

NINTENDO

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO 64

GAME BOY

SUPER NINTENDO

Castlevania

Battletanx

Tips&Tricks

AllStar
nnis

Sonderpreis
3,00

Party

Kid-Paddle-
Comic



Turok 2 (GB)

Goemon 2

Racing
Simulation 2

So schafft Ihr
Rogue Squadron!

Nur in TOTAL!



• Das japanische
Werbeplakat
als Poster

• Wir beantworten
Eure Zelda-Fragen

4 coole Stundenpläne

Im Überblick: Die kommenden
N64-Highlights auf 8 Seiten



Die ausgeflippten Kids im Test

TOTAL!



02

Tips & Tricks & Tests & Infos

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

dynatex
Im Brückcenter
44135 Dortmund

WWW.LOGON.DE/KRANZ

DER VERSANDSPEZIALIST

THEO KRANZ VERSAND & LADEN



NINTENDO 64

DT. VERSION, INKL.
CONTROL PAD, AV-KABEL,
SCART-ADAPTER
UND SUPER MARIO 64
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
LENKRAD GAMESTER LX4	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	39,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH	19,95



GOEMON 2 (FEB) 129,95

1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BIO FREAKS	119,95
BODY HARVEST	94,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE	99,95
BUST A MOVE 3	99,95



Earthworm Jim 3D (Feb) 99,95



Mission Impossible 99,95

GAME BOY COLOR	139,-
GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE	139,-
BUGS BUNNY CRAZY CASTL.3 (MÄR)	64,95
BUGS BUNNY & LOLA (JAN)	54,95
CONKER'S POCKET TALES	59,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GEX 3D (JAN)	64,95
HARVEST MOON	59,95
HEXTLE (FEB)	64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2 (JAN)	64,95
LEGEND OF RIVER KING (MÄRZ)	69,95
MEN IN BLACK (JAN)	64,95
NBA JAM '99 (JAN)	64,95
NFL BLITZ	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
POWER QUEST	59,95
QUEST FOR CAMELOT	59,95
RAMPAGE WORLD TOUR	64,95
SHADOWGATE (MÄRZ)	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
TUROK 2	64,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
V-RALLY (FEB)	64,95
WARIO LAND 2 (FEB)	69,95
ZELDA IV - DX (JAN)	64,95



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



STAR WARS: ROGUE S. 109,95

CASTLEVANIA 3D (APRIL)	139,95
CENTRE COURT TENNIS	124,95
CHARLIE'S BLAST TERRITORY (MÄRZ)	89,95
CRUISIN' WORLD	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
EARTHWORM JIM 3D (FEB)	99,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX	89,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM (SVR)	64,95
FIFA '99 (MÄRZ)	109,95
FÖRSÄKEN	119,95
F-ZERO X	89,95
G.A.S.P.	99,95
GEX 64 (GEX 2) (FEB)	109,95
GLOVER	89,95
GOEMON 2 (MÄRZ)	129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	99,95
HOLY MAGIC CENTURY	129,95
IGGY'S RECKING BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	89,95
JET FORCE GEMINI (APRIL)	109,95
LYLAT WARS	89,95
MADDEN NFL '99 (SVR)	99,95



Banjo & Kazooie 89,95



F1 World G.P. 89,95



Buck Bumble 99,95



Castlevania 3D (April) 139,95

MARIO KART 64	89,95
MARIO PARTY (MÄRZ)	89,95
MICRO MACHINES 64 (FEB)	129,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
NASCAR '99	109,95

GAMEBOY

GAME BOY POCKET COLOR EDITION	
(VERSCH. FARB: ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSPARENT, SILBER, PINK)	109,-
BATTERY PACK - GAMEBOY	9,95
GB POCK. CAMERA (VERSCH. FARB.)	99,95
CAMERA PRINTER	119,95
LINKKABEL GB→GB, GB→GBP, GBP→GBP	24,95
ARIELLE-CLASSICS	44,95
ASTERIX & OBELIX - CLASSICS	44,95
BRAIN BRAIN	59,95
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
BUST A MOVE 2	39,95
CASTLEVANIA - LEGENDS	59,95
COOL HAND	44,95
DONKEY KONG - CLASSICS	44,95
DONKEY K. LAND 2 - CLASSICS	44,95
DR. FRANKEN	44,95
DR. FRANKEN 2	44,95
Dschungelbuch - CLASSIC	44,95
GARGOYLES QUEST	44,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	59,95
KING OF FIGHTERS	59,95
LUCKY LUKE	64,95
MARIO & YOSHI	29,95
MARIO'S PICROSS	49,95
MEGA MAN 2	29,95
MONTEZUMA'S RETURN	44,95
MULAN - DISNEY CLASSIC	59,95
MYSTICAL NINJA - GOEMON	59,95
ODD WORLD - ABE'S ADVENTURES	64,95
ON THE TILES	44,95

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

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
V2 Team Set (Feb)	149,95
V2 Firestorm (Feb)	89,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

BODY HARVEST	94,95
EXTREME G INKL. MUSIK-CD	49,95
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM	69,95
G.A.S.P.	99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	79,95
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	49,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	89,95
NBA PRO '98	89,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '98	49,95
OLYMPIC HOCKEY '98	89,95
SILIKON VALLEY - SPACE STATION	94,95



ZELDA 64 109,95

WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WCW VS. NWO: REVENGE	129,95
WETRIX	109,95
WIPEOUT 64	129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80
ZELDA: OCARINA OF TIME	109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64	24,80
ZELDA 64 - LIMITED EDITION	179,95
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION	139,95



Mario Party (März) 89,95



FIFA '99 (März) 109,95



Extreme G 2 99,95



V-Rally 99,95

0931 35 45 235

oder 0180 5211844

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

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 LIEFER-BAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG Sogar PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELLSERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN), DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 571601

EDITORIAL

Zeichen und Wunder

Viele hatten es erwartet, Nintendo hatte es erhofft, die Konkurrenz hat es in dem Ausmaß sicherlich überrascht: *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* bricht alle Rekorde. Allein in den USA gingen im Dezember 2,5 Millionen Module über den Ladentisch. Nicht ohne Stolz verkündete Nintendo of America, mit 150 Millionen Dollar deutlich mehr Einnahmen erzielt zu haben als irgendein Hollywood-Film im selben Zeitraum. Niemals zuvor konnte ein Videospiel zum umsatzstärksten Medium der gesamten Unterhaltungsindustrie werden.

In Europa wurden bis zum Jahreswechsel 1,4 Millionen Cartridges an den Handel ausgeliefert, die bis auf geringe Restmengen ebenfalls freudige Abnehmer gefunden haben. Selbst in Japan entstaubten hundertaufende von Fans ihre längst eingemotteten 64-Bit-Konsolen: Dort scheiterte *Zelda* zwar an der Eine-Million-Schallmauer, doch einen solchen Verkaufserfolg haben selbst optimistische Gemüter im Vorfeld nicht für möglich gehalten. Weit über hundertaufende Konsolen wurden offenbar extra für dieses Spiel gekauft.

Besondere Aufmerksamkeit verdient die Tatsache, daß *Zelda* damit weltweit das meistverkaufte Videospiel 1998 ist, obwohl es nur in den letzten Wochen des Jahres erhältlich war. Bis zum Ende des laufenden Geschäftsjahres (am 31.3.1999) will Nintendo es auf insgesamt sechs Millionen verkaufte Einheiten bringen.

Während in allen Nintendo-Niederlassungen der Welt vermutlich die Sektkorken knallen, besteht natürlich die Gefahr, in alte Gewohnheiten zurückzufallen und sich auf den Lorbeeren auszuruhen. Ein ähnliches Phänomen konnte man bereits in der Anfangszeit des N64 beobachten: *Super Mario 64* wurde weltweit als Revolution bejubelt und verkaufte sich inklusive der Konsole blendend. Danach passierte jedoch erst einmal gar nichts mehr. Der Fehler soll und wird offenbar nicht noch einmal passieren. In Deutschland haben sich mit *Turok 2* und *Rogue Squadron* ohnehin die beiden anderen großen Weihnachtstitel ins neue Jahr verschoben, während in den USA innerhalb weniger Tage jeweils über eine Million Module verkauft wurden. (Dort war *Zelda* also keinesfalls nur aufgrund fehlender Alternativen so sensationell erfolgreich.) Nach einer kurzen Kreativpause (der sich als Mangel an Tests in dieser TOTAL!-Ausgabe widerspiegelt) geht es bald schon auf Hochtouren weiter. Auch in diesem Punkt ist in Japan eine ungewöhnliche Aktivität festzustellen: Ohne Beteiligung von Mastermind Miyamoto überschwemmt Nintendos Firmenzentrale den Markt mit N64-Spielen – *Pikachu Genki Dechu*, *Mario Party*, *Smash Brothers*, *Mario Golf*. Vielleicht hätte man das bereits ein oder zwei Jahre früher machen sollen, aber besser spät als nie.

Es gibt momentan nur eine Top-Ten-Liste, die *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* bislang noch nicht im Sturm erobern konnte: In den Leser-Charts der TOTAL! reichte es nur für einen knappen Sieg über *Banjo-Kazooie*. Doch das liegt lediglich daran, daß wir die Ermittlung der Plazierungen frühzeitig während der Produktion dieser Ausgabe abgeschlossen haben. Schon jetzt ist abzusehen, daß *Zelda* kommenden Monat den höchsten Index-Wert für sich verbuchen kann, den die Welt je gesehen hat.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe und der Suche nach der 100sten Skultula wünscht



EUER
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM



**Wir sind
rund um die Uhr
für Euch da!**

Reportagen



Unter der Adresse www.x-plain.de findet Ihr uns im Internet. Dort berichten wir sowohl über Nintendo als auch andere Hersteller

**Family
text**

Im Family Text von Super RTL erwartet Euch auf den Seiten 208 bis 212 eine Mini-Ausgabe der TOTAL!



Zelda ist überall!



Von Sammelkarten über Plastikfiguren, Traubenzucker und Aufkleber bis zum Weingummi, das sich Das Fred sofort schmecken ließ, gibt es in Japan (fast) alles zum Thema Zelda



Titelthemen:

inhalt

South Park (N64)60

Specials/Reportagen/Interviews:

Anime66

N64-Software '9922

Spiele, für die die Welt noch
nicht reif ist68

Tests & Infos:

NFL Blitz (GBC)73

Rampage World Tour (GBC)73

Turok (GBC)70

Zelda DX (GBC)72

Tips & Tricks:

The Legend of Zelda - Ocarina of
Time (N64)74Star Wars: Rogue Squadron (N64),
Teil 178

SPECIALS

Anime66

Comic: Kid Paddle21

N64-Software '9922

Eine ausführliche Vorschau über die kommenden Topspiele für Nintendos 64-Bit-Maschine. Macht Euch auf ein ereignisreiches 1999 gefaßt!

Spiele, für die die Welt noch nicht reif ist68

Im zweiten Teil unseres Specials über die kuriosesten Spiele, die irgendwie so gar nicht ins übliche Schema passen wollen, behandeln wir unter anderem *Wheel of Fortune* (N64) – das amerikanische Glücksrad-Original.

WETTBEWERBE

Cyber Games65

Infogrames71

Nintendo37

NEWS

Beetle Adventure Racing (N64) ...6

Conker's Pocket Tales (GBC)8

Donkey Kong 64 (N64)6

Frogger (GBC)8

Mortal Kombat 4 (GBC)8

NBA Pro '99 (N64)7

NHL Pro '99 (N64)7

Resident Evil 64 (N64)6

San Francisco Rush 2 (GBC)8

GBC-Release-Liste10

N64-Release-Liste10

REPORTAGEN

Pokémon (N64 & GB)38

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

AllStar Tennis58

Castlevania30

Goemon 232

Mario Party36

Racing Simulation 234

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Battletanx64

South Park60

GAME BOY COLOR

Hexcite71

South Park

Ein First Person Shooter zum Ablachen

60



Bekämpft den Hydrocephalus mit der Pömpelpistole!



Truthahnjagd unblutig: Ihr schmeißt mit Schneebällen

Castlevania

Reinhardt Schneider vs. Graf Dracula

30



Knochige Angelegenheit: In Castlevania wimmelt es nur so von 'skelettösen' Gestalten der Nacht



Goemon 2

Der mystische
Ninja ist wieder da

32



Mario Party

Nintendos Helden
im spaßigen Gruppenspiel

36



Wer bleibt am längsten auf den Pilzen?

NFL Blitz	73
Rampage World Tour	73
Die Schlümpfe im Alptraumland ..	72
Turok 2 – Seeds of Evil	70
Zelda DX	72

TIPS & TRICKS

Gamebuster-Codes	82
Helpline	84
Shorties	80
Star Wars: Rogue Squadron, Teil 1	78
The Legend of Zelda – Ocarina of Time	74

RUBRIKEN

Abonnement89
Nutzt die Vorteile eines Abos! Ihr erhaltet die TOTAL! früher als der Händler am Kiosk und nehmt automatisch an lukrativen Aktionen für alle Abonnenten teil. Wenn Ihr einen neuen Leser als Abonnenten gewinnen könnt, erwartet Euch eine tolle Prämie. Füllt einfach die Bestellkarte aus und schickt sie ab!

Börse92
Auf unseren Kleinanzeigenseiten findet Ihr allerhand Angebote über gebrauchte Spiele, Konsolen und diverses Zubehör. Besonders für Sammler und Schnäppchenjäger dürften die Seiten interessant sein. Wer sich von seinen guten Stücken trennen möchte, kann sich des Börsenformulars bedienen.

Editorial3
Heftshop91
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 zur Ausgabe 3/96 können fast alle Hefte (soweit nicht ausverkauft) und natürlich auch die Sonderbände sowie das 64fan magazin ganz einfach nachbestellt werden.

Impressum94
Leserbriefe12
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-Charts42
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 und Extra: Zelda 64 (N64),
vier schicke Stundenpläne
TOTAL!-Intern57
Vorschau94

Turok 2

70

Herr Fireseed
sucht das Glück



Der erfolgreiche Indianer auf dem Game Boy

Zelda DX

72

Das Remake des
grandiosen Klassikers



Klasse! Good old Link in prächtigen Farben

N64-Software '99

22

Was 1999 in unsere Schächte wandert



Schöne Aussichten für N64-User: Hype – The Time Quest

Pokémon

38

Eine Welt für sich



Anime

66

Neues von den
animierten Comichelden



Wir stellen Euch die Kultserie Tenchi Muyo vor

Zelda 64

74

Die besten Tips &
Tricks für little big Link



TOTAL! hilft Euch Hyrule den Frieden zu geben

Rogue Squadron

78

Ein taktischer Rat-
geber, Level 1 bis 6



Geht mit TOTAL! in die Rebellschule!

Donkey Kong 64

An illustration of Donkey Kong and Diddy Kong. Donkey Kong is on the right, larger, wearing a red shirt and a red tie, with his arms around Diddy Kong. Diddy Kong is on the left, smaller, wearing a red shirt, and giving a thumbs-up. They are both smiling and standing on a dark surface against a yellow background.



Das erste und bislang einzige offizielle Bild, das Rare von Donkey Kong 64 veröffentlicht hat, zeigt Diddy Kong auf der Fahrt in einer Lore

Beetle Adventure Racing

Einkaufszentren, aktive Vulkanen und sogar zurück durch die Zeit über eine von Dinosauriern bevölkerte Ebene rasen. Auf jeder Strecke findet Ihr Bonus-Items, die Punkte, Nitros



Resident Evil 64



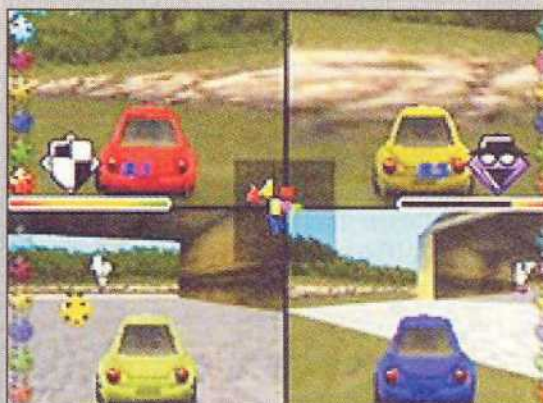
mittelalterliches Szenario, in dem Ninjas die Hauptrollen spielen. Laut zuverlässiger Quellen arbeiten parallel zu diesem Projekt die Angel Studios (*Major League Baseball*) an einer Umsetzung des indizierten *Resident Evil 2*. Das Spiel soll dank 512-MBit-Cartridge sogar gerenderte FMV-Sequenzen und umfangreiche Sprachausgabe bieten.



Mit Resident Evil wird eines der erfolgreichsten PlayStation-Spiele für das Nintendo⁶⁴ umgesetzt



Electronic Arts schickt mit dem VW Beetle einen echten Sympathieträger ins Rennen



Blades of Steel

Genre: Sport

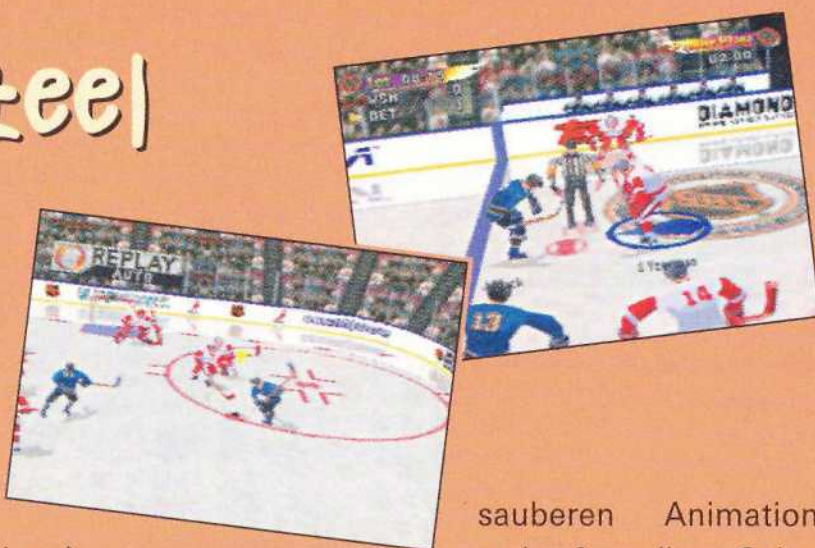
Entwickler: Konami (KCEO)

Erhältlich: ab März '99

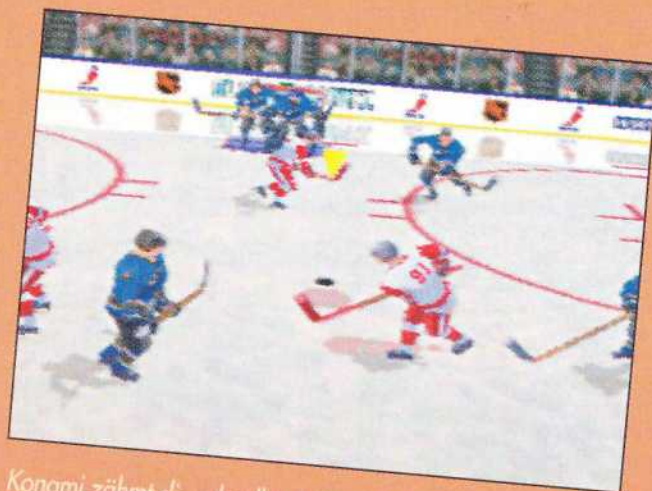
NHL Pro '99

Vom selben Entwicklungsstudio, das Euch bereits das grandiose *International Superstar Soccer* ins Haus gebracht hat, erwartet Euch in naher Zukunft eine heiße Eishockey-Simulation. Neben einem intuitiven und nicht übertrieben schnellem Gameplay hat *NHL Pro '99* umfangreiche Optionen und Features zu bieten. So könnt Ihr beispielsweise

Spieler kaufen und verkaufen und auf diese Weise Eure Traumteams zusammenstellen. Optisch weiß die 3D-Grafik schon jetzt mit



sauberen Animationen und aufwendigen Spiegeleffekten auf dem Eis zu beeindrucken. Ebenfalls gelungen präsentiert sich die starke Soundkulisse mit einem aufgeweckten Publikum und redegewandten Kommentator.



Konami zählt die schnellste Mannschaftssportart der Welt mit eingängigem Gameplay und einer übersichtlichen Grafik

am rande

Neues vom 64DD

Inzwischen kann es als Tatsache angesehen werden, daß das 64DD in den USA und Europa niemals auf den Markt kommen wird. In Japan ist dagegen mit einem Launch Mitte dieses Jahres zu rechnen. Verlässlichen Quellen zufolge hat Nintendo die Speicherkapazität der Disks mittlerweile auf über 600 Megabyte erhöht, was ungefähr dem Fassungsvermögen einer CD entspricht. Angelehnt an die in der PC-Branche verbreiteten Jaz-Laufwerke wird diese Technik für den N64-Nachfolger N2000 bis auf eine Kapazität von mindestens 1.4 Gigabyte weiterentwickelt. Speicherknappheit wird für Nintendo in mittlerer Zukunft wohl kein Problem mehr darstellen.

Lizenzpoker um 007

Die Jagd nach der aktuellen James Bond-Lizenz ist eröffnet. Nachdem MGM kürzlich den Titel des neuen Agentenfilms *The World is not enough* bekanntgab, zeigte Nintendo großes Interesse. Während MGM Interactive immer noch mit *Tomorrow never dies* (nicht für Nintendo⁶⁴) und Rare mit *Perfect Dark* beschäftigt sind, stellt sich allerdings die Frage, wer das Spiel programmieren soll.

Turok 3 und South Park 2
Acclaim hat für das diesjährige Weihnachtsgeschäft *Turok 3* angekündigt. Die Fortsetzung von *South Park* soll im kommenden Jahr erscheinen.

Rumble Pak für Game Boy
Nintendo plant in diesem Frühling, mit *Pocket Monsters Pinball* das erste Game-Boy-Modul mit eingebauter Rumble-Funktion auszuliefern. Auch mehrere Third-Party-Entwickler werden die neue Technik unterstützen.

G.O.D. goes N64

Edge of Reality, eins der Gründungsteams der weltbekannten Programmierervereinigung G.O.D. (Gathering of Developers) setzt zur Zeit Microsofts *Monster Truck Madness* für N64 um. Den Vertrieb des für das dritte Quartal angekündigten Rennspiels übernimmt Take 2.

Korbjäger im Anflug

Genre: Sport

Entwickler: Konami (KCEO)

Erhältlich: ab März '99

NBA Pro '99

NBA Pro '98 konnte nicht überzeugen (Test in TI 4/98; Wertung: 3-), doch die Fortsetzung soll mit den alten Fehlern Schluß machen. Zumindest die Grafik wirkt bereits in der vorliegenden Version lange nicht so verwaschen wie die des Vorgängers und auch das Gameplay macht einen etwas flüssigeren Eindruck. Sollten die Konami-Entwickler noch etwas Hand anlegen, erwartet Euch möglicherweise eine richtig gute Basketball-Simulation. Diese bietet dann natürlich



auch einen Player-Editor und Trade-Modus, und wem die ewigen Meisterschaftskämpfe zu langweilig sind, darf All-Star-Matches und Three-Point-Shootouts austragen.

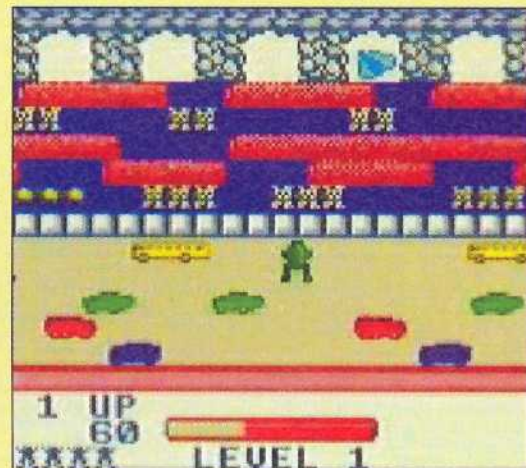


Konami verspricht eine Fortsetzung, die ohne die Schwachpunkte des Vorgängers daherkommt

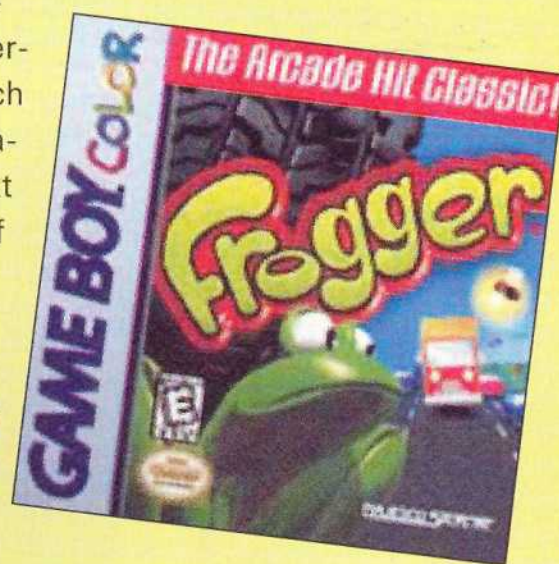
Genre: Action
Entwickler: Morning Star Multimedia
Erhältlich: 1999

Frogger

Mit Frogger erlebt eines der erfolgreichsten Automaten-Spiele der 80er Jahre seine Wiedergeburt. In Konamis Klassiker steuert Ihr einen Frosch über eine vielbefahrene Autobahn und überquert einen Fluß auf Baumstämmen und Schildkrötenpanzern, bevor Ihr das rettende Ziel erreicht. Das simple, jedoch unglaublich fesselnde Gameplay eignet sich perfekt für eine Umsetzung auf den Game Boy Color.



Kaum ein anderes Spiel war einmal so populär, wie das mit dem Frosch, der die Straße überquert



Ein Wiedersehen, das Freude macht: Trotz unzeitgemäßer Präsentation weiß Frogger auch heute noch zu fesseln

Start your Engines!

Genre: Rennspiel
Entwickler: Midway/Atari Games
Erhältlich: 1. Quartal '99

San Francisco Rush 2

Ataris nicht ganz alltägliches Rennspiel gibt es nun bald auch im Hosentaschenformat. Überraschend wird die Grafik der Game-Boy-Version ebenfalls mit Polygonen dargestellt, so daß sie eine enorme räumliche Tiefe gewinnt. Man darf gespannt sein, ob diese rechenintensive Darstellungsform auf Kosten der Spielgeschwindigkeit geht oder uns ein ähnlich atemberaubendes Spektakel wie auf dem Nintendo⁶⁴ bevorsteht.



Nach versteckten Abkürzungen braucht Ihr in der Game-Boy-Umsetzung sicherlich nicht Ausschau halten

Flüssige Polygongrafik auf dem Game Boy bot bereits Race Drivin' von T•HQ



Irrer Nager

Genre: Action/Adventure
Entwickler: Rare
Erhältlich: 2. Quartal '99

Conker's Pocket Tales

Neben Conkers N64-Auftritt läßt auch das Game-Boy-Color-Spiel mit dem Eichhörnchen in der Hauptrolle noch ein wenig auf sich warten. Rare verspricht ein Action-Adventure mit riesigen Leveln, originellen Bonusrunden und ausgeflippten Endgegnern. Eure Aufgabe ist es, Berri zu finden, und gleichzeitig möglichst viele Geschenke einzusammeln. Eine Batterie mit drei Speicher-Slots wird Euch helfen, dieses circa 20 Stunden Spielzeit umfassende Abenteuer zu meistern.



Ein Eichhörnchen auf den Spuren von Link: Conker hat eine Menge kniffliger Aufgaben zu lösen



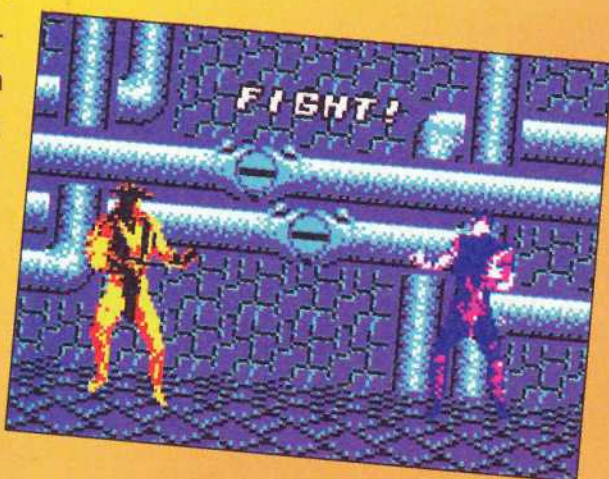
Finish him!

Genre: Prügelspiel
Entwickler: Midway/Digital Eclipse Software
Erhältlich: ab Februar '99



Mortal Kombat 4

Die Game-Boy-Versionen der verrufenen Prügelspiel-Serie sind die einzigen, die Gnade vor den strengen Augen der BPJS fanden. Nun erscheint auch Teil vier für Nintendos Handheld, zwar nicht in 3D, aber in Farbe. Allzuviel Rot werdet Ihr auf dem Display übrigens nicht zu sehen bekommen, da sich die Entwickler mit der Darstellung von Gewalt deutlich zurückgehalten haben. Acht verschiedene Kämpfer stehen von Anfang an zur Auswahl, es können zudem noch Bonuscharaktere freigespielt werden.



Um eine Indizierung zu vermeiden, wird auf die Darstellung von Blut verzichtet

FUN, FUN, FUN



**JEDE
WOCHE
NEU!**

Alles drin:

- Frische Comics zum Ablachen
- Spiel, Spaß, Spannung: Immer neue Super-Extras
- Witze, Tips und Tricks und natürlich die tollen Sammelserien
- und viel mehr!



 **WALT DISNEY'S
MICKY MAUS**
So viel Spaß muss sein.

WWW.micky-maus.de

Release- Listen



N 64 - Release- Liste

FEBRUAR '99

Penny Racers	Funsoft/T•HQ	Rennspiel
Twisted Edge Snowboarding	Mitsui/Boss Game Studios	Sport

MÄRZ '99

All-Star Tennis '99	Ubi Soft	Sport
Beetle Adventure Racing	Electronic Arts	Rennspiel
Chameleon Twist 2	Infogrames/Sunsoft	Jump&Run
Charly's Blast Territory	Mitsui/Kemco	Puzzlespiel
Duke Nukem: Zero Hour	GT Interactive/Eurocom	Action/Adv.
FIFA '99	Electronic Arts	Sport
Gex 64: Enter the Gecko	GT Interactive/Midway	Jump&Run
Goemon 2	Konami	Action/Adv.
Mario Party	Nintendo/Hudson	Party-Spiel
Micro Machines 64 Turbo	Konami/Codemasters	Rennspiel
NBA Pro 99	Konami	Sport
NHL Pro 99	Konami	Sport
O.D.T.	Psygnosis	Action
Rush 2 - Extreme Racing USA	GT Interactive/Midway	Rennspiel
Shadowgate	Mitsui/Kemco	Adventure
South Park	Acclaim/Iguana	F. P. Shooter

APRIL '99

All-Star Baseball 2000	Acclaim	Sport
Carmageddon	SCI	Rennspiel
Castlevania	Konami	Action/Adv.
Quake 2 (nicht in Deutschland)	Activision/ID Software	F. P. Shooter
Racing Simulation 2	Ubi Soft	Rennspiel
Tonic Trouble	Ubi Soft	Jump&Run
Vigilante 8	Activision	Rennspiel

1. QUARTAL '99

Battletanx	3DO	Action
------------	-----	--------

2. QUARTAL '99

GT World Tour	Kemco/Boss Game Studios	Rennspiel
Jet Force Gemini	Nintendo/Rare	Action
Looney Tunes		
Space Race (Juni)	Infogrames	Rennspiel
Rat Attack (Juni)	Mindscape	Action
Rayman 2 (Juni)	Ubi Soft	Jump&Run
ReVolt (ab Juli)	Acclaim	Rennspiel
Shadowman (Mai)	Acclaim/Iguana UK	Action/Adv.
Superman (Juni)	Konami/Titus	Jump&Run
Wild Metal Country (Mai)	Acclaim/DMA Design	Action



Legend of the River King ist die Mischung aus einem Rollen- und einem Angelspiel

Game-Boy-Color-Release-Liste

FEBRUAR '99

Battleships	Take Two	Brettspiel
Breakout	Take Two	Action
Centipede	Take Two	Action
Die Schlümpfe im Alptraumland	Infogrames	Jump&Run
Hexcite	Ubi Soft	Puzzlespiel
Hollywood Pinball	Take Two	Flipper
Mortal Kombat 4	Konami/Midway	Prügelspiel
Millipede	Take Two	Action
Missile Command	Take Two	Action
Monopoly	Take Two	Brettspiel
Oddworld:		
Abe's Adventures	GT Interactive/Oddworld Inh.	Jump&Run
Quest for Camelot	Nintendo/Titus	Action/Adv.
Star Wars - Yoda Stories	Konami/T•HQ	Action
Tom & Jerry	Take Two	Jump&Run
Wario Land II	Nintendo	Jump&Run

MÄRZ '99

720°	Konami/Atari Games	Sport
Beavis & Buttthead	GT Interactive	Jump&Run
Bugs Bunny's Crazy Castle III	Nintendo/Kemco	Jump&Run
Duke Nukem	GT Interactive	Action
Golden Goal	Take Two	Sport
Hugo 2	Infogrames	Action/Adv.
Int. Superstar Soccer 99	Konami	Sport
Legend of the River King	Mitsui/Natsume	Angel-RPG
NBA Pro '99	Konami	Sport
NHL Pro '99	Konami	Sport
San Francisco Rush 2	Konami/Atari Games	Rennspiel
Spy vs. Spy	Mitsui/Kemco	Action
Titus Jr.	Konami/Titus	Jump&Run
Top Gear	Mitsui/Kemco	Rennspiel
V-Rally	Infogrames	Rennspiel

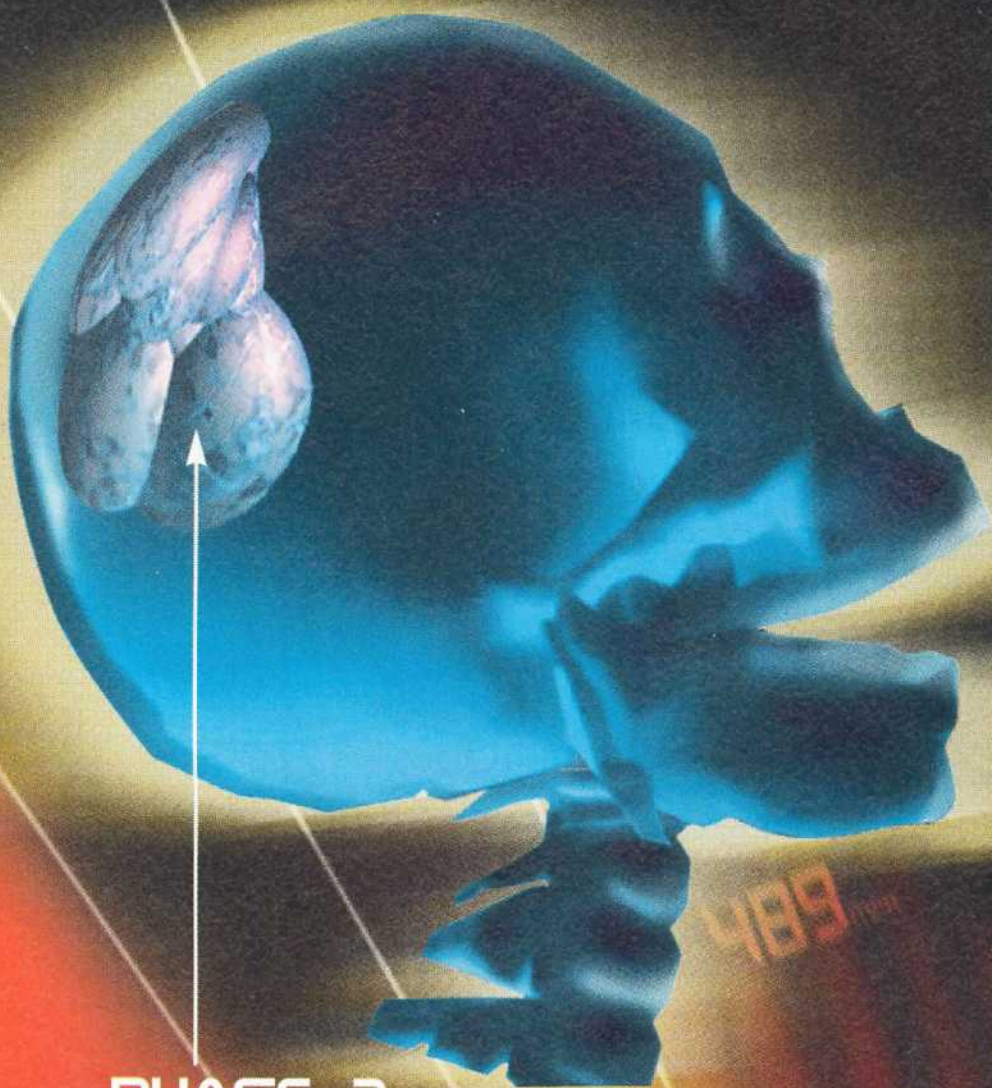
APRIL '99

Bust-A-Move 4	Acclaim/Taito	Puzzlespiel
Looney Tunes	Infogrames	Jump&Run
Mr. Domino	Acclaim	Puzzlespiel
Shadowgate	Nintendo/Kemco	Rollenspiel
Tabaluga	Infogrames	Action/Adv.

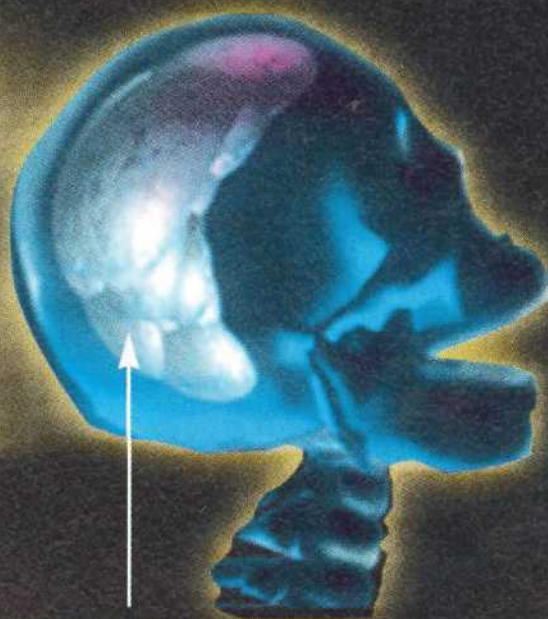
2. QUARTAL '99

Asterix (Mai)	Infogrames	Jump&Run
Castlevania	Konami	Jump&Run
Conker: Pocket Tales (Mai)	Nintendo/Rare	Jump&Run
Daffy Duck (Mai)	Infogrames/Sunsoft	Jump&Run
Gex (Mai)	Acclaim/Interplay	Jump&Run
Men in Black (Mai)	Acclaim/Interplay	Action
Resident Evil	Virgin/Capcom	unbekannt
Street Fighter EX plus Alpha	Virgin/Capcom	Beat 'em Up
Tazmania Devil Rush (Mai)	Infogrames/Sunsoft	Jump&Run
Track & Field Decathlon	Konami	Sport

DIE DREI-PHASEN
METAMORPHOSE
DES MENSCHLICHEN
GEHIRNS



**PHASE 3
EXTREME G2-FAHRER**
(SCHON MAL DIE SCHALLMAUER
DURCHBROCHEN?)



**PHASE 2
MOTORRADFAHRER**
(BIS 260 KM/H)



**PHASE 1
FAHRRADFAHRER**
(BIS 30 KM/H)

SPEED SÜCHTIG



91%	Mega Fun 12/98
88%	N Zone 11/98
86%	Video Games 11/98
85%	Next Level 12/98
82%	Maniac 12/98
9/10	Fun Generation 12/98
Note 2	Bravo Screenfun 12/98
Note 2	Total 12/98



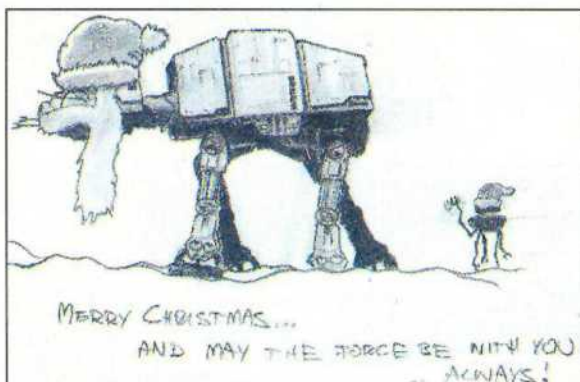
Für Risiken und Nebenwirkungen fragen Sie am besten Ihren Chirurgen oder KFZ-Mechaniker.



www.acclaim.de
www.acclaim.net

HOCHSPANNUNG ERLEBEN





Das wohl originellste Weihnachtspostkarten-Motiv aller Zeiten (wie man so schön sagt) stammt von Ronald Salert aus Herne

Via Mas!

Hallo, holerö und herzlich willkommen auf Euren Leserpostseiten – den umfangreichsten Leserpostseiten seit Menschengedenken. Über Weihnachten haben wir so unglaublich viele Briefe erhalten (habt Ihr nicht Zelda gespielt?), daß wir den Umfang für diese Ausgabe ausnahmweise noch einmal vergrößert haben. Trotzdem erweist sich der Kampf gegen die Postberge als Anrennen gegen Windmühlenflügel: In den letzten Tagen dieser TOTAL!-Produktion hat sich schon wieder eine beängstigende Menge von Zelda-Lobpreisungen angesammelt. Na ja, in vier Wochen gibt es glücklicherweise die nächste TOTAL!, wir bitten also um ein wenig Geduld.

Wie immer gilt zur Post zu sagen: 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 das obengenannte Blatt auch 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 (inklusive Absender).

kdh

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

Zelda-Programmfehler

Ich überspringe mal die üblichen Lobeshymnen auf euer Mag ... Wie, dann überspringt ihr meinen Brief? Na gut, dann muß ich mir doch noch was einfallen lassen, was ihr noch nicht gelesen habt. Vergleicht man euer Magazin mit anderen Zeitschriften, so ist ein Unterschied auszumachen wie ... öhh ... *Zelda 64* zu *Dual Heroes*.

Na gut, nicht ganz, aber jetzt kann ich gut zum nächsten Thema überleiten: *Zelda*. [Anm. der Red.: Das ist eine gute Überleitung ...]

Ich habe etwas über einen Bug beim ersten Endgegner gelesen. In der Euro-Version ist er mir zwar nicht aufgefallen, aber ich habe einen anderen entdeckt. Und zwar friert das Bild ein, wenn man gerade ein Minispiel spielt und, noch bevor die Zeit abgelaufen ist, eine Leiter hochklettert. Wenn jetzt die Zeit abläuft, erscheint eine Texteinblendung, die man mit „A“ wegdrücken soll. Da „A“ aber auch „Herab“ heißt, kommt das Programm irgendwie durcheinander und stürzt ab.

Mir ist bis jetzt erst eine solche Möglichkeit aufgefallen (Klippenspringen), aber es scheint ein Fehler zu sein, der immer bei diesen Doppeleingaben erfolgt. Trotzdem ist *Zelda* das beste Spiel überhaupt. Kann es sein, daß *Zelda* nichtlinear ist? Nach dem Wald-Level nervt Navi, daß auf dem Todesberg irgend etwas passiert. Da ich aber nicht durch den Krater komme, bin ich auf Erkundungstour gegangen und habe mittlerweile die Eisenstiefel und die Zora-Rüstung im Zora-Reich bekommen und kann nun den Wassertempel betreten.

Kai, Düsseldorf

TOTAL!:

Wir sind mal wieder verblüfft, welche neuen Varianten es immer noch gibt, uns zu loben (vielen Dank).

In *Zelda* tauchen überraschend viele Bugs (Programmierfehler) auf. Der mögliche Systemabsturz (auch A-Bug genannt) beim ersten Endgegner ist von Anfang an bekannt: Trifft man Gohma mit einer Deku-Nuß, während er nach oben klettert, crasht manchmal das Programm. Deine Variante ist uns allerdings neu, zumal es uns bei drei verschiedenen Modulen (PAL und NTSC) nicht gelungen ist, die Sache zu reproduzieren. Dafür gibt es mindestens zwei weitere Gelegenheiten, bei denen man resetten darf: Wenn man mit Epona auf (!) einen Zaun springt, und wenn man beim Endkampf (extrem ärgerlich!) in ungünstigem Winkel von der Plattform gestoßen wird.

Allerdings kann man Nintendo in diesen Fällen nicht unbedingt Schlamperei vorwerfen. Je komplizierter (3D-) Spiele werden, um so unüberschaubarer werden die Möglichkeiten, bei denen sich Fehler einschleichen können. Ein so komplexes Programm wie *Zelda* auf alle Eventualitäten abzuchecken, ist eine Lebensaufgabe. Da hätte das Spiel noch ein paar weitere Monate in der Warteschleife dümpeln müssen ...



Mit dem ersten Bild gleich in die TOTAL!? Anna „Ryu“ Tluczykont (14) aus Straubing beweist: „Nichts ist unmöglich!“

Zugegeben, zumindest die ersten beiden Bugs hätten in der Testphase auffallen müssen, selbst wenn Dein Experiment nicht unbedingt zu erwarten war. (Mit Anekdoten über geradezu absurde Bugs, die von Testabteilungen gefunden wurden, ließen sich ganze Bücher füllen ...) Zur Verteidigung der geplagten Programmierer ist zu sagen, daß es bei einem Programm-Code nicht die Möglichkeiten „falsch“ oder „richtig“ gibt, sondern das Ganze ein sehr komplexes Zusammenspiel vieler Faktoren ist. Erschwerend kommt hinzu, daß Bugs, die ausgebügelt werden, unerwartete neue Fehler zur Folge haben können.

Erschreckenderweise ist keines der großen, aufwendigen ‚Weihnachtsspiele‘ frei von Bugs. Auch *Turok 2* und *Star Wars: Rogue Squadron* haben so ihre Problemchen, obwohl von *Rogue* noch kein Totalabsturz bekannt ist – ganz anders als bei *Virtua Fighter 3tb* (Dreamcast) und *Tomb Raider III* (PlayStation), bei denen es wirklich sehr auffällige und nachvollziehbare Fehler gibt.

Bislang war es nur eine Unsitte bei PC-Spielen, fehlerbehaftete Versionen zu verkaufen, um Abgabetermine einhalten zu können. Mit sogenannten Patches läßt sich nachträglich ja alles wieder geradebiegen. Bei Konsolenspielen darf so etwas jedoch keinesfalls zur Gewohnheit werden.

Der teilweise (aber eben nicht vollständige) nonlineare Ablauf von *Zelda* ist ja gerade eine der Besonderheiten des Programms. Um völlig erfassen zu können, wieviel gedankliche Arbeit in *Zelda* steckt, muß man fast schon selbst Spieledesigner sein. Dem Spieler so viel Freiheit zu geben, ohne ihn dabei völlig plan- und ziellos durch die Gegend irren zu lassen, ist wirklich eine Meisterleistung. Nicht umsonst wird man in den meisten Spielen linear von A nach B nach C geschickt – das macht

das Design wesentlich einfacher, und der Spieler weiß eher, welche Aufgabe als nächstes ansteht. Aus diesem Grund nervt auch Navi ununterbrochen mit ihren Hinweisen. Das Spiel kann schließlich nicht erkennen, ob man das nächste Ziel bewußt ignoriert, um zuvor ein paar Nebenaufgaben zu erledigen, oder hilflos umherirrt. Deshalb sind ihre penetranten Denkanstöße zwar oft lästig, aber dennoch nett gemeint.

PS: Man kann auch in der Gerudo-Festung per Enterhaken in den Topf springen, nur raus kommt man dann leider meist nicht mehr.

Wie geht's weiter?

Wir sind zwei treue Leser eures wirklich sehr gut gelungenen Mags (seit Ausgabe 11/94). Wir besitzen natürlich ein N64 mit „dem besten Spiel aller Zeiten“, haben dazu aber auch einige Fragen:

1. Sind in näherer Zukunft noch weitere Action-Adventures (außer *Mother III*) angekündigt?
2. In älteren TOTAL!s wurden *Zelda*-Bilder mit dreidimensionalen Bäumen gezeigt. Warum wurden die nicht beibehalten? An der 3D-Engine kann es wohl nicht liegen, da man die Städte, von der Steppe aus, sowieso nicht sehen kann.
3. Hat das N64 in Japan noch Chancen?
4. Wann, denkt ihr, kommt die neue Konsole von Nintendo?
5. Habt ihr die Finishing-Moves von *WWF War Zone* nicht selber ausprobiert, oder warum stimmen die meisten nicht?

Florian & Tristan, Ansbach

TOTAL!:

1. Nein, derzeit leider nicht. *Ogre Battle 3* bedient als klassisches Strategie-RPG ein anderes Genre. Es gibt lediglich die vage Hoffnung auf Miyamotos Ankündigung einer *Zelda*-Erweiterung für das 64 DD, die im Westen dann als Modul erscheinen sollte. Wir erwarten News spätestens zur Space-World-Messe, die nach aktuellem Stand im Mai stattfinden wird (Bericht in T! 6/99).



Anni Sander aus Tornesch schickte uns mit diesem drahtigen Link (endlich!) ein Lebenszeichen. Rechts eine Delegation des Hamburger Link-Fanclubs



Herzlichen Glückwunsch an Virginia Hülß aus Potsdam zum (verdienten)

1. Platz beim Zeichenwettbewerb von Modern Graphics! Den gab es zwar nicht für dieses Bild, aber man darf sich eben die Gelegenheit, Neon Genesis Evangelion abzubilden, nicht durch die Lappen gehen lassen

2. In solchen Fällen wäre es hilfreich, wenn Ihr die TOTAL!-Ausgabe(n), auf die Ihr Euch bezieht, nennen würdet. Wir haben zwar in den vergangenen Monaten häufig alte *Zelda*-Berichte gesichtet (und uns königlich über die frühen Screenshots amüsiert), aber dreidimensionale Bäume in Städten konnten wir nicht lokalisieren. Es gab in früheren Versionen Büsche in der Steppe, die entfallen sind. Ansonsten steht doch z. B. in Kakariko ein einsamer Baum ... Wenn Ihr Euch die alten *Zelda*-Berichte noch einmal zu Gemüte geführt habt, dürfte Euch ja auch aufgefallen sein, daß das Spiel erst ab Herbst 1997 seine endgültige Gestalt annahm. Hoppla, in diesem Zusammenhang können wir noch ein interessantes Detail zum besten geben:

Die Namen aller zehn *StarFox 64/LylatWars*-Programmierer finden sich im Abspann von *Zelda* wieder. Wenn aber mehr als die Hälfte des Programmerteams bis Mitte '97 noch gar nicht an *Zelda* gearbeitet hat, konnte Miyamoto niemals ernsthaft davon ausgehen, daß das Spiel bereits Ende 1997 auf den Markt kommen könnte. Aber das nur am Rande ...

