/95	3-
Adv. of Batman & Robin	Action	12/94	2-
Adv. of Dr. Franken, The	Jump&Run	4/94	3-
Aero the Acro-Bat	Jump&Run	12/93	3+
Aerobiz Supersonic	Strategie	3/95	3+
A. Suzuki F-1 S. Driving	Rennspiel	7/93	4-
Al Unser Jr.'s			
Road to the Top	Rennspiel	7/95	4
Aladdin	Jump&Run	1/94	2
Alfred Chicken	Jump&Run	1/94	3
Alien 3	Action/J&R	6/93	2+
Alien vs. Predator –			
The Last of his Clan	Action	10/93	4-
Amazing Tennis	Sport	7/93	2-
Animaniacs	Jump&Run	12/94	3+
Arkanoid	Action	12/97	2+
Art of Fighting	Prügelspiel	2/94	3-
Asterix	Jump&Run	8/93	3-
Asterix & Obelix	Jump&Run	8/95	2
B Astro Go! Go!	Rennspiel	8/94	3-
B.O.B.	Action/J&R	7/93	2
Barkley: Shut Up and Jam!	Sport	2/95	4+
Bass Master C. Pro Edition	Sport	11/96	3
Bassin's Black Bass	Sport	10/95	3-
Batman Forever	Action	9/95	2
Batman Returns	Action	7/93	3+
Battle Cars	Rennspiel	5/94	4+
Battletoads – D. Dragon	Prügelspiel	1/94	4+
Battlet. in Battlemaniacs	Action/J&R	10/93	3
Beavis and Butt-Head	Jump&Run	11/95	3-
Beethoven's 2nd	Jump&Run	12/93	6+
Best of the Best	Prügelspiel	8/93	4+
Big Sky Trooper	Action/Adv.	8/95	2
Biker Mice from Mars	Rennspiel	1/95	3-
Blackhawk	Action/Adv.	1/95	1-
Bonkers	Jump&Run	6/95	4
Boogerman	Jump&Run	3/96	3-
Boxing Legends o. t. Ring	Sport	2/94	4-
Brain Lord	Adventure	2/95	3
Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	2/94	5
Break Thru!	Puzzlespiel	7/95	3
Breath of Fire	Rollenspiel	10/94	2
Breath of Fire II	Rollenspiel	4/96	2+
Brett Hull Hockey	Sport	1/94	3
Brutal – Paws of Fury	Prügelspiel	3/95	3-
Bubsy	Jump&Run	8/93	2
Bubsy II	Jump&Run	3/96	3
Bugs Bunny –			
Rabbit Rampage	Jump&Run	6/94	2
Bulls vs. Blazers	Sport	7/93	3-
C C. Knight in Bizyland	Action	9/93	4+
Cal Ripken jr. Baseball	Sport	8/93	4+
C. America a. t. Avengers	Action	10/93	4
Captain Commando	Action	7/95	5+
Casper	Jump&Run	10/97	4+
Castlevania X –			
Vampire's Kiss	Action/J&R	10/95	2-
Ch. World Class Soccer	Sport	7/94	4-
Championship Pool	Sport	12/93	4+
Choplifter 3	Action	9/94	3-
Chrono Trigger	Rollenspiel	11/95	1-
Chuck Rock	Jump&Run	12/93	2-
Civilization	Strategie	5/96	1-
Clayfighter	Prügelspiel	5/94	2+
Clayfighter 2	Prügelspiel	5/95	2
Claymates	Jump&Run	5/94	2-
Cliffhanger	Action/J&R	1/94	5+

In diesem Wertungsregister sind für alle Sammler, SNES- und Game-Boy-Besitzer die Titel aufgelistet, die wir in TOTAL! bislang getestet haben – auch die Classic-Tests. Falls jemand auf der Suche nach einem bestimmten Spiel oder einem Modul für sein Lieblingsgenre ist, so kann er sich hier schnell die Informationen holen, die er benötigt. Welche Note ein Spiel im TOTAL!-Test erhalten hat, kann Euch z. B. auf einem Flohmarkt helfen, ganz einfach die guten von den schlechten Titeln zu unterscheiden. In der kommenden Ausgabe führen wir das Register fort. Dann präsentieren wir alle geprüften N64-Spiele und eine Zubehörübersicht. Bis dahin viel Spaß beim Stöbern!

Congo's Caper	Jump&Run	8/93	2
Cool Spot	Jump&Run	11/93	1-
Cool World	Jump&Run	6/93	3+
Cosmo Gang – The Video	Shoot 'em Up	9/93	3
Cutthroat Island	Action/J&R	4/96	4+
Cybernator	Action/J&R	6/93	3+
D Daffy Duck	Jump&Run	1/94	3+
Dead Dance	Action	10/93	3-
Death and R. of Superman	Action	11/94	4+
Demolition Man	Action/J&R	11/95	3
Demon's Crest	Action/J&R	4/95	2+
Desert Fighter	Shoot 'em Up	9/94	2
Dino Dini's Soccer	Sport	12/94	3
Dirt Racer FX	Rennspiel	7/95	5
Dirt Trax FX	Rennspiel	2/96	2
Donald in Maui Mallard	Jump&Run	8/96	2+
Donkey Kong Country	Jump&Run	1/95	1-
Donkey Kong Country 2 –			
Diddy's Kong Quest	Jump&Run	1/96	1-
Donkey Kong Country 3 –			
Dixie Kong's D. Trouble	Jump&Run	12/96	1-
Double Dragon V –			
The Shadow Falls	Prügelspiel	2/95	4-
Dragon Ball Z –			
Hyper Dimension	Prügelspiel	3/97	3+
Dragon – T. Bruce L. Story	Prügelspiel	11/94	2+
Dragon View	Action/Adv.	2/95	3+
Dschungelbuch, Das	Jump&Run	9/94	1-
Dungeon Master	Rollenspiel	9/93	2+
E E.V.O. – Search for Eden	Action/Adv.	10/93	2+
Earthbound	Rollenspiel	8/95	2+
Earthworm Jim	Action/J&R	12/94	1
Earthworm Jim 2	Action/J&R	1/96	1-
Eek! The Cat	J&R/Strat.	10/94	4-
Equinox	Action/Adv.	3/94	3
ESPN Baseball Tonight	Sport	12/94	3-
Exhaust Heat 2	Rennspiel	8/93	1-
Eye of the Beholder	Adventure	8/94	2-
F F1 Pole Position	Rennspiel	12/93	2-
F1 Pole Position 2	Rennspiel	12/94	2-
F1 World Championship	Rennspiel	8/95	4
Fatal Fury	Prügelspiel	7/93	3+
Fatal Fury 2	Prügelspiel	9/94	3
Fatal Fury Special	Prügelspiel	6/95	3+
Fievel goes West	Jump&Run	12/94	5+
FIFA 97	Sport	2/97	3
FIFA 98 –			
Die WM-Qualifikation	Sport	2/98	4
FIFA International Soccer	Sport	7/94	2-
FIFA Soccer '96	Sport	3/96	3+
Final Fantasy III	Rollenspiel	2/95	1
Final Fight 2	Prügelspiel	6/94	4
Final Fight 3	Prügelspiel	4/96	2-
Firemen, The	Action	6/95	2-
Firepower 2000	Shoot 'em Up	6/93	3+
First Samurai	Action/J&R	8/93	4-
Flashback	Action/Adv.	1/94	1-
Flintstones	Jump&Run	6/95	4+
Flintstones, The	Jump&Run	4/94	2-
Foreman For Real	Prügelspiel	11/95	4-
F. Th. Big Hurt Baseball	Sport	3/96	3+
Frantic Flea	Jump&Run	6/96	4
Front Mission	Action/Strat.	7/95	2+
Full Throttle Racing	Rennspiel	12/94	5
Fun 'n Games	Kreativprog.	10/94	5+
G Ghoul Patrol	Action	1/95	2-
Goemon 5	Action/Strat.	7/96	2
Goof Troop	Action/Adv.	11/93	2
GP-1	Rennspiel	9/93	3-
Great Circus Mystery			
starring Mickey & Minnie	Jump&Run	10/95	2-
H Hagane	Action/J&R	5/95	3+
Hammerlock	Prügelspiel	3/95	5+
HardBall 3	Sport	9/94	3-

