

NINTENDO

100% 3/99 März • DM 6,80 • sfr 6,80 • öS 55 • LIT 9500

C 30368

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO 64 • SNES • SUPER NINTENDO

10 Seiten Tips zu:
Zelda, Rogue und Turok 2

Live aus Nürnberg:
Die 50. Spielwarenmesse

17 Tests
für N64 & GB

MARIO PARTY



Nintendos Helden im Wettkampf

Micro Machines 64 Turbo

Mortal Kombat 4 (GBC)

Kid-Paddle-Comic

ISS 99

Tips&Tricks

Smash Brothers

Mystical Ninja 2
- starring Goemon

Oddworld Adventures

Virtual Pool 64

Charlie Blast's Territory

Die Vampire sind los!
Castlevania im Test

FIFA 99

TOTAL!

X-PLAIN
VERLAG



03

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



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



CASTLEVANIA 3D (APR) 139,95

1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000 (APRIL)	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BEETLE ADVENTURE RACING (APRIL)	109,95
BIO FREAKS	119,95
BODY HARVEST	94,95
BOMBERMAN HERO	89,95



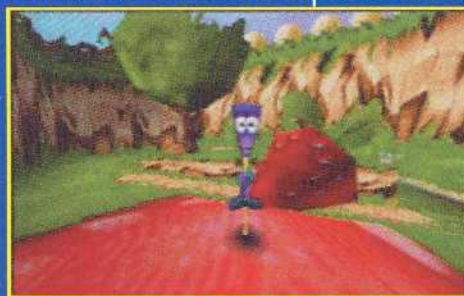
Earthworm Jim 3D (Feb) 99,95 Shadowgate 64 (März) 129,95

GAME BOY COLOR

GAME BOY COLOR	139,-
GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE	139,-
BUGS BUNNY CRAZY CASTL.3 (MÄR)	64,95
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
CONKER'S POCKET TALES	59,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GEX 3D	64,95
HARVEST MOON	59,95
HEXITE (FEB)	64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2	64,95
LEGEND OF RIVER KING (MÄRZ)	69,95
MEN IN BLACK	64,95
NBA JAM '99	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	64,95

**Theo
KRANZ
VERSAND**

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



TONIC TROUBLE (MÄR) 109,95

BUCK BUMBLE	99,95
BUST A MOVE 3	99,95
CASTLEVANIA 3D (APRIL)	139,95
CHAMAEON TWIST 2 (MÄRZ)	99,95
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
FIFA '99 (MÄRZ)	109,95
FORSAKEN	119,95
F-ZERO X	89,95
G.A.S.P.	99,95
GEX 64 (GEX 2) (FEB)	109,95
GLOVER	89,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA (MÄRZ)	129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION	99,95
HOLY MAGIC CENTURY	129,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	89,95
JET FORCE GEMINI (APRIL)	109,95
LYLAT WARS	89,95



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

Buck Bumble 99,95	Goemon 2 (Feb) 129,95
Mario Kart 64 89,95	Mario Party (März) 89,95
Micro Machines 64 (Feb) 129,95	Mission Impossible 99,95
NASCAR '99 109,95	



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

NBA JAM '99	94,95
NBA LIVE '99	109,95
NFL BLITZ	109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	94,95
RACING SIMULATION 2 (APRIL)	119,95
RAKUGA KIDS	129,95
RAT ATTACK (FEB)	129,95
RAYMAN 2 (JUNI)	119,95
S.C.A.R.S.	109,95
SHADOWGATE 64 (MÄRZ)	129,95
SOUTHPARK (MÄRZ)	99,95
SPACE RACE (APRIL)	109,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY	94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)	109,95



Star Wars: Rogue Squ. 109,95 WCW: Revenge 129,95

STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
TONIC TROUBLE (ED) (MÄRZ)	109,95
TOP GEAR OVERDRIVE	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIRTUAL POOL (FEB)	109,95
V-RALLY	99,95
WAIALAE COUNTRY CLUB TRUE GOLF (SVR)	119,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95

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

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 - SPECIAL EDITION	139,95



Mario Party (März) 89,95 FIFA '99 (März) 109,95

0931 35 45 235

oder 0180 5211844

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->GBP, GBP->GBP	24,95
ARIELLE-CLASSICS	44,95
ASTERIX & OBELIX - CLASSICS	44,95
BRAIN DRAIN	59,95
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
BUST A MOVE 2	39,95
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
ODDWORLD - ABE'S ADVENTURES	64,95
ON THE TILES	44,95
OTTIFANTEN	59,95

SCHIFFE VERSENKEN	59,95
SHANGHAI POCKET	64,95
SPIROU	64,95
SUPERMAN	59,95
STREETFIGHTER 2 - CLASSICS	44,95
TAMAGOTCHI	44,95
V-RALLY	64,95

SUPER-NINTENDO

SNES MORE FUN SET	149,-
INKL. SUPER GAME BOY	
ALADDIN - CLASSICS	79,95
ASTERIX	54,95
CIRCUS MYST: MICKEY & MINNIE	74,95
DONKEY KONG COUNTRY 3-CLASS.	74,95
KIRBY'S GHOST TRAP	49,95
LUCKY LUKE	119,95
MICKEY'S MAGICAL QUEST - CL.	74,95
NBA LIVE '97	69,95
PGA EUROPEAN TOUR '97	129,95
SCHLÜMPFE - CLASSICS	74,95
SIMCITY - CLASSICS	69,95
SUPER MARIO KART - CLASSICS	59,95
SUPER METROID - CLASSICS	74,95
SUPER STAR WARS	59,95
STAR WARS: RETURN OF THE JEDI	89,95
STAR WARS: EMPIRE STRIKES BA.	89,95
TERRANIGMA MIT SPIELEBERATER	89,95
WILLIAM'S ARCADES GREAT. HITS	99,95
ZELDA III - CLASSICS	59,95

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049
85 17 37 77

UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
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!

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

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 GLEICH-
ZEITIG Sogar PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN
VORBESTELLSERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG
NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR
PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACH-
LIEFERUNG 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

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

Nintendo ist zufrieden (TOTAL! auch!)

Die fünfzigste Spielwarenmesse in Nürnberg lockte wie in jedem Jahr zahlreiche Spielwarenhersteller Europas nach Deutschland. Über 50.000 Fachbesucher aus 120 Ländern zählte die Messeleitung. Traditionell waren auch zahlreiche Konsolenhersteller und Software-Firmen anwesend, um ihre aktuellen Produkte zu präsentieren. Durch den Status als Handelsmesse waren zwar nicht haufenweise Weltpremieren zu erwarten, doch wie üblich gab es bei Nintendo die eine oder andere Neuigkeit zu entdecken.

Standesgemäß wurde der Verkaufserfolg von *The Legend of Zelda – Ocarina*

of Time gefeiert. Obwohl das N64-Modul erst kurz vor Weihnachten auf den Markt kam, und trotz der bekannten Lieferengpässe wurden satte 300.000 Einheiten verkauft. Neben dem Flaggschiff spielt natürlich auch der neue Game Boy Color eine wichtige Rolle. Wer sich mit den beiden erhältlichen Farbvarianten Lila und Lila-transparent nicht anfreunden kann, muß sich allerdings noch bis zum Juni (Urlaubszeit ist Game-Boy-Zeit!) gedulden, bis vier zusätzliche Varianten erhältlich sein werden. Von der geplanten „Invasion der Pocket Monsters“ zeugte lediglich ein einsamer Pikachu-Pappaufsteller, der den Handelsvertretern die



Verkaufserfolge in Japan und Amerika verkündete. Angesichts der vorgesehenen Veröffentlichung im „Spätherbst“ (also rechtzeitig zu Weihnachten) war es noch zu früh, um die *Pokémon* groß ins Licht zu rücken. Außerdem sind noch längst nicht alle Fragen bezüglich der Senderechte der Fernsehserie, die möglichst gleichzeitig anlaufen soll, geklärt.

Apropos offene Fragen: Der ausstehende Release von *Twelve Tales: Conker 64* entwickelt sich zum unendlichen Verwirrspiel. Während Nintendo nichts Neues berichten konnte und der Titel in der Pressemappe überhaupt keine Erwähnung mehr fand, präsentierte Rare das Spiel ohne Release-Datum und mit alten Screenshots erneut auf ihrer Internet-Homepage, von der es zwischenzeitlich verschwunden war.

Es gab darüber hinaus aber auch eine ganze Reihe eindeutig erfreulicher Meldungen. Das erfolgreiche *F-1 World Grand Prix* wird im Sommer fortgesetzt und *The New Tetris* bietet ab Juni Gelegenheit zum Bauklötze Staunen und Stapeln. Das erste Game-Boy-Modul mit Rumble-Funktion (*Top Gear Rally*) wurde von Mitsui präsentiert, Konami hatte eine brandneue Version von *Hybrid Heaven* mit High-Res-Grafik parat, und Nintendo gab bekannt, daß in der zweiten Jahreshälfte die beiden N64-Spiele *Star Craft 64* und *Ogre Battle 3* definitiv auch in Deutschland veröffentlicht werden.

Na, wenn das nichts ist?!

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Euch



Wir sind rund um die Uhr für Euch da!

Reportagen

PDA von Sony	Dreamcast: Die Fakten	64DD - Was bringt es?
Sony will eine Memory Card mit erweiterbaren Funktionen (PDA) auf den Markt bringen	Grünes Angebot auf das N64 und die PlayStation-Förderung. Was kann die neue Konsole? Wer entwickelt für Sie das Flaggschiff?	Wird das 64DD ein Konkurrent, oder reißt es sich in die Ränge der Add-On-Piepe an die Seite von Sega's VCC an?
will ich lesen	will ich lesen	will ich lesen

Reviews Previews Cheats News Home Shop Links Download Gallery Redaktion

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



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

TOTAL! im Test

Das kennt Ihr schon

Wir nehmen Monat für Monat die Welt rund um Nintendo unter die Lupe. Dann bringen wir sie Euch im Internet, im Family Text und natürlich in der TOTAL! nach bestem Wissen und Gewissen nahe.

Das ist neu!

Ab jetzt wird auch die TOTAL! Monat für Monat geprüft! Martin Majewski aus Kassel bespricht auf seiner Nintendo-Homepage mit dem Namen N Mag Side unser Magazin und die einiger Mitbewerber. Dort könnt Ihr ausführlich nachlesen, was Euch inhaltlich erwartet und ob Martin die Hefte gefallen oder nicht. Schaut doch mal rein, die Adresse lautet: <http://members.aol.com/nmagside/anfang.html>



Titelthemen:

Mario Party (N64)32

Specials:

50. Internationale Spielwarenmesse
Nürnberg6

Tests

Castlevania (N64)26

FIFA 99 (N64)36

Oddworld Adventures (GB)56

Smash Brothers (N64)40

Virtual Pool 64 (N64)52

Tips & Tricks:

The Legend of Zelda –
Ocarina of Time, Teil 2 (N64)66

Star Wars:

Rogue Squadron, Teil 2 (N64) ...70

Turok 2 – Seeds of Evil,
Teil 1 (N64)62

SPECIALS

50. Internationale Spielwarenmesse
Nürnberg6

Bereits zum 50. Mal fand in Nürnberg die Internationale Spielwarenmesse statt. Wir waren für Euch vor Ort und berichten über die N64- und Game-Boy-Spiele, die dort vorgestellt wurden.

Comic: Kid Paddle23

Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist, Teil 358

Kuriose bis aberwitzige Titel, die nicht so richtig den Massenmarkt beleben, findet Ihr im dritten Teil unseres Specials. Unter anderem werden das Space-Bowling-Spiel *Milo's Astro Lanes* und *Golden Nugget* beleuchtet.

NEWS

720° (GBC)13

California Speed (N64)10

Centipede (GBC)13

Hollywood Pinball (GBC)13

Indiana Jones

und der Turm von Babel (N64) ...11

Jet Force Gemini (N64)12

Legend of the River King (GBC) .12

Rampage 2: Universal Tour (N64) .10

Ready 2 Rumble Boxing (N64) ...11

Super Breakout (GBC)13

GBC-Release-Liste14

N64-Release-Liste14

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Shadowman24

TESTS

NINTENDO⁶⁴

AllStar Tennis48

Castlevania26

Charlie Blast's Territory50

FIFA 9936

Fox Sports College Hoops 99 ...53

Magical Tetris Challenge

featuring Mickey51

Mario Party32

Micro Machines 64 Turbo49

Mystical Ninja 2 –

starring Goemon46

Smash Brothers40

Snow Speeder54

Tetris 6451

Virtual Pool 6452

GAME BOY

Oddworld Adventures56

Mario Party

Der Knüller auf jeder Fete

32



Stoßt die anderen von der Insel!



Pech für Wario: Yoshi sahnt seine Münzen ab

Castlevania

Getestet und für gut befunden

26



Reinhardt Schneider kämpft sich mit der legendären Peitsche durch stimmungsvolle Level



50. Internationale Spielwarenmesse Nürnberg

Mittendrin statt nur dabei

6



So muß ein Spielzimmer aussehen!



Raumausstattung für die kleine Geldbörse

GAME BOY COLOR

ISS 99	57
Quest for Camelot	55
Mortal Kombat 4	53

TIPS & TRICKS

Gamebuster-Codes	74
Helpline	76
The Legend of Zelda – Ocarina of Time, Teil 2	66
Shorties	72
Star Wars: Rogue Squadron, Teil 2	70
Turok 2 – Seeds of Evil, Teil 1 ..	62

RUBRIKEN

Abonnement75
Nutzt die Vorteile eines Abos! Ihr erhaltet die TOTAL! früher als der Händler am Kiosk und nehmt an Aktionen für alle Abonnenten teil. Wenn Ihr einen neuen Leser als Abonnenten gewinnen könnt, erwartet Euch eine tolle Prämie. Füllt einfach den Bestellcoupon aus und schickt sie ab!

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

Editorial3
Heftshop79
Habt Ihr eine Ausgabe verpaßt, weil Ihr kein Abonnement besitzt? Seid Ihr auf der Suche nach einem älteren Test oder bestimmten Tips und Tricks? Kein Problem! Zurückreichend bis Ausgabe 5/96 können fast alle Hefte (soweit nicht ausverkauft) und natürlich auch die Sonderbände sowie das 64fan magazin ganz einfach nachbestellt werden.

Impressum82
Leserbriefe16
Schreibt uns, was Euch auf dem Herzen liegt! Wenn Ihr Fragen, Kritik, Anregungen oder Zeichnungen und Fotos habt, dann nur her damit! 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!

TOTAL!-Intern45
Vorschau82

Mystical Ninja 2 – starring Goemon

Zurück zu den Wurzeln

46

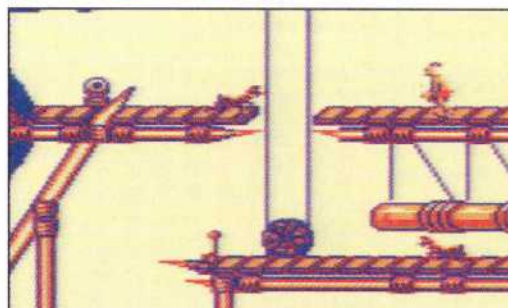


Goemon und seine Freunde streifen in ihren Abenteuern wieder von links nach rechts

Oddworld Adventures

56

Abe erobert nun auch den Game Boy



Reden kann er nicht mehr, aber pfeifen

Quest for Camelot

55

Das Action-Adventure in Farbe



Grün und Rot und Braun und Gelb ...

FIFA 99

Fußball mit allem Drum und Dran

36



Der Herr hat gerade ein Tor geschossen



Da! Er versucht es schon wieder! So einer ...

Zelda 64

66

Alle Herzteile und Skulltulas!



Damit Ihr nicht verzweifeln müßt

Turok 2

62

Wir helfen Euch durchs Spiel



Kostprobe vorweg: Schießt aufs Monster!



Die Nürnberger Spielwarenmesse feierte in diesem Jahr ihr fünfzigstes Jubiläum. Vom 4. bis 10. Februar ging es hoch her in den riesigen Ausstellungshallen. Von Furby-Puppen über Brettspiele bis hin zum Sandeimerchen und Schaufel konnte die Angebotspalette 1999 der zahlreichen Hersteller begutachtet werden. Die Videospielbranche zählt inzwischen zum gewinnbringendsten Zweig der Spielwarenindustrie. Daher verwunderte es auch niemanden, daß die meisten Software-Anbieter mit einem Präsentationsstand vertreten waren. TOTAL! machte sich eigens auf den Weg, um für Euch vor Ort zu sein und hat aus dem großen gemischten Eintopf die interessantesten Delikatessen herausgepickt.

Nintendo⁶⁴

Riesige Bildschirme und Monitorwände, auf denen aktuelle und kommende Highlights zum besten gegeben wurden, prägten den Stand von Nintendo. Im großen Stil konnten *Star Wars: Rogue Squadron*, *Mario Party*, *Turok 2* und natürlich *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* begutachtet und ausprobiert werden. Nintendo selbst wartete mit zwei Neuankündigungen auf, von denen eine als frühe Vorversion hinter verschlossenen Türen angespielt werden konnte. Es handelte sich dabei um **The New Tetris**, eine überarbeitete Fassung des Klassikers, die ab Juni in den Regalen stehen soll. Programmiert wird das gute Stück von H2O, die



Nintendo hatte traditionsgemäß den größten Messestand der Branche. An unzähligen Geräten konnten sich die Besucher einen Eindruck von den Spielen verschaffen, ohne lange Wartezeiten in Kauf nehmen zu müssen



bereits für Tetrisphere verantwortlich zeichnen. Neben einem Vierspieler-Modus kann der Titel eine Reihe weiterer Neuerungen aufweisen. Durch das Bilden quadratischer Blöcke von mindestens drei Spalten Breite und drei Zeilen Höhe können Extra-punkte erzielt werden. In einem Extrakasten dürft Ihr einen Stein der eigenen Wahl in Reserve aufbewahren, den Ihr dann zum Einsatz bringt, wenn Ihr es für nötig haltet. Außerdem gibt es die Möglichkeit, sogenannte Weltwunder freizuspielen. Mit Hilfe des 64 GB Paks können Spielstände des GBC-Spiels *Tetris DX* auf das N64-Modul übertragen werden. Nintendo hat sich bisher allerdings noch nicht dazu geäußert, ob das Zubehör in Europa erscheinen soll oder nicht. Eins steht aber fest, das Rennspiel-Update **F1-World Grand Prix II** erreicht bereits im Mai unsere Gefilde und erst deutlich später die USA und Japan. Das Sequel der Formel-1-Simulation konnte zwar nicht angespielt werden, einige Fakten gab Big N jedoch bekannt. Mit der offiziellen FIA-Lizenz im Handschuhfach werden alle Fahrer, Wagen und Strecken der 98er Saison integriert. Natürlich dürfen wieder einige vorgegebene Rennsituationen des letzten Jahres nachgefahren werden. Außerdem verspricht der Ent-



Zurück zum Ursprung, ein paar neue Ideen sowie eine moderne Präsentation – The New Tetris riecht nach einem der besten Tetris-Nachfolger aller Zeiten



Was ist mit Conker? Wir wissen es nicht, und Rare äußert sich derzeit nicht konkret zu diesem Thema

wickler Paradigm eine höhere Framerate, eine verbesserte Gegnerintelligenz und neue Blickwinkel und Wetterbedingungen. Nintendo of Europe hat bestätigt, daß der nächste *Star Wars*-Titel, ein futuristisches Rennspiel, auch in Europa erscheint. Zur Zeit wird das Spiel unter dem Arbeitstitel *Star Wars: Pod Racers* entwickelt und soll be-

reits im Sommer veröffentlicht werden. Von *Twelve Tales: Conker 64* fehlte leider jede Spur. Es ist völlig unklar, was mit dem beinahe fertiggestellten Spiel geschehen soll. Möglicherweise kommt es ganz plötzlich, wie seinerzeit *Diddy Kong Racing*, eventuell jedoch auch erst im nächsten Jahr oder gar nicht. Dies hängt von Rares Plänen und Engagement für andere Titel ab. Solange nichts entschieden ist, gibt es auch keine offiziellen Aussagen. Von *Jet Force Gemini* und *Perfect Dark* gab es zwar ebenfalls nichts Spielbares zu sehen, dafür waren die beiden Titel aber in der Pressemappe von NoE aufgeführt. *JFG* soll nun nicht im Frühjahr, sondern erst im Juli erscheinen. Für *PD* hingegen wurde als Release-Termin lediglich 1999 angegeben. Bisher hat sich aber nichts an Nintendos Bestreben geändert, den hitverdächtigen F. P. Shooter auch in Deutschland zu veröffentlichen. Letztendlich kann Big N diese Entscheidung allerdings erst dann



Jet Force Gemini (N64)



Beetle Adventure Racing (N64)

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-Joyypad mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf verschiedenen Designs. Mit Memory Card-Schacht

Preissenkung
Unverb. Preisempf.
49,95 DM



Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Bornsteler Chaussee 85-89 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48





Hybrid Heaven könnte ein sehr guter Genremix werden. Lassen wir uns einmal überraschen!



Ed, der trottelige Held aus Tonic Trouble, trifft im Laufe des Abenteuers viele merkwürdige Gestalten

treffen, wenn das Spiel fertiggestellt ist. Dies sollte im Spätherbst der Fall sein, denn in Amerika soll das Game im November in den Handel kommen.

Auch die zahlreich vertretenen Fremdhersteller präsentierten in erster Linie ihr aktuelles Programm, daß wir bereits in der Vergangenheit und in dieser Ausgabe umfangreich vorgestellt und getestet haben. Nur wenige Titel waren zu sehen, die erst in den kommenden Monaten released werden. Unter anderem **Beetle Adventure Racing** von EA, das einen sehr guten Eindruck hinterließ. Die Grafik ist äußerst detailliert und das Streckendesign sehr ausgefallen. **Hybrid Heaven** erscheint voraussichtlich im September und wird dank Expansion-Pak-Unterstützung einen optionalen High-Res-Modus besitzen. Die genaue Story des Action-Adventures mit Rollenspielelementen bleibt weiter geheim. Konami verspricht ein außergewöhnliches Spielerlebnis, das mit Überraschungen nur so gespickt sein wird. Auch Ubi Softs 80%-Versionen der 3D-Jump&Runs **Tonic**



Ubi Soft gab bekannt, das Rayman 2 - The Great Escape das Expansion Pak unterstützen wird

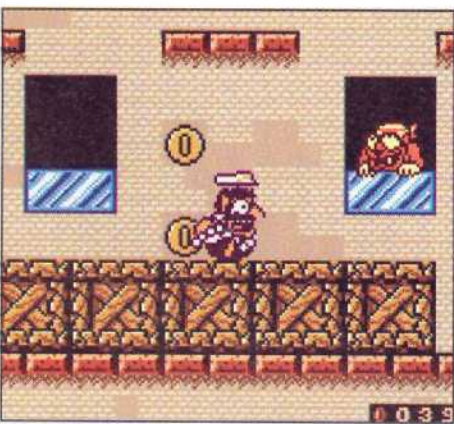


Rayman stößt in seinem umfangreichen Abenteuer teilweise auch auf gewalttätigen Widerstand

Trouble, Rayman 2 - The Great Escape und das Formel 1-Spiel **Racing Simulation 2** hinterließen einen guten Eindruck und werden in den kommenden Monaten auf dem TOTAL!-Prüfstand untersucht.



Die Color-Version des GB-Titels V-Rally sah beeindruckend aus. Das Game erscheint in diesen Tagen



Wario II sollte sich kein Jump&Run-Fan entgehen lassen, egal ob in Schwarz-weiß oder in Farbe. Spielerisch unterscheiden sich die Fassungen nicht



Conker's Pocket Tales (GBC)



Der kleine Conker sieht nicht nur sehr niedlich aus, seine Bewegungen sind auch putzig animiert

Game Boy Color

Nintendo zog ein erstes Fazit und konnte verkünden, daß sich der Game Boy Color im vergangenen Weihnachtsgeschäft ausgezeichnet verkaufte. Angestrebt war der Absatz von ca. 250.000 Geräten, tatsächlich gingen sogar über 300.000 Ta-

schenkonsolen innerhalb der ersten fünf Wochen nach Erscheinen über die Ladentheke. Neben dieser erfreulichen Nachricht erwarteten die Besucher einige sehr interessante Spiele für das

kleine Farbwunder. Neben **International Superstar Soccer 99** und **Quest for Camelot**, die übrigens in dieser Ausgabe getestet werden, konnten zum Beispiel die bunten Versionen von **Lucky Luke**, **Die Maus** und **V-Rally** angespielt werden.

Spielerische Neuerungen könnt Ihr von diesen Fassungen zwar genauso wenig erwarten, wie von der Color-Version des Superhits **Wario Land II**, schön anzusehen sind sie aber allemal. Besonders interessant wirkte Rares **Conker's Pocket Tales**.

Das Action-Adventure im Zelda-Stil soll bereits im Mai kommen und entführt Euch in eine märchenhafte Welt. Dort muß das niedliche Eichhörnchen nicht nur Nüsse, sondern



Shadowgate erscheint im April für den Game Boy Color. Eine N64-Version folgt voraussichtlich im Juni



SUPER MARIO BROS. Deluxe

Mario bei seiner Lieblingsbeschäftigung: Er springt mit dem Kopf gegen ein ?

auch jede Menge kniffliger Rätsel knacken. Das 16-MBit-Modul bietet einen batteriegestützten Speicher. Zum Kinofilm *Das große Krabbeln* erscheint in diesen Wochen ein Game-Boy-Color-Spiel. Es trägt den amerikanischen Originaltitel *A Bug's Life* und verlangt Euch viel Geschick und Kombinationsgabe ab. Auch Comic-Star Bugs Bunny treibt es bunt. In **Bugs Bunny: Crazy Castle 3** müssen 60 Level gemeistert werden, bevor der Schatz der verrückten Burg in Eure Pfoten fällt. Mit Kemcos **Shadowgate Classic** erwartet Euch ein Adventure mit Tradition. Mitte der achtziger Jahre startete die Serie auf Macintosh-Computern und erfuhr später diverse Umsetzungen auf andere Systeme, unter anderem eine NES-Fassung. Mit verschiedenen Zaubern und Gegenständen, die sich dank der durchdachten Menüführung auch miteinander kombinieren lassen, macht Ihr dem Magier Warlock den Garaus. Zwei große GBC-Überraschungen waren die Titel **Top Gear Rally** und **Super Mario Bros. Deluxe**. Das Rennspiel des Herstellers Kemco kommt im April und wird in Europa über die Firma Mitsui vertrieben. Das Besondere ist aber nicht allein die Tatsache, daß es optisch und spielerisch bereits einen guten Eindruck hinterläßt. Viel bemerkenswerter ist, daß es hierzulande das erste Game-Boy-Spiel mit Rumble-Feature sein wird. Das Modul ist etwas größer als ein gewöhnliches und benötigt zum Wackeln eine Micro-Batterie (AAA), die in ein Fach an der Oberkante eingesetzt wird. Bei Marios neuestem Abenteuer handelt es sich um die GB-Fassung des alten NES-Klassikers. Natürlich in Farbe und mit 14 zusätzlichen, komplett neuen Leveln. Als Bonus könnt Ihr in bestimmten Stages Wettrennen veranstalten. **SMB Deluxe** bietet per Link-Option nämlich einen Zweispieler-Modus, bei dem Mario und Luigi gegeneinander antreten. Das Spiel ist ab Juni erhältlich.

GAME BOY COLOR Farbenflash

Lila und Lila-transparent sind erst der Anfang gewesen. Ab Juni steht der Game Boy Color auch in den Gehäusefarben Rot, Gelb, Türkis und Neongrün zur Verfügung. Es handelt sich dabei übrigens, inklusive Lila, exakt um die fünf Farbtöne, in denen der Color-Schriftzug des GBC-Logos design wurde.



FREAK'S SHOP

Folgende Artikel sind Neuspiele!!!
Nur solange Vorrat reicht !!!

NINTENDO 64



GAMEBOY

Game Boy Color	144,95
Bugs Bunny & Lola	54,95
Bugs Bunny Crazy Castle 3*	59,95
Conker's Pocket Tales	44,95
Frogger (02.99)	54,95
Game & Watch Gallery 2	44,95
Harvest Moon	59,95
Hexcite (02.99)	59,95
Las Vegas Cool Hand (02)	54,95
Max Montezuma (02)	54,95
Pocket Bomberman	44,95
Quest for Camelot	59,95
Reservoir Rats (02.99)	54,95
Schlümpfe im Alptraumland*	54,95
Shanghai	59,95
Sylvester & Tweety	54,95
Tetris Deluxe	44,95
Tom & Jerry (02.99)	54,95
Turok 2	59,95
Warland 2 (02.99)	59,95
Zelda DX (02.99)	59,95
Game Boy Pocket	99,95
Lightmagnifier	19,95
Link-Kabel	19,95
Netzteil <GB & Pocket>	19,95
Aladdin	39,95
Animaniacs	39,95
Arcade Classic 3	29,95
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'	24,95
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
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	39,95
T 2 - Arcade Game	19,95
Tim im Sonnentempel <a>	39,95
True Lies	19,95
V-Rally	54,95
Waterworld <a>	29,95
WWF Superstar 1	29,95

N64-Zubehör

4MB Ram Erweiterung	59,95
Antennenkabel	29,95
E3 '98 Messe Video	29,95
Figur Talking (12") Bowser, Diddy Kong, Mario oder Yoshi	49,95
Flight Force Pro	139,95
Joyboard	79,95
Joypad farbig <blau, grün, rot oder schwarz>	39,95
Joypad "grau"	29,95
Joypad + SV 300	39,95
Joypad Shark Pad Pro	49,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrad Race Compact	89,95
Lenkrad V3	119,95
Memory Card	19,95
Memory Card 1 MB	29,95
Memory Card "480"	79,95
N64 Konsole & Mario 64	239,95
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & Memo	29,95
RGB Kabel	19,95
S-VHS Kabel	29,95
Ultraracer64	59,95

Vortex

Tel.: 02504 - 9330 - 33
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

Franchise-Partner: Game Paradise
Windthorststr. 13, 48143 Münster
Tel.: 0251 - 5105789



Game Paradise
Zimmerstr. 15, 33602 Bielefeld
Tel.: 0521 - 5215206

SUPER NINTENDO

5 Spieler Adapter	19,95
Joypad	19,95
RGB Kabel	19,95
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
Blometal <a>	39,95
Boogerman	39,95
Cutthroat Island	29,95
Donald in Maui Mallard	49,95
Donkey Kong Country 2 <mit deutscher Anleitung>	39,95
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
Monhawk & Headphone Jack	39,95
Mr. Do	39,95
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
Schlümpfe, Die	59,95
Schlümpfe, Die 2	49,95
Shaq Fu <a>	29,95
Sonic Blastman <a>	39,95
Spirou	49,95
Star Trek Deep Space 9	29,95
Star Trek T.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
S. Int. Cricket <a>	39,95
S. Mario All Star <a>	39,95
Super Punch Out	39,95
Super Return of Jedi	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>	49,95
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
Zero the Kamikaze <a>	29,95

1080° Snowboarding	84,95
Air Boarder 64	109,95
All Star Tennis '99 (02)	99,95
Banjo & Kazooie	84,95
Bio Freaks	109,95
Blast Corps	79,95
Body Harvest	89,95
Bombberman Hero	84,95
Charllys Blast Chlg. (02)	109,95
Chopper Attack	114,95
Cruis'n World	84,95
Earthworm Jim 3D (02)	109,95
Extreme G 2	89,95
F1 World Grand Prix	84,95
F-Zero X	89,95
FIFA Soccer '99 (25.03.)	109,95
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
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 (02)	119,95
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. (02)	109,95
V-Rally	99,95
Vigilante 8 (02.99)	TBA
Virtual Pool (02)	109,95
Wave Race	84,95
WCW vs Revenge	119,95
Wild Metal Country (02.99)	TBA
Wipeout 2097	119,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64	109,95
Zero Hour (19.03.99)	124,95

nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOTE:

Aero Gauge	49,95
Bombberman 64	69,95
Bust-A-Move 2	49,95
Clayfighter 63 1/3 <a>	49,95
Cruis'n USA	69,95
Dark Rift	59,95
Diddy Kong Racing	69,95
Dual Heroes	59,95
Extreme G	59,95
F1 Pole Position	59,95
FIFA 64	49,95
FIFA '98	69,95
Fighters Destiny	49,95
Forsaken	59,95
Hexen	49,95
Int. Superstar Soccer	49,95
John Madden 64	39,95
Lamborghini 64	49,95
Mace - Dark Eye	69,95
Mischief Makers	49,95
Multi Racing Champion	59,95
Nagano Winter Olympics	59,95
NBA Pro 98	49,95
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
Virtual Chess	49,95
W. Gretzky Hockey	49,95
W. Gretzky Hockey '98	49,95

Wir führen auch: Mega Drive / Mega CD / PSX / Saturn / Mangas & CD-Rom
a = Ausländische Anleitung
An- und Verkauf von Gebrauchtspielen!!!
* geplante Neuheit / Preissenkung

TOTAL! NEWS

am rande

Crave schlägt zu
Nachdem Eidos entschieden hatte, *Fighting Force 64* aufgrund mangelnder Qualität nicht auf den Markt zu bringen, ist es sehr still um das Spiel geworden. Nun gab der amerikanische Publisher Crave Entertainment offiziell bekannt, die Rechte an dem mittlerweile komplett fertiggestellten Titel erworben zu haben. Der US-Release ist für April geplant.

Ogre Battle und StarCraft in Deutschland
Nintendo gab bekannt, daß *Ogre Battle 3* und *StarCraft 64* noch 1999 in Deutschland auf



den Markt kommen werden. Ein Release ist für die zweite Jahreshälfte geplant. Beide Titel werden natürlich komplett ins Deutsche übersetzt.

Warten auf Duke
Eurocom hat von GT Interactive zusätzliche Entwicklungszeit bewilligt bekommen, um *Duke Nukem: Zero Hour* einem Feinschliff zu unterziehen. Es seien noch weitere Verbesserungen am Gameplay, der Grafik und der Framerate nötig, bevor das Spiel dann im Mai auf den Markt kommt.

Rebellen an der Spitze
Star Wars: Rogue Squadron hat sich alleine in den USA schon über drei millionenmal verkauft und führt unangefochten die Charts an. Auch in Großbritannien konnte sich LucasArts' Actionknaller sofort an die Spitze der systemübergreifenden Top 40 setzen.

Monströses Chaos

Genre: Action
Entwickler: Midway
Erhältlich: 3. Quartal '99

Rampage 2: Universal Tour

Für die Fortsetzung von *Rampage World Tour* verspricht Midway eine noch größere Materialschlacht. Mehr als 100 Städte könnt Ihr mit Euren riesenhaften Monstern in Schutt und Asche legen. Zu dem Affen, der Echse und dem Wolf gesellen sich nun ein Rhinoceros, ein Hummer, eine Ratte und ein Alien. Alle Ungetüme verfü-



Selbst fremde Planeten bleiben nicht von der Zerstörungswut der Monster verschont

gen über unterschiedliche Fähigkeiten, so daß Ihr im Mehrspieler-Modus für bis zu drei Teilnehmer durchschlagskräftige Teams formen könnt. Auch die zur Auswahl stehenden Moves gestalten sich abwechslungsreicher und erlauben Euch den Einsatz komplexer



Combos. Neu sind weiterhin die wechselnden Witterungsbedingungen und Tageszeiten in den einzelnen Stages. Zusätzliche Extras wie eine durchgehende Storyline und verschiedene Bonusrunden sollen für weitere Spannung sorgen.

Cruis'n San Francisco

Genre: Rennspiel
Entwickler: Midway/Atari Games
Erhältlich: 4. Quartal '99

California Speed

Freunde wenig realistischer Rennspiele wie *Cruis'n USA* oder *San Francisco Rush* können schon mal auf *California Speed* gespannt sein. Basierend auf der 3D-Engine von *Rush 2* arbeitet Atari Games zur Zeit an der N64-Umsetzung, die gegenüber dem Spielhallen-Original zahlreiche neue Features bieten soll. Euch er-

warten mehr als 15 verschiedene Fahrzeuge, darunter Sportwagen, Oldtimer, Muscle-Cars, F1-Boliden und Golf-Carts, mit denen Ihr über die verrücktesten Rennstrecken rasen dürft. Diese führen Euch unter anderem nach San Francisco, Los An-



geles, Santa Cruz, Silicon Valley und in die Mojave-Wüste. Um der Langeweile keine Chance zugeben, werdet Ihr gelegentlich dazu gezwungen, die Asphaltstrecke zu verlassen und Euren Weg durch einen Vulkan, ein Einkaufszentrum, über eine Achterbahn oder durch einen gigantischen Computer fortzusetzen. Atari verspricht im Vergleich zu *Rush 2* eine flüssigere Framerate sowie eine anspruchsvollere Steuerung.



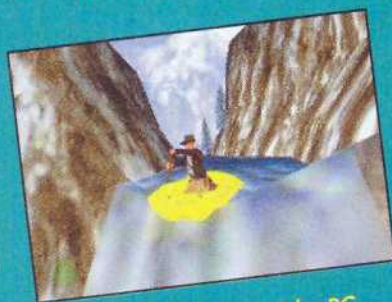
Die Automaten-Version konnte nicht überzeugen. Für die N64-Umsetzung verspricht Atari Verbesserungen

Rein ins Abenteuer!

Genre: Action/Adventure
Entwickler: LucasArts
Erhältlich: unbekannt

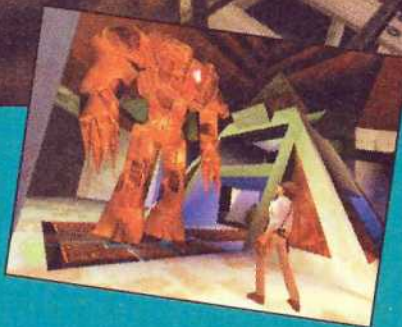
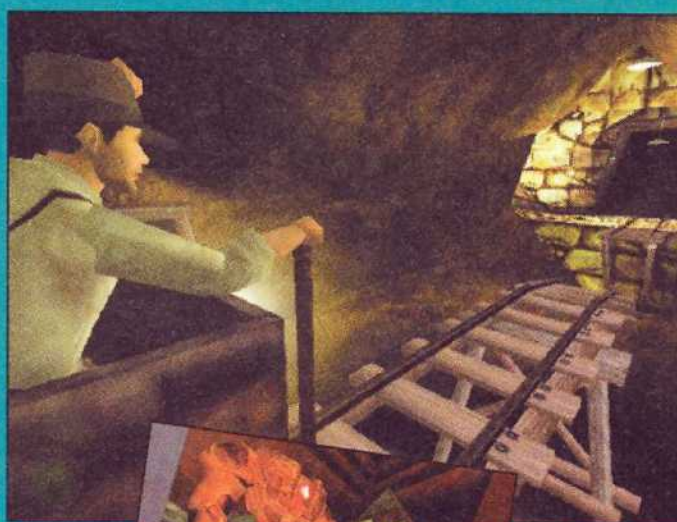
Indiana Jones und der Turm von Babel

Gerüchten zufolge plant LucasArts, das PC-Adventure auch für N64 umzusetzen. In der Rolle des peitschen-schwingenden Archäologen bekommt Ihr es kurz nach dem Zwei-



Die Bilder stammen aus der PC-Version. Die N64-Umsetzung hat LucasArts noch nicht bestätigt

ten Weltkrieg mit den Sowjets zu tun, die auf der Suche nach dem biblischen Monument eine großangelegte Ausgrabung im Irak starten. Auf der Jagd nach den vier Teilen eines magischen Artefakts bereist Ihr exotische Orte wie das Tien-schan Gebirge in Kasach-



stan und die azteki-

schen Stufenpyramiden von Teotihuacan. Dort erwarten Euch diverse Rätsel und Action-Szenen wie eine Wildwasser-Bootstour oder die unvermeidliche Fahrt in der Kohlenlore. Wer eine *Tomb Raider*-Umsetzung für das N64 vermisst, wird sich also freuen dürfen, denn Indy ist und bleibt schließlich das Original. Möglicherweise wird das Spiel offiziell auf der diesjährigen E3 in Los Angeles (Messebericht T! 7/99) vorgestellt.



SCHLAG INS GESICHT

Genre: Action/Sport
Entwickler: Midway
Erhältlich: September '99

Ready 2 Rumble Boxing

Fans des Box-sports können aufatmen. Midway hat das erste Faustkampfspiel für das N64 angekündigt und verspricht ein extrem actionreiches Gameplay im Stile von *NFL Blitz*. Zur Auswahl stehen 20 verschiedene Sportler mit unterschiedlichen Kampfstilen. Ihr dürft sie nicht nur im Ring Schläge austeilen lassen, sondern auch managen, ihre Verträge aushan-



Die uns vorliegenden Bilder stammen aus der Dreamcast-Version des Spiels



Ihr müßt nicht nur schnell mit den Füßen und den Fäusten sein, sondern Euren Boxer auch vernünftig trainieren und managen

deln und für ein sinnvolles Training sorgen. Im Fitnessraum arbeitet Ihr an Schlagkraft, Ausdauer und Reaktionsvermögen. Als Ringsprecher wurde übrigens Michael Buffer verpflichtet.

GAMESTORIE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

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

TOPHITS DES MONATS

4MB Pak 69,90



Engl. PAL (Uncut) 109,90

Kompl. dt. Version 89,90 DM

Turok2 Lösungsbuch engl. 39,90



FIFA99 dt.

114,90



Duke Nukem Zero Hour PAL

Bringt Ordnung in die Spielesammlung

N 64 Spiele - Box
2,90 DM / Stück

Unser Dankeschön für jeden Kunden. Zu jedem bestellten Spiel, gibt es eine Spiele Box **!!!! GRATIS !!!!**

Auch in unseren Ladenlokalen in Düsseldorf und Essen gültig

Mario Party dt. 89,90

Racing Sim. 2 dt. 119,90

Goemon 2 dt. 129,90

Nightmare Creatures

Castlevania64 dt. 139,90

Rogue Squadron dt. 114,90

Southpark dt. 109,90

Zelda 64 dt. 114,90

MicroMachine 64 dt. verb.

Tonic Trouble dt. 119,90

Beetle Racing dt. 114,90

weitere Spiele u. Zubehör lieferbar

0201 / 777235

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

TOTAL! NEWS

am rande

Zombie-Theater

Ein Firmensprecher Capcoms stellte kürzlich die Fakten um *Resident Evil 64* klar. Nach seiner Aussage befindet sich zur Zeit lediglich eine Umsetzung von *Resident Evil 2* bei den Angel Studios in der Entwicklung. Da das PlayStation-Original in Deutschland indiziert ist, kann mit einem Release hierzulande nicht gerechnet werden.

Super Mario 5 Stars Pak

Seit Februar dieses Jahres bietet Nintendo ein neues SNES-Verkaufs-Bundle für DM 169 an. Neben der Konsole erhalten Ihr die Spiele *Super Mario World* und *Super Mario Allstars*, das bekanntlich aus den vier NES-Titeln *Super Mario Bros. 1-3* sowie *The Lost Levels* besteht. Das Pak ist nur über den Versandhandel zu beziehen.

Game Boy Color auf der Überholspur

Der weltweite Siegeszug des Game Boy Colors verläuft unaufhaltsam. In Japan konnte das Handheld zu Anfang des Jahres sogar die PlayStation von Platz eins der Konsolen-Charts verdrängen. In Deutschland wurden bis Ende 1998 über 300.000 Stück der farbigen Game Boys abgesetzt.

Psygnosis is no more

Einer der traditionsreichsten Videospielenentwickler Europas schließt seine Pforten. Nachdem kürzlich die Niederlassung in Manchester aufgelöst wurde, wechseln die verbleibenden Psygnosis-Mitarbeiter in Sonys interne Entwicklungsabteilung SCEE. Man wolle sich fortan ausschließlich auf die Produktion von PlayStation-Titeln konzentrieren, hieß es aus England. Die Zukunft der mittlerweile fertiggestellten N64-Umsetzungen von *Destruction Derby* und *O.D.T.* ist somit völlig ungewiss.

Auf die harte Tour

Genre: Action
Entwickler: Rare
Erhältlich: ab Juli '99

Jet Force Gemini



Nintendo peilt für *Jet Force Gemini* einen Erscheinungstermin in diesem Sommer an. Die neuen Bilder schüren weiter die Neugier auf Rares Action-Spektakel. Für *Donkey*



Rare hat zur Zeit die interessantesten N64-Titel in der Entwicklung



Kong 64

scheint sich ein Release-Datum gegen Ende dieses Jahres zu verdichten. Vermutlich wird daraus der große Weihnachtstitel. Andererseits deutet vieles darauf hin, daß *Banjo-Tooie* erst kommendes Jahr veröffentlicht wird.

Petri Heil

Genre: Angel-RPG
Entwickler: Natsume
Erhältlich: im Handel

Legend of the River King



Wer nach einer unverbrauchten Spielidee dürstet, der dürfte bei Natsumes Angel-RPG fündig werden. Nachdem Eure Schwe-

ster schwer erkrankt ist, erfahrt Ihr von Eurer Mutter, daß sie nur durch die magischen Kräfte des Guardian-Fisches geheilt werden kann.