3. Vor zwei Monaten hätten wir das verneint, aber seit *Zelda* sieht alles ganz anders aus (siehe auch Editorial). Allerdings darf bezweifelt werden, ob das japanische Firmen motiviert, jetzt noch in die Nintendo⁶⁴-Entwicklung einzusteigen. Schließlich dauert es meist 18 Monate (mindestens), bis ein Spiel fertig wird. Und wenn ...

4. ... Ende 2000 oder 2001 Nintendo mit einer neuen Konsole auf den Markt kommen sollte, wollen sicherlich wenige Third-Party-Firmen kurz vor Torenschluß mit ihren ersten Nintendo⁶⁴-Spielen „auftrumpfen“.

5. Die Listen sind vom Hersteller Acclaim, und der sollte eigentlich wissen, wie die richtigen Moves lauten. Seid Ihr sicher, daß Ihr nichts falsch gemacht habt?

Metroid 64 und PSX 2

Die erste TOTAL! des neuen Jahres ist euch wieder einmal fabelhaft gelungen. Die letzte Foto-Story war sehr gut, mehr davon! Allerdings haben mir die News-Seiten früher besser gefallen.

1. Gibt es Neuigkeiten über ein – ähem – *Metroid 64*? Hätte Samus überhaupt eine Chance auf einen N64-Auftritt? (Und ich meine damit nicht das – bisher – erbärmliche *Nintendo All-Star Dai-ranto Smash Brothers!*)

2. Schon mal die PlayStation 2 gesehen? Sie ist lila und seltsam gebogen ...

3. Ist ein Spiel wie *Colony Wars 2* auf dem N64 machbar (abgesehen von den Videosequenzen)?

Fujishima Thomas

TOTAL!:

1. Es gibt gar nichts, außer Chancen, aber die werden nicht dadurch größer, daß wir die Frage nach *Metroid 64* jeden Monat wieder aufs neue beantworten ... Wartet einfach die Messen E3 und Space World im Mai ab.

2. Ja, ja, solche Bilder kursieren vor dem Launch jeder Konsole im Internet, und sie sind immer völliger Unsinn. Konsolen-Designs gehören zu den bestgehütetsten Geheimnissen. Bevor Sony die Konsole, die voraussichtlich selbst in Japan nicht vor 2000 gelauncht wird, offiziell präsentiert, wirst Du kein Foto davon sehen. Das von Dir angesprochene Design, das aussieht, als hätte jemand eine Hantel auf einen lila Schuhkarton fallenlassen, ist höchstens amüsant.

3. Der Weltraum-Shooter von Psygnosis ist sehr speziell auf die Fähigkeiten der PlayStation zugeschnitten. Allerdings war das auch bei *WipEout* der Fall, und dieses Spiel wurde nun sehr ordentlich auf dem N64 in Szene gesetzt. Mit zunehmender N64-Erfahrung sollte auch *Colony Wars 2* möglich sein. (Ob man das will, ist eine ganz andere Frage.)

Dragon Ball auf RTL 2

1. Ich freute mich riesig, daß ihr *Zelda* so ausführlich getestet habt. Der Test ist sehr gut gelungen, die Tests der anderen *Zelda*-Teile, sowie das Interview passen gut und sind super integriert. Die Sache mit dem *Turok*-Comic war auch einfach genial. Gibt es den Comic auch als Serie, oder so zu kaufen?

2. Stimmt es, daß *Dragon Ball* als Serie bei RTL 2 kommen soll?

3. Eure Tests spiegeln eure Meinung zu Spielen wider. Ihr gebt *Extreme-G 2* eine 2+, also fast eine optimale Wertung. Allerdings verteilt ihr bei TOTAL! Intern alle nur mäßige bis schlechte Wertungen. Was ist denn nun eure Meinung zu diesem Game? Ähnliches gilt für *V-Rally*.

PS: Wie konnten die Redakteure trotz ihrer Fußfesseln in den Fernseher gesogen werden? (vgl. Foto-Story)

TOTAL!:

1. Das US-Original des *Turok*-Comics kannst Du bei gutsortierten Import-Comic-Händlern bekommen. Die deutsche Version gibt bzw. gab es hingegen exklusiv in der TOTAL! 12/98. (Zum *Zelda*-Test ist noch zu sagen, daß die beiden NES-Teile natürlich keine deutschen, sondern englische Bildschirmtexthe haben.)

2. Aber ja doch!!! Die Folgen werden zur Zeit synchronisiert. RTL 2 hofft, die Serie noch im März starten zu können. Doch auch wenn es ein wenig länger dauern sollte, schlagen wir RTL 2 für das Bundesverdienstkreuz vor.

3. Die Intern-Seite ist dazu da, unsere subjektiven und von persönlichen Vorlieben beeinflussten Meinungen über die Spiele in die Weltöffentlichkeit hinauszuposaunen. Die Tests sind hingegen absolut objektiv und behandeln die Spiele rein sachlich. Das muß man ganz klar trennen können, wenn man die Beurteilung von Spielen beruflich ausübt. Speziell bei Rennspielen fällt es schwer, sich für den 100sten Vertreter dieses Genres zu begeistern, wenn er einfach nur „ganz gut“ ist. Das hindert uns aber keinesfalls daran, die Qualitäten eines solchen Spiels zu erkennen. PS: Da hast Du unser Foto-Story-Lüggelgebilde wie ein Kartenhaus in sich zusammenstürzen lassen. Wie deprimierend ...

(Großartige Geschichte, wie Du am 8.12. dem Stern folgst und von der Triforce erleuchtet wurdest. Hätten wir sie abgedruckt, wäre diese Ausgabe in Bayern zensiert worden ...)



Hallo, Bianca Schneider (18) und Martina Nistler (17): Laßt Euch durch die Auswirkungen von Sylvester nicht von weiteren Briefen abhalten ...

Klassische Mängel

Hallo, mein mir in all den Jahren ans Herz gewachsenes TOTAL!-Team! Nur zu gern erinnert sich ein alternder Video-Games-Veteran (33 Jahre) an die Zeit, als ich die erste TOTAL! in den Händen hielt. Auch ihr hattet Tiefpunkte, doch erfreulicherweise habt ihr inzwischen ein Niveau erreicht, das euch von vielen Mags deutlich unterscheidet. Doch nun genug geschleimt.

Eigentlich wollte ich nur die Gelegenheit nutzen, euch noch einmal zu schreiben, bevor ich mich mit meinem *Zelda*-Modul an mein N64 kette und jeglichen Kontakt zur Außenwelt

(na gut, außer zum Döner-Bringdienst) abbreche.

Allerdings haben mir meine lieben Kinder (5 und 10 Jahre) schon klargemacht, daß sie das Feld nicht kampflos räumen.

Doch nun zu meinen völlig neuen und noch nie gestellten Fragen:

1. Warum zum Teufel ist scheinbar niemand in der Lage, ein wirklich gutes Rennspiel (*V-Rally* und *TG Overdrive* sind nicht wirklich erstklassig) für das N64 auf die Räder zu stellen? Ich meine eins mit der Spielbarkeit von *Gran Turismo* und der Grafik von *1080°*, Himmelherrgottsakranochens!

2. Die gleiche Frage noch mal, nur diesmal mit anderem Thema: Prügelspiele! Und damit meine ich so etwas wie *Tekken 3* oder *Virtua Fighter*. Eins ist doch wohl klar: Ich (und mit mir viele, viele andere) habe mir den 64-Bitter in der Hoffnung gekauft, eine in allen Belangen der PSX überlegene Maschine mein eigen zu nennen. Versteht mich nicht

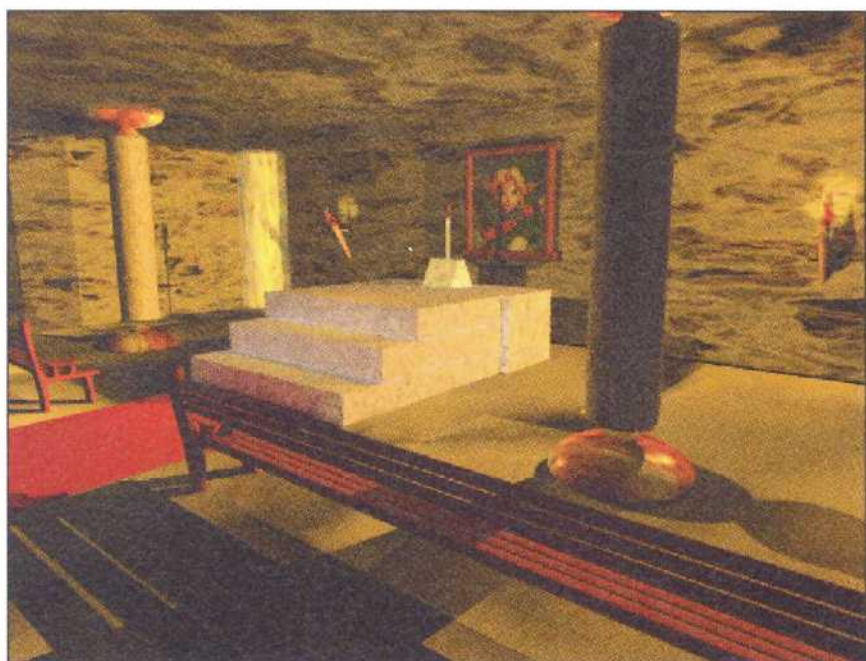
falsch, in einigen Genres ist das N64 wirklich dominant, aber gerade bei den „klassischen“ Genre-Themen, und das sind nun mal Renn- und Prügelspiele, hat Nintendo für mich absolut versagt. (An dieser Stelle müßte Julian E. jetzt einschreiten und seinen Mannen von Factor 5 den Auftrag erteilen, eins von beiden in Angriff zu nehmen.)

Damit möchte ich mich von euch verabschieden. Es folgt nun meine Meditations-Sitzung, die mich darauf vorbereiten soll, nach Erhalt von *Zelda* mehrere Tage und Nächte ohne Schlaf auszukommen.

Frank „Fox“ Ellerkamp, Wetter-Wengern



Es kommt ja selten genug vor, aber nun sind wir (fast) sprachlos. Da denkt man, alles schon einmal gesehen zu haben, und dann erhalten wir von Robin Kipp aus Potsdam einen 55seitigen Comic – und den auch noch im Original. Wir sind TOTAL! beeindruckt und möchten darauf hinweisen: Leute, übertreibt's nicht! (Herzlichen Dank!)



Holla, mal was Ungewöhnliches: Oliver Harries (14) hat dieses Bild am PC gerendert (Man beachte das Gemälde von Link im Hintergrund)

TOTAL!:

Erstklassige Prügelspiele kommen heutzutage aus unerfindlichen Gründen nur noch von Sega und Namco. Das „Problem“ mit Entwicklern wie Rare oder Factor 5 ist nun einmal, daß sie die Spiele machen, auf die sie Lust haben. Wenn die keine Lust haben ...

Wieso hat Nintendo versagt? Nintendo hat noch nie ein Prügel- oder Straßenrennspiel programmiert (*Smash Brothers* ist schließlich kein klassisches Beat 'em Up). Wenn keine Überraschung passiert, werden sich wohl alle

damit abfinden müssen, daß die Ära N64 irgendwann ohne ein herausragendes Prügelspiel zu Ende geht. Schön ist das nicht, aber man soll die Hoffnung schließlich nie aufgeben.

Den Bedarf an Autorennspielen könnten wir angesichts von anderen Superhits wie *Wave Race 64*, *F-Zero X* und *1080°* (und dem ordentlichen *F1 World Grand Prix*) zwar nicht ganz nachvollziehen, aber vielleicht schafft ja auch *GT World Tour* überraschend Abhilfe.

Unglaublich!

Die neue Aufmachung der News ist, so leid es mir tut, etwas zu farbig für meinen Geschmack.

Vorher hatte sie mehr Stil. Euer neuer Mitarbeiter Holger sieht ja eigentlich ganz nett aus. Hoffentlich versteht er etwas von Manga, sonst wird er Maris' Platz nicht einnehmen können. Nun habe ich noch ein paar Fragen:

1. Gilt die Musik aus *Diddy Kong Racing* eigentlich auch als interaktiver Sound?
2. In der Ausgabe 7/98 ist auf der Seite 80 ein Bild von *Diddy Kong Racing*. Bei mir sind auf diesem Kurs keine Palmen vorhanden. Woher habt ihr diesen Screenshot?
3. Da ich *Pokémon* über alles liebe, frage ich

euch, ob eine amerikanische Version von *Dragon Quest Monsters* erscheinen wird?

Beni Tschopp, CH-Rupperswill

TOTAL!:

Die News waren vorher übersichtlicher, aber daß sie Stil hatten, würden wir nicht behaupten. Wir arbeiten dran, durchhalten!

Nun hat sich aber schon Marco der Anime-Sache angenommen (wie früher schon häufiger). Ist das auch okay?

1. Genau. Da sich die Musik auf der Oberwelt der Umgebung anpaßt (Tunnel, Strand, usw.), ist sie eben das, was man als interaktiven Sound bezeichnet und was sich mit von CD abgespielter Musik nicht machen läßt.

2. Das ist wieder einmal ein grandioser Beitrag aus der Reihe: Leute, was Euch alles auffällt, ist einfach unglaublich. Also: Das Bild stammt aus der Vorversion, die uns damals (10/97) zum Preview zur Verfügung stand. Kurz vor Toresschluß hatte dann jemand bei Rare die Eingebung, daß Palmen thematisch nicht sonderlich gut zum Design der futuristischen, fünften Welt passen.

3. Das ist zweifelhaft. In Anbetracht des (überraschenden) Erfolges von *Pokémon* in den USA würde es Sinn machen, doch Enix ist nicht selbst in den USA vertreten und darauf angewiesen, daß sich ein Vertriebspartner der Sache annimmt. Bislang war das immer Nintendo, doch die werden ihrer

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-JoyPad 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 • Borsteler Chaussee 85-99 • 22463 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48



eigenen *Pokémon*-Serie keine Konkurrenz machen wollen.

In froher Erwartung

Wie geht's? Ich denke mal gut, so wie es in der (super) Foto-Story aussieht. Ihr seid wirklich (und das ist nicht zu hoch gegriffen) das witzigste, umfangreichste und vor allem informativste Nintendo-Mag. Außerdem jubelt ihr Spiele nicht zu hoch. Das einzige Spiel, welches es verdient hat, hochgejubelt zu werden, ist *Zelda – Ocarina of Honk*. Es ist so genial! Die Grafik, die Melodien, die Landschaft, das Gameplay und die Minispielchen tragen alle zur (fast) absoluten Perfektion bei.

Man merkt wirklich, daß bei Nintendo die Programmierer Vorrang vor den Marketing-Managern haben. Wer sich diesen Winter noch eine PlayStation kauft, muß verrückt sein! *Zelda*, *Turok 2* und *Rogue Squadron* sind echte Kaufargumente. Ich freue mich auch noch unheimlich auf *Perfect Dark*.

1. Besteht die Gefahr, daß es indiziert wird?
2. Würdet ihr euch die Speichererweiterung kaufen?
3. Sind Umsetzungen der *Simpsons* und von *Star Trek* geplant?

Benjamin Klement, Oberbiel

TOTAL!:

1. Die Gefahr ist besonders akut, da aus der Ego-Perspektive auf 'Menschen' geballert wird. Ob Nintendo und Rare deutliche Änderungen vornehmen werden, oder es einfach darauf ankommen lassen, ist nicht bekannt.
2. WIR würden sie uns kaufen, aber Dir ist vermutlich mit der Antwort, ob wir es Dir empfehlen, mehr gedient. Die Antwort ist ganz klar nein, denn wir halten den empfohlenen Verkaufspreis von 69 DM für viel zu hoch. Für jüngere Semester, die auf ihr Taschengeld angewiesen sind, ist das völlig unakzeptabel. Wenn Du hingegen genügend Kohle hast und *Turok 2* und *Rogue* spielst, ist die Anschaffung absolut empfehlenswert. Früher oder später wird das Expansion Pak vielleicht zum Standard, doch früher oder später muß auch der Preis auf maximal 49 DM sinken.
3. Nein. Im Fall von *Star Trek* ist das allerdings nicht definitiv. Activision hat gerade die exklusive Lizenz für *Star Trek*-Spiele für Computer und sämtliche Videospielekonsolen er-

worben. Da Activision N64-Entwickler ist, könnte durchaus etwas in Planung sein, angekündigt ist aber nichts.

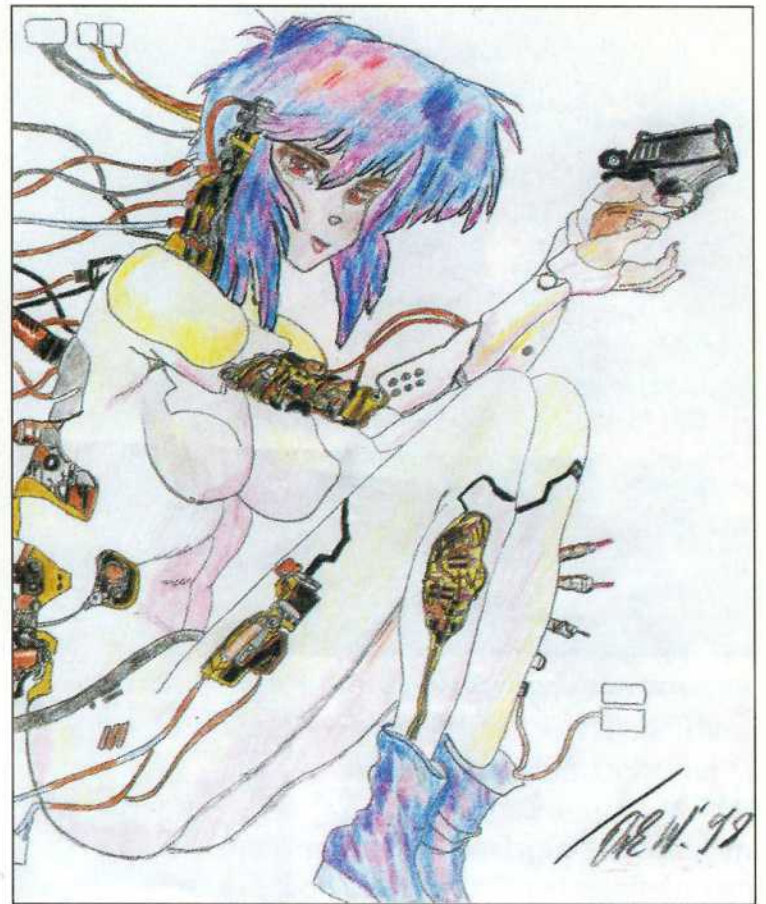
Dies und das

1. Als ich beim Videospielhändler war, sah ich dort den neuen GB Color und daneben den GB Pocket. Entweder habe ich einen Knick in der Pupille, oder der Bildschirm vom Color ist kleiner.
2. Wird Setas *Rev Limit* (N64) überhaupt noch herauskommen?
3. Wird es einen *Forsaken*-Nachfolger geben?
4. Was ist eigentlich aus dem 3DO-Nachfolger M2 geworden?

Michael Ivic, Hannover

TOTAL!:

1. Letzteres ist richtig, der Termin beim Augenarzt ist diesbezüglich überflüssig. Die Größe des Displays entspricht der des alten Game Boy.
2. Das würden wir auch gerne wissen. Wenn Du es schaffst, Seta zu einer verlässlichen Aussage zu zwingen, geben wir Dir einen aus. Wir würden darauf tippen, daß das Projekt ad acta gelegt wurde, wären aber auch nicht sonderlich überrascht, wenn das Rennspiel *Rev Limit* auf der nächsten Space-World-Messe in alter Tradition wieder präsentiert wird.
3. Möglicherweise. *Forsaken* war nicht erfolgreich genug, damit sich eine Fortsetzung geradezu aufdrängt. *Forsaken* war aber erfolgreich genug, um eine Fortsetzung möglich zu machen.
4. Das M2 wurde gecancelt. Hersteller Matsushita hatte erkannt, daß der Markt mit drei Konsolenherstellern ausgelastet ist und noch ein Neueinsteiger keine realistischen Chancen auf Erfolg hat. Diese Erkenntnis drängte sich auch deshalb auf, da sich fast kein namhafter Software-Hersteller für das M2 interessiert hat. *Clay Fighter 63 1/3* sollte ursprünglich mal ein M2-Spiel werden, und *D2* von der skurrilen japanischen Firma Warp wird derzeit auf Dreamcast umgestrickt. Ansonsten sind auch nur zwei weitere Titel bekanntgeworden, die in Arbeit waren. (Anm. der Red.: Grandiose Geschichte, wie Du an Dein *Zelda* gekommen bist!)



Dirk Weber aus Bad Salzuflen ist (soweit wir wissen) zwar nicht mit unserem Verlagsleiter verwandt, doch auch ohne Beziehungen hat es sein Bild in die TOTAL! geschafft

Ist *Mystic Quest* ein (in-)offizieller Vorgänger von *FF VII*?

Victor aus Stehtrichtdabei

TOTAL!:

1. Der dritte: *Duke Nukem: Zero Hour. Time to Kill* ist der Titel des aktuellen PlayStation-Spiels, *Count Zero* hieß die N64-Variante bis vor kurzem.
2. Der Witz ist nicht das Farb-Display an sich, sondern dieses mit langer oder zumindest akzeptabler Lebensdauer der Batterien zu kombinieren. DAS ist das Revolutionäre am Game Boy Color. Farb-Handhelds gab es schon einige: Sega Game Gear und Atari Lynx sowie Handheld-Varianten von Mega Drive und PC-Engine. Alle scheiterten jedoch daran, daß die Batterien nicht lange hielten. Wenn die Spielfreude trotz sechs AA-Batterien nur eine Stunde anhält, ist das nicht das Gelbe vom Ei.
3. *Mystic Quest* (SNES) ist von Square USA und trägt in Japan den Titel *Final Fantasy USA – Mystic Quest*. Es gehört also nicht direkt zur *Final Fantasy*-Serie, doch unter Marketing-Gesichtspunkten war es für Square natürlich günstiger, so zu tun als ob. *Mystic Quest* für Game Boy (Originaltitel: *Seiken Densetsu*) ist übrigens der offizielle Vorgänger von *Secret of Mana* (OT: *Seiken Densetsu 2*) und heißt heute in den USA *Final Fantasy Adventure*. Square ist es wirklich gelungen, für einen kaum noch überschaubaren Namens-Wirrwarr zu sorgen. Um das Chaos zu komplettieren (obwohl Du das gar nicht gefragt hattest): Die US-Versionen *FF II* und *III* entsprechen bekanntlich den japanischen Titeln *FF IV* und *VI*. Die drei Game-Boy-Spiele der *Final Fantasy Legend*-Reihe hingegen haben überhaupt nichts mit *FF* zu tun und heißen im Original *SA•GA 1* bis *3*. In Japan ist das eine eigenständige Serie mit Teilen für SNES (*Romancing SA•GA*) und PlayStation (*SA•GA Frontier*). Man kann Square (und Sony) eigentlich nur dankbar sein, daß sie einen Schlußstrich unter



Wir hoffen, daß Elli Jessenberge (13) aus Denkendorf noch ein Plätzchen für das *Zelda*-Poster aus dieser Ausgabe an ihrer Wand frei hat

Final Fantasy-Wirrwarr

Trotz der Informationsfülle, die ihr uns jeden Monat bietet, habe ich drei Fragen:

1. Wieso steht in manchen Zeitschriften *Duke Nukem: Count Zero* und in manchen *Duke Nukem: Time to Kill*? Welcher Titel ist nun richtig?
2. Wieso kam der GB Color erst so spät? Den Sega Game Gear gibt es schon recht lange, und der ist auch in Farbe.
3. Ich besitze *Final Fantasy VII* und *Mystic Quest*, und es fiel mir auf, daß es in beiden Spielen Chocobos und an manchen Stellen die gleiche Musik gibt.

TUROK

SEEDS OF EVIL™



SEIT JANUAR IST JAGD-SAISON



10 von 10



95%



94%



92%



92%



90%



Note 1



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

HOCHSPANNUNG ERLEBEN



Highscore-Aktionen

Wir möchten noch einmal auf die Highscore-Aktionen aus den vergangenen TOTAL!-Ausgaben, speziell der 1/99, hinweisen. Gefragt sind Bestzeiten von *F-Zero X* und *1080°* (PAL) sowie Highscores von *Lylat Wars* (bzw. *StarFox 64*). Zu dem Rennspiel erreichten uns schon einige Einsendungen, das Shoot 'em Up könnte jedoch gesteigerte Teilnahme vertragen (waren die Vorgaben etwa zu gut?). Es ist übrigens nicht nötig, zu allen Strecken bzw. Planeten Eure Höchstleistungen einzuschicken. Die *Wave Race 64*-Einsendungen laufen langsam, aber sicher aus. Anscheinend sind die erreichten Zeiten kaum noch zu unterbieten. Schickt Eure Highscores einfach an die Leserpost. Notiert sie je nach Spiel bitte auf einem Extrazettel, damit wir nicht den lieben langen Tag mit dem Zerschneiden oder Fotokopieren von Briefen zubringen müssen. Also dann, gut Holz, Petri Heil und so weiter. Bis demnächst!

die Affäre gezogen haben und *FF VII* auch als Teil sieben in aller Welt betitelt haben, obwohl es offiziell in den USA nur drei und in Europa gar keinen Vorgänger gab.

Eff Null ix

Vor kurzem bekam ich *F-Zero X*, und ich muß sagen, ich bin begeistert. (Was erneut ein Beweis ist, daß eure Bewertungen zuverlässig sind.) High-Speed-Rennen machen mir noch immer Spaß. Jedoch bin ich von *WipEout 64* enttäuscht. Auf den Screenshots sah alles wie auf der PlayStation aus. *XG 2* ist auch eine gute Fortsetzung geworden. Besonders die neuen Strecken wissen zu begeistern. Demnächst werde ich auch *Turok 2* und *Zelda* haben. Jetzt habe ich noch ein paar Fragen:

1. Könntet ihr nicht wenigstens in jeder zweiten Ausgabe eine Foto-Story bringen?
2. Ist James McCloud aus *F-Zero X* mit Fox McCloud verwandt?
3. Wird es auch eine Fortsetzung von *F-Zero X* geben?
4. Kann es sein, daß *Duke Nukem: Zero Hour* wegen Indizierungsgefahr nicht in Deutschland veröffentlicht wird?

Sacha Galgon, LUX-Canach

TOTAL!:

1. Die nächste Foto-Story kommt erst, sobald wir von mindestens 50 % aller Leser(innen) Fotos erhalten haben ... Nein, im Ernst: Da es aus unerfindlichen Gründen viele Menschen gibt, die ähnliches fordern, wird es bis zum dritten Teil nicht so lange dauern. Wobei dieses Versprechen leider so zuverlässig ist wie die Nintendos ...
2. Das ist wohl eher als eine wenig versteckte Anspielung zu verstehen. Denn wir möchten nicht wissen, wie die Verwandtschaftsbeziehungen zwischen einem Humanoiden und einem Fuchs aussehen könnten.
3. Nun, da ist immer noch der fertiggestellte *F-Zero X*-Strecken-Editor für das 64DD. Es wäre natürlich möglich, daß Nintendo auch ohne DD aus diesem Programm etwas macht, aber wir würden darauf wirklich kein Geld wetten.
4. Da es sich nicht um einen First Person Shooter handelt, ist die Wahrscheinlichkeit nicht so hoch wie bei *Duke Nukem 64*. Trotzdem

wird GT Interactive auf einen offiziellen Release verzichten, da das finanzielle Risiko zu hoch ist. (Aber als Luxemburger braucht Dich das doch gar nicht zu stören, oder?)

Altes Mütterchen

Wenn *Mother III* jetzt schon seit einiger Zeit fertiggestellt ist, ist es dann nicht technisch veraltet, wenn es endlich erscheint?

Urs Handschin,
CH-Gelterkirchen

TOTAL!:

Nicht einmal Scully und Mulder könnten das Ge-

heimnis um das Schicksal von *Mother III* aufdecken, bevor Nintendo es endlich selbst tut. Deine Skepsis ist nicht ganz unberechtigt, aber *Mother III* sah vor über einem Jahr so gut aus, daß es sich auch heute nicht verstecken müßte. Kein Wunder, als 64DD-Spiel nutzte es schließlich von vornherein den zusätzlichen Speicher des Expansion Paks. Das Spiel wird zudem sicherlich nicht auf Halde liegen, sondern noch überarbeitet werden.

Wer zu spät kommt ...

Macht mit euren Heften nur noch möglichst lange so weiter wie jetzt. Außer: Die Komplettlösungen und Tricks könnten ruhig noch bis zu einem halben Jahr nach dem Release eines Games im Schrank bleiben.

Ivo Tschan, CH-Schönbühl

TOTAL!:

Das mit den Komplettlösungen ist so eine Sache. Ein wahrer Freak versucht natürlich alles, um sich ohne Hilfe durch ein Spiel zu

beißen. Aber nicht jeder kann logischerweise von jahrelangen Erfahrungen zehren. Unsere Entscheidung, die *Zelda*-Fans erst einmal sich selbst zu überlassen (und Nintendos, den offiziellen Spieleberater erst über einen Monat nach dem Spiel zu bringen), war offensichtlich falsch. Nintendos Spieleberatung (also die telefonische Tips & Tricks-Hotline) wurde in Erwartung vieler Anrufer extra auf rund 50 Mitarbeiter aufgestockt. Viel zuwenig, wie sich dann herausstellte, denn kurz nach der Veröffentlichung von *Zelda* registrierte die Telefonanlage 30.000 Anrufer an einem Tag (!!!), die nicht einmal bis in die Warteschleife vordringen konnten. Offenbar sind viele *Zelda*-Fans von der Fülle der Möglichkeiten und dem nicht ganz linearen Spielablauf überfordert (oder zu ungeduldig, was das Lösen von Rätseln angeht, die erst viel später im Spiel gemeistert werden können).

(Anm. der Red.: Herzlichen Glückwunsch zu Deinem spektakulären Highscore im *Tetris* auf unserer Homepage www.x-plain.de. Hut ab!)

Weniger ist mehr

Auf der Packung von *Clayfighter 63 1/3* wird von 16 Kämpfern gesprochen. Neun sind anwählbar und für drei gibt es Cheats. Wenn Adam Riese kein Volltrottel war, fehlen vier. Wo sind diese?

PS: Kann man euch eigentlich in Chats treffen (I-Net)?

Thomas M.

TOTAL!:

Gute Frage! Die ursprüngliche Version enthielt 16 Kämpfer, von denen vier in letzter Sekunde aus Speicherplatzmangel aus dem Spiel flogen (so dämlich können Videospiele-Entwickler sein). Das komplette Ensemble durfte dann noch einmal in der Special Edition *Clayfighter: Sculptures Cut* (128 MBit) drauflosprügeln, die es nur als Verleihmodul exklusiv bei der amerikanischen Videothekenkette Blockbuster gab. Warum die Sparmaßnahmen bei der Gestaltung der Packung ignoriert wurden, bleibt das Geheimnis von Interplay/Acclaim. Adam Riese (eigentlich hieß der „deutsche Rechenkünstler“ ja Adam Ries) trifft jedenfalls keine Schuld.

PS: Nein. Dazu fehlt uns die Zeit.

Mehr ist weniger

5. Ist die Mütze auf der TOTAL!-Intern-Seite (T! 9/98) wirklich echt? Kann man die kaufen? Oder ist sie Akido nur draufgemalt?

11. Ist das Foto auf der TI-Intern-Seite (T! 10/98) bei Akido nicht Skull von den Power Rangers?

15. Woher habt ihr den Schiedsrichter auf Seite 75 (T! 10/98)?

30. Woher stammt das Bild auf Seite 83 (T! 11/98) rechts unten? (Daß es von *Final Fantasy III* ist, weiß ich auch.)

60. Nervt es euch wirklich nicht, wenn jemand so viele Fragen stellt?

Darko Mandic, Hagen

TOTAL!:

5. Das ist die höchstoffizielle Promotion-Mütze des PlayStation-Spiels *PaRappa the Rapper*. Es gibt japanische Kollegen, die fast alles für so eine tolle Mütze geben würden.

TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 54



Das Foto von Thomas Geppert aus Schöppenstedt zeigt seinen Bruder Marcel und eine beeindruckende Sammlung (das freut doch den TOTAL!isten!) Nach welchen Kriterien legt Ihr Euch eigentlich Hefte doppelt zu? PS: Fehlt Euch etwa die 10/97?

11. WAS? Das ist der Sumotori und ehrwürdige Yokozuna Akebono. Welch ein Frevel!
15. Von der Presse-CD zu dem SNES-Spiel *Fever Pitch Soccer* von Centregold (heute Eidos Interactive).

30. Die Abbildung stammt aus einem japanischen Artwork-Book und gehört damit strenggenommen zu *Final Fantasy VI* (ätsch!). Das Werk stammt von Yoshitaka Amano, dem ursprünglichen Charakterdesigner der *Final Fantasy*-Serie. Seit Square mit *FF VII* auf Polygone umgestiegen ist, werden seine Talente leider nicht mehr genutzt. Er wurde durch Tetsuya Nomura (auch nicht gerade unbegabt) ersetzt und sorgt einfach nur noch für Illustrationen, die kaum noch etwas mit der Spielgrafik zu tun haben.

60. Wenn man sich tagein, tagaus mit Videospielen beschäftigt, ist man Kummer gewöhnt :-)

Zweiter Erntemonat

1. Wird *Harvest Moon 2* (N64) auch in Deutschland erscheinen?

2. Was passiert, wenn man das sogenannte Jumper Pak aus der Konsole entfernt und kein Expansion Pak hineinsteckt?

3. Wann erscheint wieder ein total geniales Sonderheft von euch?

PS: Euer *Turok*-Comic aus der Ausgabe 12/98 ist MEGASTARK.

Marcus (12)

TOTAL!:

1. Die Chancen stehen fifty:fifty. Nintendo hat die SNES- und Game-Boy-Versionen veröffentlicht, also liegt auch die N64-Fassung im Bereich des Möglichen. Aber wir empfehlen (siehe oben), kein Geld oder Körperteile darauf zu verwetten. Der Japan-Release steht neuerdings erst Ende Februar an, für Europa gibt es noch keine Infos.

2. Nichts – mit allen Konsequenzen. Durch das Jumper Pak laufen Leiterbahnen (durchgeschliffen), wenn gar nichts im Schacht steckt, läuft die Konsole nicht. Schäden können dadurch aber nicht auftreten.

3. Ist bereits in Arbeit, in Kürze gibt's mehr zu diesem Thema.

PS: Und megateuer war er noch dazu ...

Etikettenschwindel?

1. Warum wird bei Videospielen immer von einer KI geredet, obwohl oft genug gesagt wird, daß es sie nicht gibt? Im Interview in der T! 5/98 sagte Arthur Houtman (*Mission: Impossible*), daß es so etwas wie KI gar nicht gibt, und daß die CPU nur auf Handlungen reagiert. Trotzdem habt ihr im Test zu *International Superstar Soccer 98* in der 9/98 wieder eine sehr hohe KI gelobt.

2. Diese Frage ist nicht an euch gerichtet, sondern an alle Videospiele-Entwickler dieser Welt: Warum produziert ihr immer noch diese brutalen Games wie z. B. *Bio Freaks*, die normalerweise nach ein bis zwei Monaten indiziert werden? Mir gefällt zwar auch nicht diese (übertriebene) Knuddelgrafik von *Yoshi's Story*, ich finde so was Brutales aber viel schlimmer.

Lars Volkmann, Kalkar

TOTAL!:

1. Weil es einfacher ist, und jeder sofort weiß, was gemeint ist. Sollte es einem Programmierer gelingen, künstliche Intelligenz (KI, auch AI für das englische Artificial Intelligence genannt) zu programmieren, hätte er damit für mindestens ein Jahr ein Abonnement auf den Nobelpreis gewonnen.

Man kann auch eine Doktorarbeit zum Thema KI schreiben, ohne dabei den Stein der Weisen entdecken zu müssen.

Oder, um die Sache unter praktischen Gesichtspunkten zu betrachten: Wie sollte man es sonst ausdrücken? „Die Programmierer haben eine beeindruckende Palette an Wenn-Dann-Variablen, die nach einer weitverzweigten Baumstruktur angeordnet wurden, für die Computer-Gegner entworfen, mit denen diese gemäß festgelegter Zufallswerte unterschiedlichst auf Aktionen des Spielers reagieren“? (Mann, ich sollte Gesetzestexte oder Steuererklärungen designen ...)

Mit anderen Worten: Du hast absolut recht. Eigentlich ist es falsch, von einer KI zu sprechen, aber es hat sich eingebürgert, und alle Welt tut das.

2. Wir erlauben uns, im Namen der angesprochenen Personen zu antworten: Weil es sich verkauft. Was interessieren Midway (der Hauptangeklagte) die Verbote in Deutschland, wenn der Rest der westlichen Welt das Zeug kauft? „Alle Welt“ ist übrigens nicht ganz richtig: Gore und Splatter sind nur im Westen ein Kaufanreiz – in Japan interessiert sich kein Mensch dafür.

Um den Einwand „Und was ist mit *Resident Evil*?“ vorwegzunehmen: *Biohazard* (so der Originaltitel) wäre zwar ohne Blut nicht einmal die Hälfte wert, aber Capcom gelingt es, durch die Gewalt eine unglaubliche Atmosphäre und Spannung zu erzeugen. Das ist etwas, von dem amerikanische Spiele-Entwickler noch viel lernen können. Zu deren Verteidigung muß man allerdings sagen, daß die Splatter-Szenen in Midway-Prüglern oder auch dem US-Original von *Turok* einfach als eine Art von (schwarzem) Humor gemeint sind. Das ist eine Intention, die von der deutschen Öffentlichkeit weitestgehend nicht verstanden wird.



Was Manuel Schwarz (13) noch nicht wissen konnte: Der Untertitel des Spiels ist irgendwann während der Produktion auf der Strecke geblieben. Leider wurde offenbar auch das Gameplay von krassen Sparmaßnahmen nicht verschont

Alles furchtbar?

Am 12.12. kaufte ich mir *Zelda 64* und ich muß sagen: Es hat mich voll überzeugt. Man weiß gar nicht, welche Aufgaben man zuerst erledigen soll, so viele gibt es. So muß ein Spiel sein! Doch ich glaube nicht, daß dieses Spiel den Marktanteil von Nintendo erheblich erhöhen kann. Dafür ist, meines Erachtens, ein einziges Spiel zu wenig. (...) Das N64 ist in Japan, soviel ich weiß, so gut wie tot, da kann auch ein grandioses Spiel wie *Zelda* nicht viel gutmachen. Hätte Nintendo auf CD-ROM-Basis ihr N64 herausgebracht, vielleicht wäre die Sache anders ausgefallen?! Versteht mich nicht falsch, ich bin ein absoluter N64-Fan, doch wenn man sich den Markt einmal anschaut, muß man feststellen, daß Nintendo irgend etwas falsch macht bzw. gemacht hat. Dieses Jahr kommt Sega mit ihrer Wundermaschine Dreamcast, die, so wie es bis jetzt aussieht, nicht so enden wird wie der Saturn. Aber warum wollen die Japaner keine N64-Konsolen? Legen sie mehr Wert auf Render-Intros (gefallen mir auch sehr gut, doch sind nicht spielentscheidend)? Na ja, die PlayStation hatte einen großen Zeitvorsprung, und es gibt natürlich auch auf dieser Konsole tolle Games (z. B. *Metal Gear Solid*, *Gran Turismo*). Nintendo sollte demnächst eine neue Konsole in Japan herausbringen, denn das 64 DD (wenn es jemals erscheint) wird die Konsole nicht retten können (vgl. Mega Drive + 32X), eher umgekehrt. Alles hört sich jetzt so an, als hätte ich etwas gegen das Nintendo⁶⁴, aber das stimmt nicht. Es gibt so viele geniale Games, wie z. B. *Zelda*, *GoldenEye*, *F-Zero X*, doch wenn Nintendo nicht noch mehr Spiele von *Zelda*-artiger Qualität herausbringt, ist's endgültig aus. Was sollen wir mit Spielen wie *Mario Party*? Wir wollen *Metroid 64*, *Pokémon* und neue Ideen, aber keine Brettspiele auf dem N64.

Nun noch zu etwas anderem: Bitte bringt soviel wie möglich über das N64-Spiel *Neon Genesis Evangelion*, egal, wie schlecht es ist. (Kommt *Robotech/Macross* überhaupt noch?)

Daniel Kindinger (14), Fürth-Ellenbach

TOTAL!:

Erst einmal finden wir es absolut klasse, daß Du die Situation kritisch betrachten kannst,

obwohl Du Dich als N64-Fan bezeichnest (das ist der erste Schritt auf dem Weg zum TOTAL!-Redakteur). Aber wo Du Deine destruktive Einstellung hernimmst, ist uns nicht ganz klar. Das N64 war in Japan tot, das haben wir ja auch immer behauptet. Aber ebenso haben wir behauptet, daß dies mittlerweile kein Beinbruch ist, weil aus den USA und Europa einfach viele grandiose Spiele kommen. Daß *Zelda* dem 64-Bitter in

Japan neues Leben einhauchen konnte, hätten wir selbst nicht für möglich gehalten. Dort bekommen westliche Spiele traditionell kein Bein auf die Erde (warum auch immer), doch *Banjo-Kazooie* hat es kurz nach *Zelda* immerhin in die Verkaufs-Top-Five geschafft – ein guter Achtungserfolg. Aber wen interessiert's, was die Japaner machen. Hauptsache, Miyamoto's Team liefert einigermaßen regelmäßig seine Meisterwerke ab. (Was hat *Pokémon* mit *Zelda*-artiger Qualität zu tun?) Und was ist gegen *Mario Party* einzuwenden? Das Spiel ist extrem lustig. Natürlich ist das nicht die Art Game, auf das alle gewartet haben, aber glücklicherweise wird man von Nintendo ja nicht gezwungen, es zu kaufen (auch wenn Firmenchef Hiroshi Yamauchi das sicherlich gerne so hätte ...)

Wir wollen keinesfalls die PlayStation schlecht reden (das geht ja auch gar nicht und wäre ein unsinniger Versuch), aber ist mal jemandem aufgefallen, daß seit einiger Zeit die Highlights nur noch Fortsetzungen sind (mit den Ausnahmen *Gran Turismo* und *Metal Gear Solid*), und für die Zukunft nur noch wenige besondere Titel angekündigt sind (*Final Fantasy VIII*)? Trotz der mäßigen Software-Aussichten sieht Sony keinerlei Gefahr durch Segas Dreamcast, und es ist momentan wahrscheinlich, daß die PlayStation 2 nicht vor dem Jahr 2000 in Japan kommt. Sega legt nämlich gerade einen katastrophalen Start in Japan hin: Nach knapp zwei Monaten gibt es erst acht Spiele, darunter nur zwei sehr gute (*Virtua Fighter 3tb* und *Sonic Adventure*). Der Rest ist nicht einmal akzeptabel. Alle anderen angekündigten Highlights werden allesamt verschoben, *Sega Rally 2*, das eigentlich zum Start kommen sollte, inzwischen zum zweiten Mal. Weiterhin unterstützt kein Spiel das eingebaute Modem. Mehr Fehler hat nicht einmal Nintendo zum japanischen N64-Start abgeliefert. 1999 wird aller Voraussicht nach ein großartiges N64-Jahr. Die Konsole ist phantastisch, und es verspüren wohl nicht allzu viele Leute Lust, sich schon wieder ein neues Gerät zuzulegen. Dazu besteht auch gar kein Grund. Zu *Neon Genesis Evangelion* gibt es momentan nichts Neues. Sich von dem Bandai-Spiel nicht zuviel zu versprechen, ist auf jeden Fall eine gute Einstellung. Hoffen wir, daß es keine

Beleidigung für die (nach der unmaßgeblichen Meinung des bescheidenen Autors dieser Zeilen) größte Anime-Serie aller Zeiten wird. *Robotech* ist gecancelt.

RGB-Kabel oder nicht

Als ich in eurer Zubehörrubrik über das RGB-Kabel von GT-Elektronik las, wollte ich unbedingt so ein Teil haben. In einem Trödel-Laden fand ich dann ein RGB-Kabel, das statt der von Euch genannten 80 DM nur 30 DM kosten sollte. Der Verkäufer sagte mir aber, daß das Kabel nur mit ausländischen Konsolen funktionieren würde, bei PAL-Geräten bliebe das Bild grün, und das gelte für alle RGB-Kabel. Als ich ihm daraufhin erzählte, das RGB-Kabel könne das S-VHS-Signal in ein RGB-ähnliches umwandeln, meinte er, das wäre völliger Quatsch. Ein anderer Herr riet mir sogar vom Kabel ab, da es auf seinem neuen, NTSC-tauglichen Fernseher nur ein schwarzes Bild zeigt. Was stimmt denn nun? Könnt ihr mir außer dem RGB-Umbau noch einen anderen Weg zur besseren Bildqualität nennen? Und was hat es eigentlich mit den S-VHS-Kabeln auf sich?

Andreas Petreski (17), Köln

TOTAL!:

Der Händler hat nicht ganz unrecht. Das von ihm angebotene Kabel wird keinem N64, egal, ob PAL oder NTSC, ein RGB-Signal entlocken können, solange dem Gerät nicht nachgeholfen wird. Das liegt daran, daß Nintendo kein RGB-Signal auf den Multi-Ausgang gelegt hat. In den NTSC-Geräten schlummert dieses Signal und kann durch einen einfachen Umbau an den Ausgang überbrückt werden, die PAL-Konsolen ermöglichen dies nicht. Bei letzteren ist ein aufwendigerer und teurerer Umbau nötig, bei dem ein zusätzlicher Chip eingelötet wird, der das RGB-Signal erzeugt. Nachdem ein Nintendo⁶⁴ also RGB-tauglich gemacht wurde (dabei erlischt natürlich die Garantie), kann mit einem einfachen Kabel, wie es Dein Händler anbietet, das Signal an den Fernseher weitergeleitet werden. Aber Vorsicht, viele sogenannte RGB-Kabel sind nicht richtig verlötet und machen somit zum Beispiel ein schwarzes, grünes oder mit Schlieren versehenes Bild. Ein guter Händler wird dies prüfen und entsprechend korrigieren.

Bei dem teureren RGB-Kabel des Herstellers GT-Elektronik handelt es sich um eine Spezialanfertigung, ein Umbau ist nicht nötig. Es ist tatsächlich so, daß aus dem S-VHS-Signal ein RGB-Signal geformt wird. Dies erledigt eine elektronische Schaltung in einem Extrakasten (siehe Abbildung). Die Bildqualität ist deutlich besser als beim AV-Signal, reicht jedoch nicht an einen richtigen RGB-Umbau heran.

Das von Dir angesprochene S-VHS-Kabel liefert ebenfalls ein sehr gutes Bild, das fast die Qualität eines RGB-Umbaus erreicht. Es sind zwei Varianten erhältlich,



So, so, Link hat also eine heimliche Freundin ... Was wird wohl Miyamoto-san dazu sagen? Und die Prinzessinnen Zelda und Ruto erst! Zeichnerin Sabine (13) kommt jedenfalls aus „dem öden Bonn“ (Wir können Hamburg nur wärmstens empfehlen!)

eine mit dem S-VHS-typischen Hosiden-Stecker, und eine mit einem SCART-Stecker. Letztere ist mit Vorsicht zu genießen, da die meisten Fernseher zwar einen SCART-Anschluß besitzen, aber nur wenige über diese Buchse ein S-VHS-Signal empfangen können. Bevor Ihr Euch diese Variante zulegt, solltet Ihr also einen Blick in die Anleitung Eures Fernsehers werfen.

So einfach ist das nicht ...

1. Passiert bei *F-Zero X* noch etwas, wenn man alles im Master-Modus schafft? Ich habe nichts bemerkt.
2. Kommt man als Pizza-Bote getarnt in euren Redaktions-Dungeon?

Herbert Görgens, Carlo Röbbel
und Fox McCloud

PS: Gibt's bei euch *Star Trek*-Fans?

PPS: Gibt's bei euch *Wochenshow*-Fans?

PPPS: Das war's!

TOTAL!:

1. Du bekommst ein anderes Titelbild, das ist alles. Das hat ja schon Tradition bei Miyamoto: Er will auch Gelegenheitsspieler oder nicht so begabte nicht frustrieren, indem ihnen wesentliche Bestandteile des Spiels vorenthalten werden. Boni gibt es zwischendurch ständig, für das Optimum nur noch Kleinigkeiten. Für Experten mag das unbefriedigend sein, aber im Grunde ist es lobenswert.
2. Netter Versuch, aber auf solche Tricks sind wir vorbereitet. Und selbst wenn Du hineingelangst ... wirst Du kaum die Gelegenheit haben, der Außenwelt von Deinen Erfahrungen zu berichten.

PS: Fan im Sinne von: Alles genial finden, wo *Star Trek* draufsteht? Nein. Fan im Sinne von: Alles kennen, wo *Star Trek* draufsteht, und sich die aktuellen Folgen aus den USA schicken lassen? Ja.

PPS: Also, ich bin mal mit Marco Rima in einer Maschine von Nizza nach Hamburg geflogen, und der Mann ist wirklich großartig ... bla-bla-bla ... Aber sonst: in der Redaktion nicht. PPPS: Stimmt!



Aus dem N64 ein RGB-Signal zu kitzeln, erfordert einigen Aufwand. Mit einem einfachen Kabel ist es nicht getan. Es gibt unterschiedliche Varianten des abgebildeten Gerätes für PAL- und NTSC-Konsolen

KID PADDLE



VOR EINIGEN MILLIARDEN JAHREN
WAR DAS LEBEN AUF DER ERDE
SEHR HART...



DAS HÄRTESTE WAR OHNE
ZWEIFEL DER REGEN... MAN
MUSSTE ALSO EINE
LÖSUNG FINDEN!



UND SO SCHUF SICH
DER URMENSCH SEINEN ERSTEN
UNTERSCHLUPF...



ENDLICH KONNTE
ER SICH DEM LUXUS
DES NICHTSTUNS
HINGEBEN...



DER HISTORISCHE MOMENT EREIGNETE
SICH UNMITTELBAR NACH DEM SCHAUER:
EIN SCHUHFÜSSER KAM VORBEI...



UND DEM STAMM DER SCHUHFÜSSER GALT
EIN NACKTER FUSS
ALS ÜBLE BELEIDIGUNG...



DOCH DER SCHUHFÜSSER ERKANNTESCHNELL
DEN FREIZEITWERT DIESER
SITUATION...



DAS VIDEO-
SPIEL WAR
GEBOREN!

SEHR AUF-
SCHLUSSREICH
...



INHALT

Shadowman	23
Perfect Dark	24
Smash Brothers	25
Ogre Battle 3	26
Rayman 2	26
Starcraft 64	27
Earthworm Jim 3D	...27
Jet Force Gemini	28

What's up?