Harvest Moon	Strategie	11/97	2+
Hebereke's Popoitto	Puzzlespiel	11/95	3-
Hebereke's Popoon	Puzzlespiel	1/95	3+
Herr der Ringe, Der	Adventure	12/94	3-
Hook	Jump&Run	11/93	3
Hulk, The Incredible	Action/J&R	10/94	3
Humans, The	J&R/Strat.	1/94	2
Hungry Dinosaurs	Puzzlespiel	1/96	2-
Hurricanes, The	Jump&Run	2/95	4+
Hyper V-Ball	Sport	7/94	3-
I Illusion of Gaia	Action/Adv.	2/95	2-
Illusion of Time	Action/Adv.	8/95	2-
Incantation	Jump&Run	1/97	3+
Incredible Crash Dummies	Action	2/94	4
Indiana Jones'			
Greatest Adventures	Action/J&R	12/94	2
Intern. Superstar Soccer	Sport	3/95	2
International Superstar			
Soccer Deluxe	Sport	11/95	1
Izzy's Quest f. t. O. Rings	Jump&Run	3/96	3+
J James Pond Crazy Sports	Action/Sport	8/93	3
James Pond II: Robocod	Jump&Run	10/93	3
Jelly Boy	Jump&Run	3/95	2
Jim Power –			
The Lost Dimension 3D	Action/J&R	4/94	4+
J. Connors Pro Tennis Tour	Sport	6/93	1-
Joe & Mac 3	Jump&Run	12/94	3-
John Madden Football '93	Sport	7/93	2-
Judge Dredd	Action/J&R	8/95	2
Jungle Strike	Action/Strat.	9/95	2+
Jurassic Park	Action	11/93	4
Jurassic Park 2:			
The Chaos Continues	Action	2/95	3
Justice League	Prügelspiel	8/95	3
K Karl-Heinz Rummenigges			
Player Manager	Strategie	12/93	4-
Kawasaki Superbikes	Rennspiel	4/96	4+
Kick Off 3 – E. Challenge	Sport	2/95	3
Kid Klown in Crazy Chase	Jump&Run	3/95	2+
King Arthur's World	Strategie	6/93	2+
King of Dragons	Prügelspiel	6/94	3-
Kirby Super Star Deluxe	Jump&Run	12/96	1-
Kirby's Dream Course	Action	5/96	2+
Kirby's Dream Land 3	Jump&Run	7/98	2+
Kirby's Fun Pak	Jump&Run	3/97	1-
Kirby's Ghost Trap	Puzzlespiel	5/96	3+
Knights of the Round	Action	11/94	5+
König der Löwen, Der	Jump&Run	1/95	4-
L Lamborghini American Ch.	Rennspiel	2/94	3+
Last Action Hero	Action	1/94	5-
Lawnmower Man, The	Action	3/94	4+
Legend	Action	12/94	4-
Legend of the			
Mystical Ninja, The	Action/Adv.	4/94	1-
Lemmings 2	Strategie	1/95	2
Lester the Unlikely	Jump&Run	5/94	4
Lethal Weapon	Action/J&R	6/93	5
Looney Tunes Basketball	Action/Sport	6/95	2-
Lost Vikings II, The	J&R/Strat.	4/97	1-
Lost Vikings, The	J&R/Strat.	7/93	1-
L. Matthäus Super Soccer	Sport	10/95	4+
Lucky Luke	Action/Adv.	9/97	2+
Lufia	Rollenspiel	2/97	1-
Lufia & T. Fortress of Doom	Rollenspiel	4/94	2-
M Madden NFL '94	Sport	3/94	1-
Madden NFL '95	Sport	2/95	1-
Magic Boy	Jump&Run	10/94	3-
Magical Quest, The –			
starring Mickey Mouse	Jump&Run	6/93	1-
Major League Baseball	Sport	5/94	2-
Major Title	Sport	1/94	2-
M. B.: Fever Pitch Soccer	Action/Sport	8/95	2
Mario is Missing	Strategie	5/94	3
Mario's Time Machine	Lernspiel	8/94	5+

Mark Davis'			
The Fishing Master	Sport	7/96	3
Marko's Magic Football	Jump&Run	10/95	3+
Marvel Super Heroes in War of the Gems	Action	2/97	2-
Mask	Jump&Run	3/96	3+
Maximum Carnage	Action/J&R	11/94	3-
MechWarrior	Action	11/93	2
MechWarrior 3050	Action	2/96	2-
Mega Man 7	Action/J&R	1/96	2-
Mega Man Soccer	Sport	6/94	4+
Mega Man X	Action/J&R	5/94	2
Mega Man X2	Action/J&R	11/95	3+
Mega Man X3	Action/J&R	5/96	2
Mega-Lo-Mania	Strategie	2/94	3+
Metal Marines	Action/Strat.	4/94	3
Metal Warriors	Action	7/95	2+
Michael Jordan:			
Chaos in the Windy City	Jump&Run	2/95	3
Mickey Mania - Timeless Adv. of Mickey Mouse	Jump&Run	12/94	2-
Micro Machines	Rennspiel	1/95	4
Micro Machines 2 - Turbo Tournament	Rennspiel	2/96	2
Might & Magic II	Rollenspiel	3/94	2-
Might & Magic III	Rollenspiel	5/95	2+
M. M. Power Rangers	Action	1/95	5-
M. M. Power Rangers - The Fighting Edition	Prügelspiel	2/96	2-
Mohawk & Headph. Jack	Action/J&R	7/97	3+
Monday Night Football	Sport	3/94	3-
Mr. Do!	Action	2/97	2-
Mr. Nutz	Jump&Run	3/94	1-
Mr. Tuff	Jump&Run	7/95	3
Ms. Pac-Man	Action	6/97	3-
Mystic Quest Legend	Rollenspiel	12/93	2-
Mystical Ninja III	Jump&Run	7/95	1-
N NBA All-Star Challenge	Sport	7/93	4
NBA - Give N Go	Sport	1/96	3+
NBA Hang Time	Action/Sport	7/97	3+
NBA Jam	Action/Sport	4/94	1-
NBA Jam Tournament Ed.	Action/Sport	3/95	1-
NBA Live '95	Sport	1/95	2
NBA Live '96	Sport	3/96	3+
NBA Live '97	Sport	2/97	3+
NBA Showdown	Sport	3/94	3+
Newman/Haas			
Indy Car Challenge	Rennspiel	2/95	4+
NFL Football	Sport	4/94	4-
NFL Quarterback Club	Sport	5/95	2
NFL Quarterback Club '96	Sport	1/96	2+
NHL '97	Sport	1/97	3-
NHL Hockey '94	Sport	3/94	1-
NHL Hockey '95	Sport	1/95	2
NHL Hockey '96	Sport	2/96	3
Nigel Mansell's World Championship	Rennspiel	10/93	2-
Ninja Warriors	Action	7/95	4+
O Olympic Summer Games	Sport	9/96	4-
Operation Logic Bomb	Action	12/93	3
Operation Starfish	Jump&Run	7/95	4
Oscar	Jump&Run	2/97	4+
Out to Lunch	Jump&Run	10/93	2-
Outlander	Action	7/93	5
P Pac-Attack	Strategie	1/94	2-
Pac-in-Time	Jump&Run	1/95	3
Pac-Man 2	Action/Strat.	5/95	4-
Pagemaster, The	Jump&Run	1/95	3-
Paladin's Quest	Rollenspiel	2/94	2+
Peace Keepers, The	Prügelspiel	6/94	4-
PGA European Tour	Sport	1/97	3
Phantom 2040	Action/J&R	1/96	3+
Pinball Dreams	Flipper	3/94	3-
Pinball Fantasies	Flipper	3/95	3-
Pink goes to Hollywood	Jump&Run	6/94	4+
Pinocchio	Jump&Run	8/96	2
Pirates of Dark Water, The	Action/J&R	8/94	4+
Pitfall - Mayan Adventure	Action/J&R	1/95	2+