Ausgerüstet mit einer Angel zieht Ihr hinaus in die weite Welt, um den Fisch zu fangen. In speziellen Geschäften könnt Ihr die dazu benötigte Ausrüstung wie diverse Ruten, Haken, Köder und Werkzeuge kaufen. Sucht Euch also ein stilles Plätzchen auf der Oberwelt und werft die Leine aus. Sobald sich ein Fisch dem Köder

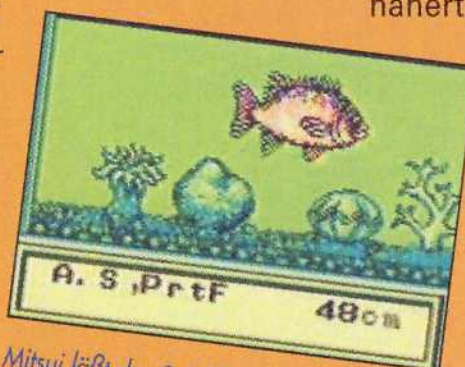
nähert, wird

in eine Unterwasserperspektive gewechselt, in der Ihr genau verfolgen könnt, ob

Wer hätte jemals gedacht, daß hierzulande mal ein Angelspiel offiziell auf den Markt kommt?

er anbeißt. Habt Ihr einen Fang gemacht, könnte es sein, daß ein Bär,

ein Adler oder ein anderes Raubtier ihn Euch abluchsen will, so daß es zum Kampf kommt. Wenn alles gutgeht, dürft Ihr Euren Fisch verkaufen, vom Geld eine bessere Ausrüstung erwerben und Eure Suche nach dem Guardian-Fisch fortsetzen.



Mitsui läßt das Spiel für Deutschland komplett übersetzen, so daß Ihr Euch beim Angeln schön entspannen könnt

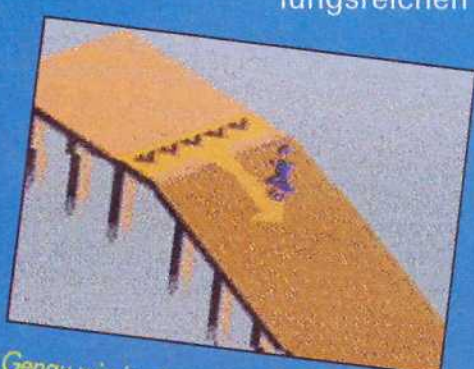


Lord of the Boards

Genre: Action/Sport
Entwickler: Midway/Atari Games
Erhältlich: ab März (us)

720°

Es sieht ganz danach aus, als würden in Zukunft immer mehr Arcade-Klassiker eine Wiedergeburt auf dem Game Boy Color erleben. Dazu gehört auch Ataris Skateboard-Spiel 720° von 1988. Leider ist es nicht möglich, die vier extrem abwechslungsreichen



Genau wie in einem Snowboard-Spiel könnt Ihr bei 720° durch Stunts und Sprünge Punkte sammeln

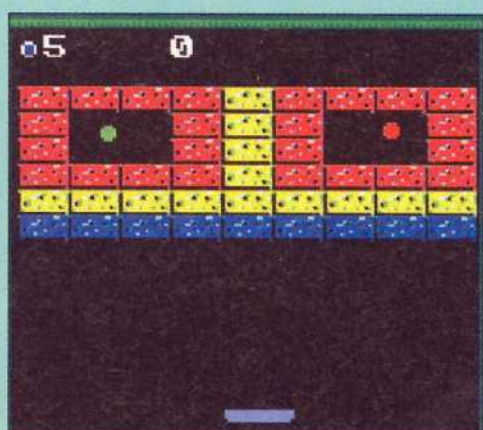
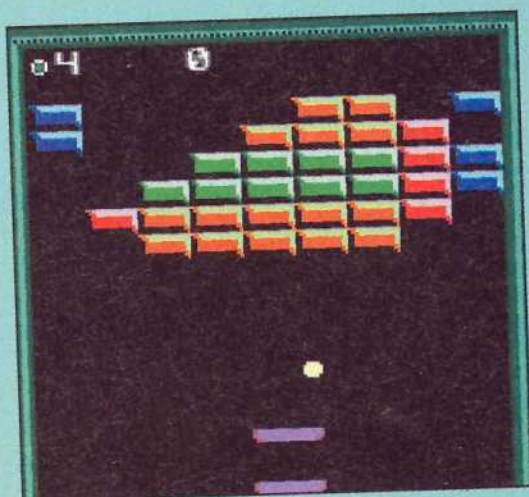
Skate-Parks des Originals für die Handheld-Version umzusetzen, so daß Ihr Euch mit einem vereinfachten Levelaufbau begnügen müßt. Auch die verschiedenen Tricks werden sich mit dem digitalen Steuerkreuz sicherlich nicht so gut wie mit einem Joystick ausführen lassen, doch die Thematik hat noch nichts von ihrer Faszination verloren.

Die Mauer muß weg!

Genre: Action
Entwickler: Take Two
Erhältlich: im Handel

Super Breakout

Ein wahres Urgestein aus dem unerschöpflichen Spielefundus von Atari ist das Geschicklichkeitsspiel Super Breakout von 1978. Das auch unter dem Titel Arkanoid verbreitete Spielprinzip dürfte allgemein bekannt sein. Euch stellt sich die Aufgabe, mit einem Schläger eine Kugel zurückzuschlagen, bevor sie aus dem Bild fällt, und auf diese Weise die bunte Steinmasse aufzulösen, die an der Spielfelddecke hängt.



Der Abprallwinkel der Kugel hängt davon ab, auf welche Stelle des Schlägers sie trifft. Auf diese Weise könnt Ihr genau zielen

ACHTUNG, KLASSIKER!

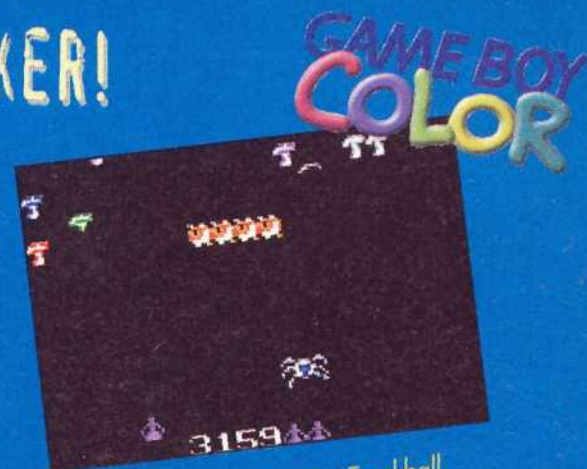
Genre: Action
Entwickler: Take Two
Erhältlich: im Handel

Centipede

Mit Centipede erwartet Euch ein Ballerspiel, daß 1980 für viel Aufsehen sorgte. Anders als in unzähligen



Konkurrenzprodukten ist es bei Ataris Klassiker nicht die Aufgabe, Raumschiffe zu pulverisieren, sondern einem Hundertfüßer eins vor den Latz zu bal-



Der Automat war mit einem Trackball ausgestattet, der eine nahezu pixelgenaue Steuerung ermöglichte

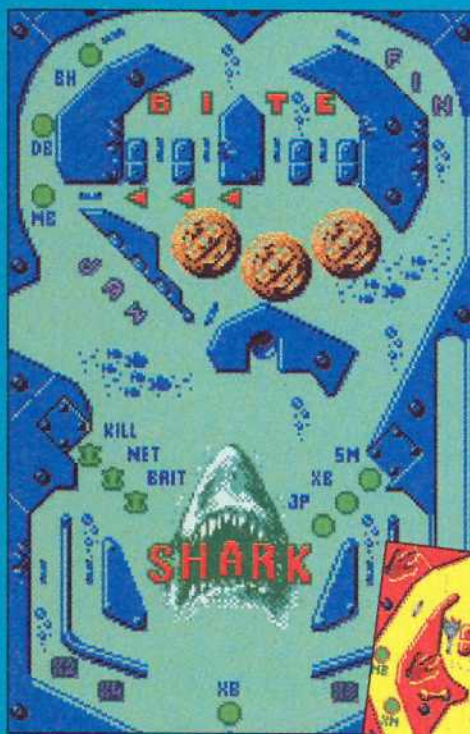
lern, der sich hin- und herschlängelnd durch einen Pilzwald frißt. Trefft Ihr den Körper des Tieres, teilt es sich, und Ihr bekommt es mit einer Handvoll kleinerer Exemplare zu tun, die wesentlich schwieriger zu treffen sind.



Balls of Steel

Genre: Flipper
Entwickler: Take Two
Erhältlich: im Handel

Hollywood Pinball



Bei einer Auswahl von fünf verschiedenen Flippern sollte eigentlich für jeden Geschmack etwas passendes dabei sein

Hollywood Pinball bietet Euch fünf Flipper-Spiele, die allesamt an populäre Film-motive angelehnt sind. Zur Auswahl stehen das



SF-Thema Galaxy Wars, Unterwasser-Action mit Sharks, Saurierangriffe in Terror Dactyl, die Undercover-Mission Double Agent sowie die Geschichte des Rächers der Witwen und Waisen, Robin Hood. Dank gestochen scharfer Color-Grafik könnt Ihr jedes Detail der aufwendig gestalteten Tische genau erkennen.

TOTAL! NEWS Release-Listen

Game-Boy-Color-Release-Liste

MÄRZ '99

Battleships	Take 2	Brettspiel
Bugs Bunny's Crazy Castle 3	Nintendo/Kemco	Jump&Run
Duke Nukem	GT Interactive	Action
Golden Goal	Take 2	Sport
Int. Superstar Soccer 99	Konami	Sport
Kluster	Infogrames	Action
Legend of the River King	Mitsui/Natsume	Angel-RPG
Logical	Softgold/Rainbow Arts	Puzzlespiel
Millipede	Take 2	Action
Missile Command	Take 2	Action
Monopoly	Take 2	Brettspiel
Mortal Kombat 4	Konami/Midway	Beat 'em Up
NBA Pro '99	Konami	Sport
NHL Pro '99	Konami	Sport
San Francisco Rush 2	Konami/Atari Games	Rennspiel
Spy vs. Spy	Mitsui/Kemco	Action
Tom & Jerry	Take 2	Jump&Run
V-Rally	Infogrames	Rennspiel

APRIL '99

Beavis & Butthead	GT Interactive	Jump&Run
Bust-A-Move 4	Acclaim/Taito	Puzzlespiel
Mr. Domino	Acclaim	Puzzlespiel
Rugrats - The Movie	Softgold/T•HQ	Jump&Run
Shadowgate Classics	Nintendo/Kemco	Rollenspiel
Tabaluga	Infogrames	Action/Adv.
Top Gear Rally	Mitsui/Kemco	Rennspiel

MAI '99

Asterix	Infogrames	Jump&Run
Conker's Pocket Tales	Nintendo/Rare	Jump&Run
Daffy Duck	Infogrames/Sunsoft	Jump&Run
Gex 3D	Acclaim/Interplay	Jump&Run
Hugo 2 1/2	Infogrames	Action/Adv.
Looney Tunes	Infogrames	Jump&Run
Men in Black	Acclaim/Interplay	Action
Tazmania Devil Rush	Infogrames/Sunsoft	Jump&Run
Titus Jr.	Konami/Titus	Jump&Run

2. QUARTAL '99

Resident Evil	Virgin/Capcom	unbekannt
Street Fighter EX plus Alpha	Virgin/Capcom	Beat 'em Up
Super Mario Bros. Deluxe	Nintendo	Jump&Run

N 64 - Release-Liste



MÄRZ '99

Battletanx	3DO	Action
Beetle Adventure Racing	Electronic Arts	Rennspiel
Chameleon Twist 2	Infogrames/Sunsoft	Jump&Run
Charlie Blast's Territory	Mitsui/Kemco	Puzzlespiel
FIFA '99	Electronic Arts	Sport
Gex 64: Enter the Gecko	GT Interactive/Midway	Jump&Run
Mystical Ninja 2 - Starring Goemon	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
South Park	Acclaim/Iguana	F. P. Shooter

APRIL '99

All Star Baseball 2000	Acclaim	Sport
All Star Tennis '99	Ubi Soft	Sport
Carmageddon	Acclaim/SCI	Rennspiel
Castlevania	Konami	Action/Adv.
Quake 2	Activision/ID Software	F. P. Shooter
(nicht in Deutschland)		
Racing Simulation 2	Ubi Soft	Rennspiel
Rush 2: Extreme Racing	GT Interactive/Midway	Rennspiel
Tonic Trouble	Ubi Soft	Jump&Run
Vigilante 8	Activision	Rennspiel

MAI '99

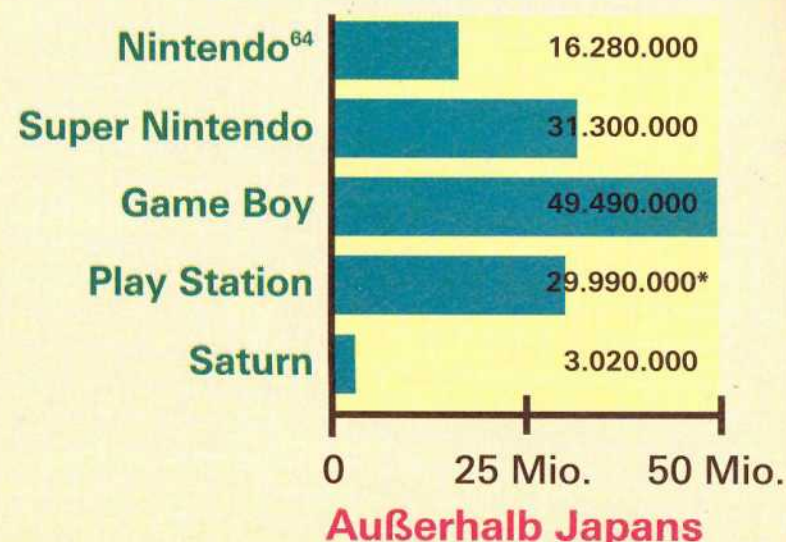
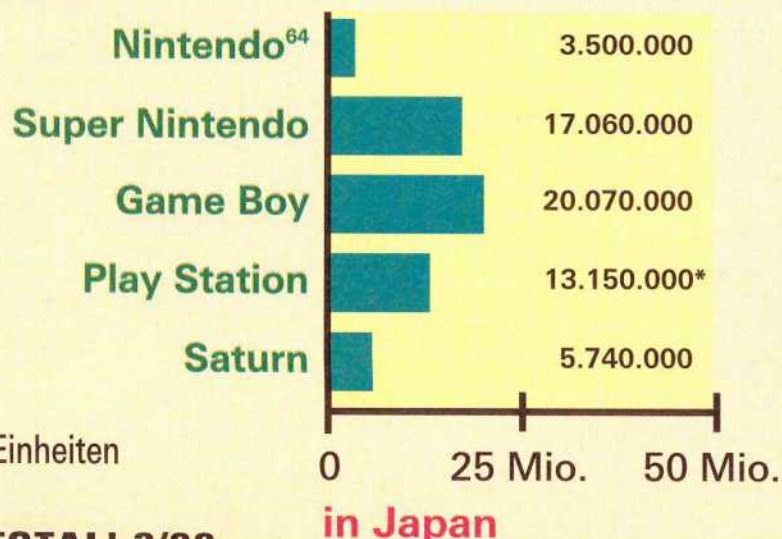
Airport Inc.	Konami/Telstar	Simulation
Duke Nukem: Zero Hour	GT Interactive/Eurocom	Action/Adv.
F1 World Grand Prix II	Nintendo/Video Systems	Rennspiel
Shadowman	Acclaim/Iguana UK	Action/Adv.
Wild Metal Country	Acclaim/DMA Design	Action

2. QUARTAL '99

Jet Force Gemini	Nintendo/Rare	Action
Looney Tunes	Infogrames	Rennspiel
Space Race (Juni)		
Rat Attack (Juni)	Mindscape	Action
Rayman 2 (Juni)	Ubi Soft	Jump&Run
ReVolt (ab Juli)	Acclaim	Rennspiel
Shadowgate 64 (Juni)	Mitsui/Kemco	Adventure
Superman (Juni)	Konami/Titus	Jump&Run
The New Tetris (Juni)	Nintendo/H2O	Puzzlespiel
World Driver Championship	Kemco/Boss Game Stud.	Rennspiel



Anzahl der bis zum September 1998 verkauften Konsolen



* * * an den Handel ausgelieferte Einheiten

JETZT
JEDEN MONAT
NEU!

Der Comic zur  -Zeichentrickschere!
ProSieben



PINKY und BRAIN

BRAIN! MEINST
DU NICHT, DIE LEUTE SIND
MIT IHREN VIDEO-SPIELEN ZU
BESCHÄFTIGT, UM EINE COMIC-
ANZEIGE ZU LESEN?

DAS IST
GENAU DER PUNKT, PINKY!
WÄHREND ALLE GAME-FREAKS
GEBANNT VOR IHREN BILD-
SCHIRMEN SITZEN, WERDEN WIR
DIE GELEGENHEIT NUTZEN UND DIE
WELTHERRSCHAFT AN UNS
REISSEN!

HEFT #1
MIT „GLOW IN
THE DARK“
COVER!

DIE NEUE **WELTHERRSCHAFT**
BEGINNT JETZT!

... UND WER DAS HEFT NICHT HAT, ERHÄLT AUCH NICHT DIE STAATSBÜRGERSCHAFT!

Dino
COMICS

PINKY & BRAIN #1 • AB SOFORT ÜBERALL IM HANDEL!
... und die TV-Serie jeden Sonntag Vormittag auf ProSieben



ANIMANIACS, characters, names and all related indica are trademarks of Warner Bros. © 1999.



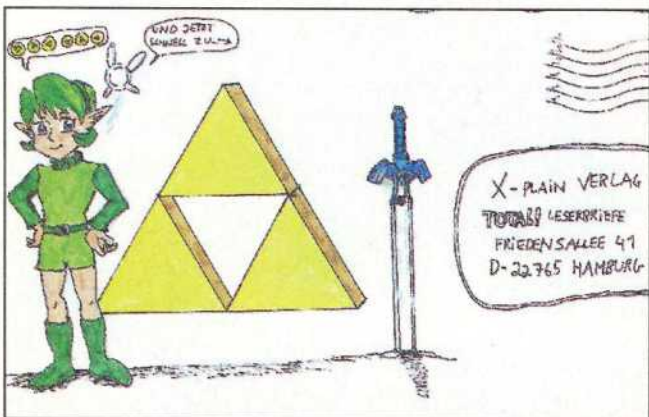
Marieke Sehr aus Fröndenberg malte diesen putzigen Yoshi. (Das Zelda-Bild ist auch klasse!)

Willkommen!

Hallo, holerö und herzlich willkommen auf Euren Leserpostseiten. Unglaublich, aber wahr! Wir könnten erneut die halbe TOTAL! mit Lob für Zelda füllen, haben es jedoch aus verständlichen Gründen bei einigen Beispielen belassen. Kritik gab es fast keine – das haben wir noch bei keinem Spiel zuvor erlebt. Der Umfang der Postseiten ist erneut größer als gewohnt, dennoch war es nicht möglich, alle interessanten Themen auf diesen Seiten zu behandeln. Wir hoffen, ein paar in der April-Ausgabe nachreichen zu können. Für alle Neuleser folgt nun die traditionelle Ansage: Auf den Leserpostseiten 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! Wir lesen jeden Brief. Außerdem beantworten wir hier nach bestem Wissen und Gewissen Eure Fragen. Wenn Ihr eine künstlerische Ader habt, könnt Ihr natürlich auch das obengenannte Blatt dazu nutzen, um es zu bemalen. Wenn Ihr es dann noch an die untenstehende Adresse schickt, erhöht das Eure Chancen enorm, daß wir es abdrucken. Vergeßt bitte nicht, Euren Namen und möglichst Euer Alter zu notieren. Eine weitere Möglichkeit, Euren Namen auf diesen Seiten wiederzufinden, ist folgende: Solltet Ihr ein witziges Foto von Euch mit einer TOTAL!-Ausgabe zur Hand haben, tütet es ein, klebt 'ne Marke drauf und ab geht die Post! Falls Ihr Charts, Tips&Tricks, Wettbewerbs-Einsendungen oder ähnliches der Leserpost beilegt, notiert diese bitte auf Extrazetteln (inkl. Adresse).

kdh

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



Ob das wirklich die richtige Melodie ist, um einen Brief zur TOTAL! zu teleportieren, Daniel?

Danke I

Wir vier Leutchen wollen uns ganz, ganz herzlich bei Herrn Miyamoto bedanken. Mit *The Legend of Zelda - Ocarina of Time* hat er das beste Spiel aller Zeiten erschaffen.

Miyamoto verzauberte uns schon mit *Super Mario 64*, brachte uns mit *Mario Kart 64* Multiplayer-Spaß. *Wave Race 64*, *1080° Snowboarding*, *Lylat Wars* und *F-Zero X* sind einfach fantastisch und zeigen, wie kreativ er ist. Aber *Zelda* ist phänomenal! Die Musikstücke sind toll, und wenn wir Streß haben, dann summen wir die schöne und ruhige Musik von Kakariko. *Zelda* beweist aber auch, daß Nintendo-Games nicht nur etwas für Kinder sind. Hyrule (sieben Jahre später), der Schattentempel oder das Königsgrab zeigen dies deutlich. Aber wirklich toll ist, daß man reiten, fischen, Nachtschwärmer fangen kann und vieles mehr. Für Abwechslung ist also gesorgt. Mit *Zelda* schuf Miyamoto ein fantastisches, mitreißendes, abwechslungsreiches und vor allem perfektes Spiel, das zeigt: Nintendo ist einfach die beste Firma im Videospielemarkt. Und Miyamoto machte sie dazu. Vielen Dank, Shigeru Miyamoto, für Ihr Meisterwerk *The Legend of Zelda - Ocarina of Time* und Ihre anderen tollen Ideen!

Daniel, Bastian, Michael & Jeffrey,
Schutterwald



Die Randverzierung des Briefes von Andreas Freymüller war zwar nicht zum Abdrucken bestimmt (wie gesagt: kein kariertes oder liniertes Papier), aber den grandiosen Link konnten wir der Welt nicht vorenthalten

Danke II

Wir schreiben aus einem Grund – logisch: *The Legend of Zelda - Ocarina of Time*. Dieses Spiel, die lang ersehnte Erfüllung unserer Träume! Wenn wir sterben, wollen wir am liebsten auf dem Kakariko-Friedhof begraben werden. Um Spaß zu haben, gehen wir auf die Minenbowlingbahn. Auch wenn unser Mittagessen nie fertig wird, wollen wir trotzdem in Kakariko wohnen. Im Sommer möchten wir am Hylia-See fischen und baden gehen. Jeden Morgen wollen wir frische Milch von den Lon-Lon-Kühen trinken und abends, wenn uns einmal langweilig ist, auf Epona dem Sonnenuntergang entgegenreiten. Jede Nacht möchten wir mit all unseren Freunden auf der Lon-Lon-Farm eine Party feiern. Wir danken Miyamoto, daß all dies jetzt möglich ist.

Wir hoffen, daß es andere *Zelda*-Spieler gibt, die all dies mit uns fühlen und uns im Geiste beistehen.

Auf ein Wiedersehen in Hyrule!

Sonni, Marieke & Nils, Dortmund

Namen sind Schall & Rauch

Euer Heft ist wirklich klasse. Da können andere einpacken. Die wissen nicht einmal, daß Samus Aran weiblich ist ...

1. Zu dem Brief von Mario Puljic (T! 1/99) möchte ich sagen: Die Lage in Japan hat uns schon zu interessieren, denn wenn es dort nicht gut läuft, entwickeln die Firmen für uns „Westler“ auch keine Spiele mehr.

2. Was ist denn aus *Kirby's Air Ride* geworden?

3. Wieso sagen eigentlich alle *Zelda 64* zu *The Legend of Zelda - Ocarina of Time*? So heißt das doch gar nicht.

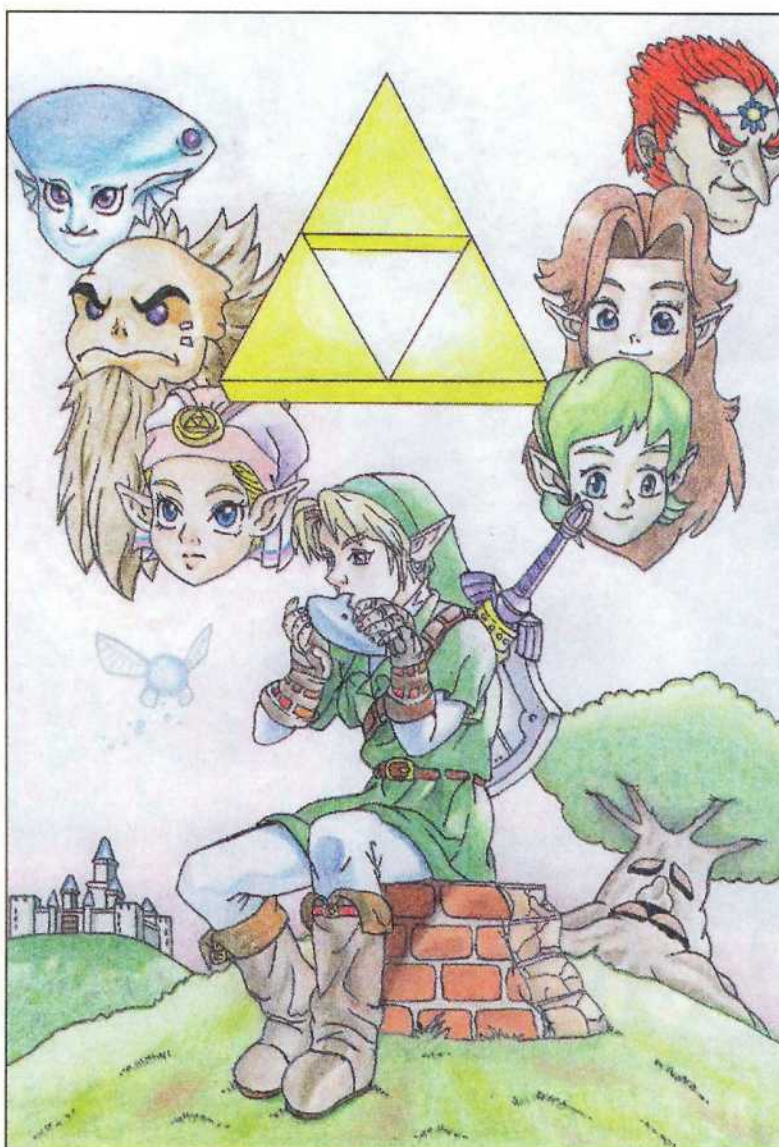
Alexandra Engel, Mannheim

TOTAL!:

Traurig, aber wahr ...

1. Das ist es, was das Capcom/Enix-Beispiel verdeutlichen sollte.

2. Laut TOTAL! 12/98 wurde die Entwicklung eingestellt. Angeblich soll es als Bonusspiel in einem N64-Kirby-Jump&Run Verwendung finden, aber das ist nicht bestätigt.



Jürgen Bach (17) aus Vettweiß brachte dieses Werk zu Papier. (Die Sachen aus der *Zelda*-Verlosung gibt es natürlich auch zu kaufen – siehe Rückseite der TOTAL! 2/99!)

3. Der Arbeitstitel ist aber immer noch besser als die Abkürzung *Zelda – OoT*. Man kann es auch *Zelda V* betiteln (oder einfach nur *Zelda* nennen).

Zweierlei Maß

Ihr habt *Rogue Squadron* mit einer 1 sehr gut bewertet. Da mir *LylatWars* schon recht gut gefiel, war ich kurz davor, mir auch dieses Spiel von meinem Weihnachtsgeld zu besorgen. Doch dann habe ich in der GameStar, einer meiner Meinung nach nicht üblen Zeitschrift, einen Testbericht der PC-Version von *Rogue Squadron* gefunden, in dem das Game mit eher durchschnittlichen 69 % und dem Fazit „Simple Actionspiel – nur für *Star Wars*-Fans“ bewertet wurde.

Gibt es wesentliche Unterschiede zwischen der N64- und der PC-Version? Wenn nicht, wie kann es sein, daß die Wertungen so unterschiedlich ausfallen? Es kann doch nicht nur daran liegen, daß die PC-Freaks technisch vielleicht mehr gewohnt sind, oder?

Mick, Calw

TOTAL!:

(Einigen wir uns darauf, daß die GameStar zur Zeit die beste PC-Zeitschrift ist ...)

Der wesentliche Unterschied ist: *Rogue* schneidet weltweit als PC-Spiel schlechter ab als die N64-Version – obwohl der Source-Code beider Versionen (und damit das Spiel) im Prinzip identisch ist. Dennoch gibt es einige Beispiele, bei denen derselbe Tester derselben Zeitschrift verschiedene Wertungen gibt. Sehr bezeichnend ...

Allerdings wundert sich auch Factor 5 nicht über diese Differenzen, denn *Rogue* ist „im Herzen“ ein Konsolenspiel. Und deren PC-Umsetzungen werden immer schlechter bewertet (siehe *Final Fantasy VII*, *Oddworld: Abe's Exodius*, *Tomb Raider* usw.). *LylatWars* würde mit Sicherheit von PC-Heften ebenfalls nur mittelmäßige Wertungen erhalten.



Dem Wunsch von Lydia Markert aus Dessau können wir uns nur anschließen. (Gruß zurück!)

Man könnte nun behaupten, die Spiele sind den PC-Testern nicht kompliziert genug. Auf jeden Fall ist aber das Feeling am PC nicht gleichwertig – unter anderem mangels eines so guten Joypads.

PS: Von *Rogue* wurden in den USA über drei Millionen Einheiten verkauft. Auch in die englischen Charts ist es Mitte Januar auf Platz 1 eingestiegen. So mittelmäßig kann das Spiel also nicht sein ...

Welcome back

Ich habe mich ja schon länger nicht mehr gemeldet, aber die neuste Ausgabe ist Grund genug, Euch wieder einmal zu schreiben. Ihr liefert einfach mit Abstand die beste Zeitschrift, die man sich für Nintendo-Konsolen wünschen kann. Mir ist natürlich klar, daß manch einer lieber eine Zeitschrift für den halben Preis kauft, auch wenn von Kompetenz jede Spur fehlt. Ich denke, es ist alles gesagt, wenn über ein einziges Bildschirmfoto (vermutlich ohne weitere Infos) eine ganze Seite berichtet wird, man aber am Ende genauso schlau ist wie

vorher. Da bin ich doch froh, daß in der TOTAL! nicht über ein neues Rare-Spiel geschrieben wird „Rumble-Pak-Unterstützung (...) darf angenommen werden!“ Argh!

Na ja, egal, ich will jetzt nicht über eure Konkurrenz lästern, sondern ein paar Worte zur TOTAL! 2/99 loswerden. Ich finde auch die News nicht mehr so übersichtlich wie früher, aber ich bin mir sicher, daß ihr da einen guten Weg finden werdet, Design und Nutzen zu vereinen (das klingt ja wieder dramatisch). Daß ihr soviel Platz für die Leserbriefe eingeräumt habt, finde ich wirklich gut, zumal es sowieso nicht allzu viele Spiele zu testen gab. Übrigens danke ich für die *Pokémon*-Reportage, sie war sehr informativ. Behaltet unbedingt ein bis zwei Reportagen pro Ausgabe bei, denn das ist auch etwas, das euch vor anderen Magazinen auszeichnet (Hintergrundinfos). Nachträglich muß ich euch zu eurem Mut gratulieren, erst in dieser Ausgabe mit *Zelda*-Hilfen anzufangen. Selbst wenn es eurer Aussage nach vielleicht

Highscore-Aktion

Diesen Monat haben wir endlich den angekündigten Bestzeiten von *F-Zero X* ein wenig Platz eingeräumt. Wie üblich möchten wir darauf hinweisen, daß dies keine Competition ist. Die Bestzeiten erfüllen ausschließlich den Zweck, Fans des Spiels die Möglichkeit zu geben, ihre Leistungen zu vergleichen. Fair Play ist angesagt, da wir die Angaben nicht überprüfen können. (Die erste Big-Blue-Zeit erscheint uns im Vergleich mit allen anderen Plazierungen zu überlegen – ein Schreibfehler?) Es sind nur Zeiten der PAL-Version gefragt! Wir beschränken uns diesmal auf den Jack-Cup, demnächst folgen entweder Updates oder weitere Cups. *1080° Snowboarding* steht ebenfalls noch aus. Bei *Wave Race 64* hat sich nichts mehr getan, außer daß Sven Hoffman seine Bestzeiten der Glacier Coast und Southern Islands noch einmal verbessert hat (beeindruckend!). Die *LylatWars*-Vorgaben waren offensichtlich so hoch, daß sie bislang niemand ansatzweise gefährden konnte.

F-Zero X

Gesamtzeit	Runde	Name	Fahrzeug
Mute City I			
1:28:913	26:044	Thomas Winter	Twin Noritta
1:29:380	26:411	Urs (aus Lohne)	–
1:31:078	27:150	Christoph Klinger	Iron Tiger
Silence I			
1:18:354	22:309	Christoph Klinger	Mighty Typhoon
1:19:219	22:689	Urs (aus Lohne)	–
1:19:648	23:028	David Franke	Fire Stingray
Sand Ocean I			
1:23:169	25:197	Christoph Klinger	White Cat
1:25:226	25:328	Florian Reichart	Fire Stingray
1:25:337	25:566	Urs (aus Lohne)	–
Devil's Forest I			
1:33:309	29:027	Christoph Klinger	Big Fang
1:33:470	28:855	Letterio Moschella	Hyper Speeder
1:34:285	28:688	Florian Reichart	Fire Stingray
Big Blue I			
1:37:596	30:389	Urs (aus Lohne)	–
1:44:246	32:766	Letterio Moschella	Hyper Speeder
1:45:233	33:411	David Franke	Blue Falcon
Port Town I			
1:46:035	34:008	Letterio Moschella	Hyper Speeder
1:47:131	33:822	David Franke	Twin Noritta
1:48:593	34:388	Florian Reichart	Fire Stingray

vom wirtschaftlichen Standpunkt her falsch war, bin ich euch dafür sehr dankbar. Übrigens super, daß ihr nicht auch noch anfangt, Komplettlösungen zu schreiben, sondern gezielt die Problematik aufgreift und nur Hilfen gebt, von denen man auch wirklich etwas hat.

Bevor ich es vergesse: das *Zelda*-Poster! Wow! Danke! Genial! Mehr davon! Original japanische Werbeposter! Das ist wieder einmal eine echte TOTAL!-Idee, super!

So, daß war es dann, ihr wißt, daß ich wieder „fest in eurer Hand“ bin. Behaltet den hohen Qualitätsstandard bitte bei und bleibt, wie ihr seid.

Lukas Wilde, Kleinostheim

TOTAL!:

Holla, da hast Du ja ganz schön dick aufgetragen! (Du bist doch der Mann, der bis vor ein paar Monaten in jedem Nintendo-Magazin regelmäßig mit Briefen vertreten war – wir erinnern uns durchaus.) Du hast vollkommen

recht: Von *Donkey Kong 64* existiert nur ein einziger Screenshot, der von Nintendo veröffentlicht wurde. Darüber hinaus gibt es zur Zeit keinerlei Infos, und keine Zeitschrift der Welt hat bislang wenigstens ein Polygon des Spiels in Bewegung gesehen.

Mit *Zelda-Tips* würden wir, wenn wir noch einmal vor der Wahl stünden, nicht früher beginnen. Wir bekommen vereinzelt Briefe mit dem Tenor, der Umfang des Spiels hätte größer ausfallen können, und ob wir auch schon nach circa 30 Stunden durch waren ... Wenn man es anhand einer Lösung spielt, ist das machbar, aber dann ist auch der Witz des Spiels dahin. Schließlich liegt die Befriedigung darin, so viele Rätsel wie möglich selbst zu lösen. Du kannst gerne so viele Magazine lesen, wie Du möchtest, frei nach dem Media-Markt-Motto „Gut, daß wir verglichen haben!“ Die TOTAL! mag nicht das billigste oder albernste Magazin sein, aber wir sind immer noch der Meinung, das Heft ... pardon, Magazin mit den fundiertesten und „ehrlichsten“ Infos zu sein – und vor allem mit den besten Lesern. Die Idee zu dem japanische Werbeposter war beispielsweise eine Anregung eines Lesers (die brillante Umsetzung kommt natürlich von uns – grins!). Deshalb an dieser Stelle der Dank an alle Leser und der Hinweis: Übertreibt's nicht mit dem Lob, sonst steigt uns das noch zu Kopf ...

Expansion Pak

Vor einigen Tagen habe ich bei einem Versand die RAM-Erweiterung bestellt. Da das Original von Nintendo schon ausverkauft war, kaufte ich die eines anderen Herstellers. Ich habe dann damit *Turok 2* gespielt, und das Spiel ist immer wieder abgestürzt. Ich habe die Erweiterung noch mit einigen anderen Spielen, die sie nicht unterstützen, getestet. Die bleiben auch alle hängen. Meinem Freund ist genau dasselbe mit der gleichen Erweiterung passiert. Und aus



Dieses Bild stammt von Jeanine Hofmann aus Birkenau (Nur weil wir ein Bild nicht abdrucken, heißt das nicht, es gefällt uns nicht. Wir bekommen eben sehr viele!)

diesem Grund rate ich unbedingt davon ab, die Erweiterung namens Power RAM vom Hersteller Datel Design zu kaufen.

Björn, Dambach

TOTAL!:

Wie bereits in T! 12/98 in unserer Expansion-Pak-Reportage erwähnt, haben die Fremdhersteller Probleme, die richtige Timing-Rate zu finden, mit der die Daten in den Speicher geschrieben und wieder ausgelesen werden.

Deshalb raten wir derzeit weiterhin von Third-Party-Paks ab.

Sollte es demnächst eins ohne Mängel geben, werden wir das auch vorstellen. Der Händler muß außerdem das Expansion Pak zurücknehmen, da es offenbar nicht funktioniert. Er kann sich auch nicht mit den bekannten *Turok 2*-Mängeln (siehe nächster Brief) herausreden, denn es müßten zumindest alle Spiele, die das Pak nicht unterstützen, einwandfrei laufen.

Turok 2 Tilt

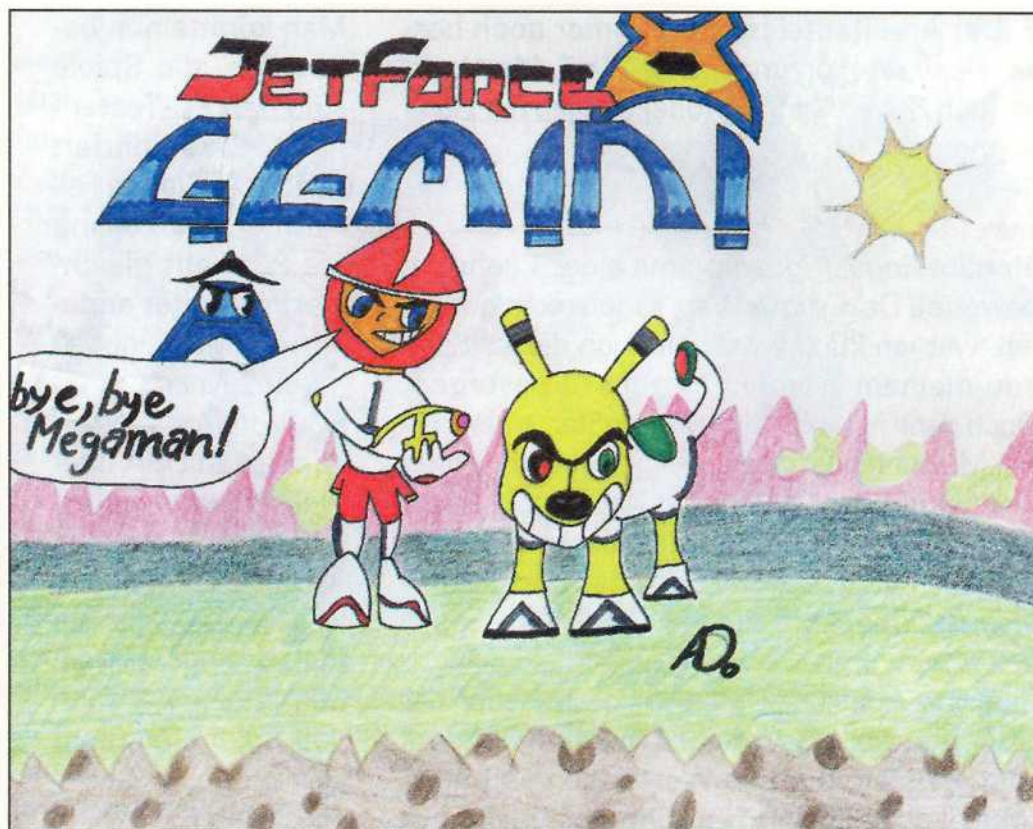
Ich habe da ein riesiges Problem mit *Turok 2*. Als ich kürzlich im Laden die englische PAL-Version sah, griff ich zu, ohne lange nachzudenken. Zu Hause spielte ich dann das Spiel und war begeistert. Nach einiger Zeit kam ich zum Speicherpunkt und sicherte. Als ich es dann später wieder laden wollte, traf mich der Schlag. Da kam eine Message, daß die Datei verdorben wäre und ich sie nicht laden könne. So fing ich wieder von vorne an, doch es geschah wieder dasselbe. Danach probierte ich es, ohne das Rumble Pak zu benutzen (ich besitze das Tremor Pak LX4 mit 4-MB-Speicher). Zu meiner Überraschung funktionierte es. Woran liegt denn das?

Aber das ist nicht das einzige Problem. Ich habe mir auch die Speichererweiterung zugelegt, um *Turok 2* im High-Res-Modus genießen zu können. Doch jedes Mal, wenn ich das Spiel in High-Res spiele, friert das Bild nach einiger Zeit ein, und es tritt manchmal wieder das Problem mit dem Speichern auf. Zuerst dachte ich, daß mein Modul einen Fehler hat, bei meinem Bruder und meinem Freund passiert es jedoch ebenfalls.

Christian Schnöll, A-Imst

TOTAL!:

Turok 2 bereitet mit einigen Speicherkarten verschiedener Fremdhersteller Probleme, das mußte auch Acclaim kurz nach der Veröffentlichung der US-Version eingestehen. Warum es bei der PAL-



Andreas Debray (15) aus München hat uns zwölf Gründe mitgeliefert, warum wir sein Bild abdrucken sollten. Punkt elf hat uns absolut überzeugt: „Weil ich mir sonst Dual Heroes kaufe!“ Das können wir natürlich niemandem zumuten

Version nicht behoben ist, bleibt unklar. Wir mußten uns die deutsche Version auch erst nach der Veröffentlichung im Laden besorgen, deshalb konnten wir vorher nicht darauf eingehen. Das Einfrieren des High-Res-Bildes sollte selten auftreten. Die ersten ausgelieferten US-Module hingegen hatten noch Unmengen von Bugs, die jetzt größtenteils behoben sind.

Game Boy gelinkt

Eigentlich schreibe ich ja keine Briefe an euch, da die Chance, im Heft zu erscheinen, ziemlich gering ist. Doch jetzt mache ich eine Ausnahme, denn ich habe etwas entdeckt, das vorher noch nie dagewesen ist. Vielleicht druckt ihr meinen Brief ja tatsächlich ab. Ich würde mich sehr freuen. Probiert einmal folgendes aus:

Steckt *King of Fighters 95* in einen Game Boy und *King of Fighters – Heat of Battle* in einen anderen. Nun verbindet beide Game Boys mit einem Game-Link-Dialogkabel und schaltet sie ein. Ihr müßt bei beiden Spielen den Zwei-Spieler-Modus auswählen und siehe da: Die Module reagieren tatsächlich aufeinander. Man kann jetzt bei beiden Spielen die Kämpfer wählen und loslegen. Aber Vorsicht: Man kann bei den Spielen nur die eigenen und nicht die Kämpfer vom anderen Spiel auswählen. Somit verschieben sich natürlich auch die Bewegungen, und es kommt kein vernünftiges Spiel zustande. Außerdem stürzt einer der Game Boys nach dem ersten Kampf ab, da beide Kämpfe normalerweise verschieden lange dauern. Das ist also nichts, was man ernsthaft spielen kann, aber zum Ausprobieren ... (Der Vorgang klappt nicht immer auf Anhieb. Probiert es mehrmals aus. Beide Spiele müßt ihr im Titelschirm gleichzeitig starten. Der Cursor wird bei beiden gleich bewegt, doch *Heat of Battle* wird im Auswahlmenü eine halbe Sekunde früher gestartet.)