Nach der großen Weihnachtsoffensive des vergangenen Jahres mit The Legend of Zelda – Ocarina of Time und den beiden Nachzüglern Turok 2 – Seeds of Evil und Star Wars: Rogue Squadron, stellt sich die Frage, welche N64-Spiele überhaupt noch zu erwarten sind. Die herausragende Klasse von Zelda V wird vermutlich so schnell nicht wieder erreicht, und doch hat das Jahr '99 einiges zu bieten. Neben den Spielen, die in Kürze erscheinen werden und die in der TOTAL! ausführlich behandelt worden sind, geben wir Euch im folgenden einen Überblick über das Software-Angebot der nächsten Monate.

Shadowman

Genre: Action/Adventure Entwickler: Iguana UK Erhältlich: 2. Quartal '99

Eigentlich hätte Acclairs zweiter Comicheld Shadowman seinen N64-Auftritt schon vor dem *Turok*-Sequel *Seeds of Evil* haben sollen, doch wie so oft konnte der angepeilte Release-Termin nicht gehalten werden. Fleißig werkelt der britische Ableger von Iguana an der Fertigstellung des dreidimensionalen Horrorszenarios. Auch wenn

man sich über die genauen Inhalte der Story im Hause Acclaim ausschweigt, scheint der Umfang des Spiels durchaus ein Grund für die Verzögerung zu sein.

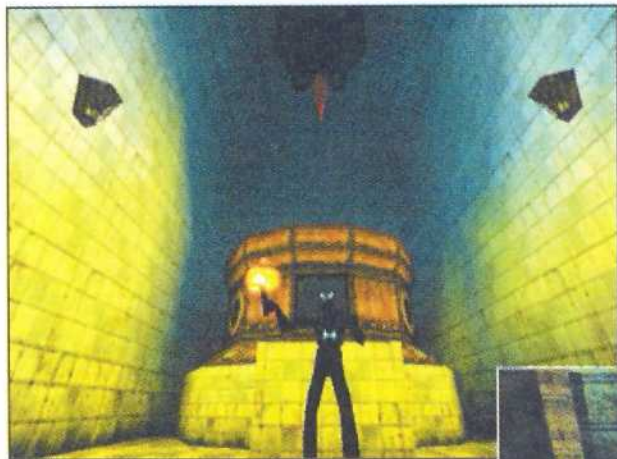
Als Shadowman bewegt Ihr Euch in einer Third-Person-Perspektive durch die komplexe nichtlineare Levelstruktur, wechselt zwischen der realen Welt sowie der „Deadside“ und müßt praktisch permanent mit Schockerlebnissen à la Hollywood rechnen. Eure Gegner rekrutieren sich aus untoten Serienkillern, die durch sogenannte Seelentore in die Welt der Lebenden zurückkehren wollen, um ihr blutiges Handwerk fortzusetzen.

Der Held, im normalen Leben Mike LeRoi, Professor für englische Literatur, stellt sich der tödlichen Herausforderung

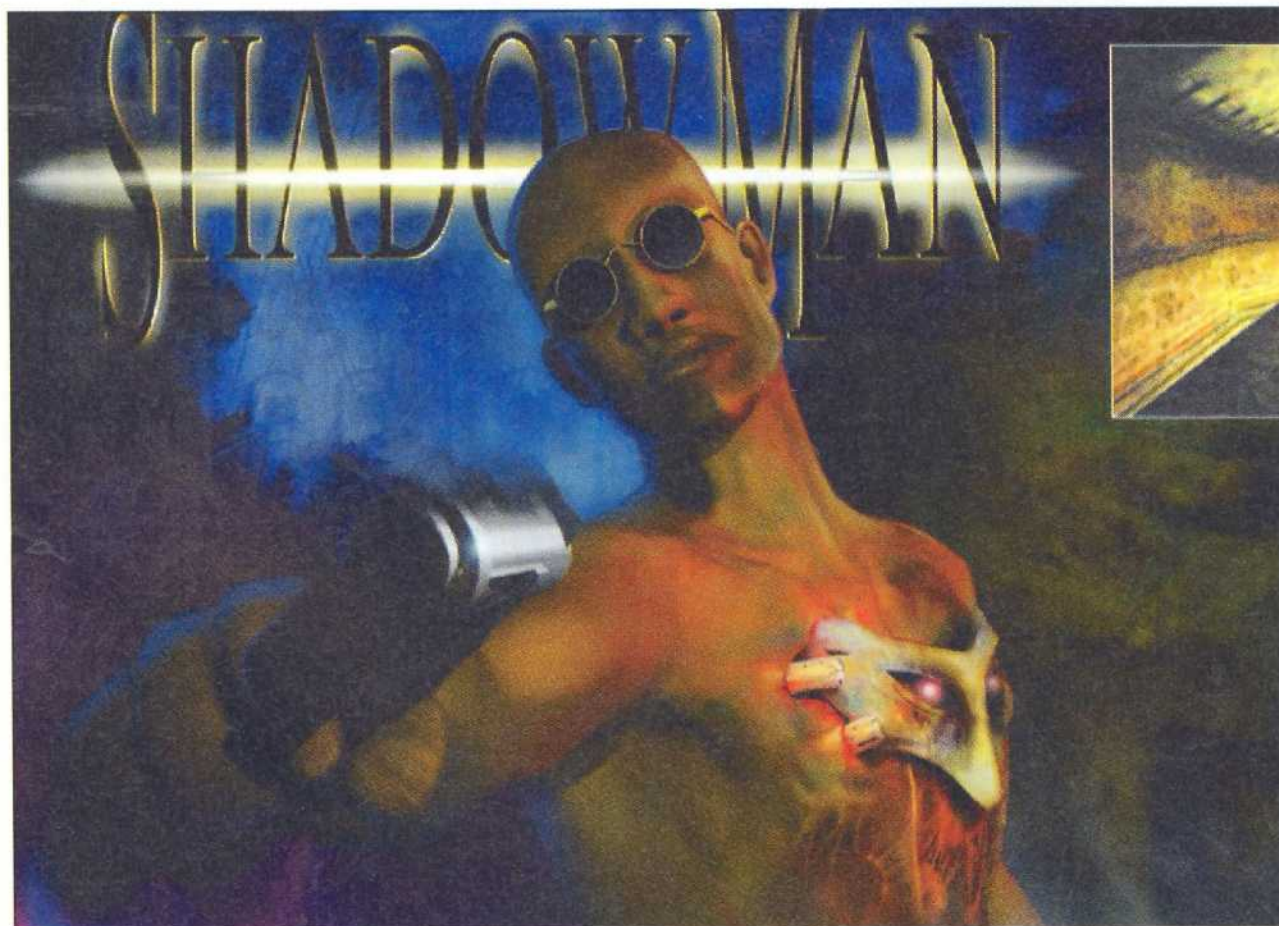
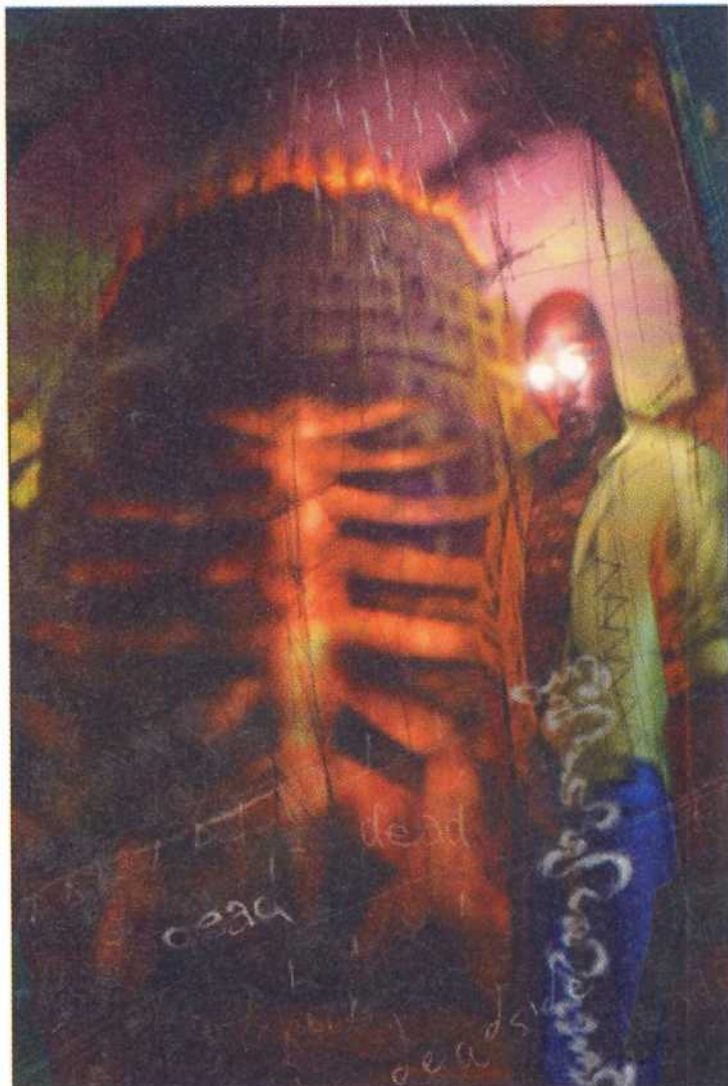
und wird im Laufe des Spiels mit Hilfe von magischen Extras und technischen Spielereien zunehmend mächtiger. Das ist auch bitter nötig, denn die Ereignisse spitzen sich zu, apokalyptische Weltuntergangspredictionen nehmen Gestalt an und müssen von Shadowman, also von Euch, abgewandt werden.

Die faszinierende Hintergrundgeschichte, die grafisch prächtige Umsetzung, die klassischen Horrorfilmeinstellungen, mit der ausdrucksstarken Gestaltung der Comicvorlage kombiniert, und die prognostizierte Leistungsfähigkeit der Game-Engine, die diverse Handlungen geschmeidig miteinander verknüpfen soll, schrauben die Erwartungen der reiferen Genrehänger an *Shadowman* ge-

waltig in die Höhe. Bleibt zu hoffen, daß sowohl der vage Release-Termin als auch die vollmundigen Qualitätsversprechen eingehalten werden können.



Licht- und Schatteneffekte verstärken die Schockerlebnisse der Untotenjagd



Durch seine schaurige Gruselatmosphäre wird Shadowman einen festen Platz in den Herzen der Horror-Fans erhalten. In Anbetracht der Spielinhalte sollte dies allerdings nicht allzu wörtlich genommen werden

Perfect Dark

Genre: First Person Shooter Entwickler: Rare Erhältlich: Herbst '99

Was Nintendos britische Vorzeige-programmierer von Rare in ihrem stillen Kämmerlein entwickeln, verdient stets besondere Beachtung. Die Story der Sci-fi-Agentin Joanna Dark wurde zwar längst nicht so geheimgehalten wie andere Projekte der Software-Schmiede, doch man kann davon ausgehen, daß mit dem Erscheinen von *Perfect Dark* noch einige Überraschungen auf die Spieler warten. Joanna Dark wird beauftragt, der weltweit operierenden DataDyne Corporation das Handwerk zu legen. Dieser Konzern versteckt



Außerirdische auf der Erde, um Experimente an ihnen vorzunehmen. Anleihen bei den nach wie vor beliebten Mystery-Serien à la *Akte X* sind nicht von der Hand zu weisen. Warum auch nicht, dies ist ja gerade der Vorteil, den *Perfect Dark* gegenüber seinem inoffiziellen und hierzulande indizierten Vorgänger genießt. Es gibt keine Filmvorlage, an der sich die Handlung zu orientieren hat – im Gegenteil, die Story wird mit jeder neuen Information komplexer und verwirrender. Nicht alle Aliens sind unschuldige Opfer, auch unter den Extraterrestischen befinden sich als Menschen getarnte Feinde. So entfaltet sich ein erdballumspannendes Verschwörungsszenario, das Euch in einen Chicagoer Wolkenkratzer, ein Unterwasserla-



bor, in die berühmte Air-Force-Basis Area 51 sowie in das Wrack eines versunkenen Raumschiffes entführt.

Zur Zeit arbeitet man bei Rare an der Erstellung von zwölf Levels, die grafisch ausgereifter wirken als die des Bond-Abenteuers. Detaillierte Texturen und aufwendige Licht- und Spiegeleffekte in High-Res werden von einer sehr geschmeidig agierenden Game-Engine bewältigt und sollen im Vergleich sogar *Banjo-Kazooies* exzellente Darstellung verblassen lassen.



So ganz sind die Fronten nicht geklärt. Mal müssen Extraterrestische vom Labor-tisch der Wissenschaftler gerettet werden, dann wieder feuern Aliens auf Euch



Joanna verfügt über ein wesentlich größeres Arsenal an Waffen, Items und technischen Spielereien als der Geheimagent Ihrer Majestät. Darunter befindet sich auch eine Schnellfeuerwaffe, deren Projektile ein wärmeempfindliches Zielsuchsystem integriert haben. Glasklarer Sound, Unterstützung des

Expansion Paks und, last but not least, verschiedene Mehrspieler-Modi für prickelnde Deathmatches oder simultane Agententätigkeit zweier Spieler lassen Genre-Fans mit der Zunge schnalzen. Im Gegensatz zum indizierten *GoldenEye 007* wird *Perfect Dark* voraussichtlich offiziell in Deutschland vertrieben.



Dieser 'freundliche' Wächter erinnert an die Stormtrooper aus Star Wars. Ist er vielleicht ein Alien?



Der Einsatz von Zwillingspistolen kam schon in einem anderen First Person Shooter von Rare vor



All-Star Dai-Rantou Smash Brothers

Genre: Prügelspiel Entwickler: HAL Laboratory Erhältlich: Frühjahr 1999 (jp)



Wir wissen zwar nicht, warum Samus gerade den Kasatschok vollführt, aber noch im Frühjahr werden wir es erfahren, wenn Smash Brothers auf den Markt kommt



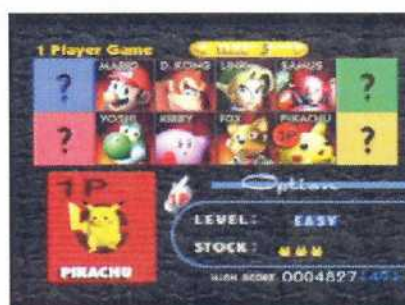
Bis zu vier Spieler können gleichzeitig in den 'Ring' steigen. Im Dschungel hat Donkey Kong Hausrecht

Mario, ein wilder Schläger, Yoshi, ein kaltblütiger Killer? Wer hätte das gedacht? Nach mehreren Jahren, in denen die Nintendo-Spieler Big N förmlich auf Knien um ein ordentliches N64-Prügelspiel angefleht haben, hat der Videospielkonzern endlich sein Okay gegeben. HAL Laboratory wurde mit der Aufgabe betraut, aus Nintendos Knuddel-Crew einen Trupp schlagkräftiger Faustkämpfer zu schmieden.

Der Gruppe flehender Beat-'em-Up-Freunde schwebte sicherlich ein anderes Charakterdesign vor, als das der acht bislang vorgestellten 'Berserker'. Doch wer Nintendo kennt, kann sicher sein,

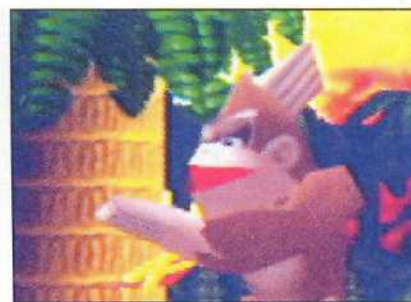


Wenn HAL das umsetzt, was der Spieler von einem Nintendo-Modul erwartet, dann könnte All-Star Dai-Rantou Smash Brothers mit seinen versteckten Charakteren, Leveln, Spielmodi, Power Ups und dem hoffentlich ausgewogenen Gameplay trotz seiner freundlichen Fighter auch das Interesse der eingeschworenen Prügelspiel-Fans wecken.



daß sie ihre Lieblinge nur in einem Game auftreten läßt, das allerhöchsten Ansprüchen genügt. Jeder Held wird genreüblich seine eigene Stage bekommen. Mario kämpft auf dem Schloßdach, Donkey Kong wütet im Kongo-Dschungel und Pikachu präsentiert seine Heimat Yamabuki City. Bewegungsfreiheit wird bei Smash Brothers großgeschrieben und sorgt dadurch für taktische Elemente wie den Einsatz von Distanzwaffen. Der erwachsene Link läßt seinen Bumerang fliegen, Fox McCloud schießt mit seinem Blaster, Yoshi umschlingt die Gegner mit der Zunge und Kirby kann die Fähigkeiten seiner Widersacher imitieren. Selbstverständlich übernimmt Mario wieder den Part des Allrounders, während Donkey Kong seine gewaltigen Muskeln spielen läßt und Samus Aran sich durch ihre Sprungattacken auszeichnet. Sogar der niedliche Pikachu wird wegen seiner Elektroschocks gefürchtet. Neben den vorgestellten acht wird es mindestens vier weitere Kämpfer geben. Marios Erzfeind Bowser und Blue Falcon von F-Zero X gelten als sichere Kandidaten.

DIE CHARAKTERE



Ogre Battle 3

Genre: Strategie/RPG Entwickler: Quest Erscheinungsdatum: März '99 (jp)

Sowohl Rollenspiele als auch strategische Simulationen führen bislang ein Schattendasein auf dem N64. Mit *Ogre Battle 3* von Quest werden die Anhänger beider Lager bedient. Der Schwerpunkt dieses Genremixes wird allerdings, wie bereits im SNES-Vorgänger, auf dem möglichst geschickten Einsatz der eigenen Truppen liegen, während sich der RPG-Anteil vorwiegend im Wertezuwachs der kommandierenden Charaktere bemerkbar macht. Das Kampfsystem wurde komplett überarbeitet. Euch wird nur dann die Gelegenheit zum Eingreifen gegeben, wenn eine entsprechende Anzeige gefüllt ist. Spezialangriffe, Flucht und ähnliches können dann befohlen werden. Bei den CPU-gelenkten Schlachten entscheiden zahlrei-



Solche bombastischen Effekte konnte die SNES-Version nicht bieten. Das Kampfsystem wurde ebenfalls komplett erneuert

che Faktoren wie Formation, Tempo, Verfassung, Kampfsystem, Gelände, Berufs- und Volkszugehörigkeit über Sieg oder Niederlage. Grafisch erinnert *Ogre Battle 3* eher an ein SNES-Spiel, auch wenn die Helden wesentlich detaillierter und die magischen Attacken zeitgemäß aufwendig dargestellt werden.

Rayman 2

Genre: Jump&Run Entwickler: Ubi Soft Erscheinungsdatum: Ende Juni '99



Rayman ist einer der wenigen sympathischen Jump&Run-Helden, die die 32-Bit-Ära hervorgebracht hat. Nun macht sich das kleine Fabelwesen, dessen Hände und Füße scheinbar ohne Verbindung zum Rest des Körpers in der Luft schweben, auf, auch die Herzen der N64-Besitzer zu erobern. In seinem ersten 3D-Abenteuer muß er seine von Raumpiraten entführten Freunde befreien. In den über 30 Levels ist er nicht immer zu Fuß unterwegs, sondern kann sich beispielsweise auch eines Bootes, Wasserskier oder einer Lore bedienen. In seiner neuen Umgebung sind Rayman keine Grenzen gesetzt, und er kann sich auf den Spuren von Mario und Banjo so richtig austoben. Auf das Ergebnis könnt Ihr auf jeden Fall schon mal gespannt sein.



Obwohl die Charaktere inzwischen aus Polygonen bestehen, wurde der typische Rayman-Stil bewahrt



Mit der Erschließung der dritten Dimension erweitert sich auch Raymans Palette der Aufgabenstellungen

StarCraft 64

Genre: Strategie Entwickler: Blizzard Erscheinungsdatum: August 1999

Die Gemeinde der PC-Taktiker erfreut sich seit über einem Jahr an Blizzards *StarCraft*, und das nicht ohne Grund. *StarCrafts* Stärke, die Kombination aus ungeheurer Komplexität und eingängigem Spielprinzip, bildet nämlich auch auf der Strategiespiel-verwöhnten Plattform PC eine Ausnahme. Dem auf dem N64 komplett verwaisten Genre soll nun zum Sommer mit dieser Software-Perle neues Leben eingehaucht werden.

Die Terraner stecken in ernsthaften Schwierigkeiten: Eine interstellare Fehde zwischen den insektoiden Zergs und den elfischen Protoss wird ausgerechnet in dem von Menschen besiedelten Winkel der Galaxis ausgetragen. Der nun beginnende Krieg wird vom Spieler auf Seiten der Terraner gestartet. Trotz vergleichsweise primitiver Technologie haben sich die Menschen zu Überlebenskünstlern

entsandt. Nach der letzten Menschen-Mission übernehmt Ihr das Kommando über die Zerg. Diese Truppen werden nicht gebaut oder rekrutiert, vielmehr schlüpfen



Alle StarCraft-Bilder dieser Seite entstammen der gelungenen PC-Fassung.



gemausert. Einige Gebäude können aber mit Zusatzinstallationen versehen werden, wenn es Neuentwicklungen gibt. Marines, Flammenwerfer, Geheimagenten, Adler-Hoverbikes, zweibeinige Goliaths und etliches mehr wird zur Verteidigung in die Gefechtszonen

Habt Ihr auch diese Missionen siegreich überstanden, führt Ihr die Psi-begabten Protoss in die Schlacht. Gebäude und Truppen befinden sich auf höchstem technologischen Stand und sind zudem durch Schutzschilde gesichert. Vom einfachen Berserker über Ar-

sie aus Larven. Auch die Gebäude sind organisch und wachsen aus einer Art Ur-schlamm. Zerglings, Hydralisken, Mutalisk, Terror-Flieger und Vergifter sind für ihre 'natürlichen' Waffen gefürchtet.



chon-Krieger und Scouts bis zum hochentwickelten Träger reicht das Angriffspotential der Technokraten.

Wer sich für epische Schlachten, im Sinne von tatsächlich miteinander verbundenen Missionen, begeistern kann, könnte mit *StarCraft 64* die passende Herausforderung erhalten. Inwieweit die Mehrspieler-Angebote der PC-Fassung ins N64-Modul implementiert werden, lässt sich zur Zeit nicht sagen.



Earthworm Jim 3D

Genre: Jump&Run Entwickler: VIS Interactive Erscheinungsdatum: Juni 1999

Der bekannteste Wurm der Welt will es wissen. Nachdem der Release-Termin für *Earthworm Jim 3D* bereits einige Male nach hinten verschoben wurde, scheint es nun endlich im Juni soweit zu sein. Dann könnt Ihr in seinen Rauman-

zug schlüpfen, durch dreidimensionale Level stapfen und mit Eurem Blaster auf die aberwitzigsten Gegner feuern. Angenehmerweise wurde der charmante Zeichenstil des SNES-Vorgängers trotz der Umstellung auf Polygone weitgehend bewahrt. Alte Bekannte

wie Professor Affenkopf und Evil the Cat sind selbstverständlich wieder mit von der Partie. Wer schon immer auf Schweinen oder fettigen Salamischeiben surfen wollte und keine Angst vor Disco-Zombies hat, kann sich auf einen verwurmtten Sommer freuen.



Kleine Spielereien verschaffen dem Regenwurm ein wenig Ablenkung vom 'tristen' Jump&Run-Alltag



Wenn es keine neuerliche Terminverschiebung gibt, könnt Ihr im Juni endlich eine Wurmkur machen

Jet Force Gemini

Genre: Third Person Shooter Entwickler: Rare Erscheinungsdatum: 2. Quartal '99 (us)

Spiele, die von Rare entwickelt wurden, nehmen stets eine Sonderstellung ein. Nicht anders wird es sich mit dem Third Person Shooter *Jet Force Gemini* verhalten. *JFG* wird, wie man es von den britischen Entwicklern gewohnt ist, mit einem gigantischen Umfang aufwarten. Der Schwerpunkt liegt im Action-Bereich, was schon am großen Waffensortiment zu erkennen ist, doch auch die Adventure-Freunde unter Euch werden gehörig gefordert. Neben der schrittweisen Entschlüsselung der



Hintergrundstory bietet Euch *JFG* Mehrspieler-Level für klassische Deathmatches, Jetpack-Stages, Rätslebenen, Flugroboter-Missionen, versteckte Charaktere und noch einiges mehr, was Rare bislang nicht preisgeben will. Trotz des comicartigen Looks erwartet Euch eine erstklassige Grafik, die zudem mit feurigen Effekten gespickt wurde. Wieder einmal deutet alles darauf hin, daß Rare mit *Jet Force Gemini* ein weiteres „Must-have-Modul“ in der Mache hat.



Rare ist auf dem besten Wege, in jedem Genre einen Toptitel vorweisen zu können

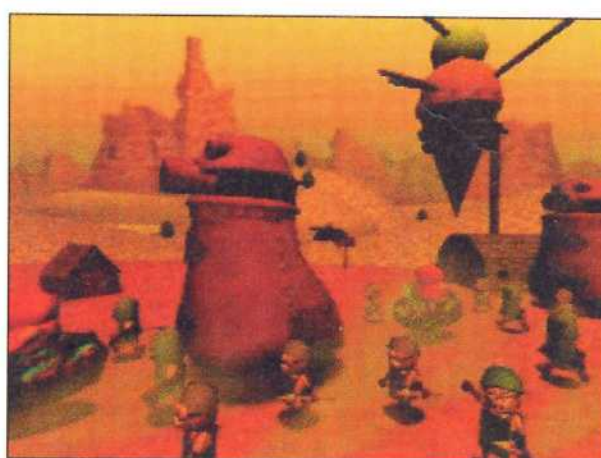


Mother 3/Earthbound 64

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

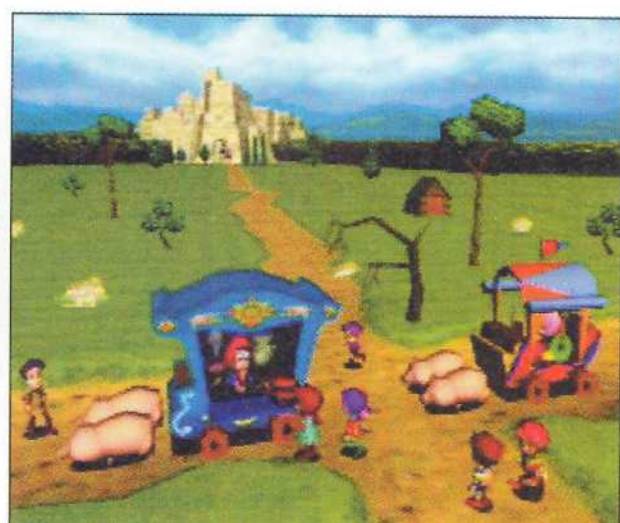
Mother 3 oder *Earthbound 64*, wie es in den USA heißen wird, kommt voraussichtlich in zwei Versionen. Die japanische Fassung erscheint auf dem für das 64DD entwickelten Speichermedium und nutzt dementsprechend die Beschreibbarkeit der Disk. Diesen für eine komplexe Rollenspielwelt unschätzbaren Vorteil kann das US-Spiel nicht nutzen, da ein Launch des 64DD in der westlichen Welt definitiv nicht mehr vorgesehen ist. Das Modul soll der Disk in puncto Umfang jedoch in nichts nachstehen, weil die Herstellung einer 512-MBit-Cartridge aufgrund gefallener Preise heutzutage völlig pro-

blemlos sei. Egal, auf welchen Datenträger *Mother 3* gebannt ist, es wird das skurrile Design von Shigesato Itoi aufweisen, ein Stil, der sich für Westler vielleicht am ehesten mit LucasArts PC-Adventure-Klassiker *Day of the Tentacle* vergleichen läßt. Armeeaufmärsche, ein Kneipenauftritt à la *Blues Brothers* sowie die Eskapaden des schlaksigen Woody, der an den Cowboy aus *Toy Story* erinnert, wer-



den Euch in den aufwendig gestalteten dreidimensionalen Landschaften präsentiert. Die inzwischen auf Mai verschobene Nintendo Space World wird in diesem Zusammenhang sicherlich neue Er-

kenntnisse liefern, so daß Ihr jetzt schon auf einen ausführlichen Messebericht gespannt sein dürft.



Hype – The Time Quest

Genre: Action/Adventure
Entwickler: Ubi Soft
Erscheinungsdatum: Ende '99

Wer glaubt, hinter *Hype* stecke lediglich ein genialer Werbeschachzug, der irrt sich. Das Action-Adventure bietet 14 mittelalterliche 3D-Welten, über 50 Charaktere, knifflige Rätsel, packende Action-szenarien und eine stimmige Story. Der Playmobil-Look steht fest, der Rest noch nicht, da Ubi Soft zur Zeit nur Bilder der PC-Fassung zur Verfügung stellt.



Hybrid Heaven

Genre: Action/Adventure
Entwickler: Konami
Erscheinungsdatum: 3. Quartal '99

Die Story des Genremixes spielt in der Zukunft und dreht sich um geheime Genversuche.

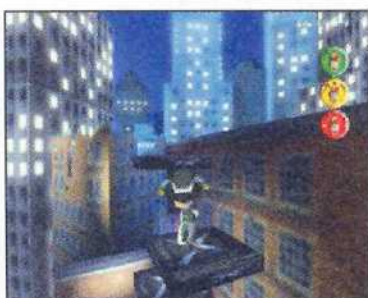


Sowohl die Steuerung von Johnny Slader, dem Helden, als auch die Grafik der 3D-Spielumgebung haben schon auf der letztjährigen ECTS einen guten Eindruck hinterlassen. Man darf gespannt sein, ob es neben dem Kampfsystem weitere Anleihen beim Genre Rollenspiel geben wird.

Jest

Genre: Jump&Run
Entwickler: Infogrames
Erscheinungsdatum: August '99

In sechs verschiedenen magischen Königreichen, die in über 30 Abschnitte unterteilt sind, übernimmt Ihr die Rolle eines Zauberlehrlings. Die grafisch aufwendig in Szene gesetzten 3D-Level bieten neben den beherrschenden Jump&Run-Elementen auch einige Rennspielsequenzen. Schwarzer Humor und ein abgedrehtes Design verleihen *Jest* seine besondere Note.



Wild Metal Country

Genre: Action
Entwickler: DMA Design
Erscheinungsdatum: März '99

Meist warten die Mannen von DMA mit sehr ungewöhnlichen Spielideen auf. Auch *Wild Metal Country's* Story trägt skurrile Züge, die Aufgabenstellung ist jedoch eindeutig: Ihr rollt mit Eurem futuristischen Panzer durch dreidimensionale Level und müßt die ebenso modernen Battletanks der Gegner mit zünftigem Dauerbeschuß in ihre Polygone zerlegen.



Banjo-Tooie

Genre: Jump&Run
Entwickler: Rare
Erscheinungsdatum: Herbst '99

Über Rares ersehnte Fortsetzung des spielerisch und grafisch gelungenen Ausnahme-Jump&Runs *Banjo-Kazooie*



ist praktisch nichts bekannt. Die einzige „offizielle“ Ankündigung stammt aus dem Abspann des Erstlings. Der Name ist ein Wortspiel (*Tooie* spricht sich wie *Two*-ie, womit die Nummer Zwei geschickt in den Titel eingebaut wurde).



Bekanntlich soll es im Zusammenspiel der beiden Teile möglich sein, bestimmte Specials in *Banjo-Kazooie* freizuschalten. Die Antwort auf die Frage, wie das genau funktionieren soll, überläßt Rare derweil hartnäckig der Phantasie aller Fans. Von Add-on-Modulen über 64DD-Varianten bis hin zum Austausch der Module bei laufendem Gerät (was Nintendo niemals genehmigen würde) kursieren die tollsten Spekulationen. Ein Datenaustausch per Controller Pak wäre immer noch die billigste und praktischste Lösung. Genauso spekulativ ist der mögliche Release-Termin. Falls *Donkey Kong 64* zu Weihnachten kommt (was keinesfalls sicher ist), würde sich der September, ein Jahr nach *Banjo-Kazooie*, anbieten.

Turok 3

Kaum hat es *Turok 2 – Seeds of Evil* endlich in die Verkaufsregale geschafft, kündigt Acclaim schon die Fortsetzung an. Der geplante Termin Weihnachten 1999 erscheint zwar ein wenig optimistisch, doch nicht unwahrscheinlich. Die 3D-Engine des zweiten Teils wäre auch zum Jahresende noch immer Up-to-Date. Außer Rares *Perfect Dark* ist in technischer Hinsicht kein ernstzunehmender Konkurrent auszumachen. Außerdem sollte *Turok 2* ursprünglich acht Level enthalten. Zwei Level sind für *Turok 3* also unter Umständen schon in Arbeit. Vermutlich wird sich das Team um Projektleiter David Dienstbier auch an einem Zweispieler-Missionsmodus versuchen.



Resident Evil

Capcom hat wieder einmal eine N64-Variante des PSX-Erfolgstitels *Resident Evil* angekündigt. Wie schon häufig in den vergangenen Jahren bleibt es vorerst bei der Absichtserklärung ohne weitere Infos. Es wurde lediglich bekanntgegeben, daß es keine Version im Stil des mittelalterlichen Japans geben wird. Capcom ließ ebenfalls offen, ob es sich um ein Projekt für N64, oder für das 64DD handelt. Wesentlich konkreter sind die Infos bezüglich einer zusätzlichen 1:1-Umsetzung von *Resident Evil 2*. Der amerikanische Entwickler Angel Studios (*Major League Baseball feat. Ken Griffey Jr.*) versucht sich derzeit an dieser Aufgabe. Im Laufe der nächsten Monate wird sich entscheiden, ob es machbar ist, daß Spiel mit Hilfe diverser Kompressionsroutinen in ein 512-MBit-Modul zu quetschen.

Tomb Raider 64

Weiterhin steht die Aussage von Core Design im Raum, daß man nach Ablauf des Exklusiv-Vertrags mit Sony im Jahr 2000 *Tomb Raider 64* bringen will. Ob das wirklich der Plan ist, oder man den Preis für eine Verlängerung der Exklusivität in die Höhe treiben wollte, ist nicht bekannt.

Metroid 64

Einige Wochen lang verkündete die Hotline von Nintendo Deutschland, das Spiel werde 1999 veröffentlicht. Mittlerweile wurde diese Aussage dementiert. Sollte es *Metroid 64* geben, was gar nicht mal so unwahrscheinlich ist, dann sicherlich nicht mehr vor der Jahrtausendwende.

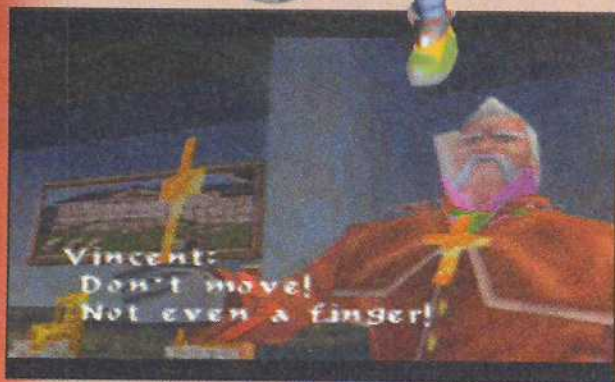
Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Konami

Erhältlich:
ab April

Castlevania™

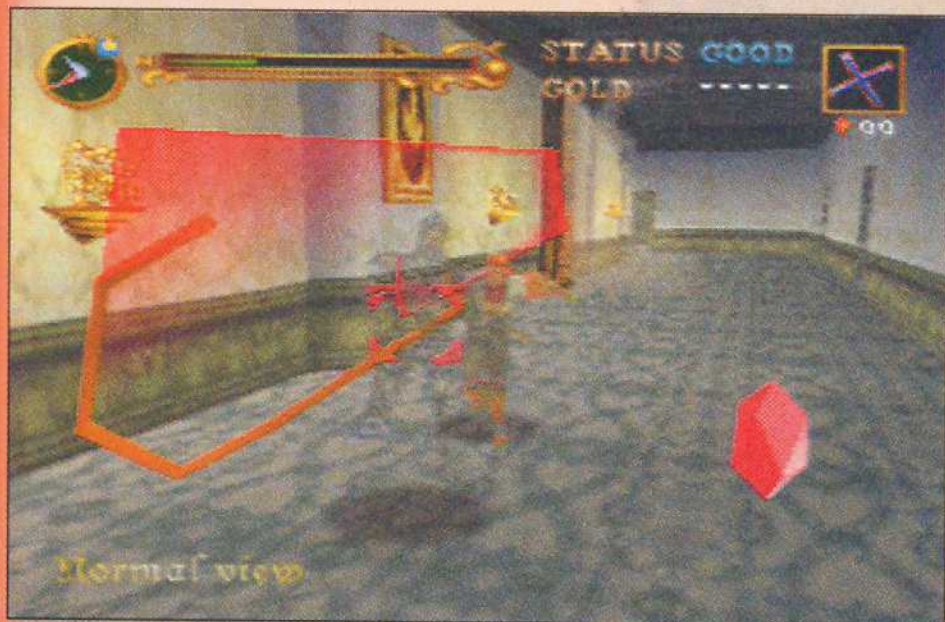
Düstere Orchesterklänge begleiten die langsame Kamerafahrt um ein gigantisches Schloß, das hin und wieder von gleißenden Blitzen erhellt wird. Langsam wird umgeblendet, ein Mädchen erscheint, gefühlvoll auf einer Violine spielend. Zu welchem Spiel könnte solch ein Vorspann besser passen als zu Castlevania?



Gänsehaut überkommt Euch bereits beim Betrachten des Vorspanns, und das ist erst der Anfang. Seit der letzten Preview-Version, die wir in den Händen hielten, hat sich einiges getan. Schon damals wurde deutlich, daß die düstere Atmosphäre der Vorgänger den Sprung in die dritte Dimension überstehen wird. Was wir nun jedoch zu Gesicht bekamen, ist beklemmender und stimmungsvoller als in jedem anderen *Castlevania*-Teil. Bereits im ersten Level, dem Vorhof des Schlosses, geht es äußerst gruselig zu. Es ist Nacht, Regen strömt, Bäume werden unmittelbar vor Euch vom Blitz getroffen und

fallen brennend zu Boden. Nach einigen Metern trifft Ihr auf ein paar Leichen und Skelette. Plötzlich erwachen die Knochenmänner zu neuem Leben und greifen Euch an, was in einer gelungenen Zwischensequenz gezeigt wird. Von nun an gibt es keine Erholungspausen mehr, immer wieder tauchen Feinde auf, die Euch ans Leder wollen. Bald erscheint auch der erste Zwischengegner in Form eines überdimensionalen Gerippes, das mit einer Keule Artgenossen aus dem Boden stampft und nach Euch langt. Doch auch mit Geistern, Werwölfen und allerlei anderem untoten Gesindel müßt Ihr Euch im

Verlauf des Spiels herumärgern. Zum Glück könnt Ihr Euch mit unterschiedlichen Mitteln wehren, je nachdem, welchen Charakter Ihr am Anfang gewählt habt. Reinhardt Schneider, der vorher Shunider und davor Schneider Belmont hieß, versteht es, mit der legendären Peitsche und seinem Schwert umzugehen. Carrie Fernandez (zuvor: Eastfield), ein junges Mädchen, beherrscht dagegen die Kunst der Magie und schleudert magische Bälle gegen die Feinde. Trifft das Geschloß, fliegt es auf den nächsten Gegner zu, wird aber schwächer. Zusätzlich besitzt das Mädels zwei messerscharfe Ringe, mit denen es





Carrie Fernandez ist im Gegensatz zu Reinhardt Schneider nicht mit den Belmonts verwandt. Wehren kann sie sich aber trotzdem genauso gut



Ihr begegnet Dracula schon früh im Spiel, müßt aber noch nicht mit ihm kämpfen



Dieses riesige Skelett stellt den ersten Endgegner dar. Aber keine Bange, so schwierig ist er nicht!

zuschlägt. Extrawaffen, wie Ihr sie aus früheren Teilen der Serie kennt, dürft Ihr außerdem einsetzen, sofern Ihr sie findet. Die Unterschiede zwischen den beiden Spielfiguren beschränken sich jedoch nicht auf die Waffen und das Aussehen. Große Teile des Spielverlaufs verändern sich abhängig vom gewählten Charakter. Reinhardt trifft im Inneren des Schlosses auf andere Gestalten (Freund wie Feind) als Carrie. Außerdem muß Carrie stellenweise andere Wege suchen als der männliche Held, da sich dieser im Gegensatz zu ihr an Vorsprüngen festhalten kann. Zum Ausgleich kann sie weiter springen. Gegenüber der vorigen Version wurden weite Fortschritte gemacht. Die Steuerung ist nun genauer, vor allem bei Sprüngen. Soundtechnisch wurde ebenfalls zugelegt, der Vorspann und einige der zahlreichen Zwischensequenzen sind mit klar verständlicher

Sprachausgabe unterlegt. Vor allem hat Konami jedoch an der Grafik gefeilt. Viele Kulissen, die vorher noch comicartig erschienen, wurden mit realistischeren Texturen überzogen und lassen das ohnehin schon Gänsehaut erzeugende Ambiente noch schauriger wirken. Außerdem ist die gesamte Optik deutlich klarer geworden und sieht weitaus weniger matschig aus als zuvor.

Die einzelnen Level sind allesamt äußerst vielversprechend designt und lassen sofort erkennen, daß es sich um einen *Castlevania*-Teil handelt. Das soll allerdings keinesfalls heißen, daß sich die Entwickler nur alter Elemente bedienen haben. Vielmehr haben sie das Beste aus den Vorgängern übernommen und mit originellen neuen Ideen kombiniert. Zum Beispiel wurde ein beachtlicher Adventure-Anteil aufs Modul gequetscht. Ihr könnt zahlreiche Items im Laufe des Spiels finden. Einige dienen der Lebenserhaltung, andere der Feindbe-

zwingung, wieder andere benötigt Ihr für verschiedene Türen, Schalter oder Personen. Die meisten der Schloßbewohner, mit denen Ihr reden könnt, sind Dämonen oder Vampire. Dennoch sind Euch nicht alle feindlich gesinnt. Von einigen erhaltet Ihr Schlüssel oder Tips, von anderen wiederum Schläge. Ihr seid nie sicher, wem Ihr vertrauen könnt. So sind



die Wendungen im Verlauf der Handlung kaum vorhersehbar. Hinzu kommen diverse Rätsel und Geimnisse, die es zu lösen bzw. aufzudecken gilt.

Eines steht bereits fest: Mit *Castlevania* hat Konami ein ganz heißes Eisen im Feuer, das Euch einen kalten Schauer über den Rücken laufen lassen wird. Nach eigenen Aussagen werden es die Hersteller noch bis April schaffen, die eingedeutschte Version auf die Beine zu stellen, denn die Textmenge ist nicht gering. Drücken wir mal die Daumen, daß es klappt. Jedenfalls solltet Ihr Euch diesen Titel unbedingt vormerken – mehr Spannung werdet Ihr in kaum einem anderen Spiel finden.

Tobias Partetzke



Auge, sei wachsam!

Was bislang noch kein Teil der Vampirjäger-Reihe bot, wird mit dem N64-Debüt von *Castlevania* verwirklicht: Ähnlich wie in *Zelda* bewegt Ihr Euch durch Tageszeiten. Nachts solltet Ihr besonders auf der Hut sein, denn wie bekannt ist, trauen sich Vampire nicht an die Sonne und gehen auf Jagd, sobald es dunkel wird. Deswegen sind sie auch so blaß ...

Genre:
Jump & Run

Hersteller:
Konami

Erhältlich:
ab April

Er ist zurück, Goemon, der mystische Ninja. Natürlich sind auch seine Freunde Ebisumaru, Yae und Sasuka mit von der Partie. Macht Euch auf ein weiteres Abenteuer der besonders skurrilen Art gefaßt.

GOEMON 2

Ahnungslos spazieren Goemon und sein Freund Ebisumaru durch ein Waldstück. Die beiden sind auf dem Weg zu einem weisen alten Mann, der ihnen eine wichtige Nachricht übermitteln möchte. Sie halten den Mann zwar für einen senilen alten Knacker, der nur uninteressantes Zeug zum besten geben will, doch was er ihnen dann offenbart, haut sie vom Hocker. Er präsentiert ihnen eine riesige Maschine, von der er allen Ernstes behauptet, sie könne Tote wieder zum Leben erwecken. Der vollbärtige Greis schaltet die Apparatur zwar an, doch bevor er den Beweis antreten kann, daß sie auch wirklich funktioniert, gibt es einen deftigen Knall. Als sich der dabei entstandene Nebel wieder lichtet, müssen die drei



Rollentausch: Fängt der verbündete Roboter Eure zugeworfene Schriftrolle, so könnt Ihr ihn steuern

mit Schrecken feststellen, daß das wundersame Gerät verschwunden ist. Schnell wird den Verdutzten bewußt, wie dies geschehen konnte. Vor dem Gebäude schwebt ein gigantisches UFO, das von einer riesigen Ebisumaru-Kopie mit grauen Haaren kontrolliert wird. Diese seltsame Gestalt beamt sich die Maschine des Seelenverwandten von Dr. Frankenstein an Bord und ver-



Goemon 2 erfordert wesentlich mehr Fingerspitzengefühl als sein Vorgänger Mystical Ninja starring Goemon. Der Nachfolger setzt nämlich mehr auf schwierige Jump&Run-Passagen als auf knifflige Adventure-Rätsel



schwindet mit ihr am Horizont. Eure Aufgabe ist klar: Besiegt den Widerling und holt den Apparat zurück, bevor dieser zur Wiederbelebung einer Armee bössartiger Kreaturen mißbraucht wird.

Um dieses Abenteuer zu bestehen, kehren Goemon und seine Kumpanen zu ihren Wurzeln zurück. Das Spiel präsentiert sich, im Gegensatz zu seinem N64-Vorgänger, kaum in 3D. Ihr steuert die Helden wie bei den SNES-Varianten durch knackige, zweidimensionale Jump&Run-Level. Mitunter bewegt Ihr Euch zwar in den Raum hinein, seid jedoch stets gezwungen, einem vorgegebenen Weg zu folgen. Ausgenommen von dieser stark eingeschränkten Bewegungs-



freiheit sind lediglich die dreidimensionalen Dörfer. Hier könnt Ihr Euch zwar etwas freier bewegen, viel Spielraum wird aber auch dort nicht geboten. Der inzwischen obligatorische Kampf gegen einen Mech-Roboter wird aus der gewohnten First-Person-Perspektive bestritten. Neu ist hierbei allerdings die Tatsache, daß Ihr zu zweit gegen den Kontrahenten antretet. Während Ihr den einen Mech steuert, wird ein weiterer, der sich hinter dem Gegner befindet, vom Computer oder einem zweiten Mitspieler dirigiert. Ja, Ihr habt richtig gelesen, *Goemon 2* könnt Ihr gemeinsam mit einem Freund spielen. Dies gilt nicht nur für die Mech-Sequenz, sondern für das gesamte Spiel. Dabei müssen beide Spieler gut



Je verrückter, desto besser. Ihr seht Köpfe rollen, Euer riesiges Abbild beschießt Euch, und Ihr trefft eine bärtige „Frau“ sowie einen skurrilen DJ

miteinander harmonisieren, damit sie erfolgreich durch die Level gelangen. Sollte es einen der Charaktere erwischen, und er hat sein letztes Leben ausgehaucht, so kann er per Knopfdruck wieder einsteigen und seinem Mitspieler ein Leben stibitzen, sofern dieser eins übrig hat. Beim ausgiebigen Probe-spielen der japanischen Version war auffällig, daß sich das Game ohne Japanischkenntnisse bewältigen läßt. Zu notwendig ist die Kommunikation mit Einwohnern der Dörfer, da sie Euch Tips geben und Botengänge auftragen. Wenn Ihr diese nicht erledigt, bleibt Ihr irgendwann hängen. Damit sich niemand mit einem Englischlexikon vor dem Fernseher herumplagen muß,



wird Konami die europäische Version dreisprachig veröffentlichen.

Wie bei vielen anderen Spielen auch könnt Ihr dann zwischen englischen, französischen und deutschen Texten wählen.

Somit sollte es kein Problem mehr sein, dem durchgedrehten Afro-DJ's seine verlorengegangene Schallplatte, das Mikrofon und einen Kopfhörer

zurückzubringen. Aber es warten noch andere verrückte Überraschungen auf Euch. Einer Frau müßt Ihr zum Beispiel hundert Münzen geben, die sich daraufhin als Mann entpuppt und Euch einen Auftrag erteilt. Daß die wechselnden Tageszeiten nicht unbedeutend sind, erfahrt Ihr im trockengelegten Brunnen. Tagsüber ist er leer, nachts trifft Ihr dort ein seltsames Wesen, das Euch beschenkt.

Im Gegensatz zum gelungenen Sound ist die Grafik zwar sehr schlicht und für den westlichen Geschmack gewöhnungsbedürftig, dennoch erwartet Euch ein spielerisch interessantes Jump&Run, das alle Freunde von haarsträubenden Ereignissen vermutlich nicht enttäuschen wird. Mehr dazu verrät der ausführliche Test, den Ihr voraussichtlich bereits in der kommenden TOTAL! finden werdet.

Frederic Berg

FREAK'S SHOP

Folgende Artikel sind Neuspiele!!!

Nur solange Vorrat reicht !!!