Plok	Jump&Run	12/93	2+
Pocky & Rocky	Action	10/93	2-
Pocky & Rocky 2	Action	5/95	2
Pop 'n Twinbee	Shoot 'em Up	6/93	2-
Pop 'n Twinbee - Rainbow Bell Adventures	Jump&Run	4/94	2+
Populous II - Two Tribes	Strategie	8/94	1-
Power Drive	Rennspiel	3/95	3-
Power Pigs o.t. Dark Age	Action/J&R	12/96	4-
Powermonger	Strategie	8/93	2
Prehistorik Man	Jump&Run	6/96	2-
Primal Rage	Prügelspiel	10/95	3-
Prince of Persia 2 - The Shadow and t. Flame	Action/J&R	11/96	4-
Pugsley's Scavenger Hunt	Jump&Run	7/93	4+
Putty Squad	Jump&Run	7/95	2
Puzzle Bobble	Puzzlespiel	6/95	2+
R R-Type III	Shoot 'em Up	2/94	2-
Radical Rex	Jump&Run	12/94	2
Realm	Action/J&R	2/97	3-
Ren & Stimpy: Time Warp	Jump&Run	3/95	
Revolution X	Action	3/96	4-
Rise of the Robots	Prügelspiel	2/95	4-
Road Runner	Jump&Run	7/93	2
Robotrek	Rollenspiel	3/95	3+
Rock 'n' Roll Racing	Rennspiel	2/94	1-
Rocky Rodent	Jump&Run	12/93	2
Run Saber	Action/J&R	2/94	3+
S Samurai Shodown	Prügelspiel	11/94	2
Saturday Night Slammas	Prügelspiel	10/94	2
Schlumpfe, Die	Jump&Run	9/94	3-
Schlumpfe reisen um die Welt, Die	Jump&Run	11/96	2-
Schöne und das Biest, Die	Jump&Run	2/95	4-
Scooby Doo Mystery	Action/Adv.	7/97	4+
Secret of Evermore	Action/Adv.	2/96	2
Secret of Mana	Action/Adv.	12/93	1-
Secret of the Stars	Rollenspiel	9/95	2-
Sensible Soccer	Sport	12/93	2
Shadowrun	Action/Adv.	8/93	1-
Shanghai II - Dragon's Eye	Strategie	7/93	2
Shaq-Fu	Prügelspiel	12/94	3
Side Pocket	Sport	3/94	3
Sim Ant	Strategie	1/94	2-
Sim City	Strategie	2/94	1-
Sim City 2000	Strategie	2/97	3+
Skyblazer	Action/J&R	3/94	2-
Smash Tennis	Sport	7/94	1-
Soccer Shootout	Sport	7/95	3+
SOS	Action/Adv.	7/94	5+
Soul Blazer	Action/Adv.	10/93	2+
Space Ace	Interakt. Film	6/94	6+
Spanky's Quest	Jump&Run	8/93	3-
Sparkster	Action/J&R	11/94	2+
Spawn	Action/J&R	4/96	3+
Spectre	Action	6/94	5
Spider-Man	Action/J&R	4/95	2-
Spindizzy Worlds	Action	9/93	2-
Spirou	Jump&Run	11/96	3+
Spunky's Dangerous Day	J&R/Strat.	7/94	3+
Star Trek: Deep Space Nine	Action/J&R	7/96	3-
Star Trek - Starfleet Academy	Action/Strat.	3/95	4
Star Trek - The Next Generation	Action/Strat.	7/95	3+
StarFox	Shoot 'em Up	6/93	1-
StarGate	Action/J&R	7/95	3+
Street Fighter Alpha 2	Prügelspiel	1/97	1-
Street Fighter II Turbo	Prügelspiel	10/93	1
Street Racer	Rennspiel	12/94	2-
Striker	Sport	9/93	1-
Stunt Race FX	Rennspiel	8/94	2+
Sunset Riders	Action	10/93	3+
Super Adventure Island 2	Action/Adv.	1/95	2
Super Air Diver	Shoot 'em Up	12/93	2-
Super Aleste	Shoot 'em Up	9/93	1-

Super B.C. Kid	Jump&Run	5/95	2
Super Baseball 2020	Action/Sport	11/93	3+
Super Battleship	Action/Strat.	4/94	4-
Super Battletank 2	Shoot 'em Up	10/94	3
Super Bomberman	Action/Strat.	9/93	2
Super Bomberman 2	Action/Strat.	12/94	2
Super Bomberman 3	Action/Strat.	11/95	2+
Super Bomberman 4	Action/Strat.	6/96	2+
Super Conflict	Strategie	7/93	1-
Super Dropzone	Shoot 'em Up	12/94	3+
Super Family Tennis	Sport	9/93	1-
Super Formation Soccer II	Sport	9/93	3-
Super Godzilla	Prügelspiel	10/94	5+
Super Mario All-Stars	Jump&Run	9/93	1
Super Mario Kart	Rennspiel	10/93	1
Super Mario RPG	Rollenspiel	7/96	1
Super Metroid	Action/J&R	8/94	1
Super Morph	Action/Strat.	2/95	3+
Super Nova	Shoot 'em Up	2/94	3+
Super Off-Road: The Baja	Rennspiel	9/93	3
Super Pang	Action	8/94	4+
Super Pinball - Behind the Mask	Flipper	2/95	4-
Super Punch-Out	Prügelspiel	4/95	2-
Super Putty	Action/J&R	1/94	2-
Super Return of the Jedi	Action/J&R	12/94	2-
Super Slap Shot	Sport	10/93	3-
Super Solitaire	Strategie	3/94	3+
Super Street Fighter II	Prügelspiel	9/94	1
Super Strike Eagle	Shoot 'em Up	6/93	2-
Super Tetris 2 & Bombliss	Puzzlespiel	10/93	2+
Super T. Empire Str. Back	Action	3/94	2
Super Tiny Toons - Buster Busts Loose	Jump&Run	6/93	2
Super Troll Islands	Jump&Run	2/94	3+
Super Turrican	Action/J&R	11/93	2+
Super Turrican 2	Action	7/95	1-
Suzuka 8 Hours	Rennspiel	11/94	4
Syndicate	Action/Strat.	1/95	3+
T T.M.H.T. - Tournament Fighters	Prügelspiel	12/93	2
T2 - Judgment Day	Action	5/94	3-
T2 - The Arcade Game	Action	6/94	4+
Tecmo S. NBA Basketball	Sport	7/93	2+
Terranigma	Adventure	1/97	2+
Test Drive 2	Rennspiel	7/93	4
Tetris 2	Puzzlespiel	10/94	2-
Tetris 2	Puzzlespiel	11/95	2-
Tetris Attack	Puzzlespiel	11/96	2+
Tetris Battle Gaiden	Puzzlespiel	4/94	2
Tetris & Dr. Mario	Puzzlespiel	4/95	2
Theme Park	Strategie	7/95	1-
Tim - Der Sonnentempel	Action/J&R	5/97	2+
Tim in Tibet	Jump&Run	1/96	2+
Time Trax	Action	8/94	4
Timecop	Jump&Run	3/96	5
Timon & Pumbaas			
Spielesammlung	Action	3/98	4-
Tin Star	Action	6/97	2+
Tiny Toons: Wild & Wacky Sports	Sport	12/94	4+
Tom & Jerry	Jump&Run	6/93	3-
Top Gear 2	Rennspiel	1/94	2-
Top Gear 3000	Rennspiel	4/95	3-
Toy Story	Jump&Run	4/96	2
Toys	Action	7/93	4
Troddlers	Action/Strat.	8/93	3+
Troy Aikman NFL Football	Sport	12/94	4
True Lies	Action	4/95	2-
Turn and Burn	Shoot 'em Up	10/94	3-
U Ultima - Runes of Virtue II	Action/Adv.	2/95	4-
Ultima VI - False Prophet	Rollenspiel	8/94	2+
Unirally	Rennspiel	6/95	2+
Untouchables, The	Action	11/94	3
Urban Strike	Action/Strat.	2/96	3-
Utopia - Creation of a Nation	Strategie	8/94	2+