Denny R. Walter, Angermünde

TOTAL!:

Wenn jemand etwas Originelles oder Interessantes zu sagen hat (so wie Du), ist die

BRIEFFREUNDSCHAFTEN und FANCLUBS

Hier haben Leserinnen und Leser mit gleichen Interessen die Möglichkeit, in Brief- oder E-Mail-Kontakt zu treten. Schreibt am besten dazu, was Euch besonders interessiert. Altersangabe nicht vergessen!

(Keine kommerziellen Clubs! Wenn die Sache mit Beiträgen verbunden ist, müßt Ihr dafür in den Kleinanzeigen inserieren!)

Nicole Oweger
Neuhauserstr. 27
73760 Ostfildern

Ich (11) bin ein großer Fan von *Sailor Moon* (Ich geb's zu!) und Nintendo. Meine Lieblingskriegerin ist *Sailor Star Fighter*. Meine Hobbies: Mangas + Animes und N64 + SNES spielen. Mag auch andere Animes! Freu mich auf Eure Post!

Daniel Witt
Hönscheidstr. 16a
53773 Hennef

Ich (14, großer *Zelda*-Fan) suche etwa gleichaltrige Brieffreunde/-innen, die gerne lange Briefe über alles mögliche schreiben.

Miriam Schenk
Neustadtstr. 4
CH-6003 Luzern

Halli, hallo, Ihr *Sailor Moon*-Fans da draußen. Wir (alle 14) haben einen *Sailor Moon*-Fanclub gegründet. Wer bei uns Mitglied werden will, kann uns schreiben. Bei uns bekommt Ihr Clubhefte, Clubausweis und noch viel mehr. Natürlich kostet es auch was. Also, wir warten auf Euch, fordert ruhig nähere Infos.

Jeanine Hofmann
Schimbach 15
69488 Birkenau

Ich (18) suche Brieffreunde (ab 15 Jahren). Hobbies u. a. Anime (z. B. *Neon Genesis Evangelion*, *Sailor Moon*, usw.), lesen, Videospiele (z. B. *Zelda*, RPGs)

Marco Eisemann
Ortstr. 40a
78126 Erdmannsweiler

Ich (12) suche Brieffreunde ab 12. Meine Hobbies sind N64-, SNES-, GB- und PC-spielen und die TOTAL! lesen. Am liebsten spiele ich Sport- und Ballerspiele. Was ich gar nicht mag, sind Rollenspiele (würgl!) und Strategiespiele. Ich beantworte jeden Brief.

Marc Turner
Alicenstr. 27
64293 Darmstadt

Ich bin 10 Jahre alt und suche Brieffreunde zwischen 9 und 11 Jahren. Ich habe ein N64 und ein Super Nintendo. Meine Hobbies sind Lesen, Malen und Fußball. Außerdem bin ich ein *Star Wars*-Fan. Ich würde mich über Eure Briefe freuen, auch E-Mails sind willkommen: Shradder (in AOL).

Roland Rekos
Abt-Albert-Str. 5
92287 Schmidmühlen

Ich bin 12 Jahre alt und suche Brieffreunde ab 12 bis 14 Jahren. Ich habe ein N64 mit 5 Spielen. Am liebsten spiele ich RPGs und Action-Adventures. Meine anderen Hobbies sind: Schwimmen, Radfahren, eigene Geschichten mit Nintendo-Stars wie Mario, Luigi, Link usw. zu schreiben, Comics lesen und Levelkarten studieren. PS: Ich freue mich über jeden Brief.

Alexandra Engel
(Mannheim)
AlexRattle@aol.com

Ich (13) suche E-Mail-Freunde/-innen (vielleicht auch zum Chatten), die sich, genauso wie ich, für Nintendo interessieren. Ich schreibe 1.000%ig zurück.

Klaus Reisch
Kurfürstenstr. 15
55411 Bingen

Ich suche Brieffreunde im Alter von 13 bis 43, die ein Nintendo⁶⁴ oder Super Nintendo besitzen und TOTAL!-Leser sind. Jede Zuschrift wird beantwortet.

Chance, auf die Postseiten zu kommen, relativ groß. Fragen wie: Wann erscheint *Zelda VI*, kommt *Mega Man 64*, haben geringere Chancen, denn solche Ankündigungen stehen, wenn es soweit ist, in den News.

Geschichten auf der Gruft

Es ist mal wieder Zeit, mich aus meiner Gruft zum PC zu schleppen, um euch zu schreiben. Jetzt habe ich auch Zeit dazu, denn vorher zog mich Nintendos Meisterwerk in seinen Bann ... na ja, ihr wißt schon. Dieses atemberaubende Game hat mich bis zum Schluß sehr beeindruckt. Man könnte es mit Superlativen bombardieren, aber ich muß auch zugeben, an einigen Stellen erscheint es ein bißchen unlogisch. Beispiel: Man erhält den Paß der Gerudo-Kriegerinnen. Reist man in die Vergangenheit und geht zur Brücke, die zur Fe-

stung führt, wird man trotz des Passes nicht vorbeigelassen.

Ein anderer Punkt: Nachdem man die Wasserfestung erfolgreich absolviert hat und das Tauwasser den Hylia-See gefüllt hat, ist im Zora-Reich trotzdem weiterhin alles zugefroren. Das sind natürlich nur geringe Minuspunkte in einem einzigartigen Spiel. (Am witzigsten fand ich, wenn man die Waldbühne mit der Schädelsmaske betritt.)

Oliver Biba, Hamminkeln

TOTAL!:

Kriegerinnen ist das Stichwort. Warum sollten sie einen Dreikäsehoch durchlassen, selbst wenn er einen Paß besitzt? Der kleine Link kann eher froh sein, daß er nicht ein paar Ohrfeigen verpaßt bekommt ...

Eine logische Erklärung für den zweiten Punkt zu finden, ist schon schwieriger. Wie wäre es mit: Es ist bislang nur ein Teil des Eises abgetaut – in einem Areal, das man nicht einsehen kann. Ein bißchen schwach, okay. Bleiben wir doch bei der pragmatischen Erklärung: Wenn das Zora-Reich in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt wird, lassen sich einige Dinge nicht mehr erledigen, falls man sie bis dahin noch nicht beachtet hat, z. B. das Viertelherz auf der Eisscholle oder in der Eishöhle.

Alt, aber bezahlt

In eurem Bericht über die E3 1998 hattet ihr geschrieben, daß Link drei Altersstufen hat. blieb für die dritte keine Zeit? Könnte es sein, daß *Zelda* ursprünglich viel größer werden sollte?

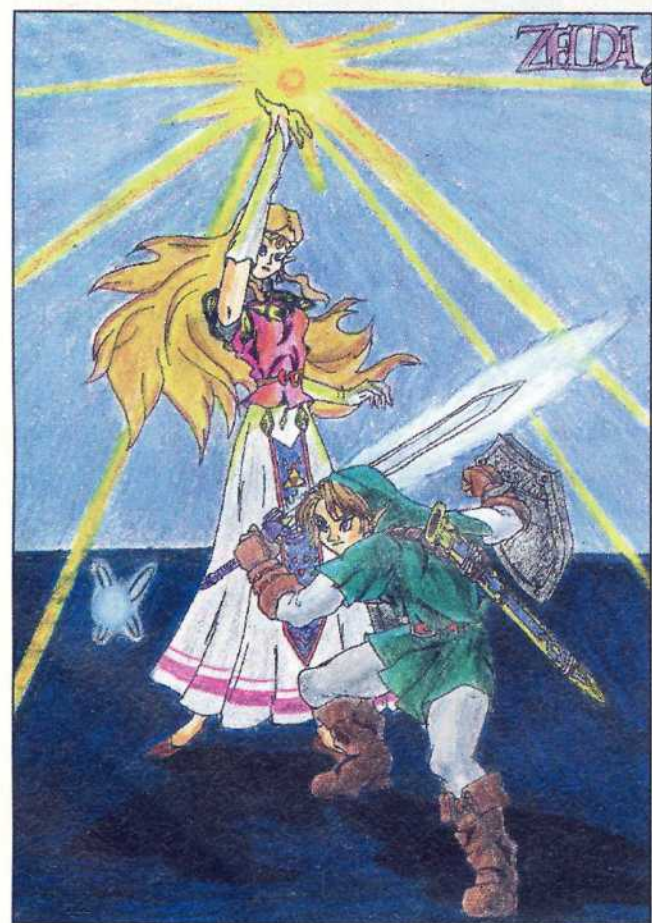
Armin Landscheidt, Grefrath

TOTAL!:

Miyamoto soll ständig während der Produktion entscheidende Dinge geändert haben. Als „dritte Altersstufe“ könnte der Wechsel zwischen jungem und alten Link interpretiert werden. Man weiß allerdings nicht, was alles auf der Strecke geblieben ist, als *Zelda* vom 64DD-Spiel (512 MBit) auf Modul umgeplant wurde.



Sabrina Jollat (14) aus der Schweiz verdanken wir diese Kandidatin als TOTAL!-Maskottchen. (Mangas sind Comics, Animes sind Filme!)



Kerstin Dietrich (17) aus Birkheim gehört ebenfalls zu den unzähligen *Zelda* 64-Fans

Freud und Leid

Ein Riesenlob an eure Zeitschrift. Mit euch habe ich gelitten (Wartezeit auf *Zelda*), mich gewundert (*Mario RPG 2*), und ihr wart die einzige Zeitschrift, die *Pokémon* nicht als „den Untergang der zivilisierten Welt“ oder „einen blöden Scherz von Nintendo“ abgehakt habt. Ein paar Fragen habe ich aber noch:

1. Wurde *Command & Conquer* für das N64 auf Eis gelegt, weil Westwood Studios von Electronic Arts gekauft wurde?
2. Warum gibt es für Konsolen so selten Echtzeit-Strategiespiele? (Wenn sie sich doch auf dem PC gut verkaufen lassen ...)
3. Gibt es Adapter, mit denen man PAL-Spiele auf NTSC-Konsolen spielen kann?
4. Mag Capcom keine Module, oder warum machen sie einen großen Bogen um das N64?



Castlevania Legends (Game Boy) konnte uns zwar nicht so recht begeistern, dafür die Zeichnung von Andrea Langner (17) umso mehr

5. Kann man die TOTAL! per Abo auch in den USA oder Kanada bekommen?

J. Michael Hundt (16), Rheinberg

TOTAL!:

Wir waren ja auch die einzigen, die schon vor der Space World 97 etwas von Pokémon gehört hatten ...

1. Das weiß keiner so genau. Vermutlich gab es schon viel früher Probleme mit der Lizenz, deshalb hat sich Nintendo wahrscheinlich auch StarCraft exklusiv für das N64 gesichert.

2. Ganz einfach: Weil sie sich auf der Konsole nicht so gut verkaufen lassen ... Selbst C&C 2, das ordentlich auf PSX umgesetzt wurde, die Missionen der Zusatz-CDs enthielt und ein gutes System bot, das Spiel auch ohne Maus genießen zu können, hat sich nicht sonderlich gut verkauft. Vermutlich ist es so, daß die meisten Leute, die sich für Strategiespiele begeistern, bereits einen PC besitzen.

3. Dieselben, mit denen man NTSC-Spiele auf PAL-Konsolen spielen kann. Allerdings inklusive der bekannten Einschränkungen, daß viele Module nicht oder nur fehlerhaft laufen. Abhilfe schaffen sollte zwar der Passport-Adapter, bei dem die Länderabfrage-Codes von Hand geändert werden können. Da der Hersteller aber nicht wie versprochen aktuelle Codes veröffentlicht, steht man mit diesem Teil manchmal genauso auf dem Schlauch.

4. Einerseits ist Capcom eine japanische Firma, die sich in erster Linie für den Heimmarkt interessiert (und erst sehr viel später dafür, ob das Spiel auch international Geld einbringen könnte). Da sind wir wieder bei dem oben angesprochenen Problem des schwachen Abschneidens des N64 in Japan.

Andererseits hat Capcom tatsächlich schlechte Erfahrungen mit Modulen gemacht. Von Super Street Fighter II (SNES und Mega Drive, 32 bzw. 48 MBit) blieb Capcom angeblich auf 1,8 Millionen Modulen sitzen. Für die Kosten muß eine alte Frau lange stricken, wie man so sagt.

5. Nein. Bei der Postlaufzeit und den Porto-kosten würde das wenig Sinn machen.

Gestern, heute, morgen

Passend zum Jahreswechsel habe ich mir mal wieder angesehen, was vor einem Jahr so alles in der TOTAL! stand. Und was mußte ich da lesen? Es erscheinen zu wenige Spiele für das N64. Die meisten Spiele sind zu kindisch, und ihr Preis ist viel zu hoch. Die Qualität der PAL-Umsetzungen läßt zu wünschen übrig. Es gibt keine Rollen- bzw. Strategiespiele. Zelda, F-Zero X und Banjo-Kazooie werden andauernd verschoben. Yamauchi sorgt mit seiner berühmten Space-World-Rede für Verwirrung und Empörung im Westen.

Als ich all das gelesen hatte, war ich über die jetzige Situation wieder sehr froh. Denn all diese Probleme haben sich inzwischen längst gelöst. Zelda, F-Zero X, Rogue Squadron, Banjo-Kazooie und Turok 2 sind endlich da, relativ billig, keinesfalls niedrig (außer Banjo), qualitativ hochwertig und decken fast alle Genres ab. Natürlich gibt es auch jetzt wieder einige Probleme: Warum entwickeln Capcom, Enix und Square nicht für Nintendo? Das 64DD erscheint nicht in Europa. Spiele werden aus scheinbar unerklärlichen Gründen verschoben oder verschwinden ganz von der Release-Liste. Aber ich bin mir sicher: Wenn ich euch in einem Jahr erneut schreibe, haben sich auch diese Probleme gelöst.

Christoph Klinger, Rosenheim

TOTAL!:

Gut gesprochen! Es hat sich tatsächlich viel zum Positiven entwickelt. Drücken wir die Daumen, daß diese Marschroute anhält.

Auf den Leim gegangen

Euer Mag ist echt spitze, aber in TI 1/99 sah ich das Bild von David Lorenczat mit eurem Kommentar, das Bild zeige einen Mann. Jedoch kenne ich die Figur nur allzugut. SIE heißt Fischauge und ist eine Handlangerin des Bösen. Ihr habt sie wohl mit Three Lights (Sailor Star Lights) verwechselt. Diese drei sind auf der Erde als Tarnung Männer, als Sailor-Krieger aber Frauen. Den Beweis, daß das Bild eine Frau zeigt, findet ihr in Sailor Moon-Folge 140. Dort sieht man Fischauge oben ohne (auch wenn nicht viel dran ist). Alles klar? Na wunderbar!

Inge Göhring, Bad Wimpfen

TOTAL!:

Hihihi ... Natürlich ist das Fischauge. Das war schon deshalb nicht zu verwechseln, weil der Name daneben stand. Und der

Witz dabei ist: ER ist ein Mann. Das sieht man einerseits in der von Dir angesprochenen Folge, und zweitens daran, daß seine beiden männlichen Kollegen es immer ziemlich seltsam bis widerlich finden, wenn er sich als Opfer jedesmal Männer aussucht. Warum sollten sie das tun, wenn Fischauge eine Frau wäre? Die Synchronsprecher wußten offenbar auch nicht, was sie von der Sache halten sollten, weshalb sie häufiger zwischen Er und Sie schwankten. Aber solche Übersetzungspatzer ziehen sich durch die gesamte Serie. Abgesehen davon: Das japanische Original gibt uns recht! (Was eigentlich die ganze Argumentation übrig hätte, aber egal ...)

Marktanalyse

1. Zu eurer Antwort auf Mario Puljics Leserbrief in TOTAL! 1/99 würde ich gerne noch etwas hinzufügen. Ich denke, wenn sich das N64 in Japan vor allem bei den älteren Spielern besser verkauft hätte, wären wir zum Beispiel von der Yoshi's Story-Enttäuschung wohl verschont geblieben. Das Miyamoto-Team hätte besagtes Spiel etwas schwerer und interessanter – eher wie seinen genialen SNES-Vorgänger – gestalten können. Wäre die Marktsituation des N64 besser gewesen, hätte Nintendo seinen Programmierern vielleicht mehr Zeit eingeräumt, um schmerzlich vermißte, bahnbrechende Innovationen einzubauen.

Ein vergleichbares Problem glaube ich auch beim Mehrspieler-Überhammer Mario Kart 64 gesehen zu haben. Das Spiel enthält (meiner Meinung nach) Nintendo-untypische Designfehler (teilweise zu breite Strecken, Boring



Hiermit liefern wir nun das eigentliche Bild von Andreas Freymüller (17) aus Heidelberg: Vampirella im Mangastil (Von einem Danger Girl-Spiel haben wir nichts gehört. Klingt unwahrscheinlich!)



Daß dieses Bild von Kay-Uwe Hoffmann (19) aus Hamburg stammt, hätten wir eigentlich gar nicht mehr erwähnen müssen, oder?

Road ... ääh, Rainbow Road). Hätte die hinterwäldlerische NCL-Chefetage (ich will endlich Arakawa statt Yamauchi!) nicht auf ein Erscheinen vor Ablauf 1996 gedrängt, wer weiß, wie genial *MK 64* sonst gewesen wäre.

2. Themenwechsel: Ihr schreibt immer, wie absolut unverständlich Nintendos Politik ist, den meisten Entwicklern den Zugriff auf die N64-Microcodes zu verwehren. Natürlich ist das für uns Zocker unverständlich, und auch dem N64-Verkauf hat diese Politik (vornehm ausgedrückt) nichts genutzt. Aber: Nintendo ist ein Unternehmen, und vorderstes Ziel eines jeden Unternehmens ist es nicht, um jeden Preis Marktführer zu werden, sondern möglichst viel Profit zu machen. Da das große Geld schließlich immer noch mit Software, nicht mit Hardware verdient wird, versucht Nintendo natürlich in erster Linie, Spiele aus eigenem Vertrieb zu verkaufen.

3. Wenn ich mir übrigens die Software-Verkäufe in Deutschland bzw. in der westlichen Welt angucke, dann frage ich mich, wo sich denn Sonys Marktbeherrschung auszahlt. Es ist verständlich, daß Sony das Raubkopierproblem in der Öffentlichkeit totzuschweigen versucht. Daß die Fachpresse allerdings die Sprüche wie „Schaut her, wir haben nun schon die 2-Millionste PlayStation in Deutschland verkauft“ nicht mit „Leider wird die Hälfte davon ausschließlich mit kopierten CD-ROMs gefüttert“ ergänzt, verstehe ich nicht ganz.

4. Eine Frage noch: Ist das Weihnachtsgeschäft in Japan von irgendeiner Bedeutung? (Ich weiß ja nicht, wie hoch der Christenanteil dort ist. Gibt es dort einen anderen Anlaß, bei dem man sich beschenkt?)

Sascha Samadi, Ratingen

PS: Der *Pokémon*-Report war echt aufschlußreich. Endlich hat man eine genauere Vorstellung vom Kult. Und ihr habt recht: *Space Station: Silicon Valley* ist genial.

TOTAL!:

1. Du hast da ein paar sehr gute und interessante Argumente gebracht. (Willst Du Redakteur werden?) Aber an den Katastrophen am Anfang ist sicherlich der verehrte Herr Miyamoto nicht ganz unschuldig. Erstens stammte von ihm die Weisung, daß die Spiele für viel größere Zielgruppen spielbar sein müssen (vergleiche Interviews zu *Super Mario 64*: „Auch der Nachbar, Opa und das kleine Baby müssen Spaß an dem Spiel haben können...“) Diese Vorgabe haben seine Designer dann bei *Mario Kart 64* umgesetzt. Außerdem zeigte sich Nintendo in Japan unglaublich arrogant gegenüber Third Parties nach dem Motto: Wir machen unsere guten Spiele selbst und das reicht! Die Idee stammt sicherlich nicht allein von Herrn Yamauchi. Noch zur Veröffentlichung von *Lylat Wars* versprach Miyamoto, sein Team würde nun mindestens alle drei Monate ein Spiel fertigstellen. Danach dauerte es ganze neun Monate bis zum *Yoshi*-Release. Okay, vielleicht stammen auch die ursprünglichen Anweisungen vom Boß, und Shigeru Miyamoto hat nur versucht, sie umzusetzen. Aber dann wäre es seine Aufgabe gewesen, Herrn Yamauchi zu erklären, daß das nicht möglich ist. Wer weiß ...

Yoshi's Story hat zudem das Problem, daß es bei der aufwendigen Render-Grafik gar nicht möglich ist, solche komplexe Levelstrukturen wie beim SNES-Vorgänger zu erzeugen. Mit viel mehr Speicher hätte man zwar differenziertere „Bausteine“ designen können, aber 128 MBit waren zur Zeit von *Yoshi* ja schon das Höchste der Gefühle.

Daß Spiele in Japan immer einfacher werden, ist übrigens keinesfalls auf das N64 beschränkt. Hideo Kojima, der Designer von Konamis *Metal Gear Solid* (PlayStation) sagte in unserem neXt-Level-Interview: „Seit sich die PlayStation durchgesetzt hat, gibt es viele Kunden, die allgemein Light User genannt werden. Wenn sie ein Spiel einmal durchspielen und die Story gut finden, sind sie damit zufrieden. Wenn das Spiel zu schwierig ist und sie es nicht schaffen können, ist das Spiel nichts wert. Selbst wenn ein kleines Kind ein Spiel durchspielen kann, ist das etwas Gutes. Das wird heutzutage in Japan so gesehen.“

2. Das ist ebenfalls richtig, aber nicht weit genug gedacht (genau das ist wohl auch das Problem bei Nintendo). Je mehr brillante Spiele es gibt, um so mehr Konsolen werden verkauft. Und je größer die sogenannte installierte Userbase ist, desto mehr Leute wollen auch Nintendos Spiele

GEWINNER

In den vergangenen Monaten hatten wir unzählige Gewinnspiele, von denen wir die Gewinner noch nicht veröffentlicht haben. Deshalb reichen wir hiermit die „uralten“ nach – die Gewinner wurden direkt benachrichtigt, haben ihre Preise jedoch mittlerweile erhalten. Herzlichen Glückwunsch!

Stadlbauer-Competition „Space Beamer“ TOTAL! 10/98

je ein Space Beamer-Set (bestehend aus Laser Beamer und Super Robo) an:

Steven Link, Großlangheim; Sebastian Denel, Dietzenbach; Kathrin Körner, Langen; Roman Steffens, Reutlingen; Alexander Bernhard, Bremen

A.C.O.G.-Competition TOTAL! 10/98

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

Klaus Zepf, Seitingen; Alexander Petreski, Köln-Bocklemünd; Markus Königstein, Gernsheim; Carola Deim, Großröhrsdorf; Michael Neumann, Schwarzeide; Lydia Mackert, Dessau; Andrea Köster, Rostock; Ruth Adamski, Herzogenaurach; Alexander Gipp, Hamburg; Katrin Mareike Unger, Wilhelmshaven; Mathias Piatkowski, Münster

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

Don Le Qui, Leinefelde; Judith Schmidt, Bremen; Andreas Freymüller, Heidelberg; Stone Kabwe, Berlin; Matthias Bönicke, Zappendorf; Manuela Hirschfeldt, Wiesenbach; Sven Sparfeld, Dresden; Kay Bitterlich, Kottmarsdorf; Christopher Hauke, Mainz; Martin Huber, Königsbrunn; Christoph Jungemann, Geseke

11mal das kultige *El Hazard*-Poster:

Anke Rudek, Hamburg; Christian Steier, Stuttgart; Gabi Haertel, Bad Liebenzell; Josef Richter, Merzen/Engelern; Maria Piatkowski, Münster; Rosemarie Reepschläger, Berlin; Aishatu Gwadabe, Köln; Nina Weyel, Sinn; Daniel Müller, Wuppertal; Sebastian Fricke, Bad Lauterberg; Jenny Gielow, Waiblingen

Stichwort „Aufgetischt“ TOTAL! 10/98

je eine handsignierte TOTAL! 12/98 an:

Jasmin Gerhardt, Aseleben; Manuel S. Fritsch, Groß-Umstadt; Michael Brass, Nordhorn; Thomas Riedl, Landsberg; Jerry Herken, Potsdam

Chupa-Chups-Verlosung TOTAL! 10/98

je ein Lollie-Display mit 24 superstarken Monsterkrallen an:

Katrin C. Rust, Berlin; Michael Dröge, Meckenheim; Stefan Kreisler, Stuttgart; Marcel Schwarz, Bietigheim; Christian Thiem, Dresden; Stephanie Bien, Weißwasser; Alex Wölk, Karlsruhe; Jutta Linde, Duisburg; Nils Kayser, Reutlingen; Karolina Gossa, Marl

MARO-Competition TOTAL! 11/98

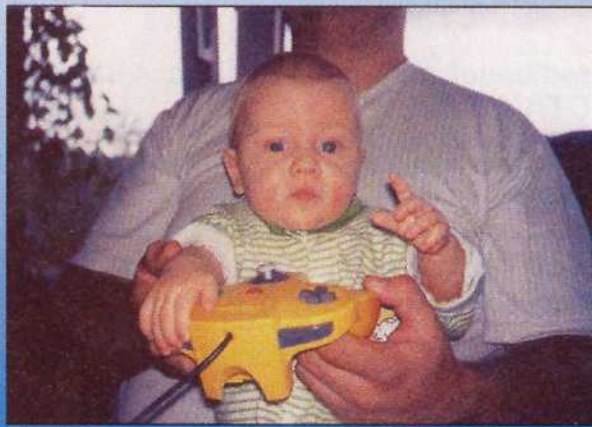
verschiedene Spielfiguren zu bekannten Videogames an:

Alex Hartmann, Bremerhaven (*Resident Evil*); Tanja Hubinger, Lörrach (*X-Files*); Moritz Krell, Berlin (*Silver Surfer*); Mario Sperber, Hannover (*X-Files*); André Rebel, Emskirchen (*Silver Surfer*); Konrad Klein, Neumünster (*X-Men vs. Street Fighter*); Stefan Bruchmann, München (*X-Men vs. Street Fighter*); Timo Häuser, Erlangen (*Resident Evil*)

TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 55



Kerstin und Peter Waller aus Köln präsentieren: „den wahrscheinlich jüngsten Nintendo-Spieler der Welt“! Tom (sechs Monate) wird jedoch leider immer von so unwichtigen Dingen wie Füttern und Windelwechseln vom Mario Kart-spielen abgehalten. Das Leben ist einfach ungerecht ...

kaufen. Viel wichtiger ist: Nintendo und Sony kassieren bei jedem verkauften Spiel eines Fremdherstellers horrenden Lizenzgebühren! Da steckt die große Kohle! Die Motivation für Nintendos Politik ist offenbar wirklich: Wir machen die besten Spiele für unsere Konsole! Du kannst sicher sein, daß Nintendo of America und Europe die Sache anders handhaben würden, wenn sie dürften.

3. Problemlose Raubkopien sind in Deutschland sicherlich ein wichtiges Kaufargument für die PlayStation, das steht außer Frage. Allerdings verkauft sich Sonys Konsole in den USA ebensogut, und da ist die Software-Piraterie bei weitem nicht so ausgeprägt. Aber prinzipiell hast Du recht – schon zu Heimcomputer-Zeiten kaufte man sich meist das Gerät, bei dem man Spiele von ‚Freunden und Bekannten‘ bekommen konnte.

4. Der Christenanteil in Japan ist verschwindend gering, trotzdem ist Weihnachten das



Passend zur Bekanntgabe der A.C.O.G.-Gewinner hat Virginia Hülß ein El-Hazard-Motiv parat

große Geschenkefest. Typisch japanisch eben: ‚Ideen‘ anderer Länder aufgreifen, auf das Wesentliche reduzieren und das Beste daraus machen. Auch bei uns ist Weihnachten meist nicht viel mehr als Konsum. Seit kurzem gibt es selbst Thanksgiving in Japan. Das amerikanische Erntedankfest paßte zeitlich ganz gut ins Konzept – ein weiteres Fest, an dem fleißig konsumiert wird. Irgendwie genial!

Schreibtischtäter

Ich wollte fragen, ob sie etwas über *Quake II* für das N64 wissen, ob oder wann es erscheinen wird? Ich weiß, daß es in Deutschland zwar zensiert ist, besitze aber alles von *Quake* und *Quake II* (PC) inkl. Add-Ons (z. T. von USA-Reisen) und denke, daß ich mit meinen 29 Jahren trotzdem kein Gewalttäter geworden bin (nur EDV-Administrator in einer Bank).

Nun sehne ich *Q II* für das N64 herbei, in der Hoffnung, daß es einen Vierspieler-Modus enthält, der dem von *GoldenEye* gleichkommt!

W. Ganser

TOTAL!:

Quake II soll in den USA Ende März erscheinen, die bekannten Level enthalten und einen Vierspieler-Modus haben. Zu eventuellen Qualitäten werden wir uns aus verständlichen Gründen nicht äußern – schon gar nicht im Vergleich zu einem anderen indizierten Spiel. Da der Projektleiter zuvor *Doom 64* und *Quake* für N64 umgesetzt hat, müssen Sie Ihre Erwartungen ohnehin nicht allzu hoch schrauben.

Dies und das

1. Es wurde eine nicht gerade kleine Werbekampagne für die GB-Camera gestartet. Mittlerweile ist sie ja schon ein paar Monate auf dem Markt. Aber wie sieht es mit den Verkaufszahlen aus? Geht man durch die Kaufhäuser, sieht man nur volle GB-Camera-Regale.
2. Wie kann es sein, daß bei *Quake* deutliche Ladezeiten vor jedem Level auftreten? Ich dachte, daß die Daten so aus dem Modul gezogen werden, wie sie benötigt werden.
3. Nach einer circa einwöchigen Abwesenheit von Daheim mußte ich mit Bedauern feststellen, daß mein Controller-Kabel gebrannt hat, ohne daß jemand daran gezündelt hat, und obwohl mein N64 ausgeschaltet war. Wie kann es dazu kommen?

Stefan Funk, Herten

TOTAL!:

1. Offenbar läuft es tatsächlich nicht so gut wie erwartet. Wir bekommen zum Beispiel sehr wenige Fotos, die mit der Game Boy Camera aufgenommen wurden. Mit Zahlen können wir allerdings nicht dienen, da keine bekanntgegeben wurden.
2. In der Zeit wird nicht geladen, sondern entpackt bzw. dekomprimiert. Das bedeutet, die Leveldaten wurden in stark komprimierter Form in das Modul gequetscht, um Speicherplatz zu sparen. Das ist zwar bei den meisten Spielen so, doch normalerweise sind die Programmierer technisch versiert genug, daß man es nicht so deutlich merkt.



Kein Froggerman-Comic mehr? Aber Daniel Brühning, das kannst Du uns doch nicht antun. (Im Ernst: Die Apocalypse Story mit Apokha ist natürlich auch cool!)

3. Ganz ehrlich: Wir haben keine Ahnung. So etwas kann eigentlich nie und nimmer passieren. Wende Dich am besten an Nintendos Konsumentenberatung, die können Dir eventuell weiterhelfen (obwohl sie vermutlich auch keine Erklärung parat haben werden).

Wischwaschi

1. Bei *Star Wars: Shadows of the Empire* kann man das Dithering über einen Cheat abstellen. Dadurch erscheint die Grafik viel klarer und schärfer. Warum läßt man den Effekt nicht grundsätzlich weg?

2. Wozu verwendet man den Blurring-Effekt bei 2D-Spielen (z. B. *Mortal Kombat Trilogy*)? Den braucht man doch gar nicht. Die Grafik wird dadurch bloß wieder matschig.

Marcel Filz, Apolda

TOTAL!:

1. Du wirst es zwar nicht glauben, aber: Weil die Programmierer die Grafik verwaschen besser finden. Die *Shadows*-Entwickler sind der Meinung, daß dadurch PSX-typische Fehler wie Texturverzerrungen oder grobes Aufpixeln kaschiert werden, und das gefällt ihnen gut. So, wie es im Moment aussieht, mußt Du Dich auf ähnliche ‚Effekte‘ bei dem Rennspiel zu *Star Wars: Episode I* gefaßt machen.

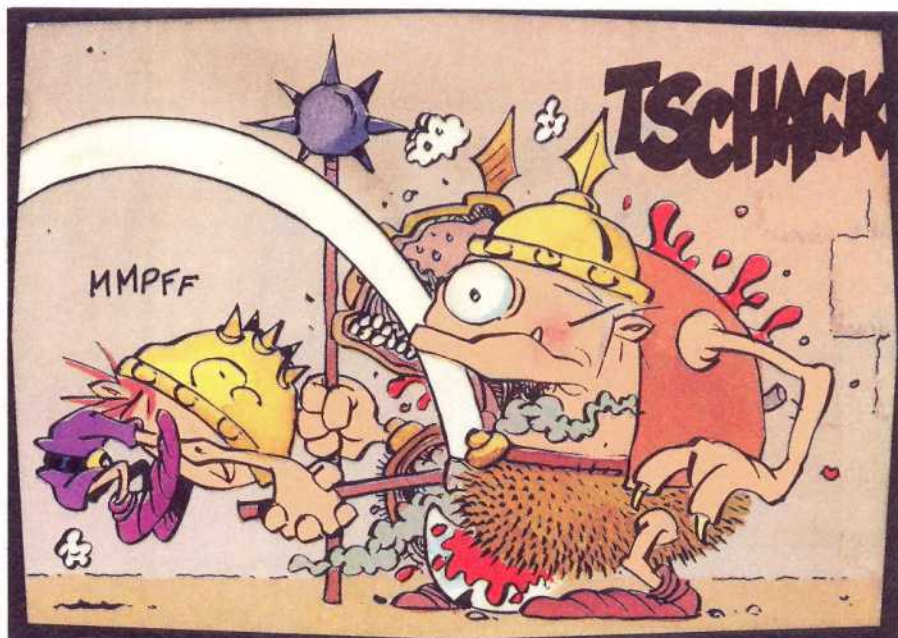
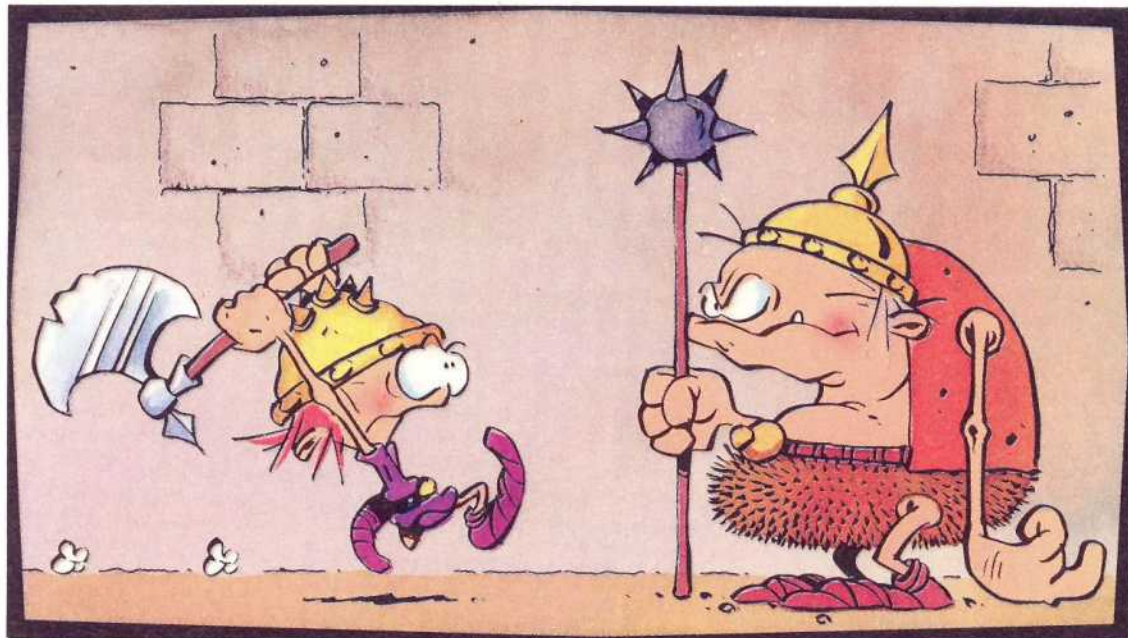
2. Der Effekt ist bei der N64-Hardware, um es anschaulich zu erläutern, von Haus aus eingeschaltet. Die Programmierer müßten nur mit den verschiedenen Grafikfiltern herumexperimentieren oder ihn einfach nur ausschalten, aber das ist wohl zuviel verlangt. Abgesehen davon werden selbst bei reinen 2D-Spielen immer irgendwelche Objekte gezoomt, und da wären wir dann wieder bei dem zweifelhaften „Nutzen“ von Antwort 1.

KID PADDLE

Ein halbes Jahr hat uns Kid Paddle nun in der TOTAL! begleitet. Vorerst muß der Videospielheld eine Pause einlegen, schreibt uns, wenn Ihr an einer Fortsetzung interessiert seid. Dem bisherigen Feedback nach zu urteilen, ist er sehr gut angekommen.

Die Abenteuer von Kid Paddle sind übrigens als Comic im Carlsen Verlag erschienen, bislang gibt es zwei Alben.

KID PADDLE



Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Acclaim

Erhältlich:
Juli 1999

SHADOWMAN

Vor drei Jahren gab Acclaim dem britischen Iguana-Team den Auftrag, aus einem ihrer Comichefte ein Spiel zu entwickeln. Die Wahl fiel auf eine Serie, die durch ihren düsteren Zeichenstil eine einzigartig beklemmende Horror-Atmosphäre erzeugt.



Ähnlich wie bei einer Filmproduktion wurden intensive Recherchen vor Ort vorgenommen. Da die ‚reale‘ Welt *Shadowmans* in New Orleans, der inoffiziellen Hauptstadt des Voodoo, spielt, dürfen Bezugspunkte mit Wiedererkennungswert natürlich nicht fehlen. Inspiriert wurde das Entwicklerteam aber auch durch die direkte Umgebung ihres Firmensitzes. Zerfallene Gebäude, stillgelegte Industriebetriebe sowie der dadurch entstehende Hauch von Tristesse kennzeichnen das nördliche England und eignen sich bestens dazu, in die riesigen 3D-Areale übertragen zu werden.

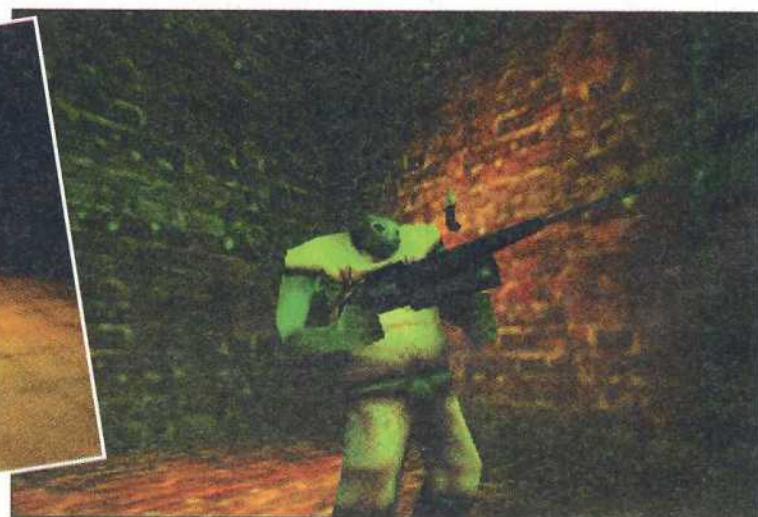
Das komplexe Charakterprofil des Comichelden soll sich ebenfalls im Spiel wiederfinden. Mike LeRoi wandelt tagsüber als gewöhnlicher Sterblicher, doch nachts erwacht der Fluch der Voodoo-Priesterin. Seit diese ihm eine verzauberte Maske in die Brust gepflanzt hat, stehen dem Helden übermenschliche Kräfte, magische Talente und die Fähigkeit, in die ‚Deadside‘ zu wechseln,



Angesichts der vorab für drei Jahre eingeräumten Entwicklungszeit kann man erkennen, welche Bedeutung Acclaim dem Projekt *Shadowman* zukommen lässt. Iguana UK begann die Arbeit mit der Programmierung einer leistungsfähigen Game-Engine, die es dem Helden gestattet, verschiedene Tätigkeiten zeitgleich und geschmeidig auszuführen. So seid Ihr beispielsweise in der Lage, während einer Hechttrolle sowohl einen Schlüssel im Inventar zu verstauen als auch Eure Shadowgun aus dem Holster zu ziehen.



Mit Shadowgun und Flambuea-Fackel rückt Mike LeRoi dem untoten Pack gehörig auf den Pelz





zur Verfügung. In diesem phantasievoll gestalteten Reich der Toten stellt sich Shadowman dem personifizierten Bösen namens Legion. Doch bevor es zur direkten Auseinandersetzung kommt, müßt Ihr Euch mit unzähligen Untoten herumschlagen. Von stupiden Zombies über geflügelte Dämonen bis hin zu wiedererweckten Massenmördern à la Jack the Ripper reicht das Spektrum der lästigen Untertanen des Endgegners. Auch wenn die Handlung keinesfalls durchgehend nach einem linearen Muster abläuft,



steht eine Aufgabe fest: Ihr müßt die ‚Govi‘ genannten Seelenbehälter erreichen, bevor Legion sie in seinen Besitz bringen kann. Sammelt Ihr aber zu viele Gefäße, wachsen Eure Schattenkräfte so sehr an, daß Ihr die Kontrolle über Euch verliert. Fünf mächtige Zwischengegner, verteilt auf 16 Level, liegen zwischen Euch und der finalen Endschlacht mit dem leibhaftigen Bösen. Die Spielzeit beläuft sich dabei auf etwa 60-70 Stunden. Wenn Ihr Euch nicht zu den Zartbesaiteten zählt und Lust auf Gruselschocker verspürt, könnt Ihr Euch mit *Shadowman* auf ein stimmungsvolles Horror-Adventure mit einer ausreichenden Portion blutdrucksteigernder Action gefaßt machen. Bis zum Sommer werdet Ihr Euch allerdings noch gedulden müssen, dann hat Iguana UK die Arbeit an dem lang ersehnten 128-MBit-Modul, hoffentlich zur Zufriedenheit aller, abgeschlossen.

Sebastian Krämer

Schattenmänner

Hinter den Kulissen der *Shadowman*-Produktion stehen zwei Männer besonders in der Verantwortung: Projektmanager Simon Phipps und Creative Director Guy Miller. Beide waren vor ihrer Anstellung bei Iguana UK für *Tomb Raider*-Entwickler Core Design tätig. Phipps verweist auf die genreverwandten Filme *Sieben*, *Das Schweigen der Lämmer* und *Angelheart*, die als Vorbilder bei *Shadowmans* Entstehung gedient haben. „Man kann die Leute schwer zum Lachen bringen“, so Phipps, „und zum Weinen schon gar nicht. Aber bis ins Mark erschüttern kann man sie!“ Guy Miller, der selbst schon als Story-Schreiber für den Comic tätig



war, setzt seinen Schwerpunkt auf einen komplexen Background. Zum Thema Action-Adventures äußert er sich folgendermaßen: „Normalerweise gibt es eine unglaublich tolle Hintergrund-Story, und wenn das Spiel beginnt, wird doch nur wild geballert“. Bleibt zu hoffen, daß der Einfluß der beiden dafür sorgt, daß *Shadowman* mehr zu bieten hat.



Tagsüber ist Shadowman der Mensch LeRoi. Dämmerlicht ist zugleich der hellste Zustand im Spiel.

深思熟慮*

*Grübel grübel...

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

Nintendo

GAME BOY COLOR

Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Konami

Entwickler:
KCEK

Preis:
ca. DM 150



Egal, wie viele Teile schon existieren, egal, ob der Held Belmont heißt oder nicht, egal, ob Ihr Polygone verabscheut und auf einen 2D-Nachfolger gehofft habt, egal, ob Ihr Spinnenangst habt: Bei Castlevania vergeßt Ihr Eure Sorgen!



Er will einfach nicht klein beigeben. Seit nunmehr 13 Jahren geistert Graf Dracula durch die Modulschächte und CD-Laufwerke der verschiedensten Konsolen, nur um ein ums andere Mal ausgepeitscht zu werden. Die Kehrseite der Medaille ist aber, daß er ebenso gut austeilen kann, wie er einsteckt. So ist er auch in der vorliegenden N64-Version der legendären Vampirjäger-Saga wieder einmal auferstanden und versetzt Transsilvanien in Angst und Schrecken. Unmengen von grausigen Kreaturen machen die Straßen und Dörfer unsicher und suchen Opfer, die dem Grafen zur Stärkung für seine Wiederbelebung dienen sollen. Und es liegt an Euch, dem ein Ende zu bereiten. Also macht Ihr Euch auf den Weg ins Schloß des Obervampirs, um ihn bis zum nächsten Teil ruhigzustellen. Daß dies keine leichte Aufgabe sein wird, werdet Ihr ziemlich bald bemerken. Anfangs geht es zwar noch relativ gemächlich zu, aber die Ruhe täuscht. Auf dem Weg zum Schloß durchquert Ihr zunächst den Vorhof und müßt lediglich aufpassen,

daß Euch die vom Blitz getroffenen und zu Boden fallenden Bäume nicht erschrecken.