GAMEBOY

Bugs Bunny & Lola*	54,95
Conker's Pocket Tales	44,95
Game & Watch Gallery 2	44,95
Harvest Moon	59,95
Pocket Bomberman	44,95
Quest for Camelot	59,95
Shanghai	59,95
Sylvester & Tweety	54,95
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
Arcade Classic	39,95
Asterix & Obelix	39,95
Bust-A-Move 3	44,95
Donkey Kong Land 2 <a>	49,95
Earthworm Jim	39,95
Ferrari	44,95
FIFA Soccer '97	39,95
Golf Classic	29,95
Judge Dredd	29,95
Kirby's Dream Land	39,95
Maus, Die	54,95
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
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
S. Return of Jedy	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 SV362 Shark	59,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrad Race Compact	89,95
Lenkrad V3	119,95
Memory Card	19,95
Memory Card "480"	79,95
N64 Konsole & Mario 64	239,95
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & Memo	29,95
S-VHS Kabel	29,95
Ultraracer64	59,95



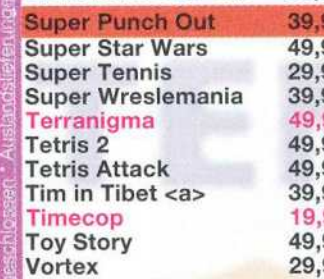
Vortex 99,95

SUPER NINTENDO

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 2	29,95
Incred. Crash Dummies	19,95
Jimmy Connors	49,95
Joe & Mac 3	39,95
John Madden '93	19,95
Judge Dredd	39,95
Justice League T. F.	39,95
Kirby's Dream course <a>	39,95
Kirby's Ghost Trap	49,95
Lufia incl. Spielberater	49,95
Marvel Super Heroes	49,95
Mega Man 7	49,95
Mohawk & Headphone J.	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
Nigel Mansell World C.	49,95
Oscar	49,95
Pac Man 2	49,95
PGA Tour Golf '96	49,95
Prehistorik Man	39,95
Primal Rage	29,95
Prince of Persia 2	49,95
Putty Squad <a>	39,95
Puzzle Bobble	49,95
Realm	49,95
Revolution X	29,95
Rise of the Robots	29,95
Schlumpfe, Die	59,95



Schlumpfe, Die 2	49,95
Shaq Fu <a>	29,95
Sonic Blastman <a>	39,95
Spirou	49,95
Star Trek Deep Space	29,95
Star Trek N.G.	49,95
Streetfighter Alpha 2	49,95
Super Dany <a>	29,95
Super Drop Zone	29,95
S. Empire Strikes Back	39,95
Super Int. Cricket <a>	39,95
S. Mario All Star <a>	39,95
Super Punch Out	39,95
Super Star Wars	49,95
Super Tennis	29,95
Super Wreslemania	39,95
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
Worms	49,95
Wrestlemania Arcade	49,95
Zero the Kamikaze <a>	29,95

NINTENDO 64



1080° Snowboarding	84,95
Aero Gauge	89,95
Air Boarder 64	109,95
All Star Tennis '99 (01)	99,95
Banjo & Kazooie	84,95
Bio Freaks	109,95
Blast Corps	79,95
Body Harvest	94,95
Bombberman Hero	84,95
Centre Court Tennis	109,95
Charlys Blast Chlg. (01)	109,95
Chopper Attack	114,95
Cruis'n USA	79,95
Cruis'n World	84,95
Dual Heroes	89,95
Extreme G 2	99,95
F1 World Grand Prix	84,95
F-Zero	89,95
Gex 64 (02)	109,95
GT	89,95
Holy Magic Century	119,95
Iggy's Reckin Balls	79,95
Int. Superstar Soccer '98	89,95
John Madden '99	99,95
Knife Edge	79,95
Lylat Wars & Rumble Pak	99,95
Mission Impossible	99,95
Mystical Ninja	119,95
Nascar '99	89,95
NBA Jam '99	94,95
NBA Live '99	99,95
NBA Pro '98	89,95
NFL Quarterback '99	89,95
NHL '99	99,95
NHL Breakaway '99	94,95
Off Road Challenge	99,95
Penny Racers (01)	119,95
Racing Simulation 2 (01)	124,95
Rakuga Kids	109,95
Roboron 64	99,95
S.C.A.R.S.	109,95
Silicon Valley	79,95
Starshot	89,95
Star Wars Rogue Sqd.*	109,95
Tonic Trouble (03)	109,95
Top Gear Overdrive	99,95
Turok 2	84,95
Turok 2 <a-uncut>	99,95
Twisted Edge Snowb. (01)	109,95
V-Rally	99,95
Virtual Pool (01)	109,95
Waialae Country Golf Club	99,95
Wave Race	84,95
WCW vs Revenge	119,95
Wipeout 2097	124,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64	109,95

SONDERANGEBOT:

Bombberman 64	69,95
Bust-A-Move 2	59,95
Chameleon Twist	49,95
Clayfighter 63 1/3 <a>	49,95
Dark Rift	59,95
Diddy Kong Racing	69,95
Extreme G	64,95
F1 Pole Position	59,95
FIFA 64	49,95
Fighters Destiny	59,95
Forsaken	59,95
Hexen	49,95
John Madden 64	49,95
Lamborghini 64	49,95
Mace - Dark Eye	69,95
Mischief Makers	49,95
Multi Racing Champion.	59,95
Nagano Winter Olympics	69,95
NFL Quarterback '98	49,95
NHL Breakaway	49,95
Olympic Hockey	49,95
Rampage World Tour	49,95
San Francisco Rush	49,95
Top Gear Rally	49,95
Turok	49,95
W. Gretzky Hockey	49,95
W. Gretzky Hockey '98	69,95
WCW vs NWO	69,95

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

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Ubi Soft

Erhältlich:
ab März

Einer Rennsimulation den Namen „Rennsimulation 2“ zu verleihen, zeugt sicherlich nicht gerade von Einfallsreichtum, schließt dafür aber Verwechslungen aus – und bekanntlich sollte man ein Buch nicht nach seinem Umschlag beurteilen.

RACING SIMULATION 2

Es dauert nicht mehr lange, dann beginnt die Formel-1-Saison 1999. Millionen von Menschen werden das Geschehen wie jedes Jahr mitfiebernd verfolgen, sei es, indem sie live auf der Tribüne Platz nehmen, oder mit Hilfe eines Fernsehapparates. Doch wäre es nicht viel schöner, selbst in eine dieser PS-starken Maschinen zu steigen und mitzufahren? Für diejenigen unter Euch, die auch schon einmal davon geträumt haben, arbeitet Ubi Soft derzeit an *Racing Simulation 2*, der Umsetzung eines sehr erfolgreichen PC-Titels. Was den beiden Konkurrenzprodukten *F1 World Grand Prix* und vor allem *F1 Pole Position* an Realismus fehlt, soll in diesem Spiel vorhanden sein – bis auf die Namen der Fahrer und Teams. Ohne FIA-Lizenz ist das nun einmal nicht möglich, aber Ihr dürft die Rennpiloten nach Belieben umbenennen und ihnen ihre echten Namen verleihen. Der Realismus beginnt beim Streckendesign, das mit dem der Originalkurse nahezu identisch ist. Erstaunlich detailliert wurde die



Randbebauung gestaltet. Speziell Monaco sticht mit unzähligen Feinheiten hervor, doch auch die anderen Kurse können sich sehen lassen. Mit Spezialeffekten wird ebenfalls nicht gespart: Kommt Ihr beispielsweise von der Straße ab und fahrt durchs Kiesbett oder über Rasen, verfärben sich die Reifen gelblich beziehungsweise grün – ein gutes Beispiel für die Detailversessenheit der Programmierer.

Während eines Rennens kann es vorkommen, daß Euer Wagen beschädigt wird. Verliert Ihr zum Beispiel den Frontflügel des Boliden, läßt er sich wesentlich schwerer lenken. Ebenso verhält es sich, wenn die Radaufhängung verbogen wird oder der Heckspoiler fehlt. Am oberen Bildschirmrand wird eine Anzeige eingeblendet, die verdeutlicht, an

welchen Stellen das Fahrzeug reparaturbedürftig ist. Ihr solltet immer ein Auge darauf haben, denn wenn sich einmal ein Reifen verabschiedet hat, oder wenn Euer Motor den Geist aufgibt, ist das Rennen für Euch gelaufen – wie im realen Leben.

Selbstverständlich könnt Ihr die Möglichkeit, den Wagen zu beschädigen, auch ausschalten.



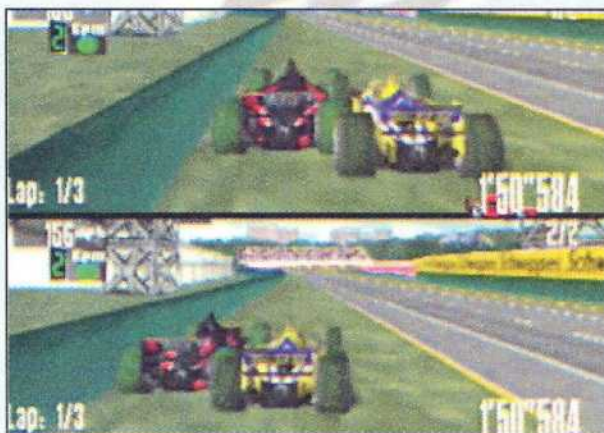
Racing Simulation 2 überläßt Euch die Wahl aus sieben verschiedenen Kameraperspektiven. Die Cockpit-Ansicht wurde sehr authentisch umgesetzt, geht aber auf Kosten der Übersicht



Originalnamen von Fahrern und Teams findet Ihr nicht, dafür aber von verschiedenen Autozubehör-Herstellern



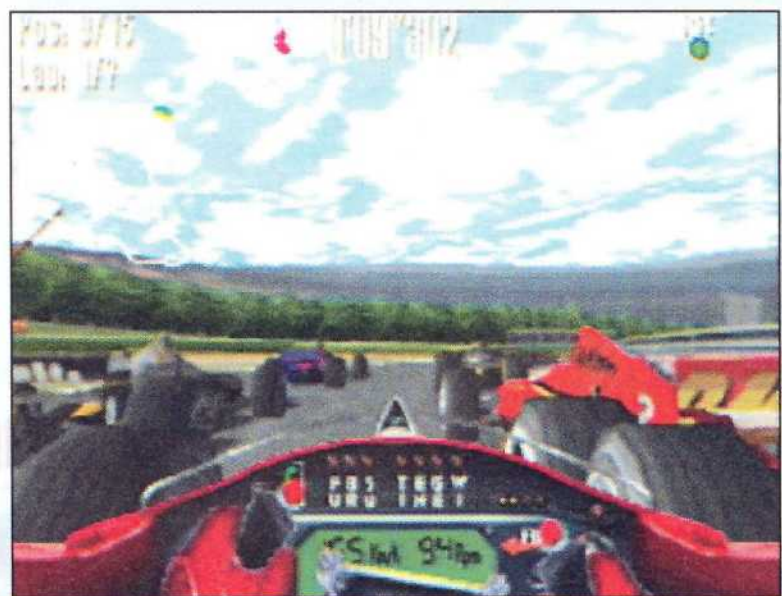
Wenn Ihr Eure Gegner von der Straße drängt oder zum Schleudern bringt, werdet Ihr verwahrt oder disqualifiziert



Im Zweispieler-Modus dürft Ihr während des Rennens zwischen horizontalem und vertikalem Splitscreen umschalten

Dieses war der erste Streich ...

Vor zwei Jahren erschien das erste Formel-1-Spiel für das Nintendo⁶⁴: das nicht ganz überzeugende *F1 Pole Position*, ebenfalls von Ubi Soft. Gegenüber der japanischen Version enthielt die europäische Variante alle Originalfahrer und -teams. Dennoch ist *Racing Simulation 2* keine Fortsetzung dieses Titels, da die Firma nur den Vertrieb übernahm, programmiert wurde er von Human. Für das vorliegende Spiel zeichnet Ubi Soft voll und ganz verantwortlich.



Wie es sich für eine Rennsimulation gehört, dürft Ihr eine gesamte Saison durchfahren, mit allem, was das Herz begehrt. Das Training, die Qualifikation und das Rennen selbst können in voller Länge ausgetragen werden, müssen sie aber nicht, wenn Ihr nicht wollt. Zusätzlich dazu ist ein Career-Modus vorhanden. In diesem erstellt Ihr einen Fahrer, dessen Rennkarriere

in Euren Händen liegt. Ihr fangt ganz unten an und sollt Euren Weg an die Spitze der Weltrangliste hart erkämpfen. Dafür reicht eine Saison meist nicht aus, so daß Ihr über mehrere Jahre (natürlich nicht in Echtzeit) beweisen müßt, was in Euch steckt.

Für eine schnelle Runde zwischendurch ist der Single-Race-Modus gedacht. In diesem wählt Ihr eine der 16 Strecken aus und fahrt ein einzelnes

Rennen gegen komischerweise nur 14 Rivalen. Stöpselt Ihr in die zweite Joypad-Buchse des N64 noch einen Controller und

ladet einen Freund ein, könnt Ihr im Zweispieler-Modus gegen ihn antreten. Sollten Euch die Gegner auf der Strecke stören, dürft Ihr Euch im Time-Trial-Modus austoben und ungehindert auf Bestzeitenjagd gehen. In

jedem dieser Modi ist es wichtig, daß Ihr Euer Fahrzeug optimal auf die Strecke und die Wetterbedingungen abstimmt. Alle nötigen Faktoren wie Radstand, Federung, Bereifung, Tankfüllung und einiges mehr wurden berücksichtigt und dürfen haarklein von Euch eingestellt werden. Praktischerweise zeigt Euch das Spiel an,

wie sich die Veränderungen auf das Fahrverhalten auswirken. Bei Kursen mit langen Geraden wie Hockenheim sollte der Wagen auf hohe Endgeschwindigkeit ausgelegt werden, wohingegen

zum Beispiel in Monaco eine gute Beschleunigung von Bedeutung ist. Die Taktiker unter Euch kommen also nicht zu kurz.

Racing Simulation

2 machte bereits in der Preview-Version deutlich, daß Ihr ein erstklassiges Formel-1-Modul

erwarten dürft, das vor allem spielerisch die Konkurrenz in ihre Schranken verweisen könnte. Im März soll es im Handel liegen, bis dahin folgt auch ein Test, der Euch verrät, ob der Titel hält, was der erste Eindruck verspricht.

Tobias Partetzke



Genre:
Spielesammlung

Hersteller:
Nintendo/Hudson Soft

Erhältlich:
März '99

Im Winter, wenn es draußen früher dunkel wird, holen viele die guten alten Brettspiele wieder aus dem Schrank, um sich in geselliger Runde die Zeit zu vertreiben. Wer diese Geselligkeit auch vor seiner Konsole erleben will, kann sich bald seine Freunde auf eine Runde Mario Party einladen, denn das neue Produkt aus dem Hause Hudson Soft vereint geschickt Brett- und Videospiel.



MARIO PARTY

Die Story ist schnell erzählt. Die erfolgreichsten Videospielhelden der Nintendo-Geschichte wollen in einem spaßigen Wettstreit ermitteln, wer der wirklich größte Star unter ihnen ist. Der Spieler übernimmt einen der Konkurrenten und tritt mit diesem entweder gegen computergesteuerte oder von bis zu drei Freunden gelenkte Mitstreiter an. Ob Mario, Luigi, Wario oder Yoshi, jeder will den Sieg und muß ihn sich durch Würfelglück und Geschicklichkeit in den vielen Mini-Games hart erkämpfen. Auf einem von acht verschiedenen Spielfeldern zieht zunächst jeder seiner Augen-



Bevor es zu einem Mini-Game kommt, müssen alle Teilnehmer erst einmal ihre Figur auf dem Spielfeld weiterbewegen. Manche Felder verbergen Geheimnisse wie Solospiele, Extramünzen oder auch Münzabzug



Alle schon freigespielten Mini-Games stehen jederzeit zur Verfügung und können in einem Laden angewählt werden

zahl beim Würfeln entsprechend weit vor. Abhängig davon, auf welchem Feld die Figur landet, bekommt man nun Münzen geschenkt oder sie werden einem wieder abgezogen. Hat jeder einmal gewürfelt, beginnt die Mini-Game-Runde, in der entweder jeder gegen jeden, zwei gegen zwei oder einer gegen alle gespielt wird. Die Aufgaben sind dabei in allen möglichen Genres der Videospiele angesiedelt. So gilt



Bei diesem Spiel bleiben nur die Plattform der angezeigten Farbe und die Figuren auf ihr vom Untergang verschont

es unter anderem, Wettrennen, Shoot 'em Ups, Gedächtnisaufgaben und sportliche Wettkämpfe zu bestehen, um am Ende die höchste Anzahl an Münzen zu kassieren. Die unterschiedlichen Steuerungsarten, die Spannung, ob man alleine oder mit einem

Partner antritt und natürlich die Schadenfreude, wenn ein Gegner sein Aufgabe nicht lösen kann und Münzen verliert, machen den größten Reiz von Mario Party aus. Das Würfeln und Weiterziehen

dient dabei als netter Rahmen für die wesentlich spannenderen Mini-Games, wobei die Bretter alle sehr liebevoll gestaltet wurden.

Wer nach einigen Durchgängen die meisten Münzen gesammelt hat, ist Sieger eines Abschnitts, womit das Spiel aber noch lange nicht beendet ist.





Vor dem Betreten des nächsten Spielfeldes kann sich jeder Mitspieler von den errungenen Münzen nützliche Extras in einem Shop kaufen, um gut gerüstet in die nächste Runde zu gehen. Erst wer am Ende aller vorher festgelegten Spielfelder die meisten Münzen auf seinem Konto hat, darf sich als König der Videospiele feiern lassen. *Mario Party* ist, wie der Name schon sagt, ein typisches Partyspiel und bringt schon in dieser frühen Version mit mehreren Mitspielern enormen Spaß. Die über 50 verschiedenen Mini-Games, die auf dem 256-MBit-Modul untergebracht wurden, sorgen

für Abwechslung und überfordern dank einfacher Steuerung auch Anfänger nicht. Hudson macht seinem Ruf also wieder alle Ehre und hat mit *Mario Party* ein ganz heißes Eisen im Feuer im Kampf um das beste Partyspiel.

Holger Reher

Neben Geschicklichkeit in den Mini-Games ist bei *Mario Party* auch Würfelglück von großem Nutzen, um als Sieger aus dem Spiel hervorzugehen

Rebellen gesucht!

Die Rebellen sind unterwegs, das Universum von der dunklen Macht zu befreien. *Star Wars: Rogue Squadron* für Nintendo⁶⁴ versetzt Euch mitten in das Geschehen. Ihr fliegt über 16 Missionen und liefert Euch taktisch anspruchsvolle Feuergefechte. TOTAL! verlost in Zusammenarbeit mit Nintendo drei Module dieses ausgezeichneten Shoot 'em Ups, damit Ihr die Action von *Star Wars: Rogue Squadron* zu Hause und hautnah erleben könnt.

Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, der schicke bitte eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse:

TOTAL!

Stichwort: „Star Wars“
Friedensallee 41
22765 Hamburg



Einsendeschluß ist der 03.03.99 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Nintendo sowie deren Angehörige dürfen an diesem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



POKÉMON

DIE INVASION DER POCKET MONSTERS

Pokémon ist der Oberbegriff für die 150 unterschiedlichen Monster, die Ihr finden, fangen, trainieren, tauschen und vor allem sammeln könnt. Außerdem tragen sie die Kämpfe im Spiel aus. Pokémon ist auch die Abkürzung für Pocket Monsters und damit

der Name der Game-Boy-Serie, von der es in Japan vier mehr oder weniger verschiedene Varianten gibt, die sich seit 1995 insgesamt über zehn Millionen mal verkauft hat. Unser Bericht über das aufregende Leben des Pokémon-Trainers geht in die dritte Runde.



In der Ruhe liegt die Kraft

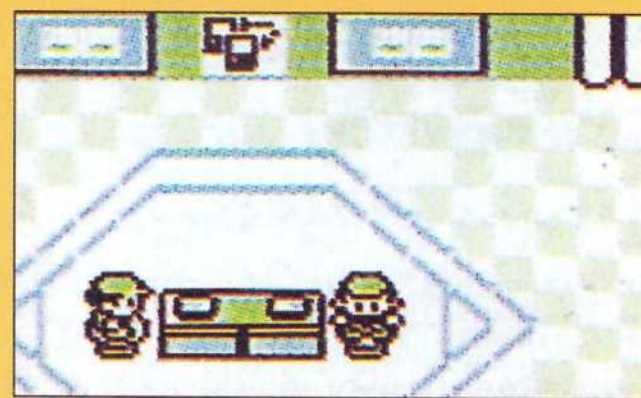
Zum Abschluß des Berichts in der vergangenen Ausgabe waren wir an dem Punkt angelangt, an dem sich Eure Sammelleidenschaft voll entfaltet. Sammeln ist auch die Hauptmotivation bei *Pokémon*, die Story tritt deutlich in den Hintergrund. Man muß nicht ein-

mal solche Import-Perlen wie *Chrono Trigger* oder *Final Fantasy III* kennen, um die Genrebezeichnung Rollenspiel im Zusammenhang mit *Pokémon* nur widerwillig über die Lippen zu bekommen. Doch das ist schnell vergessen, wenn das Sammelfieber erst einmal so richtig ausbricht.

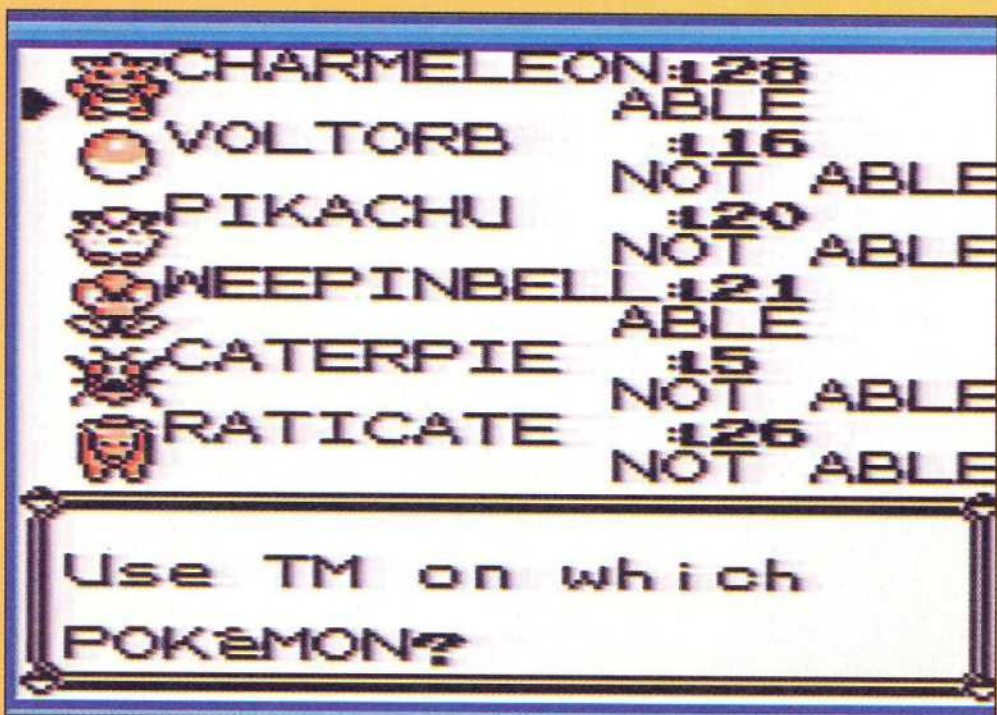
Wer hingegen hastig über die anfangs völlig linear aufgebaute Landkarte eilt, um im Spiel voranzukommen, wird spätestens beim ersten Pokémon Master sein blaues Wunder erleben. Acht dieser Meister gibt es, die verteilt über die Weltkarte in sogenannten Gyms (zu gut Deutsch: Turnhallen) residieren. Schon der erste ist ein harter Brocken, wenn Ihr mit den

„falschen“ Monstern unterwegs seid.

Denn der erste Meister namens Brock schickt eine Gruppe von Steinmonstern in den Kampf, die gegenüber neutralen Angriffen, aber auch feuerbasierenden, äußerst resistent sind. Im Gegenzug sind deren Attacken aber unan-



Per Link-Kabel könnt Ihr Pokémons austauschen (siehe Abbildung oben), oder gegeneinander kämpfen



Die Items der Sorte TM (Technical Machine) oder HM (Hidden Machine) enthalten spezielle Fähigkeiten, doch nicht jedes Monster kann sie erlernen. Da sind weise Entscheidungen gefragt

POKÉINFO:

Vorsicht, Text! Auf der Rückseite der US-Verpackung sind in alter Nintendo-Tradition fünf besondere Features des Spiels aufgelistet. Der fünfte Punkt lautet: „Requires basic reading skills to fully enjoy the entertaining story.“ Für alle, die der englischen Sprache nicht so mächtig sind: Grundlegende Sprachkenntnisse sind erforderlich, um das Spiel richtig genießen zu können. Sehr bezeichnend für den Bildungsstand des amerikanischen Durchschnittsbürgers, oder nur eine weise Entscheidung im Hinblick auf die ganz junge Zielgruppe? Wer weiß ...

genehm effektiv gegenüber Euren Tierchen. Wer sich zu Beginn bei Professor Oak für Bulbasaur entschieden hat, gerät weniger in die Bredouille, denn seine Typenklasse Grass ist hier ein klarer Vorteil. Doch auch ohne diesen ist der Kampf keinesfalls unmöglich.

Wer sich im Shop mit reichlich Heiltränken eingedeckt hat, kann diese natürlich auch ausgiebig benutzen. Allerdings kosten sie Geld, und Eure Finanzmittel könnt Ihr anderweitig wesentlich besser gebrauchen.

Nicht zuletzt, um Euch Poké Balls zuzulegen, die Ihr bekanntlich benötigt, um Monster zu fangen. Wird Eure Truppe komplett ausradiert, könnt Ihr zwar dort weitermachen, wo Ihr zuletzt gespeichert habt (außer in Dungeons ist das jederzeit möglich), allerdings müßt

Ihr dann auch auf die Hälfte Eurer Kohle verzichten. Von jedem besieigten Master erhaltet Ihr ein Abzeichen, das einen besonderen

POKÉMON TYPE CHART

AT TACK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1. NORMAL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2. FIRE	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3. WATER	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4. ELECTRIC	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5. GRASS	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6. ICE	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
7. FIGHTING	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
8. POISON	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
9. GROUND	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0
10. FLYING	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
11. PSYCHIC	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
12. BUG	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
13. ROCK	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
14. GHOST	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
15. DRAGON	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Legend: 0 = WEAK, 1 = STRONG, 1/2 = RESISTANCE, 1/4 = IMMUNITY

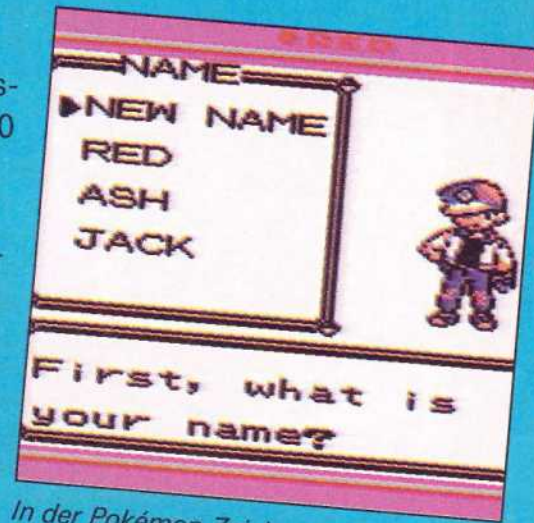
Das Typenklassen-Verzeichnis erläutert die Stärken und Schwächen während der Kämpfe

Effekt hat. Wenn die Erfahrungswerte eines Monsters zu schnell steigen, verliert Ihr irgendwann die Kontrolle darüber. Das Abzeichen der vierten Meisterin, Erika (doch, die heißt wirklich so!), verleiht Euch beispielsweise die Kontrolle über Pokémons bis hin zu Level 50.

Nicht schön, aber selten

Doch um auf das Sammeln zurückzukommen: Eine ausgewogene Party ist natürlich das A und O bei *Pokémon*. Sechs Charaktere dürft Ihr maximal mit Euch herumschleppen. Alle weiteren, die Ihr fangt, werden automatisch in einem Computer gespeichert, auf den Ihr in jedem Pokémon Center zugriff habt. Dort könnt Ihr dann auch die Zusammenstellung Eurer aktiven Party ändern.

Maximal lassen sich 240 Pokémons speichern. Im Gegensatz zu den meisten Rollenspielen, wo man in der Regel die einmal zusammenge-



In der Pokémon-Zeichentrickserie hört der Held auf den Namen Ash

stellte, bestmögliche Gruppe nicht mehr zwingend verändern muß, ist bei *Pokémon* alles ständig im Fluß.

Denn nicht von Beginn an könnt Ihr Vertreter aller 15 Typenklassen einfangen. Die sind über die gesamte Welt verteilt.

Nobody is perfect

So wähnt man sich häufig im Besitz der „perfekten“ Kombina-

Pokéinfo:

Ende 1997 wurden auf der Space-World-Messe *Pocket Monsters Gold* und *Silver* präsentiert. Beide Varianten sind bis dato nicht erschienen. Wir vermuten, daß die Spiele in Kürze als Game-Boy-Color-Versionen veröffentlicht werden.



Familienzwist: Raticate ist eine weiterentwickelte Form von Rattata (Himmel hilf, diese Namen!)

Pokémon 64



Der Prototyp des Mikrofon-Adapters, der während der Space World 97 präsentiert wurde, sah noch deutlich edler aus als die nun erhältliche Billigvariante

Zwei Spiele rund um die *Pocket Monsters* sollten den Japanern ursprünglich den Einstieg in das geplante 64DD-Zeitalter versüßen. Eines ist bereits als N64-Modul erschienen, das zweite soll demnächst folgen.



Der 64GB-Adapter von PM Stadium ist NICHT geeignet, um normale Game-Boy-Spiele auf dem N64 abzuspielen

Pocket Monsters Stadium (vgl. T! 12/98) reduziert das Gameplay auf die Kämpfe, die in dem namensgebenden Stadion ausgetragen werden. Erfahrene Game-Boy-Monster können zwar mit Hilfe des sogenannten 64GB-Adapters übertragen werden, allerdings gibt es eine krasse Einschränkung. Das N64-Spiel akzeptiert gerade einmal 40 der 150 Charaktere. Dadurch ist die Wahrscheinlichkeit, daß ein japanischer Fan alle seine Lieblings-Pokémons nutzen kann, natür-

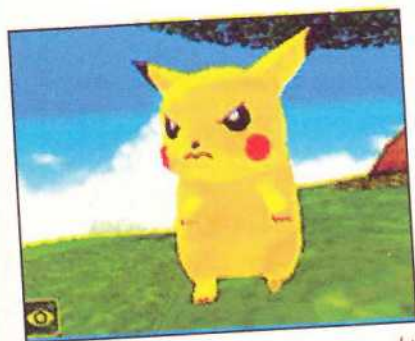
lich äußerst gering. Kein Wunder also, daß nur sehr wenige Fans dieses Modul haben wollten. *Pocket Monsters Snap* soll in Kürze in Modulform erscheinen. Bei diesem „Spiel“ durchstreift Ihr eine Landschaft, könnt Fotos von Pokémons knip-

sen und die virtuellen Lichtbilder (eben die namensgebenden Snaps) in ein ebenso virtuelles Fotoalbum einkleben. *Pikachu*

Genki Dechu (d. h. *Pikachu* ist glücklich) war schon immer als Modul angekündigt und ist seit Mitte Dezember (also drei Wochen nach *Zelda*) auch in Japan erhältlich. Dazu gibt es einen Mikrofonadapter, mit dem Ihr *Pikachu* simple Befehle geben könnt. Da Japaner traditionell jeder neuen Technik aufgeschlossen gegenüber stehen, fanden sich in kurzer Zeit einige Hundertausend Abnehmer, die das „Spiel“ in der Erscheinungswoche auf Platz eins der Verkaufscharts hieften.



Das virtuelle Fotoalbum PM Snap wird nun ebenfalls auf Modul und nicht als 64DD-Programm veröffentlicht



Pikachu ist natürlich nicht immer genki. Behandelt Ihr ihn schlecht, wird er böse (oder verfällt in tiefe Depressionen)



Der kleine Gelbling reagiert auf simple Befehle, die auf Japanisch in das Mikrofon gesprochen werden



Auch die anderen *Pocket Monsters* haben Gastauftritte bei *Pikachu Genki Dechu*, unten zum Beispiel Bulbasaur

Dragon Quest Monsters

Viele japanische Entwickler wollen ein Stück vom Pokémon-Kuchen abhaben. Der wichtigste und erfolgreichste ist Enix. *Dragon Quest Monsters – Terry's Wonderland* (Game Boy) erzählt eine Nebengeschichte zu



Dragon Quest VI, ist mit 16 MBit das größte GB-Modul auf dem Markt und unterstützt die Farbpalette des GB Color. Das Spielprinzip unterscheidet sich nur geringfügig von *Pokémon*. Seit dem Release Ende September 1998 gingen fast 900.000 Einheiten über den Ladentisch.

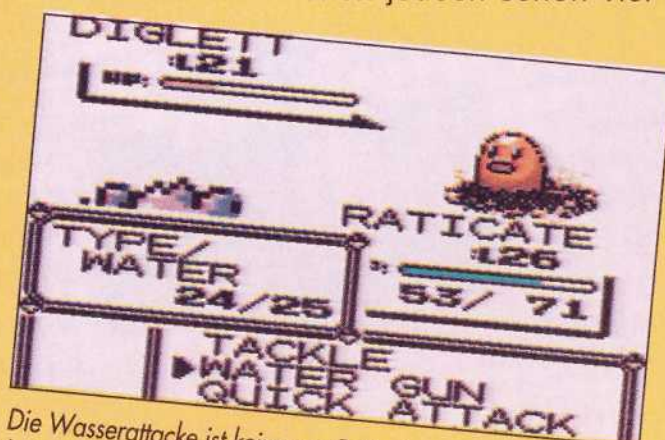


Eines der Monster von Blue hat in einer früheren Auseinandersetzung alle Hitpoints eingebüßt. Dies wird durch den ausgehten Pokeball gezeigt

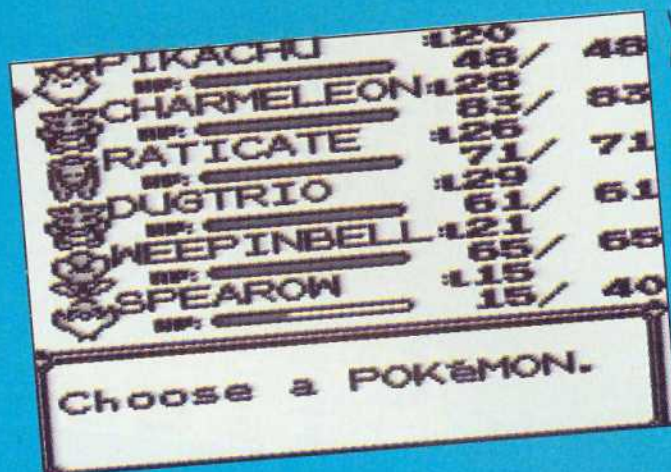
tion von Monstern, bis man plötzlich ein Viech einfängt, das viel tollere und wirkungsvollere Angriffe in petto hat. Dann habt Ihr die Qual der Wahl, von welchem treuen Gefährten Ihr nun Abschied nehmen wollt – auch wenn es schwerfällt. Und vor solchen Entscheidungen steht Ihr öfter als Ihr glaubt ... Gemeinerweise heißt es häufig Verzicht üben. Denn, wie wir in der vergangenen Ausgabe bereits geschrieben haben, stehen den Pokémon anfangs zwar nur ein oder zwei Aktionsmöglichkeiten zur Verfügung. Mit steigenden Erfahrungswerten lernen die Pokémon aber neue Aktionen hinzu. Schnell ist dann die maximale Anzahl von vier erreicht. Das ist aber längst nicht genug. Ständig findet Ihr im Spiel sogenannte TMs (Technical Machines), die einem Eurer Monster eine neue Fähigkeit verleihen. Diese sind oft nicht nur nützlich, sondern sogar notwendig, um weiterzukommen. Das betrifft zum Beispiel den Cut-Befehl, mit dem Ihr Euch an bestimmten Stellen den Weg freischlagen müßt. Oder den Flash-Befehl, mit dem Dungeons erleuchtet werden müssen. Aber nicht alle Pokémon können jeden TM verwenden. Auch das hängt von der Typenklasse ab.

Die Qual der Wahl

Dadurch werdet Ihr gezwungen, ein bislang nicht aktives Monster zu mobilisieren und in Eure Party aufzunehmen. Sollte dieses Tierchen jedoch schon vier



Die Wasserattacke ist keine von Raticates natürlichen Fähigkeiten. Er hat sie durch eines der TM-Items erworben



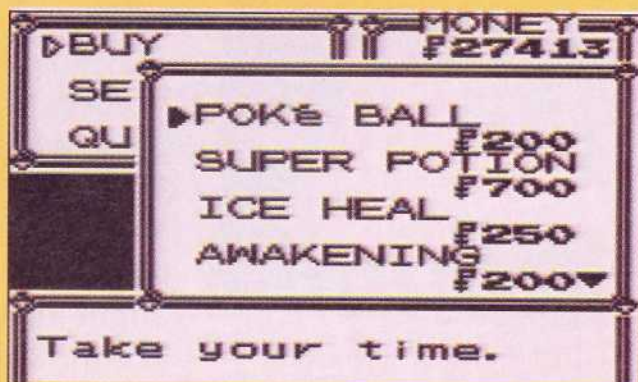
Während der Kämpfe könnt Ihr mit der PKMN-Option ein anderes Monster wählen. Der Preis dafür ist der Verlust einer Angriffsrunde

Fähigkeiten sein eigen nennen, müßt Ihr einen der bereits vorhandenen löschen. Oft trifft man dabei Entscheidungen, die man schnell bereut. Denn eines darf man bei diesem ständigen Rein in die Party, Raus aus der Party nicht übersehen: Erfahrungspunkte erhalten nur die Monster, die aktiv am Kampf teilnehmen und diesen überleben. Sie werden also nicht, wie sonst bei Rollenspielen üblich, auf alle Mitglieder der Party verteilt. Es bringt wenig, einen Champion hochzuzüchten und diesen die ganze Arbeit verrichten zu lassen, denn zu diesem Zweck gibt es ja die oben erwähnte Levelgrenze, an der Ihr die Kontrolle über das Pokémon verliert. Die Folge sind endlose Kämpfe, bei denen Ihr im Spiel nicht voran kommt, sondern versucht, Eure Pokémon mehr oder weniger gleichmäßig hochzupäppeln.

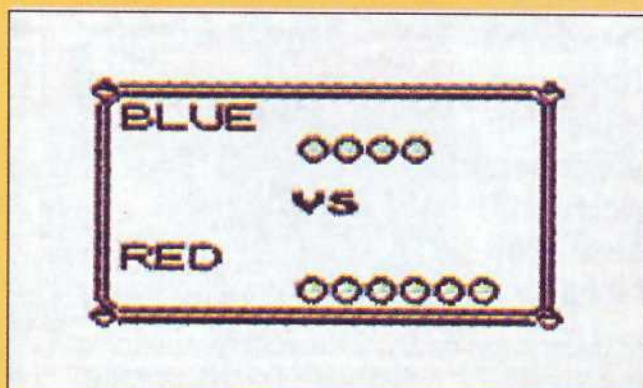
Pokéinfo:
Damit Euch die Monster so richtig ans Herz wachsen, könnt Ihr ihnen Spitznamen geben. Den Namen könnt Ihr festlegen, wenn Ihr ein Pokémon einfängt. Ändern könnt Ihr ihn nur, wenn Ihr im Spiel eine ganz bestimmte Person findet, bei der das möglich ist.

Tausch' dir eins

Schließlich gibt es neben dem Sammeln noch einen ganz wichtigen Aspekt bei *Pokémon*: den Monster-Tausch. Auch wenn Ihr nicht die Motivation habt, Euch eine komplette Kollektion aller Taschenmonster zuzulegen, rentiert sich der Tausch. Denn Pokémon, die von



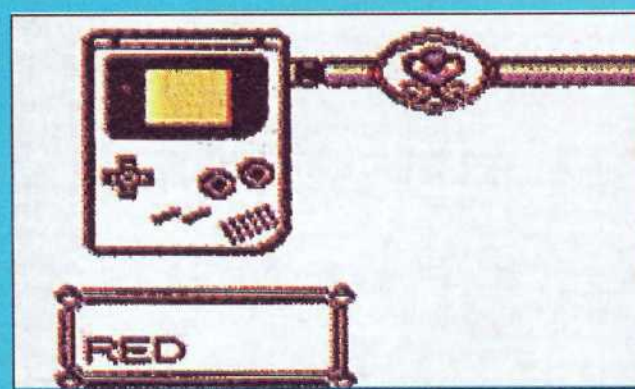
In jeder Stadt gibt es einen Shop, in dem Ihr mehr oder weniger nützliche Items kaufen und, falls Ihr knapp bei Kasse seid, zum halben Preis notfalls auch wieder verkaufen könnt



Wenn Ihr stärkere Monster habt, könnt Ihr im Link-Modus auch gerne in Unterzahl in den Kampf ziehen

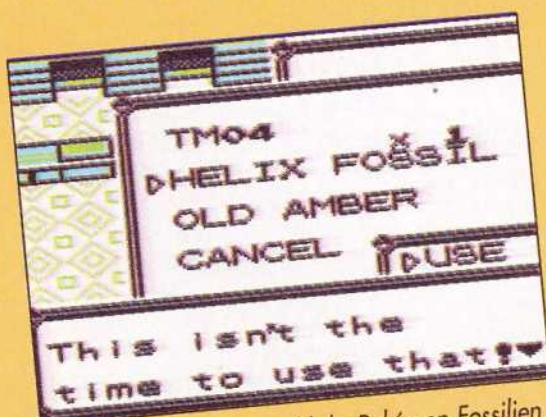


Sobald Ihr mehr als sechs Pokémon gefangen habt, beginnt das Bäumchen-wechsel-dich-Spielchen. Welches Monster hat die mächtigsten Angriffe, welches hat die ideale Typenklasse für den bevorstehenden Kampf mit dem örtlichen Pokémon Meister, welches kann den wichtigen TM-Befehl nutzen?



Selbst Anleitungsmuffel werden mit der Nase darauf gestoßen: Übertragt Ihr Monster von anderen Modulen, erhält der Außenseiter fortan mehr Erfahrungspunkte als andere

anderen Modulen auf Eures übertragen wurden, erhalten einen Erfahrungspunkte-Bonus. Dieser beträgt satte 50 %. Getauschte Monster steigen also deutlich schneller auf als Eure eigenen. Da viele Videospieler die Anleitung traditionell keines Blickes würdigen, haben die Entwickler einen geschickten Trick angewandt, um den Spieler auf dieses Feature aufmerksam zu machen.



Welche Rolle mögen wohl die Pokémon-Fossilien spielen? Ob man den versteinerten Knochen irgendwann mal wieder Leben einhauchen kann?

Ab und zu trifft Ihr im Spiel Personen, die Euch zum Tausch auffordern. Sie suchen nach bestimmten Monstern und bieten Euch dafür ein anderes an, das im Spiel bis zu diesem Punkt noch nicht auftauchte. Gesetzt den Fall, Ihr habt dieses Monster und willigt ein, simuliert das Spiel den Tausch per Link-Kabel zwischen zwei Game Boys – inklusive des dazugehörigen Erfahrungsbonus für das neue Pokémon.

Um mit einem Freund zu tauschen, müßt Ihr Euch in beiden Modulen zuerst in ein Pokémon-Center begeben und speichern. Dann werden die beiden Game Boys per Link-Kabel verbunden, und der Monstertausch kann beginnen. Leider ist es nur möglich, eins gegen eins zu tauschen. Falls Euer Freund also wesentlich stärkere Pokémon hat, könnt Ihr ihm nicht mehrere Schwächere im Austausch anbieten. Vermutlich haben sich die Entwickler etwas dabei gedacht. Sicherlich wollten sie verhindern, daß jemand eine etablierte Party komplett auf ein anderes Modul überträgt und dann von Beginn an mit einem gewaltigen Vorteil ins Rennen geht.



in aller Freundschaft

Die zweite und wesentlich unterhaltsamere Link-Option ist der Kampf. Ihr könnt Euch beide die bestmögliche Party zusammenstellen und nach Herzenslust



Wie nennen wir den Neuzugang denn mal? Voltorb ist doch eigentlich ein passender Name, oder nicht? Oder doch ...



Dugtrio ist mit seinem mächtigen Angriff namens Dig lange Zeit nahezu unbesiegbar. Er gräbt sich ein, entgeht dadurch der Attacke des Gegners und schlägt danach mächtig zu

Pokéinfo:

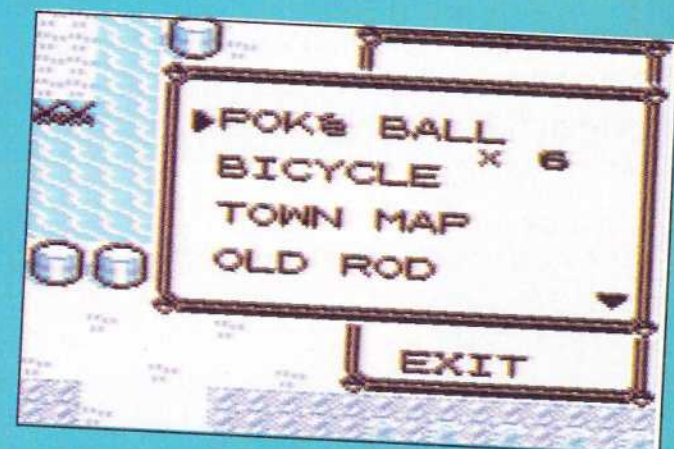
Pikachu ist aus unerfindlichen Gründen das mit Abstand populärste Pocket Monster, obwohl die drei Monster, die von Beginn des Spiels an zur Verfügung stehen, viel mächtiger und nützlicher sind. In *Pocket Monsters: Pikachu*, auch *Pokémon - Yellow Version* genannt, könnt Ihr mit Pikachu gemeinsam die Welt erkunden. Ansonsten sind die Monster nur in den Kämpfen aktiv. *Pocket Pikachu* ist ein sogenannter Schrittzähler, eine Variante von Tamagotchi. Je mehr Ihr mit dem Gerät durch die Gegend lauft, um so prächtiger entwickelt sich Pikachu.

bekämpfen. Frei nach dem Motto: Möge der bessere gewinnen.

Wenn der eine Partner deutlich überlegen ist, kann er auch in Unterzahl antreten. In diesem Modus gibt es, abgesehen von der maximalen Anzahl von sechs Monstern, keine Vorgaben über die Größe Eurer Party. Items können in diesem Modus allerdings nicht zu Hilfe genommen werden. Für den Verlierer hat die Niederlage keinerlei negative Auswirkung, zumindest

nicht im Spiel. Für eventuelle Schäden an Image oder Ego übernimmt der Entwickler allerdings keine Haftung.

So, damit wären wir am Ende unseres kleinen Exkurses in die Welt von *Pokémon* angelangt.



Maximal 20 verschiedene Items kann Blue mit sich herumtragen. Weitere Gegenstände können, wie Pokémon, im Computer gelagert werden

Jetzt habt ihr einen recht detaillierten Überblick, worum es in den Game-Boy-Spielen geht. Die Faszination, die von diesen Spielen ausgeht, läßt sich mit Worten natürlich nur ansatzweise wiedergeben. Bislang wurde jedoch noch jeder von der Sammelleidenschaft gepackt, nicht nur die jüngere Zielgruppe, auf die *Pokémon* in erster Linie abzielt. Abschließend sei noch einmal darauf hingewiesen, daß Europa frühestens im Herbst mit dem *Pokémon*-Fieber infiziert werden soll. Die Japan- und US-Versionen laufen zwar ohne Einschränkung auf deutschen Game Boys, ausreichende Sprachkenntnisse sind jedoch Voraussetzung.

Klaus-D. Hartwig

Charts

von Euch,
für Euch

Charts-Erklärung für Einsteiger, Hobby-Mathematiker und alle, die sich schon immer gefragt haben, was auf diesen Seiten eigentlich genau abgeht.

Neben den markanten Titelbezeichnungen der jeweiligen Rubrik befindet sich ein Kasten, in dem noch einmal Bezug genommen wird auf den Inhalt der darunter befindlichen Tabelle. Pfeile in Kombination mit einer Zahl geben Aufschluß über die Platzierung im Vormonat, Neueinsteiger werden durch das NEU!-Symbol gekennzeichnet und das re-entry-Symbol heißt einen alten Bekannten erneut willkommen. So weit, so gut. Nun zur Indexzahl. Jede Eurer Zuschriften wird nach einem festgelegten System ausgewertet. Das erste Spiel auf Eurer Liste bekommt einen Punkt, das zweite zwei usw. bis zur Nummer zehn, die bekommt zehn Punkte. Wenn alle Eure Briefe da sind, zählen wir die Punkte für jedes Spiel zusammen und merken sie uns. Dann zählen wir alle Briefe, in denen das jeweilige Spiel unter den Top Ten war, multiplizieren diese Zahl mit sich selbst und teilen das Ganze durch die Punkte, die wir uns vorher gemerkt haben. Und schon haben wir den Index! Dank dieser kleinen Rechenaufgabe wissen wir (und Ihr), wie nahe zwei Titel beieinander liegen und können zudem unterschiedliche Charts miteinander vergleichen.

Vielen Dank für Eure Aufmerksamkeit und viel Spaß mit den Charts!

Euer Schröder

N64

Wer Abwechslung sucht, wird hier fündig. Die N64-Charts der TOTAL!-Leserschaft sind dank Eurer zahlreichen Zuschriften ständig in Bewegung. Topneuheiten und Klassiker reißen sich Monat für Monat nach Eurem brandaktuellen Spielverhalten neu ein.

1	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	NEU!	Action/Adventure • Note 1 • Test 12/98	Index: 16,6
2	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT 1	Jump&Run • Note 1 • Test 7/98	Index: 13,8
3	INDIZIERT	VORMONAT 2	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97	Index: 12,2
4	F-ZERO X	NEU!	Rennspiel • Note 1 • Test 10/98	Index: 10,1
5	SUPER MARIO 64	VORMONAT 3	Jump&Run • Note 1 • Test 3/97	Index: 8,0
6	MARIO KART 64	Rennspiel Note 1- • Test 6/97 Index: 7,0	VORMONAT 4	
7	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	Sport Note 1 • Test 9/98 Index: 6,0	VORMONAT 9	
8	MISSION: IMPOSSIBLE	Action/Adventure Note 2+ • Test 9/98 Index: 5,8	VORMONAT 6	
9	DIDDY KONG RACING	Rennspiel Note 1 • Test 12/97 Index: 5,7	VORMONAT 8	
10	1080° SNOWBOARDING	Action/Sport Note 1- • Test 4/98 Index: 5,6	VORMONAT 7	
11	WCW/NWO REVENGE	Beat 'em Up Note 2+ • Test 11/98 Index: 5,0	NEU!	
12	LYLATWARS	Shoot 'em Up Note 1 • Test 10/97 Index: 4,4	VORMONAT 10	
13	F1 – WORLD GRAND PRIX	Rennspiel Note 2+ • Test 9/98 Index: 4,2	VORMONAT 12	
14	WAVE RACE 64	Rennspiel Note 1 • Test 4/97 Index: 3,9	VORMONAT 11	
15	TUROC – DINOSAUR HUNTER	F. P. Shooter Note 1 • Test 3/97 Index: 3,4	VORMONAT 5	

SNES

Geringfügige Änderungen bestimmen das Antlitz Eurer SNES-Charts. Die beliebtesten Klassiker stehen längst fest, und doch, es gibt mehr als zehn Software-Perlen, die auf Euer Geheiß immer wieder um die heißbegehrte Aufnahme in den illustren Kreis dieser Top Ten buhlen.

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

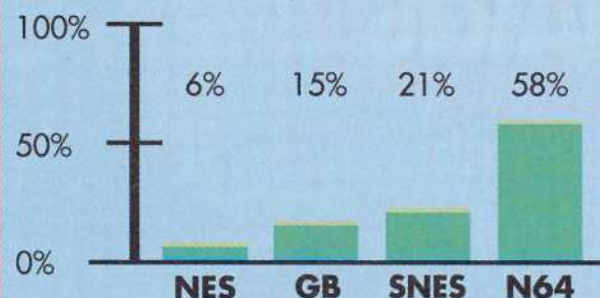
TOTAL! Aufruf

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! 4/99 stellen wir diesmal die folgende Frage: **Welches N64-Spiel braucht Eurer Meinung nach dringend einen Nachfolger?** Wenn Ihr mehrere Favoriten habt, um so besser. Schließlich wollen wir die ganze Tabelle füllen. Vielen Dank im voraus und viel Spaß mit den Charts!

TOTAL! Umfrage

Für die Ausgabe 4/99 möchten wir gerne von Euch wissen: „**Welche N64-Ankündigungen könnten sich die Entwickler lieber sparen?**“ News und Software '99 dieser Ausgabe sagen Euch, was ansteht.