V	Val d'Isère Championship Sport	12/94	5
	Venom/Spider-Man - Separation Anxiety	Action	1/96 4
	Virtual Bart	Sampler	11/94 4+
	Virtual Soccer	Sport	3/94 2+
	Vortex	Action	12/94 4+
W	Wario's Woods	Puzzlespiel	7/95 3
	Warlock	Action/J&R	5/95 3-
	Waterworld	Action	3/96 3
	Wayne's World	Action	6/93 5
	We're Back	Jump&Run	10/93 3+
	WeaponLord	Prügelspiel	2/96 2
	Where in the World is Carmen Sandiego?	Adventure	10/93 5
	Whizz	Jump&Run	2/97 4+
	Wild Guns	Action	7/95 2-
	Williams Arcade's Greatest Hits	Sampler	8/97 3+
	Wing Commander - Secret Missions	Shoot 'em Up	10/93 2-
	Winter Gold	Sport	1/97 3-
	Winter Olympics	Sport	4/94 3+
	Wizardry V - Heart of the Maelstrom	Rollenspiel	6/94 2-
	Wolverine	Action/J&R	1/95 4+
	Wordtris	Lernspiel	6/93 3
	World Cup Striker	Sport	6/94 1-
	World Cup USA '94	Sport	8/94 2
	World Heroes	Prügelspiel	1/94 3-
	World Masters Golf	Sport	2/96 2-
	Worms	Action/Strat.	12/96 2-
	WWF Raw	Prügelspiel	1/95 2
	WWF - Royal Rumble	Prügelspiel	7/93 2-
	WWF Wrestlemania	Prügelspiel	1/96 3+
X	X-Kaliber 2097	Prügelspiel	1/95 5
	X-Men Mutant Apocalypse	Action	7/95 3
Y	Yogi Bear	Jump&Run	10/94 4
	Yoshi's Island - Super Mario World 2	Jump&Run	10/95 1+
	Young Merlin	Action/Adv.	11/93 2+
Z	Zero - Kamikaze Squirrel	Jump&Run	7/95 2-
	Zombies	Action	10/93 2-
	Zool	Action/J&R	1/94 3+
	Zoop	Puzzlespiel	1/96 2-

Classic SUPER NES Classic

A	Actraiser	Action/Strat.	9/96 2+
	Alien 3	Action/J&R	12/97 2+
	Another World	Action/Adv.	4/95 3-
	Axelay	Shoot 'em Up	6/94 2-
B	Blazing Skies	Action	6/96 2-
E	E.V.O. - Search for Eden	Action/Adv.	11/96 2
F	F-Zero	Rennspiel	10/94 2+
	Final Fantasy II	Rollenspiel	5/96 2+
	Final Fantasy III	Rollenspiel	5/97 1
G	Gradius 3	Shoot 'em Up	2/95 2
J	J. Conners Pro Tennis Tour	Sport	12/96 1-
L	Lagoon	Action/Adv.	1/95 2-
	Legend of Zelda, The - A Link to the Past	Action/Adv.	12/98 1
	Lost Vikings, The	J&R/Strat.	9/96 1-
	Lufia & T. Fortress of Doom	Rollenspiel	10/96 2-
P	Parodius	Shoot 'em Up	6/94 1-
	PilotWings	Flugsimulator	6/94 2-
	Populous	Strategie	6/95 2+
R	Rock 'n' Roll Racing	Rennspiel	8/96 1-
S	Sailor Moon	Action	6/96 3+
	Shadowrun	Action/Adv.	6/97 2+
	Star Ocean	Rollenspiel	11/97 1-
	StarWing	Shoot 'em Up	9/94 1-
	Street Fighter II	Prügelspiel	10/94 1
	Super Castlevania IV	Action/J&R	7/94 2-
	Super Ghouls 'n' Ghosts	Action/J&R	11/94 2
	Super Mario World	Jump&Run	8/94 1
	Super Metroid	Action/Adv.	8/98 1
	Super Probotector	Action/J&R	4/94 1-
	Super R-Type	Shoot 'em Up	10/96 2-
	Super Star Wars	Action/J&R	4/97 2
	Super SWIV	Shoot 'em Up	5/95 3+
	Super Valis IV	Action/J&R	10/98 3
T	Turtles in Time	Action	8/96 2-
U	U.N. Squadron	Shoot 'em Up	3/95 3+

Y	Young Merlin	Action/Adv.	11/96 2-
	Ys III - Wanderers from Ys	Action/Adv.	8/97 2-
Z	Zelda III - A Link to the Past	Action/Adv.	8/94 1

GAME BOY

	4-in-1 Funpack Vol. II	Sampler	11/93 4
A	Adventure Island 2	Jump&Run	7/93 3-
	Adventures of Lolo	Puzzlespiel	7/96 3+
	Aladdin	Jump&Run	11/94 2
	Alfred Chicken	Jump&Run	8/93 2
	Alien 3	Action	6/93 3-
	Alien vs. Predator - The Last of his Clan	Prügelspiel	11/94 5+
	Animaniacs	Jump&Run	7/95 3+
	Arielle - T. Little Mermaid	Action	8/94 4+
	Asterix	Jump&Run	7/93 3+
	Asterix & Obelix	Jump&Run	9/95 3+
	Asteroids & M. Command	Shoot 'em Up	11/95 2-
B	B.C. Kid 2	Jump&Run	5/95 2-
	Baby T-Rex	Jump&Run	8/93 3
	Bart & the Beanstalk	Jump&Run	5/94 3-
	Batman Forever	Action	9/95 3-
	Batman - The Animated Series	Jump&Run	11/93 2-
	Battle Arena Toshinden	Prügelspiel	6/96 2+
	Battle of Olympus, The	Action/Adv.	12/93 3+
	Battletoads	Action	8/93 3
	Battletoads - Double Dragon	Prügelspiel	10/94 4-
	Bionic Commando	Action/J&R	6/94 3
	Blues Brothers - Jukebox Adventure	Jump&Run	11/94 4-
	Bomberman GB	Action/Strat.	2/96 3+
	Boxxle II	Strategie	8/93 4
	Brain Drain	Puzzlespiel	4/98 3
	Brainbender	Strategie	4/95 3-
	Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	2/94 4-
	Bubble Bobble 2	Action	10/93 2+
	Bubble Bobble Part 2	Jump&Run	1/95 2
	Bugs Bunny & Lola Bunny	Jump&Run	11/98 2
	Bust-A-Move 2	Puzzlespiel	1/98 3
C	Casper	Action	3/97 4-
	Castle Quest	Strategie	1/94 1-
	Castlevania Legends	Action/J&R	4/98 3
	Choplifter III	Shoot 'em Up	12/94 2
	Chuck Rock	Jump&Run	2/94 3+
	Cliffhanger	Action/J&R	4/94 5+
	Cool Spot	Jump&Run	7/94 2
	Cutthroat Island	Prügelspiel	4/96 5
D	Daffy Duck	Jump&Run	10/94 3-
	Darkwing Duck	Jump&Run	6/93 2
	Defender & Joust	Action	6/96 2
	Desert Strike	Action/Strat.	1/95 2-
	Donkey Kong	Jump&Run	9/94 1-
	Donkey Kong Land	Jump&Run	9/95 2-
	Donkey Kong Land 2	Jump&Run	12/96 1-
	Donkey Kong Land III	Jump&Run	12/97 2+
	Dr. Franken II	Jump&Run	11/93 3+
	Dragon Heart	Action/Adv.	8/96 3+
	Dschungelbuch, Das	Jump&Run	5/94 2
E	Earthworm Jim	Action/J&R	8/95 2+
	Empire Strikes Back, The	Action	5/94 4+
F	F-15 Strike Eagle	Shoot 'em Up	6/93 4
	F1 Pole Position	Rennspiel	1/94 3-
	Felix the Cat	Jump&Run	10/93 2
	Fidgets, The	Jump&Run	2/94 2-
	FIFA '97	Sport	1/97 2
	FIFA 98 - Road to W. Cup	Sport	2/98 4-
	FIFA Soccer '96	Sport	1/96 2
	Final Fantasy Legend III	Rollenspiel	11/93 1
	Fire Fighter	Jump&Run	8/93 3+
	Foreman For Real	Prügelspiel	11/95 5+
	France 98 - World Cup	Sport	6/98 4-
G	Galaga & Galaxian	Shoot 'em Up	3/96 3+
	Game Boy Gallery	Action	5/95 4-
	Game & Watch Gallery	Action	6/97 3+
	Game & Watch Gallery 2	Action	1/98 3+
	Garfield Labyrinth	Jump&Run	11/93 3
	Gear Works	Strategie	1/94 3+
	Glöckner von Notre Dame	Jump&Run	10/97 5+
	Golf Classic	Sport	2/95 4+
	Great Greed	Adventure	1/94 2+