Doch schnell ändert sich die Situation: Unzählige, zu neuem Leben erwachte Skelette graben sich urplötzlich aus dem Boden und wollen Eurer Spielfigur ans Leder. Egal, wie viele Ihr vernichtet, es kommen immer wieder

neue Unholde. Nicht nur das, direkt hinter dem ersten Tor erwartet Euch bereits der erste Zwischengegner, ein überdimensionales Affengerippe.

Habt Ihr ihn bezwungen, lauern schon die nächsten Gefahren auf Euch. Klaffende Schluchten wollen überwunden werden, indem Ihr an der einen Seite vorsichtig nach unten und auf der anderen wieder hinaufklettert. Hört sich einfach an, ist es aber nicht. Da die Spielfigur etwas nachläuft und nicht stante pede umdreht, sondern vorher bremsen muß, erscheint die Steuerung eingangs träge und ungenau. Doch dem ist nicht so. Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit



kommt Ihr wunderbar damit zurecht und könnt jeden Sprung punktgenau abstimmen. Als äußerst sinnvoll erweist sich beim Bekämpfen der Feinde das automatische Anvisiersystem. So ärgert Ihr Euch nie, daß mal ein Schlag ins Leere ging, obwohl Ihr doch so gut gezielt habt. Auch die bewährten Extrawaffen wie Äxte, Bumerangs, Messer und das beliebte Weihwasser fliegen an das gewünschte Ziel. Diese Waffen sind wie immer begrenzt und kosten ein paar



Eine Fahrt mit der Schwebebahn kann ganz schön gefährlich werden, vor allem ohne Geländer



Originell: Ihr müßt Nitro mit Euch herumtragen und dürft weder springen noch getroffen werden



Diamanten, welche in Kerzen verborgen sind. Dort findet Ihr auch hin und wieder Grillhähnchen und andere Items, die fleißig gesammelt und bei Bedarf angewandt werden. Außerdem könnt Ihr Goldstücke scheffeln, die Ihr bei einem Händler gegen nützliche Gegenstände eintauschen dürft. Dieser Händler ist ein Dämon und eine der wenigen Personen im Spiel, die Euch freundlich gesinnt sind. Ihr trefft sogar auf Vampire, die Euch nichts anhaben wollen, doch das ist eher die Ausnahme. Wenn ein solcher Blutsauger vor Euch steht, solltet Ihr Euch grundsätzlich mit allen Mitteln wehren. Werdet Ihr gebissen und seht

POSITIV

Spannende Story, stimmungsvolles Leveldesign, ausge-reifte Steuerung

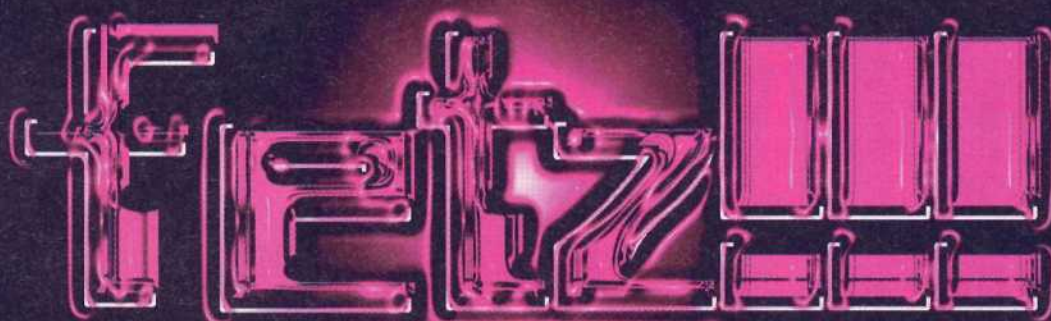


Euch nicht schleunigst nach einem heilenden Item um, ist es um Euch geschehen. Vampire beißen aber nicht nur, sie kratzen auch liebend gern und schleudern mit widerlichen Magien um sich. Ab und zu teleportieren sie sich dann noch von einer Ecke des Raumes zur anderen, damit Ihr Euch brav ärgert. Doch das ist das Schöne an *Castle-vania*: Habt Ihr erst einmal die richtige Taktik herausgefunden, stellen die Gegner kaum noch ein Problem dar. Jeder der Widersacher hat einen Schwachpunkt, sei es eine bestimmte Körperstelle oder eine unachtsame Bewegung. Ihr werdet auf Monster stoßen, die auf den ersten Blick unbesiegtbar erscheinen, und es wird Euch mit Stolz erfüllen, wenn Ihr endlich die besagte Taktik gefunden habt. Damit dieser Effekt möglichst häufig auftritt, hat sich Konami eine beachtliche Menge an unterschiedlichen Feinden einfallen lassen. Jeder der riesigen und abwechslungsreichen Level wartet mit neuen Gestalten auf. Zu Beginn tauchen zwar lediglich ein paar Skelette und Fledermäuse auf, aber sobald Ihr den ersten Level hinter Euch gebracht habt, stept der Bär.

Während Ihr die Außen-mauer des Schlosses erklimmt, machen Euch Feuer spuckende Schädel, Fallbeile und wegbrechende Plattformen das Leben schwer. Weiter geht es durch eine Villa, in der Geister, Werwölfe und seltsame Gestalten aus Mosaikglas ihr Unwesen treiben. Durch den fortlaufenden Tag- und Nachtwechsel stellen sich weitere Ge-



fahren in den Weg, da Wesen aus dem Schattenreich mit Vorliebe nachts umhergeistern. Spätestens in dieser Villa wird auch deutlich, wie spannend und unvorhersehbar die Story gestrickt ist. Nicht nur sind viele Rätsel erst dann lösbar, wenn Ihr die Tageszeiten



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



Nintendo

GAME BOYTM



Die Bildschirmtexthe in den zahlreichen Zwischensequenzen werden ins Deutsche übersetzt



Einer der beeindruckendsten Endgegner ist dieser Riesenstier, den Ihr nach und nach zerlegen müßt

Das ist für jeden was ...

Um Neulinge nicht abzuschrecken, hat Konami zwei Schwierigkeitsgrade ins Spiel integriert. Auf „easy“ verfügt Ihr über unendlich Geld und könnt beliebig viele Items kaufen, sprich, Ihr dürft Euch heilen, wie Ihr lustig seid. Zum Ausgleich ist nach dem vierten Level Schluß. Dennoch werdet Ihr eine ganze Weile beschäftigt sein: Die Level sind riesig.

beachtet, Ihr werdet auch schnell merken, daß Ihr absolut niemandem trauen dürft. Wer sich scheinheilig als Freund ausgibt, kann wider Erwarten zum Feind mutieren, und anders herum.

Für ein *Castlevania*-Spiel wurden erstaunlich viele Zwischensequenzen eingebaut, die sich je nach der Wahl des Charakters verändern. Ihr habt die Möglichkeit, anfangs aus zwei Vampirjägern zu wählen. Reinhardt Schneider ist ein Nachkomme der Belmont-Familie und geht nach Familientradition auf Dracula-Jagd. Ausgestattet ist er mit einer Peitsche und einem Messer. Ein kleines Mädchen namens Carrie Fernandez hingegen sinnt auf Vergeltung dafür, daß Dracula ihre Familie zur Strecke gebracht hat. Sie verfügt über magische Kräfte und kann Feuerbälle verschießen, die vorher jedoch aufgeladen werden müssen. Außerdem fuchelt sie mit zwei scharfkantigen Ringen um sich. Neben den verschiedenen Fähigkeiten der Charaktere sind auch

NEGATIV

Teils ungünstige Kameraführung, gewöhnungsbedürftige Steuerung

in der Storyline und in der Gestaltung der Level Unterschiede auszumachen. Die ersten drei Ebenen gleichen sich noch wie ein Ei dem anderen, aber danach trennen sich die Wege, und je nach gewählter Spielfigur erkundet Ihr andere Level und trifft auf verschiedene Gestalten, die sich wunderbar in den Fortlauf der Handlung einfügen.

Abgesehen von der gelungenen Steuerung sowie der dichten Storyline und Atmosphäre lebt dieses Spiel zu einem erheblichen Teil von der Levelgestaltung. Obwohl die Grafik teilweise verwaschen und neblig daher-

kommt, wurden mitunter atemberaubende Schauplätze erschaffen, die selbst die stellenweise ungünstigen Kameraperspektiven verzeihen. Viele, mitunter ziemlich anspruchsvolle Rätsel, die sich nicht nur auf

bloßes Schalterdrücken beschränken, unglaublich stimmungsvolle Kulissen und eine mehr als passende Musikantermalung lassen *Castlevania* wie einen Diamanten in einem Meer aus Steinen in der Sonne glänzen. Laßt Euch diese Perle auf keinen Fall entgehen, einen fesselnderen vergleichbaren Genrevtertreter gibt es noch nicht!

Tobias Partetzke



Gameplay

1-

Castlevania hat den Sprung in die dritte Dimension gut gemeistert und fasziniert bis zum Ende.

Dauerspaß

1-

Bis Ihr alle Geheimnisse gelüftet habt, werden ausgesprochen spannende Wochen vergehen.

Grafik

2+

Stimmungsvoller hätte das Design nicht ausfallen können. Die neblige Optik stört kaum.

Sound

1-

Düstere Orchesterklänge und knackige Sound-FX zeugen vom enormen Talent der Entwickler.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 9 Seiten/Spielstand

Spieler1
Level14
Schwierigkeit2 Stufen
Rumble Paknein
Speicherkapazität96 MBit
Erhältlichab April

FAZIT
1-

DIE INFORMATIONSOURCE FÜR JEDEN STAR TREK FAN

STAR TREK[®]

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



AUSGABE 5
AB 10. MÄRZ
AM KIOSK!

TM, © & © 1999 Paramount Pictures. All Rights reserved.

OZ VERLAG



WAS BISHER

Die Castlevania-Serie kann bereits auf eine lange Tradition zurückblicken. Auf diesen Seiten findet Ihr eine Übersicht der bisher erschienenen Teile.

1986



Haunted Castle (Spielhalle)

Der erste Teil der Serie war nie auf einer Konsole zu sehen, sondern nur in den Spielhallen. In der Hauptrolle glänzte Simon Belmont, der seine frisch geheiratete Braut aus den Klauen von Dracula befreien mußte.

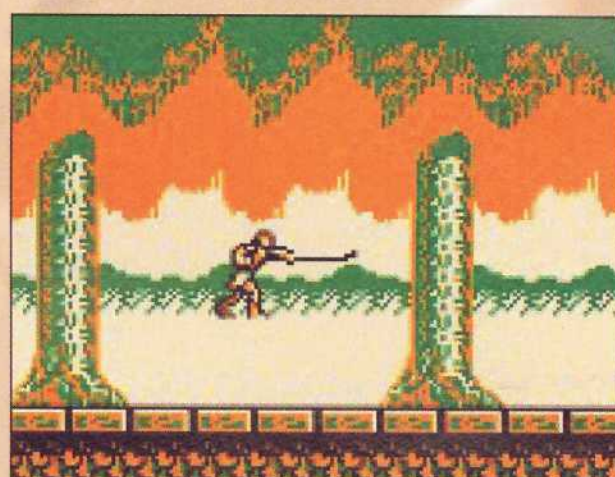
1987



Castlevania (NES)

Castlevania für NES ist eine weiterentwickelte Version des MSX-Spiels. Dracula erwacht nun alle 100 Jahre, und Simon muß ihn wieder beruhigen.

1989



Castlevania Adventure (Game Boy)

Für den Game Boy erschien ein ziemlich langsames, kurzes und schwieriges Castlevania. Der Held heißt Christopher Belmont, der Grund für seinen Aufbruch ist der gleiche wie im ersten NES-Teil.

1986



Vampire Killer (MSX)

Die erste Heimversion erschien für MSX. Wieder geht es um Simon, der Dracula verhaften will. Warum? Wahrscheinlich aus Langeweile.

1988



Castlevania II - Simon's Quest (NES)

Simon wandert nicht nur von Level zu Level, sondern auch in Adventure-Manier von Stadt zu Stadt. Ein Fluch liegt auf ihm, und er muß alle Körperteile des Grafen suchen und verbrennen, um geheilt zu werden.

1990



Castlevania III - Dracula's Curse (NES)

Trevor, Simons Urgroßenkel, wird auf die Jagd geschickt. Neben ihm können drei weitere Figuren gewählt werden. Eine komplexere Storyline mit diversen Charakteren (unter anderem Alucard) macht den Titel noch heute interessant.



R GESCHAH

1991



Super Castlevania IV (SNES)

Eines der besten *Castlevanias*. Bezaubernde Grafiken, neue Techniken für Simons Peitsche, originelle Endgegner und ein hervorragender Sound zeichnen diesen Teil aus.

1993



Kid Dracula (NES/Game Boy)

Eigentlich kein wirkliches *Castlevania*: Große, comicartige Charaktere und ein anspruchsvolles Gameplay. Der Held ist Alucard, der nicht mehr böse sein will und sich als Kind aufmacht, um häßliche Monster zu verhaften.

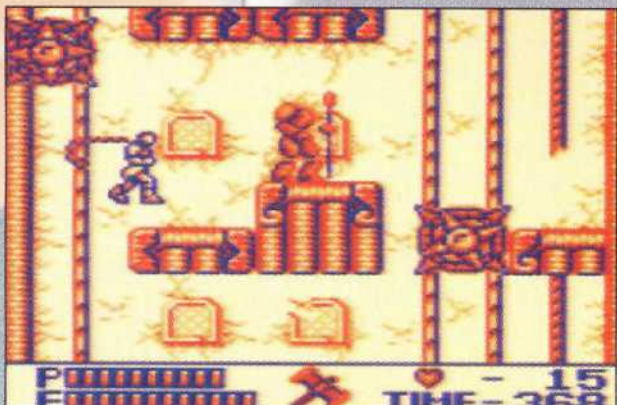
1997



Castlevania X - Symphony of the Night (PlayStation/Saturn)

Vielleicht das beste *Castlevania* von allen: Hunderte von verschiedenen Ausrüstungsgegenständen und Items, phantastische Levelgestaltung und Musik, ohne Ende Geheimnisse. Alucard spielt die Hauptrolle.

1991



Castlevania II - Belmont's Revenge (GB)

Noch ein herausragender Teil: Soleiyu, Christophers Sohn, wurde von Dracula entführt. Vater macht sich auf eine Reise durch fünf Schlösser, von deren Levelgestaltung noch heute etwas gelernt werden kann.

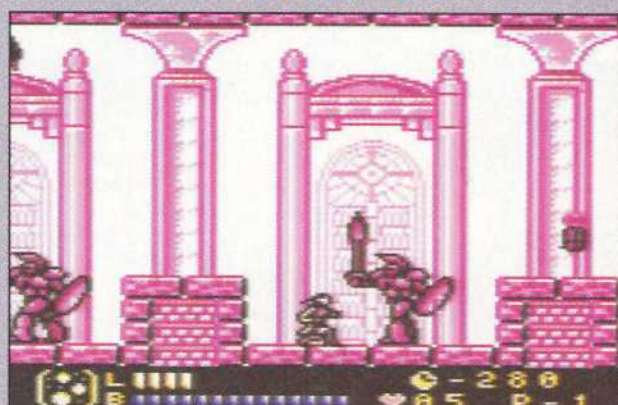
1994



Castlevania: Bloodlines (Mega Drive)

Die Gräfin Bartley, Draculas Nichte, ist erwacht. Zwei Vampirjäger namens John und Eric (haben nix mit den Belmonts zu tun) machen sich auf die Jagd. Kein wirklich herausragender Teil.

1998



Castlevania Legends (Game Boy)

Relativ schwaches Jump&Run ohne eine einzige neue Idee und mit unfairen Stellen. Trevors Mutter, Sonia Belmont, will den Grafen verprügeln und tötet unterwegs Alucard. Ziemlich widersprüchlich, zumal dieser in Trevors erstem Abenteuer zum ersten Mal auftaucht.

1993



Vampire Killer Dracula X - The Circle of Blood (PC-Engine)

Ein weiteres Highlight der Serie. Richter Belmonts Freundin wurde mit ihrer Schwester Maria gekidnapped, und Dracula muß wie immer dafür büßen.

1995



Castlevania: Vampire's Kiss (SNES)

Von der Story her ist *Vampire's Kiss* das gleiche wie das PC-Engine-Spiel, doch das Gameplay ist deutlich schwächer. Programmiert von Konamis Nachwuchsabteilung.



Genre:
Spielesammlung

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Hudson Soft

Preis:
Preis: ca. DM 100

MARIO PARTY



Mario ist zurück, und er hat all seine Freunde im Schlepptau. Eigentlich wollten sie nur zusammen eine Party feiern, doch als sie begannen, über ihre Abenteuer zu plaudern, stellten sie sich plötzlich eine Frage: Wer war eigentlich der größte Superstar von ihnen? In Mario Party von Hudson Soft könnt Ihr dies alleine oder mit Euren Freunden auf spaßige Art herausfinden.



In Donkey Kongs Dschungel-Adventure werden die Spielbretter mit Hilfe von Kanonen gewechselt



Die Idee hinter dem Spiel ist einfach und genial. Wie bei einem Brettspiel wird ausgewürfelt, wie weit die eigene Figur weiterziehen darf. Je nachdem auf welchem Feld sie landet, gewinnt sie Münzen hinzu, verliert welche oder muß eine Aufgabe erfüllen. Diese Aufgaben sind es, die stundenlangen Spaß für alle Beteiligten garantieren. Doch fangen wir ganz von vorne an. Alles beginnt in einem kleinen Pilzdorf mit vier bunten Häuschen, einem Fluß, auf dem ein Floß dümpelt, und einer, aus Mario-Spielen bekannten Warp-Röhre. Wollt Ihr alleine spielen, benutzt ihr das Floß, sitzt Ihr mit Freunden vor Eurer Konsole, springt einfach in die Röhre, und die witzige Party kann starten.

Das Brettspiel

Ob Ihr nun alleine gegen Computer-Gegner oder zusammen mit bis zu vier Freunden spielt, immer habt Ihr die Auswahl aus verschiedenen, spannenden Welten. Zu Beginn gibt es

davon sechs, wobei jede einem der Helden zugeordnet ist. Donkey Kongs Dschungel-Adventure, Marios Regenbogenschloß oder Yoshis Tropeninsel – jeder Schauplatz ist grafisch unterschiedlich ausgefallen und enthält andere Geheimnisse und Extras. Im Dschungel werden einige Passagen von großen, lebendigen Felsen versperrt, die erst nach der Bezahlung von zehn Münzen den Weg freimachen, und in Warios Canyons müssen die Spieler Kanonen erreichen, mit deren Hilfe die Figuren im hohen Bogen auf andere Plattformen geschossen werden.

Die Regeln

In jeder Runde darf jeder Spieler einmal gegen einen Würfel springen, der danach die Anzahl der Schritte anzeigt, die er weiterziehen kann. Mit Spannung wird verfolgt, auf welchem Feld die Figur wohl landen wird und welche Auswirkungen es hat. Nur wer auch ein wenig Würfelglück besitzt, kann bei Mario



Bei diesem Zwischenspiel wechseln Münzen ihren Besitzer. Wer betroffen ist, verraten die Würfel





Party am Ende siegreich sein, weil er die meisten Münzen und Sterne gesammelt hat.

Die Extrafelder

Ein echter Superstar zu werden ist aber gar nicht so einfach. Das müssen auch Mario, Luigi, Yoshi, Prinzessin Toadstool, Wario und Donkey Kong einsehen, denn an manchen Punkten war-



Luigi hat im Spiel einer gegen alle verloren und muß insgesamt 15 Münzen an seine Freunde abgeben

ten knifflige Aufgaben, die gelöst werden müssen, will man nicht mit Münzabzug bestraft werden. Auf den Feldern des Oberbühensichts Bowser werden dem Spieler immer Münzen abgezogen, durch gutes Abschneiden in einem Mini-Game kann deren Anzahl aber reduziert werden. Die Fragezeichen-Felder bedeuten in jeder Welt etwas anderes und haben nicht immer nur negative Auswirkungen auf das Konto des Spielers. In Donkey Kongs Dschungel rollt zum Beispiel eine rie-



sige Felskugel in bester *Indiana Jones*-Manier hinter der jeweiligen Figur her und scheucht diese zurück zum Start, wobei die Flucht sehr witzig in Szene gesetzt wurde. Außerdem gibt es noch das wertvolle Sternen-Feld. Kommt ein Spieler mit seiner gewürfelten Augenzahl über oder genau auf dieses Feld, hat er die Möglichkeit, für zwanzig Münzen einen Stern zu kaufen.



Vor jedem Mini-Game wird die jeweilige Aufgabe genau erklärt. Auch die Regeln und die Art der Steuerung werden angezeigt, wobei es in der deutschen Version auch deutsche Bildschirmtexte zu bewundern gibt

Die Mini-Games

Nach jeder Runde erfolgt die sogenannte Mini-Game-Time. In kleinen Spielchen können durch Geschick, Glück und manchmal auch gutes Erinnerungsvermögen weitere Münzen hinzugewonnen werden. Insgesamt gibt es über 50 Mini-Games, wodurch nicht so schnell Langeweile aufkommt. Gespielt wird entweder einer gegen alle, zwei gegen zwei oder jeder gegen jeden, und es ist in jeder Konstellation spannend, wer den Sieg davonträgt und weitere Münzen gewinnt. Da kann es schon einmal passieren, daß sich in einem



Spiel, in dem eigentlich jeder gegen jeden antreten sollte, drei Mitspieler gegen den Führenden verbünden, damit dieser nicht noch weitere Münzen einheimsen kann. Die fürchterliche Rache läßt dann aber meistens nicht lange auf sich warten.

Vor jedem Mini-Game wird genau erklärt, wie die Figuren zu steuern sind, und es läßt sich sogar ausprobieren. Sind alle bereit und haben die Regeln verstanden, heißt es: Ab an die Pads!



Beim Tauziehen über einer Schlucht kommt es darauf an, den Analogstick so schnell wie möglich im Kreis zu bewegen, um die Gegner in den Abgrund stürzen zu lassen. Beim Tauchen nach Schätzen geht es eher um Steuerungsgeschick, da die schweren Kisten an Quallen und einem finster dreinschauenden Hai vorbei an die Wasserober-



Durch Drücken des Analogsticks im richtigen Moment können die Schätze aus dem Meer gefischt werden

POSITIV

Genialer Mehrspieler-Modus, viele verschiedene Mini-Games

fläche transportiert werden müssen. Mehrere Spielchen erfordern auch ein gutes Gedächtnis, da man z. B. per Stampfattacke durch bunte Schmetterlinge verdeckte Holzpfähle in die Erde treiben

muß, ohne dabei die spitz gefeilt zu erwischen. Diese konnte man sich vorher aber nur fünf Sekunden lang einprägen. Die Steuerung der Figuren ist in allen Mini-Games recht einfach gehalten worden, wilde Trigger-Aktionen à la Nagano Winter Olympics und feinfühliges Lenkmanöver, wie man sie aus verschiedenen Jump&Runs kennt, wechseln sich ab.

Die Endabrechnung

Nachdem alle Runden einer Welt gespielt wurden, entscheidet sich, wer denn nun der eigentliche Superstar unter den Helden ist. Jetzt gibt es noch jeweils einen Stern für den Spieler, der insgesamt die meisten Münzen eingesammelt hat – egal,

Mini-Games

Die Mini-Games werden entweder einer gegen alle, zwei gegen zwei oder jeder gegen jeden ausgetragen und reichen von Gedächtnisaufgaben bis hin zu Schlittenrennen.



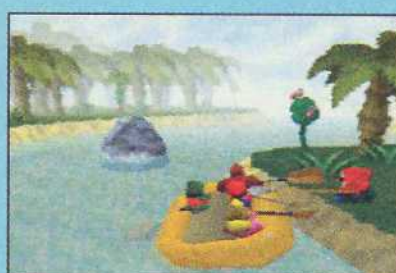
Die Spieler in den Booten warten auf herunterfallende Münzen



Wer hier nicht die richtige Flagge hebt, geht auf lange Seereise



Tauziehen überm Abgrund. Wer zu schwach ist, wird gefressen



Kommt man zu nah ans Ufer, sticht der kleine Eingeborene zu



Wer das vorgegebene Gesicht am besten nachformt, gewinnt



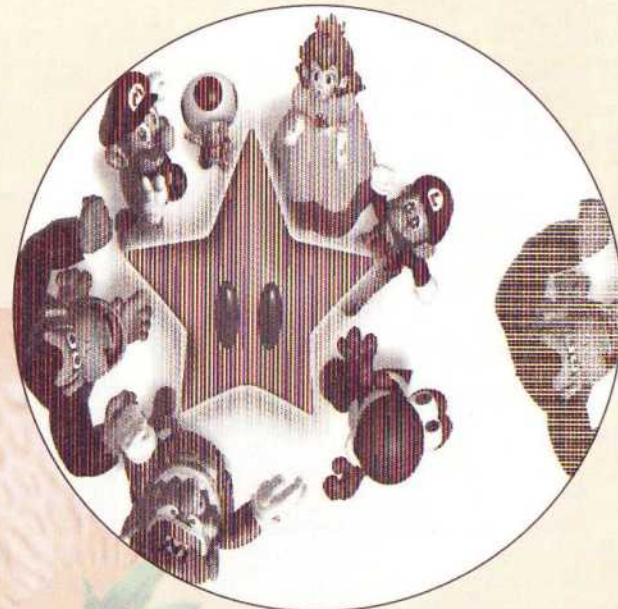
Spielt Euer Instrument schön im Takt, sonst fliegen die Tomaten



Schnelles Tastendrücken und Lenken wird hier verlangt



Findet alle zusammengehörigen Symbole, um zu gewinnen



ob er sie noch besitzt oder nicht –, für den Spieler, der am besten in den Mini-Games abgeschnitten hat, und für den Spieler, der am häufigsten auf Extrafelder gekommen ist. Wer nun die meisten Sterne sein eigen nennen kann, ist der Sieger der jeweiligen Welt und hat diese von einem bösen Fluch befreit.

Das Solo-Spiel

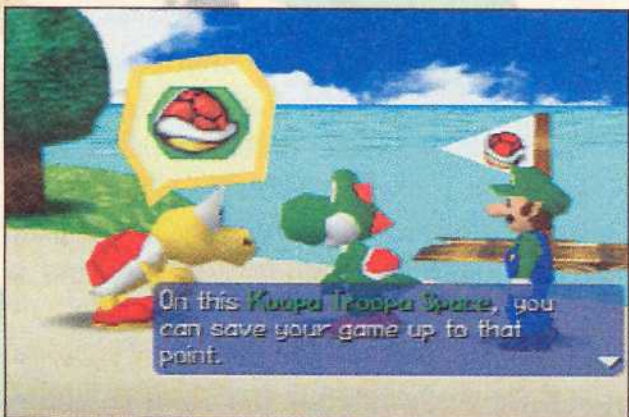
Wer keine Lust auf Würfeln und gerade keine Mitspieler zur Hand hat, kann sich am Solo-Modus versuchen. Dort müssen nach und nach alle Mini-Games gemeistert werden, damit man sich auf einer Insel den Weg durch neun Welten bahnen kann. Die anfangs drei Leben können durch bestandene Prüfungen aufgestockt werden, wobei eines abgezogen wird, wenn man scheitert. Der Solo-Modus ist natürlich nicht so unter-



gegen Freunde besser abzuschneiden.

Mario Party macht alleine und gerade mit Freunden riesigen Spaß und trägt seinen Namen zu Recht. Das gemeinsame Entdecken und Spielen

immer neuer Mini-Games ist wirklich unterhaltsam, und für jeden ist etwas dabei. Auch die unterschiedlichen Konstellationen, in denen die Spielchen ausgefochten werden, erhöhen die Spannung und fördern den Teamgeist, wenn die zwei Schwächsten gegen die zur Zeit Führenden antreten müssen. Schaden-



haltsam wie das Spiel in geselliger Runde, weiß aber auch für kurze Zeit zu fesseln. Außerdem bietet die Insel die Möglichkeit, alle Mini-Games zu trainieren, um im Wettkampf



Im Pilzdorf fängt das Abenteuer an. Durch die Warp-Röhre gelangt man in eine der insgesamt elf Welten

freude ist da allgegenwärtig, und immer wieder warten neue Überraschungen, die Mario Party so schnell nicht langweilig werden lassen. Wie das bei Party-Spielen so üblich ist, fällt der Solo- gegenüber dem Mehrspieler-Modus ein wenig ab, bereitet aber auch einige Stunden Vergnügen und macht außerdem fit für den Wettstreit mit Freunden.

Insgesamt ist aus dem ersten gemeinsamen Projekt von Nintendo und Hudson Soft ein höchst vergnügliches Spiel geworden, das so manche Brettspiele in die Schränke weisen wird. Gerade zu viert ist Mario Party der beste Zeitvertreib und lädt immer wieder zu einer geselligen und unterhaltsamen Runde ein.

Holger Reher

Gameplay

2

Die Mini-Games bringen mit mehreren Leuten riesigen Spaß. Der Solo-Modus ist schwächer.

Dauerspaß

1-

Durch über 50 Mini-Games und viele Geheimnisse bleibt Mario Party lange interessant.

Grafik

2

Die Grafik ist nicht überragend, aber das ist für ein Party-Spiel ja auch nicht das Wesentliche.

Sound

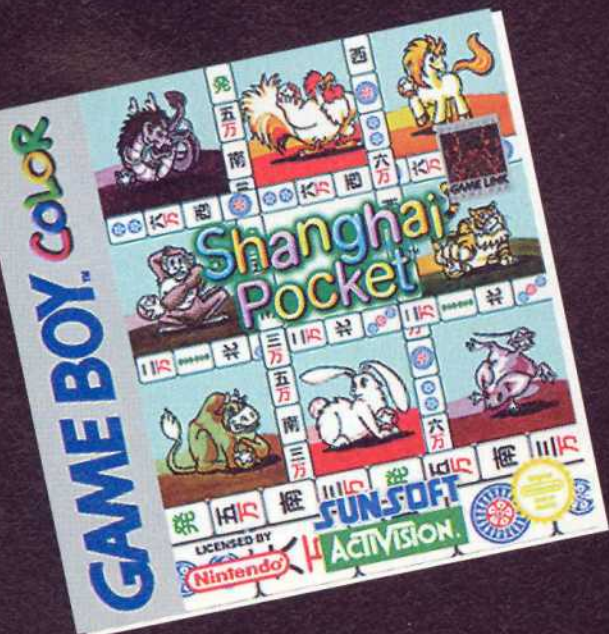
2-

Die Lieder wiederholen sich, nerven aber nicht so schnell, da sie nur bei Mini-Games laufen.

Modulspeicher: ja
Controller Pak: nein

Spieler 1-4
Level 6 + 5 Spielfelder
Schwierigkeit leicht
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 256 MBit
Erhältlich Mitte März

FAZIT
2+



深思熟慮*

*Grübel grübel...

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



Nintendo

GAME BOY
COLOR

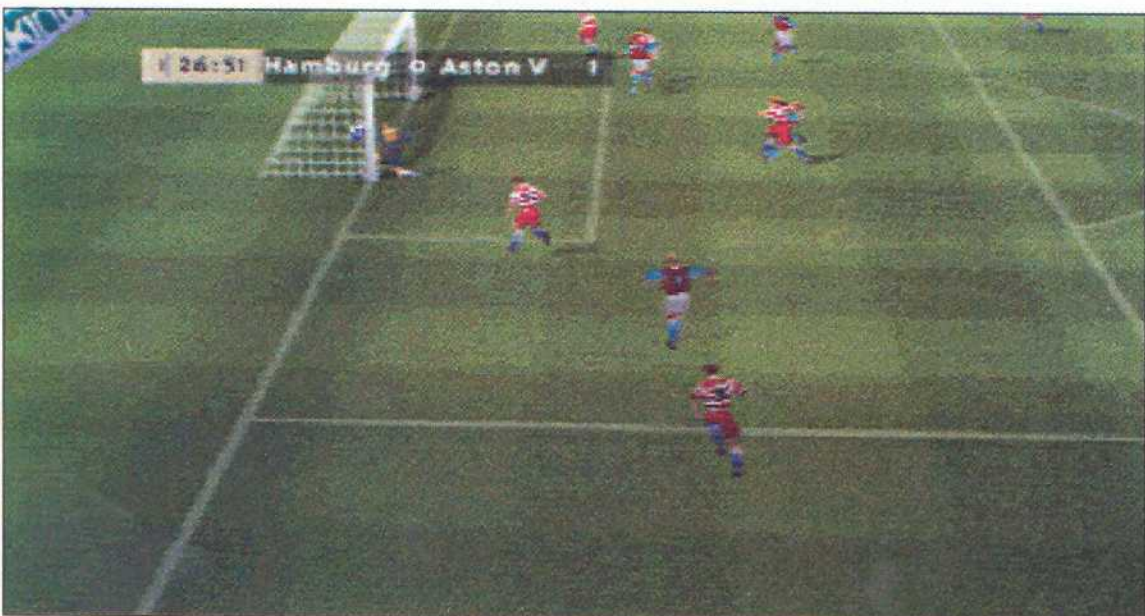
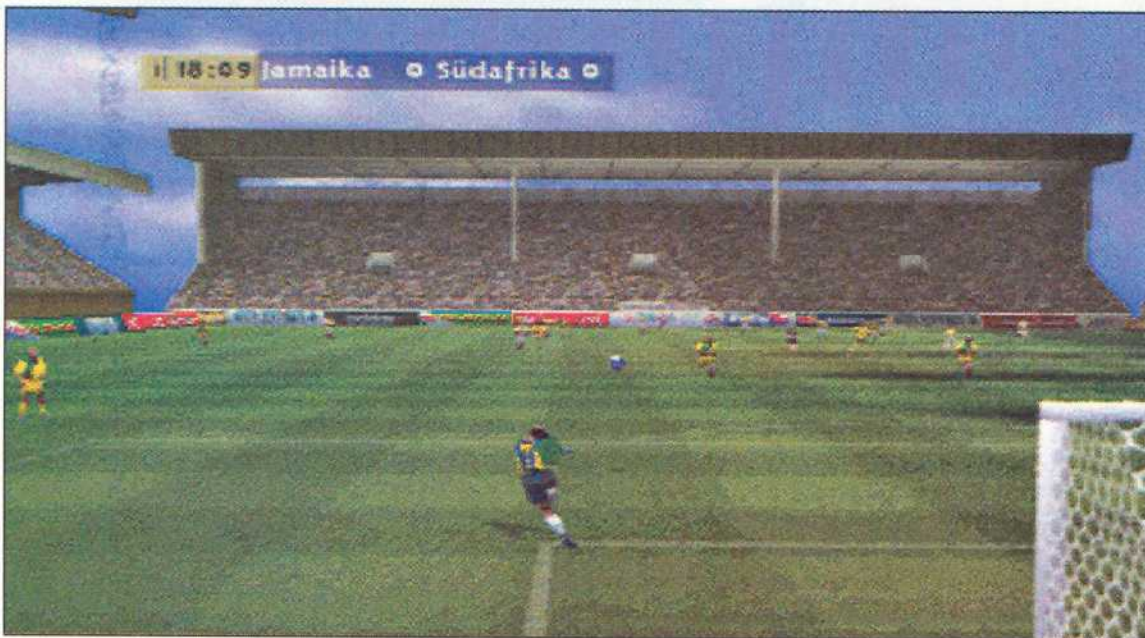
Genre:	Sport
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Preis:	ca. DM 130



Electronic Arts legt nach. Durch die deutlich verbesserte Steuerung schrumpft der Abstand zwischen der Gameplay-Referenz ISS 98 und dem Präsentations-Primus FIFA 99.



Das Repertoire der Freudentänze wurde um einige Varianten erweitert



FIFA, UEFA und das Internationale Olympische Komitee liegen im Clinch über die Einschätzung, wie viele sportliche Großereignisse unser Erdball und seine Bewohner wohl vertragen mögen. Unabhängig vom Ausgang dieser Debatte hat EA entschieden, für die N64-Kicker weiterhin jedes Jahr mindestens ein Großturnier auszurichten.

Wie bekannt, hatte EA vergangenes Jahr einer vollwertigen und guten Fußball-Simulation die deutlich abgespeckte WM-Sonderausgabe *Frankreich 98* folgen lassen, die bei den wenigsten Fans Akzeptanz finden konnte. Das diesjährige Sequel steht in der Tradition von *FIFA 98 – Die WM-Qualifikation* und bietet neben der umfangreichen Teamauswahl deutliche Verbesserungen im Bereich Spielsteuerung. Da auch die ohnehin starken Seiten der 'EA-Soccer-Line' aufgewertet wurden, kann man den Entwicklern bescheinigen, daß ihnen mit *FIFA 99* mehr als nur ein Update gelungen ist.

Das größte Manko des Vorgängers, die lästigen Verzögerungen zwischen Befehlseingabe und Ausführung selbiger durch die anvisierte Spielfigur, gehört endlich der Vergangenheit an. Geschmeidig und unmittelbar reagieren die Polygonkicker jetzt auf jeden Tastendruck. Passen, Flanken, Ablage und Dribbling, Standardrepertoire eines jeden Fußballers, lassen sich leicht und nahezu intuitiv abrufen. Andere Aktionen dagegen verlangen eine gewisse





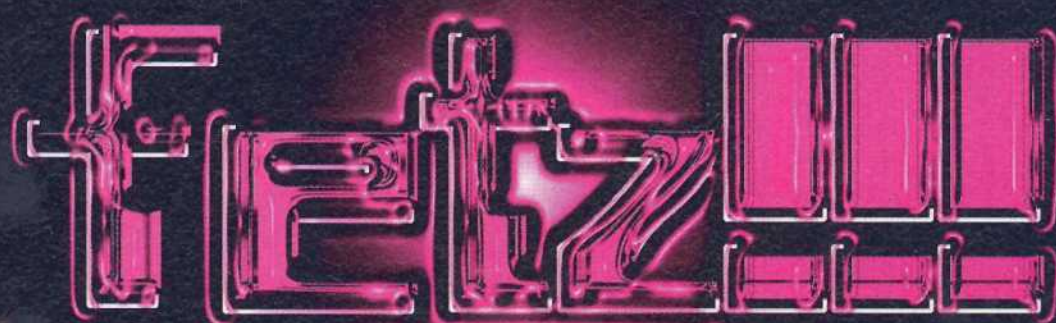
Neue Animationssequenzen verleihen FIFA 99 seine authentische Live-Atmosphäre. Heim- und Auswärtstrikots aller Mannschaften lassen sich im Team-Editor in den Kategorien Oberteil, Hose und Stutzen mit neuen Mustern und Farben versehen



Eingewöhnungszeit. Anfänger und Gelegenheitsspieler werden sicher erst einige Zeit im Trainingslager zubringen, bevor ihr Team den ersten erfolgreichen Doppelpaß ausführt, da die meisten Tasten mehrfach belegt sind und noch teilweise miteinander kombiniert werden können. Wenn Ihr Euch durch diese Lernphase 'gequält' habt, werdet Ihr dafür mit einem breiten Technikspektrum entschädigt. Nebenbei sorgen derlei gestaffelte Erfolge für dauerhaften Spielanreiz und belohnen Euch schon durch das Meistern der Herausforderung. Der integrierte Trainingsmodus bietet zu diesem Zweck vorgefertigte Übungseinheiten



mit einstellbarer Teamgröße für Angriff und Verteidigung sowie in den Standardsituationen Freistoß und Elfmeter. Das Gameplay wurde aber nicht nur in puncto Steuerung verbessert, auch das mannschaftliche Zusammenspiel der computergelenkten Mit- und Gegenspieler entspricht nun mehr der simulierten Vorlage. Blinde Pässe in den leeren Raum sind eine Seltenheit geworden, da die Bälle entweder in den Lauf gespielt werden oder der anvisierte Kollege dem Zuspiel entgegenläuft. Die Kontrahenten gehen ebenfalls sehr engagiert, aber meistens fair in die Zweikämpfe und sind schon auf dem Amateur-Level nicht leicht zu übertölpeln. Dafür beeilen sich die eigenen Mannen, das Rund auf der Stelle zurückzuerobieren, was den actionreichen und umkämpften Partien ihren speziellen Charakter verleiht. Wer seinem CPU-gesteuerten Torhüter nicht immer über den Weg traut, kann mit einem Tastendruck des-



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



Nintendo

GAME BOY™



EUROPÄISCHE DREAM-LIGA FIFA TABELLE

	Sp	S	U	N	T	GT	Pkte
Juventus	2	2	0	0	5	3	6
FC Barcelona	2	2	0	0	4	2	6
Arsenal	2	1	1	0	3	1	4
Paris SG	2	1	0	1	3	2	3
Galatasaray	2	1	0	1	3	3	3
Manchester United	2	1	0	1	1	1	3
Göteborg	2	0	1	1	2	3	1
Brøndby	1	0	0	1	2	3	0
Dynamo Kiew	2	0	0	2	0	2	0
Dortmund	1	0	0	1	0	3	0

Gruppe A

GRUPPEN-AUSWAHL

Bei Electronic Arts spielen der FC Bayern München und BV Borussia Dortmund 09 in einer europäischen Elite-Liga. Als Modus ist der Wettbewerb aber willkommen

sen Steuerung spontan selbst in die Hand nehmen. Trotz der neuen Animationen, der erweiterten Ballannahme-Varianten wie zum Beispiel Brust-Stopper und Scherenschlag und des noch realistischeren Gesamteindrucks läuft die Game-Engine flüssiger denn je. Lediglich bei langen Pässen und Torwartabschlägen über das gesamte Spielfeld kommt es zu leichten Rucklern, die sich allerdings im konzentrierten Spiel kaum wahrnehmen lassen. Im Optionsmenü kann der geneigte Grafik-Fan, der im Besitz der 4-MB-RAM-Erweiterung ist, die Auflösung von 640 x 240 auf 640 x 480 hochschrauben.

Mit dem Effekt, daß die ohnehin gute Optik kaum verbessert wird, die Framerate dafür im Gegenzug spürbar sinkt. Originelle Zwischensequenzen verleihen den Fußballern noch mehr Leben. So gibt es nicht nur die obligatorischen Freudentänze nach

Fatboy Slim in den Zwischenmenüs sowie die realistischen Fan-Gesänge hinterlassen, wird etwas durch die Tatsache geschmälert, daß EA die englische Sprachausgabe nicht lokalisieren ließ. Schade, da die PlayStation-Version von FIFA 99 durch die erstaunlich passenden Kommentare von Wolf-Dieter Poschmann und Werner Hansch noch an Atmosphäre gewonnen hat, und schon FIFA 98 mit deutschen Beiträgen auch auf dem N64-Modul aufwartete.

An der Modi-Vielfalt gibt es nichts zu bemängeln. Standards wie Liga-, Turnier- oder Freundschaftsspiel werden durch Golden-Goal-Matches und Pokalvarianten ergänzt. Auf den unterhaltsamen, weil rasanten Hallenfußball-Modus von FIFA 98 – Die WM-Qualifikation muß allerdings verzichtet werden. Seid Ihr wie Uli Hoeneß für die Einführung einer Europa-Liga, erfüllt Euch FIFA 99 diesen Wunsch wenigstens in der virtuellen Welt des Fußballs mit der „Europäischen Dream-Liga“, an der Bayern München und Borussia Dortmund teilnehmen.

Dank der aufwendigen Präsentation, der wirkungsvoll verbesserten Spielbarkeit und, last but not least, der offiziellen Weltverbands-Lizenz hat sich FIFA 99 zu einem ernsthaften Konkurrenten für ISS 98 gemauert. Auch wenn Konami in puncto Gameplay eine Nasenlänge Vorsprung behält, kann man EAs Fußball-Simulation getrost als atmosphärisches Meisterwerk bezeichnen, das Genre-Fans begeistern wird.

Sebastian Krämer

Bonus-Editor

Trotz der kostenintensiven FIFA-Lizenz spendiert EA seiner Fußballreihe erneut einen zusätzlichen Editierungsmodus. Kommt es zu überraschenden Spielerwechseln, könnt Ihr Eure Teams problemlos auf den neuesten Stand bringen. Natürlich läßt sich auch ein Vorzeigethlet mit Eurem Namen kreieren.



Gameplay

1-

Die Steuerung ist gegenüber dem Vorgänger nachvollziehbarer, erfordert aber Training.

Dauerspaß

1-

Diverse Mannschaften, viele Ligen und der Mehrspieler-Modus garantieren Langzeitspaß.

Grafik

1

Flüssige Animationen, High-Res-Modus und feine Stadiontexturen erzeugen Fernsehoptik.