TOTAL!-Leserumfrage aus 12/98: „Welche Konsole spielt Ihr am meisten?“



Special: Lieblingsgenre

Die Special-Charts stehen immer unter einem besonderen Motto. Meist handelt es sich dabei um eine Frage, die Euch betrifft, egal welche Nintendo-Konsole(n) Ihr Euer eigen nennt.

1	ACTION/ADVENTURE	Index: 13,4	
2	FIRST PERSON SHOOTER	Index: 9,9	
3	JUMP&RUN	Index: 7,3	
4	ROLLENSPIEL	Index: 5,9	

5	RENNSPIEL	Index: 5,8	
6	SPORTSPIEL	Index: 4,0	
7	STRATEGIESPIEL	Index: 3,8	
8	BEAT 'EM UP	Index: 3,5	
9	SHOOT 'EM UP	Index: 3,5	
10	PUZZLESPIEL	Index: 2,2	

GB

Die kleine Wanderkonsole läuft und läuft und läuft ... und erfreut sich großer Beliebtheit. Dies verleiht den Game-Boy-Charts ihre Berechtigung und gibt Euch die Möglichkeit, an der monatlichen Gestaltung der Tabelle der zehn besten Mini-Module mitzuwirken.

1	ZELDA IV – LINK'S AWAKENING	VORMONAT ●	Action/Adventure • Note 1 • Test 11/93 Index: 24,5	
2	TETRIS	VORMONAT ●	Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97 Index: 9,5	
3	WARIO LAND II	VORMONAT ●	Jump&Run • Note 1 • Test 5/98 Index: 9,5	
4	WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3	VORMONAT ●	Jump&Run • Note 1 • Test 6/94 Index: 7,4	

5	SUPER MARIO LAND 2 – 6 GOLDEN COINS	VORMONAT ▲	Jump&Run • Note 1 • Test 9/94 Index: 6,8	
6	MYSTIC QUEST	VORMONAT ▼	Action/Adventure Note 2+ • Test 2/95 Index: 5,6	
7	SUPER MARIO LAND	VORMONAT ●	Jump&Run Note 2 • Test 7/94 Index: 4,9	
8	DONKEY KONG LAND 2	VORMONAT ●	Jump&Run Note 1 • Test 12/96 Index: 3,8	
9	DONKEY KONG LAND	VORMONAT ▲	Jump&Run Note 2 • Test 9/95 Index: 3,4	
10	TUROC	VORMONAT ▼	Jump&Run Note 2 • Test 1/98 Index: 2,0	

GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir das N64-Modul NASCAR 99!

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 03.03.99 (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! 12/98:

Hallo, **Moritz Helmer** aus Frankfurt a.M. Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein Wayne Gretzky's 3D Hockey-Modul mit original Das Fred-Signatur ist sicherlich schon angekommen.

CHARTS

von Euch (und uns),
für Euch

01
00
10
11
01
10
11
01
01



Spietip von Pawel Natalli Zelda - OoT (N64)

Das Spiel ist genial! Von Anfang an versetzt die märchenhafte Intro und die folgende Atmosphäre in fantastische Fantasy-Stimmung. Die Steuerung ist super. Also, macht eine Lese-pause, leiht Euch das Geld oder raubt eine Bank aus, und holt Euch Zelda.

Spietip von Mikael Ivic Zelda - OoT (N64)

Dieses Spiel hat alles, was sich ein Videospiel-Fan wünschen kann. Atemberaubende Grafik, glasklarer Sound und jede Menge Spaß. Die Steuerung ist auch super. Dieses, für mich beste Spiel des Jahrtausends, dürft Ihr Euch nicht entgehen lassen.



01
00
10
11
01
10
11
01
01

RED-N64

In den redaktionsinternen N64-Charts findet Ihr die Spiele aufgelistet, die unsere Modulschächte am meisten qualmen lassen.

1	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	VORMONAT	●	Action/Adventure • Nintendo • Test 12/98 Index: 4,5	
2	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	NEU!		Shoot 'em Up • Factor 5 • Test 1/99 Index: 2,3	
3	TUROK 2 – SEEDS OF EVIL	VORMONAT	▲	4 F. P. Shooter • Acclaim • Test 11/98 Index: 1,9	
4	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	Sport Konami • Test 8/98 Index: 1,1			
5	F-ZERO X	Rennspiel Nintendo • Test 10/98 Index: 1,0	VORMONAT	3	

FLOP

Eure N64-Flop-Charts zeigen, welche Entwickler nachsitzen müssen. Bis es soweit ist, gilt: Finger weg von diesen Titeln!

1	DUAL HEROES	VORMONAT	▲	3 Hudson • Test 2/98 Index: 14,3	
2	CLAYFIGHTER 63 1/3	VORMONAT	▲	4 Interplay • Test 11/97 Index: 12,0	
3	FIFA 64	VORMONAT	▼	1 Electronic Arts • Test 2/97 Index: 9,9	
4	CRUIS'N USA	Interplay Test 11/97 Index: 6,0	VORMONAT	2	
5	BIO FREAKS	Midway Test 7/98 Index: 5,8	VORMONAT	●	

NES

Es ist ruhig geworden um das ehrwürdige NES. Dank Euch hat es hier seinen festen Platz.

1	THE LEGEND OF ZELDA	Action/Adventure Note 2 • Test 3/96 Index: 11,6	VORMONAT	●	
2	SUPER MARIO BROS. 3	Jump&Run Note 1 • Test 6/95 Index: 9,2	VORMONAT	●	

RED-MW

Auch Videospielredakteure haben Wünsche. Die Most-Wanted-Charts der Redaktion zeigen Euch, nach welchen N64-Titeln es uns gelüftet.

1	PERFECT DARK	VORMONAT	●	F. P. Shooter • Rare • News 10/98 Index: 4,1	
2	MOTHER 3 (EARTHBOUND 64)	Rollenspiel • Nintendo • Special 2/99 Index: 2,8	NEU!		
3	DONKEY KONG 64	Jump&Run • Rare • News 2/99 Index: 1,7	NEU!		
4	DUKE NUKEM: ZERO HOUR	Action/Adventure Eurocom • News 1/99 Index: 1,1	NEU!		
5	JET FORCE GEMINI	Action/Adventure Rare • Special 2/99 Index: 1,0	NEU!		

MOST WANTED

Euer N64-Wunschzettel fürs ganze Jahr, jeden Monat neu. Erlaubt ist, was gefällt, ob angekündigt oder nicht.

1	PERFECT DARK	VORMONAT	▲	3 F. P. Shooter • Rare • Test 10/98 Index: 20,1	
2	BANJO-TOOIE	VORMONAT	▲	5 Jump&Run • Rare • News 8/98 Index: 8,4	
3	SHADOWMAN	Act./Adv. • Acclaim • Special 2/99 Index: 6,7	NEU!		
4	CASTLEVANIA 3D	Action/Adventure Konami • Preview 2/99 Index: 5,1	NEU!		
5	CONKER – TWELVE TALES	Jump&Run Rare • News 8/98 Index: 3,1	NEU!		

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

Guten Tag!

Zugegeben, in diesem Monat sieht es etwas dünne aus mit dem N64-Nachschub, doch wer sich eines der jüngsten Highlights wie *Zelda 64*, *Rogue Squadron* oder *Turok 2* gegönnt hat, wird eine kleinere Durststrecke locker überstehen. Game-Boy-Besitzer können sich eh nicht be-schweren, denn neben zahlreichen Neuerscheinungen entzücken schließlich auch die älteren Titel dank der Farbeinspritzung des GB Colors. Falls Ihr aber trotzdem Abwechslung sucht und dabei etwas Unterstützung gebrauchen könnt, solltet Ihr in unser Wertungsregister auf Seite 90 schauen. Dort findet Ihr mit Sicherheit ein passendes Topspiel für Eure Sammlung.

Castlevania
→ N64
→ Seite 30/31

South Park
→ N64
→ Seite 60-63

Spiele, für die die Welt noch nicht reif ist
→ Seite 68/69

Turok 2
→ GB Color
→ Seite 70

Mein Motto für das vielversprechende 1999 lautet:



Das Fred
Lieblingsnaschwerk:
Zelda-Weingummis
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Zelda 64 (N64)

Castlevania war bisher noch nie so ganz mein Fall. Doch als ich die jüngste Preview-Version des N64-Spiels sah, war ich platt. Das Teil sieht verdammt gut aus, klingt erstklassig und macht Spaß.

Der Mehrspieler-Modus ist wirklich nett, rechtfertigt aber keinen Kauf. Es gibt schließlich noch andere Spiele, die nicht nur mit mehreren Personen, sondern auch alleine an den Bildschirm fesseln.

Klar, auch ich dreh' gerne mal am Rad, aber bestimmt nicht am unsäglichen Glücksrad und schon gar nicht an der N64-Version und überhaupt! Das Puzzlespiel hat mir jedoch gefallen.

Turok 2 ist für geduldige Menschen: auf dem N64, weil die Level riesengroß und die Missionsziele gut versteckt sind; auf dem GB, weil der Schwierigkeitsgrad recht knackig ist. Ich mag's.

„Mach' ich morgen gleich als erstes, heute hab ich zu viel Streß, erinnern Sie mich einfach noch mal dran! Mach' ich morgen gleich als erstes und falls ich es vergesse, rufen Sie mich morgen noch mal an.“ NudF



Bevorzugte Genres:
Game-Boy-Color-Spiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Zelda IV, Harvest Moon (GBC)

Stimmung und Charme der *Castlevania*-Reihe haben nach meinem Empfinden den Sprung in die dritte Dimension mehr als gut überstanden. Ich freue mich auf dieses eindrucksvolle Machwerk!

Die Idee, die hinter diesem F. P. Shooter steckt, finde ich großartig – die Umsetzung leider nicht. Die Gefechte mit den Truthähnen gestalten sich auf Dauer doch zu eintönig und nervtötend.

Umsetzungen von Fernsehshows finde ich einfach großartig. Als nächstes wünsche ich mir die *Mini Playback Show*, *Nur die Liebe zählt* und einen Nachmittags-Talk, am liebsten mit Ilona Christen.

Sicherlich kein schlechtes 2D-Jump&Run, doch Held und Story wirken sehr austauschbar bzw. aufgesetzt. Ein Lizenzprodukt, das ich nicht zwingend in meine Sammlung aufnehmen muß.

„Am Arsch ist die Ente fett!“ Redewendung, die „Wer zuletzt lacht, lacht am besten“ oder „Abgerechnet wird zum Schluß“ bedeutet und meistens in „gehässigen“ Mehrspieler-Runden angewandt wird.



Bevorzugte Genres:
N64-Spiele
Derzeitige Lieblingsspiele:
Zelda, Rogue, Turok 2 (N64)

Ich persönlich hätte mir eine weitere klassische 2D-Variante von *Castlevania* gewünscht. Aber da die PSX-Fassung fast niemand gekauft hat (außer mir), war das ja nicht zu erwarten.

Dreifacher Humor: Die ersten fünf Minuten ist dieses Spiel unglaublich witzig. Danach kann man sich über den Besitzer des Moduls lustig machen. Am längsten lachen vermutlich die Programmierer ...

South Park hätte gut in diese Rubrik gepaßt. Da ich die anderen beiden Spiele nicht gesehen habe, wollte ich nur kurz erwähnen, daß *Zelda* so unglaublich genial ist, daß blablablablablabla ...

Da denkt man, die Zeit, in der jeder Film, jeder Comic, jede lukrative Lizenz zu einem 2D-Jump&Run verwurstet wird, ist endlich vorüber, und nun geht es nahtlos auf dem Game Boy weiter.

„Nur wer richtig schlechte Laune hat, hat auch richtig gute.“ Den ersten Teil des Mottos setze ich zur Freude meiner Kollegen täglich um, nur den Beweis des zweiten Teil bin ich noch schuldig ...



Bevorzugte Genres:
Shoot 'em Ups, Action/Sport
Derzeitiges Lieblingsspiel:
SW: *Rogue Squadron* (N64)

Noch vor wenigen Jahren war eine Spielgrafik wie die in *Castlevania* ein Wunschtraum. Man hätte über so viele Kleinigkeiten hinweggesehen, die heute (teilweise zu Recht) als „Notendrucker“ fungieren.

Angenommen, ich müßte mir tagelang eine Komödie reinziehen: Irgendwann wär's einfach nur noch öde. Anders gesagt, *South Park* ist ulkig, aber mir kommen die Truthähne langsam zu den Ohren heraus.

Wenn sich das „Rad des Glückes“ dreht und sich meine Englischkenntnisse Buchstabe für Buchstabe verbessern, ... Ach was, ich nehme die dritte Palette und für den Holgi die Bratpfanne und den Fön.

Wenn der ‚geschrumpfte‘ Indianer-Held auf Dinojagd geht, brennt der Game Boy ein außerordentliches Sound-Feuerwerk ab. Gute Spielbarkeit und tolle Features zeichnen *Turok 2* aus.

Auch wenn Herr Nostradamus mit seiner Weltuntergangsprognose (für September, glaube ich) recht behält, werde ich mir einen neuen Apple-G3-Rechner mit reichlich Power kaufen. Mein Motto: Alles ist relativ!



Bevorzugte Genres:
Renn- und Prügelsspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Zelda 64 (N64)

Von den *Castlevanias*, die ich kenne, konnten mich nur drei faszinieren: *Super Castlevania IV* (SNES), *Castlevania II* (GB) und *Castlevania X* (PSX). Das N64-Debüt könnte das vierte werden.

GUBBLIGUBBLIGUBBLI! I'll [piep] your [piep] [piep] with my [piep] [piep] [piep]! Hmpf! Lmthlyflth! Aah! Sie sind überall!!! Mach' sie weg! Chpring-euchalleum!!! – oh, die Nachwirkungen ...

Meine Damen und Herren: das RAD! Ach nein, falsche Sendung. Dabei würde der Spruch so gut zu *Wheel of Fortune* passen. Die Figuren sehen nämlich ziemlich überfahren aus ...

Das ist wie mit Dosenravioli: Nur weil Maggi draufsteht, schmecken die noch lange nicht so gut wie die eins fünfzig teureren zum Fertigkochen, sind aber genießbar. So ist es auch bei *Turok 2*.

Einsichtig sein: Andere Leute können auch mal recht haben, gut aussehen, besser videospiele oder ganz selten eine Millisekunde schneller denken als ich. Solange es nicht zu oft vorkommt ...

Die Wertungs- erklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

★★
Fauler Zahn!
Brauche ich nicht!

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Entdeckt!
– TOTAL! sauber –

Na, was ist das denn? Hat da etwa wieder jemand unseren Magazintitel ohne Ausrufezeichen und mit kleinen Buchstaben geschrieben?! Böse, böse! Und was soll das eigentlich für ein merkwürdiges Heftformat sein? A4 zum Aufklappen? Na, Hauptsache, da ist kein Poster drin! Doch mit neuen klinischen Tests wird geworben. Also, wir haben uns intensiv mit dem Inhalt beschäftigt, aber leider nur eine Tube Gesichtsschmerzcreme gefunden, die übrigens tierisch brennt und auch gar nicht einziehen

will. Wir konnten partout keinen einzigen Test ausfindig machen. Überhaupt ist das vermeintliche Konkurrenzmagazin voll langweilig. Die Palmolive-Redaktion verliert in den wahllos über die Seiten verstreuten Berichten und Reportagen kein Wort über Nintendo-Spiele. Vielleicht haben wir da was verpaßt?! Kein Händler weit und breit konnte uns etwas über die angepriesene Konsole Colgate 75ml sagen. Selbst ein Anruf bei der Prophylaxe-Beratung hatte nur Zahnschmerzen zur Folge. Also, wirklich profihafte Auskünfte konnte uns die nette Dame

jedenfalls nicht geben. Außerdem sind wir jetzt total enttäuscht, weil die Verpackung überhaupt nicht nach Mint schmeckte, so wie es draufstand. Am Ende haben wir einfach unsere Kaffeebecher mit der klinischen grünen Paste abgewaschen, und das klappte echt prima. War das vielleicht gar keine neue Videospielzeitschrift?



Genre:
Sport

Hersteller:
Ubi Soft

Erhältlich:
ab März

All Star Tennis '99

Tennisspiele waren bis vor kurzem Mangelware für Nintendos 64-Bitter. Jetzt steht jedoch mit All Star Tennis '99 von Ubi Soft ein weiterer Vertreter dieser, durch Boris Becker und Steffi Graf auch in Deutschland populär gewordenen Sportart kurz vor der Fertigstellung.



Alternative Kameraperspektiven erweisen sich bei Tennisspielen traditionell nur selten als nützlich

All Star Tennis '99 bietet dem Spieler die Möglichkeit, mit einem von acht realen Persönlichkeiten der Tennis-Szene in unterschiedlichen Wettbewerben anzutreten. Bei den Männern sind das Richard Krajicek, Jonas Björkman, Michael Chang, Gustavo Kuerten und Mark Philippoussis. Bei den Frauen Amanda Coetzer, Jana Novotna und Conchita Martinez. Jeder dieser Akteure hat bestimmte Fähigkeiten, die auch die realen Vorbilder auszeichnen. So sind Chang und Kuerten sowie Coetzer und Martinez perfekte Sandplatzspieler mit guter Kondition und Beinarbeit, aber weniger druckvollen Schlägen. Krajicek und Philippoussis sind



Meister des Aufschlags mit Drang ans Netz, während Björkman und Novotna All-rounder sind, die sich sowohl an der Grundlinie als auch am Netz wohlfühlen. An Spielmodi stehen Smash-, Arcade- und Bomb-Tennis sowie ein komplettes Turnier zur Verfügung.

Beim Smash-Tennis wird eine Freundschaftsbegegnung ausgetragen, wobei Ihr mit bis zu vier Freunden im Doppel antreten könnt. Seid Ihr weniger Personen, übernimmt der Computer die fehlenden Akteure.

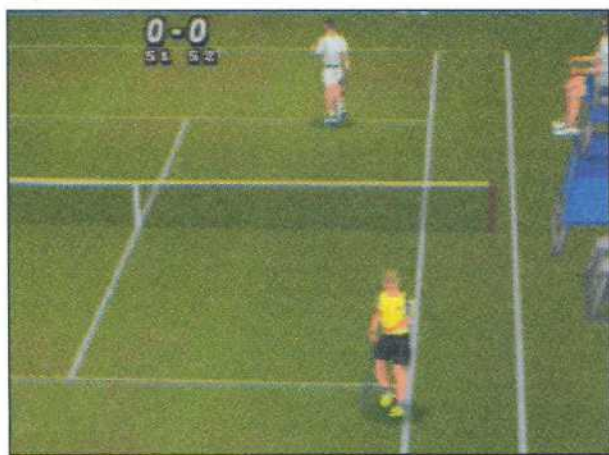
Beim Arcade-Tennis tritt man nacheinander gegen alle vorhandenen Spieler an. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei allmählich, und nur ein echter Meister gewinnt die Finalrunde. Wer den Arcade-Modus durchgespielt hat, sollte fit genug sein, um sich an einem Turnier zu versuchen.



Mit ein paar Bomben auf dem Platz wird das Vorrücken ans Netz zum Himmelfahrtskommando

An Schlägen beherrschen alle Sportler die übliche Palette. Top-Spin, Slice, Lob und Stop müssen jedoch einige Zeit geübt werden, ehe sie auch wirklich dort landen, wo man sie hinhaben will. Wesentlich schwieriger zu erlernen sind aber die Spezialschläge, von denen jeder Tenniscrack jeweils zwei in petto hat. Um diese mit einer Tastenkombination aktivieren zu können, müssen erst einmal Punkte gesammelt werden, die eine Energieleiste auffüllen.

Als nettes Bonusspielchen enthält All Star Tennis '99 noch den Bomb-Tennis-Modus, bei dem jeder Ball eine Bombe an der Stelle hinterläßt, an der er aufschlägt. Dadurch wird der Raum zum Laufen immer enger, da der Punkt sofort als verloren gilt, wenn man auf eine Bombe trifft.



Bevor einer der beiden durchschlagskräftigen Spezialschläge ausgeführt werden kann, muß der Ball erst ein paarmal über das Netz gespielt und somit die entsprechende Energieleiste aufgebaut werden

Platz da!



Bei den einzelnen Turnieren in aller Welt bekommt Ihr es mit verschiedenen Bodenbelägen zu tun

Die uns vorliegende, noch nicht ganz fertiggestellte Version von All Star Tennis '99 überzeugt schon jetzt durch eine differenzierte Steuerung, die nach einiger Eingewöhnungszeit in Fleisch und Blut übergeht. Daß man sogar mit real existierenden Spielerinnen und Spielern aus den oberen Gefilden der Weltrangliste antreten kann, ist ein weiterer Pluspunkt. Nur die langsamen Animationsphasen der Sportler und die nicht ganz realistisch wirkenden Bewegungen müßten bis zur fertigen Version noch verbessert werden.

Holger Reher



Neben acht realen-Tennis-Profis stehen auch erfundene Persönlichkeiten zur Verfügung. Mehr Spaß bringt aber das Spiel mit den echten Stars

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 289,95
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 59,95
Bust A Move 3	dtDM 99,95
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 69,95
G.A.S.P.	dtDM 99,95
Gex 64	kpl.dtDM 109,95
Glover	kpl.dtDM 89,95
Goemon-Mystical Ninja	dtDM 109,95
Hexen 64	kpl.dtDM 79,95
Holy Magic Century	dtDM 119,95
Int.Superstar Soccer 98	kpl.dtDM 89,95
John Madden NFL 99	dtDM 99,95
Knife Edge	dtDM 89,95
Mario Party	kpl.dtDM 89,95
Mission Impossible	kpl.dtDM 99,95
Nagano Winter Olympics	dtDM 69,95
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 99,95
NHL Breakaway 99	dtDM 99,95
Olympic Hockey 98	kpl.dtDM 69,95
Pilotwings 64	kpl.dtDM 59,95
(Iggy's)Recking Balls kpl.	dtDM 89,95
San Francisco Rush	dtDM 79,95
Snowboard Kids 2	dtDM 89,95
Space Station-Silikon Valley	dtDM 99,95
Starshot: Panik im Space Circus kpl.	dtDM 109,95
Star Wars: Rogue Squadron kpl.	dtDM 109,95
Super Mario KART	dtDM 89,95
Top Gear Overdrive	dtDM 109,95
TUROC 2 -uncut-	dtDM 99,95
TUROC 2	kpl.dtDM 89,95
Twisted Edge Snowboarding	dtDM 109,95
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 Pin, groß	DM 2,95

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE

Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkosten bei 2 Spielen DM 4,00
Versandkostenfrei ab 3
lieferbaren Spielen
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:
First Person Shooter

Hersteller:
Acclaim

Entwickler:
Iguana

Preis:
ca. DM 100



Man nehme die zur Zeit angesagteste Cartoon-Lizenz und eine der ausgereiftesten 3D-Engines, und heraus kommt ein First Person Shooter der Extraklasse. So hätte es zumindest sein können, wenn Iguana nur ein paar Monate mehr Zeit gehabt hätte.



Da ist beim Klonen wohl etwas schiefgelaufen. Nun liegt es allein in Eurer Hand, der fiesen Mutanten Herr zu werden und wieder für Ordnung in South Park zu sorgen

Die Release-Verzögerungen von *Turok 2* haben nicht nur die Geduld unzähliger Fans auf die Probe gestellt, sondern auch einige Unkosten bei Iguana verursacht. Was liegt also näher, als die aufwendige 3D-Engine des Action-Knallers weiterzuverwerten.

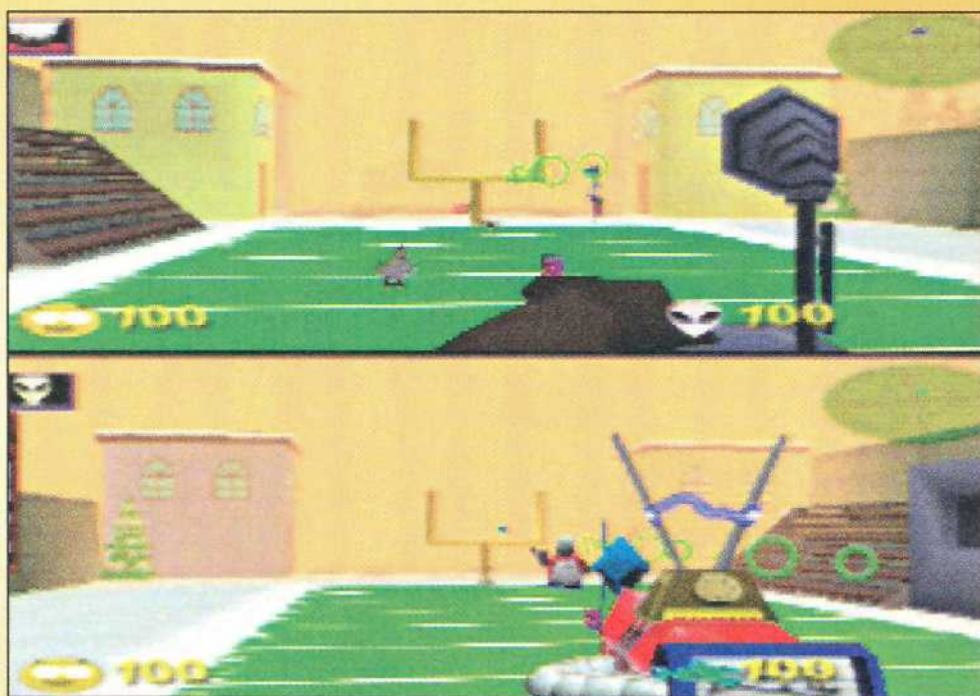
gleichnamigen Videospiel wieder. Um die katastrophalen Auswirkungen, die ein zu nah an der Erde vorbeifliegender Komet im friedlichen South Park angerichtet hat, in den Griff zu bekommen, könnt Ihr wahlweise die Rolle von Cartman, Kenny, Kyle oder

In die Heldenrollen schlüpfen diesmal vier Grundschüler, die bereits im amerikanischen Fernsehen für sehr viel Aufsehen gesorgt haben. In der Cartoon-Serie *South Park* erleben sie wöchentlich die geschmacklosesten Abenteuer seit Erfindung der Mattscheibe und haben dabei praktisch schon jedes Tabu gebrochen, das es in unserem aufgeklärten Zeitalter noch gibt. Einiges davon findet Ihr auch im

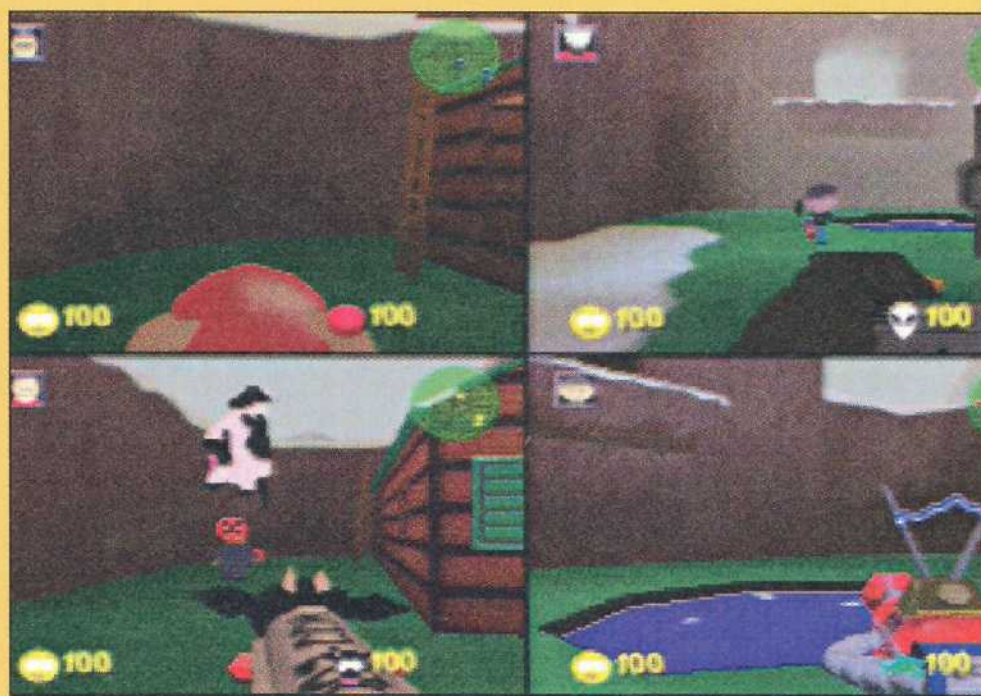
Stan übernehmen. Unterschiedliche Fähigkeiten besitzen die kleinen Giftzwerges zwar nicht, aber sie verfügen über individuelle Sprach-Samples, die es wirklich in sich haben. Da wird geflucht, daß die Zensur mit den Pieptönen bei den besonders schmutzigen Wörtern kaum hinter-



Die friedlich umherstreunenden Steinböcke und Rehe solltet Ihr verschonen, sonst droht Punktabzug



Die Strahlenwaffe, die Eure Gegner zum Singen zwingt, ist schon in der ersten Folge der Zeichentrickserie zu sehen. Die Kühe erhielten sie von den Aliens als Geschenk



Trotz einiger Slowdowns ist der Vierspieler-Modus extrem witzig. Was gibt es auch Schöneres, als jemandem uringetränkte Schneebälle in den Nacken zu werfen?



herkommt. Auf Wunsch könnt Ihr diese sprachlichen Entgleisungen

mit deutschen Untertiteln versehen lassen, so daß Euch auch ja nichts entgeht. Im ersten Level ist es Eure Aufgabe, South Park vor den Angriffen wild gewordener Truthähne zu schützen. Neben den kleinen, in Gruppen angreifenden Exemplaren trifft Ihr auch regelmäßig auf einige Riesentruthähne. Diese sogenannten Tanks solltet Ihr unbedingt alle ausschalten, da Ihr ansonsten gegen die geflüchteten in einer Art Strafrunde noch einmal antreten müßt.

Mit derselben Steuerung, die bereits aus *Turok* bekannt ist, durchforstet Ihr insgesamt fünf Level, die in jeweils drei bis vier Episoden unterteilt sind. Am Ende jeder Stage wartet dann



Eine über den Kopf gestülpte Kuh ist nicht nur unangenehm, sondern schränkt auch das Blickfeld ein



Im Solo-Modus erhaltet Ihr Cheats, mit denen sich die 16 anderen Multiplayer-Charaktere freilegen lassen



In der ersten Episode eines jeden Levels müßt Ihr die drei anderen South Park-Helden auffinden

ein besonders fieser Endgegner, den es nur mit sehr viel Ausdauer und Geschick auszuschalten gelingt. Ist die Gefahr durch die Truthähne erst einmal gebannt, erwarten Euch in den vier folgenden Stages gräßlich verunstaltete Mutanten, von Aliens kontrollierte Kühe, Ufos, Roboter und letztendlich eine ganze Spielzeugarmee. Das hört sich zwar sehr abwechslungsreich an, ist es aber nicht. Denn in den einzelnen Levels bekommt Ihr es zumeist nur mit einem Gegnertyp in vielfacher Ausfertigung und den entspre-

chenden Tanks zu tun. Im ersten Spielabschnitt müssen somit Hunderte von Truthähnen erlegt werden, deren



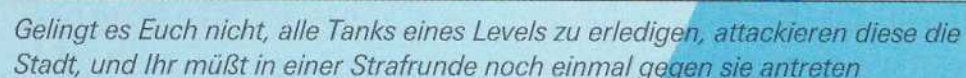
A screenshot from the game 'Angry Birds'. In the center, a pig character with a red bow and a large orange belly is standing on a grey rock. The background is a dark purple sky with a large white moon. In the top right corner, the score '42360' is displayed in yellow. In the bottom left corner, there is a green bowl of food and a level indicator showing '23' in yellow. The bottom right corner features a blue and white circular icon.

A photograph of three men standing together. The man on the left has blonde hair and is wearing a white baseball jersey with 'Beers' in blue script and red and blue stripes. The man in the middle has dark hair and is wearing a black and white plaid shirt. The man on the right has curly brown hair and is wearing a white baseball jersey with 'Beers' in blue script and red and blue stripes. They are all smiling. The background is dark and out of focus.

test 62 TOTAL! 2/99



Marco Häntschi

**Gameplay** **3-**

In den Levels gibt es kaum etwas zu entdecken, und die Horden identischer Gegner nerven.

Dauerspaß **3**

Solo wird es sehr schnell eintönig, doch der Mehrspieler-Modus ist durchaus unterhaltsam.

Grafik **2-**

Bei dem simplen Grafikstil hätte es möglich sein müssen, den Nebel in den Griff zu bekommen.

Sound **1-**

Die witzigen Sprach-Samples und Soundeffekte können mit der Cartoon-Vorlage mithalten.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 2 Seiten

Spieler	1-4 (simultan)
Level	5
Schwierigkeit	hoch
Rumble Pak	ja
Speicherkapazität	..128 MBit
Erhältlich	Ende Februar

FAZIT

3

Genre: Action

Hersteller: The 3DO Company

Entwickler: The 3DO Company

Preis: ca. DM 160

BATTLETANX



Habt Ihr auch schon einmal davon geträumt, einen Panzer zu steuern und grundlos die gesamte Umgebung in Schutt und Asche zu legen? Dann habt Ihr ja Glück: In Battletanx gehen Eure Träume in Erfüllung. Viel Vergnügen!



In diesem Bonuslevel steuert Ihr ein Standgeschütz, bis es vernichtet ist



Schenkt man der Story von *Battletanx* Glauben, dann befällt ein tödlicher Virus in naher Zukunft den Erdball, der ausschließlich Menschen weiblichen Geschlechts angreift. Das Militär taucht auf, das alle Frauen unter Quarantäne stellt. Natürlich wollen das deren Gatten nicht tatenlos mit ansehen, also gibt es einen Weltkrieg, und kurz darauf ist die Zivilisation am Tiefpunkt ihrer Karriere angelangt. Ein paar Gangs finden sich zusammen, die mit schwebbewaffneten Vehikeln den Rest der Menschheit terrorisieren. Irgendein Held, der seine Geliebte vermisst und die Zerstörung nicht weiter dulden will, steigt seinerseits in einen Panzer und macht sich auf, dem Schrecken ein Ende zu bereiten. Soweit die Vorgeschichte. Ihr übernehmt die Rolle dieses Mannes und steuert seinen Panzer durch die Überreste von di-

versen Großstädten. Dabei sollt Ihr in jedem Level banale Einsatzziele erfüllen, die z. B. „Zerstöre 15 Panzer“, „Zerstöre ein Gebäude“, „Zerstöre 5 Panzer und ein Gebäude“

POSITIV
Vier Mehrspieler-Modi, actionreiches Geschehen

oder „Zerstöre ein paar Ölfässer“ lauten. Etwas widersprüchlich, wenn unseren Helden die Vernichtung doch so stört ... Eine Standardwumme steht Euch mit unbegrenzter Munition zur Verfügung, mit der Ihr Häuser, Mauern, Autos und alles, was sonst den Weg versperrt, wegsprengt. Gegner gehören selbstredend auch dazu. Diese zu zerstören, entpuppt sich jedoch als wesentlich schwieriger. Da Euer Gefährt nicht besonders wendig ist, sind Ausweichmanöver nahezu unmöglich. Außerdem wird die Sicht durch Nebel behindert, so daß Ihr meistens nur Schüsse seht, aber keine Feinde. Hinzu

kommt, daß auf Eurem Radar nicht jeder Gegner angezeigt wird, und daß die Schüsse und Explosionen dermaßen dichte Rauchschwaden hinterlassen, daß Ihr oft sekundenlang im Dunkeln steht und keinen Meter weit sehen könnt. Eine Reihe aufsammlbarer Extrawaffen erleichtert die Aufgabe ein wenig, da diese jedoch schnell verbraucht sind, kommt eher Frust als Spielspaß auf.

Was das Spiel aufwertet, sind die vier Mehrspieler-Modi, die sich zwar nicht sonderlich voneinander unterscheiden, aber immerhin für etwas länger anhaltende Motivation sorgen. Eine Entschädi-

NEGATIV
Träge Steuerung, unübersichtlich, eintöniger Spielverlauf

gung für den mißlungenen Einzelspieler-Modus sind sie jedoch nicht, da auch dort die träge Steuerung an Euren Nerven nagt. *Battletanx* ist ein Spiel, das keinerlei Aufsehen erregt und nur für Leute interessant ist, die Materialschlachten mögen und auf nichts anderes Wert legen.

Tobias Partetzke



So sieht es aus, wenn Ihr gerade einen feindlichen Panzer zerstört habt



Die Vierspieler-Modi sind zwar nicht das Gelbe vom Ei, aber unterhaltsamer als der Einzelspieler-Modus

Gameplay	4
Die Steuerung ist zu träge, der Spielverlauf zu einseitig und zu unübersichtlich.	
Dauerspaß	4
Mit mehreren Spielern mittelfristig motivierend, allein wird es jedoch schnell eintönig.	
Grafik	4
Grafisch unter dem Stand der ersten N64-Spiele: verwaschen, neblig, undetailliert.	
Sound	4+
Billige Kompositionen, wie man sie aus Vandalen-Filmen kennt, aber gute Soundeffekte.	
Modulspeicher:	nein
Controller Pak:	Spielstand belegt 1 Seite
Spieler	1-4 (simultan)
Level	17
Schwierigkeit	3 Stufen/mittel
Rumble Pak	ja
Speicherkapazität	64 MBit
Erhältlich	als Import (us)
FAZIT	4

Gigantische Verlosung zum besten Spiel aller Zeiten!

Gebt es zu, auch Ihr habt in den letzten Wochen Tag und Nacht *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* gespielt. Vermutlich spielt Ihr es noch immer, wenn Ihr Euch nicht gerade in der Schule langweilt oder zum Einkaufen und Müllwegbringen gezwungen werdet. Damit Ihr keine Sekunde mehr ohne Zelda und Link auskommen müßt, verlost TOTAL! in Zusammenarbeit mit Cyber Games viele, viele *Zelda*-Artikel.

1. Preis:

eine silberne *Zelda*-Uhr, ein *Zelda*-Rucksack, ein *Zelda*-Becher, eine *Zelda*-Baseball-Kappe, eine *Zelda*-Statue (40 cm hoch) und ein *Zelda*-Special-Pak (bestehend aus einem Spiel, einem T-Shirt und einem Ansteck-Pin)

2. und 3. Preis:

je eine blaurote *Zelda*-Uhr, ein *Zelda*-Rucksack, ein *Zelda*-Becher, eine *Zelda*-Baseball-Kappe, eine *Zelda*-Statue (40 cm hoch) und ein *Zelda*-Special-Pak (bestehend aus einem Spiel, einem T-Shirt und einem Ansteck-Pin)

4. und 5. Preis:

je ein *Zelda*-Rucksack, eine *Zelda*-Baseball-Kappe und ein *Zelda*-Special-Pak (bestehend aus einem Spiel, einem T-Shirt und einem Ansteck-Pin)

6. - 10. Preis:

je ein *Zelda*-Kapuzenpullover, ein *Zelda*-T-Shirt und ein *Zelda*-Ansteck-Pin

11. - 15. Preis:

je ein *Zelda*-T-Shirt und ein *Zelda*-Ansteck-Pin

Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, der schicke bitte eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse:

TOTAL!

Stichwort: „Cyber Games“

Friedensallee 41

22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 03.03.99 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Cyber Games sowie deren Angehörige dürfen an diesem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



Tenchi Muyo!

RYO-OHKI

Neues Jahr, neue Anime-Specials. Auf diesen Seiten erwartet Euch in den kommenden Monaten unter anderem ein Bericht zu Neon Genesis Evangelion, das Bandai zur Zeit als Vorlage für ein N64-Actionspiel nutzt. Den Anfang macht aber ein echter Klassiker japanischer Zeichentrickkunst: Tenchi Muyo ist nicht nur eine der originellsten, sondern auch eine der witzigsten Anime-Serien überhaupt.

Hauptheld der Serie ist der Schüler Tenchi Masaki, dessen Rolle durch den vieldeutigen Titel beschrieben wird. So lässt sich *Tenchi Muyo* beispielsweise als „Himmel und Erde“ oder „Tenchi wird nicht gebraucht“ übersetzen, was auf seine recht hilflose Situation angesichts der über ihn hereinbrechenden Ereignisse hindeutet.

Zu Besuch bei seinem Großvater kann Tenchi dem Drang nicht länger widerstehen, den er bereits seit frühester Kindheit verspürt. Er will wissen, was es mit dem geheimnisvollen Masaki-Schrein auf sich hat, dessen Zugang, solange er denken kann, versperrt ist. Durch ein nicht unbeträchtliches Maß an Ungeschicklichkeit erweckt er dabei den Dämon, der seit 700 Jahren in dem Schrein gefan-

gen ist, zu neuem Leben. Aus den mumifizierten Überresten des Wesens erstet eine junge Frau mit enormen magischen Kräften auf. Es ist Ryoko, eine Weltraumpiratin, die sich viele Feinde in der Galaxis gemacht hat. Nachdem sich Tenchi und Ryoko in einem wilden Kampf näher kennengelernt haben, erscheint das Raumschiff von Prinzessin Ayeka, der Erzfeindin von Ryoko auf der Bildfläche. Die nun folgende Schlacht zwischen den beiden außerirdischen Schönheiten endet mit der Zerstörung ihrer beiden Raumschiffe, so daß sie fortan auf der Erde festsitzen. Ayeka und Ryoko quartieren sich bei Tenchi ein, und es entwickelt sich eine überaus chaotische Dreiecksbeziehung zwischen ihnen. Diese zumeist sehr witzigen, von Eifersucht und Streitigkeiten bestimmten Szenen werden immer wieder von den verschiedensten Besuchern



aus dem All, seien es nun Bösewichter wie Kagato oder die besorgten Eltern der extraterrestrischen Hauptdarsteller unterbrochen. Somit erwarten Euch gleichermaßen witzige wie actionreiche Abenteuer in einer knallbunten Anime-Welt voller Science-fiction-, Fantasy- und Comedy-Elementen.

Marco Häntsch



Weltraumpiratin Ryoko und Prinzessin Ayeka (im Hintergrund) haben sich regelmäßig in den Haaren. Titelheld Tenchi ist dabei oft nur der Spielball der beiden

Ein Feuerwerk an Ideen

Das Faszinierende an *Tenchi Muyo* ist die Vielzahl an frischen Ideen, die extrem abwechslungsreiche wie witzige Handlung und die zahlreichen originellen Charaktere. Neben den drei oben vorgestellten Hauptdarstellern wird der Zuschauer in jeder neuen Episode mit anderen interessanten oder einfach nur skurrilen Figuren bekannt gemacht. Da gibt es beispielsweise Ryo-Ohki, ein kleines Tier, das wie eine Kreuzung aus Hase und Katze aussieht und einem Ei entschlüpft ist, das Ryokos Raumschiff kurz vor seiner Zerstörung gelegt hat. Ryo-Ohki kann nicht sprechen, ernährt sich vorzugsweise von Karotten und hat ab der zehnten Episode die Fähigkeit, sich in eine menschliche Gestalt zu verwandeln. Sobald es ausgewachsen ist, wird es die Form eines Raumschiffs annehmen. Mihoshi ist eine tolpatschige Galaxy-Polizistin, die den Auftrag hatte, den Oberschurken Kagato festzunehmen, der der große Widersacher des Helden-Trios ist. Doch auch sie zerstört ihr Raumschiff und sitzt auf der Erde fest. Weitere wichtige Charaktere sind Mihoshis energische Kollegin Kiyone, die zu ihrer Rettung ausgeschiedt wurde, Sasami, die kleine Schwester von Ayeka und Tenchis Großvater, der letztlich für das ganze Schlamassel verantwortlich ist. Aber seht selbst.



Mit etwas Glück erscheint die OAV-Serie in diesem Jahr auch in Deutschland, aber ein konkreter Termin steht bisher noch nicht fest. Neben den Videos ist in den USA zudem ein Manga unter dem Titel No need for Tenchi auf den Markt gekommen

Videospiele zum Thema

Tenchi Muyo-Videospiele gibt es zuhauf für Super Nintendo, PlayStation und Saturn. Nur ist bisher noch keines von ihnen außerhalb Japans erschienen. Bei den meisten Titeln handelt es sich um Puzzle-Spiele, aber es sind auch einige RPGs wie beispielsweise *Tenchi Muyo - Animated Serie* für das SNES darunter.



Vom OAV zum Kinoerfolg

Anders als die Mehrzahl der erfolgreichsten Anime-Serien basiert *Tenchi Muyo* nicht auf einer Manga-Vorlage, sondern erschien 1992 erstmals als Video-Premiere (OAV). Von Pioneer in Auftrag gegeben entstanden in den AIC-Produktionsstudios insgesamt 14 Episoden, die gleichermaßen den Grundstein des *Tenchi Muyo*-Universums sowie ihren künstlerischen Höhepunkt darstellen. Die daraufhin produzierten zwei TV-Serien mit jeweils 26 Folgen erreichen naturgemäß nicht das Qualitätsniveau der Video-Premieren und haben auch einige inhaltliche Abweichungen zur Vorlage aufzuweisen. Mit den drei Kinofilmen *Tenchi Muyo in Love*, *Daughter of Darkness* und *A Far Away Feeling* eroberte das von Kajishima Masaki erdachte Thema sogar die große Leinwand. In der OAV- und TV-Serie *Pretty Sammy* erleben die beliebten *Tenchi Muyo*-Charaktere dann Abenteuer, die mit dem Original kaum noch etwas gemein haben und eher von *Sailor Moon* inspiriert zu sein scheinen. In Deutschland wird möglicherweise dieses Jahr die synchronisierte Fassung der OAV-Serie in den Handel kommen. In England sind bereits alle Folgen auf Video erschienen.

SPIELE, FÜR DIE NICHT

Ihr habt vielleicht gedacht, daß wir Erbarmen mit Euch oder einfach die Nase voll haben. Doch die Serie, die die nicht so ganz geglückten Videospielkreationen ans grelle Tageslicht zerrt, wird ohne Rücksicht auf Verluste fortgesetzt. Überlegt es Euch also lieber zweimal, bevor Ihr Euch darüber beklagt, warum so manches Spiel nicht in Deutschland auf den Markt kommt. Das hat bisweilen schon seinen Grund.

PUZZLE DAMA

Genre:
Puzzlespiel

Hersteller:
Konami (KCEK)

Spieler:
1-2 (simultan)

Erhältlich:
als Import (jp)

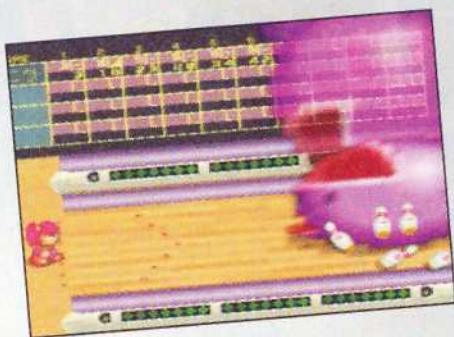
Konami erfüllt braven Kindern gleich drei Wünsche auf einmal. Wer auf Puzzles steht, bekommt davon sogar zwei Varianten geboten und für diejenigen, die auf Action der ganz harten Gangart stehen, gibt es noch ein Bowling-Spiel als Zugabe. Da kommt doch Freude auf.

Puyo Puyo ist keine exotische Gewürzmischung, sondern der mit Abstand erfolgreichste Tetris-Klon Japans. Die von Compile erdachte Version des Bunte-Steine-Sortierens ist derart populär, das sie sogar von anderen Entwicklern kopiert wird. In diesem Fall schickt Konami zehn verschiedene Anime-Figu-

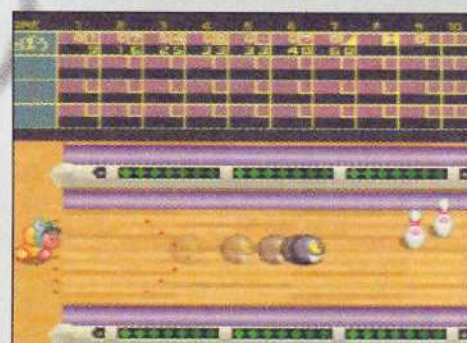


Dank der im Hintergrund agierenden Anime-Charaktere ist der Puzzle-Modus selbst für unbeteiligte Zuschauer interessant. Der Spieler hat aufgrund des hohem Tempos dafür keine Augen

ren in den Kampf, die die Aktionen des Spielers mit wilden Gesten im Hintergrund des Geschehens begleiten. In der an Puyo Puyo angelehnten Spielvariante müßt Ihr herabfallende Steinpaare so sortieren, daß drei gleichfarbige Blöcke sich berühren, die sich daraufhin auflösen. Der zweite Modus erinnert mehr an Tetris Attack für das Super Nintendo. Dabei ist es Eure Aufgabe, mit Hilfe eines Cursors innerhalb der aus dem Boden steigenden Blockmasse die Steine entsprechend ihrer Farbe zu sortieren. Das Wit-



zige daran ist, daß Ihr nach und nach gegen immer stärkere Gegner antreten müßt, die schließlich wie Irrwische ihr Spielfeld leer räumen und Euch mit provozierenden Posen und Sprachsamples den letzten Nerv rauben. Wem das zuviel Aufregung ist, dem bietet Puzzle Dama eine entspannende Alternative. Beim Bowling habt Ihr nichts anderes zu tun, als die Geschwindigkeit und die Rollrichtung der Kugel vorzugeben. Gelingt es Euch, im idealen Winkel auf den ersten Kegel zu treffen, führt Ihr eine Art Special-Move aus, der die gesamte



Noch langweiliger als in natura: Der Bowling-Modus ist ein echter Schuß in den Ofen

Bahn abräumt. Dabei hebt die Bowling-Kugel beispielsweise ab, fliegt eine kurzes Stück durch die Luft und knallt dann in der Größe eines Mittelklassewagens auf die Kegel. Länger als zehn Minuten ist das allerdings nicht unterhaltsam. Ganz im Gegensatz zu den beiden Puzzlespielen, die grellbunt aufgemacht und absolut fesselnd sind.

Marco Häntsch



Spielidee



Trotz Originalitätsfaktor Null hat das Sortieren von bunten Steinen nichts von seiner Faszination eingebüßt. Das Bowling ist allerdings ein Witz.

Umsetzung



Wer von knallbunten Anime-Grafiken Karies bekommt, sollte vorsichtig sein. In Sachen Kulleraugen hat Konami hartes Geschütz aufgeföhren.

Kulturschock



Alles im grünen Bereich, mit Ausnahme des merkwürdigen Bowling-Spiels, das eine fiese Perspektive und keinerlei Unterhaltungswert bietet.

Sprachbarriere



Es gibt zwar eine Menge Optionen und viele textlastige Menüs, doch die Spiele selbst erschließen sich auch ohne Sprachkenntnisse.