H	Hammerin' Harry	Action/J&R	1/94 3+
	Hercules	Jump&Run	11/97 5
	Hook	Jump&Run	11/93 4
	Hugo 2	Action	11/97 2-
	Humans, The	Action/Strat.	6/93 2-
	Hyper Dunk	Sport	4/94 4+
I	Indiana Jones 3	Action/J&R	1/94 5+
	Intern. Superstar Soccer	Sport	8/98 3+
	Iron Man / X-O		
	Manowar in Heavy Metal	Action/J&R	10/96 2-
	Itchy & Scratchy	Jump&Run	2/95 4+
J	James Bond 007	Action/Adv.	8/98 2
	Jelly Boy	Jump&Run	3/95 2-
	Jimmy Connors Tennis	Sport	12/93 3+
	Judge Dredd	Action/J&R	8/95 4-
	Jungle Strike	Action/Strat.	4/95 2
	Jurassic Park	Action	9/93 2-
	Jurassic Park 2: The Chaos Continues	Action/J&R	3/95 3-
K	Kid Dracula	Jump&Run	6/93 2-
	King of Fighters '95	Prügelspiel	8/96 2+
	King of Fighters, The - Heat of Battle	Prügelspiel	5/98 1-
	Kirby's Block Ball	Action	8/96 2
	Kirby's Dream Land 2	Jump&Run	8/95 2
	Kirby's Pinball Land	Flipper	3/94 1-
	Kirby's Star Stacker	Puzzlespiel	5/97 2+
	Konami Golf	Sport	4/94 2
L	L.U.C.I.E.	Strategie	9/94 3+
	Lamborghini American Ch.	Rennspiel	9/94 4
	Last Action Hero	Action	1/94 4+
	Lawnmower Man, The	Action	3/94 3-
	Lethal Weapon	Action/J&R	6/93 5
	Lost World, The	Action/J&R	2/98 3-
	Lucky Luke	Jump&Run	9/97 2+
M	Madden '95	Sport	3/95 3+
	Madden NFL '96	Sport	1/96 3
	Mario's Picross	Lernspiel	8/95 2
	Matthias Sammer Soccer	Sport	6/97 2+
	Maus, Die	J&R/Strat.	11/97 2-
	Max	Action/J&R	4/94 3-
	Mega Man 3	Action/J&R	6/95 2-
	Mega Man 4	Action/J&R	11/95 2-
	Mega Man 5	Action/J&R	5/96 2-
	Megalit	Puzzlespiel	1/95 3-
	Mickey Mouse	Action/Strat.	12/94 3+
	Mickey Mouse V - Zauberstäbe	Jump&Run	5/96 3
	Micro Machines	Rennspiel	2/95 2-
	Micro Machines 2	Rennspiel	4/96 3
	M. M. Power Rangers	Action	1/95 6+
	Milon's Secret Castle	Jump&Run	2/95 2
	Mole Mania	Strategie	4/97 1-
	Monopoly	Brettspiel	3/98 2
	Monster Max	J&R/Adv.	12/94 2+
	Monster Truck Wars	Rennspiel	2/95 5+
	Mortal Kombat	Prügelspiel	10/93 3-
	Mortal Kombat 3	Prügelspiel	5/96 5+
	Mr. Nutz	Jump&Run	1/95 2
	Ms. Pac-Man	Action	10/94 4+
	Muhammad Ali	Prügelspiel	1/94 4
	Mystical Ninja st. Goemon	Jump&Run	5/95 3
N	NBA All-Star Challenge 2	Sport	7/93 3-
	NBA Jam	Sport	2/95 2-
	NBA Jam Tournament Ed.	Sport	8/95 2
	NBA Live '96	Sport	1/96 5-
	NFL Quarterback	Sport	2/94 6
	NFL Quarterback Club '96	Sport	3/96 3
	NHL Hockey	Sport	10/95 4+
	Nigel Mansell's World Championship	Rennspiel	12/93 2-
O	Olympic Summer Games	Sport	9/96 3-
	Ottos Ottifanten - Baby Bruno's Alptraum	J&R/Strat.	7/98 2+
	Out to Lunch	Jump&Run	2/94 4+
P	Pac-in-Time	J&R/Strat.	9/95 3
	Pagemaster, The	Jump&Run	1/95 4+
	Palamedes	Strategie	11/94 4-
	Pangl	Action	1/94 2
	PGA European Tour	Sport	10/95 2-
	Pinball Deluxe	Flipper	10/95 3
	Pinball Dreams	Flipper	11/93 3+
	Pinball Mania	Flipper	1/96 3
	Pinocchio	Jump&Run	6/96 3+
	Pocahontas	J&R/Adv.	2/97 4-

Pocket Bomberman	Action	4/98	2
Pop 'n Twinbee	Shoot 'em Up	4/94	3+
Popeye 2	Jump&Run	8/93	3
Primal Rage	Prügelspiel	5/96	4
Probotector 2	Action/J&R	10/94	2+
Prophecy Viking Child	Jump&Run	2/94	5-
Pugsley's Scavenger Hunt	Jump&Run	12/93	4
R-Type 2	Shoot 'em Up	8/93	2+
Race Days	Rennspiel	10/94	3
Raging Fighter	Prügelspiel	9/93	4+
Riddick Bowe Boxing	Prügelspiel	11/95	3-
Rodland	Jump&Run	7/93	3-
Samurai Shodown	Prügelspiel	2/95	2-
Schlümpfe 3, Die	Jump&Run	11/97	2+
Schlümpfe, Die	Jump&Run	9/94	2≤
Schlümpfe reisen um die Welt, Die	Jump&Run	11/96	2-
seaQuest DSV	Action	4/95	4+
Sensible Soccer	Sport	1/94	2-
Space Date	Action	1/94	3-
Speedball 2	Action/Sport	6/93	3
Speedy Gonzales	Jump&Run	12/93	2-
Spirou	Jump&Run	11/96	2
Spy vs. Spy	Action/Strat.	10/96	3-
Star Trek Generations – Beyond the Nexus	Sampler	1/96	5+
Star Trek – The Next Generation	Action/Strat.	9/93	3
StarGate	Strategie	3/95	2+
Street Fighter II	Prügelspiel	2/96	1-
Street Racer	Rennspiel	11/96	2-
Super BattleTank	Action/Strat.	2/96	4
Super Chase H.Q.	Rennspiel	2/95	3-
Super Return of the Jedi	Action/J&R	2/96	3+
Super Space Invaders	Shoot 'em Up	2/95	3
Superman	Action	2/98	5
Sword of Hope II	Rollenspiel	10/96	2+
Sylvester & Tweety	J&R/Strat.	11/98	2
T.M.H.T. III – Radical Rescue	Action	11/93	2
Tale Spin	Action	7/94	4
Tamagotchi	Strategie	2/98	
Tarzan	Jump&Run	12/94	3-