Sound

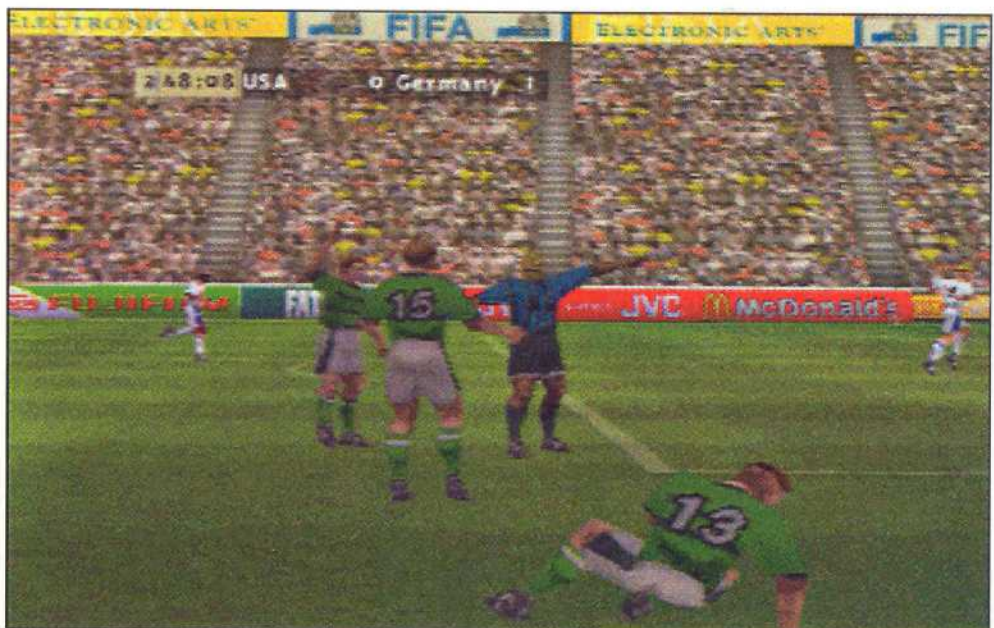
2+

Soundtrack und Effekte sind gewohnt super. Kommentare gibt's leider nur in Englisch.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: Spielstand/122 Seiten

Spieler 1-4 (simultan)
Level 246 Mannschaften
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
1-



„Besprechungen“ mit dem Schiedsrichter über die Gültigkeit seiner Entscheidungen gehören zum Fußballalltag. Der virtuelle Kick bildet da keine Ausnahme

Sega Dreamcast

Mit Videologic-Grafikchipset und Windows-CE-Betriebssystem will Sega die nächste Generation der Konsolentechnik einläuten. Ist Dreamcast wirklich ein ganzer Schritt nach vorn oder nur ein Zwischenstopp auf dem Weg zur „echten“ Next Generation? Was ist dran an dem „Traumkasten“?



Nachdem die ersten Spiele nicht überzeugen konnten, rollt nun mit *Sonic Adventure* und *Sega Rally 2* die zweite Software-Offensive an. Haben die Spiele mehr zu bieten als „nur“ bessere Grafik? Die Antwort steht in neXt Level!



Genre:
Prügelspiel

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
HAL

Preis:
ca. DM 160

SMASH BROTHERS



Nintendos Superhelden heizten in Mario Kart um die Wette und geben sich in Mario Party ein Stelldichein, das an Abwechslung kaum zu übertreffen ist. Wesentlich handfester geht es in Smash Brothers zu. Dort ist der offene Schlagabtausch gefragt.



Die Riesenfaust, Ähnlichkeiten mit Glover sind unverkennbar, ist eine echte Ausnahme. Sie könnt Ihr als einzigen Gegner nicht von der Kampfarena fetzen. Ihr müßt mit Ausdauer ihre Hit Points auf Null runterprügeln

Wegweisende Spielkonzepte waren in den meisten Fällen ein Markenzeichen von Nintendo. Mit gemischten Gefühlen wurde daher die Nachricht aufgenommen, Big N würde ein Prügelspiel veröffentlichen. Zunächst ist dies erfreulich, denn ein herausragender Genrevertreter ist für das N64 nicht erhältlich. Daher ließ ein entsprechender Titel aus dem Hause Nintendo darauf hoffen, daß ein echter Hit bevorsteht. Als dann durchsickerte, daß als Prügelknaben Mario und seine Heldenkollegen erhalten müssen, bangten viele Beat-'em-Up-Fans. Diese Charaktere entsprechen so gar nicht dem, was

man sich unter knallharten Fightern und Kampfkünstlern vorstellt.

Das Programmiererteam von HAL hat versucht, das Beste aus der Situation zu machen, und ein Game entwickelt, das völlig neue Wege geht. Aus diesem Grund kann man Smash Brothers auch nicht mit anderen Prügelspielen vergleichen, so stark unterscheidet es sich. Dies liegt vor allem an dem vollkommen anderen Regelwerk. Bei herkömmlichen Genrevertretern gilt es in erster Linie, den Gegner zu besiegen, indem man ihn k.o. schlägt oder nach einer

abgelaufenen Zeit über mehr Energie verfügt als der Kontrahent.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, den anderen Kämpfer aus dem Ring zu befördern. Letztere Methode ist bei Smash Brothers die einzige Möglichkeit, als Sieger hervorzugehen. Doch das ist leichter gesagt, als



Jede einzelne Stage, hier Donkey Kongs Dschungel, ist an die Umgebung eines Kämpfers angelehnt

getan, denn alle Charaktere beherrschen einen gewaltigen Doppelsprung, wie Ihr ihn aus vielen Jump&Runs kennt. Da dieser auch nach einer Tracht Prügel noch bestens gelingt, springen die Kämpfer oftmals mit atemberaubenden

Hüpfeinlagen auf die Plattform zurück. Um ein solches zu verhindern, müßt Ihr also ordentlich zulangen.

Das Geheimnis besteht darin, den Gegner weich und mürbe zu klopfen. Denn je öfter Ihr ihn trifft, desto stärker ist er angeschlagen. Am unteren Bildschirmrand zeigt eine Prozentzahl an, wie sehr der Spieler inzwischen in die Mangel genommen wurde. Bei einer höheren Zahl sind sowohl die Wirkung der Attacken als auch die Flugbahn des Getroffenen größer, so daß er im Idealfall nicht in die Kampfarena zurückkehren kann.

Die Steuerung ist sehr einfach und daher einsteigerfreundlich. Attacken werden mit dem A- und dem B-Button ausgelöst, je nachdem in welche Richtung Ihr dabei lenkt, variiert der Angriff. Geblockt wird mit dem Z-Trigger, und die R-Taste dient dazu, einen Wurf anzusetzen. Um einen Sprung auszuführen, bewegt Ihr wahlweise den Stick nach oben oder drückt einen der C-Knöpfe. Die grundsätzlich mehrstöckigen Schauplätze sind nicht

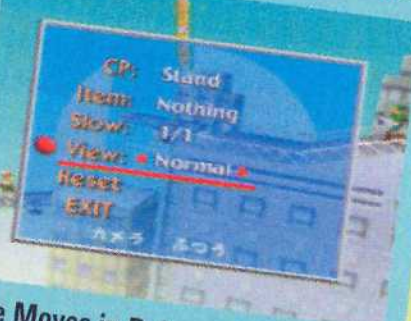
POSITIV

Spaßiger Mehrspieler-Modus, Moves der Helden gut wiedergegeben



Immer schön langsam

Der Trainingsmodus bietet ein echtes Novum. Auf Wunsch läßt sich die Spielgeschwindigkeit in mehreren Schritten reduzieren. So können



alle Moves in Ruhe ausprobiert und erlernt werden. Außerdem kann man die Kamera auf eine sehr nahe Einstellung bringen, um alle Bewegungen im Detail zu betrachten.





dreidimensional angelegt, Bewegungen sind daher nur seitwärts und in verschiedenen Etagen möglich. Während des Kampfes können diverse Extras aufgenommen werden. Dabei handelt es sich beispielsweise um Bomben und Minen, die einmalig einsetzbar sind, oder auch Schußwaffen, die mehrfach genutzt werden können. Abgesehen von diesen Hilfsmitteln verfügen alle Fighter über einige charakteristische Kampftechniken. Link wirft zum Beispiel mit dem Bumerang, kann eine Spin Attack ausführen oder seinen Enterhaken einsetzen. Yoshi beherrscht die Stampfattacke und kann seine Gegner verschlucken und als Ei wieder ausspucken. Daraufhin sind diese einige Sekunden lang nicht in der Lage, sich zu wehren, bis sie von alleine wieder ausschlüpfen. Auch die verschiedenen Austragungsorte sind bekannten Schauplätzen nachempfunden. Die Recken stehen sich unter anderem auf dem Schloß von Hyrule oder dem Raumschiff von Fox McCloud gegenüber. Um die Déjà-vus abzurunden, ertönen auch Musikthemen und Soundeffekte, die Erinnerungen an andere Spiele der einzelnen Helden wecken.



Smash Brothers wirkt wie der Versuch, im Prügelspiel-Genre das zu erschaffen, was die beiden *Mario Kart*-Titel für die Gattung der Rennspiele sind – ein Fun-Game mit ausgereifter Steuerung und viel Spieltiefe.

Unter diesen Gesichtspunkten enttäuscht das Beat 'em Up. Die Steuerung spricht zwar gut an, bietet aber insgesamt zu wenige Möglichkeiten. Warum man ausschließlich analog und nicht digital steuern kann, bleibt vermutlich auf ewig das Geheimnis der Programmierer. O.K., teilweise sind die Angriffe, die ein Kämpfer ausführt, davon abhängig, wie stark der Analogstick bewegt wird. Aber erstens ist diese Methode nicht sehr gut geeignet, um kontrolliert zu spielen, und zweitens wäre dies auch gar nicht nötig gewesen. Schließlich bewirken, wie bereits erwähnt, alle vier C-Buttons das gleiche. Für zusätzliche Techniken hätten also theoretisch drei weitere Knöpfe zu Verfügung gestanden.

Der Mehrspieler-Modus ist eine feine Sache. Wenn sich bis zu vier Personen hektisch auf die Mütze hauen, steigt das Spaßbarometer sofort enorm an. Diesen großen Fun-Charakter bietet eine Partie alleine nicht. Die Programmierer haben mehr-



Es ist anfangs nicht einfach, alle Zielscheiben der Bonusstages zu treffen

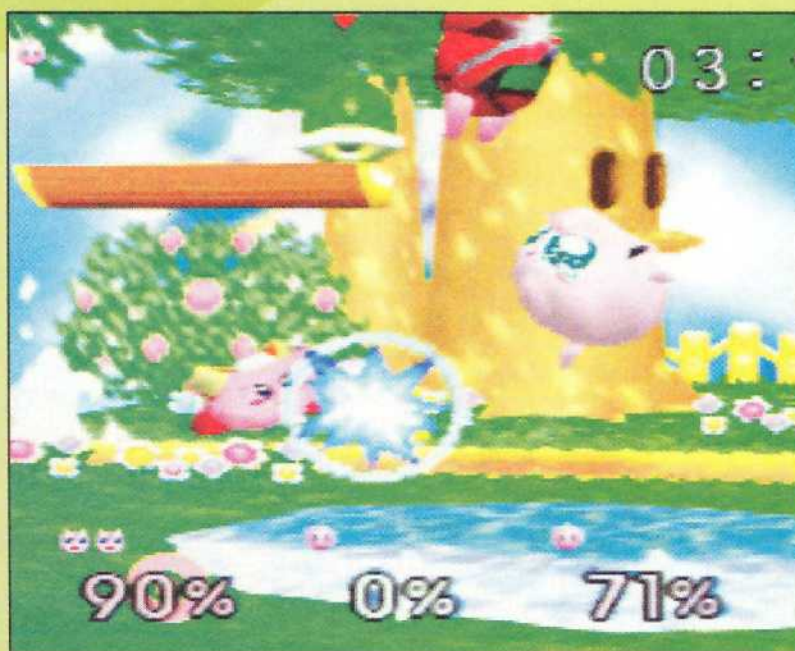
Blutsbrüder

Nicht nur der Titel *Smash Brothers*, auch der Aufbau der einzelnen Stages erinnert stark an den Videospiel-Klassiker *Mario Brothers*. Dort gab es neben einer Hauptarena mehrere schwebende Plattformen, die in den Kampf mit einbezogen wurden.



fach versucht, dem Einspieler-Modus das gleiche Flair einzuhauchen, indem sie Massenschlägerei-Stages konstruierten. Dabei tritt man zum Beispiel mit zweifacher Computerunterstützung gegen einen riesigen Donkey Kong an oder alleine gegen dreißig Yoshis, von denen immer drei gleichzeitig in die Arena steigen. Diese Level bieten zwar zusätzliche Abwechslung, aber längst nicht so viel Spaß wie ein Kampf gegen drei Freunde. Zwischendurch stehen verschiedene Bonusstages auf dem Plan, in denen in einer vorgegebenen Zeit zum Beispiel eine bestimmte Anzahl Zielscheiben getroffen oder ein Hindernisparcours gemeistert werden müssen. Trotz vieler guter Ideen kann *Smash Brothers* aufgrund mangelnder Spieltiefe insgesamt nicht überzeugen. Als Mehrspieler-Game erfüllt es seinen Zweck aber durchaus und gut. Wenn Ihr Euch nicht von dem Gedanken abschrecken läßt, mit Knuddelcharakteren in den Ring zu steigen, solltet Ihr ein Spielchen wagen. Derzeit ist das Game jedoch lediglich als US- oder Japan-Import erhältlich. Laut NoE ist ein Europa-Release frühestens im Spätherbst geplant.

Frederic Berg



Sogar dem Marionator aus *Super Mario 64* könnt Ihr in *Smash Bros.* eins auf die Metallmütze geben

Gameplay	3+
Smash Brothers ist mehr ein Haudrauf-Spiel als ein taktisch anspruchsvolles Beat 'em Up.	
Dauerspaß	3
Im Mehrspieler-Modus macht das Game eine Zeitlang Spaß, alleine wird es sehr schnell öde.	
Grafik	2-
Die Figuren bestehen nur aus wenigen Polygonen, sind aber trotzdem sehr gut animiert.	
Sound	2-
Die bekannten Songs und Sounds der einzelnen Helden sorgen für eine gute Atmosphäre.	
Modulspeicher:	ja
Controller Pak:	nein
Spieler	1-4 (simultan)
Level	8 + 4 Kämpfer
Schwierigkeit	mittel
Rumble Pak	ja
Speicherkapazität	128 MBit
Erhältlich	als Import (jp + us)
FAZIT	3+

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 Ressortleiter Charts

N64

Wer Abwechslung sucht, wird hier fündig. Die N64-Charts der TOTALI-Leserschaft sind dank Eurer zahlreichen Zuschriften ständig in Bewegung. Topneuheiten und Klassiker reihen sich Monat für Monat nach Eurem brandaktuellen Spielverhalten neu ein. Wie erwartet, hat *The Legend of Zelda - Ocarina of Time* den höchsten Indexwert seit Einführung desselben erreicht.

1	THE LEGEND OF ZELDA - OCARINA OF TIME	VORMONAT	●	Action/Adventure • Note 1 • Test 12/98	Index: 52,8	
2	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT	●	Jump&Run • Note 1 • Test 7/98	Index: 10,8	
3	F-ZERO X	VORMONAT	▲	Rennspiel • Note 1 • Test 10/98	Index: 9,8	
4	INDIZIERT	VORMONAT	▼	F P Shooter • Rare • Test 10/97	Index: 8,9	
5	SUPER MARIO 64	VORMONAT	●	Jump&Run • Note 1 • Test 3/97	Index: 7,1	
6	MARIO KART 64	Rennspiel	●	Note 1 • Test 6/97	Index: 6,1	
7	DIDDY KONG RACING	Rennspiel	▲	Note 1 • Test 12/97	Index: 4,1	
8	1080° SNOWBOARDING	Action/Sport	▲	Note 1 • Test 4/98	Index: 4,0	
9	WAVE RACE 64	Rennspiel	▲	Note 1 • Test 4/97	Index: 3,7	
10	LYLATWARS	Shoot 'em Up	▲	Note 1 • Test 10/97	Index: 3,4	
11	MISSION: IMPOSSIBLE	Action/Adventure	▼	Note 2+ • Test 9/98	Index: 3,3	
12	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	Sport	▼	Note 1 • Test 9/98	Index: 3,3	
13	TUROK - DINOSAUR HUNTER	F. P. Shooter	▲	Note 1 • Test 3/97	Index: 3,0	
14	TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	F. P. Shooter	NEU!	Note 1 • Test 11/98	Index: 2,8	
15	WWF WAR ZONE	Prügelspiel	NEU!	Note 2+ • Test 9/98	Index: 2,2	

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 begehrte 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: 13,6	
2	SECRET OF MANA	VORMONAT	●	Action/Adventure • Note 1 • Test 12/93	Index: 9,0	
3	SUPER MARIO KART	VORMONAT	●	Rennspiel • Note 1 • Test 10/93	Index: 5,9	
4	YOSHI'S ISLAND - SUPER MARIO WORLD 2	VORMONAT	●	Jump&Run • Note 1+ • Test 10/95	Index: 5,9	
5	TERRANIGMA	Adventure	re-entry	Note 2+ • Test 1/97	Index: 4,3	
6	SUPER METROID	Action/Adventure	▲	Note 1 • Test 8/98	Index: 3,5	
7	LUFIA	Rollenspiel	▲	Note 1 • Test 2/97	Index: 3,5	
8	DONKEY KONG COUNTRY	Jump&Run	●	Note 1 • Test 1/95	Index: 3,4	
9	HARVEST MOON	Simulation	re-entry	Note 2+ • Test 11/97	Index: 3,4	
10	F-ZERO	Rennspiel	▼	Note 2+ • Test 10/94	Index: 3,2	

TOTAL! Aufruf

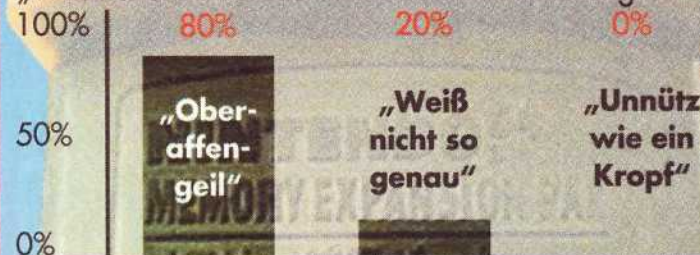
Wirklich beeindruckend, was wir Monat für Monat an Zuschriften von Euch bekommen. Macht weiter so, denn für eine möglichst repräsentative Erstellung der Leser-Charts benötigen wir wieder zahlreiche Einsendungen zu allen Systemen. N64, SNES und GB mit jeweils zehn Stellen sowie NES, Flop und Most Wanted mit jeweils fünf Stellen. Für die Special-Charts der TOTAL! 5/99 stellen wir diesmal die folgende Frage: **Welches Modul hat Eurer Meinung nach den lohnenswertesten Abspann?** 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 5/99 möchten wir gerne von Euch wissen: „Wieviel Zeit verbringt Ihr mit einer TOTAL!-Ausgabe?“ Ab Ausgabe 6/99 fragen wir Euch an dieser Stelle nach dem Klassiker des Monats.

TOTAL!-Leserumfrage aus 1/99:

„Was haltet Ihr von der 4-MB-RAM-Erweiterung?“



Acht von zehn TOTAL!-Lesern befürworten das Expansion Pak – ein deutliches Votum! Die Hälfte der Pak-Fans schreibt aber auch: „Der Preis ist zu hoch!“

Special: Multiplayer

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 Ever eigen nennt.

1	INDIZIERT (N64)	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97	Index: 13,3
2	MARIO KART 64 (N64)	Rennspiel • Note 1- • Test 6/97	Index: 12,9
3	F-ZERO X (N64)	Rennspiel • Note 1- • Test 10/98	Index: 5,9
4	DIDDY KONG RACING (N64)	Rennspiel • Note 1 • Test 12/97	Index: 5,0

5	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98 (N64)	Sport • Note 1 • Test 9/98	Index: 4,9
6	SUPER MARIO KART (SNES)	Rennspiel Note 1 • Test 10/93	Index: 2,7
7	WWF WARZONE (N64)	Prügelspiel Note 2+ • Test 9/98	Index: 2,3
8	FIFA 98 (N64)	Sport Note 2+ • Test 2/98	Index: 1,8
9	LYLATWARS (N64)	Shoot 'em Up Note 1 • Test 10/97	Index: 1,8
10	FORSAKEN (N64)	F. P. Shooter Note 1- • Test 6/98	Index: 1,7

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	Action/Adventure • Note 1 • Test 11/93	Index: 18,3	VORMONAT
2	MYSTIC QUEST	Action/Adventure • Note 2+ • Test 2/95	Index: 7,5	VORMONAT 6
3	WARIO LAND II	Jump&Run • Note 1 • Test 5/98	Index: 7,4	VORMONAT
4	TETRIS	Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97	Index: 7,4	VORMONAT 2

5	WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3	Jump&Run • Note 1- • Test 6/94	Index: 4,6	VORMONAT 4
6	SUPER MARIO LAND 2 – 6 GOLDEN COINS	Jump&Run Note 1- • Test 9/94	Index: 4,3	VORMONAT 5
7	SUPER MARIO LAND	Jump&Run Note 2 • Test 7/94	Index: 4,1	VORMONAT
8	DONKEY KONG LAND 2	Jump&Run Note 1- • Test 12/96	Index: 2,7	VORMONAT
9	DONKEY KONG LAND	Jump&Run Note 2- • Test 9/95	Index: 2,6	VORMONAT
10	TUOK	Jump&Run Note 2 • Test 1/98	Index: 1,4	VORMONAT

GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir das N64-Modul wipEout 64!

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 31.03.99 (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! 1/99:

Hallo, **Beate Rühling** aus Braunschweig! Du bist die glückliche Gewinnerin des Monats. Dein Harvest Moon-GB-Modul mit original „Ist mir egal“-Signatur ist sicherlich schon angekommen.

Leser-CHARTS

von Euch (und uns),
für Euch



Spietip von Mathias Dehdasht aus Braunschweig Super Mario Kart (SNES)

Super Mario Kart für das SNES hat, meiner Meinung nach, den besten Mehrspieler-Modus. Der Spiel Spaß ist nicht nur im Battle-Modus vorhanden, sondern vor allem, wenn es beim spannenden Racing darum geht, im Wettstreit mit Freunden die besten Plätze zu ergattern. Super!

Aus aktuellem Anlaß veröffentlichen wir an dieser Stelle Mathias' ausführliche Begründung, warum er Super Mario Kart in den Special-Charts (siehe Seite 43) auf Platz 1 gesetzt hat. Das Foto stammt aus der Zeit, als er selbst noch in die Pedale seines Go-Karts getreten hat ;-).

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: 3,8	
2	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	VORMONAT ●	Shoot 'em Up • Factor 5 • Test 1/99 Index: 2,8	
3	TUOK 2 – SEEDS OF EVIL	VORMONAT ●	F. P. Shooter • Acclaim • Test 11/98 Index: 1,6	
4	MARIO PARTY		Spielesammlung Nintendo • Test 3/99 Index: 1,3	
5	F-ZERO X	VORMONAT ●	Rennspiel Nintendo • Test 10/98 Index: 1,0	

FLOP

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

1	FIFA 64	VORMONAT ▲	Electronic Arts • Test 2/97 Index: 13,6	
2	DUAL HEROES	VORMONAT ▼	Hudson • Test 2/98 Index: 12,0	
3	CLAYFIGHTER 63 1/3	VORMONAT ▼	Interplay • Test 11/97 Index: 9,0	
4	CRUIS'N USA		Interplay Test 11/97 Index: 7,9	
5	BIO FREAKS	VORMONAT ●	Midway Test 7/98 Index: 6,1	

NES

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

1	THE LEGEND OF ZELDA	VORMONAT ●	Action/Adventure Note 2 • Test 3/96 Index: 13,3	
2	SUPER MARIO BROS. 3	VORMONAT ●	Jump&Run Note 1 • Test 6/95 Index: 9,0	

RED-MW

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

1	PERFECT DARK	VORMONAT ●	F. P. Shooter • Rare • Special 2/99 Index: 4,0	
2	DONKEY KONG 64	VORMONAT ▲	Jump&Run • Rare • News 2/99 Index: 1,5	
3	MOTHER 3 (EARTHBOUND 64)	VORMONAT ▼	Rollenspiel • Nintendo • Special 2/99 Index: 1,3	
4	JET FORCE GEMINI		T. P. Shooter Rare • Special 2/99 Index: 1,0	
5	SHADOWMAN	VORMONAT ▲	Action/Adventure Acclaim • Special 2/99 Index: 1,0	

MOST WANTED

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

1	PERFECT DARK	VORMONAT ●	F. P. Shooter • Rare • Special 2/99 Index: 22,8	
2	BANJO-TOOIE	VORMONAT ●	Jump&Run • Rare • Special 2/99 Index: 9,1	
3	JET FORCE GEMINI	VORMONAT ▲	T. P. Shooter. • Rare • Special 2/99 Index: 6,0	
4	CASTLEVANIA	VORMONAT ●	Action/Adventure Konami • Test 3/99 Index: 4,1	
5	DONKEY KONG 64	VORMONAT ▲	Jump&Run Rare • News 2/99 Index: 4,0	

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

Moin, moin!

Neues aus der Redaktion: Das Fred erfreut uns mit der „allerlängsten Single der Welt“ (von Norbert u. d. Feiglinge), in der es ca. 79 Min. um Namen wie Hinrich Tung oder Helge Blendet geht; Schrökdh schmückt die Chef-Suite mit Japan-Merchandise-Artikeln (Ey, Buletta, nich' umfallen!); Schröder trägt auffallend häufig keine Mütze; Der Tobi™ und Akido erdenken sich, angeregt durch die erwähnte Single, Namen wie z. B. Anette Smädel, Vera Bredung und Dieter Moskane; Marco sieht sich nach dem South Park-Test von imaginären Truthähnen umzingelt, und Holgi soll kürzlich auf Marios Party mit einer Gatling-Gun gesehen worden sein ... gaaanz normal ...

Castlevania
→ N64
→ Seite 26-31

Mystical Ninja 2
→ N64
→ Seite 46/47

Smash Brothers
→ N64
→ Seite 40/41

Oddworld Advent.
→ Game Boy
→ Seite 6

Mario Party
→ N64
→ Seite 32-3



Bevorzugte Genres:
Renn- und Prügelspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Zelda – Ocarina of Time (N64)

Das hätte ich nicht gedacht. Castlevania in 3D konnte eigentlich nichts werden, und doch hat es Konami geschafft, ein erstklassiges Spiel auf die Beine zu stellen. Ein Castlevania ist es aber nicht ...

Es ist immer das alte Lied mit Goemon und seinen durchgedrehten Freunden. Ich möchte diesen skurrilen Humor noch nie und werde es wohl auch nie tun. Aber über meine Texte lacht ja auch keiner ...

Also, da war doch außer Milch und Zucker garantiert noch etwas anderes im Kaffee der Entwickler ... aber nein, ich will Smash Brothers doch nicht schlechtmachen! Ist ja auch gar nicht nötig ...

Ich kann Freds Meinung (Fred ist der Herr unter mir) nur teilen. Auf dem Game Boy gibt's ja nun genügend 2D-Jump&Runs, deshalb geht der ansonsten so sympathische Abe etwas unter.

ichverliersowiesoimmer



Bevorzugte Genres:
Action- und Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Zelda & Rogue (N64)

Die Blutsauger sind wieder da. Mir persönlich gefällt die Vampirjagd in 3D ausgezeichnet. Das Spiel verbreitet eine angenehm gruselige Stimmung. Ich jedenfalls habe jetzt immer etwas Knoblauch dabei.

Im Gegensatz zu Tobi liebe ich den kleinen Goemon, denn er ist tatsächlich noch bekackter als ich. Außerdem freue ich mich, daß er endlich wieder im 2D-Spring&Renn-Genre zuhause ist.

Also, im Mehrspieler-Modus finde ich Smash Brothers durchaus gelungen. Alleine ist es, zugegeben, allerdings äußerst mäßig. Für ein echtes Nintendo-Spiel ist das insgesamt einfach zu wenig.

Ich liebe die beiden PSX-Spiele mit Abe, da es die letzten Vertreter ihrer Art (2D-Action/Jump&Run) sind. Der GB-Variante (warum nicht Color?) fehlt zwar der Abe-Charme, aber gut ist sie trotzdem.

So wenig Spaß Mario Party alleine macht, so viel Fun bringt es mit vier Leuten. Außerdem verliert Tobi immer, und Wario schimpft im Japan-Original auf deutsch, wenn die anderen gewinnen.



Bevorzugte Genres:
Action-Adventures
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Zelda – Ocarina of Time (N64)

Zelda, Zelda, Zelda und dann ganz lange nichts. Schade, daß sich Castlevania nicht deutlicher aufdrängt. Im Spezial-Genre „Düsteres Action-Adventure“ fehlt mir nach wie vor DER Titel.

Goemons erster Auftritt auf dem N64 zeichnete sich unter anderem durch endlose „Hier-ist-janix-los-Passagen“ aus. Vielleicht war das Konamis Grund, zum SNES-ähnlichen Spielprinzip zurückzukehren.

Endlich ein gutes N64-Prügelspiel? Nee, doch nicht. Trotzdem kann ich mich für eine kurze Zeit sehr an dem bunten Treiben der niedlichen Fighter erfreuen. Allerdings nur im Vierspieler-Modus.

Als Anhänger der beiden PSX-Titel gefällt mir die Game-Boy-Fassung überraschend gut. Erstaunlich viele typische Elemente haben den Wechsel unbeschadet vollzogen. Fair wäre es noch besser!

Das ist ein Spiel ganz nach meinem Gusto! Voraussetzung ist selbstverständlich eine komplette Spielrunde mit vier Teilnehmern. Mario Party ist kein Muß, aber immerhin eine witzige Ergänzung.



Bevorzugte Genres:
Action- und Sportspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Super V-Ball (SNES)

Schade, von dieser Fortsetzung hatte ich mir eigentlich etwas mehr versprochen. In der verschwommenen Dreidimensionalität geht doch viel von der Castlevania-Atmosphäre verloren.

Goemon ist und bleibt einer der witzigsten Videospielhelden überhaupt. Anstelle spielerischer Innovationen bekommt Ihr es mit einer in jeder Beziehung ungewöhnlichen Fantasy-Welt zu tun.

Das war gar nichts. Noch nie hat mich ein Videospiel derart gelangweilt, bei dem Mario, Luigi, Donkey Kong, Link, Samus Aran, Kirby oder sonst einer der Nintendo-Heiligen mitwirkt – Blasphemie!

Bei kaum einem anderen Spiel hätte ich mir mehr gewünscht, daß es den GBC unterstützt. Die detaillierte Grafik des PSX-Originals schreit förmlich nach Farbe, doch das Gameplay fesselt immer noch.

So muß ein Brettspiel auf der Konsole aussehen. Dank der vielen witzigen Mini-Games ist immer für gute Stimmung gesorgt. Nur eins sollte man auf keinen Fall machen: Mario Party alleine spielen.



Bevorzugte Genres:
Rollenspiele und 3D-Shooter
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Rogue Squadron (N64)

Ich weiß nicht, ich weiß nicht. Irgend etwas gefällt mir nicht am neuesten Teil der Castlevania-Serie. Es mag Leute geben, die es lieben werden, bei mir ist der berühmte Funke aber nicht übergesprungen.

Es ist zwar schön, daß die guten alten 2D-Jump&Runs nicht ganz in Vergessenheit geraten, aber dann doch bitte in einer besseren technischen und spielerischen Qualität. Trotzdem: Ganz nett!

Was soll das? Smash Brothers ist nicht nur langweilig, wenn man es alleine spielt, sondern sogar, wenn man mit Freunden davorsitzt. Da kann ich meine Frage nur wiederholen: Was soll das?

Abe weiß auch auf dem Game Boy zu faszinieren, auch wenn, aus nicht nachvollziehbaren Gründen, der Game Boy Color nicht unterstützt wird. Schade, dann wäre es perfekt gewesen, schnief...

Mario Party bringt Spaß, Spaß und noch einmal Spaß. Wirklich, Tobi. Nun lauf doch nicht weg, nur noch eine Runde! Also, so ganz alleine bringt es ganz plötzlich doch nicht mehr soviel Spaß!

Die Wertungs-
erklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und interessantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber nicht mein Ding!

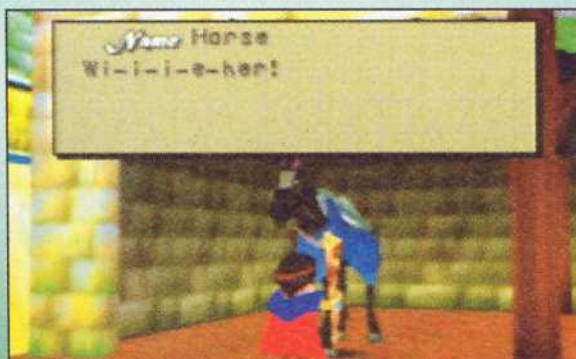
★★
Matschbirne! Brauche ich nicht!

★
Spiele, die die Welt nicht braucht!

Herausgefunden!
– Die Antwort auf die Frage –

Als Videospielredakteur hat man es wahrlich nicht leicht. Ständig wird man vor schier unlösbare Aufgaben gestellt, die selbst hartgesottene Spielprofis zur Verzweiflung treiben und alle Hotlines dieser Welt überfordern. So ist es auch neulich – ja, es war so etwa neulich – bei uns geschehen: Wir spielten nichtsahnend das unterhaltsame Telespiel Holy Magic Century, als uns einer der Charaktere, ein gewisser Herr Horse, ein denkbar schweres Rätsel aufgab: Seine Worte lauteten, wie am Bild zu erken-

nen ist: „Wi-i-i-e-her!“. Was wollte er uns damit sagen? War es ein Tip? „Hi-i-i-er-her!“? Eine Warnung? „We-e-e-e-he!“? Eine Aufgabe? „Bi-i-i-er-her!“? Stundenlang



saßen wir ratlos vor diesem unlösbar erscheinenden Kauderwelsch, bis sich – kurz, bevor uns die Augen zufielen – die Lösung quasi von selbst vor uns ausbreitete: Es handelte sich um eine Abkürzung und die Antwort auf die Frage, die wir uns seit Jahrzehnten verzweifelt stellten: „Wi(ld-kirschkonfitüre)-i(st)-i(rgendwie)-e(cht)-her(b)!“ Hättet Ihr das gedacht? Mal ehrlich, wer von Euch hätte sich getraut, Wildkirschkonfitüre zu probieren, ohne zu wissen, wie sie schmeckt? Danke, lieber Herr Horse, Du hast unser Leben um eine große Sorge ärmer gemacht!

Die Bewertungen auf dieser Seite geben die individuellen Meinungen der Redakteure wieder, sind völlig unabhängig von den objektiven Tests und nicht bierernst gemeint.

Genre:
Jump&RunHersteller:
KonamiEntwickler:
KCEOPreis:
ca. DM 150

MYSTICAL NINJA 2

– STARRING GOEMON



Na, kennt Ihr noch Kid Ying und Dr. Yang? Natürlich, das waren damals die westlichen Namen für Goemon und Ebisumaru. Diese beiden sind nun endlich wieder unterwegs – und zwar wie in alten Zeiten.



Mit Mystical Ninja 2 – starring Goemon ist es Konami gelungen, das klassische und beliebte 2D-Spielprinzip geschickt mit zeitgemäßer Polyongrafik zu kombinieren. Die farbenfrohe Knuddeloptik ging nicht verloren



Als damals *Mystical Ninja* für das SNES erschien, waren fast alle Jump&Run-Freunde hellauf begeistert. Kein Wunder, schließlich bot das Spiel für seine Zeit eine Menge origineller und witziger Ideen. Um so betrüblicher war es, daß lediglich der erste Teil in unseren Breitengraden erhältlich war. In Japan dagegen folgten drei Fortsetzungen, eine davon für die PlayStation und zwei für SNES. Erst *Mystical Ninja starring Goemon* für N64 wurde wieder im Westen veröffentlicht. Der unverkennbare Charme der Serie ging zwar nicht in den Polygonen unter, aber Fans der alten Spiele werden sicherlich das klassische Gameplay vermißt haben. Scheinbar hat Konami das

POSITIV

Interessant
gestaltete Level,
gelungener
Zweisspieler-Modus



auch erkannt und für *Mystical Ninja 2 – starring Goemon* (japanischer Titel: *Ganbare Goemon: Deoro Dero Douchu Obake Tenkomori*) 2D- und 3D-Grafik vermischt.

Die gesamte Spielgrafik besteht aus Polygonen. In Städten und Gebäuden könnt Ihr Euch frei im Raum bewegen, und die Faustkampfeinlagen

mit dem Riesenroboter Impact seht Ihr aus der Ego-Perspektive, doch in den eigentlichen Stages wird das altbewährte Seiten-Scrolling verwendet. Zu Beginn dürft Ihr Euch für Goemon oder Ebisumaru entscheiden. Yae, die Schwertkämpferin, und der kleine, mechanische Ninja Sasuke kommen im späteren Spielverlauf hinzu. Goemon besitzt wie immer seine Pfeife, mit der er auf die Feinde einhaut, während Ebisumaru seine Klatzche zückt. Yae und Sasuke verfügen über scharfe Klingen.

Außerdem haben die vier je eine Fernwaffe, die aufgeladen werden kann und Münzen verbraucht. Jene findet Ihr, wenn Ihr Pötte oder Gegner zerschlagt. Des weiteren verfügt jeder der Helden über eine spezielle Fähigkeit, die Ihr Euch jedoch erst verdienen müßt. Goemons Kettenpfeife eignet sich nicht nur für Distanzangriffe, sondern auch dazu, um bestimmte Blöcke, die den Weg versperren, zu zerstören. Dahingegen brüllt Ebisumaru japanische Schriftzeichen in sein Megaphon, die er als Stufen benutzen kann. Yae und Sasuke sind im Gegensatz zu den anderen imstande zu tauchen. Das bedeutet, daß Ihr im Spiel häufig die Figur wechseln müßt, um voranzukommen. In der ersten Stage ist dies noch nicht vonnöten, doch später kommt Ihr oft ins Grübeln, wie und



Ihr habt diesmal zwei Roboter. Werft Ihr dem anderen eine Rolle zu, übernehmt Ihr dessen Kontrolle





wo es denn weitergeht. Beispielsweise sollt Ihr erst mit Goemon Steine aus dem Weg räumen, um danach mit Yae oder Sasuke zu tauchen, und daraufhin mit Ebisumaru eine hoch gelegene Plattform zu erreichen. Euer Gehirn wird aber noch mehr gefordert. Die Level bestehen aus mehreren Stages, einer Stadt und einem Schloß, in dem ein Endgegner wartet. Auf einer Karte bewegt Ihr Euch von Ort zu Ort, kommt allerdings nur nach Beendigung einer Stage weiter. Zum Schloß gelangt Ihr erst, wenn Ihr genügend Pässe gesammelt habt. Diese erhält Ihr, wenn Ihr eine Stage gemeistert habt, oder indem Ihr Aufgaben erfüllt. In den Städten trifft Ihr auf vielerlei Gestalten, von denen einige ihre Problemchen haben. Löst Ihr diese, winkt ein weiterer Paß. In der Praxis heißt das, daß Ihr einige Stages mehrmals betreten müßt, in denen Ihr Gegenstände und andere Ausgänge finden oder bestimmte Gegner aus dem Weg räumen sollt. Voraussetzung ist bei diesen Zusatzaufgaben, daß Ihr vor Einbruch der Dunkelheit fertig sein müßt. Innerhalb weniger Minuten bricht nämlich die Nacht herein, und in den Spielabschnitten tauchen Gegner auf, die sonst nicht dort sind. In Städten könnt Ihr, um möglichst viel Zeit zu haben, in Hotels übernachten. Außerdem kauft Ihr dort



NEGATIV
↓
Stellenweise hektischer und unübersichtlicher Spielverlauf

weisen sich manchmal als störend für den Spieler. Es sieht ja ganz gut aus, wenn der Eindruck der Räumlichkeit durch am Vordergrund vorbeiziehende Balken verstärkt wird. Aber da diese Balken hin und wieder die Spielfigur und Abgründe verdecken, verliert Ihr schnell ein Leben. Außerdem sind die Figuren ziemlich kurzsichtig, das heißt, Ihr lauft sehr nah am vorderen Bildschirmrand entlang. Feinde und andere Gefahren kommen erst im allerletzten Moment ins Bild, also ist Vorsicht angebracht beim Erkunden der Level. Das waren allerdings schon die einzigen bedeutenden Kritikpunkte. Ansonsten ist *Mystical Ninja 2* so, wie es von vielen Fans erwünscht war: Sowohl das Leveldesign als auch die Rätsel sind gleicher-



Gefährliche Sprungpassagen müssen unsere vier Helden meistern. Beile, Stachelräder und Abgrund – viel Glück



Fressalien zur Energieauffrischung und Extra-Lebenspunkte. Beides habt Ihr bitter nötig, denn die Spielabschnitte haben zum Teil einen ganz schön happigen Schwierigkeitsgrad. Dieser entsteht nicht nur durch gefährliche Sprungpassagen oder fiese Gegnerformationen, sondern stellenweise auch durch Unübersichtlichkeit. Grafisch bekommt Ihr zwar feine Dinge geboten, aber die er-



Die Europa-Version enthält deutsche, französische oder englische Texttafeln



Ruhe im Saal

In der japanischen Version kommt während einiger der zahlreichen Zwischensequenzen nicht nur eingblendeter Text, sondern auch Sprachausgabe. Diese ist in den westlichen Modulen nicht mehr enthalten. Außerdem müßt Ihr auf den Vorspann inklusive Titelsong verzichten, da die Rechte an dem Lied in Japan sind und bleiben. Die gesprochenen Dialoge zu übersetzen, wäre zu zeit- und arbeitsaufwendig gewesen. Begeht aber nicht den Fehler, deswegen nach der japanischen Version Ausschau zu halten: Ohne die entsprechenden Sprachkenntnisse kommt Ihr nicht weit, da Ihr die Tips und Hinweise der verschiedenen Personen, mit denen Ihr redet, unbedingt braucht.

maßen interessant und herausfordernd, eine unterhaltsame Story führt Euch durchs Spiel, und es gibt endlich wieder einen Zweispieler-Modus. Ihr könnt Euren Partner sogar Huckepack nehmen und so höher gelegene Plattformen erreichen. Wie immer haben die Entwickler einen Löffel Humor beigemischt, der, ebenfalls wie immer, nicht jedermanns Geschmack trifft. Insgesamt bekommt Ihr ein exzellentes 2D-Jump&Run und endlich eine Alternative zu *Yoshi's Story*. Mit Liebe gemacht.

Tobias Partetzke

Gameplay 2+

Ein solides Jump&Run, das sich zwar alter, aber dafür bewährter Elemente bedient.

Dauerspaß 2

Es gibt viel zu entdecken und zu rätseln. Mit zwei Spielern erhöht sich der Dauerspaß noch.

Grafik 2+

Knallbunte Farben und Comiccharaktere in einer relativ klaren Optik. Ab und zu ruckelt's.

Sound 2+

Ein Ohrwurm jagt den nächsten. Der typische japanische Stil ist nicht jedermanns Sache.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 7 Seiten für 3 Spielst.

Spieler 1-2 (simultan)
Level 4 + 1 Welten à 6 Stages
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich Ende März

FAZIT
2+

Genre:
Sport

Hersteller:
Ubi Soft

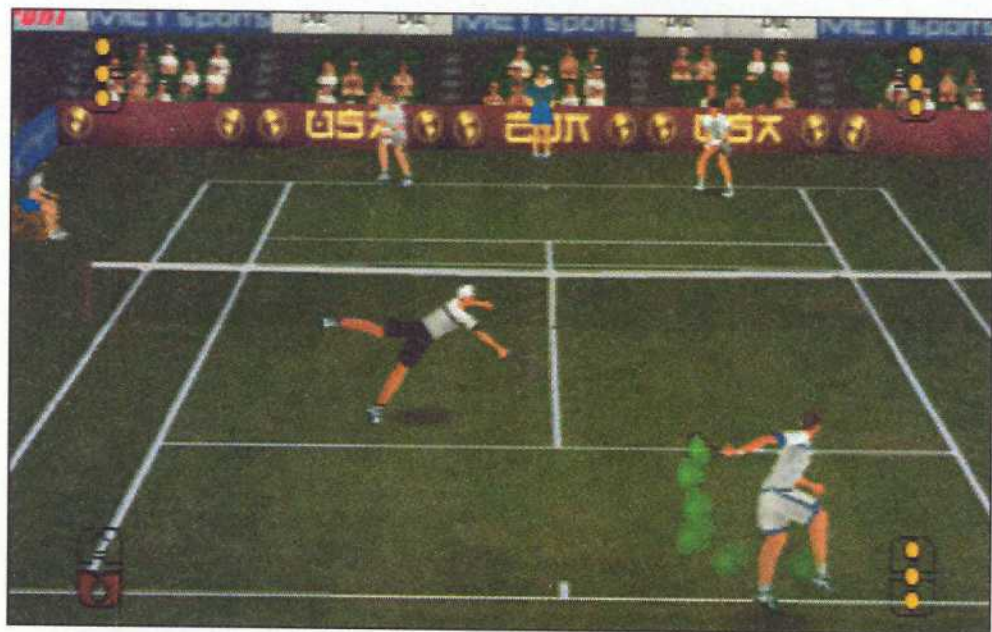
Entwickler:
Smart Dog

Preis:
ca. DM 130

ALL STAR TENNIS '99

AllStarTennis '99

Ubi Soft präsentiert die erste ernstzunehmende Tennis-Simulation für das Nintendo⁶⁴. Als Stargäste laufen unter anderem Jana Novotna, Conchita Martinez und Michael Chang auf.