Spielspaß



UNSERE WELT NOCH REIF IST - TEIL 2

WHEEL OF FORTUNE

Genre:
Spielshow

Hersteller:
Gametek

Spieler:
1-3 (simultan)

Erhältlich:
als Import (us)

Maren Gilzer hat ausgedreht. Das jahrelang von vielen Kreuzworträtsel-Süchtigen bejubelte Glücksrad ist auf die hinteren Plätze zu Kabel 1 verbannt worden. Aber das ist kein Grund zur Traurigkeit. Denn wer ein N64 zu Hause stehen hat, kann den ganzen Tag am Rad drehen.

Wheel of Fortune war Gameteks erstes N64-Spiel und sicherlich auch der Grundstein für den Bankrott der Firma. Denn nicht nur die Idee, eine mittlerweile bis auf's Letzte ausgelutschte TV-Show in Modulform zu gießen, ist haarsträubend, dies gilt auch für die technische Umsetzung des Ganzen. In der Manier windelpupsender Lego-Techniker ist es den Programmierern tatsächlich gelungen, das amerikanische Fernseh-



„Sie müssen erst das Rad drehen, bevor Sie einen Konsonanten auswählen dürfen“ und „Den Buchstaben hatten wir leider schon“ gehören zum Grundwortschatz eines Glücksrad-Moderators

studio mit nur einer Handvoll Polygonen nachzubauen. Die Kandidaten werden dagegen wie auch bei Jeopardy durch digitalisierte Sequenzen und Standbilder dargestellt, deren Qualität Euch die Tränen in die Augen treiben wird. Derart verschwommene und undetaillierte Bilder bekommt man sonst nur nach einem kräftigen Schlag auf die Kinnschulter zu sehen. Die in natura unzweifelhaft äußerst attraktive Buchstabenumdreherin Vanna White darf in einem kleinen Fensterausschnitt als verwachsenes FMV-Filmchen bewundert werden. Wer auf einem Bankrott-Feld landet oder einmal aussetzen muß, wird von ihr mit einer freundlichen Bemerkung getröstet.

Über 4.000 verschiedene Begriffe, natürlich allesamt in Englisch, gilt es zu erraten. Das Geld, das Ihr dabei gewinnt, könnt Ihr



aber leider nicht gegen Waschmaschinen und Klappräder eintauschen. Nein, Ihr dürft Eure Rekorde nicht einmal abspeichern, denn bei Wheel of Fortune gehört kein Controller Pak ins Pad, sondern ein Rumble Pak, damit es Euch beim Drehen des Rades auch ordentlich in den Fingern kribbelt. Solltet Ihr also etwas Geld übrig haben und fehlt Euch noch ein spannendes Show-Spiel für Euer N64, dann steckt Euer Portemonnaie wieder ein. Es lohnt sich nicht.

Marco Häntschi

Spielidee

Es muß seinen Grund haben, daß Glücksrad von einem Spiel namens Hangman abgeleitet ist. Zum Strick sollte deshalb aber niemand greifen.

Umsetzung

Da waren echte Menschenhasser am Werk. Wenn Miyamoto so was sehen würde, gäbe es einen Satz heiße Ohren für die Verantwortlichen.

Kulturschock

Kaum jemandem dürfte die Show fremd sein, doch sie hat in dieser Form einfach keine Existenzberechtigung als Videospiel.

Sprachbarriere

Manche Begriffe sind selbst mit guten Englischkenntnissen kaum zu erraten – speziell die weniger berühmten amerikanischen Berühmtheiten.

Spielspaß

Wertungserklärung

Wir haben für die Einstufung dieser ausgefallenen Import-Spiele ein neues Bewertungssystem erfunden. Die verschiedenen Köpfe fungieren wie ein Benotungssystem von 1 bis 5. Für den Punkt Spielspaß hatten die Einzelwertungen der Spielidee und der Umsetzung mehr Gewicht als die für Kulturschock und Sprachbarriere.

Beispiel: Hat ein Spiel das Urteil „Freu, freu, importabel!“ also quasi die Note 2 erhalten, gilt es als gutes Spiel, bei dem Ihr abwägen müßt, wie wichtig Euch die Verständlichkeit der Texte ist. Das Urteil „totale Gehirnwäsche“ deutet auf ein beinahe unspielbares Modul mit völlig irremachenden japanischen Texten und Menüs.



1 – Big in Japan!



2 – Freu, freu, importabel!



3 – Haarsträuber!



4 – TOTAL! schräg



5 – totale Gehirnwäsche!



Genre:
Action/Jump&Run

Hersteller:
Acclaim

Entwickler:
Bit Managers

Preis:
ca. DM 70

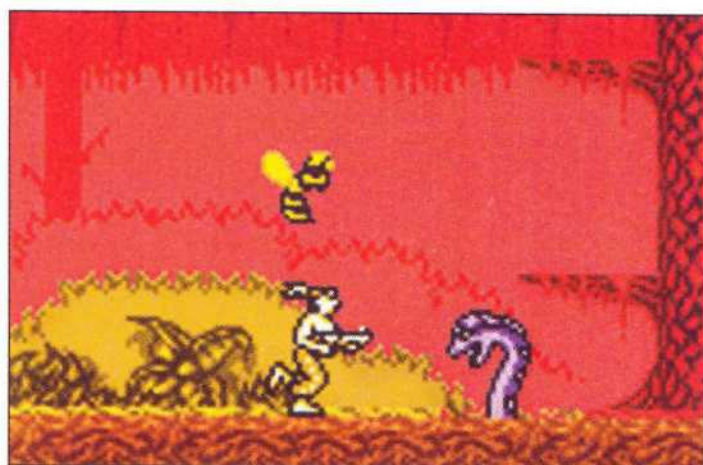
TUROK 2 – SEEDS OF EVIL

GAME BOY
COLOR

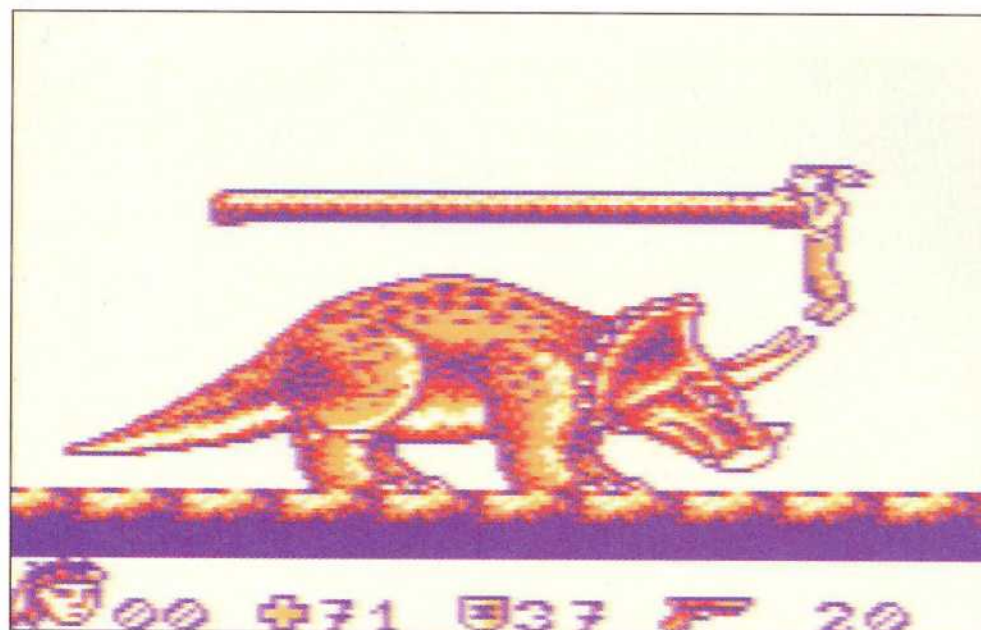
Turok ist zurückgekehrt. Auch Nintendos tragbare Konsole wurde mit einem neuen Abenteuer bedacht, das Ihr auf dem Game Boy Color sogar in Farbe erleben könnt.

Die N64-Version von *Turok 2 – Seeds of Evil* hat es zwar nicht mehr vor Weihnachten in die deutschen Verkaufsregale geschafft, doch die GB-Fassung war bereits kurz vor dem gesegneten Fest erhältlich. Technisch macht der Hosentaschen-Indianer eine gute Figur. Die Grafik ist erstaunlich detailliert und die Bewegungen der Akteure wurden aufwendig animiert. Besonders beeindruckend ist jedoch die übertragende Qualität des Sounds. Die Entwickler der Firma Bit Managers kitzeln einen Klang aus der kleinen Keksdose, daß Ihr Euren Ohren nicht trauen werdet. Auch spielerisch hat das Game eine Menge zu bieten. Acht Level und vier Bosse warten auf Euch. Meistens spielt Ihr in der klassischen 2D-Ansicht und müßt den Raptoren und anderen Dinosiden der sogenann-

POSITIV
Abwechslungs-
reiche Level, gute
Steuerung, pak-
kende Atmosphäre



Bereits auf dem klassischen Game Boy sieht Turok 2 sehr gut aus. Auf dem GB Color hat das Spiel noch mehr Flair



Dieser Triceratops ist der erste Endgegner. Ihn zu besiegen, ist nicht schwierig. Ihr müßt nur kräftig auf ihn schießen und Euch rechtzeitig die Plattform hochziehen

ten Amarant-Allianz Paroli bieten.

Dabei ist allerdings nicht nur der Umgang mit durchschlagskräftigen Waffen gefragt. Wer das Abenteuer bestehen will, der muß auch die zahlreichen Jump&Run-Passagen meistern. Diese strapazieren zuweilen die Nerven bis aufs Äußerste, da sie teilweise extrem schwierig gestaltet wurden. Dies liegt nicht an der Steuerung, welche ganz im Gegenteil vorzüglich gelungen ist. Wer sich aber beim Sprung nur um ein paar Pixel verschätzt, segelt häufig an der rettenden Kante vorbei und stürzt in einen Abgrund. Rücksetzpunkte sind zudem recht spärlich gesät, weshalb Ihr oftmals längere

Abschnitte wiederholen müßt, um erneut die kritische Stelle probieren zu können.

Dieses gnadenlose Design und die Tatsache, daß die Gegner manchmal etwas flackern, wenn viele Objekte auf dem Bildschirm dargestellt werden, sind jedoch die einzigen Mankos, die wirklich nennenswert sind.

Für eine ausgezeichnete Abwechslung sorgen die Pseudo-3D-Level, bei denen Ihr zum Beispiel vor einem riesigen Sandwurm flüchten müßt oder in einem Kanu stromaufwärts paddelt. Auf dem Rücken eines Flugsauriers reitet Ihr in einem automatisch scrollenden Abschnitt, und nur mit dem Messer bewaffnet schwimmt und taucht Ihr



Der Dino kann nicht fliegen, Ihr müßt im richtigen Moment abspringen



Im ersten Level verrät ein Druck auf Select, wer Freund und wer Feind ist

durch einen See. Ihr seht also, an Abwechslung fehlt es Acclaims neuestem Spiel absolut nicht. Wer sich also von dem insgesamt hohen Schwierigkeitsgrad

nicht abschrecken läßt, findet in *Turok 2 – Seeds of Evil* durchaus empfehlenswertes Futter für seinen Game Boy.

Frederic Berg

NEGATIV
Bei vielen Objekten
flackern die
Gegner, zuwenig
Rücksetzpunkte

Gameplay 2+

Es gibt knifflige Passagen. Dennoch überzeugen die Steuerung und das Leveldesign.

Dauerspaß 2-

Ungeübte Spieler könnten schnell frustriert sein, fortgeschrittene fühlen sich gefordert.

Grafik 2+

Die Animationen und die Umgebung sind aufwendig. Gelegentlich flackern einige Gegner.

Sound 1

So muß ein GB-Spiel klingen! Effekte, Melodien und auch Tonqualität sind vorbildlich.

Modulspeicher: nein, Paßwort
Systeme: GB, GBC, SGB

Spieler 1
Level 8
Schwierigkeit 3 Stufen/hoch
Bildschirmtexte deutsch
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

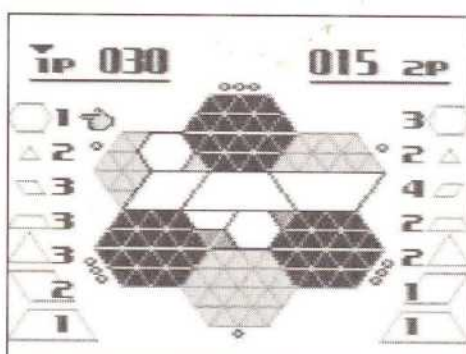
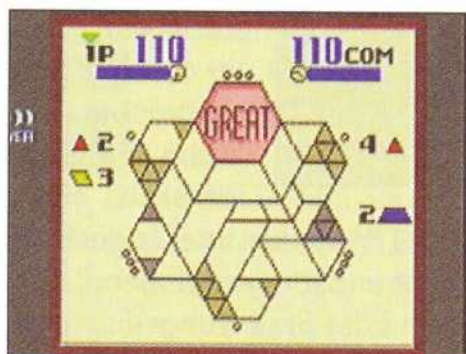
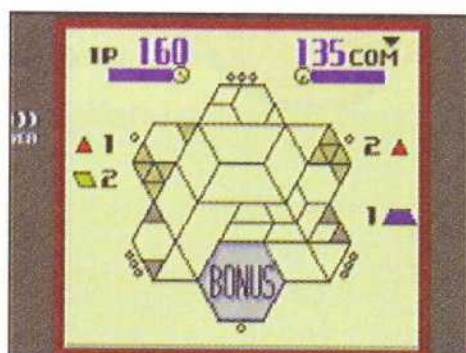
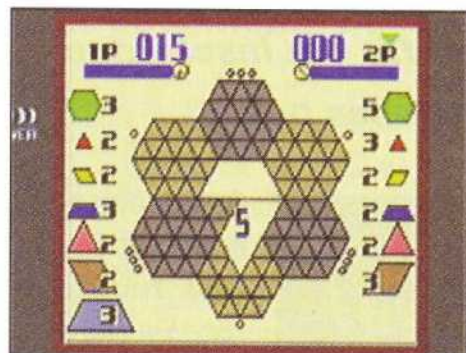
HEXCITE

GAME BOY
COLOR



Auf den ersten Blick sieht Hexcite nicht besonders interessant aus. Laßt Euch nicht täuschen, das Spiel ist ein echter Leckerbissen für Puzzle-Fans.

Das Spielbrett besteht aus sieben Sechsecken, wobei das mittlere als Startfeld benutzt wird. Von diesem aus beginnend müßt Ihr Steine in Form von Dreiecken, Trapezen und Sechsecken plazieren. Dies geschieht immer abwechselnd mit einem Mitspieler, der auf Wunsch vom Computer simuliert wird. Interessant ist, daß Ihr nicht nur per Link-Kabel mit einem Freund spielen könnt, sondern auch abwechselnd am gleichen Gerät. Punkte sammelt Ihr durch das Ablegen der Steine sowie das Ausfüllen der sechs Rahmensechsecke. Minuspunkte bekommt Ihr für jeden Stein, der am Ende übrigbleibt. Daher ist es sinnvoll, das Feld so zu belegen, daß Ihr Euren Gegner blockiert. Doch Ihr dürft nicht wahllos ablegen, ein Stein muß immer andere



Steine berühren. Wie komplex die Möglichkeiten sind, die sich hinter diesem einfachen Spielprinzip verbergen, läßt sich erst ermessen, wenn man es selbst probiert hat. Um mit dem Game ver-



traut zu werden, könnt Ihr Euch diversen Trainingsaufgaben stellen. Als Bonus könnt Ihr Eure Erfolge, ein angefangenes Spiel und dreißig (!) Games als Replay auf dem Modul speichern.

Frederic Berg

Genre:
Puzzlespiel

Hersteller:
Ubi Soft

Entwickler:
Gú.Inc

Preis:
ca. DM 70

Test GB

Gameplay

1-

Das relativ simple Spielprinzip ist schnell verstanden und bringt unglaublich viel Spaß.

Dauerspaß

1-

Schön, daß man als Anfänger sofort loslegen, aber auch später noch viel lernen kann.

Grafik

3

Einfach und zweckmäßig. Hexcite ist sowohl in Farbe als auch in Schwarzweiß übersichtlich.

Sound

3

Mit bombastischen Effekten solltet Ihr nicht rechnen. Es erklingen ruhige Melodien.

Modulspeicher: ja
Systeme: GB, GBC, SGB

Spieler 1-2 (auch Link)
Level 16
Schwierigkeit mittel/hoch
Bildschirmtexte Englisch
Speicherkapazität 1 MBit
Erhältlich ab Februar

FAZIT
1-



Winningschnallen!

Der Spielehersteller Infogrames hat drei leckere Gewinnpakete geschnürt, die Ihr nur in TOTAL! gewinnen könnt. Das sehr realistische Rennspiel *V-Rally Edition 99* und das abgedrehte *Jump&Run Starshot - Panic im Space Circus* freuen sich schon auf einen Platz in Eurer Sammlung. Wer nicht schreibfaul ist, kann also mit etwas Glück ordentlich absehen, bei unserem Gewinnspiel.

1. Preis:

Ein V-Rally Edition 99-Modul, ein Starshot - Panik im Space Circus-Modul, eine V-Rally-Jacke und ein Starshot-T-Shirt



2. und 3. Preis:

Je ein V-Rally Edition 99-Modul, ein Starshot - Panik im Space Circus-Modul und ein Starshot-T-Shirt

Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, der schicke bitte eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse:

TOTAL!

Stichwort: „Lecker Gewinne“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 03.03.99 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Infogrames sowie deren Angehörige dürfen an diesem Gewinnspiel nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Nintendo

Preis:
ca. DM 70

THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING DX



Während das neueste Zelda-Abenteuer auf dem N64 für Furore sorgt, ist Link schon wieder reif für die Insel – doch diesmal ist alles bunt.

GAME BOY
COLOR


Vater Tarin und Tochter Marin tauchen als Tarlon und Marlon in Zelda V auf



Der gestrandete Link will den Bewohnern einer Tropeninsel im Kampf gegen böseartige Monster seinen Schwertarm zur Verfügung stellen. Mit der Zeit muß er allerdings erkennen, daß die Verhältnisse nicht so klar sind, wie sie scheinen. Durch die Colorierung präsentiert sich *Link's Awakening* nicht nur als vollwertiges Mitglied der *Zelda*-Familie, es wurden auch Neuerungen im Abenteuer platziert. Neben der Erforschung des zusätzlichen Dungeons bietet sich im Laufe des Spiels zwölfmal die



Gelegenheit, ein Foto zu finden bzw. zu aktivieren. Da der GB-Printer unterstützt wird, könnt Ihr diese Bilder ausdrucken. Wenn Ihr bereits im Besitz eines

Zelda IV-Moduls seid, ist der Kauf nicht unbedingt zwingend, aufgrund der Ergänzungs-Features jedoch durchaus interessant. Für GB-Color-User, die kein *Link's Awakening* ihr eigen nennen, ist die Anschaffung dieses Referenztitels spätestens jetzt ein absolutes Muß.

Sebastian Krämer

Gameplay 1-

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

Dauerspaß 1

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

Grafik 1

Die *Zelda*-typischen Details wirken in Farbe noch besser. Flackernde Objekte sind passé.

Sound 1-

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

Modulspeicher: 3 Speicherstände
Systeme: GB, GBC, SGB

Spieler 1
Level 1
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte Deutsch
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
1

Genre:
Jump&Run

Hersteller:
Infogrames

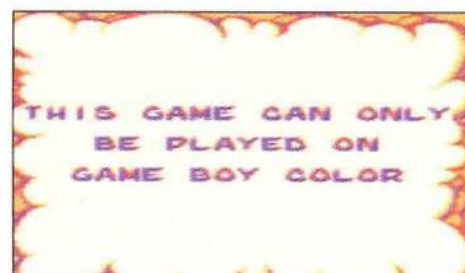
Entwickler:
Infogrames

Preis:
ca. DM 70

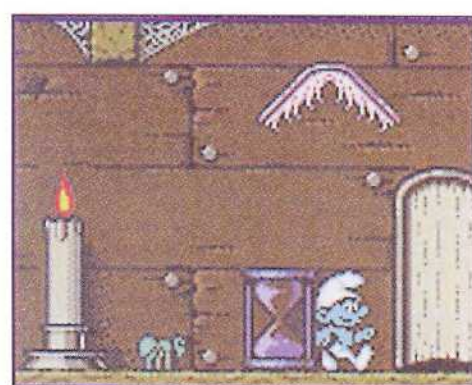
DIE SCHLÜMPFE IM ALPTRAUMLAND



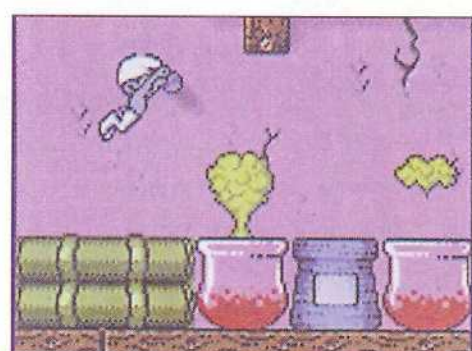
Infogrames schnappt sich das gelungene Original aus dem Jahre '97 und färbt die kleinen Kameraden blau ein. Dabei schafft sie ein Novum: Schlümpfe im Alptraumland läuft NUR auf dem Game Boy Color!


GAME BOY
COLOR

Erzbösewicht Gargamel hat sich etwas einfallen lassen: Er hält die Schlümpfe in ihren Alpträumen gefangen! Nur der Heldenschlumpf hat Glück gehabt und muß seine Freunde befreien. Die im Spiel überwiegenden Jump&Run-Abschnitte sind geprägt von explodierenden Präsenten, einer wild gewordenen Werkbank und in der Luft hän-



Peyos Zeichenstil erzeugt in Farbe eine noch überzeugendere Atmosphäre



genden Items. Alle Passagen lassen sich dank der sehr genauen Steuerung gut meistern. Abwechslung bekommt Euer Held geboten, wenn er ein Kaninchen reitet oder einen tiefen Brunnen auf einem Schildkrötenrücken durchtauchen muß. Der erstklassige Plattformer hat durch die Colorierung noch an Reiz gewonnen. Genreanhängern und Comicfreunden läßt sich *Die Schlümpfe im Alptraumland* bedenkenlos ans Herz legen.

Sebastian Krämer

Gameplay 1-

Die Idee, während des Spielens die Sprunghöhe zu steigern, ist einfach klasse.

Dauerspaß 2+

Der herausfordernde Schwierigkeitsgrad wird durch das faire Design abgemildert.

Grafik 2

Peyos Zeichenstil wirkt in Farbe noch besser. Das Scrolling geht flüssig vonstatten.

Sound 2

Die Musik der Fernsehserie wurde super umgesetzt. Auch die anderen Stücke sind hörbar.

Modulspeicher: nein
Systeme: GBC

Spieler 1
Level 16
Schwierigkeit 2 Stufen
Bildschirmtexte Deutsch
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

RAMPAGE WORLD TOUR

GAME BOY
COLOR

Wer schon immer einmal seinem Vandalismus freien Lauf lassen wollte, der kann dies nun mit Rampage World Tour verwirklichen. Die Vorteile: Es ist völlig legal, und Ihr zieht Euch keine bösen Verletzungen zu.



gieleiste wieder ein Stück auf. Die Bewohner wehren sich nämlich, so gut es geht, gegen die Zerstörungswut und schießen aus Hub-schraubern und Panzern auf das wütende Monster. Ihr findet auch allerhand Extras in den Ruinen. So gibt

Wer hat nicht schon einmal von Rampage gehört? Mit einem von drei Monstern macht Ihr Euch auf, Städte in Grund und Boden zu stampfen. Dazu klettert Ihr auf Häuser und springt darauf herum oder tretet von der Seite dagegen. Herausfallende Menschen dienen Euch als Speise und füllen die Ener-

es z. B. ein Kraftsymbol, das Euch hilft, die Gebäude schneller zu zerstören, und der Todesatem ist wirksam gegen fliegende Feinde. Rampage World Tour bietet über 100 Level, wobei der Ablauf aber jedesmal derselbe ist. Lediglich die Gegneranzahl und die Größe der Städte nimmt zu, so daß der Schwierigkeitsgrad ständig an-



steigt. Die Grafik ist gelungen und scharf, und Slowdowns gibt es selbst bei vielen Gegner-Sprites nur selten. Wer einen GB Color sein eigen nennt, kommt in den Genuß sehr farbenfroher Level. RWT ist ein typisches Spiel für zwischendurch. Leider werdet Ihr durch die fehlende Speichermöglichkeit dazu gezwungen, das Spiel am Stück durchzuspielen, was unweigerlich ein wenig frustig ist.

Holger Reher

Genre:
Action

Hersteller:
Midway

Entwickler:
Digital Eclipse

Preis:
ca. DM 70

Test GB

Gameplay 3

Auf Dauer wird das simple Spielprinzip öde, für Zwischendurch ist RWT aber unterhaltsam.

Dauerspaß 3

Über 100 Level sind klasse, doch gibt es zu wenig Abwechslung. So droht Frustgefahr.

Grafik 2-

Die gute Grafik zeigt kaum Slowdowns, und auf dem GBC sind die Level sehr farbenfroh.

Sound 2-

Die Musik ist nicht die schlechteste, und auch die Soundeffekte sind wirklich gut gelungen.

Modulspeicher: nein
Systeme: GB, GBC, SGB

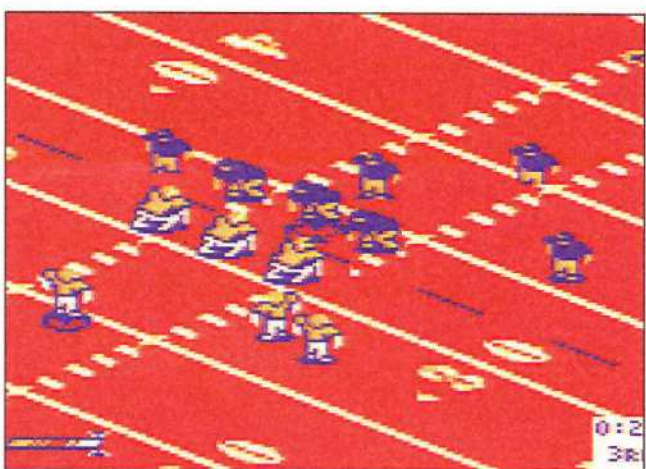
Spieler 1
Level über 100
Schwierigkeit 2 Stufen
Bildschirmtexte Englisch
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3

NFL BLITZ

GAME BOY
COLOR

American Football wird hierzulande immer beliebter. Jetzt gibt es das actiongeladene NFL Blitz auch für den Game Boy - und das sogar in Farbe.



Das komplexe Regelwerk des N64-Spiels (T! 12/98, Note 2) wurde sehr stark vereinfacht, so daß z. B. Fouls niemals vom Schiedsrichter geahndet werden, und der Zusatzpunktversuch nach einem Touchdown automatisch als geglückt gilt. Dadurch spielt sich NFL Blitz sehr flüssig, und man kann sich voll und ganz darauf konzentrieren, das braune Ei in die Endzone zu manövrieren. Dabei müßt Ihr in Freundschafts- oder Saisonspielen mit vier Ver-

Die Steuerung ist sehr einfach, was bei nur zwei Knöpfen auch nötig ist. So können in der Verteidigung und im Angriff jeweils fünf verschiedene Moves wie Drehungen, Hechtsprünge und diverse Tacklings ausgeführt werden, wobei letztere mittels kurzer Full-Motion-Videos dynamisch in Szene gesetzt werden. Überhaupt reicht die Grafik für ein Football-Spiel vollkommen aus, auch wenn manchmal die Übersicht auf dem Spielfeld verlorengeht.

suchen ganze 30 statt der üblichen 10 Yards an Boden gewinnen, wofür alle 30 aktuellen NFL-Teams zur Verfügung stehen. Vor jedem Down habt Ihr die Möglichkeit, aus neun Spielzügen den jeweils erfolgversprechendsten auszusuchen.

Insgesamt ist NFL Blitz ein Spiel für Football-Fans, die gerne mal ein kleines Match zwischendurch austragen wollen, ohne lange über Unmengen verschiedener Spielzüge grübeln zu wollen. Die Grafik ist passabel, und die Idee mit den FMVs wirklich erfrischend. Realismusfanatiker sollten sich den Kauf aber überlegen, da das Regelwerk und die Spielmöglichkeiten sehr stark eingeschränkt wurden und die Übersicht zeitweise doch etwas zu wünschen übrigläßt.

Holger Reher



Neun verschiedene Spielzüge bieten sich im Kommandomenü an

Genre:
Sport

Hersteller:
Midway

Entwickler:
Digital Eclipse

Preis:
ca. DM 70

Test GB

Gameplay 3+

Die einfache Steuerung und der schnelle Ablauf kommen der rasanten Action zugute.

Dauerspaß 2

Durch nicht gepfiffene Fouls spielt sich NFL Blitz erfreulich flüssig. 30 Teams begeistern.

Grafik 3

Einen Haufen Männchen - mehr sieht man nicht, dafür bereichern die FMVs das Spiel.

Sound 4

Musikalisch nervt NFL Blitz nach einiger Zeit, und das Publikum klingt wie Meeresrauschen.

Paßwort: nach jedem Saisonspiel
Systeme: GB, GBC, SGB

Spieler 1
Level 30 Teams
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte Englisch
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-



EURE FRAGEN ZU THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

BEANTWORTET

Zelda ohne Tips durchzuspielen ist gar nicht so einfach – vor allem wenn man alle Nebenaufgaben meistern will. Da viele Spieler noch etwas länger Spaß an ihrem Modul haben wollen, sind die Tips in Form eines Frage-und-Antwort-Katalogs gestaltet, in dem die typischen Stolpersteine ausgeräumt werden. So könnt Ihr Euch auf die Suche nach den Tips machen, die Euch weiterhelfen, ohne etwas über das Spiel zu erfahren, was Ihr noch gar nicht wissen wollt. Cheats oder Tastencodes gibt es bei Zelda übrigens nicht. Die dreistellige Zahl bei der Auswahl des Speicherstandes zeigt wie bei allen Zeldas die Anzahl der Continues an. Die Fundorte der insgesamt 36 Viertelherzen und der 100 Skultulas verraten wir in der kommenden TOTAL!.

(kdh/mc)

JUNGER LINK:

Lon Lon Farm

Wie erkenne ich die drei besonderen Hühner von Talon (Lon Lon Farm)?

Gar nicht. Greift einfach so viele Hühner wie möglich. Merkt Euch am besten, in welche Richtung Talon sie geworfen hat. Ihr könnt auch vor dem Minispiel alle anderen Hühner in die Ecke am Fuß der Treppe werfen, aus der sie nicht mehr herauskommen. Der Energy-Drink, den Ihr erhaltet, ist nicht so wertvoll, wie man vielleicht denken mag. Ihr könnt jederzeit einen Nachschlag bekommen, wenn Ihr einer Kuh das Lied vorflötet, das Euch Malon beigebracht hat.

Kakariko

Wo sind alle Hühner in Kakariko?

Ein Huhn steckt in einer der Kisten, die Ihr sprengen oder mit einem Purzelbaum zerstören könnt. Um an das Federvieh hinter dem Zaun zu gelangen, müßt Ihr ein anderes Huhn greifen und mit ihm von der Plattform vor der Mühle hinübersegeln.

Wie erreiche ich das 1. Viertelherz im Käfig mit der Kuh in Kakariko?

Es gibt drei Möglichkeiten. Der Zugang ist jedenfalls die Tür über dem Hühnergehege auf der Rückseite des Hauses. Ihr könnt mit Hilfe eines Huhns vom Baugerüst hinübersegeln (die schwierigste Variante). Ihr könnt einfach hingehen, nachdem Euch die Eule auf dem Dach abgesetzt hat (nach dem Besuch der



Fee des Todesberges), oder Euch als alter Link mit dem Enterhaken über die Häuserdächer hangeln (bei dieser Gelegenheit bekommt Ihr zudem ein Viertelherz von dem Typen, der auf dem Dach sitzt.)

Dodongo Höhle

Wie komme ich in Dodongos Höhle zum Endgegner?

Nachdem Ihr auf die Plattform über dem Kopf der großen Figur in der Eingangshalle gelangt



seid, müßt Ihr draufklettern und Bomben in die Augen legen.

Wie bekomme ich alle Skultulas in der Dodongo-Höhle?

Dies ist erst als alter Link möglich, nachdem Ihr die Vogelscheuchen-Polka für die Okarina (wird im rechten Teil der unteren Ebene benötigt) sowie den verlängerten Enterhaken (für den doppelstöckigen Raum mit der großen Treppe) habt.

Zoras Reich

Wo finde ich Jabu-Jabu?

Ihr müßt genau das tun, was Prinzessin Ruto nicht möchte: dem Zora-König ihren Brief zeigen. Dieser ist in einer Flasche, nach der Ihr im Hylia See tauchen müßt.

Wie komme ich in das Innere von Jabu-Jabu?

Prinzessin Ruto hat ihn immer gefüttert ... Er mag Fisch, doch mit dem Angeln am Hylia See hat das nichts zu tun – Euren Fang dort könnt Ihr nicht mitnehmen. Entweder Ihr kauft



einen Fisch beim Händler der Zoras für 200 Rubine, oder Ihr schöpft einen mit Hilfe einer Flasche aus dem Wasser.

Wie komme ich im Bauch von Jabu-Jabu zum Endgegner?

Ihr müßt Ruto in die obere Etage tragen und sie (im oberen Teil der Karte) als Gewicht für die Schalter nutzen. Besiegt die Tentakel mit dem Bumerang (Z-Trigger nicht vergessen), das öffnet den Zugang eine Etage tiefer. Werft Ruto auf die Plattform mit dem blauen Stein, und alles andere ergibt sich (fast) von selbst. Kurz darauf klärt sich auch das Geheimnis des Durchgangs rechts im zweiten Raum der Höhle.

Warum passiert nichts, wenn ich bei den Zoras alle Fackeln anzünde?

Weil Ihr zu langsam seid. Wenn Ihr zu lange braucht, ist die erste Fackel bereits wieder er-



TRICK

loschen. Zudem solltet Ihr in der Einbuchtung erst die rechte Fackel anzünden. (Übrigens: Wenn Ihr einen brennenden Stock nicht mehr benötigt, könnt Ihr ihn wieder einstecken, dann verkohlt er nicht.)

Hylia See

Wie ziehe ich einen dicken Fisch an Land?
Es gibt einen besseren Köder zum Angeln beim Hylia See, der gemäß den Regeln eigentlich verboten ist. Er befindet sich im Wasser, und zwar zwischen den Steinen an der Stelle, wo der kleine Bach in den Teich fließt.



Redet danach mit dem Angler. Als Gag könnt Ihr übrigens auch dessen Mütze angeln ... Um die Extras zu erhalten, müßt Ihr einen Zehnpfünder angeln, als alter Link einen 15 Pfund schweren Brocken.

Marktplatz von Hyrule

Wie löse ich das Kistenrätsel?

Es soll ja Menschen geben, die durch Ausprobieren bis zum Viertelherz vorgedrungen sind ... (Hallo, Lutz!) Der eigentliche Trick ist, daß Ihr mit dem Auge der Wahrheit (siehe alter Link) die Kisten durchleuchten könnt.



Was will der Typ, der mich auffordert, ihm etwas mit C anzubieten?

Er kauft Euch Käfer, Fische und blaue Feuer (aus der Eishöhle) ab. Diese könnt Ihr mit leeren Flaschen einfangen.

Schloß von Hyrule

Wie wecke ich Talon?

Über Nacht schlüpft ein Hahn aus dem Ei. Verlaßt einfach die Stadt, lauft ein wenig

herum und nutzt dann per C-Button den Gockel bei Talon.

Wo bekomme ich am Wochenende einen Klempner?

Es gibt einen Sanitärinstallateur in *Zelda*, allerdings nur als Bild. Schaut auf dem Schloßhof durch das Fenster auf der rechten Seite, wenn Ihr zum ersten Mal auf Prinzessin Zelda trifft. Dort hängen Bilder von Mario und Konsorten.



schlägt. Bleibt am Ball und variiert zur Not Eure Position und die Art des Schwertstreichs. Falls es jedoch auf eine endlose Pingpong-Partie hinausläuft, solltet Ihr den Z-Trigger lösen, seinen Angriff blocken beziehungsweise ausweichen, um es noch einmal zu versuchen. Sobald sein eigener Angriff in seiner Visage landet, lauft auf ihn zu und beharkt ihn so lange wie möglich mit dem Schwert.

ERWACHSENER LINK:

Wie kann ich wieder jung werden?

Das ist erst möglich, wenn Ihr den Waldtempel gemeistert habt (oder mit Hilfe kostspieliger, plastischer Chirurgie). Danach müßt Ihr im Tempel der Zeit das Schwert zurückstecken.



Waldtempel

Wie komme ich in den Waldtempel?

Geht zum Friedhof bei Kakariko. Verschiebt in der linken Gräberreihe den Stein mit den Blümchen davor und gewinnt das Wettrennen gegen den Totengräber. Als Preis winkt der Enterhaken. Schafft Ihr es innerhalb einer Minute, gibt's danach noch ein Viertelherz. Geht dann in die Verlorenen Wälder und durch das Labyrinth (rechts, links, rechts, links, geradeaus, links, rechts) zum Waldtempel, wo Ihr Euch mit dem Enterhaken zum Eingang hochziehen könnt.

Was muß ich im Waldtempel machen?

Eine der Aufgaben ist es, mit dem Bogen, nachdem Ihr ihn gefunden habt, die Geister in den Bildern im Treppenhaus zu treffen. Um die verdrehten Gänge zu 'entdrehen', müßt Ihr in das Auge über der Tür vor dem Gang schießen. Um die beiden Skelettkrieger zu besiegen, müßt Ihr den zweiten erledigen, bevor der erste wieder aufsteht.

Wie besiege ich Phantom Ganon?

Zuerst müßt Ihr ihn mit dem Bogen beschießen, sobald er aus dem Bild geritten kommt. Danach müßt Ihr seine Energiebälle mit einem gut getimeten Schwertstreich zurückschleudern. Laßt Euch nicht beirren, wenn er nun seinerseits die Kugel zurück-

Wie geht es nach dem Waldtempel weiter?

Es gibt mehrere Möglichkeiten, aber im Prinzip steht der Feuertempel auf dem Programm. Der Zugang befindet sich nicht, wie man vermuten sollte, im Todeskrater, sondern in der Goronen-Stadt. Dort rollt in der zweiten Etage einer der Steinbeißer im Kreis, den Ihr mit der Explosion einer Bombe stoppen müßt. Nach einem Gespräch schenkt er Euch die Feuerrüstung.

Feuertempel

Was muß ich im Todeskrater machen?
Gar nichts (siehe Frage oben).

Wie komme ich im Feuertempel in die beiden oberen Stockwerke des rechten 'Turms'?
(Nicht nötig zum Lösen des Dungeons!) Ihr braucht die Vogelscheuchen-Polka. Geht in



den Raum mit den rollenden Steinen. Wenn Ihr auf der Mauer vor der Tür auf der rechten Seite steht, fliegt Navi zu einer Empore hinauf. Spielt die Polka, und die Vogelscheuche Pierre erscheint, an der Ihr den Enterhaken verankern könnt.

Wassertempel

Wie löse ich den Wassertempel im Hylia See?

Mit viel Geduld ... Als erstes benötigt Ihr die Eisenstiefel aus der Eishöhle sowie die blaue Rüstung vom König der Zoras. Danach läßt sich durch beharrliches Ausprobieren alles lösen. Wichtig ist natürlich, die Fackeln anzuzünden. Außerdem solltet Ihr den Durchgang nicht übersehen, der sich unter der Plattform auftut, wenn Ihr im mittleren Turm den Wasserstand anhebt. Ein Stolperstein ist der



Zwischengegner. Er kann mit der Feuermagie verletzt werden, und auch das dritte Schwert verrichtet gute Dienste. Erst danach könnt Ihr den Gang betreten, den Ihr öffnet, indem Ihr im zentralen Raum auf das Auge schießt. Um den Schalter zu bedienen, der unten in einem Raum hinter einem Gitter steht, müßt Ihr den Rundumschlag mit dem Schwert ausführen.

Was bedeutet die Inschrift „Wenn das Wasser den See ausfüllt, ziele auf die Morgen-sonne“ am Hylia See?

Das bedeutet: Stellt Euch vor die Tafel mit diesem Spruch und blickt in die Richtung der kleinen Insel mit den beiden Säulen. Zückt



den Bogen und schießt einen Pfeil in Richtung der Sonne, sobald sie aufgeht. Ihr erhaltet die Feuerpfeile. (Um den Vorgang zu beschleunigen, könnt Ihr das Lied der Sonne spielen.)

Kakariko

Wie zerstöre ich die Wand im Brunnen in Kakariko?

Gar nicht (siehe nächste Frage).

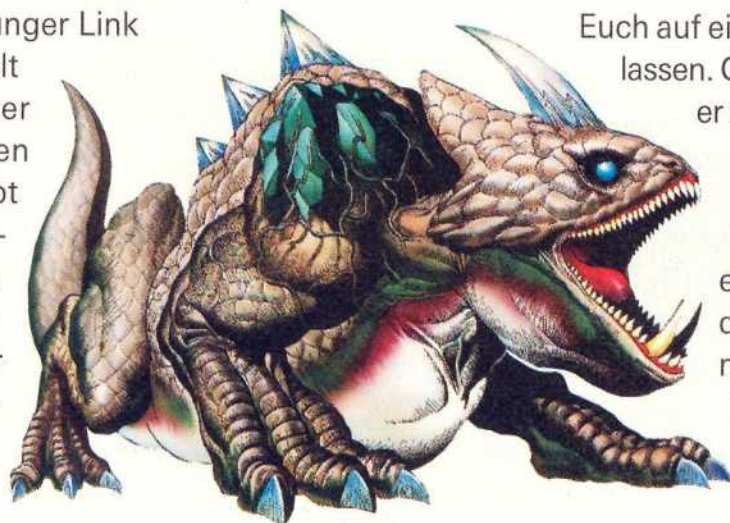
Wie bekomme ich das Auge der Wahrheit?

Geht in die Mühle in Kakariko und zückt die Okarina vor dem Musikanten. Er spielt Euch das Lied vor, das Ihr selbst vor sieben Jahren gespielt habt. (Ein Hinweis darauf, daß

Ihr in der Zeit zurückreisen müßt, und ein echtes Zeit-Paradoxon in bester *Star Trek*-Tradition!)

Geht als junger Link

in die Mühle und spielt das Lied. Das Wasser wird aus dem Brunnen gepumpt, und Ihr habt nun einen unerwarteten Neben-Dungeon zu lösen. Der erste Gang endet vor einer Wand, die Ihr durchschreiten könnt. Dies ist kein Grafikfehler,



sondern beabsichtigt. Merkt Euch einfach, wo Ihr durch den Boden fallt und versucht, alles zu erkunden. Früher oder später findet Ihr die Karte, den Kompaß und das Auge der Wahrheit. Dies benötigt Ihr, um zum Wüstentempel zu gelangen, sowie im Friedhofstempel.

Gerudo-Festung

Wie finde ich den vierten Handwerker in der Gerudo-Festung?

Zwei Dinge sind bei diesem Rätsel wichtig: Den Enterhaken könnt Ihr an Balken unter der Decke verankern, und Ihr könnt damit die Wachen lähmen oder, was noch besser ist, sie mit Pfeil und Bogen ausschalten. Dadurch sind die gesuchten Gesellen problemlos aufzustöbern.

In der Rätselhöhle der Gerudos versperrt mir ein Steinquader den Weg. Wie geht's weiter?

Er läßt sich nur „mit den silbernen Händen“ bewegen. Das entsprechende Extra erhaltet Ihr erst, nachdem Ihr als alter Link beim Wüstentempel gewesen seid und anschließend als junger Link dort die silbernen Krafthandschuhe gefunden habt. Im selben Raum befindet sich



über der Scheintür zudem ein Durchgang, den Ihr mit dem Auge der Wahrheit enthüllen könnt. Außerdem benötigt Ihr die dritten Stiefel und den verlängerten Enterhaken. Im zentralen Raum gibt es einen Durchgang in der Decke, der ebenfalls nur mit dem Auge der Wahrheit zu sehen ist. Der Lohn Eurer Mühen ist schließlich der Eispeil, der absolut überflüssig ist (prima, was?).

Lon Lon Farm

Wie kann ich auf Epona reiten?

Als junger Link müßt Ihr Eponas Lied gelernt haben. Dies bringt Euch Malon bei, wenn Ihr bei ihr die Okarina zückt. Als alter Link müßt Ihr dann (tagsüber) für eine Reitstunde zahlen und in der Koppel das Lied spielen. Daraufhin kommt Epona angetrabt, und Ihr steigt in den Sattel.

Nun müßt Ihr mit Basil sprechen und Euch auf ein Wettrennen einlassen. Gewinnt Ihr, fordert er zornentbrannt eine

Revanche. Siegt Ihr erneut, seid Ihr stolzer Besitzer eines eigenen Pferdes. Nun müßt Ihr nur noch zum Schrecken von Ingo über das Gatter springen.

Wüstentempel

Wie komme ich zum Wüstentempel?

Ihr müßt zuerst alle Handwerker in der Gerudo-Festung befreien. Dann könnt Ihr das Tor zur Wüste öffnen und den Treibsand-



graben mit dem verlängerten Enterhaken überqueren. Folgt nun den Flaggen und benutzt nach der Oase das magische Auge, um den Geist sichtbar zu machen, der Euch den weiteren Weg zeigt.

Wie besiege ich die beiden Hexen im Wüstendungeon?

Ihr könnt ihre Feuer- und Eisangriffe mit dem Spiegelschild zurückwerfen. Allerdings könnt Ihr nur den jeweils dritten Treffer reflektieren.

ALLGEMEIN:

Ich bin ein Mädchen. Kann ich Zelda trotzdem durchspielen?

Du sprichst bestimmt den Spruch aus der TV-Werbung an: „Willst Du das Mädchen retten, oder nur wie eins spielen?“ Wir vermuten, Nintendo will damit sagen, daß irgendjemand in der Firma fürchterlich auf den Kopf gefallen ist. Da wehren sich Videospielerinnen jahrelang gegen das (dämliche) Vorurteil, Mädchen seien schlechtere Spieler als Jungs, und dann meint jemand, besonders originell zu sein, indem man ein Vorurteil für einen vermeintlich witzigen Werbespruch verwendet. Auch wenn die lockere Umgehungsweise mit dem Spruch von der (richtigen) Einstellung zeugt, daß man das alles nicht so ernst nehmen sollte, kann von Nintendo mehr Feingefühl erwartet werden. Man sollte die Sache natürlich nicht überbewerten, aber ein paar Beschwerdebriefe nach Großostheim wären trotzdem angebracht.

Wo ist die vierte Flasche?

Eine schenkt Euch Talon nach dem Hühnerfangen. Eine bekommt Ihr, wenn Ihr alle Hühner in Kakariko einsammelt. Eine weitere enthält Rutos Botschaft und liegt im Hylia See. Die vierte erhaltet Ihr erst als alter Link. Sprecht mit dem Geist im Haus vor dem Marktplatz. Er rückt sie raus, nachdem Ihr alle zehn Geister in der Hyrule-Ebene mit Pfeil und

Bogen erlegt, in Flaschen gefangen und abgeliefert habt.

Wie viele großen Feen gibt es?

Sechs. Die erste lebt auf dem Teufelsberg (sprengt die Wand bei der Eule). Die zweite findet Ihr zwischen dem Marktplatz und Hyrule Castle (sprengt jenseits des Tores den Stein). Die dritte lebt bei Zoras Quelle, wo Ihr ebenfalls Steine wegsprengen müßt. Um die vierte zu erreichen, müßt Ihr im Teufelskrater in der Nähe des Durchgangs zur Goronen-Stadt einen Felsen mit dem Hammer zerbröseln. Die fünfte versteckt sich hinter einem Stein vor dem Wüstentempel, der mit zwei Palmen gekennzeichnet ist. Die sechste könnt Ihr erst mit den goldenen Handschuhen vor Ganons Festung besuchen.

Wie finde ich alle Skultulas?

Eigentlich reichen 50, da es für 100 nur eine läppische goldene Rubine (Wert: 200) gibt. Wenn Ihr alle Skultulas in einem Dungeon habt (die außer Reichweite könnt Ihr mit dem



Bumerang und dem Enterhaken einsammeln), wird ein Symbol oben rechts auf der Karte angezeigt. Auch auf der Landkarte erscheint dieses Symbol neben dem Namen des Ortes. Nicht alle Skultulas verraten sich durch Geräusche: eine an der Wand im letzten Knick auf dem Weg zu den Zoras ist besonders tückisch. Rempelt zudem nachts alle Bäume an und setzt Käfer dort aus, wo Ihr Bohnen pflanzen könnt (außer neben dem Bohnenverkäufer).

Ich habe den Pilz zum Hexenladen in Kakariko gebracht. Wo bringe ich die Medizin hin?

Der Mann in den Verlorenen Wäldern ist zwar nicht mehr da, aber dafür ein Mädchen. Gebt ihr die Medizin.

Was mache ich mit der zweiten Maske?

Verkauft sie in den Verlorenen Wäldern an den einzelnen Typen mit der Flöte. Habt Ihr schließlich auch die vierte Maske an den Mann gebracht (vorher müßt Ihr mit dem alten Link



jemanden getroffen haben), erhaltet Ihr die Maske der Wahrheit. Mit dieser könnt Ihr mit den Zeitsteinen reden. Die anderen drei neuen sind nutzlos.

Wie besiege ich den (Marathon-) Läufer?

Gar nicht! Unseres Wissens ist das nur ein ziemlich fieser Scherz der Programmierer. Es gibt keinen Trick, um schneller zu sein, er wird immer eine Sekunde vor Euch dasein.



Hilfe, mein Rumble Pak rumpelt. Und nun?

An der Stelle nahe des Baumes in Kakariko müßt Ihr eine Bombe legen, um eine Höhle im Boden zu öffnen. Doch in fast allen anderen Fällen nützt das nichts. Dann müßt Ihr das Lied der Stürme spielen, um etwas zu bewirken.

Ich habe kein Rumble Pak. Wie bekomme ich alle Extras?

Euch entgeht kaum etwas, meist gibt es nur Rubine. Ein Viertelherz erhaltet Ihr, wenn Ihr eine Bombe in den eingezäunten Bereich beim Zugang zum Hylia See werft. Aber den Hinweis darauf erhaltet Ihr auch anderweitig im Spiel. Die meisten Orte sind ohnehin durch einen Steinkreis gekennzeichnet (aber nicht alle Steinkreise haben diesen Effekt).



Navi weist mich auf etwas hin. Aber da ist gar nichts?

Es gibt zwei Möglichkeiten. Spielt das Lied der Stürme, und wahrscheinlich wird eine Energie-Fee erscheinen. Wenn das nichts bewirkt, spielt das Vogelscheuchen-Lied, und Pierre wird vermutlich als Enterhaken-Ziel erscheinen.

Wie kann ich mich am Zeitstein festhalten, der wie eine Rakete abhebt, wenn ich eine Bombe davorlege?

Das ist nur ein Gag. Andere Steine deformieren sich, wenn sie in den Explosionskreis einer Bombe geraten. Einfach ignorieren ...