Taz Mania	Jump&Run	2/98	3+
Tesseract	Strategie	12/93	3-
Tetris 2	Puzzlespiel	11/95	2-
Tetris 2 (Import)	Puzzlespiel	4/94	2
Tetris Attack	Puzzlespiel	1/97	1-
Tetris Blast	Puzzlespiel	6/96	2+
Tetris Plus	Puzzlespiel	10/97	1-
Tim – Der Sonnentempel	Jump&Run	9/97	2
Tim in Tibet	Jump&Run	8/96	3
Tiny Toons 2: Montanas Movie Madness	Jump&Run	11/93	2
Tiny Toons: Wild & Wacky Sports	Sport	12/94	4-
Titus the Fox	Jump&Run	11/93	3+
Tom & Jerry: Frantic Antics	Jump&Run	9/93	2-
Top Ranking Tennis	Sport	5/96	3-
Toy Story	Jump&Run	8/96	3-
Track & Field	Sport	7/96	2-
True Lies	Action	9/95	2
Tumble Pop	Jump&Run	6/93	3+
Turok – Battle of Binosaurus	Action/J&R	1/98	2
Urban Strike	Action/Strat.	11/96	3-
V-Rally	Rennspiel	7/98	3+
Wario Blast featuring Bomberman!	Action/Strat.	4/95	2+
Wario Land II	Jump&Run	5/98	1
Wario Land – Super Mario Land 3	Jump&Run	6/94	1-
Waterworld	Action/J&R	2/96	4
Wave Race	Rennspiel	5/97	2
WCW – The Main Event	Prügelspiel	1/94	3+
Winter Gold	Sport	3/95	4-
Winter Olympics	Sport	5/94	4
Wordtris	Strategie	2/94	3-
World Cup Striker	Sport	6/94	2
World Cup USA '94	Sport	10/94	3
World Heroes 2 Jet	Prügelspiel	9/95	3
Worms	Action/Strat.	4/96	2-
WWF – King of the Ring	Prügelspiel	1/94	4-
WWF Raw	Prügelspiel	1/95	3
WWF War Zone	Prügelspiel	11/98	4-
Yogi Bear's Gold Rush	Jump&Run	10/94	3
Yoshi's Cookie	Puzzlespiel	11/93	3+

Zelda IV – Link's Awakening	Action/Adv.	11/93	1
ZEN – Intergalactic Ninja	Action	9/93	3+
Zool – Ninja o. t. N. Dimension	Jump&Run	12/93	3+
Zoop	Puzzlespiel	3/96	2-

Classic GAME BOY Classic

B.C. Kid	Jump&Run	6/95	2-
Bomb Jack	Action	6/96	2-
Boulder Dash	Puzzlespiel	7/95	2
Burger Time Deluxe	Action/Strat.	4/95	2-
Castlevania II – Belmont's Revenge	Action/J&R	8/98	1-
Dynablast	Action	10/94	2-
F-1 Race	Rennspiel	9/95	2
Gargoyle's Quest	Action/Adv.	12/96	2-
Golf	Sport	5/95	2-
Legend of Zelda, The – Links Awakening	Action/Adv.	12/98	1
Mega Man II	Action/J&R	8/98	2
Metroid II – Return of Samus	Action/J&R	12/94	2+
Mystic Quest	Action/Adv.	2/95	2+
Parodius	Shoot 'em Up	6/94	2+
Probotector	Action/J&R	7/96	2
Quarth	Strategie	11/94	2+
R-Type	Shoot 'em Up	8/95	2
Race Drivin'	Rennspiel	1/97	2
Revenge of the Gator	Flipper	8/94	2
Super Mario Land	Jump&Run	7/94	2
Super Mario Land 2	Jump&Run	9/94	1-
Super R. C. Pro-AM	Rennspiel	1/95	2
Tetris	Puzzlespiel	7/97	1
Turtles II – Back from the Sewers	Action	3/95	2

Ein frohes neues Jahr, mit allem was daZubehört!

Wir kennen sie, Eure guten Vorsätze für 1999. Ihr wollt Euch einen neuen Rucksack zulegen, ein Controller Pak kaufen, am Lenkrad drehen und einen Ultraracer 64 erwerben. Wenn Ihr uns eine Postkarte mit einer passenden Frage auf die untenstehende Antwort zuschickt, könnte es passieren, daß Ihr eines dieser Zubehöerteile geschenkt bekommt.

Ja, unglaublich, aber wahr! Der Hersteller Jöllenbeck verlost in Zusammenarbeit mit TOTAL! drei Konsolen-Rucksäcke, drei Mega Memory Cards (32-fache Speicherkapazität), drei V3 Racing Wheels mit Rumble-Unterstützung und drei Ultraracer 64.



Die Antwort, für die Ihr eine passende Frage finden müßt, lautet:

„Weil das schon immer so war.“

Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, der schicke bitte eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse:

Einsendeschluß ist der 03.02.99 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Jöllenbeck sowie deren Angehörige dürfen an diesem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

TOTAL!
Stichwort: „Jöllenbeck“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

INTERACT
by Jöllenbeck

TOTAL!

VERKAUFE

Verkaufe 20 SNES-Spiele, z. B. Alien 3, SoM, SoE, Prügeler + Shooter, Utopia, Sim City, F1, ISSD, Arthur's World usw., außerdem viele N64-Spiele.

Verkaufe Spiele mit Originalverpackungen und Anleitungen, Tel.: 02845/4683, Michael od. Sandra

SUCHE

Suche King Arthur's World und div. Kultspiele, suche außerdem eine Komplettlösung für Shadowrun, zahle gut, Tel.: 02672/1076. Michael

VERKAUFE

Verkaufe NES-Spiele: Zelda 1 + 2, Golf, Turtles, Maniac Mansion, Mach Rider, Gradius, Soccer, Punch Out, Track&Field 2, Donkey Kong 3, pro Spiel DM 20, Tel.: 07123/14371, fragt nach Rouven

SUCHE

GAME BOY

VERKAUFE

Verkaufe Spiele mit Originalverpackungen und Anleitungen, Tel.: 02845/4683, Michael od. Sandra

TAUSCHE

Mystic Quest gegen James Bond
007, suche auch Final Fantasy
Legend I-III, bitte Spiele mit Anleitung!
Martin Schneider, Michelsbergstr. 22,
53902 Bad Münstereifel

VERKAUFE

Diddy Kong Racing, Wave Race, Wayne Gretzky's 3D Hockey, Mario Kart, PilotWings, Forsaken, Blast Corps, Star Wars usw., DM 50-70, Controller Pak DM 10, Tel.: 02666/1727. Stefan

FIFA 98, NFL 98, Wave Race, Frank-
reich 98, Dark Rift, Hexen, Mario,
Turok, Blast Corps, Madden 64, Mario
Kart usw., auch Tausch, verkaufe
TOTAL! ab 6/93, Tel.: 02666/1727, ab
18 Uhr, Stefan

BÖRSEN-FORMULAR

NUR 5 DM

NAME _____

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ Super Nintendo
- ☐ NES
- ☐ & Zubehör
- ☐ Nintendo⁶⁴
- ☐ Hardware

[illegible]

Eine Kleinanzeige (maximal sieben Zeilen mit je 25 Anschlägen) kostet fünf Mark. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. Die Adresse oder Telefonnummer samt Name muß im Anzeigentext stehen.

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!