Wer es realistisch mag, kann die Special-Moves auch deaktivieren. Diese Sonder-schläge lassen sich zwar nicht so einfach ausführen, sind aber äußerst wirkungsvoll

Wer heutzutage nach einer erstklassigen Tennis-Simulation sucht, der hat es nicht leicht. Mit *Jimmy Connors Tennis* und *Smash Tennis* sind die besten Vertreter dieses Genres nur für das Super Nintendo erhältlich, und die Besitzer moderner Konsolen müssen sich mit Durchschnittsware zufriedengeben. An diesem Mißstand kann leider auch Ubi Softs *All Star Tennis '99* nichts ändern. Von den zwölf zur Auswahl stehenden Spielern sind acht echte

POSITIV

Acht reale Tennis-Stars zur Auswahl, Modulspeicher



Stars der ATP, die anderen rein fiktiv. Neben den Damen Coetzer, Martinez und Novotna treten zudem die Herren Björkman, Chang, Krajicek, Kuerten und Philipoussis an. Unterschiede im spielerischen Können der Sportler sind nur dann auszumachen, wenn der Computer sie

steuert. Ihr selbst könnt von der Schnelligkeit eines Michael Chang oder der Schlagkraft eines Richard Krajicek nicht profitieren. Eure Waffen heißen in jedem Fall Grundschrift, Backspin, Topspin und Lob, deren Effekt Ihr mit Hilfe der Z- und R-Taste bestimmen könnt. Die Länge beziehungsweise Härte Eurer Schläge lassen sich mit Hilfe des Analogsticks beeinflussen. Eine unglückliche Lösung, da Ihr schließlich auch Euren Spieler mit dem Stick über das Feld lenkt, und diesen dann,



So witzig ein Bomb-Modus anfangs auch anmuten mag – er ist es nicht

NEGATIV

Ungenauere Steuerung, keine realen Turniere spielbar

während des Ausholens innerhalb kürzester Zeit, mit sehr viel Feingefühl in die richtige Position bringen müßt. Auf diese Weise wird das Plazieren des Balles meistens zum Glücksspiel. Wesentlich effektiver ist daher die Taktik, seinen Gegner mit Special-Schlägen zu überraschen, die den Ball über das halbe Feld beamen. Von diesen Moves beherrscht jeder Sportler zwei verschiedene.

Ähnlich realitätsfern präsentiert sich auch die Auswahl an Spiel-Modi. Echte Grand-Slam-Turniere dürft Ihr nicht spielen, sondern lediglich Veranstaltungen, deren acht Teilnehmer und Bodenbeläge Ihr selbst bestimmt. Anstelle einer ATP-Saison mit Weltrangliste stehen ein Arcade-Modus und ein Bomb-Modus zur Auswahl. In letzterem hinterläßt jeder auf den Boden kommende Ball eine Bombe auf dem Platz, die nach kurzer Zeit oder bei Berührung detoniert. Eine Idee, der jeglicher Unterhaltungswert fehlt.

Marco Häntsch



Turniere in Wimbledon oder Roland Garros stehen nicht auf dem Programm

Gameplay

3

In der Steuerung ist der Wurm drin. Ein exaktes Plazieren der Bälle gelingt selten.

Dauerspaß

3+

Wer schon echte Tennis-Stars antreten läßt, sollte auch die realen Turniere ansetzen.

Grafik

2

Ohne überflüssige Spielereien wird eine übersichtliche und realistische Optik geboten.

Sound

2+

Ein waches Publikum feuert Euch an und nervt mit Zwischenrufen und klingelnden Handys.

Modulspeicher: ja, vier Spielstände
Controller Pak: nein

Spieler 1-4 (simultan)
Level 12 Sportler
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak nein
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich ab April

FAZIT
3+



Amanda Coetzer



Conchita Martinez



Gustavo Kuerten



Jana Novotna



Jonas Björkman



Mark Philipoussis



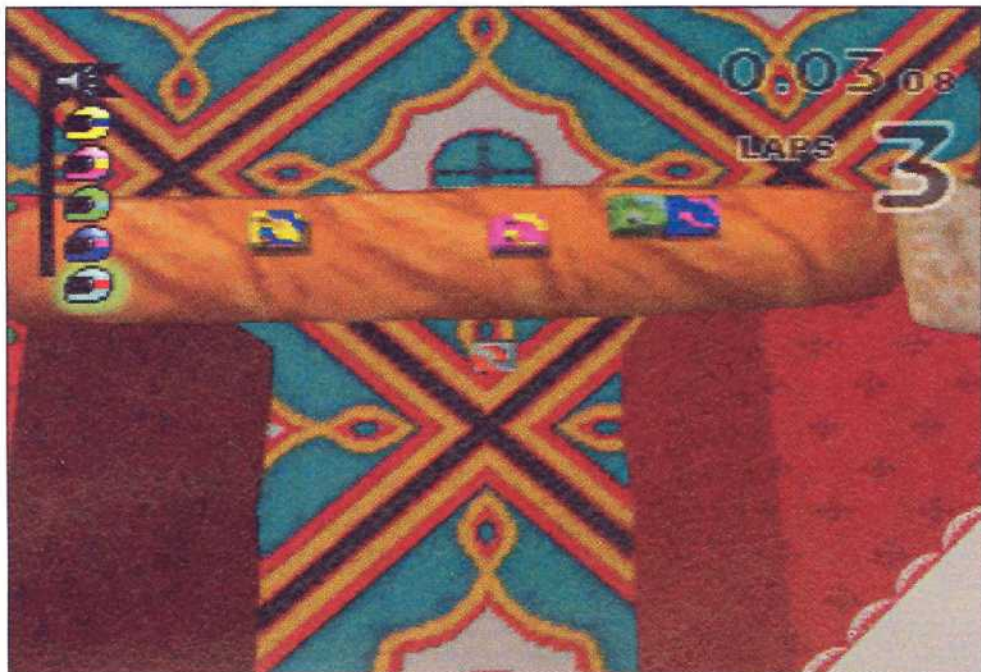
Michael Chang



Richard Krajicek

MICRO MACHINES 64 TURBO

Der März scheint ein guter Monat für Party-Spiele zu sein, denn mit Mario Party und Micro Machines 64 Turbo testen wir gleich zwei Games, die ihren besonderen Reiz erst in geselliger Runde entfalten. Bei dem Produkt von Codemasters können sogar acht Personen gleichzeitig auf die Jagd nach Bestzeiten und Bonusautos gehen.



Beim Rennen im Restaurant wechseln die Autos die Tische mit Hilfe eines Baguettes. Wer dabei herunterfällt, hat es sehr schwer, wieder den Anschluß zu finden

Vielen werden die *Micro Machines* noch aus alten SNES-Zeiten in Erinnerung geblieben sein. Wie beim Vorgänger geht es auch bei *Micro Machines 64 Turbo* nicht um realistisches Fahrverhalten oder bestmöglichstes Aufrüsten der Vehikel, sondern um puren Spaß. Der Spieler wählt sich aus fünf Charakteren seinen Favoriten aus und bestreitet mit ihm Rennen in Miniaturfahrzeugen. Diese finden nicht etwa auf der Straße statt, sondern auf dem Küchentisch, im Chemielabor, in den Blumenbeeten im Garten oder, per Miniboot, im see-rosenbewachsenen Dorfteich. Wird der Challenge-

Modus gespielt, müssen in drei Schwierigkeitsstufen mehrere Rennen absolviert und mindestens als zweiter abgeschlossen werden. Für den Sieg gibt es sogar jeweils ein Bonusfahrzeug, das man beim Zeitfahren oder im Mehrspieler-Modus benutzen kann. Im Kopf-an-Kopf-Rennen hingegen wird

ganz anders gewertet. Wer es schafft, den Gegner so weit hinter sich zu lassen, daß dieser nicht mehr auf dem Bildschirm zu sehen ist, erhält dafür einen Punkt. Wer vor Ablauf von drei Runden neun Punkte erreicht hat, oder mit mehr Punkten als der Kontrahent ins Ziel einfährt, gewinnt das Duell.

Diese Form des Wettstreits kann sogar mit insgesamt acht Freunden gespielt werden. Zwei Mitspieler teilen sich jeweils ein Pad, wobei der eine lenkt und der andere für Gas Geben und Bremsen verantwortlich ist. Im Vergleich zur PlayStation-Version gibt es nur einen spiele-

rischen Unterschied zu vermerken. Es kann jetzt nämlich eingestellt werden, wie schnell die Vehikel generell fahren können, so daß auf der niedrigsten Stufe auch Anfänger eine Chance haben und Profis sich an der schnellsten der fünf Einstellungen versuchen können.

Die Unterschiede in Grafik und Sound sind zwischen beiden Systemen kaum auszumachen, wodurch sich Besitzer der PlayStation-Version einen erneuten Kauf sparen können. Alle anderen erhalten mit *Micro Machines 64 Turbo* ein spaßiges

NEGATIV

Kamera manchmal ungünstig, schwacher Einspieler-Modus

Rennspiel mit vielen Strecken und Fahrzeugen, das vor allem mit mehreren Freunden so richtig zu begeistern weiß.

Holger Reher



Im Garten beäugt eine dicke Hummel das Renngeschehen aus luftiger Höhe

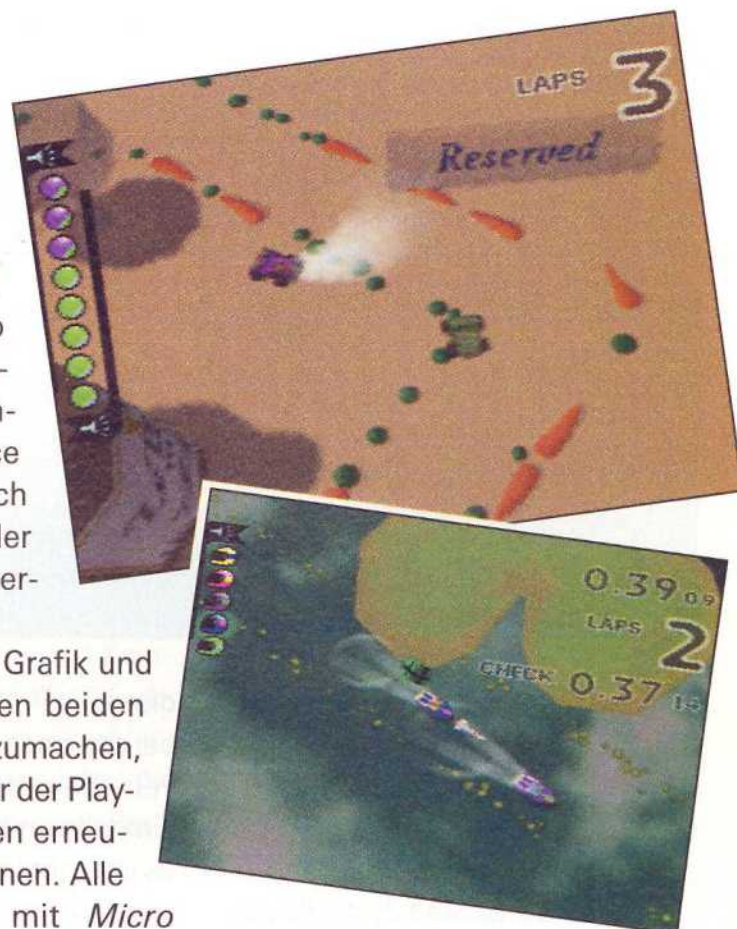
Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Konami/Midway

Entwickler:
Codemasters

Preis:
ca. DM 130

Test N64



Aus diesen fünf abgefahrenen Charakteren können die Mitspieler wählen

Gameplay 2

Die Steuerung der Fahrzeuge ist einfach, und die Strecken sind sehr abwechslungsreich.

Dauerspaß 2

Mit Freunden bleibt *Micro Machines 64 Turbo* wesentlich länger spannend als alleine.

Grafik 3+

Die Grafik ist schnell und bunt, leidet aber hin und wieder an Texturarmut.

Sound 2-

Die Fahrzeuge klingen wie kleine Rasierapparate. Die Songs sind Geschmackssache.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 8 Seiten

Spieler 1-8 (simultan)
Level 48
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich Mitte März

FAZIT
2

Genre:
Puzzlespiel

Hersteller:
Mitsui/Kemco

Entwickler:
Realtime Associates, Inc.

Preis:
ca. DM 100

CHARLIE BLAST'S TERRITORY

Rätselhirne aufgepaßt! erinnert sich noch jemand an das Puzzlespiel Bombuzal? Ursprünglich für den Amiga-Computer entwickelt folgten diverse Umsetzungen für andere Systeme, unter anderem eine SNES-Fassung. Das genial einfache und zugleich fesselnde Spielprinzip dieses Klassikers ist nun die Grundlage für das N64-Spiel Charlie Blast's Territory.



Schlüpft in die Rolle des Sprengmeisters Charlie, und jagt in 60 Leveln Bomben in die Luft! Auch wenn das nach einem Bomberman-Verschnitt klingt und die Screenshots diesen Eindruck auf den ersten Blick un-



Weil sich vor der Bombe eine Ölpfütze befindet, kann Charlie nicht schieben

terstreichern, Charlie Blast's Territory ist anders! Das Spiel ist weniger actionbetont, es zählt einzig und allein eure Kombinationsgabe. Auf einem vorgegebenen Spielfeld müßt ihr die vorhandenen Bomben so verschieben, daß sie sich in einer Kettenreaktion gegenseitig entzünden. Anfangs ist

dies kein Problem, doch bereits nach einigen Leveln beginnen eure Gehirnzellen mächtig zu kochen. Es ist nicht immer leicht, die Bomben zu erreichen. Außerdem kommen im Laufe des Spiels neue Elemente hinzu. Unter anderem Felder, die nicht begangen werden können, Plattformen, die sich bewegen oder nach einmaligem Betreten zu Staub zerfallen. Unterschiedliche Bomben mit verschiedenen Reichweiten sind ein zusätzliches Problem. Außerdem könnt ihr immer nur eine bestimmte Bombe zünden, um die Kettenreaktion auszulösen. Manchmal ist diese zur Hälfte eingebuddelt und kann daher nicht verschoben werden oder mit einem Zeitzünder versehen. Wenn



Ihr diesen nicht vor Ablauf einer vorgegebenen Zeit immer wieder reaktiviert, explodiert das gute Stück. Abgesehen von dieser zusätzlichen Schikane gibt es ohnehin ein Zeitlimit, in dem der Level gelöst sein muß. Habt ihr endlich alle Bomben so platziert,

daß sie zur Detonation gebracht werden können, müßt ihr

Euch natürlich einen Zugang zur Hauptbombe freigehalten haben, andernfalls könnt ihr sie nicht zünden. Zu guter Letzt solltet ihr euch noch außerhalb der Explosionswellen verkriechen, da ihr sonst mit in die Luft geht und der Level als gescheitert gewertet wird. Ihr seht, es gilt eine Menge zu beachten in den insgesamt 60 Leveln, die teilweise

mächtig schwierig zu knacken sind. Damit ihr lange etwas von dem Game habt, existieren noch 45 Multiplayer-Stages, die in zwei Disziplinen gespielt werden können. Das Ziel ist bei beiden dasselbe, nur die Regeln sind ein klein wenig anders. Es geht darum, soviel Spielfeldfläche wie nur möglich zu erobern. Dies geschieht durch das Zünden von Bomben, die ständig auf dem eigenen Startfeld nachwachsen. Alle Felder, die von einer Detonation erreicht werden, färben sich in der Farbe des Spielers ein. In der Variante Survival scheidet ihr aus, wenn eure Figur mit in die Luft fliegt. Im Territory-Modus habt ihr unendliche Leben, verliert aber jedesmal alle eroberten Felder.

Die Programmierer von Realtime Associates haben mit Charlie Blast's Territory einen Titel ent-

wickelt, der grafisch und akustisch nicht viel hermacht. Spielerisch hat das Teil aber eine ganze Menge auf dem Kasten. Sowohl der Einspieler- als auch der Mehrspieler-Modus bieten Spielspaß pur, und das für eine lange Zeit. Ungeduldige Naturen möch-



Wer im Multiplayer am Ende die meisten Felder eingefärbt hat, der gewinnt

ten wir aber noch einmal darauf hinweisen, daß die Level teilweise sehr knifflig ausgefallen sind. Genre-Fans, die sich gerne den Kopf zerbrechen, sollten dieses Puzzlespiel auf jeden Fall in ihre Sammlung aufnehmen. Geheimtip!

Frederic Berg

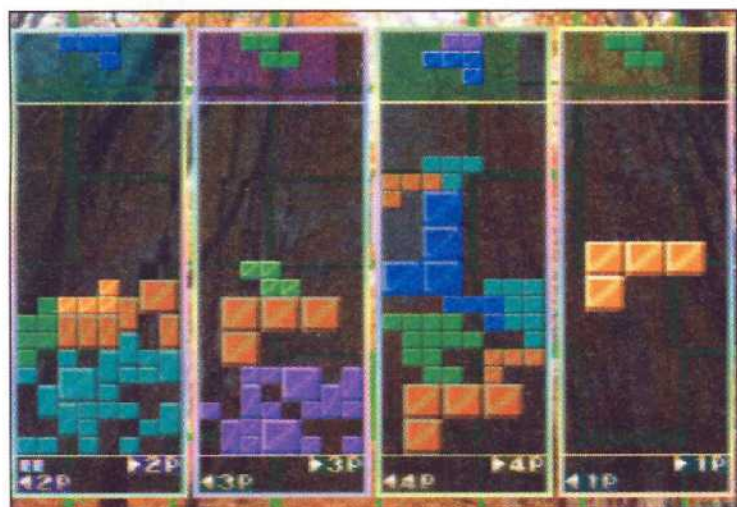
NEGATIV
Grafische und akustische Präsentation entsprechen nicht der Zeit

POSITIV
Einfach, genial und fesselnd zugleich, hohe Langzeitmotivation

Gameplay	2
Sehen, denken, handeln – das ist das Motto. Die Steuerung ist simpel, die Level gelungen.	
Dauerspaß	2
Alleine oder mit Freunden, CBT macht Spaß. Es hätten aber ruhig mehr Level sein können.	
Grafik	4-
Es ist wie mit Tetris. Ein Spiel muß nicht unbedingt berauschend aussehen, um zu fesseln.	
Sound	4-
Musik und Effekte sind genretypisch kaum vorhanden und insgesamt sehr mäßig ausgefallen.	
Modulspeicher: nein, Paßwort Controller Pak: nein, Paßwort	
Spieler 1-4 (simultan) Level 60 plus 45 Schwierigkeit schwierig Rumble Pak ja Speicherkapazität 32 MBit Erhältlich im Handel	
FAZIT	2

TETRIS 64

Seta hat sich für Tetris 64 etwas Besonderes einfallen lassen. Als Zubehör ist ein Ohrclip erhältlich, der den Puls des Spielers mißt. Die körperliche Verfassung nimmt direkten Einfluß auf den Schwierigkeitsgrad.



Der Ohrclip ist über den Controller-Pak-Slot mit dem N64 verbunden und mißt, wie stark Euch die herunterfallenden Klötzchen streßen. Die meisten Videospiele werden zwar ohnehin schwieriger, je länger Ihr sie spielt, doch *Tetris 64* kann noch mehr. Je nach Voreinstellung schaltet der Computer einen Gang zurück

oder legt sogar noch einen Zahn zu, wenn Euer Puls gestiegen ist. Natürlich könnt Ihr auch klassisch spielen oder Euch für die neue Giga-Variante entscheiden. Bei dieser wird zunächst die Breite des Spielfelds festgelegt. Der eigentliche Clou ist jedoch, daß zwischendurch riesige Spielsteine herabfallen, die echte Probleme bereiten können. Diese Option ist zwar nicht weltbewegend, bietet aber eine Menge Spaß. Erfreulicherweise können bis zu vier Spieler gleichzeitig hoch stapeln, ohne daß die



Wenn im Giga-Modus ein Giga-Stein heruntersaut, kommt Ihr ins Schwitzen

Übersicht verlorengelht. Der Einzspieler-Modus fiel allerdings etwas karg aus. Es gibt keine Möglichkeit, alleine gegen den Computer anzutreten oder eine vorgegebene Anzahl Linien abzubauen. Dafür existiert ein Modus, bei dem von unten Reihen nachwachsen. *Tetris 64* ist ein gelungener Klassiker-Klon mit zusätzlichen Features, die Spaß machen. Eine Veröffentlichung in Europa ist nicht vorgesehen. *Frederic Berg*

Genre:
Puzzlespiel

Hersteller:
Seta

Entwickler:
Seta

Preis:
ca. DM 150

Test N64

Gameplay 2

Tetris kann man nicht neu erfinden. Giga-Modus und Ohrclip-Extra sind jedoch erfrischend.

Dauerspaß 3+

Endlich können sich vier Spieler gegenseitig steinigen, ohne daß es ihnen weh tut.

Grafik 4

Geschmacklose Hintergründe, die teilweise verschwommen sind, gefallen nicht jedermann.

Sound 5

Pfui! Das solltet Ihr Euren Ohren nicht antun! Dreht lieber den Ghettablaster auf Maximum.

Modulspeicher: ja
Controller Pak: nein

Spieler 1-4 (simultan)
Level 3 Modi
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak nein
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich als Import (jp)

FAZIT
2-

MAGICAL TETRIS CHALLENGE FEATURING MICKEY



Capcom gibt ihren Einstand auf dem N64. Statt einer Umsetzung von *Resident Evil* oder *Street Fighter* veröffentlicht die Spieleschmiede jedoch zunächst einen Tetris-Klon mit Walt-Disney-Charakteren.



Neben Mickey könnt Ihr auch Minnie, Goofy und Donald beim Klötzchen Stapeln und Sortieren helfen. Nicht nur die Charaktere, auch der Schwierigkeitsgrad ist eindeutig auf eine junge Zielgruppe ausgerichtet. Der aktuelle Stein wird auf Wunsch

Magical Tetris eine spezielle Variante zur Verfügung. Die Besonderheiten sind jedoch nicht sehr umfangreicher Natur. Bei jeder vollendeten Reihe füllt sich lediglich eine Magieanzeige. Ist diese voll, befreit ein vorbeihuschender Regenbogen die obere Bild-

transparent am unteren Rand eingeblendet, damit Ihr schon vorher wißt, wo und wie er sich in das bestehende Bild einfügen wird. Neben dem normalen Modus im klassischen Stil steht mit

schirnhälfte von sämtlichen Steinen. Leider gibt es keinen Vierspieler-Modus, es können maximal zwei Spieler gegeneinander antreten. Capcoms N64-Debüt ist nur für ausgesprochene *Tetris*-Sammler zu empfehlen oder als Geschenk für sehr junge Spieler, die zudem das erste Mal ein Pad in der Hand halten.

Frederic Berg



Wer wissen möchte, wo der Klotz landen wird, läßt sich dies einblenden

Genre:
Puzzlespiel

Hersteller:
Capcom

Entwickler:
Capcom

Preis:
ca. DM 150

Test N64

Gameplay 3

Das populäre Spielprinzip wurde beibehalten. Der Schwierigkeitsgrad ist extrem niedrig.

Dauerspaß 4

Lange hält die Motivation nicht an – zuwenig Modi und keine Vierspieler-Möglichkeit.

Grafik 3

Typische *Tetris*-Optik im knallbunten Comic-Look. Noch O.K., aber nicht jedermanns Sache.

Sound 4

Das nervige Synthesizer-Gedudel präsentiert sich in äußerst mäßiger Qualität.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: nein

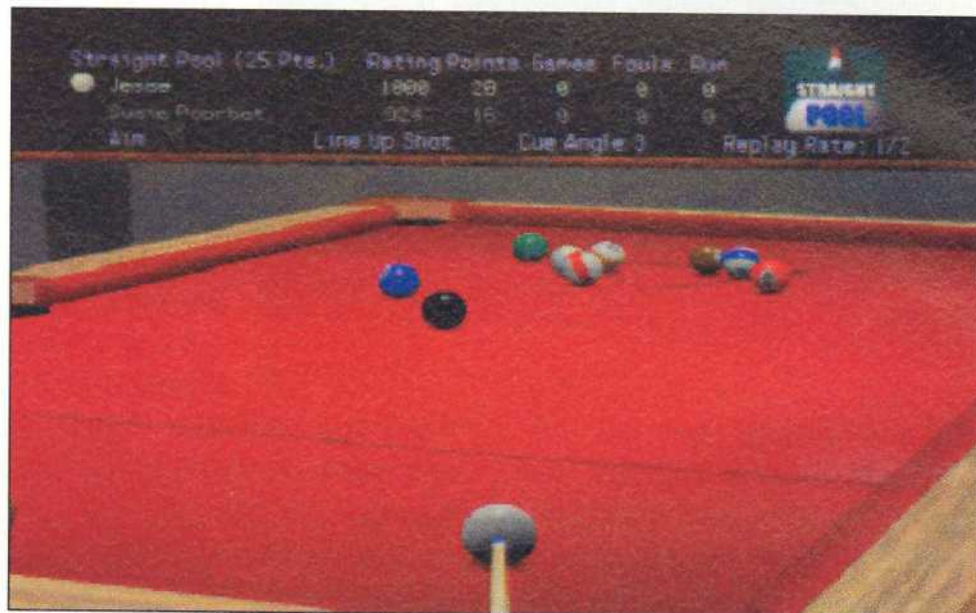
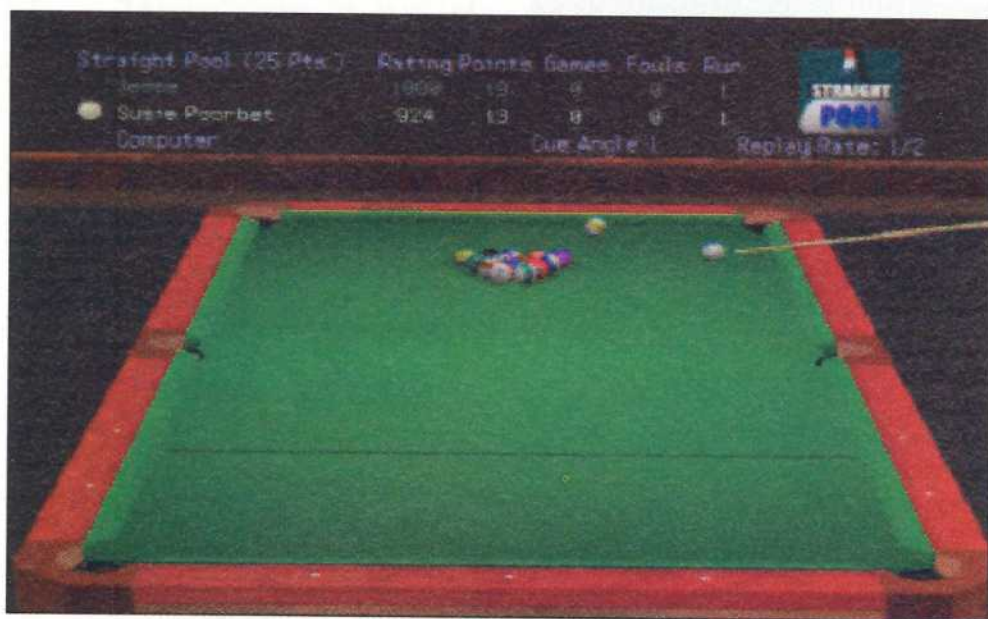
Spieler 1-2 (simultan)
Level 3 Modi
Schwierigkeit leicht
Rumble Pak nein
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich als Import (jp + us)

FAZIT
3-

Genre:	Sport
Hersteller:	Interplay
Entwickler:	VIS Interactive
Preis:	ca. DM 120

Virtual Pool 64

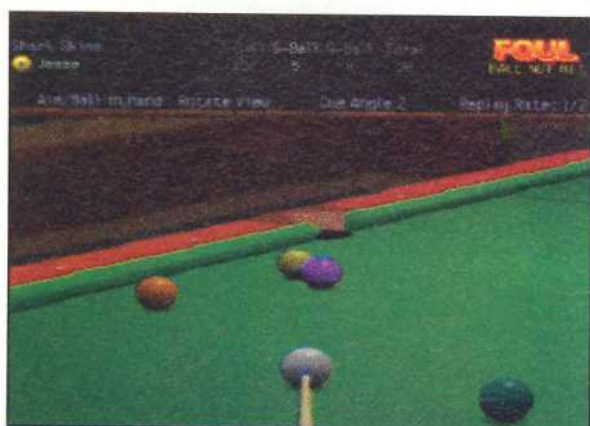
Verqualmte Hinterzimmeratmosphäre, quietschende Kreide auf der Queuespitze und klackende Kugeln. VIS simuliert den Sport der etwas anderen Art.



Hierzulande müssen semi-professionelle Billardspieler um die Anerkennung ihrer Sportart kämpfen. Nur wenige akzeptieren das 'Kugelstoßen' als leistungsorientierte Körper- und Geistesertüchtigung. Ein Grund dafür könnte die immer noch verbreitete Verquickung von Billard und Glücksspiel sein. Diesen Vorwurf muß sich VIS Interactives *Virtual Pool 64* mit Sicherheit nicht machen lassen.

POSITIV
Hoher Realitätsgrad, bedienerfreundliche Regel- und Steuerungshilfe

Aufgrund seiner neun unterschiedlichen Pool-Varianten erfüllt das Spiel sogar einen Bildungsauftrag. Wißt Ihr nicht, was Straight Pool oder Six-Ball ist,



Shark Skins ist die Kombination aus den Pool-Varianten Three-Ball, Six-Ball und Nine-Ball

könnt Ihr jederzeit im Hilfsmenü die kleine Regelkunde anfordern. Kurz und treffend werden die Vorgaben erläutert, Vorkenntnisse sind deshalb nicht erforderlich.

Habt Ihr Euch für ein spezielles Match entschieden, kann das Spiel beginnen. Per Analogstick laßt Ihr Euren Blick über den gedeckten Tisch schweifen und mit Hilfe der R-Taste schaut Ihr Euch die Lage der Kugeln aus der Draufsicht an, während die L-Taste eine Hilfslinie zeichnet. Nachdem Ihr bestimmt habt, ob und wieviel Effekt der Stoß haben, sowie an welcher Stelle die Kugel getroffen werden soll, bewegt Ihr den Queue zum Ausholen mit der Kombination aus A-Button und Analogstick.

Die gewählte Form der Steuerung ist ausgesprochen nachvollziehbar und trägt wie die High-Res-Darstellung und die authentischen Soundeffekte zum hohen Realitätsgrad dieser Billard-Simulation bei.

Wer sich lieber helfen lassen möchte, ruft in den Optionen die Kiebitz-Shot-



Funktion auf und wird zielsicher zum bestmöglichen Stoß geleitet.

Virtual Pool 64 bietet eine große Palette an abgewandelten Spielformen, eine exzellente und leicht erlernbare Steuerung sowie eine extrem authentische Umsetzung der physikalischen Ge-

NEGATIV
Kein veränderbares Charakterprofil, sparsame Rahmengestaltung

setze, die für Bandenberechnung und abprallende Kugeln gelten. Wer sich allerdings auf ein aufwendiges Belohnungssystem, Preisverleihungen oder ein in vielen Punkten veränderbares Charakterprofil seines unsichtbaren Spielers freut, wird feststellen, daß VIS Interactive auf derlei Ergänzungen verzichtet hat. Dafür ist *Virtual Pool 64* eine nahezu perfekte Sportumsetzung, die Euch fordert und Freunden des angeblichen 'Kneipensports' viel Vergnügen bereiten wird.

Sebastian Krämer



Frei bewegliche Kameraperspektiven zeigen die sparsame Raumgestaltung



Gameplay 2+

Die präzise Steuerung per Analogstick erlaubt ein enorm realistisches Billard-Feeling.

Dauerspaß 2-

Zahlreiche Pool-Varianten bieten Abwechslung. Auf weitere Anreize müßt Ihr verzichten.

Grafik 2+

Gestochen scharfe High-Res-Grafik gibt das Sportgeschehen originalgetreu wieder.

Sound 3+

Der Klang kollidierender Kugeln ist sehr überzeugend. Musikalische Ablenkung fehlt leider.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 68 Seiten/Spieldaten

Spieler 1-2
Level 8 plus 3
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 64 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

FOX SPORTS COLLEGE HOOP'S 99

Auf Korbjagd mit den College-Boys!

Die Nachwuchsgarde der NBA stellt sich vor.



College Hoop's 99 aufgebaut. Berühmte Sportakademien wie UCLA, Notre Dame oder Penn State, aber auch

die Militärkader von Air Force, Army und Navy bieten ihre gestählten Korbathleten für die Meisterschafts-



runde der Amateure auf.

Blöcke, Pässe, Rebounds und Slam Dunks, alles ist dabei und schnell erlernt, nur läßt die veraltete Game-Engine nicht immer

Von der Begeisterung, welche die Amis für ihren College-Basketball hegen, können hiesige Schulsportveranstalter nur träumen. Alle Mannschaften, die an der nord-amerikanischen College-Serie teilnehmen, werden von Fox Sports



Für Action ist gesorgt, auch wenn die Spielfiguren sehr kantig geraten sind

die gewünschte Aktion zu. Leider wurden die kantigen Charaktere mit abgehackten Animationen versehen, und Replays werden gar nicht geboten. Auf einen unterhaltsamen Fun-Modus à la NBA Jam haben die Entwickler von Z-Axis ebenfalls verzichtet. In dieser Form wird es College Hoop's 99 ganz schwer haben, gegen die Konkurrenz von Electronic Arts, Nintendo und Acclaim bestehen zu können.

Sebastian Krämer

Genre:
Sport

Hersteller:
Fox Sports Interactive

Entwickler:
Z-Axis

Preis:
ca. DM 150

Test N64

Gameplay 3

Die Basisbewegungen sind schnell erlernt, fortgeschrittenes Teamspiel gelingt dafür kaum.

Dauerspaß 3

Auf Dauer hilft nur NBA-Power? Oder auch ein lebhafter Vierspieler-Modus. Beides fehlt!

Grafik 3

Das 2D-Publikum ist toll animiert, die abgehackten Moves der Spieler stören aber sehr.

Sound 2

Effekte wie in der großen Liga. Die Musik fügt sich unauffällig gut ins Spielgeschehen ein.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 4 Seiten/Saison

Spieler 1-2 (simultan)
Level 120 Mannschaften
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich als Import (us)

FAZIT
3

MORTAL KOMBAT 4

GAME BOY COLOR

Die Game-Boy-Umsetzungen der berühmt-berüchtigten Mortal Kombat-Reihe sind die einzigen, die Gnade vor den strengen Augen der BPJs finden. Auch die jüngste Fortsetzung des tödlichen Kampfes kommt ein wenig blutleer daher.

Seien wir einmal ehrlich und Hand auf's Herz. Mortal Kombat war noch nie für sein ausgefeiltes Gameplay berühmt. Von

ner zu übertölpeln und seiner spielerischen Existenz ein möglichst blutiges Ende zu bereiten. Mit den beiden Buttons des Game Boys

sowie der Starttaste zum Blocken gestaltet sich die Rauferei sogar noch um einiges primitiver als beim Arcade-Vorbild. Dieses war übrigens das erste MK mit echter 3D-Grafik – eine Neuerung, die auf dem Handheld natürlich nicht umzusetzen war. Um einer möglichen Indizierung vorzubeugen, wurde das Spiel sogar seines einzigen erwähnenswerten Features,

nämlich der Gewalt beraubt. Rote Blutspritzer werdet Ihr auf dem Color-Display somit nicht zu Ge-



Taktik keine Spur wird in der Regel versucht, den Geg-



Die schwache GB-Umsetzung bietet lediglich fünf verschiedene Stages

sicht bekommen, sondern nur eine farblich eintönige Grafik mit schwachen Hintergründen und mäßig animierten Kämpfern. Der gesamte Spielablauf läßt jegliche Dynamik vermissen und präsentiert sich äußerst träge. Da mag auch kein Gefallen an den teilweise lustigen, wenn auch entschärften Fatalities aufkommen.

Marco Häntschi

Genre:
Prügelspiel

Hersteller:
Konami/Midway

Entwickler:
Digital Eclipse Softw.

Preis:
ca. DM 70

Test GB

Gameplay 4-

Ein entschärftes Mortal Kombat ist wie ein Reifen ohne Luft. Es fällt in sich zusammen.

Dauerspaß 4-

Das Thema ist mittlerweile ausgelutscht und spielerische Neuerungen echte Mangelware.

Grafik 3-

Alle Sprites sind zwar groß, aber schwach animiert. Auch die Hintergrundgrafik enttäuscht.

Sound 5

Aus dem Lautsprecher dringen ein unangenehmes Dröhnen und kratzige Sound-Samples.

Modulspeicher: nein
Systeme: GBC, GB, SGB

Spieler 1
Level 8 Kämpfer
Schwierigkeit 3 Stufen
Bildschirmtexte Englisch
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab März

FAZIT
4-

Genre:
Action/SportHersteller:
ImagineerEntwickler:
ImagineerPreis:
ca. DM 160

Snow Speeder

Auf der Nintendo Space World '97 sah Snow Speeder noch nach einer richtigen Katastrophe aus, obwohl es schon im darauf folgenden März veröffentlicht werden sollte.

Glücklicherweise nahm sich Imagineer doch noch ein Jahr Zeit, um das Spiel zu überarbeiten und neue Features zu integrieren.



Im Championship-Modus könnt Ihr gegen drei risikoreich agierende Computer-Gegner antreten, wobei Ihr Euch aussuchen dürft, welche der vier Pisten Ihr auf einem Snowboard oder mit Skiern hinunterjagen möchtet

Gleich zu Anfang offenbart sich dem Spieler eine Enttäuschung, denn es fehlt ein Stunt-Modus. Dafür hat das Spiel aber alles andere, was ein Vertreter dieses Genres bieten kann. Im Championship-Modus müßt Ihr Euch zunächst für einen der sechs Fahrer entscheiden, die in den Bereichen Geschwindigkeit, Kurvenverhalten, Stabilität und Beschleunigung eigene Stärken und Schwächen aufweisen. Zur Wahl stehen außerdem noch drei verschiedene Hänge, welche Ihr mit dem Snowboard oder auf Skiern, von denen jeweils sechs unterschiedliche Modelle existieren, hinunterjagen wollt. Danach kleidet Ihr Euren Pistenrowdy mit den Klamotten der Hersteller Bon-

fire, ON-YO-NE, Salomon und Vans ein, die sich im späteren Spielverlauf durch die robuste oder windschnittige Qualität bemerkbar machen. Zu guter Letzt

POSITIV
Drei CPU-Gegner, hohe Spielgeschwindigkeit, realistisches Gameplay

stellt sich noch die Frage, ob Ihr den Berg im Free-Ride-, Riesenslalom- oder Slalom-Modus bezwingen möchtet. Bei letzteren Modi müßt Ihr durch die gesteckten Tore fahren, wobei Ihr dann schließlich mehr Zeit für das Meistern der Strecke bekommt. Befindet Ihr Euch nun endlich an der Startrampe, müßt Ihr gegen drei Computer-Gegner antreten, die sich Eurem Können weitestgehend anpassen. Die Strecken sind abwechslungsreich gestaltet und mit Abkürzungen durch Tief Schnee, Tunnels und Rampen nur so gespickt. Außerdem bekommt Ihr es mit verschiedenen Untergründen wie z.B. Eis, Holz oder

Stein zu tun, die Euch entweder beschleunigen oder bremsen. Die 3D-Engine präsentiert sich angenehm schnell, doch leider gibt es einige unschöne Grafikfehler, die den Spielspaß hemmen. Nach gewonnenen Rennen verbessern sich die Werte Eures Fahrers durch die hinzugewonnene Erfahrung, bis er schließlich im Rang eines Snow Speeder ist, womit besseres Material zur Verfügung steht.

NEGATIV
Nur vier Strecken, kein Stunt-Modus, zu viele Pop Ups

Im Versus-Modus können zwei Spieler ohne die Computer-Gegner gegenseitig ihr Können demonstrieren, und die Siege werden nach jedem Rennen auf dem Bildschirm angezeigt. Auch im Zweispieler-Modus behält das Spiel seine hohe Geschwindigkeit bei, deshalb sind die gelegentlich auftretenden Ruckler und Grafikfehler zu verkraften.

Benjamin Regorz



Im Zweispieler-Splitscreen-Modus ruckelt es leider sehr oft, vor allem bei Überholmanövern



Mit Hilfe von Sprüngen könnt Ihr an vielen Stellen der Strecken abkürzen

Gameplay 2

Dank der einfachen und gut beherrschbaren Steuerung bleibt der Spielspaß nicht aus.

Dauerspaß 2-

Die Jagd nach den besseren Ausrüstungen ist ein großer Ansporn im Championship-Modus.

Grafik 3+

Die 3D-Landschaften ziehen zwar flott an Euch vorbei, werden aber durch Pop Ups gestört.

Sound 2

Die Hintergrundmusik ist äußerst abwechslungsreich und rundet das Fahr-Feeling gut ab.

Modulspeicher: ja
Controller Pak: 2 Blöcke

Spieler 1-2 (simultan)
Level 3 + 1 Strecken
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich als Import (jp)

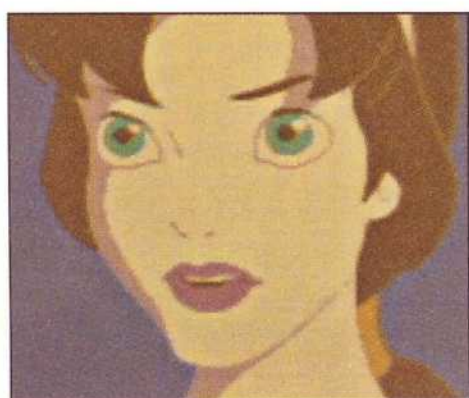
FAZIT
2-

QUEST FOR CAMELOT



Merlin meets Zelda. Im Stile des vierten Link-Abenteuers kämpft Ihr Euch durch ein farbiges Szenario – für König Artus und die Ritter der Tafelrunde.

Warner Bros. erreichte hierzulande mit dem Zeichentrickfilm *Das magische Schwert – Die Legende von Camelot* nur ein kleines Publikum.



Dank Entwickler Titus könnt Ihr nun in *Quest for Camelot* selbst Teil dieser Geschichte werden. Als Kayley, Tochter des Ritters Sir Lionel, macht Ihr Euch auf die Suche nach dem Mörder Eures Vaters, Eurer entführten Mutter und dem verschwundenen Königsschwert Excalibur. Die Ereignisse spitzen sich im weiteren Verlauf zu. Der abtrünnige Sir Ruber bedroht



Camelot durch seine magische Armee, marodierende Soldaten plündern umliegende Dörfer, und selbst die Elemente scheinen sich gegen Euch und Eure Mission verschworen zu haben. Deutliche Parallelen zu Miyamotos *Zelda*-Reihe im allgemeinen und zum Game-Boy-Titel im besonderen zeigen sich schon am Beginn des Spiels. Um an Euer Schwert zu gelan-



Obwohl Titus für einen ansprechenden Rahmen auf dem Super Game Boy gesorgt hat, läuft *Quest for Camelot* nicht einmal im Vierfarb-Modus. Schade eigentlich



Fünf Hühner gilt es einzufangen, um endlich das Schwert zu erlangen

gen, müßt Ihr dem Schmied seine entlaufenen Hühner einfangen und übergeben. Noch bevor Ihr den Schild Eures Vaters erhaltet, hat Euch der Bruder des Waffenschmieds die Wirbelattacke beigebracht, zwei andere Spezialschläge folgen später. Kayley steigert außerdem die Wirkung ihrer Schwerthiebe mit zunehmender Erfahrung. Wie in *Link's Awakening* stehen Euch lediglich zwei Buttons für eine wach-

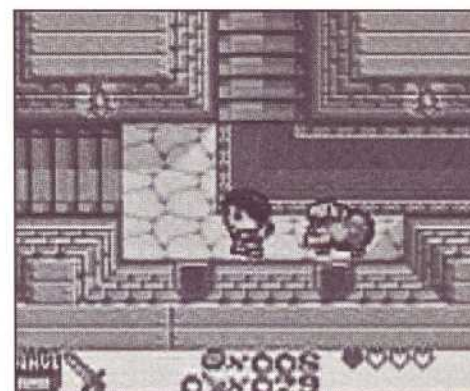


Die niedlichen, kleinen Drachen sind dank ihres Feuerodem sehr lästig

sende Anzahl von Gegenständen zur Verfügung. Trefferpunkte werden durch Herzcontainer symbolisiert, Edelsteine bilden die gängige Währung und Schleuder, Flöte sowie Kompaß komplettieren den Eindruck, *Quest for Camelot* sei ein *Zelda* unter anderem Namen. Ein gelungener Klon ist in jedem Falle wünschenswerter als eine weitere mißlungene Filmumsetzung, und Titus hat ersteres erreicht, während letzteres vermieden wurde. Grafisch wirkt

Genre:	Action/Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Titus
Preis:	ca. DM 70

Test GB



Das Tier, rechts von Kayley, ist ein Hund und nicht etwa ein Wildschwein



Quest for Camelot sogar plastischer und farbenfroher als die GBC-Version von *Zelda IV*, auch wenn die Kulissen weniger detailliert gezeichnet wurden. Wer auf der Suche nach einem spannenden Abenteuer mit interessanten Nebencharakteren ist und sich beim Gameplay gern an ein großartiges Vorbild erinnern läßt, der bekommt mit Titus' *Quest for Camelot* den gesuchten Spielspaß geboten. Lang lebe König Artus!