Hilfe, die Hühner attackieren mich! Was muß ich tun?

Du müßt die Hühner nicht dauernd mit dem Schwert schlagen, das war schon in früheren Zelda-Teilen so. Was soll das überhaupt, Du Tierquäler?

Die TOTAL! redet die ganze Zeit von einer Vogelscheuchen-Polka. Was soll der Quatsch?

Geht als junger Link zum Hylia See und zückt bei der Vogelscheuche, die näher am Wasser steht, die Okarina. Spielt ihr irgendeine Tonfolge vor, die Ihr Euch leicht merken könnt. Wiederholt die Aktion als alter Link. Fortan beherrscht Ihr ein 13tes Lied, welches nicht im Menü notiert wird.

Warum taucht in meinem Spiel niemand namens Link auf?

Wenn Du Deinen Helden am Anfang des Spiels nicht Link nennst ...

All die Tips bisher sagen mir gar nichts. Was muß ich tun?

Kauf' Dir umgehend *The Legend of Zelda - Ocarina of Time* fürs N64! Es lohnt sich.

NOCH IRGENDWELCHE FRAGEN?

Falls Ihr noch irgendein ungelöstes *Zelda*-Problem habt, solltet Ihr Euch vertrauensvoll an die TOTAL! wenden. Die interessantesten Fragen beantworten wir in der Helpline. Wer sich sputet und seinen Brief spätestens am 8. Februar abschickt, kann die Antwort mit etwas Glück bereits in der kommenden Ausgabe lesen.

TIPS & TRICKS

Willkommen in der Kampfpiloten-Schule! Seit Rogue in der PAL-Version vorliegt, heißt es Köpfe ein-ziehen. Denn nun düsen die heldenhaften Piloten der Rebellenallianz im Kampf gegen das Imperium über unsere Bildschirme. Damit dabei möglichst wenig eigene Verluste zu verzeichnen sind, möchten wir allen Staffelmitgliedern einen taktischen Leitfaden an die Hand geben. Die folgenden Tips sind vor allem für Einsteiger gedacht, sollen aber auch den erfahreneren Kampffliegern unter Euch beim Erspielen der Goldmedaillen helfen. Zur Orientierung findet Ihr im ersten Teil dieser Tips & Tricks nebenstehend eine kleine Tabelle, auf der die Mindestanforderungen für die drei möglichen Medaillen der ersten sechs Level angegeben sind. Kommenden Monat präsentieren wir Euch dann die Abschnitte sieben bis zwölf. Übrigens findet Ihr in den Shorties dieser Ausgabe einige aktuelle Paßwörter zu diesem galaktischen Überflieger.

Thomas Hellwig

STAR WARS ROGUE SQUADRON

Level	Medaille	benötigte Zeit	Abschüsse	Trefferquote	beschützte Einheiten	Bonus
1	Bronze	5:00	27	5	45	0
	Silber	4:00	27	10	49	0
	Gold	3:00	31	15	50	0
2	Bronze	5:45	20	20	5	0
	Silber	5:45	25	30	8	0
	Gold	5:45	30	40	19	0
3	Bronze	10:00	20	10	1	0
	Silber	10:00	30	15	1	0
	Gold	10:00	38	20	1	0
4	Bronze	15:00	20	10	90	0
	Silber	12:45	30	15	92	0
	Gold	10:00	50	20	95	1
5	Bronze	7:00	18	20	2	0
	Silber	6:00	25	25	4	0
	Gold	5:15	33	30	6	0
6	Bronze	7:00	25	20	4	0
	Silber	6:30	35	30	5	0
	Gold	6:00	45	40	7	1

PILOTENSCHHEIN

Um die verschiedenen Kampfflieger richtig einsetzen zu können, bedarf es einiger taktischer Raffinessen. Die Schiffe unterscheiden sich schließlich nicht nur durch ihre Bewaffnung und Art, sondern auch durch ihre Flugeigenschaften und Einsatzmöglichkeiten. Für die ersten sechs Missionen stehen der X-Wing, der Speeder und der schnelle A-Wing auf dem Plan.



X-Wing

Typ: Kampfflieger
Speed: mittel bis sehr hoch
Primärwaffe: dreistufiger Vierfach-

Laser **Sekundärwaffe:** 6 Protonen-Torpedos, Ionen-Kanone **Specials:** Turbospeed, R2-Einheit **Upgrades:** bessere Protonen-Torpedos, Seeker-Torpedos, bessere Schilde (R2-Upgrade) **Feuerkraft:** stark **Panzerung:** sehr gut **Wendigkeit:** gut

Der X-Wing ist der Allrounder unter den Schiffen der Rebellenallianz. Luke Skywalkers Kampfflieger besticht durch starke Bewaffnung und hohe Geschwindigkeit verbunden mit guter Wendigkeit im Luftkampf. Die Schilde vertragen maximal drei Einschläge von Lenkraketen. Dank einer R2-Einheit können zwischenzeitlich Reparaturen an den Schilden durchgeführt werden. Mit der Sekundärwaffe solltet Ihr nur größere Ziele beschießen, da die Raketen keine Zielerfassung besitzen.



A-Wing

Typ: Raumjäger
Speed: mittel bis sehr hoch **Primärwaffe:** schneller Zweifach-Laser

Sekundärwaffe: 8 Raketen **Specials:** keine **Upgrades:** Seeker Missiles, bessere Schilde **Feuerkraft:** gut und schnell **Panzerung:** schwach **Wendigkeit:** gut

Der A-Wing kann sich im Luftkampf leicht den gegnerischen Angriffen entziehen. Seine enorme Schnelligkeit und flache Bauart machen ihn zu einem spritzigen Raumjäger, dem es etwas an Schildenergie mangelt, der sich dafür aber in vielen Missionen als alternatives Kampfgerät für geschickte Piloten eignet. Er ähnelt im Kampf etwas dem Speeder. Zu frühes Feuern kostet meist nur Prozentpunkte, fliegt also nahe an die Gegner heran!



Speeder

Typ: Incom T-47, Bodenjäger **Speed:** wenig bis mittel **Primärwaffe:** schneller Zweifach-Laser **Sekundärwaffe:** Schleppseil **Specials:** keine **Upgrade:** bessere

Schilde **Feuerkraft:** gut **Panzerung:** schwach **Wendigkeit:** sehr gut

Mit dem Speeder lassen sich die schwierigsten Flugmanöver veranstalten, auch wenn er Rolle und Looping nicht beherrscht. Dank der Stopperklappen rechts (R-Taste) und links (Z-Taste) kann er sehr langsam fliegen und somit Ziele ausgiebig unter Beschuß nehmen und schnellere Schiffe ausbremsen. Er besitzt zwar keine Schilde, eignet sich aber prima dazu, geschickt durch Straßenschluchten oder enge Passagen zu düsen. Das Schleppseil dient zum 'Einwickeln' eines AT-ATs.

LEVEL 1

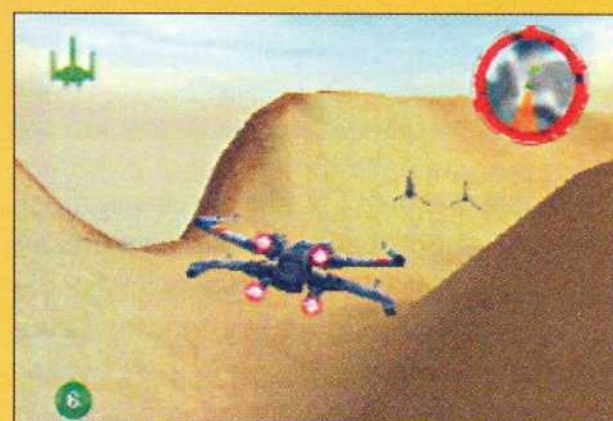
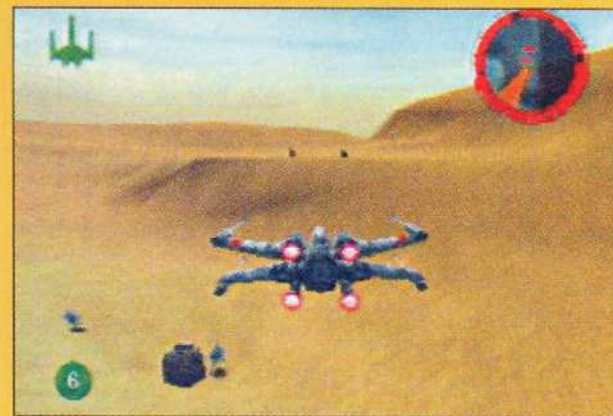
Hinterhalt auf Mos Eisley

Schiffe: X-, A-, V-Wing

Ihr solltet Euch bei der Bekämpfung der Drohnen zunächst jeweils auf die konzentrieren, die den Behausungen am nächsten sind. So könnt Ihr vermeiden, daß frühzeitig Hütten in Flammen aufgehen. Nach der Befreiung der drei Siedlungen stoßt Ihr auf zwei einzelne Drohnen, wo auch der Jawa-Panzer steht. Dort

solltet Ihr vor dem Flug nach Mos Eisley nach zwei Sand Storms (imperiale Soldaten) samt ihrer Fahrzeuge Ausschau halten. Sie stellen die fehlenden vier Ziele dar, die Ihr für die Goldmedaille benötigt.

Allgemein: Versucht nicht, eine Drohne zu erwischen, indem Ihr nach dem Vorbeifliegen



sofort kehrtmacht! Besser ist es, erst ein Stück geradeaus zu fliegen und dann zu wenden, um genügend Abstand und Zeit zur Zielerfassung zu haben. Ansonsten umkreist Ihr die Drohnen lediglich und verliert schnell die Orientierung.

Tip: Wenn Ihr konsequent nur diejenigen Drohnen vernichtet, die auf die Hütten feuern, werden Euch anschließend im Score-Bildschirm trotzdem 31 Abschüsse angerechnet. Auch später macht es kaum Sinn, die besiegten Feinde zu zählen, da das letztendliche Ergebnis manchmal nicht mit der Anzahl eigener Abschüsse übereinstimmt.

LEVEL 2

Rendezvous auf Barkhesh

Schiffe: X-, A-, V-Wing

Diese Geleitschutzmission läßt Euch viel Spielraum für Erkundungsflüge oder variable Vorgehensweisen. Gleich zu Beginn könnt Ihr sofort nach rechts hinüber, wo Ihr auf zwei bzw. drei Walker und drei hochpositionierte Geschütze trefft. Vernichtet zumindest einen Walker und fliegt dann in Richtung des ersten Geschützes! So erreicht Ihr auch die beiden zusammenstehenden und den einzelnen AT-ST, die Ihr auf dem normalen Weg in umgekehrter Reihenfolge antreffen würdet. Das Ganze hat den Vorteil, daß Ihr nach dem letzten AT-ST direkt auf die vom Startpunkt kommenden TIE-Bomber stoßt und somit die Transporter frühzeitig beschützt. Außerdem ist der weitere Weg nun frei, und Ihr habt noch Zeit, einige Drohnen abzuschießen, die Ihr zu Beginn verpaßt habt.

Nach der ersten TIE-Bomber-Attacke dürft Ihr die Torpedos einsetzen. Fliegt an den beiden Geschützen (siehe unteres Bild) vorbei zum großen Turm, wo Ihr noch zwei Walker und Storm Troopers erledigen könnt, bevor Ihr die Karawane vor den letzten angreifenden Bombern beschützt!



LEVEL 3

Auf den Spuren der Nonnah

Schiffe: X-, A-, V-Wing

In dieser Search-and-Defend-Mission könnt Ihr im Kampf mit den wendigen TIE-Fightern zu Beginn schnell die Orientierung verlieren. Ihr solltet einerseits zwar schon viele Flieger und Drohnen erledigen – 38 Abschüsse

braucht Ihr insgesamt –, andererseits aber nicht das eigentliche Ziel aus den Augen verlieren.

Denn das abgestürzte Schiff liegt nördlich, das heißt, Ihr könntet



theoretisch auch geradeaus dort hinfliegen. Im weiteren Verlauf gilt die Devise: Bekämpft die von der Landefähre abgesetzten Panzer und Walker, bevor die TIE-Bomber angreifen! Im Luftkampf müßt Ihr die Bomber den schnellen Jägern stets vorziehen, da ansonsten das zu beschützende Schiff vernichtet wird. Startet die Rettungsfähre, so habt Ihr noch etwas Zeit zur TIE-Fighter-Jagd.

LEVEL 4

Seitenwechsel auf Corellia

Schiffe: Speeder

Auf dem Heimatplaneten von Han Solo steigt Ihr das erste Mal in den Speeder. Damit Euch Gold verliehen wird, solltet Ihr bei der Verteidigung des Verwaltungsturms an der Küste unbedingt die fahrenden Boote ausschalten. Ihr müßt die Flugbahnen der TIE-Bom-

ber studieren. Nachdem der Falcon aufgetaucht ist, kommt Ihr wieder an der Küste vorbei. Schießt die drei vor Anker gegangenen Boote und einige Soldaten ab! Anschließend kümmert Ihr Euch um die zwei TIE-Bomber am Tower und erst dann um den AT-AT (Schleppseil!). Danach solltet Ihr die beiden Scoutwalker von der Küste her anfliegen, um auf dem Weg zu ihnen noch ein paar „imperiale Mistsäcke“ zu erwischen. Erst dann legt Ihr den zweiten AT-AT flach, woraufhin die Fähren eintrudeln. Von den herannahenden sechs TIE-Bombern müßt Ihr Euch an die drei hängen, die zur ersten Fähre fliegen. Danach ist noch Zeit, in die Nachbarstadt zu düsen, wo Ihr im Zentrum das Extra aufnehmen könnt und nebenbei wieder Bodentruppen eliminiert.

LEVEL 5

Befreiung auf Gerrard V

Schiffe: X-, A-, V-Wing

Ihr gebt den Y-Wings Geleitschutz. Dabei ist zu beachten, daß die Stadtbewohner laut Anleitung die Rebellen zwar unterstützen, die Geschütztürme aber dennoch volle Breitseite auf Euch feuern. Schaltet also die höher positionierte Artillerie aus! Um die Städte herum und vereinzelt auch zwischen den Häusern sind Raketentürme platziert, die Euch nun erstmals mit den furchtbaren Lenkraketen beschießen. Da Ihr die meiste Zeit sowieso in Blickkontakt mit



der Y-Wing-Formation bleiben müßt, solltet Ihr nicht zu weit wegfliegen.

Bekämpft auf jeden Fall die Raketentürme, bevor die Y-Wings von ihnen getroffen werden! Am Schluß solltet Ihr ruhig noch TIE-Fighter abschießen und erst dann den großen Geschützturm mit den Torpedos sprengen.



LEVEL 6

Der Jade-Mond

Schiffe: X-, A-, V-Wing

Beim Start könnt Ihr sofort C→ drücken, um mit Speed in Richtung 10.00 Uhr (Nordost) zu fliegen. So gelangt Ihr unmittelbar in den Todessterngraben, an dessen Ende der Schutzschildgenerator wartet. Die Geschütztürme im Graben solltet Ihr abschießen, wenn Ihr Gold wollt, Ihr könnt aber auch daran vorbeidüsen. Benutzt Eure Torpedos für den Generator! Nach der Zwischensequenz fliegt Ihr mit Speed an den



Raketentürmen vorbei direkt zum Zielbereich. Schaltet dort zunächst die Geschütze aus, um dann ungestört auf TIE-Bomberjagd zu gehen. Sind die Rebel-

lenpanzer außer Gefahr, solltet Ihr noch ein paar Gebäude zerstören, um Euer Abschußkonto zu füllen. Schließlich holt Ihr noch den letzten Abfangjäger vom Himmel, um die Mission erfolgreich zu beenden. Alternativ könnt Ihr auch den „normalen“ Weg nehmen und zur Versorgungsbasis fliegen, bevor Ihr den Generator zerstört. Jedoch müßt Ihr dann einmal mehr an den Raketentürmen vorbei – was gefährlich ist.

FORTSETZUNG FOLGT!

Kommenden Monat steigen wir u. a. in den Y-Wing und geben Tips zu den nächsten sechs schwierigen Leveln. Bis dahin möge die Macht mit Euch sein!

TIPS & TRICKS wanted!

Aufgepaßt!

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

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



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

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

Die Gewinner dieser Ausgabe heißen:
 Detlef Reinecke, Heidenau
 Bernd Lammermann, Espelkamp
 Joachim Hahnefeldt, Otterndorf

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

TIPS &

NINTENDO 64

Buck Bumble

Unendlich Munition und Energie

Im Titelschirm gibt man auf dem digitalen Steuerkreuz **←, →, ↑, ↓** ein. Nun hält man **Z** und gibt **→, →, ←, ←** ein. Ein Geräusch sollte ertönen. Daraufhin kann während des Spiels jederzeit durch gleichzeitiges Drücken der Tasten **A, B** und **R** Munition und Energie wieder aufgefüllt werden.



Levelanwahl

Haltet im Titelschirm **Z** und gebt auf dem Steuerkreuz die Kombination **→, ↓, ↓, →** ein, laßt dann **Z** los und gebt **→, ↑, ↓, ←, ←, ↑, →, →** ein! Nun star-



tet Ihr ganz normal und könnt mit dem Analogstick zwischen den Leveln 1 bis 19 auswählen.

Bernd Lammermann,
 Espelkamp

Glover

Fish-Eye-Cheat

Im Pausenmodus gebt Ihr die Tastenkombination **C←, C→, C←, C→, C←, C→, C←, C→** ein.

Offene Portale

Gibt man im Pausenmodus die Tastenfolge **C↑, C→, C→, C↓,**



C←, C↓, C↑, C→ ein, sind sämtliche Portale geöffnet.

Als Froggy spielen

Gebt im Pausenmodus die Tastenkombination **C↑, C→, C↓, C→, C↑, C←, C←, C↑** ein! Die Spielfigur verwandelt sich in einen Frosch und erhält ein Leben, wenn sie einen Käfer frisst.

Detlef Reinecke, Heidenau

Nightmare Creatures (NTSC)

Cheat-Menü

Um das Cheat-Menü zu aktivieren, muß im Paßwort-Bildschirm die Tastenfolge **←, ↑, C↓, C←, C→, C↑, C←, ↓** eingegeben werden.

Levelcodes

Anmerkung: Folgende Zahlen werden für die einzugebenden Tasten verwendet:

1: ↑; 2: ↓; 3: →; 4: ←; 5: C↑; 6: C↓; 7: C→; 8: C←

Level	Code
2	1256 5247
4	1456 5457
5	1654 5864
9	1356 5577
11	2452 5781
13	2836 1621
14	2678 5545
16	4858 5278

Rush 2 - Extreme Racing

Cheat-Menü

Um an das Cheat-Menü zu gelangen, hält man im Setup-Bildschirm **L, R** und **Z** gedrückt und betätigt daraufhin alle vier **C-Buttons**. Habt Ihr es richtig gemacht, erscheint unter dem Punkt „Audio“ der Schriftzug „Cheats“.

Anmerkung: Um die Cheats im Menü wirksam zu machen, muß der Cursor auf den jeweiligen Code gesetzt und dann die dazugehörige Tastenkombination eingegeben werden.

TRICKS

Shorties



Mass

Haltet L und R gedrückt und betätigt C ↑, C ↓, C ←, C →!

Killer Rats

Haltet L und R und drückt viermal Z!

New York Cabs

Drückt R, L, Z, C ↑, C ↓, C ↑!

Resurrect in Place

Haltet Z und C ← und drückt C →! Danach haltet Ihr Z und C → und drückt C ←.

Frame Scale

Haltet Z und C ↓ und drückt C ↑! Danach haltet Ihr Z und C ↑ und drückt C ↓.

Auto-Abort

Drückt viermal schnell C ↑!

Tire Scaling

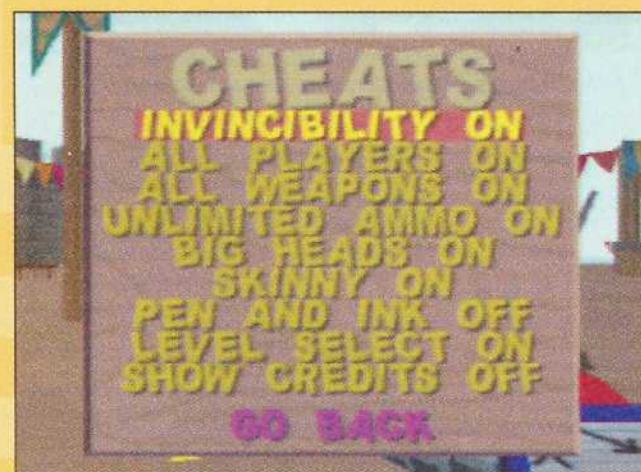
Haltet Z und C ← und drückt C →! Danach haltet Ihr Z und C → und drückt C ←.

Game Timer

Haltet Z und C ↓ und drückt C ↑! Danach haltet Ihr Z und C ↑ und drückt C ↓.

South Park (NTSC)

Anmerkung: Alle Codes müssen im Cheat-Bildschirm eingegeben werden.



Levelanwahl

Gebt das Wort „THEEARTHMOVED“ ein!

Unverwundbarkeit

Gebt das Wort „ASSMAN“ ein!

Alle Waffen

Gebt das Wort „FATKNACKER“ ein!

Unendlich Munition

Gebt das Wort „FATTERKNACKER“ ein!

Skinny-Modus

Gebt das Wort „VEGGIEHEAVEN“ ein!

Big-Head-Modus

Gebt das Wort „MEGANOOGGIN“ ein!

Pen-and-Ink-Modus

Gebt das Wort „PLANEARIUM“ ein!

Alle Charaktere im Mehrspieler-Modus freischalten

Gebt das Wort „OMGTTKYB“ ein!

Alle Cheats aktivieren

Gebt das Wort „BOBBYBIRD“ ein!

Credits ansehen

Gebt das Wort „SCREWYOUUGUYS“ ein!

Star Wars: Rogue Squadron

AT-ST-Bonuslevel

Um den geheimen AT-ST-Level zu betreten, gibt man als Paßwort „CHICKEN“ ein.

Schlacht von Hoth

Beendet man alle Missionen erfolgreich mit einer Goldmedaille, kann die klassische Schlacht von Hoth nachgespielt werden. Als Raumschiff steht natürlich ein Snowspeeder zur Verfügung.

Todesstern-Bonuslevel

Erreicht man in allen Missionen mindestens die Silbermedaille, kann man die Todesstern-Mission anwählen.

Beggar's Canyon-Bonuslevel

Eine Bronzemedaille in jedem Level bringt Euch in den Beggar's Canyon auf Tatooine, wo Ihr ein T-16-Skyhopper-Rennen gegen Wedge bestreiten könnt.

Credits ansehen

Im Paßwort-Menü gibt man das Wort „CREDITS“ ein, um die Namen der Mitwirkenden des Spiels zu bestaunen.

Zusätzlicher Schwierigkeitsgrad

Wird als Paßwort das Wort „ACE“ eingegeben, steht ein zusätzlicher, ziemlich harter Schwierigkeitsgrad zur Verfügung.



Unendlich Leben

Wer Schwierigkeiten hat, gegen die Verfechter der dunklen Seite der Macht zu bestehen, kann als Paßwort „IGIVEUP“ eingeben, um unendlich Leben zu erhalten.

Power Ups

Um ein Spiel mit allen verfügbaren Aufrüstungen zu starten, gebt Ihr das Paßwort „TOUGHGUY“ ein.



Action-Replay- & Game-Buster- Codes

TIPS & TRICKS

Erweiterter Radar

Im Paßwort-Bildschirm gibt man „RADAR“ ein, um die höher fliegenden Schiffe auf dem Radarschirm heller darzustellen.

Alle Zwischensequenzen

Als Paßwort gibt man „DIRECTOR“ ein, um die Zwischensequenzen aufzurufen.

Mit dem Millennium Falcon fliegen

Gebt als Paßwort „FARMBOY“ ein, damit Ihr mit Han Solos Schiff die Lüfte unsicher machen könnt!

Mit dem Tie Interceptor fliegen

Aktiviert zuerst den Code für den Millennium Falcon (siehe oben)! Danach gebt Ihr als Paßwort „TIEDUP“ ein. Im Raumschiff-Auswahlbildschirm bewegt Ihr nun den Cursor auf den Falcon, wartet ca. drei Sekunden und bewegt daraufhin den Analogstick nach oben.

Soundmenü

Wollt Ihr die superben Musikstücke in Ruhe genießen, gebt im Paßwort-Bildschirm einfach das Wort „MAESTRO“ ein und wählt danach die Showroom-Option!

Alternativer Titelschirm

Gebt als Paßwort „HARDROCK“ ein! Daraufhin wartet Ihr so lange, bis der Demo-Modus beginnt (vom Start-Bildschirm aus), und betätigt dann die A-Taste!

GAMEBOY

Turok 2 - Seeds of Evil

Levelcodes

Level	Code	Anzahl der Leben
2	DVYLW KVVYZ	10
3	GRYLW KWVPB	11
4	DRYLS RWVYL	10
5	GVZLS RSQYY	10
6	DVZLB VSQYZ	10
7	GRZLB VBQYY	10
8	DRZLB VBQDG	9

Jimmy Jungblut, Hamburg



Hallo, Action-Replay-Fans!

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

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

Besonderen Dank an Joachim Hahnefeldt, Otterndorf

SUPERNES

Asterix & Obelix

7E00 8B04	unendlich Leben
7E00 8C74	unendlich Energie
7E10 7627	unendlich Zeit

Casper

7E1A AD03	unendlich Leben
7E1A B706	unendlich Energie

Donald in Maui Mallard

7E1F 4A03	unendlich Leben
7E0D D364	unendlich Energie
7E0D D932	unendlich Käfer
7E0D DB32	unendlich Blitzkäfer
7E0D DD32	unendlich Feuerwanzen
7E0D D732	unendlich Ying/Yang-Scheiben

Lucky Luke

7E05 A003	unendlich Leben
7E05 9F04	unendlich Energie
7E05 A209	unendlich Munition
7E05 A309	unendlich Dynamit

Oscar

7E03 2205	unendlich Leben
7E03 2003	unendlich Energie

Pac in Time

7E0A D504	unendlich Leben
7E15 3397	unendlich Energie

Prehistorik Man

7E05 5604	unendlich Leben
7E05 5803	unendlich Energie
7E05 6406	unendlich Beile im 2. Level

Die Schöne und das Biest

7E11 0638	unendlich Leben und Energie
7E10 FA08	unendlich Zeit

Spirou

7E06 4C03	unendlich Leben
7E06 4005	unendlich Energie

Tim - Der Sonnentempel

7E05 9D03	unendlich Leben
7E05 9B04	unendlich Energie
7F5B 7F43	unendlich Zeit



Tim in Tibet

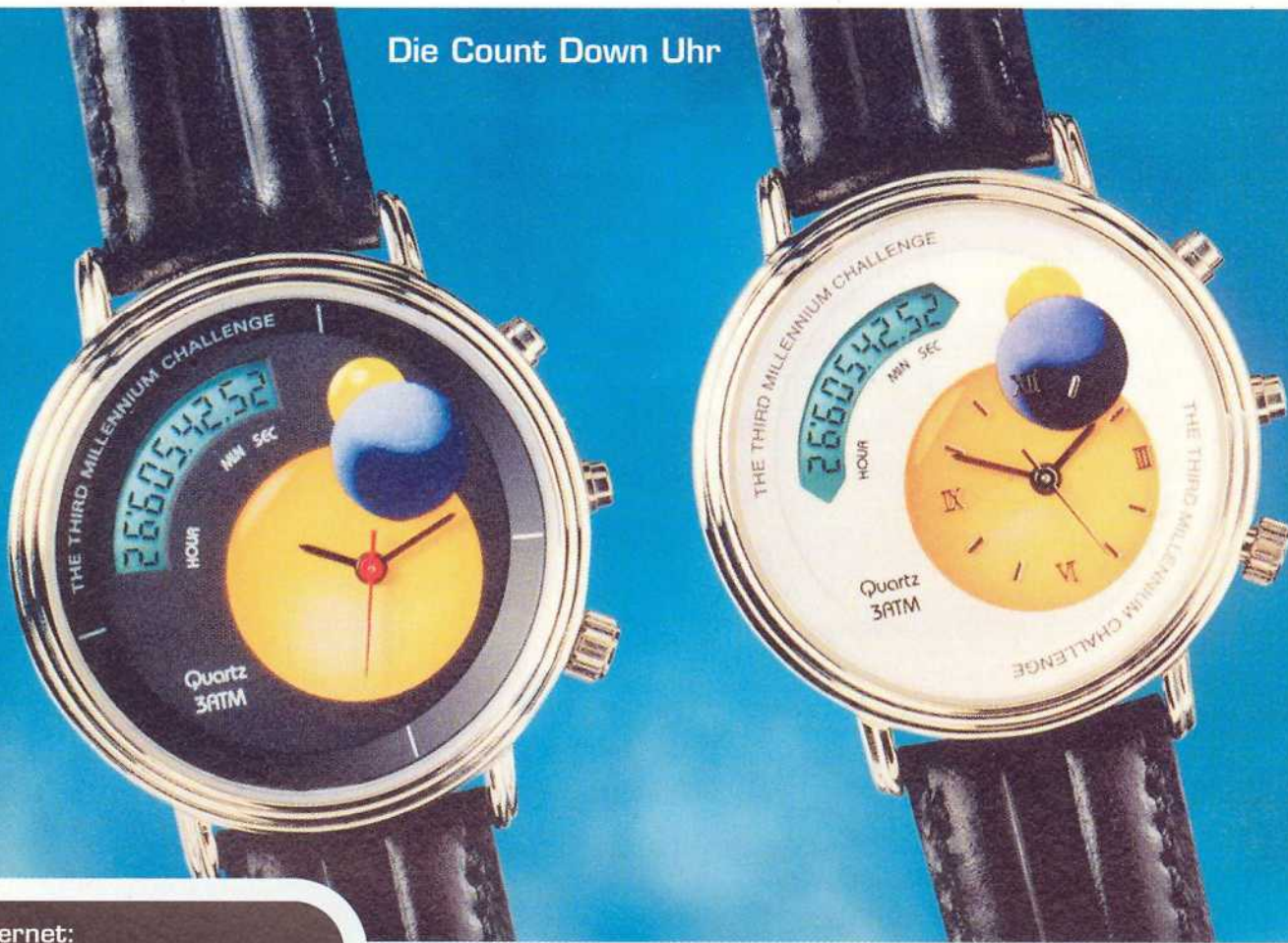
7E05 CB03	unendlich Leben
7E05 C904	unendlich Energie
7F59 B210	unendlich Zeit

Toy Story

7E00 2304	unendlich Leben
7E00 2104	unendlich Energie
7E29 E008	unendlich Zeit

Es passiert nur jede 40. Generation.

Die Count Down Uhr



Internet:
<http://www.millennium.nl>

Nur jede 40. Generation der Menschheit erlebt den Beginn eines neuen Jahrtausends. Wann es soweit ist, sieht man auf der Count Down Uhr: In einem eigenen Display zeigt sie in der werkseitigen Einstellung genau die Stunden, Minuten und Sekunden an, die noch bis zum 1. Januar 2000, 00.00 Uhr verbleiben. Natürlich ist der Countdown auch frei programmierbar - zum Beispiel auf einen ganz persönlichen großen Tag: Urlaubsbeginn, die wichtige Abschlußprüfung, das nächste Rolling-Stones-Konzert oder gar den großen Hochzeitstermin. Mit der Count Down Uhr wird schon die Vorfreude zum Ereignis.

Die Count Down Uhr kommt direkt ins Haus: Einfach den Coupon unten ausfüllen und abschicken.

Her mit der Count Down Uhr - die Zeit läuft!

Hiermit bestelle ichweiße undschwarze Count Down Uhr(en)
zum Preis von je DM 99,- zzgl. einmalig DM 7,50 Versandkosten.
Bitte schicken Sie die Count Down Uhr(en) umgehend an meine Adresse:

Name, Vorname: Telefon:

Strasse, Ort:

Ort, Datum, Unterschrift*

*bei Minderjährigen Unterschrift eines Erziehungsberechtigten

- Ich bezahle ☐ Per beiliegendem Scheck
(Euro- oder Verrechnungsscheck)
- ☐ Durch **Vorabüberweisung** an
RS Uhren-Handels-gesellschaft mbH,
Konto-Nr. 210 587 100 bei der
Dresdner Bank AG, BLZ 300 800 00

Bitte Namen auf Überweisungsformular deutlich angeben.
Versand erfolgt nach Zahlungseingang.

Ausgefüllten Coupon einsenden an:

X-Plain Verlag
Stichwort „Count Down Uhr“
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Versand und Rechnungsstellung erfolgt durch die Firma
RS Uhren-Handels-gesellschaft mbH, Hansaallee 159,
40549 Düsseldorf, Tel: 0211 - 59 68 18.

LESER HELFEN LESERN

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

WAS MUSS ICH TUN?

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

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

DIE SPIELREGELN:

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

ACHTUNG!

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

Fragen

Cybernator (SNES)

Aaron Taufenbach wohnt nicht weit vom X-plain Verlag entfernt, denn unser schönes, grünes, aber leider allzuhäufig total verregnetes Hamburg ist sein Domizil. Neben Tips und Tricks, ARP-Codes und Cheats sucht Aaron auch nach einer Komplettlösung. Nun, mit einer ausführlichen Spielbeschreibung können wir an dieser Stelle aus Platzgründen zwar nicht dienen, doch einige Shorties haben wir zusammengekratzt. (Schicke uns bitte noch einmal Deine genaue Adresse!).

Mehr Continues

Haltet im Titelschirm („START“ ist zu sehen) L und R und ↑ gedrückt, bevor Ihr die Starttaste drückt! Anschließend sollten Euch mindestens zwei Continues zur Verfügung stehen.

Die stärkste Waffe

Schießt im ersten Level nur den Endgegner ab! Ihr müßt genau 2.800 Punkte auf dem Score-Konto haben, damit Ihr im zweiten Level mit der besseren Waffe in den Kampf ziehen könnt. Doch Vorsicht, wenn Ihr ein Leben verliert, ist auch der Ballermann weg! Schafft Ihr den Level jedoch in einem Versuch, so bleibt die Waffe weiterhin in Eurem Besitz, auch dann, wenn Euer Mech mal auseinanderfällt.

Final Fantasy (Game Boy)

Andy (?) ist zwar sehr glücklich, daß er die Prinzessin befreien konnte, steht nun aber ziemlich ratlos da. Der König aus dem Schloß hinter den Bergen verstarb leider, nachdem er Andy das Königsschwert aushändigte. Auch der Herrscher aus dem Schloß, in dem Andy nicht willkommen war, gab vorzeitig den Löffel ab. Was ist an dieser Stelle des Spiels zu tun, wie geht es weiter?

Final Fantasy III (SNES)

Torsten Lerche aus Breitenbrunn schnürte ein kleines Paket voller Fragen zum Rollenspielklassiker und schickte es uns. Da der Spielfluß derzeit also unter Obstipation (schaut mal im Duden nach!) leidet, ist Euer Einsatz gefordert. Schreibt an die Helpline, zeigt, daß Ihr hilfsbereit seid, und mit etwas Glück gewinnt Ihr ein sechsmonatiges Freiabonnemnt der TOTAL! Ist das nichts?!

Nun aber die Fragen:

1. Kann man die Waffe, die man von drei Sta-



tuen (Kefka-Turm) bekommt, schon irgendwie vorher erhalten?

2. Ist es möglich, das Schwert Ragnarok noch zu bekommen, obwohl man die Magie Ragnarok bereits besitzt?
3. Wo ist das Illumina zu finden?
4. Kann man für Umaro und Gogo eine normale Steuerung bekommen?
5. Wie kann man Umaro die Rüstungen aus dem Colloseum anlegen?
6. Was hat es mit dem Buch der Geheimnisse und dem Buch der Maschinen auf sich?
7. Gibt es eine Möglichkeit, den Fluch des Cursed-Shields zu brechen?

Gremlins II (Game Boy)

Susanne Buchla schrieb uns vor einiger Zeit (Sorry für die Verspätung, Susanne!), daß sie dringend Tips und Tricks, Cheats, Levelcodes oder andere Hilfen zu diesem Spiel sucht. Leider konnten wir in unserem Archiv nur Paßwörter zum adäquaten NES-Titel finden. Das Notsignal geht also an alle Leser, die Erfahrung mit *Gremlins II* haben.

Harvest Moon (SNES)

Erntedankfest das ganze Jahr – echte Fans haben es längst bemerkt: Die Helpline kommt einfach nicht mehr ohne einen *Harvest Moon*-Beitrag aus. Diesmal kommen zwei Fragen von **Marc Wensiersky aus Bad Bentheim**.

1. Wie pflanzt man die Wintersamen auf dem Berg ein?
2. Schon in Ausgabe 11/98 fragten wir im Namen von Janina Jamrath nach der Beere der



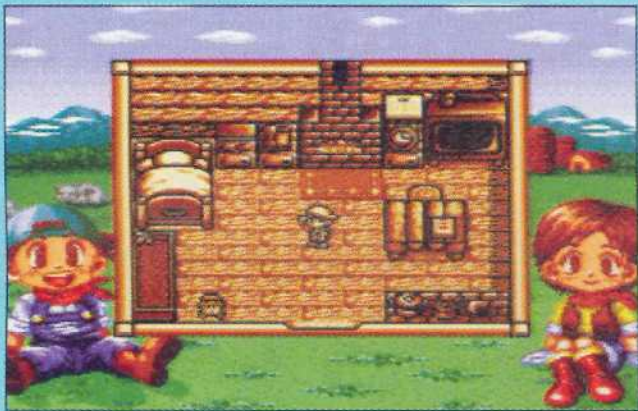
TRICKS

Helpline

Vollmondpflanze. Da sich noch niemand diesbezüglich gemeldet hat, müssen wir wohl bald eine Belohnung für sachdienliche Hinweise ausschreiben. Schriftliche Tips, die zur Erreichung der gesuchten Beere führen, nehmen alle Helpline-Dienststellen sowie natürlich auch unsere Redaktionsassistentin gerne entgegen. Wie bekommt man also diese flüchtige Frucht?

Harvest Moon GB (Game Boy)

Mittlerweile haben sich die Fans der fruchtigen Bauernsimulation natürlich auch schon

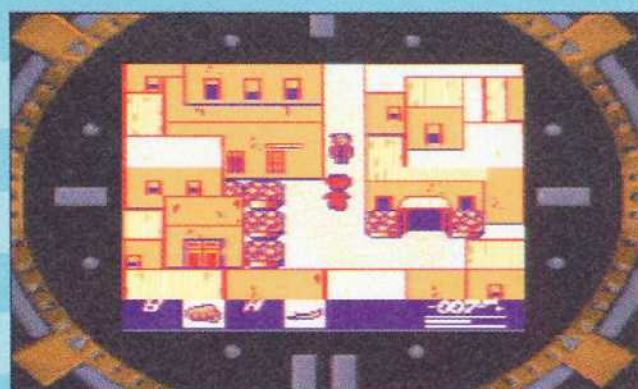


die feine Handheld-Version gegönnt – siehe unser Test in Ausgabe 1/99. Selbstverständlich dürstet der engagierte Farmer nun nach den zehn versteckten Power-Beeren, die ja so einfach nicht zu finden bzw. zu bekommen sind. **Alexandra Engel (13)** braucht in diesem Fall quasi Nachbarschaftshilfe, sozusagen Tips von Landwirt zu Landwirt. Wer mag Alexandra helfen und uns etwas Nützliches schicken? Hey, kommt jetzt aber nicht auf die Idee, eine Ladung Dünger einzupacken!



James Bond 007 (Game Boy)

Sebastian Büchler aus der neuen alten Hauptstadt Berlin möchte Odd-Job (beim zweiten



Treffen in dem Level, der durch Panzer begrenzt ist) besiegen. Wie lautet die beste Taktik im Kampf gegen den Fiesling?

LylatWars (N64)

Marian Dubiel aus Krefeld stellt folgende Frage zum *Star Fox*-Abenteuer: Er hat alle Medaillen errungen, nur die vom Planeten Venom (leichte Stufe) noch nicht. Der Zugriff auf den Expert-Modus und das erweiterte Sound-Menü sind freigeschaltet. Allein die Möglichkeit, im Multi-Player-Modus zu Fuß mit der Bazooka zu kämpfen, bleibt ihm verwehrt. Die Frage ist nun, ob er noch unbedingt die Medaille von Venom benötigt und ob es Cheats gibt, mit denen man die 200 Punkte auch ohne Fight bekommt.



TOTAL! sagt:

Es gibt zwei Wege, den Level Venom zu schaffen. Um sicher an die 200 Punkte zu kommen, bietet sich die Flugroute an, auf der am meisten Gegner abzuschießen sind. Vielleicht hast Du also auf der harten Stufe mehr Erfolg. Cheats oder Paßwörter sind uns nicht bekannt. **Simon Elchlepp aus Meschede** wüßte gerne, wie er das U-Boot für den Battle-Modus erspielt. Er besitzt alle 30 Medaillen und 100 Ringe im Trainingsmodus. Am Ende des Trainings im All-Range-Modus zählt der Computer nur bis 512. Wer kann Simon ein paar Kampffliegtipps verraten?



Star Wars: Shadows of the Empire (N64)

Thomas Brandtmayr aus dem schönen Wels in Österreich bittet um Eure Hilfe:

1. Nachdem der Kopfgeldjäger Boba Fett am Ende des Levels „Spaceport Gall“ eliminiert wurde, erscheint ein Raumschiff mit zwei

schweren Geschützen. Wie ist es nun möglich, die ‚Kampfmaschine‘ wirkungsvoll außer Gefecht zu setzen?

2. Im Level „Die Schlacht um Skyhook“ muß man den Antrieb des Skyhooks lahmlegen beziehungsweise das Herzstück der Station unter Beschuß nehmen. Wo genau befindet sich der Antrieb, und wo ist das zu bombardierende Herzstück zu finden?

Treasure Hunter G (SNES, NTSC)

Ein Zettel ohne Adresse bittet um Hilfe. In einem Seedorf gibt es einen Wal. ‚Der Zettel‘ weiß nun nicht, was man mit diesem Wal anfangen soll bzw. was der Wal im Schilde führt. Habt ein Herz und helft dem armen Zettel weiter!



Antworten

Bomberman 64 (N64)

Andreas Weikmann, Ausgabe 10/98:

Wie Ihr den Roboter in der Lavawelt richtig bombardiert, sagt Euch Sven Ziegler. Nachdem Ihr die beiden Greifarme abgesprengt und den Hut anschließend vom Kopf gebombt habt, müßt Ihr warten, bis sich die Schädeldecke des Roboters öffnet. Werft dann in einem geeigneten Moment eine Bombe hinein und zündet sie erst, wenn der Kopf wieder geschlossen ist! Schließlich ist nur noch der Rest des Roboters innerhalb der vorgegebenen Zeit erfolgreich zu bekämpfen. Bombt einfach, was das Zeug hält!

Chrono Trigger (SNES)

Christopher Loy, Ausgabe 10/98:

Von Hendrik Dutz kamen nun endlich die Antworten zu den restlichen Fragen (2–4):

2. Auf der fliegenden Insel kommt man gar nicht zum Kristall. Erst in 1000 A.D. könnt Ihr das Siegel mit Marles Pendant zerstören.

3. Mit der Party, bestehend aus den Mitgliedern Crono, Magnus und Robo, läßt sich kein Triple Tech ausführen.



4. Das Rätsel mit den bunten Steinen löst sich schnell. Die fünf Steine werden dazu genutzt, Triple Techs auch ohne Crono auszuführen. Ihr findet sie an folgenden Stellen:

a) Black Rock („Dark Eternal“; Party: Marle, Lucca, Magnus): 12.000 B.C., Kajar – Öffnet die Bücher in der richtigen Reihenfolge, damit sich ein Geheimgang zeigt! Nach dem anschließenden Kampf erhaltet Ihr den Stein.

b) Blue Rock („Omega Flare“; Party: Lucca, Robo, Magnus): 600 A.D., Giant's Claw – Der Stein liegt in einer Truhe, die allerdings schwierig zu finden ist, da sie teilweise von einer Wand verdeckt wird.

c) Silver Rock („Spin Strike“; Party: Frog, Robo, Ayla): 65.000.000 B.C., Laruba Ruins – Ihr erhaltet den Rock von Nu, den Ihr im späteren Verlauf des Spiels trefft.

d) White Rock („Poyozo Dance“; Party: Marle, Lucca, Ayla): Dark Omen – Durchsucht alle verstreuten Truhen!

e) Gold Rock („Grand Dream“; Party: Marle, Robo, Frog): 600 A.D., Denadoro Mountains – Wenn Ihr das neue Masamune erhalten habt, könnt Ihr mit A einen der Steine fangen, die die Gegner auf Euch werfen. Dabei sollte Frog die Party anführen.

Final Fantasy III (SNES)

Stefan Bee, Ausgabe 1/99:

Stefans Probleme mit dem grimmigen Endgegner Wrex Soul werden von Nathalie Martin (18) gelöst. Ja, Nathalie, diesmal warst Du tatsächlich schneller mit Deiner Antwort als alle anderen (2697 Leute – zwinker!). Während Cyan im Thronraum seinem Traum frönt (aaahh! Zungenbruch!), erscheint Wrex Soul in Begleitung zweier penetranter Flammenmonster. Diese lassen sich ausschließlich mit der Geheimkunst (Begriff für Magie, laut Duden) X-Zone eliminieren. Falls Ihr diese Magie noch

nicht erlernt habt, empfiehlt es sich, die beiden Soul Savers (Flammenmonster) einfach nicht zu attackieren, sondern sich voll und ganz auf Wrex Soul zu konzentrieren. Der Fiesling hat die unangenehme Angewohnheit, in die Körper der Partymitglieder zu schlüpfen. Sobald Ihr dies bemerkt, müßt Ihr wohl oder übel den ‚befallenen‘ Kampfgenossen niederstrecken und ihn anschließend wiederbeleben. Das ist schließlich das mindeste, was Ihr danach tun könnt. Denn so zeigt sich Wrex Soul wieder in seiner Urform. In einem solchen Moment ist keine Zeit zu verlieren. Bevor der ‚Körperspringer‘ ein weiteres Mal zuschlägt, solltet Ihr Eure ganze Kraft aufwenden, um ihn zu verletzen. Der Kampf ist ziemlich hart, wie Nathalie aus eigener Erfahrung zu berichten weiß. Ihr müßt also Durchhaltevermögen beweisen und fleißig wiederbeleben, wenn's not tut.

Marc Heinkelein, Ausgabe 7/98:

Mit dem Tip von Torben Au wird Marc den Schatz des Imperators sicherlich finden können. Der Soldat sagt, man solle den Imperator zweimal ansprechen, um Informationen über den Lagerort des Schatzes zu erhalten. Sprecht Ihr ihn in der Bildergalerie des Bildersammlers in Jidoor an, überreicht er Euch einen Brief. Darin steht, daß sich der Schatz dort befindet, wo die Berge „einen Stern bilden“. Die Mountains liegen nördlich von Tzen. In der Mitte der Berge könnt Ihr mit dem Falcon landen. Im nahegelegenen Dungeon trefft Ihr unter anderem auf Locke, den Esper Phoenix und den Red Dragon.

Sven Beltermann, Ausgabe 6/98:

Ergänzend zur Antwort von Simon Schönfeld aus TOTAL! 9/98 schreibt Hendrik Dutz: Man muß nicht zwingend dreimal gegen Doom Gaze kämpfen. Es ist nämlich so, daß dieser Gegner seine HP nach einem Kampf nicht wieder auffüllen kann. Wenn Ihr ihm also erneut begegnet, wird er von vorherigen Treffen noch geschwächt sein. Irgendwann ist er dann logischerweise am Ende seiner Kräfte angelangt und wird nicht mehr fliehen können, bevor Ihr ihm den Rest gegeben habt.

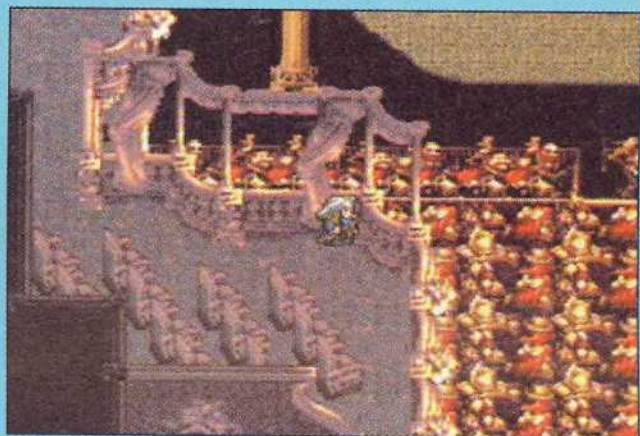
Forsaken (N64)

Mario Puljic, Ausgabe 10/98:

Wie man den Boss Ramquan besiegt und die Antworten auf zwei weitere der fünf Fragen aus TOTAL! 10/98, verrät Christian Schnöll. Interessanterweise kommt die Hilfestellung aus Österreich, wo auch Mario lebt – also natürlich nicht Super Mario, versteht sich, sondern Mario Puljic. Manchmal muß man eben

einen kleinen Umweg (in diesem Fall über Hamburg) in Kauf nehmen.

1. Um Ramquan den Garaus zu machen, bedarf es zunächst einmal eines vollen Lebensbalkens. Unterhalb der Plattform, auf der sich der Fiesling befindet, gibt es mehrere Schalter. Taucht, so schnell es geht, in die Säure ein, und beschießt sämtliche Schalter! Auf diese Weise aktiviert Ihr einen Mechanismus, der die Plattform absinken läßt, wodurch sich Ramquan im Säurebad aus dem Spiel verabschieden muß. Anschließend könnt Ihr etwas Feines sehen.



2. Es gibt sie, die Extraleben (Resnic Reanimators). Allerdings sind im ganzen Spiel nur zwei zu finden. Das erste Extra wartet am Ende des Levels „Power Down“, und zwar im Aufwärtstunnel, der zum Com-Navi-Computer führt. Sucht einfach nach einer Nische in den Tunnelwänden! Der zweite Reanimator versteckt sich ziemlich am Anfang des Levels „Defend the Power“. Wenn Ihr den ersten Kern beschützt habt und zum zweiten fliegt, dann müßt Ihr durch einen Abwärtstunnel. Nehmt diesen Weg zunächst noch nicht, sondern steuert geradeaus in einen schmalen Gang! Das aufgenommene Leben wird allerdings erst dann angerechnet, wenn Ihr den Level erfolgreich beendet habt.

5. Um den Gefechtsmodus (Bronze) zu aktivieren, muß der Level „Death to the Invader“ durchgespielt werden. Die



silberne Variante erspielt Ihr, indem Ihr den Level „Ramquan“ erfolgreich hinter Euch gelassen habt. An den goldenen Gefechtsmodus kommt Ihr nur, wenn Ihr im Level „Babalas“ siegreich wart. Übrigens sind dann alle drei Modi über das Hauptmenü zugänglich. Eine andere Möglichkeit ist, im Titelschirm

TRICKS

Helpline

(„PRESS START“ ist zu sehen) folgenden Cheat einzugeben: A, R, Z, ↑, ↑, C↑, C↓, C↓. So werden neben sämtlichen Missionen auch gleichzeitig die zusätzlichen Modi freigelegt.