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 a. M. 1 + Sammelkarte

TOTAL! 1/97

Specials: Super Mario 64 (Teil 6), Shoshinkai '96 Messe-News, Wayne G.'s 3D Hockey
SNES-Tests: Terranigma, Street Fighter Alpha 2, Winter Gold
Tips&Tricks: GB-T&T-Register
Autogrammarte: Shigeru Miyamoto
Poster: Marvel Super Heroes

TOTAL! 2/97

Specials: Super Mario 64 (Teil 7), Mario Kart 64 (Teil 1), Star Wars: Shadows of the Empire, Jahresrückblick '96
SNES-Tests: Lufia, Sim City 2000
GB-Tests: Pocahontas
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 1), Super Mario 64
Poster: Mario Kart 64

TOTAL! 4/97

Specials: Nintendo 64 – Die kommenden Spiele, Videokult Anime, 64DD-Reportage
N64-Tests: King of Pro Baseball, Wave Race 64
SNES-Tests: The Lost Vikings II
GB-Tests: Mole Mania
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 3)
Poster: Blast Corps

TOTAL! 5/97

Specials: Akte N – Nintendos SNES-Projekte, Fußball-Vergleichstest: International SS 64 versus FIFA 64
SNES-Tests: Tim – Der Sonnentempel
GB-Tests: Wave Race
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 4)
Poster: Star Wars: Shadows 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: Mohawk & H. Jack
T&T: War Gods, Turok-Levelkarten (Teil 4)
Poster: extreme-G

TOTAL! 8/97

Specials: E3-Messe-Report: von Banjo & Kazooie bis Zelda 64, exklusive Infos über Turok 2, Reportage: PAL-/NTSC-Umsetzungen
N64-Tests: Blast Corps
SNES-Tests: Williams Arcade
T&T: Star Wars: Shadows of the Empire
Poster: Banjo & Kazooie

TOTAL! 9/97

Specials: Rennspiele: extreme-G, F1 Pole Position 64, Multi-Racing Championship, SNES-RPGs: Dragon Quest III, Final Fantasy V, Tamagotchi-Report
N64-Tests: Dark Rift, Hexen 64
SNES-Tests: Lucky Luke
GB-Tests: Lucky Luke, Tim – Der Sonnentempel
Poster: LylatWars

TOTAL! 10/97

Specials: Große Reportage: Rollenspiele für N64 und 64DD (Mother 3, Quest 64, Zelda 64)
N64-News: Diddy Kong Racing
N64-Tests: F1 Pole Position 64, frisch indiziertes Spiel, LylatWars
GB-Tests: Tetris Plus
Tips&Tricks: frisch indiziertes Spiel, Lucky Luke, Mana 2
Poster: Bomberman 64

TOTAL! 11/97

Specials: Wir über uns, Space Station Silicon Valley, Earthworm Jim 3D, Game&Watch-Story
N64-News: Body Harvest, Castlevania 3D, Zelda 64
N64-Tests: extreme-G, Mace – The Dark Age, Top Gear Rally
SNES-Tests: Harvest Moon
T&T: LylatWars, Mischief Makers
Poster: San Francisco Rush

TOTAL! 12/97

Specials: Anime&Manga, Final-Fantasy-Report (NES), Kauftips – Soft- und Hardware, Soundreport
News: Nintendo Space World '97
N64-Tests: DKR, San Francisco Rush, Fußball-Vergleichstest
SNES-Tests: Arkanoid
GB-Tests: Donkey Kong Land 3
Tips&Tricks: Nintendo 64-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! 6/98

2 Riesenposter: Sailor Moon
Specials: Pokémon – Kultspielzeug aus dem Fernen Osten, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 2)
N64-Tests: Bust-A-Move 2, Forsaken, GT 64, Kobe Bryant in NBA Courtside, Virtual Chess 64
Game-Boy-Tests: France 98
T&T: 1080°, Mace: The Dark Age, Rampage, Breath of Fire II (SNES)

TOTAL! 7/98

Specials: E3-Messebericht – über 50 N64-Titel angespielt (z. B. Zelda 64, Star Wars: Rogue Squadron, Perfect Dark), Turok 2-Reportage
N64-Tests: Banjo-Kazooie, Bio Freaks, Frankreich 98, G.A.S.P.I.
SNES-Tests: Kirby's Dreamland 3
GB-Tests: Ottifanten, V-Rally
T&T: Bust-A-Move 2, Forsaken, Kobe Bryant, Shad. of the Empire

TOTAL! 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!-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

TOTAL! 12/98



Specials: 40 Seiten Turok-Comic, 4-MB-RAM-Erweiterungs-Reportage, TOTAL!-Foto-Story, Die besten Spiele 1998, Kid Paddle-Comic
N64-Tests: Zelda – Ocarina of Time, XG 2, V-Rally Edition 99, Madden NFL 99, NFL Blitz, NFL QB Club 99, NBA Live 99, NBA Jam 99
Tips&Tricks: Mission Impossible, Rakuga-kids, NASCAR 99, Gex 64, WCW/NWO Revenge, Wave Race 64
Poster: Body Harvest



TOTAL! nachbestellen

Bitte füllen Sie diesen Coupon aus und senden Sie ihn an die untenstehende Adresse. Die Angaben sind verbindlich und werden nicht zurückgegeben.

Ausgabe	Stück	Preis	Anzahl	Summe	Prüfsumme
12/96	1	6,80			
1/97	1	6,80			
2/97	1	6,80			
4/97	1	6,80			
5/97	1	6,80			
6/97	1	6,80			
7/97	1	6,80			
8/97	1	6,80			
9/97	1	6,80			
10/97	1	6,80			
11/97	1	6,80			
12/97	1	6,80			
1/98	1	6,80			
2/98	1	6,80			
3/98	1	6,80			
4/98	1	6,80			
5/98	1	6,80			
6/98	1	6,80			
7/98	1	6,80			
8/98	1	6,80			
9/98	1	6,80			
10/98	1	6,80			
11/98	1	6,80			
12/98	1	6,80			

Reviews Previews Cheats Report News Charts Home Shop Chat Links Download Redaktion

TOTAL!-Nachbestellungen unter:
<http://www.x-plain.de>
jetzt auch im Internet!

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
☐	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	☐	9/98 DM 6,80
☐	8/97 DM 6,80	☐	10/98 DM 6,80
☐	9/97 DM 6,80	☐	11/98 DM 6,80
☐	10/97 DM 6,80	☐	12/98 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 vergesst die Versandkosten nicht!
(Inland DM 5,-/Ausland DM 12,-)
Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung
(Kartenummer bitte nicht vergessen!)

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!

TOTAL!

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

ADRESSE:
AVC Heft-Shop
Postfach 0 12 08
23613 Stockelsdorf

VORSCHAU

SCHON WIEDER GANS ZUMMITTAG

Nach des Neujahrs Saus und Braus
braucht der Erwin eine Paus'.
Also bleibt er heut' zu Haus',
kocht sich Tee und ruht sich aus.
Plötzlich hört er einen Klang,
der des Hauses Glock' entsprang.
Erwin eilt den schmalen Gang
bis zur Wohnungstür entlang,
macht die Tür auf, und sieh' an:
Vor ihm steht der Weihnachtsmann!
„Tut mir leid, ich bin spät dran,
mein Transporter sprang nicht an.“
„Macht ja nichts, das seh' ich ein.
Komm doch erst einmal herein.
Aber streif' die Schuh' vom Bein,
sonst fängt Mutter an zu schrei'n!“
„Danke, Erwin, das ist fein.
Dafür will ich dankbar sein:
Dies' Geschenk hier ist nur klein,
doch du wirst es mir verzeih'n.“
Und er greift in sein Gepäck,
schenkt ihm Zelda und geht weg.
Erwin freut sich ein Gebäck,
springt vergnügt bis an die Deck'.
Gutgetan hat ihm das nicht,
er verliert das Gleichgewicht,
was ihm seinen Knöchel bricht,
also übt er nun Verzicht.

© Der Tobi™

Armer Erwin ... da hat er endlich das Spiel, auf das er jahrelang warten mußte, und ausgerechnet dann passiert ihm so etwas. Aber im Krankenhaus kann er ja immer noch die **TOTAL!** lesen, damit ihm nichts entgeht. Das solltet Ihr auch tun, vorzugsweise von zu Hause aus. Am 5. Februar erscheint **TOTAL! 2/99**, wie immer vollgepackt mit den leckersten Infos über alle Nintendo-Produkte.



Luscht'ger geht's nimmer

Acclaims First Person Shooter *South Park* wird, genau wie die gleichnamige Fernsehserie, gespickt sein mit aberwitzigen und makabren Ideen. Laßt Euch auf keinen Fall den Test dieses potentiellen Schlechte-Laune-Killers entgehen!