Sebastian Krämer

Gameplay	2+
Steuerung und Aufgabenstellung erinnern deutlich an Miyamotos geniales <i>Zelda IV</i> .	
Dauerspaß	2+
Die Hintergrundstory orientiert sich an der Filmvorlage und hält Euch gut bei Laune.	
Grafik	1-
Eine gestochen scharfe Darstellung erwartet Euch. Flackernde Objekte: Fehlanzeige!	
Sound	3+
Passende Soundeffekte und etwas eintönige Dudelmusik untermalen das Spiel.	
Modulspeicher:	ein Spielstand
Systeme:	GB, GBC, SGB
FAZIT	2+
Spieler 1 Level 8 Welten Schwierigkeit mittel Bildschirmtexte Deutsch Speicherkapazität 4 MBit Erhältlich im Handel	

Genre:
Jump&Run

Hersteller:
GT Int./Oddworld

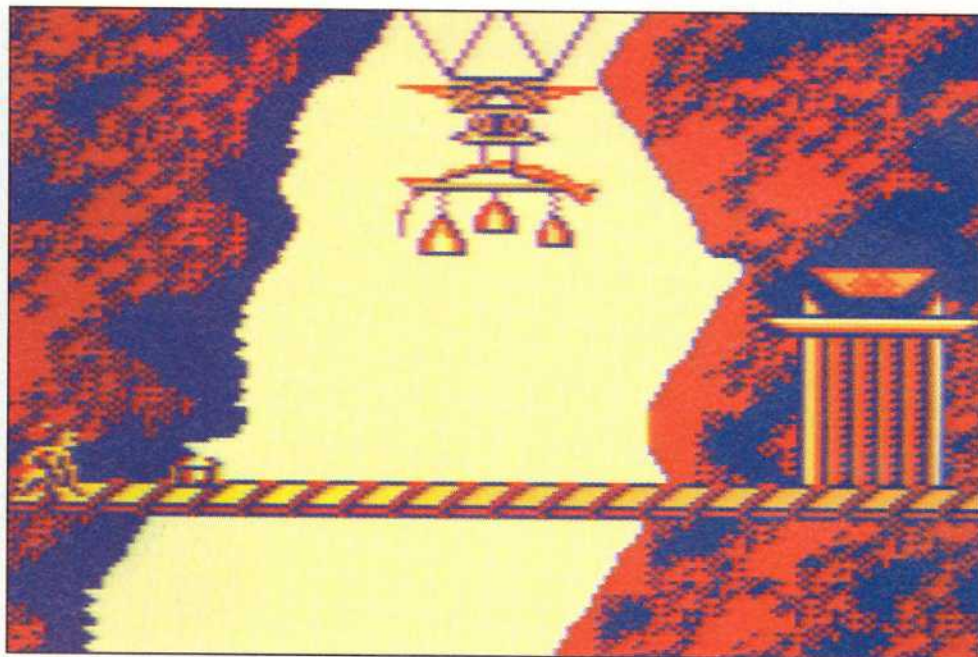
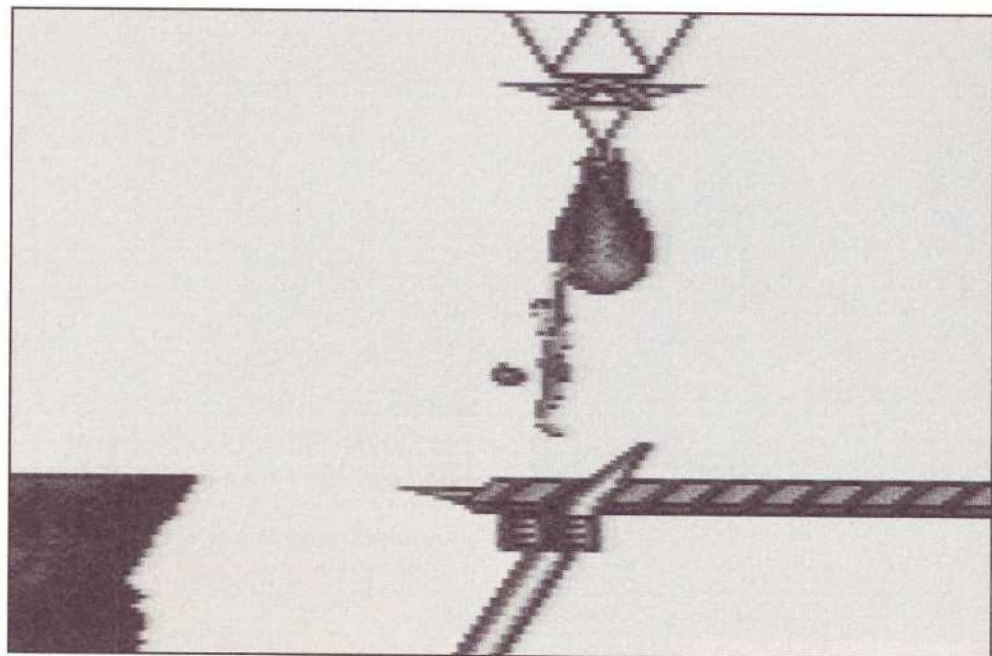
Entwickler:
Saffire

Preis:
ca. DM 70

ODDWORLD ADVENTURES



PlayStation und PC hießen den charmant-häßlichen Mudokon bereits vor eineinhalb Jahren auf ihren Plattformen willkommen. Jetzt kämpft Abe auch auf dem Game Boy um den Erhalt seiner Rasse.

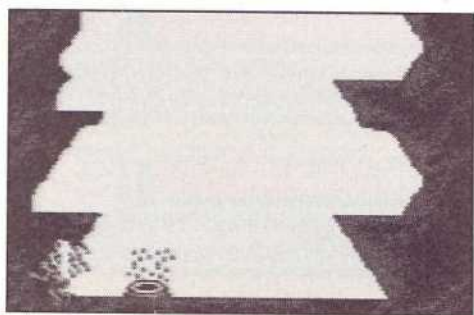


Abe hat es nicht leicht, ist er doch der einzige, der sich gegen die himmelschreiende Ungerechtigkeit zur Wehr setzt. Schließlich wollen die bösen Glukkons nicht nur die letzten Paramites ausrotten, längst haben sie die nächste Rasse für ihren Speiseplan ausgemacht – die Mudokons. Um dieses Schicksal abzuwenden, macht sich der kleine Held auf die Socken, dem Paramonium-Tempel zu seiner alten Macht und Stärke zu verhelfen.

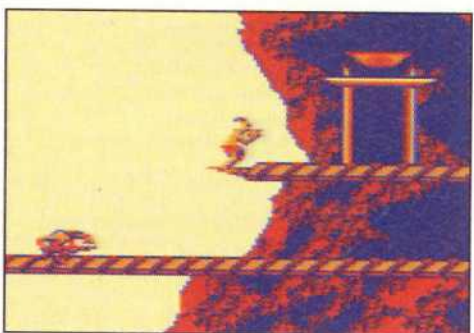
POSITIV
Interessant verzweigtes Leveldesign, saubere Steuerung

Erstaunlich wie viele Abe-typische Features sich auf die Buttons des Game Boys verteilen lassen. Der freundliche Plattfuß kann laufen, springen, kriechen, rollen, schleichen, Schalter bewegen und Fel-

sen oder Fleisch über zwei Entfernungen werfen. Abe wäre aber nicht Abe, wenn er nicht außerdem pfeifen, fauchen und furzen könnte. Das sogenannte Gamespeak-Menü wird vorwiegend bei den Paßwortabfragen im Spiel benötigt. Die beiden Pfeife kommen allerdings auch zur Anwendung, wenn Euer Held auf einen Artgenossen stößt. Trifft er den richtigen Ton, erwartet ihn eine Belohnung. Da Ihr unbewaffnet durch verzweigte 2D-Level stapft und die heiligen Feuertöpfe sucht, ist Abes „Chant“ Eure einzige Verteidigung gegen die einfältigen Sligs. Nachdem Abe gechantet hat, übernimmt Ihr mit Hilfe geistiger Kräfte die Kontrolle über den Slig und

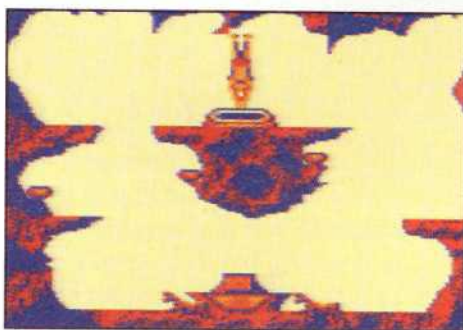
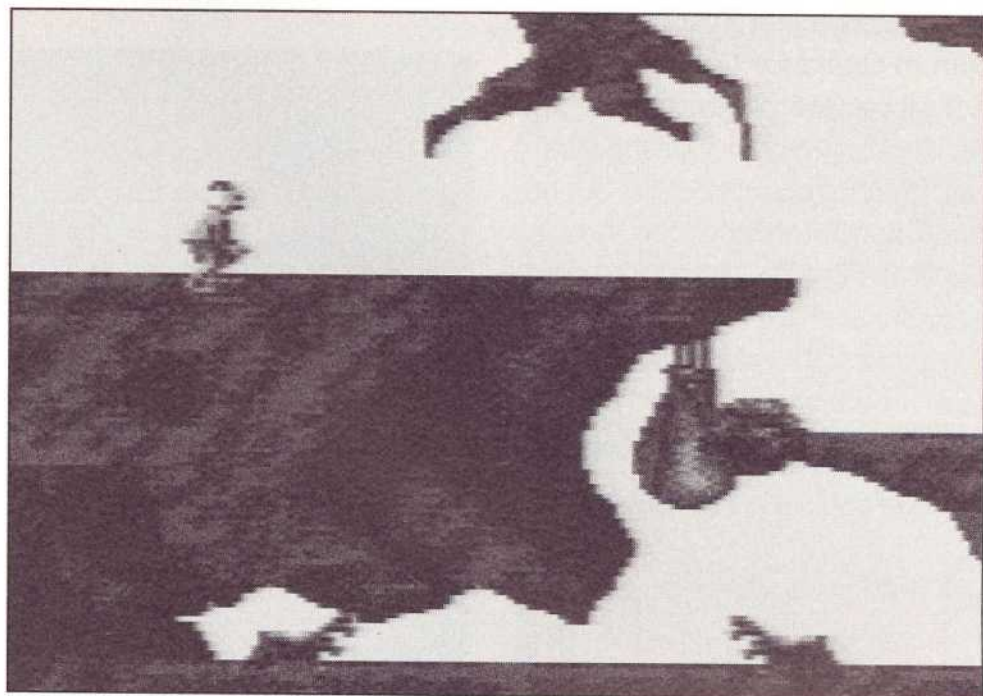


Die kleinen Punkte stellen Bienen dar. Im linken Schwarm steckt unser Abe



Nach dem „Chant“ könnt Ihr den Slig steuern und sein Gewehr benutzen

NEGATIV
Teilweise deftiger Schwierigkeitsgrad, wenig hilfreiches Handbuch



könnt entweder sein Maschinengewehr abfeuern oder ihn durch nochmaliges Drücken von Select zum Platzen bringen. Dank des interessanten Verlaufs nimmt der Spieler die ‚naturbelassenen‘ Hintergründe und den herausfordernden Schwierigkeitsgrad gern in Kauf. Schade nur, daß Oddworld Adventures kein Color-Modul ist – sein Flair wäre dann noch überzeugender.

Sebastian Krämer

Gameplay 2

Dank der genauen Steuerung lassen sich auch die schwierigen Passagen meistern.

Dauerspaß 2-

Abes Aktionsvielfalt und die originellen Rätsel erhalten die Laune auch über ‚Durststrecken‘.

Grafik 3+

Die leeren Hintergründe sind zwar nicht chic, sorgen aber für eine gute Übersicht.

Sound 3

Bessere Musik hätte mehr Stimmung erzeugt, die Sound-FX sind aber gelungen.

Modulspeicher: nein, Paßwort Systeme: GB, SGB

Spieler 1
Level 1
Schwierigkeit mittel bis hoch
Bildschirmtexte Englisch
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 99

GAME BOY COLOR

Die Neuauflage von Konamis Fußballreihe ist voll und ganz auf den Game Boy Color zugeschnitten und räumt mit einzelnen Schwachpunkten des Vorgängers auf. Sogar ein Zweispieler-Modus steht nun auf dem Programm.

Genre:
Sport

Hersteller:
Konami

Entwickler:
KCE Nagoya

Preis:
ca. DM 70

Test GB



Die auf dem Game Boy Color äußerst scharfe Grafik macht speziell auf dem Super Game Boy keinen so guten Eindruck. Es kommt zu gelegentlichem Flackern



Aus stattlichen zwölf verschiedenen Spielformationen dürft Ihr wählen



NEGATIV

Träger Spielablauf, leichte Grafikfehler auf klassischen Game Boys

Color-Umsetzungen beliebter Game-Boy-Spiele sind der Trend der Stunde. Zumeist werden die Titel ohne zusätzliche Features und nur kurz nach dem Release der Schwarzweißversion auf den Markt gebracht. Aber das muß nicht immer so sein. Ähnlich wie es Nintendo mit *Tetris DX* und *Zelda DX* vorgemacht hat, bietet Konami nun eine GBC-Kon-



vertierung von /SS an, die durchaus nennenswerte Neuerungen aufweist.

Die Grafik wurde an das kontrastreichere Bild des Color-Displays angepaßt. Neue Animationen bei Kopfbällen und Fouls bringen mehr Leben in das Geschehen

auf dem Rasen. Leider konnte die Spielgeschwindigkeit aber kaum erhöht werden, so daß Action weiterhin klein-

POSITIV

Neuer Weltmeisterschafts- und Zweispieler-Modus, Musikuntermalung

geschrieben wird. Auch überfordern die aufwendigeren Bewegungsabläufe der Kicker den alten Game Boy, und es kommt zu gelegentlichen Darstellungsfehlern auf dem Schwarzweißbildschirm und dem Super Game Boy. Im Gegensatz zum Vorgänger werden die Matches bei /SS 99 mit Musik untermalt, die allerdings den nervigen Charakter einer Jahrmarktskulisse vermittelt. Glücklicherweise wurde

der Weltmeisterschafts-Modus einer Generalüberholung unterzogen. In diesem verteilen sich die insgesamt 32 Mannschaften auf vier Gruppen, in denen wiederum die Teilnehmer für die Finalsiege ermittelt werden. Die Zeiten der realitätsfernen Dreiergruppen ist damit endgültig vorbei. Highlight unter den Neuerungen ist aber ohne Zweifel der Zweispieler-Modus per Link-Kabel.

Nennenswerte Verbesserungen des Gameplays könnt Ihr nicht erwarten. Weiterhin gestaltet sich der Spielbau recht zäh, und der Computer wechselt oft ohne Sinn und Verstand den von Euch steuerbaren Kicker. Somit bekommt Ihr nur ein leicht überdurchschnittliches Fußball-Spiel für Euren GBC geboten. Doch solange es keine farbige Konkurrenz gibt, ist der Titel sicher einen Blick wert.

Marco Häntsch



Wichtigstes neues Feature ist der Zweispieler-Modus per Link-Kabel



Gameplay

2-

Selbst für GB-Verhältnisse ist die Steuerung recht variantenarm, aber gut beherrschbar.

Dauerspaß

2

Der neue Weltmeisterschafts- und Zweispieler-Modus sind eine echte Bereicherung.

Grafik

2-

Die auf dem GBC sehr übersichtliche Grafik ist auf klassischen GBs ein wenig fehlerhaft.

Sound

3+

Soundeffekte sind weiterhin dünn gesät. Dafür gibt es nun eine nervige Musikuntermalung.

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

Spieler 1-2 (Link-Kabel)
Level 32 Teams
Schwierigkeit 3 Stufen
Bildschirmtexte Englisch
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich ab März

FAZIT
2-

MILO'S ASTRO LANES

Genre:
Space-Bowling

Hersteller:
Crave/Player 1

Spieler:
1-4 (simultan)

Erhältlich:
als Import (us)

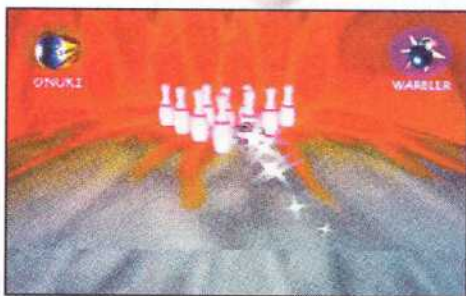
N64-Besitzer befinden sich in der beneidenswerten Situation, unter zahlreichen Genre-referenzen wählen zu können. Neben dem innovativsten 3D-Jump&Run, dem coolsten Snowboard-Spiel und dem fesselndsten Action-Adventure ist nun auch das mit Abstand beste Space-Bowling für das Nintendo⁶⁴ erhältlich.

Player 1 ist kein unbeschriebenes Blatt. Die amerikanischen Entwickler waren auch die Urheber des katastrophalen *Robotron 64* und haben daraus scheinbar gar nichts gelernt. Ihre jüngste Attacke gegen die Menschheit übertrifft ihre bisherigen Anstrengungen, Angst und Schrecken zu verbreiten, sogar noch bei weitem. Sollte dieses Projekt nicht einem einzelnen kranken Hirn entsprungen sein, dann ist die entscheidende Besprechung der beteiligten Programmierer und Designer wohl ungefähr folgendermaßen verlaufen:

Chefprogrammierer: Bowling allein bringt's irgendwie nicht.



Wer sich den Bowler mit der größten Birne aussucht, sieht natürlich nicht viel von der Bahn, und die Position der Pins läßt sich höchstens errahnen. Aber Hauptsache wir haben alle unseren Spaß



Da muß noch was völlig Abgefahrenes rein.

Programmierer: Wie wäre es mit einer unglaublich realistischen Spielphysik und hochauflösender Grafik?

Chefprogrammierer: Quatsch! Außerirdische wären gut. Mit vier Armen und Roboter und so'n Kram.



Grafiker: Ja genau, und die Bowlingbahnen könnten auf fremden Planeten sein. Da sind meiner Kreativität keine Grenzen gesetzt. Prost!

Programmierer: Aber vielleicht sollten wir uns erst einmal darüber Gedanken machen, wie man so ein Nintendo⁶⁴ überhaupt richtig programmiert.



Nicht alle Roboter fristen ein sinnerfülltes Dasein. Manche von ihnen spielen auch Bowling

Chefprogrammierer: Schnickschnack. Sport und Außerirdische, das ist es! Am besten wir bauen noch ein paar Extrawaffen ein. Stellt Euch vor, ein kleiner Knopfdruck und Eure Kugel wird so groß wie der Kopf der Freiheitsstatue. Oder sie teilt sich in drei Kugeln ...

Grafiker: Und man müßte die Würfe seiner Gegner sabotieren können, indem man Schleim auf die Bahn wirft oder sie explodieren läßt. Nasdorowje!

Chefprogrammierer: Du immer mit deinem Schleim. Aber so machen wir es! Eine vernünftige Spielphysik haben wir uns für ein anderes Mal auf.

Sound-Programmierer: Und was mach ich?

Chefprogrammierer: Du schläfst weiter. Und Ihr beiden laßt mir was von der Kinder-Cola übrig.

Marco Häntsch

Spielidee



Bevor man so eine Schnapsidee in die Tat umsetzt, sollte man noch einmal darüber schlafen oder sich an seinen Arzt oder Apotheker wenden.

Umsetzung



Würde der Grafik-Chip des N64 ähnlich intensiv in Anspruch genommen wie die Rumble-Pak-Funktion, dann wäre das Spiel eine Augenweide.

Kulturschock



Bowling ist auch hierzulande nicht unbekannt, doch das Spiel im All gegen Außerirdische und Roboter hat doch etwas Befremdliches an sich.

Sprachbarriere



Mit Ausnahme einiger Jubelschreie oder mit vulgären Gesten unterlegter Beschimpfungen ist der durchschnittliche Bowler eher mundfaul.

Spielepaß



GOLDEN NUGGET

Genre:
Glücksspiellesammlung

Hersteller:
Westwood Studios

Spieler:
1-4 (simultan)

Erhältlich:
als Import (us)

Jährlich strömen Millionen Touristen ins Zockerparadies Las Vegas, um ihr hartverdientes Geld beim Glücksspiel zu riskieren. Einer der beliebtesten Anlaufpunkte für dieses kostspielige Vergnügen ist das Hotelkasino Golden Nugget, dem nun ein gleichnamiges N64-Spiel gewidmet wurde.

Nachdem Ihr Euch an der Rezeption angemeldet habt, warten bereits die Spieltische und einarmigen Banditen, sprich Slot Machines auf Euch. Nun habt Ihr

Die Westwood Studios haben sich mit der Command & Conquer-Reihe weltweit einen Namen gemacht. Nun beschäftigen sich die Könige der Echtzeit-Strategie endlich auch mit dem Nintendo⁶⁴. Für diejenigen unter Euch, die nicht die passende Krawatte oder das ausreichende Kleingeld besitzen, um in einem echten Kasino auf den Putz zu hauen, haben sie zehn verschiedene Glücksspiele in ein Modul gepackt.

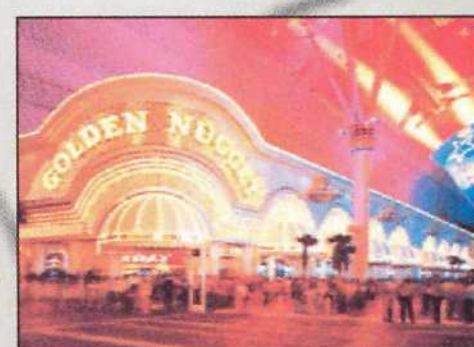


Willkommen in Las Vegas, dem Sündenpfuhl der USA, Heimat des Glücksspiels und der größten Geißel der Menschheit! Doch keine Angst, Siegfried und Roy begegnet Ihr am Roulette-Tisch nicht

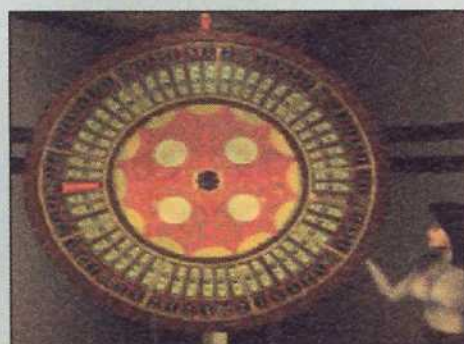
die Qual der Wahl. Auf dem Programm stehen zehn verschiedene Spiele, darunter Black Jack, Craps, Poker, Roulette und Baccarat. Etwas exotischer sind die Pokervarianten 7 Card Stud und Texas Hold'em sowie der lahme Glücksrad-Ableger Big Six. Alle Spiele können mit bis zu vier Teilnehmern genossen werden, von denen der Computer beliebig viele übernimmt. Wer sich lieber an Automaten austobt, dem stehen zudem ein Video-Poker und sechs Slot Machines zur Auswahl. Eure Gewinne könnt Ihr auf Controller Pak speichern und die besten Ergebnisse in einer High-Score-Liste verewigen. Die Steuerung ist unkompliziert und erklärt sich eigentlich von selbst. Zwar kann die etwas grobschlächtige und detailarme Polygongrafik nicht so recht das Flair des Kasinos herüberbringen, doch erweist sie sich nach kurzer Eingewöhnungszeit als äußerst übersichtlich. Mit *Golden Nugget* bekommt Ihr ohne Zweifel die beste Kasinosimulation für das

N64 geboten. Sollten sich aus den hinteren Reihen nun Stimmen erheben, die lautstark darauf hinweisen, daß dies auch der einzige Vertreter seiner Art ist, so haben sie nicht ganz unrecht. Doch *Caesar's Palace* steht schon vor der Tür, und dann erwartet uns ein harter Kampf um die Krone des Genres. Wir sind gespannt.

Marco Häntsch



Wer das Golden Nugget nur von außen kennt, der hat nicht wirklich was verpaßt



Ungefähr so spannend, wie seiner Waschmaschine im Schongang zuzuschauen: Big Six



Beim Plazieren der Einsätze teilt sich der Bildschirm – ganz ohne Ruckeln und Slowdowns

Spielidee

Zehn verschiedene Glücksspiele in Modulform zu gießen ist sicherlich nicht nobelpreisverdächtig, aber ein Segen für alle notorischen Zocker.

Umsetzung

Der etwas unscharfen Polygongrafik stünde ein High-Res-Modus gut zu Gesicht. Die Soundkulisse glänzt mit realistischen Effekten.

Kulturschock

Wenn Baccarat, Craps und Texas Hold'em fremd sind, der wird sich nicht auf Anhieb heimisch fühlen, doch die Hilfefunktion ist ausgezeichnet.

Sprachbarriere

Beim Kartenspielen wird nicht viel gequatscht, doch einige Fachbegriffe sollte man sich schon aneignen, um nicht unangenehm aufzufallen.

Spielespaß



SPIELE, FÜR DIE UNSERE WELT NOCH NICHT REIF IST

BAKUSHOU JINSEI 64: MEZASE! RESORT OU

Genre:
Brettspiel

Hersteller:
Taito

Spieler:
1-4 (simultan)

Erhältlich:
als Import (jp)

Wer kennt nicht das Spiel des Lebens? Als Steckfigur in einem bunten Plastikauto durchläuft man sein gesamtes irdisches Dasein, von der Schulbank bis ins Altersheim. Die japanische Variante dieses Brettspiels richtet das Augenmerk mehr auf die ökonomischen Zwänge der menschlichen Existenz.

Die Ähnlichkeiten zwischen dem in Deutschland bekannten Spiel des Lebens und dieser Videospielvariante sind eher gering. Das Ganze erinnert mehr an Monopoly und beschäftigt sich in erster Linie mit dem Immobilienhandel und Spekulationen an der Börse. Eine recht trockene Materie, die jedoch farbenfroh umgesetzt wurde. Mit zwei Würfeln bestimmt Ihr die Anzahl der Felder, die Ihr in Eurem Auto zurückle-



Taito weiß, worauf es im Leben ankommt: Geld, Kohle und Zaster. In dieser Variante des Spiel des Lebens lernen schon die Kleinsten, wie man seine Mitmenschen am besten über den Tisch zieht



gen dürft. Kommt Ihr auf ein Grundstück, das noch keinem Mitspieler gehört, könnt Ihr es kaufen und fortan Miete von den armen Tölpeln verlangen, die nach Euch dieses Feld erreichen. Einkaufszentren, Bars und schicke Restaurants versprechen die besten Mieteinnahmen. Habt Ihr Euer Kapital geschickt investiert, schlägt sich das natürlich auf dem Aktienmarkt nieder, und der Wert Eures Einmannunternehmens steigt in schwindelerregende Höhen.

Wer nun meint, es sei endlich ein interessantes Videospiel für angehende Dagobert Ducks auf den Markt gekommen, der hat nur zur Hälfte recht. Denn interessant ist das stupide Geld Scheffeln beim besten Willen nicht. Actionreiche Mini-Games,

wie es sie bei Mario Party gibt, fehlen komplett, so daß es mit der Abwechslung nicht weit her ist. Tatsächlich ist die Brettspielvariante wesentlich unterhaltsamer. Da kann man wenigstens einen sinnvollen Beruf ergreifen, heiraten, Kinder in die Welt setzen und den ganzen sonstigen Unfug anstellen, der eigentlich normale Menschen so in den Wahnsinn treibt.

Marco Häntsch



Wertungserklärung

Wir haben für die Einstufung dieser ausgefallenen Import-Spiele ein neues Bewertungssystem erfunden. Die verschiedenen Köpfe fungieren wie eine Benotungsskala 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 hin.



1 - Big in Japan!



2 - Freu, freu, importabel!



3 - Haarsträuber!



4 - TOTAL! schräg



5 - Totale Gehirnwäsche!

Spielidee

Ohne menschliche Mitspieler macht es keinen Spaß, und wenn man welche zur Hand hat, ist die Brettspielvariante wesentlich unterhaltsamer.

Umsetzung

Alle sieben Spielbretter bieten thematisch passende Hintergrundmusiken - von flotten Western-Melodien bis hin zu schrillen Südseeklängen.

Kulturschock

Die Verbindung herzallerliebster Comiccharaktere mit knallharter Geschäftemacherei bedient gleich zwei japanische Klischees auf einmal.

Sprachbarriere

Im Tokioter Telefonbuch werdet Ihr nicht mehr fremdartige Zeichen finden als in diesem Spiel. Selbst Ausprobieren hilft nicht immer weiter.

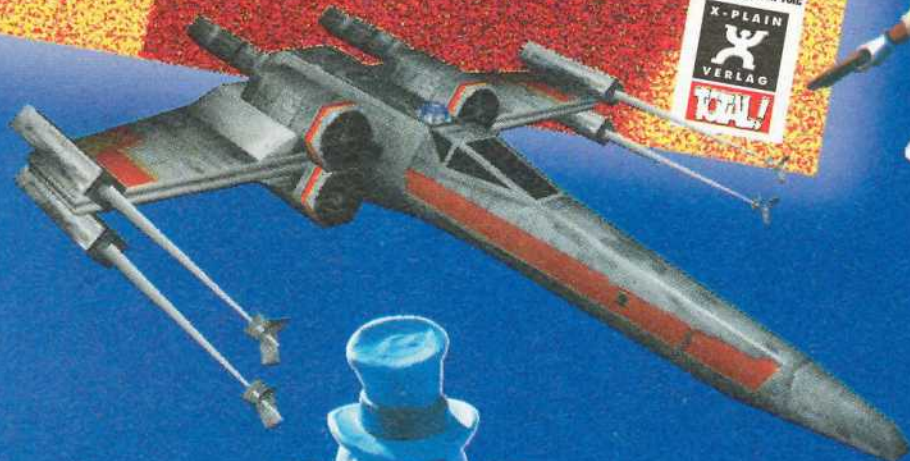
Spielspaß



Einer für alle ...



... Nintendo⁶⁴-
Spiele.
Mit diesem
Games Guide
habt Ihr auf jeden
Fall den
Durchblick. Außer
der kompletten
Übersicht aller
Titel gibt es
Ausblicke auf
kommende
Highlights,
Reportagen und
Tips zu fast allen
Spielen.



TIPS & TRICKS

Teil 1

TUROK

Turok 2 - Seeds Of Evil

Wer ein guter Dinosaurierjäger sein will, braucht nicht nur Erfahrung im Umgang mit verschiedenen Waffensystemen, sondern muß auch über einen überragenden Orientierungssinn verfügen. Für alle, die damit noch Schwierigkeiten haben, folgt in dieser **TOTAL!** der erste Teil einer Komplettlösung. Wir beginnen mit den ersten beiden Levels und beschreiben den Weg zu Missionszielen, Levelschlüsseln, Talismanen und Federn. Dabei führen wir nicht jeden einzelnen Schritt auf, sondern gehen von markanten Punkten im Spiel aus, die eigentlich jeder finden sollte. Die Levelbeschreibungen sind immer in Abschnitte zwischen zwei Warp-Portalen eingeteilt und enthalten zu Beginn jeweils eine Auflistung der zu findenden Extras.

Und nun, viel Spaß beim Spielen!

Holger Reher

Level 1: The Port of Adia

Missionsziele: 1. Aktiviert drei Leuchttürme
2. Rettet vier Kinder
3. Verteidigt das Energietotem

1. Abschnitt: 1. Leuchtturm

Folgt dem Weg am Wasser, bis Ihr an ein Faß gelangt, das an der rechten Wand steht. Zerstört es und klettert die Leiter empor. Am Ende des Ganges erreicht Ihr eine Energiezelle, die Ihr aufammelt und in die Vorrichtung einsetzt, die sich kurz vor dem anfangs zerstossenen Faß in der Wand befindet: Der erste Leuchtturm ist aktiviert. Geht wieder zurück zu der Stelle, an der Ihr die Energiezelle gefunden habt, klettert die Leiter hinauf und betretet im nächsten Raum das Warp-Portal.



2. Abschnitt: 1. Level-2-Schlüssel, 1. Kind

Folgt zunächst dem Weg und sammelt den Level-2-Schlüssel ein. Geht weiter und zerstießt das Faß an der Wand und kriecht durch den freigelegten Gang, um zu einem Wasserbecken zu gelangen. Springt hinein, taucht

durch einen Tunnel und klettert an dessen Ende das Gerümpel hoch. Betätigt den Schalter, erklimmt die Leiter, und geht am Ende der Röhre den schmalen Steg nach rechts, wo Ihr den Gegner besiegen müßt, um eine Geheimgtür zu öffnen. Betätigt den Schalter und geht weiter nach rechts zur Leiter. Oben drückt Ihr nach einem kurzen Weg den nächsten Schalter und öffnet die Tür, die zum ersten Kind führt. Ihr befreit es, indem Ihr auf der gegenüberliegenden Seite nach oben geht und den Schalter drückt. Nach der Befreiungsaktion lauft Ihr zurück zum Wasserbecken und benutzt das Warp-Portal hinter der nun geöffneten Tür.



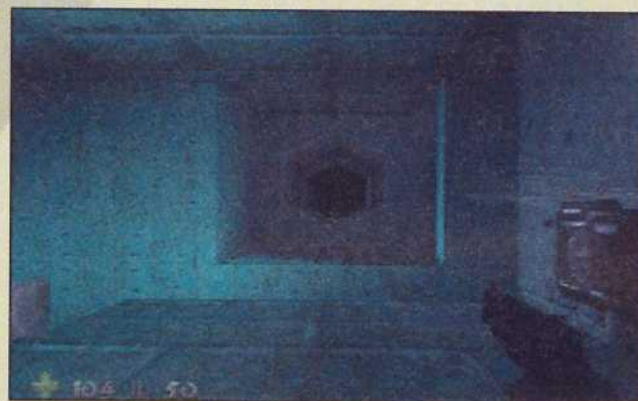
3. Abschnitt: 2. Leuchtturm

Um den zweiten Leuchtturm zu aktivieren, betätigt Ihr zunächst den Schalter in der rechten hinteren Ecke und klettert die Leiter empor, die sich am Ende des nun freigelegten Ganges befindet. Drückt den nächsten Schalter, lauft durch die Tür und steigt die Leiter zu Eurer Linken hinauf, um zu einem weiteren Schalter zu gelangen. Seid Ihr bei dem hochgestellten Boot angekommen, müßt Ihr nur noch das links stehende Faß zerschießen und die gefundene Energiezelle in die Vorrichtung einsetzen, die sich oberhalb des Kistenstapels links hinter dem Boot befindet. Jetzt könnt Ihr den Abschnitt durch das Warp-Portal neben dem Wasserbecken verlassen.

4. Abschnitt: 3. Leuchtturm, 2. Kind

Öffnet das Tor oberhalb der Rampe, indem Ihr den Gegner besiegt, und betätigt den Schalter. Sammelt die Energiezelle hinter der nun geöffneten Tür auf und setzt sie in die Vorrichtung ein, die sich gegenüber der Rampe hinter einer Kiste befindet. Damit habt Ihr den dritten Leuchtturm aktiviert. Benutzt den Schalter hinter der anderen geöffneten Tür, lauft über die Brücke, und Ihr erreicht einen Speicherpunkt und einen weiteren Schalter. Nachdem Ihr diesen gedrückt habt, geht es zurück zur Brücke, von der Ihr nach rechts hinunter springt. Laft in den Tunnel hinter den

geöffneten Toren und betätigt den Schalter auf dem Sockel. Springt links in den Gang, beseitigt die Gegner, die das zweite Kind bewachen, und benutzt den Schalter, um den Käfig zu öffnen. Verlaßt den Abschnitt durch das Warp-Portal links auf dem Vorsprung.



5. Abschnitt: 2. Level-2-Schlüssel

Geht die Leiter hoch und sammelt den zweiten Level-2-Schlüssel ein. Folgt dem Steg am Ende der Röhre nach links zum Warp-Portal und betretet es.

6. Abschnitt: 1. Primagen-Schlüssel (Sprung-Talisman aus Level 2 wird benötigt), 1. Level-3-Schlüssel

Geht durch die Gasse auf der rechten Seite, bis Ihr ein verschlossenes Warp-Portal erreicht, das Ihr durch den Schalter daneben öffnet. Geht nicht hinein, sondern lauft hinter das nächste Gebäude und aktiviert den Schalter in der Nische. Hinter der nun geöffneten Tür führt ein Weg zu einem Sprungfeld, das Ihr, um zum ersten Primagen-Schlüssel zu gelangen, jedoch erst benutzen könnt, wenn Ihr den entsprechenden Talisman im zweiten Level gefunden habt. Geht den Weg zurück zum Gebäude und lauft zu der Stelle, an der drei blaue Energiekreuze schweben. Springt von dort zum weiter unten liegenden Schalter und ak-



tiviert diesen, um das Tor hinter dem Wasserfall zu öffnen. Betretet den Raum und nehmt den ersten Level-3-Schlüssel an Euch. Um nun noch die verschlossene Tür oberhalb der Leiter zu öffnen, müßt Ihr einfach alle Möven



abschießen. Dann gelangt Ihr auch auf das Dach mit dem verlockenden Ultrahealth-Kreuz. Geht danach wieder nach oben und verläßt den Abschnitt durch das Warp-Portal, das neben einem Speicherpunkt steht.

7. Abschnitt: 3. Kind

Springt vom Trümmerhaufen an die abgebrochene Leiter gegenüber und betätigt den Schalter. Geht in den Gang am Boden, bekämpft alle Gegner und drückt alle Schalter, um das dritte Kind zu befreien. Lauft zurück zum Wasserfall in der rechten hinteren Ecke und aktiviert beide Schalter, um die Tür da-



hinter zu öffnen. Geht den Gang entlang, betretet das Gebäude und drückt den Schalter. Sucht den Gang, der von Kisten teilweise verdeckt ist, und betretet das nächste Gebäude durch den Eingang unter der Treppe. Benutzt den Schalter und lauft die Rampe hoch, um über die Brücke zum nächsten Warp-Portal zu gelangen.

8. Abschnitt: 4. Kind

Aktiviert den Schalter über dem Kistenstapel und betretet den Gang, der darunterliegt. Befreit das vierte Kind, indem Ihr oben den Schalter für den Käfig drückt, und benutzt das Warp-Portal. Springt auf das Dach des ersten Hauses und von dort aus zum Schalter in der Wand. Aktiviert ihn und geht durch das nun geöffnete Tor, wo Ihr zwei Schalter betätigen müßt. Lauft zur Tür hinter dem zweiten Haus und drückt den Schalter am Ende des Ganges, bevor Ihr die Rampe hoch lauft und einen weiteren Schalter aktiviert. Der geöffnete Gang führt Euch zum Warp-Portal.

9. Abschnitt: 3. Level-2-Schlüssel

Drückt beide Schalter und betretet das Gebäude hinter dem großen Tor durch die Tür auf der Rückseite. Aktiviert den dortigen Schalter und den im Raum hinter der Vordertür. Jetzt könnt Ihr die heruntergefallene Leiter hinaufklettern und Euch den dritten Level-2-Schlüssel

auf dem Dach holen. Geht durch die Öffnung, drückt den Schalter, springt wieder herunter und benutzt das Warp-Portal.



10. Abschnitt: 2. und 3. Level-3-Schlüssel, 1. Teil der Nuklearwaffe

Drückt den Schalter über den Kisten und geht den Weg entlang bis zu einem Speicherpunkt. Geht durch den Gang und dann nach rechts. Springt vom Steg auf den darunterliegenden, dem Ihr durch den linken Durchgang folgt, bis Ihr den nächsten Durchgang erreicht. Lauft nach links und klettert die Leiter hinauf. Folgt dem Steg nach links, bis Ihr auf zwei Gegner und eine verschlossene Tür stoßt. Vernichtet die Monster und geht durch das geöffnete Tor weiter. Am Ende des Stegs angekommen springt Ihr herunter und drückt den Schalter oberhalb der linken Leiter. Holt Euch den zweiten Level-3-Schlüssel hinter der geöffneten



neten Tür auf dem Boden (Leiter hochklettern) und erklimmt die gegenüberliegende Leiter. Folgt dem Gang, geht die Leiter im Graben hoch und in das Gebäude, wo Ihr, nachdem Ihr alle Schalter gedrückt habt, den dritten und letzten Level-3-Schlüssel findet. Geht über die Brücke und durch die Öffnung in der Wand in Richtung Warp-Portal. Aktiviert es durch Drücken des Schalters auf dem Steg links unten, geht hinein und sammelt nach hartem Kampf das erste Teil der Nuklearwaffe ein. Anschließend beendet den ersten Level, indem Ihr in den Gang im Graben geht, zwei Schalter betätigt und nach Betreten des Warp-Portals das Energie-Totem beschützt.

Level 2: The River of Souls

Missionsziele: 1. Zerstört zwei Seelenspiegel
2. Zerstört die drei Sisters Of Despair
3. Beschützt das Energietotem

1. Abschnitt: Triceratops

Der Weg erklärt sich von selbst, also ballert, was das Zeug hält, und schlägt Euch bis zu der Stelle durch, an der Ihr Euer Reittier in einem Stall unterbringt. Klettert rechts die Leiter hoch und geht ins Warp-Portal neben dem Speicherpunkt. Tip: Auf dem Weg dorthin solltet Ihr die vier spitz zulaufenden Türme abschießen. Dadurch öffnet sich kurz vor dem Stall des Triceratops das sonst immer verschlossene Gitter, hinter dem sich ein Ultrahealth-Symbol und einige rote Lebensmarken befinden.



TUROK

2. Abschnitt

Schießt beim Abgrund auf die beiden Schalter. Lauft durch den Durchgang und rechts durch das Loch im Tor. Aktiviert den nächsten Schalter durch einen gezielten Schuß und läuft über die Zugbrücke bis zum Warp-Portal.



3. Abschnitt: 1. Level-4-Schlüssel

Geht nach links und folgt dem Weg nach oben. Wählt an der Abzweigung den rechten Weg, bis Ihr zum ersten Level-4-Schlüssel gelangt. Zurück bei der Abzweigung wählt Ihr den anderen Weg und geht ihn bis zu der Stelle, an der Ihr zwei Gegner besiegen müßt, damit sich die Brücke senkt. Geht hinüber und nach rechts. Folgt dem Weg bis zu einem Faß auf der linken Seite. Zerstört es und drückt den Schalter. Geht den Weg nach links, dann geradeaus durch die Tür und schießt oben am Abgrund auf den Schalter am Ende der Brücke. Dreht Euch um und springt links von der Brücke herunter. Geht zurück zur Abzweigung, wo das Faß stand, und dann links ins Warp-Portal.

4. Abschnitt

Rechts von Euch befindet sich ein Speicherpunkt. Geht die Rampen hoch und den Weg bis zur Einbuchtung in der Mitte und klettert die Leiter hinauf. Geht durch das Tor und die Rampe hoch und drückt den Schalter auf der linken Seite. Geht wieder herunter und durch den rechten Eingang. Seid Ihr beim Warp-Portal angekommen, drückt Ihr den Schalter und laßt Euch draußen herunterfallen. Sammelt die beiden Schlüssel ein, die sich in den Sockeln

der Brunnen befinden und benutzt sie bei den Vertiefungen auf der Rampe. Aktiviert den Schalter auf der linken Seite, dann den im nun geöffneten Raum über den Kisten und geht die Rampe wieder herunter. Geht durch den rechten Gang zum Warp-Portal und betretet es.



5. Abschnitt: 2. Teil der Nuklearwaffe

Tötet alle Gegner und dreht die beiden Ventile links und rechts oberhalb der Leitern auf. Betretet dann das Warp-Portal.

6. Abschnitt

Lauft wieder die Rampe hoch und springt in den Brunnen. Taucht nach unten, aktiviert den Schalter und schwimmt wieder an die Oberfläche. Rechts hat sich nun die Tür geöffnet, durch die Ihr zum Warp-Portal gelangt.