Harvest Moon (SNES)

Dirk Pfahl, Ausgabe 10/98:

Wir haben zwar eine Liste mit diversen Codes für das Action Replay bekommen, jedoch war offensichtlich immer noch kein Code für ‚unendlich viel Geld‘ dabei. Die restlichen Codes ließen sich nicht eindeutig identifizieren, weshalb wir darauf verzichten, die Parameter abzudrucken. Statt dessen geht nun noch einmal der Aufruf an alle ARP-Fans, uns einen entsprechenden Code zu schicken. Listen mit weiteren Codes sind aber trotzdem willkommen. Achtet nur bitte darauf, daß Einsendungen per Fax häufig unleserlich sind und somit zu Mißverständnissen führen können!

James Bond 007 (Game Boy)

David Jelidi, Ausgabe 11/98:

Wie Ihr an die Öllampe kommt, das weiß Andreas Piendl aus Ranggen in Österreich: Um in den Hof der Kneipe zu gelangen, müßt Ihr einfach die Lampe hinter der Theke ausschließen. Anschließend geht Ihr zur Höhle. Rechts vom Eingang befindet sich ein Strauch, den Ihr zerschlagen müßt. Danach liegt der Geheimgang frei. Geht hinein und findet das Diamanten-Ei! Nun könnt Ihr Iqbal besiegen und 008 befreien.

Zur Frage nach dem Verwendungszweck der kleinen Murre: Im zweiten Level ist diese M.A.R.B.L.E.-Kugel versteckt, aus der Ihr ein aufblasbares Schlauchboot machen könnt. Wenn Ihr durchgespielt habt, lassen sich mit diesem Boot zusätzliche Szenen ‚ergattern‘.

Kirby's Dreamland 2 (Game Boy)

Nicole Schwal, Ausgabe 10/98:

Um an den Regenbogentropfen in Welt 4-4 zu gelangen, empfiehlt Thomas folgendes: Wenn Ihr Euch über den drei Blöcken, die vor der Tür liegen, befindet, müßt Ihr von der Plattform nach rechts hinunter in die Mulde springen. Dort liegt die Maxi-Tomate. Stellt Euch dann neben die beiden Blöcke über der Mulde und schießt mit dem Flammenwerfer nach links! So sollten die drei Blöcke zerstört werden können. Anschließend springt Ihr über die beiden Blöcke wieder nach oben und benutzt den mittleren Durchgang, um nach unten ins Was-

ser zu gelangen. Dort trifft Ihr auf drei Gegner. Besiegt sie und sammelt die drei Sterne ein! Rechts müßten drei weitere Felsblöcke zu sehen sein. Stellt Euch nun rechts neben diese Blöcke und drückt Select, um einen Feuerball abzuschießen! Danach saugt Ihr den rechten Block ein und spuckt ihn nach links aus. Nun schluckt Ihr den Stern hinunter, der erscheint. Dies müßt Ihr mit dem mittleren Block wiederholen. Schließlich könnt Ihr mit dem Fisch und der Firepower unten durch die Tür schwimmen und endlich den Regenbogentropfen holen.

Mole Mania (Game Boy)

Nicole Schwal, Ausgabe 10/98:

Die Probleme mit dem Endgegner werden von Christoph Klinger gelöst. Da sich die Sonne nicht zerstören läßt, müßt Ihr anders vorgehen. Immer dann, wenn Ihr die Sonne mit den Kugeln trifft, schwankt sie heftig hin und her und wandert dabei stückweise. Nun ist es an Euch, das Ding so präzise zu treffen, daß es aus dem Bildschirm wackelt. Nur so könnt Ihr diesen Endgegner besiegen und ein zufriedener Maulwurf sein.



Paladin's Quest (SNES)

Angelika Hase, Ausgabe 9/98:

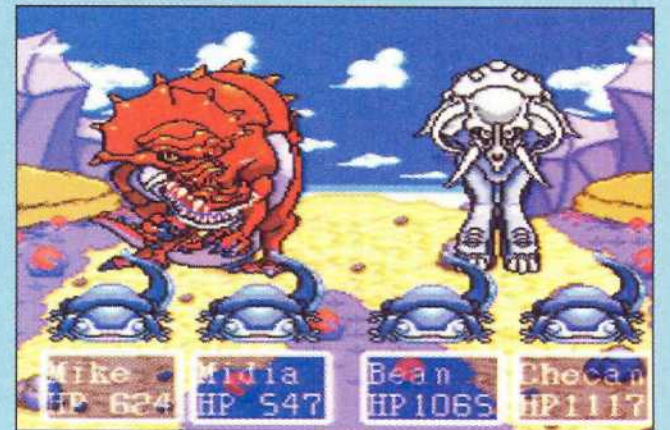
Na gut, Angelika, es hat eine Weile gedauert, aber schließlich hat sich doch noch jemand gefunden, der Enix' Rollenspiel von Anfang 1994 in Ehren hält. Birgit Kortemeier kann Dein Problem im Tempel of Zaygos lösen. Um also aus dem Raum herauszukommen, in den Du gefallen bist, mußt Du Deine Ausrüstung geschickt einsetzen. Die Türen in diesem Tempel – auch besagter Raum weist eine solche auf – tragen Symbole. Mit folgenden Items lassen sich die entsprechenden Türen öffnen:

Türen

Fire-Symbol
Water-Symbol
Sky-Symbol
Earth-Symbol

Item

Crown
Dress
Ring
Boots



Die benötigten Gegenstände erhielt Sophie von Gabnib, was übrigens eingraviert auf einer Säule abzulesen ist. Startet Ihr mit dem Crown-Item, so gelangt Ihr bei Eurer Suche durch die Fire-Türen nach und nach auch zu den restlichen Items, womit sich weitere verschlossene Wege öffnen.

Snowboard Kids (N64)

Jens von Roden, Ausgabe 10/98:

Christian Schöll schrieb uns, daß man das zweite Special Board – eine Feder, mit der Ihr sehr hoch springen könnt – dadurch erhält, daß man im Trick Game mindestens 4.000 Punkte absahnt.

Soul Blazer (SNES)

Bärbel Mimietz, Ausgabe 10/98:

Die Antwort ist überraschend simpel. Christoph Klinger hat die Pflanze kurzerhand beiseite geschoben und sich den Paß gegriffen. So einfach geht das. Christoph hat nun auch eine Frage, die wir ausnahmsweise einmal an dieser Stelle unterbringen: Weiß jemand etwas von einem versteckten achten Level? Der Text auf der Verpackung des Spiels macht in dieser Richtung eine Andeutung.

Terranigma (SNES)

Ingo Jordan, Ausgabe 10/98:

Zur Frage, wie man in den fünften Turm gelangt, gibt Christian Schöll einen Tip. In Turm Nummer vier könnt Ihr einen Kristallfaden finden. Bringt ihn zu Melina nach Krysta! Gönnst Euch dann etwas Schlaf, und am nächsten Tag wird Melina aus dem Faden eine neue Rüstung machen, die sie Euch überreicht. Dank dieses Schutzes sollte der Wächter des fünften Turmes kaum noch ein Hindernis sein.

Nach einer kleinen Pause stellen wir auf dieser Seite wieder einige Zubehörartikel für Euer Nintendo⁶⁴ vor, um Euch eine eventuelle Kaufentscheidung leichter zu machen.

Trilogy 64 ca. 70 DM

Für Leute, die für wenig Geld viel bekommen möchten, ist das Trilogy-64-Set von Guillemot genau das richtige. In dem Paket befindet sich ein Controller, ein Rumble Pak und eine 1-MB-Memory-Card. Alle drei Produkte sind gut verarbeitet und verrichten ihre Dienste zufriedenstellend. Das Joypad liegt nicht ganz so geschmeidig in der Hand wie der Original-Controller, besitzt aber größere C-Knöpfe und ein genaueres Digitalsteuerkreuz. Der Analogstick ist ebenfalls äußerst präzise. Daß die Scheibe, auf der der Daumen aufliegt, drehbar ist,

könnte eventuell stören, fällt jedoch nicht bedeutend ins Gewicht. Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion sind nicht vorhanden. Bei der Memory-Card, die über den vierfachen Speicherplatz einer normalen Karte verfügt, konnten wir keine Mängel fest-



stellen. Mit sämtlichen Spielen, die wir ausprobiert haben, funktionierte sie einwandfrei. Auch das

Rumble Pak rüttelt Euren Controller ordentlich durch, sofern Ihr zwei AAA-Batterien eingelegt habt. Es ist in zwei Stufen einstellbar. Insgesamt ist das Trilogy-64-Set eine lohnenswerte Anschaffung: Sowohl Qualität als auch Quantität sowie der Preis stimmen.

Muster: Game Castle,
Tel.: 0 40/33 16 23

Fazit: 1-

TremorPak Plus ca. 40-60 DM

Habt Ihr es satt, während eines Spiels ständig zwischen Rumble Pak und Memory-Card hin- und herzuwechseln? Diese Zeiten sind nun vorbei dank InterActs TremorPak Plus. Der Packung liegt ein Rumble Pak bei, an dessen Rückseite ein Schacht zu finden ist, in den Ihr eine Memory-Card einstecken könnt. Auch diese ist im Lieferumfang enthalten. Für ca. 40 DM bekommt Ihr eine einfache, für zusätzliche 20 DM noch eine 1 MB große, was zusammen der vierfachen Kapazität entspricht. Um die beiden

Teile zu wechseln, müßt Ihr nun lediglich einen Knopf betätigen. Ein zweiter Schalter regelt die Stärke des Rumble Paks, das zwei Mignon-Batterien (AA) benötigt. Das hört sich theoretisch zwar komfortabel an, ist in der Praxis aber nicht optimal umgesetzt worden. Erstens hat das gute Stück ganz schön viel Gewicht, zweitens hängt es ziemlich lose im Joypad, und drittens traten



Probleme beim Erkennen der Memory-Card auf. Ihren Zweck erfüllen die beiden Geräte allerdings makellos, wenn die Kontakte einmal richtig

zusammenstecken. Im Endeffekt ist das TremorPak Plus eine gute Idee, aus der durch eine bessere Verarbeitung mehr hätte gemacht werden können.

Muster: InterAct, Tel.: 0 42 87/1 25 10

Fazit: 3

V3 FX Racing Wheel ca. 150 DM

Vor knapp einem Jahr haben wir Euch das V3 Racing Wheel der Firma InterAct vorgestellt, das in vielerlei Hinsicht überzeugen konnte. Eine solide Verarbeitung, analoge Fußpedale, ein analoger Schieberegler zum Auf- und Abbewegen in Spielen, die das Digitalsteuerkreuz nicht unterstützen, verstellbare Höhe und Neigungswinkel, die Möglichkeit, das Lenkrad zwischen die Schenkel und den Sitz zu klemmen, ein Schacht für die Memory-Card, stufenlos veränderbare Lenkempfindlichkeit und programmierbare

Tasten verhalfen ihm zur Note 2. All diese Aspekte findet Ihr auch in der Neuauflage wieder. Zusätzlich besitzt das Lenkrad nun eine Rumble-Funktion, die von zwei Mignon-Zellen (AA-Batterien)



betrieben wird. Sonderlich stark ist der Rüttel Effekt jedoch nicht. An den Händen ist er kaum spürbar, le-

diglich an den Beinen bemerkt Ihr etwas, wenn Ihr das Teil zwischen Euren Oberschenkeln geklemmt habt. Davon abgesehen erhaltet Ihr mit dem V3 FX Racing Wheel nach wie vor ein hochwertiges Lenkrad.

Muster: InterAct,
Tel.: 0 42 87/1 25 10

Fazit: 2

Ihr habt die Wahl!

Jeder, der einen Abonnenten wirbt, kann sich 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 hin-

gegen lieber ein cooles transparentes Pad an sein Nintendo⁶⁴ 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 der Adresse www.x-plain.de. Schaut doch mal rein, und Ihr werdet staunen, was da 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

• 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!

NINTENDO 64

Als Ergänzung zu unserem Wertungsregister aus der vorigen Ausgabe haben wir diesmal alle 109 Nintendo⁶⁴-Titel (indizierte separat) aufgelistet, die bis dato durch unsere kritische Testfabrik gewandert sind.

Da wir NTSC-Importspiele in der Regel noch einmal vorstellen, wenn sie hierzulande als PAL-Modul erscheinen, werdet Ihr einige Titel finden, die doppelt vorkommen. Aufgrund der teilweise deutlichen technischen Unterschiede (PAL-Balken, Sprachausgabe etc.) sind sogenannte Re-Tests von PAL-Spielen eine wichtige Ergänzung zur Produktbeschreibung. Falls sich sogar der Name eines Spiels für den europäischen Markt geändert hat, weisen Fußnoten auf das jeweilige Pendant hin.

Wir haben alle Importspiele, ob japanischer oder amerikanischer Herkunft, zusätzlich farblich (blau) gekennzeichnet. Am Ende der Liste findet Ihr die bislang von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften indizierten N64-Spieletitel. Viel Spaß beim Stöbern!

Titel	Genre	Ausgabe	Note
1080° Snowboarding	Action/Sport	04/98	1-
1080° Snowboarding	Action/Sport	09/98	1-
A Aero Gauge	Rennspiel	04/98	3-
AeroFighters Assault	Shoot 'em Up	01/98	4
Air Boarder 64	Action/Sport	10/98	4+
All-Star Baseball '99	Sport	08/98	1-
Automobili Lamborghini	Rennspiel	12/98	3-
B Banjo-Kazooie	Jump&Run	07/98	1
Bio Freaks	Prügelspiel	07/98	4+
Blast Corps	Action/Strat.	08/97	2+
Body Harvest	Action/Adv.	11/98	1-
Bomberman 64	Action	11/97	2
Bomberman Hero	Action/J&R	10/98	3
Buck Bumble	Shoot 'em Up	11/98	2-
Bust-A-Move 2			
- Arcade Edition	Puzzlespiel	06/98	2
Bust-A-Move 3 DX	Puzzlespiel	01/99	2+
C Center Court	Sport	12/98	3
Chameleon Twist	Jump&Run	11/97	2-
Chopper Attack ^{*1}	Action/Strat.	09/98	2+
Choro Q 64 ^{*2}	Rennspiel	09/98	2-
Clayfighter 63 1/3	Prügelspiel	11/97	2
Cruis'n USA	Rennspiel	05/97	3-
Cruis'n World	Rennspiel	09/98	3-
D Dark Rift	Prügelspiel	09/97	3
Diddy Kong Racing	Rennspiel	12/97	1
Doraemon 64	Jump&Run	05/97	2-
Dual Heroes	Prügelspiel	02/98	5
E Extreme-G	Rennspiel	11/97	1-
Extreme G - XG 2	Rennspiel	12/98	2+
F F-Zero X	Rennspiel	09/98	1
F1 Pole Position	Rennspiel	10/97	2-
F1 World Grand Prix	Rennspiel	09/98	2+
FIFA 64	Sport	05/97	3
FIFA 98 -			
Die WM-Qualifikation	Sport	02/98	2+
Fighters Destiny	Prügelspiel	03/98	1-
Forsaken	F. P. Shooter	06/98	1-
Frankreich 98 -			
Die Fußball-WM	Sport	07/98	2-
G.A.S.P.II ^{*3}	Prügelspiel	07/98	3-
G G.A.S.P.II Fighter's			
NEXTream ^{*4}	Prügelspiel	10/98	3-
Gex 64 - Enter the Gecko	Jump&Run	09/98	2-
Glover	Action	11/98	2+
GT 64			
Championship Edition	Rennspiel	06/98	3+
H Hexen 64	F. P. Shooter	09/97	3+
Holy Magic Century ^{*5}	Rollenspiel	11/98	2-
I Iggy's Reckin' Balls	Action	08/98	2
International			
Superstar Soccer 64	Sport	05/97	1
International			
Superstar Soccer 98 ^{*6}	Sport	09/98	1
J Jikkyou World Soccer -			
World Cup 98 ^{*7}	Sport	08/98	1
K King of Pro Baseball	Sport	04/97	2-
Knife Edge -			
Nose Gunner	Shoot 'em Up	01/99	5+
Kobe Bryant			
in NBA Courtside	Sport	06/98	1-

Titel	Genre	Ausgabe	Note
L Legend of Zelda, The			
- Ocarina of Time	Action/Adv.	12/98	1
LylatWars ^{*8}	Shoot 'em Up	10/97	1
M Mace: The Dark Age	Prügelspiel	11/97	2
Madden Football 64	Sport	12/97	2
Madden NFL '99	Sport	12/98	2+
Major League Baseball			
feat. Ken Griffey Jr.	Sport	08/98	2+
Mario Kart 64	Rennspiel	06/97	1-
Mike Piazza's Strike Zone	Sport	10/98	4+
Mischief Makers ^{*9}	Action/J&R	11/97	2
Mission: Impossible	Action/Adv.	09/98	2+
Multi-Racing			
Championship	Rennspiel	11/97	2-
Mystical Ninja			
starring Goemon	Action/Adv.	04/98	2+
N Nagano Winter			
Olympics '98	Sport	03/98	3
NASCAR 99	Rennspiel	11/98	3+
NBA Hang Time	Action/Sport	07/97	2-
NBA Jam 99	Sport	12/98	2+
NBA Live 99	Sport	12/98	1-
NBA Pro '98	Sport	04/98	3-
NFL Blitz	Sport	12/98	2
NFL Quarterback Club '98	Sport	12/97	1-
NFL Quarterback Club '99	Sport	12/98	1-
NHL 99	Sport	11/98	2+
NHL Breakaway '98	Sport	03/98	2+
NHL Breakaway '99	Sport	01/99	2+
Nightmare Creatures	Action/Adv.	01/99	2
O Off Road Challenge	Rennspiel	09/98	4+
Olympic Hockey 98	Sport	04/98	2-
P Penny Racers ^{*10}	Rennspiel	11/98	2-
PilotWings 64	Flugsimulator	03/97	2+
Q Quest 64 ^{*11}	Rollenspiel	08/98	2-
R Rakugakids	Prügelspiel	01/99	2
Rampage World Tour	Action	07/98	2-
Robotron 64	Shoot 'em Up	03/98	3-
Rush 2 -			
Extreme Racing USA	Rennspiel	01/99	2-
S S.C.A.R.S.	Rennspiel	01/99	2+
San Francisco Rush -			
Extreme Racing	Rennspiel	12/97	3+
Snowboard Kids	Action/Sport	02/98	3
Space Station:			
Silicon Valley	Action/Strat.	11/98	1-
Star Wars:			
Rogue Squadron	Shoot 'em Up	01/99	1
Star Wars:			
Shadows of the Empire	Action	03/97	2
Starshot -			
Panik im Space Circus	Action/J&R	11/98	2-
Super Mario 64	Jump&Run	03/97	1
Super Robot Spirits	Prügelspiel	10/98	5
T Tetrisphere	Puzzlespiel	02/98	1-
Top Gear Overdrive	Rennspiel	01/99	2-
Top Gear Rally	Rennspiel	11/97	3+
Turok 2 - Seeds of Evil	Shoot 'em Up	11/98	1
Turok - Dinosaur Hunter	F. P. Shooter	03/97	1

Titel	Genre	Ausgabe	Note
Twisted Edge			
Snowboarding	Action/Sport	01/99	3
V V-Rally Edition 99	Rennspiel	12/98	2+
Virtual Chess 64	Brettspiel	06/98	2-
Virtual Hiryu No Ken ^{*12}	Prügelspiel	02/98	3-
W Waiialae Country Club			
True Golf Classics	Sport	09/98	3-
Wave Race 64	Rennspiel	04/97	1-
Wayne Gretzky's			
3D Hockey	Sport	07/97	2
Wayne Gretzky's			
3D Hockey '98	Sport	02/98	2
WCW vs. NWO:			
World Tour	Prügelspiel	02/98	2
WCW/NWO Revenge	Prügelspiel	11/98	2+
Wetrix	Puzzlespiel	05/98	2-
Wild Choppers ^{*13}	Shoot 'em Up	03/98	2+
wipEout 64	Rennspiel	11/98	2+
Wonder Project J2 ^{*14}	Adventure	07/98	
WWF War Zone	Prügelspiel	09/98	2+
Y Yoshi's Story	Jump&Run	03/98	2

Indizierte Spiele:

(Stand: Januar 1999)

Titel	Genre
Doom 64	F. P. Shooter
Duke Nukem 64	F. P. Shooter
GoldenEye 007	F. P. Shooter
Killer Instinct Gold	Prügelspiel
Mortal Kombat 4	Prügelspiel
Mortal Kombat Trilogy	Prügelspiel
M. K. Mythologies Sub-Zero	Prügelspiel
Quake	F. P. Shooter
War Gods	Prügelspiel

*1 Siehe Wild Choppers (NTSC) *2 Siehe Penny Racers (PAL) *3 Siehe G.A.S.P.II Fighter's NEXTream (PAL) *4 Siehe G.A.S.P.II (NTSC) *5 Siehe Quest 64 (NTSC) *6 Siehe Jikkyou World Soccer - World Cup 98 *7 Siehe International Superstar Soccer 98 (PAL) *8 NTSC-Titel: StarFox 64 *9 Japan-Version: Yuke! Yuke! Troublemakers *10 Siehe Choro Q 64 (NTSC) *11 Siehe Holy Magic Century (PAL) *12 PAL-Version: Art of Fighting Twin *13 Siehe Chopper Attack (PAL) *14 Keine Wertung aufgrund japanischer Texte

TOTAL!

Heft-Shop

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

TOTAL! 12/96

Specials: Super Mario 64 (Teil 5), Wave Race 64 (Teil 2) + Sammelkarte
SNES-Tests: DKC 3, Worms
GB-Tests: Donkey Kong Land 2
Tips&Tricks: T&T-Register, Secret of Mana 2 (Teil 1)
Poster: Secret o. M. 1 + Sammelkarte

TOTAL! 1/97

Specials: Super Mario 64 (Teil 6), Shoshinkai '96 Messe-News, Wayne Gretzky'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: Nintendo⁶⁴ – Die kommenden Spiele, Videokult Anime, 64DD-Reportage
N64-Tests: King of Pro Baseball, Wave Race 64
SNES-Tests: The Lost Vikings II
GB-Tests: Mole Mania
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 3)
Poster: Blast Corps

TOTAL! 5/97

Specials: Akte N – Nintendos SNES-Projekte, Fußball-Vergleichstest: International SS 64 versus FIFA 64
SNES-Tests: Tim – Der Sonnentempel
GB-Tests: Wave Race
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 4)
Poster: Star Wars: Shadows o. t. Empire

TOTAL! 6/97

Specials: Jubiläum – 4 Jahre TOTAL!, DigiPen, die Programmierer-Uni
N64-Tests: Mario Kart 64
Game-Boy-Tests: Game&Watch Gallery
Tips&Tricks: Turok-Levelkarten (Teil 3)
TOTAL!-Aufkleber
Poster: Mario Kart 64

TOTAL! 7/97

Specials: Anime und Manga (Captain Future), Japan-RPGs, NES-Report (Teil 1), extreme-G
N64-Tests: NBA Hang Time, Wayne Gretzky's 3D Hockey
SNES-Tests: Mohawk & H. Jack
T&T: War Gods, Turok-Levelkarten (Teil 4)
Poster: extreme-G

TOTAL! 8/97

Specials: E3-Messe-Report: von Banjo & Kazooie bis Zelda 64, exklusive Infos über Turok 2, Reportage: PAL-/NTSC-Umsetzungen
N64-Tests: Blast Corps
SNES-Tests: Williams Arcade
T&T: Star Wars: Shadows of the Empire
Poster: Banjo & Kazooie

TOTAL! 9/97

Specials: Rennspiele: extreme-G, F1 Pole Position 64, Multi-Racing Championship, SNES-RPGs: Dragon Quest III, Final Fantasy V, Tamagotchi-Report
N64-Tests: Dark Rift, Hexen 64
SNES-Tests: Lucky Luke
GB-Tests: Lucky Luke, Tim – Der Sonnentempel
Poster: LylatWars

TOTAL! 10/97

Specials: Große Reportage: Rollenspiele für N64 und 64DD (Mother 3, Quest 64, Zelda 64)
N64-News: Diddy Kong Racing
N64-Tests: F1 Pole Position 64, frisch indiziertes Spiel, LylatWars
GB-Tests: Tetris Plus
Tips&Tricks: frisch indiziertes Spiel, Lucky Luke, Mana 2
Poster: Bomberman 64

TOTAL! 11/97

Specials: Wir über uns, Space Station Silicon Valley, Earthworm Jim 3D, Game&Watch-Story
N64-News: Body Harvest, Castlevania 3D, Zelda 64
N64-Tests: extreme-G, Mace – The Dark Age, Top Gear Rally
SNES-Tests: Harvest Moon
T&T: LylatWars, Mischief Makers
Poster: San Francisco Rush

TOTAL! 12/97

Specials: Anime&Manga, Final-Fantasy-Report (NES), Kauftips – Soft- und Hardware, Soundreport
News: Nintendo Space World '97
N64-Tests: DKR, San Francisco Rush, Fußball-Vergleichstest
SNES-Tests: Arkanoid
GB-Tests: Donkey Kong Land 3
Tips&Tricks: Nintendo⁶⁴-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.!!
SNES-Tests: Kirby's Dreamland 3
GB-Tests: Otifanten, V-Rally
T&T: Bust-A-Move 2, Forsaken, Kobe Bryant, Shad. of the Empire

TOTAL! 8/98

Specials: Interview mit Rare (Perfect Dark) und Iguana (Turok 2), Anime-Übersicht
N64-Tests: Iggy's Reckin' Balls, All-Star Baseball 99, Major League Baseball feat. Ken Griffey Jr. (Import), World Cup 98/ISS 98 (Import), Quest 64
SNES-Tests: Super Metroid
GB-Tests: Castlevania II – Belmont's Revenge, Mega Man II
T&T: 1080° Snowboarding, Chameleon Twist, Mace: The Dark Age, Mischief Makers

TOTAL! 9/98

Specials: wipEout-64-Bericht und Interview, Anime-Übersicht (Teil 2), Akihabara-Reportage
N64-Tests: Mission: Impossible, F1 World Grand Prix, F-Zero X, WWF War Zone, International Superstar Soccer 98, Cruis'n World, 1080° Snowboarding, Chopper Attack
Tips&Tricks: Banjo-Kazooie-Komplettlösung (Teil 1), Mission: Impossible
Riesenposter: Buck Bumble

TOTAL! 10/98

Specials: Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (Teil 1), Reportage DMA-Design, Kid Paddle-Comic
Messe-News (ECTS): Zelda 64, Star Wars: Rogue Squadron, Game Boy Color
N64-Tests: Airboarder 64, Bomberman Hero, G.A.S.P.!! Fighter's NEXTream, Mike Piazza's Strike Zone, Super Robot Spirits
Tips&Tricks: Banjo-Kazooie-Komplettlösung (Teil 2)

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-Erweiterung-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! 1/99



Poster: Zelda 64 und Rogue Squadron
Specials: Pokémon-Reportage
N64-Tests: Bust-A-Move 3 DX, NHL Breakaway 99, Nightmare Creatures, Rakugakids, Rush 2, Star Wars: Rogue Squadron, Top Gear Overdrive, Twisted Edge Snowboarding
Game-Boy-Tests: Bust-A-Move 3 DX, Cool Hand, Game & Watch Gallery 2, Harvest Moon GB, Pocket Bomberman, Power Quest, Shanghai Pocket, Small Soldiers, Tetris DX
Tips&Tricks: Body Harvest, Rush 2, XG 2

TOTAL!-Special 1/97

Das 64 fan magazin bietet jede Menge Tips, Infos, Specials und Reportagen rund um das Nintendo⁶⁴ und die ersten Spiele. Technische Daten, Entwicklungsberichte und Spielebeschreibungen (unter anderem Super Mario 64, PilotWings 64, Wave Race 64) sorgen für den nötigen Überblick. Mit riesigem Turok – Dinosaur Hunter-Poster.



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, 3, 4, 6, 7, 11/96 sowie 3/97 sind vergriffen und können leider nicht mehr nachbestellt werden. Wer Informationen aus alten TOTAL!-Ausgaben sucht, kann sich an einen der vielen Nintendo-Clubs wenden, die Einsicht in ihr Archiv gewähren. Entsprechende Adressen findet Ihr zum Beispiel in der Börse!

Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe
☐	5/96 DM 6,80	☐	11/97 DM 6,80	☐	1/99 DM 6,80
☐	8/96 DM 6,80	☐	12/97 DM 6,80	☐	Sonderheft
☐	9/96 DM 6,80	☐	1/98 DM 6,80	☐	1/97 DM 5,80
☐	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		

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).

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Achtung! Bitte vergesst die Versandkosten nicht!
(Inland DM 5,-/Ausland DM 12,-)
Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

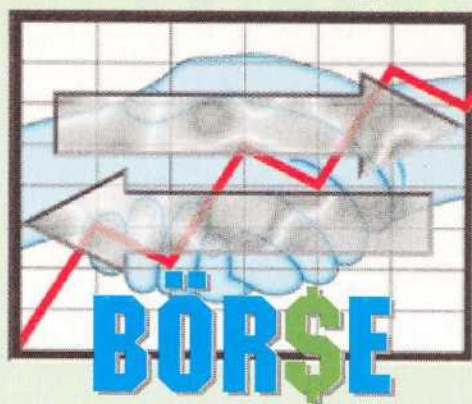
☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung
(Kartenummer bitte nicht vergessen!)

☐ 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



SNES

VERKAUFE

Evermore DM 80, Illusion of Time DM 90, BoF 2 DM 80, Zelda DM 70, Mega Man X DM 60, Rise of Robots



usw. mit Hintbook, PSX: RE DM 70, FF VII DM 80, mit Hintbook, Schweiz, Tel.: 0041/622121683, Mirco

SNES mit 6 Spielen: Super R-Type, Earthworm Jim 2, Michael Jordan: Chaos in the W. C., Super Mario Kart, Demon's Crest, DM 190, Tel.: 030/9329392, abends, M. Burandt
Verkaufe 5 SNES-Spiele: Actraiser II, Adventure Island, Soccer Kid, The Magical Quest, Kirby's Fun



House, Preis nach VB, Stück für DM 25, suche Snowboard Kids für N64, Tel.: 08652/4703, Florian

Final Fantasy III DM 180, Mario RPG DM 140, Romancin' Saga 3 DM 140, Lady Stalker DM 60, Pocket Monster (GB) DM 50, Tel.: 06881/7072, Christoph

Treasure Hunter G + Lösung DM 330, 34 SNES-Spiele DM 999 (NP DM 3400), 13 GB-Spiele DM 299, 2 Infrarot-Pads, suche für GB: King of Fighters H.o.B, für SNES: DKC 2 + TOTAL! 5/95, Tel.: 030/4048230, Christopher

Verkaufe SNES + 1 Pad + 5 Spiele für SFR 160, bitte nur aus der Schweiz anrufen, Tel.: 01/9302874, Thomas

Mario RPG, Dragon Quest 6 + Lösung, Lagoon, Ogre Battle, 7th Saga,



Soul Blazer, Brain Lord, R-Type 3, Gradius 3, U.N. Squadron, Preise VB, Tel.: 02244/4415, René

FF 4, FF 5, FF 6, DQ 6, Illusion of Time, BoF 2, SoE, Zelda 3, NHL 94, 95, 96, 97, T. G. Hunter usw., die meisten Spiele verkaufe ich komplett, Schweiz, Tel.: 0041/622121683, Mirco

Breath of Fire 2 (dt) DM 120, Mystic Quest, ohne Verp., DM 90, Road Runner, Tiny Toons, je DM 70, Light Boy DM 50, suche Tales of Phantasia + Star Ocean, A-Wien, Tel.: 0043/15458358, ab 20 Uhr, Chris

Chessmaster DM 25, Brain Lord (us) DM 65, Prince of Persia (us) DM 25, Troddlers (us) DM 25, N64: extreme-G DM 45, LylatWars DM 60, jeweils zzgl. Porto, Tel.: 02452/989407, Ralf

SNES + 2 Controller + Action Replay + Super Game Boy + 14 Spiele, z. B. Zelda III, Donkey Kong + Mega Man X, insg. DM 450, Tel.: 0211/792897, erst ab 14 Uhr, Bastian

SUCHE

Suche Final Fantasy 3, 4, 6, Super Mario RPG (us), Tel.: 08247/6525, Uli
Suche Final Fantasy 3, verkaufe Tales of Phantasia, Tel.: 04165/80949, Marcel

FF 1-6 (jp), FF 1-3 (us), Lufia 1 (us), SoM 2 (jp), Chrono Trigger (us), BoF 1 (us), E.V.O. (us), Treasure Hunter



(jp), Rudras Treasure (jp) + Dragon Warrior 1-6 (us), A-Wien, Tel.: 0043/15458358, ab 20 Uhr, Chris

Suche dringend das Spiel Chrono Trigger mit Spieleberater, Preis nach Vereinbarung, meldet Euch unter Tel.: 0611/810584, fragt nach Marco

Final Fight 3, Secret of Mana 3 + 4, Rushing Beat 2 + 3, alle Versionen möglich, Anrufe erst ab 17 Uhr, Tel.: 09973/2783, Michael

TAUSCHE

Zero, Demon's Crest, Mystical Ninja, Theme Park, Herr der Ringe, X-Men + Spiderman, alles mit Anl. +

Verp. gegen Final Fantasy 3 mit Anl. + Verp., Tel.: 0234/313701, Stefan
Tausche ISS, NBA Jam T.E., NBA Live '95, Lion King, Street Racer, Mickey Mania, suche Donkey 3, Zelda, SoM, Terranigma, Asterix & Obelix, Tel.: 0391/7224112, ab 16 Uhr, Ronald
Tausche SNES mit Mario World II und Mario Kart gegen N64-Spiel Glover, Tel.: 04337/1407, Kevin

NES

VERKAUFE

Zelda 1 + 2, Mario Bros. 1-3, Metroid, Mega Man 3, Startropics,



Faxanadu, Shadowgate, Castlevania 1, Metal Gear, Gradius u.v.m., Preise VB, Tel.: 02244/4415, René

SUCHE

Suche dringend Castlevania II, Simon's Quest, Tel.: 030/9985552, Gaby

GAME BOY

VERKAUFE

Verkaufe sehr gut erhaltenen Game Boy pocket (rot) mit Hülle, Anleitung und Werbeprospekt für DM 60, er ist zirka 6 Monate alt, Tel.: 06258/81802, Dominic

TAUSCHE

Tausche 5 gegen 1: Kung Fu Master, NBA All-Star Challenge 2, Goemon, Fist of the North Star + Spiderman gegen King of Fighters - Heat of Battle! Tel.: 04298/31648, Malte Triesch

Tausche Game Gear mit Lupe, Akku, Tasche + 7 Spielen, alles Topzustand, suche Game Boy pocket mit mind. 3 Spielen, oder Verkauf für DM 250 inkl. Versand, Tel.: 0391/7224112, ab 16 Uhr, Ronald

N64

VERKAUFE

Verkaufe/Tausche/Suche N64-Spiele und Zubehör, habe z. B. NFL QBC, Forsaken, Mace, F-Zero X,

suche u. a. XG 2, WipEout, FIFA 99, Tel.: 0351/2014134, Andreas
N64 + 2 Pads + Zubehör + Mario + Nagano + ISS 98 + Blast Corps +



Mission Impossible, alle Spiele mit Originalverpackung + Anleitung, VB DM 480, Tel.: 089/13998085, Ulli
Verkaufe ISS 64 für DM 55 ohne VK und TOTAL! 1/97 bis 12/98 + 1 Sonderheft für DM 45 + VK, Tel.: 03576/243282, Lars

NTSC-Konsole, 2 Monate, 2 Spiele: Top Gear Rally (us), First-Person-Shooter, 1 Controller mit 1 MEG



Mem.Card (Blaze) + Netzteiladapter, VB DM 400, Tel.: 06401/220146, Marc

Verkaufe für N64: StarFox, Turok, Wave Race, je DM 45, für PSX:



Tekken 3 DM 65, Riven, Baphomet's Fluch 2, Alundra, je DM 40, Worms DM 20, SNES: Zelda, Mario Kart, Super GB, je DM 20, Schweiz, Tel.: 0041/717874884, Hanni

Jedes Spiel DM 45: Forsaken, WWF Warzone, Tetrisphere (alle



PAL), Bio Freaks (us) plus Porto, tausche auch, Olaf Gaide, Wilhelmstr. 6, 35037 Marburg, E-Mail: Tizio@GMX.de

N64: F1 PP 64, ISS 64 für je DM 50, wer beide Spiele kauft, bekommt zusätzlich die neue Indiana Jones

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!



ERWIN- SELT MIRDIE OHRENVOLL

Ganz frisch zum Fest der Narr- und Jecken
verschönert Erwin seine Hecken.
Denn diese sind schon sehr gereift,
weshalb er gleich zur Schere greift.
Doch als die ersten Äste fallen,
hört er die ersten Gäste lallen,
die er sich hat zum Fest bestellt.
Nun hat er aber festgestellt,
daß sie schon um die Ecke kehren,
und er ist noch am Hecke Scheren.
Er muß noch sieben Meter stutzen
und seine Schere später putzen.
Denn holt er sich den Rasenmäher,
so schafft er diese Phasen eher.
Das messerscharfe Rotorblatt
ist schnittig wie ein Motorrad
und hat die Äste kleingemudelt,
bevor die Gäste eingetrudelt.
Das Fest beginnt, die Leute schrei'n:
„Ich glaub', du wirst mir heut' verzeih'n,
wenn ich dir in die Arme fall',
denn schließlich ist doch Karneval!“
Die Stimmung steigt, der Erwin kennt
den Freundeskreis, wie er ihn nennt,
durch Briefkontakte, die geschwind
in der TOTAL! zu finden sind.

Wir wiederholen uns ja nur ungern, aber: Da haben wir wieder einmal den Beweis – **TOTAL!** verbindet und ist für Partys unerlässlich. Ein Exemplar dieses informativen Fachblatts schafft Freude und Freunde, also verpassen Sie auf keinen Fall die nächste Ausgabe, die am 5. März abholbereit und lesefertig zubereitet bei Ihrem Zeitschriftenhändler ausliegt!



Im dunklen Keller drunten

Die Belmonts bereiten sich wieder darauf vor, dem Blut-sauger Dracula das Handwerk zu legen. Bis es soweit ist, könnt Ihr Euch an den neuesten Bildern und Infos zu *Castlevania* erfreuen – und ratet mal, wo Ihr die finden werdet!



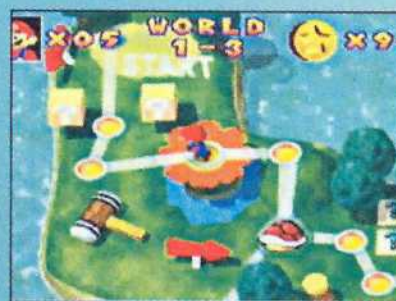
Castlevania (N64)

Probleme, oder was?

Ihr kommt bei *Turok 2* nicht weiter? Ihr habt einen Schlüssel gefunden, aber keine Tür? Der zweite Endgegner treibt Euch zur Verzweiflung? Dann gebt nicht auf, sondern schaut einfach nach in unserer *Turok 2*-Komplettlösung!

Hier fliegen gleich ...

... die Löcher aus'm Käse! Das Mehrspielervergnügen *Mario Party* läßt nicht mehr lange auf sich warten. Der Fetenknüller schlechthin wird in TOTAL! 3/99 getestet.



Mario Party (N64)

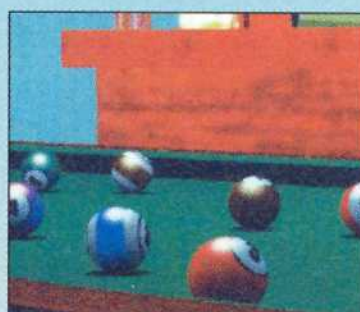
Rumkugeln

Wenn Ihr eine ruhige Kugel schieben wollt, dürfte Euch das Billardspiel *Virtual Pool* wie gerufen kommen. In der kommenden Ausgabe erfahrt Ihr, ob sich die Anschaffung dieses Moduls lohnt.

Mögt Ihr es lieber, Kugeln zu schlagen als zu schieben, dann könnte Euch *AllStar Tennis* interessieren, das ebenfalls kommenden Monat getestet wird.



AllStar Tennis (N64)



Virtual Pool (N64)

Frisch und noch warm

Neuigkeiten und kein Ende: Der düstere Shadowman läßt sich wieder blicken, genau wie Goemon und seine Freunde. Und *Racing Simulation 2* wird getestet werden. Auf keinen Fall ver-säumen!



Shadowman (N64)



Racing Simulation 2 (N64)

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: Heike Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Erno 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: © Acclaim/Comedy Central

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.

Vor 5 Jahren in TOTAL!

„Olaf unleashes hot fury!“ Na, kennt einer diesen Spruch noch? Richtig, dies ist einer der meistgehörten Kommentare der Rennschießerei *Rock 'n' Roll Racing*, die in TOTAL! 2/94 getestet wurde. Außerdem gab es Berichte über *Demolition Man*, *Mr. Nutz*, *Die Schlümpfe* und Komplettlösungen zu *Flashback* (SNES) und *Zelda IV* (GB). Ein Game-Boy- und sieben SNES-Previews und satte 16 Tests, davon acht für SNES, einen für NES und sieben für den Game Boy, hatten wir zu bieten.

Playcom

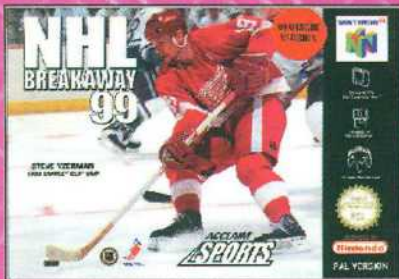
Internet-eMail
info@playcom.de

NINTENDO 64

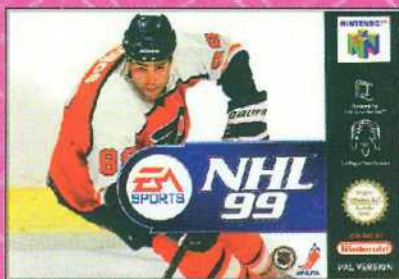
1080 Snowboarding	dt	89.00
All Star Tennis 99	dt *	109.99
Banjo & Kazooie	dt	89.99
Body Harvest	dt	99.99
Buck Bumble	dt	109.99
Extreme G 2	dt	99.99
F-Zero X	dt	89.99
F1 W. Grand Prix 64	dt	89.00
Fifa Soccer 99	dt *	109.00
Gex 3D Enter t.Gecko	dt *	119.99
Holy Magic Century	dt	124.99
Iggy's Reckling Balls	dt	84.99
Int. Superstar So.98	dt	84.99
Mario Party	dt *	89.00
Mission Impossible	dt	99.99
Nagano Olympics W.98	dt	79.99
Nascar Racing 99	dt	99.00



NBA Jam 99	dt	99.99
NBA Live 99	dt	99.99



NHL Breakaway 99	dt	99.99
------------------	----	-------



NHL Hockey 99	dt	99.99
Playmobil: Hype the	dt *	114.00
Racing Simulation 2	dt *	114.00
Rakugakids	dt	119.99
Rayman 2	dt *	109.99
S.C.A.R.S.	dt	109.99
Snowboards Kids 2	dt *	89.00
Star Wars Rogue Squ.	dt	109.99
Starshot	dt	109.00



Zelda Ocarina o.Time	dt	109.99
Tonic Trouble	dt *	109.99
Top Gear Overdrive	dt	109.99



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 BOY

Bust a Move 3	dt	44.99
Conkers P.Tales(CGB)	dt *	64.99
Disney's Mulan	dt	59.99
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
Lucky Luke	dt	64.00
Men in Black (Color)	dt	59.00
NBA Jam 99 (CGB)	dt *	59.00
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
San Francisco Rush	dt *	59.99
Schlumpfe 3 (Color)	dt *	64.00
Schlumpfe 3	dt	64.99
Shanghai Po. (Color)	dt	59.99
South Park (Color)	dt *	59.00
Tetris Deluxe (CGB)	dt	44.99
Turok 2 (CGB)	dt	59.00
Tweety & Sylvester	dt	59.99
V-Rally Champ. Edit.	dt	59.00
Wario Land 2 (Color)	dt *	64.99
Zelda (Color)	dt	64.99

Zubehör

Energy Pack GB Clas.	dt	29.00
Energy Pack Pocket	dt	24.99
Energy Pack+ Pocket	dt	34.99
Game Boy Camera blau	dt	99.00
Game Boy Color Lila	dt	149.00
Game Boy Color clear	dt	149.00
Game Boy Light Max 2	dt	34.99
GB Pocket Netzteil	dt	14.99
Game Boy Printer	dt	119.99
Licht & Lupe GB	dt	19.00
Linkkabel GB Po/CI	dt	19.00
Linkkabel GB Pocket	dt	14.99

Merchandise

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

Power Flash N64	dt	99.00
Power RAM (Expa.Pak)	dt	64.99
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



Asterix	dt	49.99
Beauty and the Beast	dt	39.99
Champ.World Class S.	dt	24.99
Donkey Kong Count. 2	dt	59.99
Donkey Kong Count. 3	dt	69.99

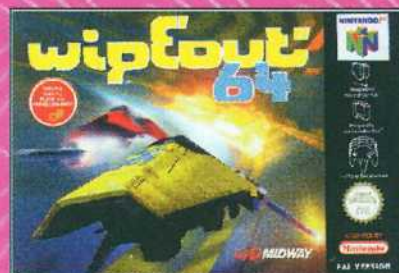


Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	29.99
John Madden 95	dt	39.00
NBA Live 97	dt	29.99
Paws of Fury-Brutal	dt	24.99
PGA European Tour	dt	59.99
Punch Out!	dt	29.99
Schlumpfe 2	dt	69.99
Sim City Classic	dt	69.00
Star Wars 2 (Empire)	dt	49.99
Terminator 2 Arcade	dt	29.99
Terminator 2 (Judgme)	dt	24.99
Terranigma	dt	69.99
Toy Story	dt	69.99
Worms	dt	39.99

Zubehör

Fighter Joypad-6 Bu.	dt	19.99
Game Mage Mogelmodul	dt	19.99
Infrarot Joypads	dt	69.99
Joypad Act.16 JT370	dt	14.99
Joypad SN6	dt	14.99
Joypad SN8	dt	29.99
Netzteil für SNES	dt	39.00

Turok 2	dt	89.99
Turok 2	uk	99.99
V-Rally Championsh.	dt	99.99
WCW vs. NWO Revenge	dt	124.99



Wipe Out 64	dt	114.99
WWF Warzone	dt	99.99

Sonderangebote

Bust a Move 2	dt	55.55
Clayfighter 63 1/3	dt	49.99
Extreme G	dt	54.99
F1 Pole Position	dt	69.99
Forsaken	dt	54.99
Hexen	dt	49.00
Multi Racing Champ.	dt	59.99
NHL Breakaway 98	dt	54.99
Olympic Hockey 98	dt	54.99
Top Gear Rally	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 schwarz	dt	54.99
Joypad N64 Standard	dt	19.99
Lenkrad LX4 Tremor W	dt	119.99
Lenkrad Thrustmaster	dt	159.00
Memory Card 1 Meg	dt	24.99
Memory Card N64 Ori.	dt	39.00
Memory Card N64 256K	dt	19.99
Memory Card 5 Meg	dt	49.99
N64+3 Spiele	dt	333.33
N64 Mario 64 Pak	dt	244.00

Versand: Fa. PLAYCOM, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0180 / 5 211 220

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

• Vorbestellung möglich.

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

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

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

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

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

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht

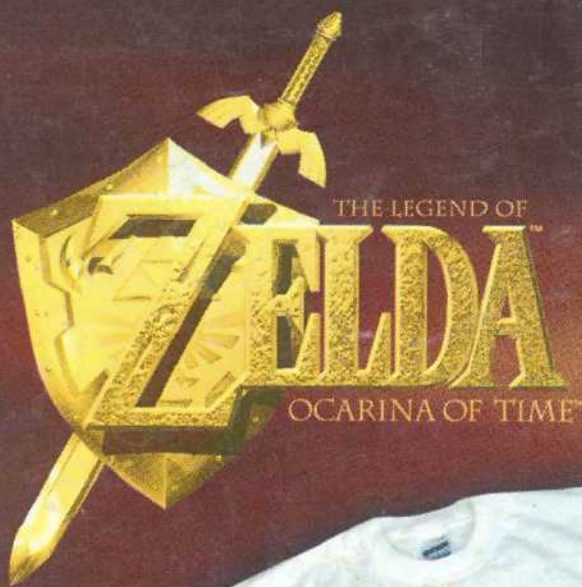
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

Munich Software Center

Grillparzerstr. 42, 81675 München

Theresienstr. 152, 80333 München

Preise variieren.



Kapuzensweater

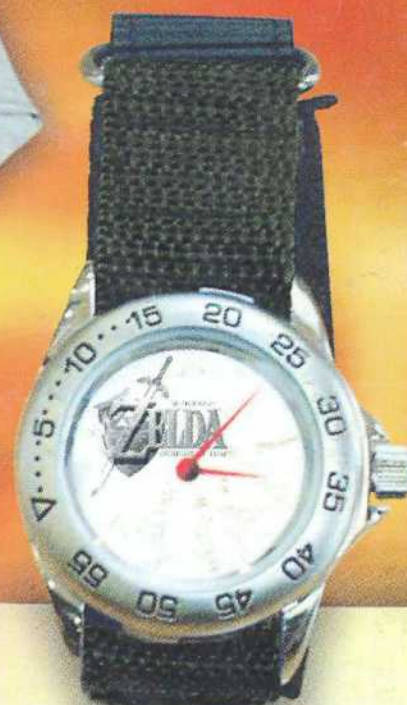
Grau, Größe L	69,95 DM
Grau, Größe XL	69,95 DM
Schwarz, Größe L	69,95 DM
Schwarz, Größe XL	69,95 DM

T-Shirt

Weiß, Größe L	29,95 DM
Weiß, Größe XL	29,95 DM
Schwarz, Größe L	29,95 DM
Schwarz, Größe XL	29,95 DM



Rucksack
Schwarz
79,95 DM



Armbanduhr
Klettarmband, schwarz, Metallgehäuse
69,95 DM



Armbanduhr
Blau/rot, Standardverschluß
49,95 DM



Becher
Weiß
19,95 DM



Pin
Link
2,95 DM

Baseball Cap
Blau
Front bestickt
39,95 DM



Such Dir was aus:

Zu bestellen in Deutschland:

- Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Telefon: 0931/3545235
- Wial Versand Service GmbH, Liegnitzer Str. 13, 82194 Gröbenzell, Telefon: 08142/59640

Zu bestellen in Österreich und der Schweiz:

- Gamebusters OEG, Peilsteiner Straße 1/36, A-5020 Salzburg, Telefon: +43 (0)662/440144, Telefax: +43 (0)662/44014414

Und im Handel, wo The Legend of Zelda - Ocarina of Time verkauft wird.