South Park (N64)

Going now!

Der mystische Ninja bereitet sich auf seinen zweiten N64-Auftritt vor und kehrt dabei zu seinen spielerischen Wurzeln zurück. In feinsten Jump&Run-Manier wird *Goemon 2* starring *Mystical Ninja* vor allem diejenigen interessieren, die den ersten Teil nicht so gern mochten wie seine SNES-Auftritte.



Goemon 2 (N64)

Wenn es länger-schat-tig wird ...

Gar gruselig wird es zugehen in Konamis Fortsetzung der beliebten *Castlevania*-Reihe. Es scheint, daß der Titel die düstere Atmosphäre der zwei-dimensionalen Vorgänger in die Polygonwelt hinüberretten kann. Freut Euch auf interessante Neuigkeiten!



Castlevania (N64)

Da kommt Farbe auf

Kaum ist der Game Boy Color erschienen, deutet sich eine regelrechte Spieleflut an. In der kommenden Ausgabe werdet Ihr erfahren, was die aktuellen Titel hergeben, und welche gerade in Arbeit sind.



Quest for Camelot (GBC)



Zelda IV (GBC)

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Ein Spiel, das bis heute uneingeschränkt begeistern kann, wurde in **TOTAL! 1/94** getestet: *Flashback*, der Klassiker, der selten kopiert und nie erreicht wurde. Hinzu kamen einige Jump&Runs wie *Aladdin*, *Darkwing Duck*, *Alfred Chicken* und *Zool* für SNES, *Dizzy* für NES und *Indiana Jones 3* für NES und Game Boy. Außerdem konntet Ihr einem Jahresrückblick entnehmen, was in den vergangenen Ausgaben zu lesen war. 17 SNES-, vier NES- und zwölf Game-Boy-Tests sowie Komplettlösungen für *Dizzy* (NES) und *7th Saga* (SNES) durftet Ihr bestaunen.

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Frederic Berg (fb) (ViSDP)
stellv. Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh)

Redaktion: Marco Häntsch (mc), Thomas Hellwig (th), Sebastian Krämer (ska), Tobias Partetzke (tobi)
Online-Redaktion: Marcus Höfer (cus)
Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Holger Reher, Hirofumi Yamada

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafikleitung: Hanno Meier
Grafik: Arne Bahruth
Freie Mitarbeit: Heinke Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Ernö Andrich, Industriestraße 44 a, 82194 Gröbenzell, Tel.: 0 81 42/5 71 07, Fax: 0 81 42/5 71 08
Anzeigenleitung: Torsten Weber (ViSDP)
Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 50 43

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lüneburg, Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: © LucasArts/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.

THEO KRANZ VERSAND



Laden und Versand
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Laden
Bahnhofstraße 28
94032 Passau

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

Im Brückcenter
44135 Dortmund

NINTENDO 64

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 KOMPLETT PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,95
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)	
EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER)	64,95
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRADE GAMESTER LX4	129,95

WCW vs NWO: REVENGE 129,95

REPLAY

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
ALL STAR TENNIS '99 (DEZ)	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BIO FREAKS	119,95

1080° Snowboarding	89,95
Bombberman Hero	89,95
Earthworm Jim 3D (Feb)	99,95
WipeOut 64 (Jan)	129,95

GAME BOY COLOR

GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE	139,-
BUGS BUNNY & LOLA (JAN)	54,95
CONKER'S POCKET TALES	44,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GEX 3D (JAN)	64,95
HARVEST MOON	59,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2 (JAN)	64,95
MEN IN BLACK (JAN)	64,95
NBA JAM '99 (JAN)	64,95
NFL BLITZ	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
POWER QUEST (DEZ)	59,95
QUEST FOR CAMELOT	59,95
RAMPAGE WORLD TOUR	64,95
SHANGHAI POCKET (DEZ)	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
TUROK 2 (DEZ)	64,95
TWEETY & SYLVESTER (DEZ)	54,95
V-RALLY (FEB)	64,95

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 PREISLISTE 64 SEITEN), DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUM SCHLAGDIN CSJANFORDERN.

BODY HARVEST 94,95

BODY HARVEST	94,95
BOMBERMAN 64	89,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE	99,95
BUST A MOVE 3	99,95
CENTRE COURT TENNIS	124,95
CRUISIN' WORLD	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
DUAL HEROES	129,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB)	99,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX	89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM	99,95
FIFA '99 (MARZ)	109,95
FORSAKEN	119,95
F-ZERO X	89,95
G.A.S.P.	99,95
GEX 64 (GEX 2) (FEB)	109,95
GLOVER	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	99,95
V-Rally	99,95

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

GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	99,95
HOLY MAGIC CENTURY	129,95
IGGY'S RECKING BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	99,95
KNIFE EDGE	99,95
LYLAT WARS	89,95
MADDEN NFL '99 (NOV)	99,95
MARIO KART 64	89,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
NASCAR '99 (DEZ)	109,95
NBA JAM '99 (DEZ)	94,95
NBA LIVE '99 (DEZ)	109,95
NFL BLITZ (DEZ)	109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL '99	109,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99 (DEZ)	94,95

Star Wars - R.S. (Jan)	109,95
NHL '99	109,95
F-Zero X	89,95
Space Station - S.V.	94,95

RAKUGA KIDS	129,95
SCARS	109,95
SNOWBOARD KIDS	89,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY	94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUAD (JAN)	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TONIC TROUBLE (ED) (MARZ)	109,95
TOP GEAR OVERDRIVE	109,95
TOP GEAR RALLY	49,95
TUROK 2 - DEUTSCH (DEZ)	88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERS. (DEZ)	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIRTUAL CHESS 64	119,95

WEIHNACHTS-SCHNAPPCHEEN-MARKT
nur solange Vorrat reicht

BODY HARVEST	94,95
CHAWALEDON TWIST	49,95
GASP	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
NHL BREAKAWAY HOCKEY '98	49,95
SPACE STAT - SILIKON VALLEY	94,95
TOP GEAR RALLY	49,95
TUROK DINOSAUR HUNTER	49,95
WCW VS. NWO: WORLD TOUR	119,95
WWF WARZONE	99,95

VIRTUAL POOL (FEB)	109,95
V-RALLY (DEZ)	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 (JAN)	129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME (DEZ)	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64 (DEZ)	24,80
ZELDA 64 - LIMITED EDITION (DEZ)	179,95
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION (DEZ)	139,95

ZELDA 64 (DEZ) 109,95

0931 35 45 235

oder 0180 5211844

GAMEBOY

GAME BOY POCKET COLOR EDITION (VERSCH. FARB: ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSPARENT, SILBER, NEU: PINK)	109,-
BATTERY PAK - 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	59,95
LUCKY LUKE	64,95
MARIO & YOSHI	29,95
MARIO'S PICROSS	49,95
MEGA MAN 2	29,95
ON THE TILES	44,95
OTUFANTEN	59,95
SCHIFFE VERSENKEN	59,95
SPIROU	64,95
STREETFIGHTER 2 - CLASSICS	44,95
TAMAGOTCHI	59,95
TUROK	39,95
V-RALLY	64,95
WORMS	64,95

SUPERNINTENDO

ALADDIN - CLASSICS	79,95
ASTERIX	54,95
DONKEY KONG COUNTRY 3-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.
DONKEY KONG
PARACHUTE
FIRE!

JE 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

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

 **NINTENDO⁶⁴**
FEEL EVERYTHING



FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE.

AUSGELASSENHEIT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit Zelda 64 erleben.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

Das neue The Legend of Zelda - Ocarina of Time von Nintendo stimuliert ganz bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Nach der ersten Begegnung mit Prinzessin Zelda werden Sie eine Ausgelassenheit erleben, die Sie so schnell nicht vergessen. Doch schon die nächste Herausforderung kann Ihnen unsagbares Kopfzerbrechen bereiten. Das Resultat ist eine Depression, aus deren Tiefe Sie erst herausfinden, wenn Sie weiterspielen.