7. Abschnitt: 1. Seelenspiegel

Geht nach links und zerschießt das Faß in der Ecke. Geht in den geschaffenen Eingang und lauft bis zum Rand des zweiten Abgrundes. Schießt von dort aus auf den Schalter gegenüber und geht über die Brücke den Gang hinauf. Drückt den Schalter hinter der linken offenen Tür und geht anschließend rechts am Gebäude vorbei bis zu dem Schalter hinter der Brücke. Drückt diesen und danach den in dem Gebäude hinter Euch. Lauft zurück, dann links und die Rampe hinauf, um im Raum vor Euch auf den ersten Seelenspiegel zu treffen. Zerstört ihn mit der Schrotflinte, wobei Ihr die ersten Schüsse immer den Gegnern und

die letzten dem Spiegel widmen solltet. Keine Angst, in der Ecke entsteht immer wieder neue Munition. Geht danach wieder nach draußen und benutzt das Warp-Portal am Ende des rechten Ganges.

8. Abschnitt

Geht nach rechts und balanciert auf der Kante des Grabens bis zu den Gegnern. Lauft rechts durchs Tor und bis zum Ende des Ganges, wo Ihr den Schalter aktiviert. Laßt Euch herunterfallen und geht durch den Kanal in der Mitte. An dessen Ende lauft Ihr links die Schräge hinauf, folgt dem Weg, schießt auf beide Schalter und geht ins Warp-Portal.

9. Abschnitt

Klettert die Leiter hoch und geht in den rechten Gang. An der Abzweigung geht Ihr nach rechts und springt ins Wasser. Taucht bis an die Abzweigung und dort nach links, wo Ihr dem Gang bis in den Raum folgt, in dem die Tür hinter Euch zu fällt. Schießt auf den Schalter oben in der Wand und verläßt den Raum wieder. Geht durch die nun geöffnete Tür, nehmt an der Abzweigung den rechten Weg, taucht ans Ende und geht ins Warp-Portal.

10. Abschnitt: 1. Sister of Despair

Lauft zum verschlossenen Tor und besiegt alle Gegner. Lauft weiter und nehmt beim nächsten Tor den Weg nach rechts und über die Leiter. Tötet im großen Raum alle Gegner, wonach Ihr auf die erste Sister of Despair trifft. Tötet sie, am besten mit der Schrotflinte, und lauft danach zurück zum Warp-Portal.



11. Abschnitt

Geht in den Raum mit dem großen Wasserbecken und taucht durch den Gang zurück. An der Abzweigung müßt Ihr geradeaus weiter und springt auf die Plattform in der Mitte des Beckens. Drückt alle vier Schalter, klettert über eine der Leitern auf die Brücke und geht weiter nach oben. Folgt dem Gang bis zum Warp-Portal und geht hinein.



12. Abschnitt

Springt nach unten, folgt dem Kanal, läuft die Rampe hinauf und geht den Gang nach links. Laufen durch den ersten Hof und in einen weiteren Gang, der Euch in einen zweiten Hof führt. Zerschießt das Faß hinten links und betretet den neuen Gang. Laufen nach rechts,



schießt auf den Schalter und springt nach unten auf den Boden. Betretet den Gang auf der anderen Seite, geht nach links und dann wieder nach rechts, drückt den Schalter rechts und geht weiter nach links. Ganz oben geht Ihr rechts ins Warp-Portal.

13. Abschnitt: 2. Sister of Despair

Auf dem Friedhof müßt Ihr erst alle Gegner besiegen, auch den hinter der Gruft, bis sich diese öffnet. Tötet dann noch die Sister of Despair, indem Ihr immer wieder um die Gruft herumrennt, hinter der sich Heilungseinheiten andauernd reproduzieren. So sollte die Schwester kein Problem darstellen. Geht danach wieder ins Warp-Portal.

14. Abschnitt: 2. Level-4-Schlüssel

Laufen zurück und dann den Weg nach rechts.



Steigt die Leiter hoch und springt am Ende nach unten. Laufen über die Brücke, erledigt den Gegner zu Eurer Linken und springt auf die andere Seite. Drückt den Schalter und springt von der Plattform seitlich nach unten. Laufen zurück in den Hof und nach rechts durch die Tür. Dann geht es nach rechts, danach nach links. Springt in das hintere linke Wasserbecken, taucht durch den Gang und sammelt an dessen Ende den zweiten Level-2-Schlüssel ein.



Zurück an der letzten Abzweigung geht Ihr nach links, bis Ihr auf einen Schalter trefft. Aktiviert diesen und laufen durch die nun geöffnete Tür auf der rechten Seite. Besiegt den Gegner und geht ins Warp-Portal.

15. Abschnitt: 2. Primagen-Schlüssel, 3. Level-4-Schlüssel, 2. Seelenspiegel, 1. Adlerfeder

Laufen über die Brücke in der rechten Ecke. Aktiviert im Hof das Warp-Portal mit dem Schalter hinten rechts, geht durch den anderen Durchgang und folgt dem Weg. An der Abzweigung geht es geradeaus weiter, bis Ihr auf einer Plattform landet, von der aus Ihr nach rechts auf die andere Seite des Kanals springt. Aktiviert den rechten Schalter und laufen zurück zur Abzweigung nach oben. (Wenn Ihr den Talisman aus Level 3 schon besitzt, könnt Ihr nun die Fässer zerschießen, durch die Öffnung und den Weg nach rechts gehen. Springt in das giftige Wasser, klettert die Leiter hoch und nutzt die Talisman-Felder. Springt auf die andere Plattform, folgt dem Gang, klettert die Leiter hinauf und nehmt den zweiten Primagen-Schlüssel an Euch.) Geht weiter nach rechts über die Brücke und laßt Euch am Ende hi-

nunterfallen. Laufen in den Raum mit der Rampe, tötet den Gegner und begeben Euch zur Tür auf der untersten Ebene. Geht über den Hof zur Abzweigung. Dort nach rechts, wo Ihr den Gegner besiegt, um danach nach links zu gehen. Bekämpft den Gegner und geht durch die Tür. Tötet dort zwei weitere Monster und nehmt Euch den dritten Level-4-Schlüssel. Drückt den Schalter und laufen zur letzten Abzweigung, an der Ihr nach links geht und dann die Rampe hoch laufen. Zerstört den zweiten Seelenspiegel und geht zurück in den Raum mit der Rampe. Betretet den Raum auf der mittleren Ebene und holt Euch die erste Adlerfeder. Benutzt dann das Warp-Portal auf der obersten Ebene.

16. Abschnitt: 3. Sister of Despair

Bekämpft alle Gegner und benutzt immer wieder die sich reproduzierenden Heilportionen. Drückt alle Schalter in den Gebäuden, bis Ihr an die beiden Friedhofsschlüssel gelangt, die Ihr zum Öffnen des Hauptgebäudes braucht. Besiegt die dritte Sister of Despair und begeben Euch zurück zum Startpunkt, wo Ihr ins Warp-Portal geht.

17. Abschnitt: Talisman

Springt neben dem Portal auf die untere Ebene und geht ins Warp-Portal. Sammelt den Talisman ein und verläßt den Raum. Geht geradeaus ins Wasser, taucht durch den Gang, laufen ins nächste Warp-Portal und beschützt das Energie-Totem, um den zweiten Level erfolgreich zu beenden.

Den Cheat, mit dem man alle Missionen bei *Rogue Squadron* freischalten kann, haben wir mit Absicht an dieser Stelle versteckt. Wir möchten nämlich niemanden, der mit Hilfe der Macht – und unserer Komplettlösung – das Imperium besiegen will, in Versuchung bringen!

Der Cheat lautet: „DEADDACK“

Der 2. Teil folgt in der kommenden TOTAL!



THE LEGEND OF ZELDA

OCARINA OF TIME

Wie in der Februar-Ausgabe angekündigt verraten wir in diesem Monat die Fundorte aller Herzteile und aller Skulltulas. Außerdem haben wir noch die Tauschgeschäfte aufgelistet und ein paar zusätzliche Fragen mit aufgenommen. Ein Hinweis: Nicht jeder Strauch, jede Figur und jedes Tier, der/die/das irgendwo im Spiel herumsteht oder -läuft, hat eine besondere Bedeutung. Zum Marathonläufer: Es ist wie bei der Fabel von Hase und Igel. Der Läufer am Ziel ist der Zwillingbruder Eures Konkurrenten. Zu dem Zeitpunkt, an dem Ihr loslauft, sitzt er schon auf der Brücke und wartet. Sprecht den „Startzwillig“ noch einmal an – dieser beölt sich bereits über den Trick. (Dank an Laurens Pestel aus Wedel für die Info.) Aus gegebenem Anlaß möchten wir erneut darauf hinweisen, daß häufig die Hymne des Sturms gefragt ist, wenn sich das Rumble Pak bemerkbar macht.

DIE HERZTEILE

Hyllianische Steppe

- Vor dem Zugang zum Hylia-See legt Ihr im umzäunten Gebiet eine Bombe und laßt Euch in das entstandene Loch fallen.
- Im Nordwesten der Hylianischen Steppe steht ein einzelner Baum, vor dem ein Loch in den Boden gesprengt werden kann. In dieses springt Ihr hinein.

Lon Lon Farm

- In der Scheune verschiebt Ihr als junger Link ein paar Kisten und kriecht durch die dahinterliegende Öffnung.

Kakariko

- Als junger Link pflanzt Ihr in einer Ecke des Friedhofs eine Wundererbse, um als alter Link zum Herzteil zu gelangen.

- Als junger Link laßt Ihr Euch vom Uhu nach Kakariko befördern, sobald Ihr am Gipfel des Todesberges die Fee besucht habt. Ihr landet auf einem Dach und könnt von dort auf das Holzdach des Hühnergeheges springen. Durch einen Eingang gelangt Ihr zum Herzteil. Mit dem verlängerten Enterhaken oder einem Huhn könnt Ihr den Eingang ebenfalls erreichen.
- Von der Spitze des Turmes aus springt Ihr mit einem Sidestep auf das Dach, auf dem ein Mann sitzt. Sprecht Ihr ihn an, erhaltet Ihr ein weiteres Herzteil (auch mit dem verlängerten Enterhaken zu erreichen).

- Auf dem Friedhof nehmt Ihr als junger Link

an der „grausigen Grabgrusel-Tour“ teil. Neben einigen Nieten und Rubinen ist auch ein Herzteil auszubuddeln.

- Zieht Link einen der Grabsteine (zweite Reihe, vierter von rechts), tut sich ein Eingang zu einer Höhle auf. In der Höhle besiegt Ihr den Zombie und spielt vor der Wand die Hymne der Sonne.
- Öffnet als alter Link die zweite Grabsteinhöhle (linke Reihe, linker Stein). Nach dem Wettrennen gegen den Geist des Friedhofswächters gelangt Ihr durch einen dunklen Gang in die Windmühle, wo ein Herzteil zu holen ist.
- Beendet Ihr das Wettrennen gegen den Geist des Friedhofswächters in maximal einer Minute, winkt ein weiteres Herzteil.
- Nachdem Ihr fünfzig Skulltulas gefangen habt, erhaltet Ihr im Skulltula-Haus ein Viertelherz.

Dodongo-Höhle

- Vor dem Eingang zu Dodongos Höhle pflanzt Ihr eine Wundererbse und kehrt als alter Link zurück, um zum Herzteil zu gelangen.



Zora-Fluß

- Auf einer Plattform am Zora-Fluß seht Ihr ein Viertelherz. Mit Hilfe des Huhns segelt Ihr auf einen Felsvorsprung. Von dort aus springt Ihr auf die Erhöhung.
- Nehmt Ihr das Huhn mit zum Wasserfall, kann ein nahe gelegener Vorsprung erreicht werden, auf dem noch ein Herzteil wartet.
- Als junger Link findet Ihr am Ufer des Zora-Flusses fünf Frösche, denen Ihr die Hymne des Sturms vorspielt. (Ihr müßt Euch auf den Baumstamm, der aus dem Wasser ragt, stellen und die Okarina anwählen.)
- Gewinnt Ihr daraufhin das Flötenspiel gegen die Frösche, winkt ein weiteres Herzteil.

Zoras Reich

- In Zoras Wasserreich müssen vom jungen Link alle Fackeln entzündet werden, bevor die erste wieder erlischt.

Zoras Quelle

- Auf dem Weg zur Eishöhle liegt auf einer Eisscholle ein Herzteil (alter Link).
- In der Eishöhle liegt ein eingefrorenes Herzteil, das mit blauem Feuer befreit werden kann.
- Auf dem Grund von Zoras Quelle findet Link ein Herzteil, das er mit den Eisenstiefeln aus der Eishöhle erreicht.

Hyrule

- Beim Schatzkisten-Poker auf dem Marktplatz (nachts) liegt ein Herzteil in der letzten Truhe. Mit dem Auge der Wahrheit gelangt Ihr mühelos ans Ziel.
- Trefft Ihr beim Krabbelminen-Bowling auf dem Marktplatz dreimal ins Schwarze, winkt als Preis u. a. ein Herzteil. Zuvor müßt Ihr auf dem Todesberg gewesen sein.
- Bei Nacht sucht Ihr ein Hündchen, das sich in der Nähe des Basars versteckt. Bringt es zur molligen Dame in der Seitenstraße.

Verlorene Wälder

- In den verlorenen Wäldern trifft der junge Link ein Horror-Kid. Spielt er ihm Salias Lied vor, erhält er ein Viertelherz.
- Spielt der junge Link die Melodien der beiden Horror-Kids im Takt nach, winkt auch dafür ein Herzteil. (Stellt Euch jeweils auf den Baumstumpf.)

Todeskrater

- Im Todeskrater könnt Ihr die Wand zum Lava-Fluß hinabklettern. In einer Einbuchtung

in der Wand gibt es ein Viertelherz zu holen.

- Pflanz als junger Link im Todeskrater eine Wundererbse, nachdem der alte Link den Bolero des Feuers gelernt hat. Der Sproß trägt den alten Link zum Herzteil auf der Felsspitze.

Goronia

- Im Erdgeschoß von Goronia entzündet Ihr alle Fackeln, um den großen Pott zum Drehen zu bringen. Ein Stockwerk höher werft Ihr Bomben hinein. Das Herzteil erscheint, wenn der Topf anhält und das grinsende Gesicht nach vorn zeigt.

Hylia-See

- Als junger Link angelt Ihr so lange im Hylia-Fischteich, bis Ihr einen Zehnpfünder herausfischt.
- Vor dem Labor wird eine Wundererbse gepflanzt, zu der Ihr als alter Link zurückkehrt.
- Sobald Ihr Euch als alter Link beim Angeln die goldene Schuppe verdient habt, könnt Ihr auf den Grund des Beckens im Labor tauchen, ohne die Eisenstiefel zu benutzen.

Gerudotal

- Hinter dem Wasserfall im Canyon führt eine Leiter in eine Nische. Dort findet Ihr (mit Hilfe von Huhn oder Wundererbse), wonach Ihr sucht.
- Auf einem Vorsprung an der Wand des Canyons steht eine Kiste, die Ihr zerstört (mit Bombe oder Rollattacke), nachdem Ihr mit dem Huhn hinübergesegelt seid.

Gerudo-Festung

- Auf dem Dach des Gebäudes liegt ein Herzteil in einer Truhe. (Ihr braucht den verlängerten Enterhaken.)
- Werden 1.000 Punkte beim Bogenschießen in der Gerudo-Festung erzielt, winkt ein Viertelherz als Preis.

Wüstenkoloss

- Hat Link beim Wüstenkoloss das Requiem der Geister gelernt, flötet er sich als junger Link dorthin zurück und pflanzt eine Wundererbse. Der alte Link kann nun in bekannter Manier zum letzten Herzteil segeln. [Es soll ja Experten unter den TOTAL!isten geben, die ein Herz bei einem Endgegner liegen gelassen haben ... (grins!)] Deshalb sei abschließend noch der Hinweis erlaubt: Achtet auf die acht kompletten Herzen!]

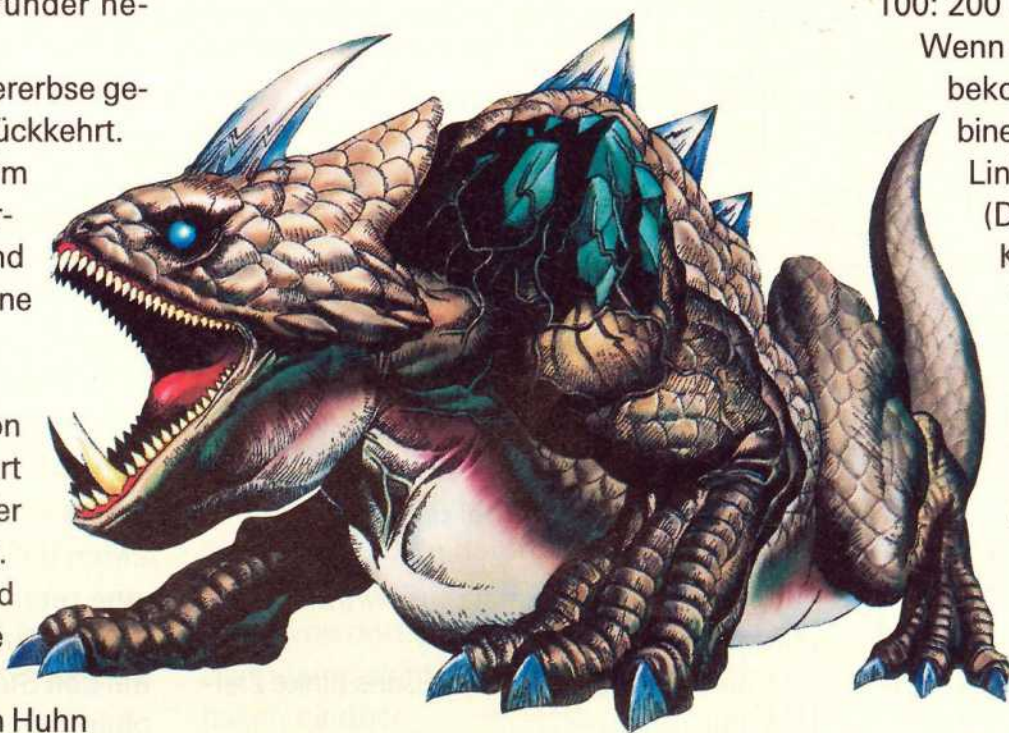
TAUSCHGESCHÄFTE

Junger Link

- Fuchs-Maske: Der Wächter in Kakariko vor dem Stadttor zum Todesberg kauft Euch diese Maske ab.
- Schädel-Maske: Das einzelne Horror-Kid in den Verlorenen Wäldern ist scharf auf diese Maske. Stellt Euch wie für das Viertelherz auf den Baumstumpf und sprecht es an.
- Geister-Maske: Der junge Fan des Toten-

gräbers auf dem Friedhof ist ganz scharf auf dieses Ding.

- Hasenohren: Der Jogger in der Hylianischen Steppe nimmt Euch das Teil gerne ab. Er taucht allerdings erst auf, nachdem Ihr die ersten drei Dungeons erfolgreich beendet habt.
- Gerudo-, Goronen- und Zora-Maske: Diese drei Masken sind im Grunde nutzlos und entlocken den Gesprächspartnern höchstens ein paar amüsante Kommentare.
- Maske des Wissens: Untersucht Ihr einen Mythen-Stein, während Link die Maske trägt, erhaltet Ihr mehr oder weniger nützliche Hinweise.



Alter Link

- Vom Mädchen beim Hühnergehege in Kakariko erhält Link ein Ei, wenn er alle Hühner eingesammelt hat. Aus diesem schlüpft über Nacht ein Hahn, mit dessen Hilfe Ihr Talon aufwecken könnt.
- Bringt das Federvieh zu dem Mädchen zurück, und Ihr bekommt einen blauen Hahn.
- Diesen bringt Ihr zu dem Mann in den Verlorenen Wäldern (dort, wo vorher das Horror-Kid war).
- Er gibt Euch einen Pilz, den Ihr zu der Hexe in Kakariko bringt.
- Diese braut daraus eine Medizin, die Ihr in die Verlorenen Wälder zurückschleppt. Der Mann ist zwar nicht mehr da, aber dafür ein Kokiri-Mädchen. Gebt ihm die Medizin, um die Säge zu bekommen.
- Diese kann der Chef der Handwerker gebrauchen, der sich im Gerudotal aufhält. Die zerstörte Brücke überwindet Ihr entweder mit Hilfe von Epona oder mit dem verlängerten Enterhaken aus dem Wassertempel.
- Geht mit dem abgebrochenen Schwert zum Eingang des Todesberges. Dort trifft Ihr den riesigen Goronen Biggoron.
- Er gibt Euch ein Rezept, mit dem Ihr zum Zora-König geht.
- Dieser überreicht Euch einen Frosch, den Ihr schleunigst zum Labor am Hylia-See bringen müßt.
- Der Forscher verarbeitet den niedlichen,

wehrlosen Frosch zu Augentropfen, die Ihr schleunigst bei Biggoron abliefern.

- Mit der Bescheinigung könnt Ihr drei Tage später das unkaputtbare Goronen-Schwert abholen.

SKULLTULAS

10: Geldbörse für 200 Rubine
20: Stein der Weisheit (Rumble Pak)
30: Geldbörse für 500 Rubine
40: Krabbelminen
50: Viertelherz
100: 200 Rubine bei jedem Besuch

Wenn man 100 Skulltulas gesammelt hat, bekommt man nicht nur einmal 200 Rubine, sondern jedesmal wieder, wenn Link das Skulltula-Haus betritt. (Dank an Lukas Wilde aus Kleinostheim für den Hinweis!)

Skulltulas außerhalb der Reichweite Links können mit dem Bumerang und dem Enterhaken eingesammelt werden. Außerhalb der Dungeons sind die meisten Skulltulas nur nachts zu finden.

Der Hinweis „Wundererbse“ bedeutet, daß Ihr an der Stelle, wo Ihr das magische Grünzeug einpflanzen könnt, einen Käfer aussetzen müßt, um eine Skulltula zu bekommen.

Kokiri

- Wundererbse
- hinter dem Haus der allwissenden Brüder
- auf dem Haus der Zwillinge (alter Link)

Verlorene Wälder

- Wundererbse (bei der Brücke zwischen Kokiri und der Hylianischen Steppe)
- Wundererbse (bei der Waldbühne)
- auf der Lichtung, die zur Waldbühne führt (benutzt den ‚Erbsen-Transporter‘)
- an der rechten Wand beim ‚Labyrinth‘ vor dem Waldtempel

Deku-Baum

- 3F: linker Raum
- B1: im zentralen Raum am Gitter
- B1: im zentralen Raum an der Kletterwand
- B1: Ihr müßt mit Bomben eine Wand sprengen (Karte links oben)

Hylianische Steppe

- Baum anrumpeln vor dem Eingang nach Kakariko
- Höhle rechts vom Eingang ins Gerudotal freisprengen (Steinkreis)

Hyrule

- im Haus zwischen Marktplatz und Zugbrücke (in einer Kiste, junger Link)
- den Baum vor dem Tor im Schloßgarten anrumpeln
- direkt vor dem Schloß in der Ecke beim



Baum (Hymne des Sturms spielen)

- an einer Säule vor Ganons Schloß (alter Link)

Lon Lon Farm

- an der Front des Haupthauses
- Baum anrempeln
- an der Rückwand des Bretterverschlages der Pferdekoppel
- an der Außenwand rechts von der Scheune

Kakariko

- den Baum auf dem Platz anrempeln
- am Skultula-Haus
- auf der Baustelle
- über Impas Haus (selber Weg wie zum Erreichen des Viertelherzens in Impas Haus)
- am Turm
- an der Hauswand vor dem Ausgang zum Todesberg

- Friedhof: Wundererbse
- Friedhof rechts hinten an der Wand

Pfad zum Todesberg

- kurz hinter Kakariko Loch in die Wand sprengen (rechts)
- Wundererbse
- beim Goronen oberhalb des Dodongo-Eingangs unter einem Felsen (bestimmtes Kraftarmband wird benötigt)
- beim Steinschlag vor der Klippe zum Todeskrater

Todesberg

- beim Eingang in der Kiste
- Wundererbse (nur mit Bolero des Feurers)

Goronia

- an der Plattform, die mitten in der Halle hängt (alter Link)
- in dem Raum mit den vielen Felsblöcken in der Kiste

Dodongos Höhle

- 1F: im Raum rechts unten auf der Karte
- 1F: im Gang vor dem obengenannten Raum (mit Vogelscheuchen-Polka)
- 1F: im Raum ganz oben auf der Karte
- 2F: im Raum mit der großen Treppe
- 2F: in einer Nische desselben Raumes (mit verlängertem Enterhaken)

Zora-Fluß

(nicht bei der Wundererbse!)

- Baum anrempeln
- an der Wand oben bei dem Plateau
- an der Wand zwischen Brücke und Wasserfall
- an der Leiter beim Wasserfall

Zoras Reich

- an der Wand rechts oberhalb des eingefrorenen Wasserfalls (alter Link)

Zoras Quelle

- hinter dem Felsblock neben Jabu-Jabu
- Baum anrempeln vor der Feen-Höhle
- in der versteckten Höhle unter dem Stein vor der Feen-Höhle (alter Link)

Lord Jabu-Jabu

- 1F: Raum vor dem Endgegner
- • B1: zwei im zentralen Raum
- im Raum mit dem Wasser-schalter (rechts auf der Karte)

Hylia-See

- Wundererbse
- auf dem Labor (alter Link)
- auf dem Baum auf der Insel (alter Link, verlängerter Enterhaken)
- auf der kleinen Insel (junger Link)
- in der Kiste im Bassin des Labors

Gerudotal

- bei der Holzplanke nach dem Eingang
- Wundererbse
- hinter dem Zelt

- gegenüber vom Zelt bei den Felsen

Gerudo-Festung

- auf dem Dach des Gefängnisses (mit Vogelscheuchen-Polka)
- im Bereich des Bogenschießens (linke Zielscheibe)

Gespensterwüste

- in dem Gebäude

Wüstenkoloss

- Wundererbse
- auf Felsblock in der Nähe der Feen-Höhle (mit 'Erbsen-Transporter')
- an einem der drei Bäume auf der linken Seite

Waldtempel

- 1F: im ersten Raum rechts oben an der Wand
- 1F: im zentralen Raum hinten rechts
- 1F: im rechten Hinterhof
- 2F: im linken Hinterhof
- B1: in einer der Nischen im Raum vor dem Endgegner

Feuertempel

- 1F: im zweiten Raum hinter der rechten Säule des Eingangsraums (erst mit Hammer)
- 1F: in einem der Nebenräume der rechten

Lava-Halle (oben auf der Karte)

- 3F: im rechten Raum mit den rollenden Steinen (Wand sprengen; Karte unten rechts)
- 4F: im rechten Turm (nur mit Vogelscheuchen-Polka)

- 5F: im rechten Turm

Eishöhle (Zoras Quelle)

- im Raum mit der 'Riesensense' (Karte Mitte)
- im Raum mit dem Kompaß und dem Viertelherz (Karte unten Mitte)
- im Raum mit dem verschiebbaren Eisblock (Karte oben rechts)

Wassertempel

- 1F: Karte unten links (Schalter mit Wirbel-attacke umlegen)
- 1F: im Raum mit den Stromschnellen (Karte oben links)
- 1F: vor dem Raum mit dem Master-Schlüssel
- 3F: im zentralen Raum
- 3F: in der Halle mit den beweglichen Plattformen (rechte Wand)

Brunnen (junger Link)

- • B1: je eine im zentralen Bereich links und rechts oben
- B1: eine rechts in der Mitte

Schattentempel

- • • B3: drei im Bereich der großen Halle rechts unten auf der Karte (angrenzende Räume): eine rechts (bei der unsichtbaren 'Riesensichel'), eine unten links (bei den Plattformen mit den Stacheln an der Unterseite) und eine oben links (bei der riesigen Vase)
- B4: vor dem Schiff (mit der Vogelscheuchen-Polka)
- B4: in der Nähe des Master-Schlüssels (Karte oben links)

Geistertempel (junger Link)

- 1F: im Raum mit der Gitterwand
- 3F: am Ausgang des ersten Raumes nach der Treppe

Geistertempel (alter Link)

- 1F: in der mittleren Nische links im Raum der rollenden Steine
- 3F: auf der linken Empore in der Halle mit der Statue (Vogelscheuchen-Polka)
- 3F: ein Raum vor dem Zwischengegner (Karte rechts unten)

Ganons Schloß

(keine Skultulas)





FRAGEN UND ANTWORTEN



Wie kommt man in den Hexenladen in Kakariko?

Nur als alter Link.

Kann man das Huhn auf dem Marktplatz von Hyrule fangen?

Nein

Hat der Typ, der nachts vor dem Baum in Kakariko sitzt, irgendeine Bedeutung?

Nein.

Wo finde ich den verbotenen Köder?

Er ist nur nachts zu finden. Es gibt zwei mögliche Orte. Entweder zwischen den Steinen an der Stelle, wo der kleine Bach in den Teich fließt, oder bei dem aus dem Wasser ragenden Baumstamm. Redet danach mit dem Angler. (Dank für die Ergänzung an Stephan Dröge aus Meckenheim.)

Um die Extras zu erhalten, müßt Ihr einen Zehnpfünder angeln (Herzteil), als alter Link einen 15 Pfund schweren Brocken (Goldschuppe). Mit dem besonderen Köder sind Fische von 35 Pfund (und mehr?) kein Ding der Unmöglichkeit.

Wo ist die sogenannte Waldbühne?

In den Verlorenen Wäldern. Auf der Lichtung, wo Ihr eine Wundererbse pflanzen könnt, steht ein verdorrter Baum im hohen Gras. Links davon befindet sich ein Loch im Boden. Lauft einfach ein wenig umher.

Wo ist das Loch in der Decke des zentralen Raums in der Gerudo-Trainingsarena (TOTAL! 2/99)?



Betretet den Vorraum der Trainingsarena, geht geradeaus durch die Tür, danach durch die linke Tür, dreht Euch nach links um, benutzt das Auge der Wahrheit, schaut hoch ... voilà! (Die Kiste mit dem Schlüssel könnt Ihr vom linken Teil des Dungeons aus durch ein Gitter sehen, aber nicht erreichen.)

Wie besiege ich den Schatten-Link im Wassertempel?

Einen besonderen Trick gibt es nicht. Der Feuerzauber wirkt ebenso wie Bomben (ablegen und zurückgehen). Am meisten hilft das Langschwert (Tauschhandel erledigen). Nehmt notfalls ein paar Heiltränke, beziehungsweise Feen in Flaschen mit.

Wie besiege ich Bongo Bongo im Schatten-tempel?

Stoppt seine Hände mit Pfeilen oder Enterhaken. Benutzt das Auge der Wahrheit und schießt einen Pfeil ins Auge des Gegners. Beharkt ihn dann wie üblich mit dem Schwert.

Wo finde ich Koume & Kotake im Geister-tempel?

Um zu den Endgegnerinnen zu gelangen, müßt Ihr Euch im Raum mit der großen Statue per Enterhaken auf die Plattform ziehen. Lenkt von dort das Licht auf das Gesicht der Statue und zieht Euch dann mit dem Enterhaken hinüber.

Wie zerstöre ich die Siegel in Ganons Schloß?
Mit den Eispfeilen.

Wie bewege ich im Feuersiegel-Raum den riesigen Felsen?

Mit Hilfe der Titanhandschuhe aus dem Schatten-Raum.

Wie komme ich an den Schalter hinter dem Gitter im Geistersiegel-Raum?

Mit Hilfe gut gezielter Krabbelminen.

Wie besiege ich Ganondorf?

Stellt Euch in eine der vier Ecken des Raumes und wiederholt das Pingpong-Spiel von Phantom Ganon. Verpaßt ihm, solange er gelähmt ist, einen Eispfeil. Lauft dann zu ihm hinüber (mit den Gleitstiefeln) und hackt mit dem Schwert auf ihn ein.

Gibt es verschiedene Abspanne?

Nein. Apropos Abspann: Wenn Ihr beim Endbild wartet, hört Ihr ein paar Töne. Das sind die, die Ihr der zweiten Vogelscheuche am Hylia-See vorgespielt habt.

Wird es eine Fortsetzung von Zelda geben? Ganon droht ja im Abspann an, daß er wiederkommt!

Aber die 'Fortsetzungen' gibt es doch schon

– für NES, SNES und Game Boy. *Zelda 64* ist das Prequel (d. h. es spielt vor den bekannten *Zeldas*). Schon vergessen? Okay, eine echte Fortsetzung wurde von Miyamoto in Aussicht gestellt, aber ohne konkrete Terminangaben oder ähnliches.

Warum unterstützt Zelda nicht das Expansion Pak?

Wir erwähnten bereits, daß eine Veröffentlichung der RAM-Erweiterung im vergangenen Jahr noch gar nicht geplant war. Erst als Iguana (*Turok 2*) und Factor 5 (*Rogue Squadron*) mit der High-Res-Option vorpreschten, entschloß sich Nintendo zum Release. Um *Zelda* anzupassen, war es da allerdings schon zu spät. Abgesehen davon ist das Expansion Pak in Japan noch gar nicht erhältlich, weshalb die Unterstützung durch *Zelda* für den japanischen Markt überflüssig wäre.

Ich will Kühe!

Eine exklusive, persönliche Kuh könnt Ihr in Links Baumhaus installieren lassen, nachdem Ihr mit Epona Talons Hindernisparcours gemeistert habt.

Rubine bis zum Abwinken!

Es gibt allerdings einen wesentlich schnelleren Weg, 200 Rubine auf einen Schlag zu ergattern, als 100 Skultulas zu sammeln. In den Verlorenen Wäldern findet Ihr ein Horror-Kid, das den alten Link angreift. Wer es schafft, das Kid zu besiegen, bevor es verschwindet (benutzt das Biggoron-Schwert!), bekommt dafür 200 Rubine. Dies kann beliebig oft wiederholt werden, da das Horror-Kid immer wieder zurückkehrt.

Als junger Link kann man sich auf die Kante der Zugbrücke Hyrules stellen und warten, bis es Nacht wird (oder die Hymne der Sonne spielen). Wenn die Brücke hochgezogen wird, rutscht Link nicht wie erwartet hinunter. Er kann nun vielmehr 60 Rubine einsammeln. Geht Ihr auf den Marktplatz und wieder zurück, sind auch die Rubine wieder da. (Die beiden Tips stammen von Julia Wulf aus Oldenburg)



TIPS & TRICKS

Willkommen zum zweiten Teil der Pilotenschule!

Diesmal erforschen wir die Level sieben bis elf. Ihr werdet das erste Mal in den schweren Y-Wing steigen und mit dem blauen Laserstrahl des X-Wing experimentieren. Euch erwarten schwierige Aufgaben, die Ihr mit diesem taktischen Ratgeber besser meistern werdet. Wer bereits einige Runden gedreht hat und nun auf der Jagd nach Goldmedaillen ist, kann sich hier noch ein paar nützliche Tips holen oder auch bei speziellen Problemen gezielt nachlesen, was zu tun ist. Viel Spaß und bis zur kommenden Ausgabe, in der wir die Level 12 bis 19 knacken und weitere Tricks verraten!

Thomas und Holger

STAR WARS ROGUE SQUADRON

Level	Medaille	benötigte Zeit	Abschüsse	Trefferquote	beschützte Einheiten	Bonus
7	Bronze	7:30	45	25	0	0
	Silber	7:00	60	35	0	0
	Gold	6:30	80	45	0	1
8	Bronze	8:00	45	40	0	0
	Silber	7:00	55	50	0	0
	Gold	6:00	65	60	0	0
9	Bronze	5:00	7	30	3	0
	Silber	4:45	15	35	4	0
	Gold	4:30	26	40	5	0
10	Bronze	13:00	75	30	9	0
	Silber	12:45	85	35	25	0
	Gold	10:30	103	40	35	1
11	Bronze	7:00	40	15	5	0
	Silber	6:45	50	20	6	0
	Gold	6:30	65	25	7	1

PILOTENSCHNITT

Wie beim letzten Mal starten wir mit der Erklärung einiger Schiffe. Diesmal gibt es Tips für den Umgang mit dem Y- und dem V-Wing.

Typ: Bomber

Speed: wenig

Primärwaffe: schwacher Laser

Sekundärwaffe: 20 Bomben

Specials: Ionen-Kanone, R2-Einheit



Y-Wing

Upgrades: bessere

Bomben, Homing-

Bombs, bessere Schilde

(R2-upgrade) **Feuer-**

kraft: schwach in der

Luft, stark am Boden **Panzerung:** mittel

Wendigkeit: schlecht

Der einfache Laser des Vorgängers des X-Wings richtet kaum Schaden an. Das Anvisieren fällt schwer. Dagegen pustet die Ionen-Kanone, die durch Halten der Special-Taste den Schuß auflädt, auch größere Ziele leicht weg. Vor den eigenen Bomben muß man sich in acht nehmen. Sie können auch Euer Schiff vom Himmel holen, wenn Ihr beim Bombardieren zu nahe am Boden fliegt. Besonders gefährlich werden dem Y-Wing die schnellen TIE-Abfangjäger, die sich wie die Pest ans Heck des trägen Raumgleiters hängen und seine Schilde arg in Mitleidenschaft ziehen. Tip: Schmeißt Eure Bomben rechtzeitig ab, bevor Ihr ein Schiff verliert, damit dieses Potential nicht ungenutzt bleibt!



V-Wing

Typ: Scram Jet Boden-

jäger **Speed:** normal bis

sehr hoch **Primärwaffe:**

Zweifach-Laser

Sekundärwaffe: 8

Splitterraketen

Specials: Booster **Upgrades:** bessere Schilde, See-

ker-Raketen **Feuerkraft:** gut **Panzerung:** schwach

Wendigkeit: sehr gut

Der V-Wing ist sehr wendig und beim Einsatz des Boosters enorm schnell. Diese Eigenschaften solltet Ihr Euch zunutze machen, um die imperialen Jäger das Fürchten zu lehren. Setzt Euch mit einer scharfen Kurve hinter die Gegner und fliegt mit Hilfe des Boosters so nah wie möglich an sie heran, um beim folgenden Angriff keine Schüsse zu vergeuden. So solltet Ihr mit den Feinden keine Probleme mehr haben.

LEVEL 7

Imperiale Fabriken

Schiffe: Speeder

Dieser Level hat es faustdick hinter den imperialen Ohren. Zu Beginn müßt Ihr nicht unbedingt in der Formation bleiben, aber sehr darauf achten, daß Ihr den Radargeräten nicht zu nahekommt. Fliegt etwas voraus, um eine höhere Abschußrate zu erzielen! Am Ende der Schlucht befindet sich rechts ein AT-AT, gegenüberliegend der Eingang zur großen AT-AT-Fabrik und nördlich die beiden anderen wichtigen Zentren. Das TIE-Bomber-Werk hinter dem AT-AT könnt Ihr unbeachtet lassen. Steuert zunächst die AT-AT-Fabrikationsstätte an, indem Ihr nach der letzten Radarstation die erste Abzweigung nach links nehmt. Fliegt, soweit es geht, an der rechten Felswand kurz über dem oberen Plateau entlang, dann können Euch die Geschütze nichts anhaben. Allerdings feuern die Raketentürme erste Salven ab. Dadurch, daß Ihr im Halbkreis hinter dem großen Gebäude direkt an der Wand entlangschleicht, schlagen die Missiles in den Felsen ein. Kurz bevor Ihr die Fabrik komplett umrundet habt, schwenkt Ihr nach innen und stürzt Euch frontal auf die beiden Raketentürme. Eventuell müßt Ihr an der anderen Seite wieder hoch auf das Plateau und eine weitere Runde drehen, um den zweiten Turm zu vernichten. Den dortigen AT-AT könnt Ihr getrost stehenlassen. Bei der Zerstörung der Gebäude

solltet Ihr ebenfalls auf die Technik der Umkreisung setzen, da TIE-Fighter erscheinen, die Ihr somit verfolgen und gleichzeitig noch Bodenziele beschießen könnt. ACHTUNG: Ihr müßt alles zerstören, auch wenn die Teilaufgabe im Pausenscreen bereits abgehakt ist. Nun fliegt Ihr aus dieser Sackgasse heraus nach links zur AT-ST-Stätte. Auf dem Weg dahin werden Euch vielleicht TIE-Fighter auffallen,



die zum TIE-Bomber-Werk unterwegs sind. Sie führen Euch an der mittleren Fabrik vorbei, wo sich in einem Schuppen hinten links das Extra befindet (siehe Bild). Nachdem Ihr es eingesammelt habt, kümmert Ihr Euch nur noch um die AT-ST-Brutstätte im Norden, und der Level ist geschafft. Tip: Schießt auch einige Soldaten auf dem Werksgelände ab, um Euch ein hohes Rating und eine wertvolle Medaille zu sichern!



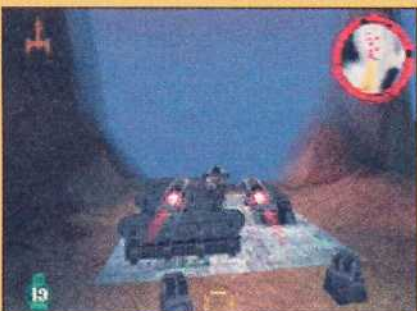
LEVEL 8

Angriff auf Kile II

Schiffe: Y-Wing

Diese Mission gehört zu den härtesten des Spiels. Fliegt zu Beginn sehr hoch, um dem Geschützfeuer auszuweichen! Haltet Euch stets links an den Felsen, so gelangt Ihr automatisch zur großen Radarstation! Dort solltet Ihr gezielt, aber nicht zu zaghaft Bomben schmeißen. Die TIE-Abfangjäger nehmen Euch schonungslos unter Beschuß. Sie zu jagen, hat mit dem schwerfälligen Y-Wing keinen Sinn. Ihr müßt versuchen, Euch unauffällig anzuschleichen, dabei die Verteidigungsgeschütze mit dem Laser zu bearbeiten und schnell wieder zu verschwinden. Im Osten auf der Radarübersicht befindet sich das weitläufige Territorium mit den vielen Gebäuden in der Mitte. Dort zählen ebenfalls extreme

Vorsicht, die Ausnutzung der Bomben, bevor Ihr zerstört werdet, und viel Geschick bei Ausweichmanövern. Vernichtet alle Einrichtungen! Tip: Wer mit dieser Mission zu große Probleme hat, kann das Paßwort „IGIVEUP“ anwenden, um unendlich viele Schiffe zu bekommen.



LEVEL 9

Befreiung auf Kessel

Schiffe: X-Wing

Es erwartet Euch eine sehr interessante Mission, die viel Abwechslung bietet. Gleich am Anfang könnt Ihr Euch mit dem Booster aus der Formation lösen und halbrechts über die Hügelkette einen Walker ansteuern. Danach solltet Ihr sofort den Laserstrahl aufladen (C gedrückt halten, bis es surrt!) und den Zug seitlich anfliegen. Dabei ist es sehr wichtig, unterhalb der Zughöhe zu bleiben, um dem Beschuß der Geschützwagons zu entgehen. Mit dem blauen Laser müßt Ihr ziemlich genau zie-



len, wobei die Waggonen auch von unten getroffen werden können. Die Zuggeschütze haben aber

Vorrang. Wer schnell die beiden hinteren ausgeschaltet hat, kann sich eine ganze Weile um die Walker und Türme in der Umgebung kümmern, denn sie beharken Eure Staffelmitglieder ständig. Der Zug wird zwischenzeitlich langsamer, und Ihr solltet nun den vorderen Geschützwagon und die Lok anschießen, bevor Ihr zum Endbahnhof düst. Wer aber zu viele Teile ausschaltet, beendet den Level vorzeitig und erhält keine Goldmedaille, denn dafür benötigt Ihr 26 (!) Abschüsse. Tip: Verliert Ihr ein Schiff, so startet Ihr vom Anfang des Levels. Fliegt dann gleich nach links! Dort liegt der Zielbahnhof.

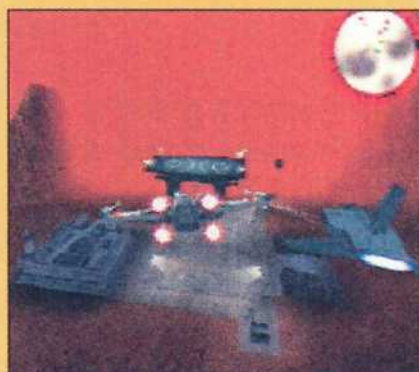
LEVEL 10

Die Straflager von Kessel

Schiffe: X-Wing, Speeder, V-Wing

In dieser Mission müßt Ihr eine Fähre beschützen, die vom Imperium gefangengenommene Rebellen aus Straflagern befreien soll. Fliegt zunächst in die etwas weiter rechts liegende Schlucht und biegt bei der ersten Weggabelung nach links. Zerstört dort alle Geschütztürme, wobei Ihr den letzten am besten ins Visier bekommt, wenn Ihr unter der Brücke durchfliegt. Danach fliegt Ihr weiter in diese Richtung und bei der nächsten Gelegenheit nach rechts, wo Ihr wieder alle Geschütztürme vernichten solltet, bevor Ihr hinter dem Energiefeld nach links abbiegt. Rechts trifft Ihr nun auf den Generator, den Ihr unbedingt zerstören müßt. Eilt nun zu jeweils dem Straflager, in dem gerade die Befreiungsaktion

läuft, und achtet dabei nicht nur auf feindliche Jäger und Bomber, sondern auch auf AT-STs. Um die Geschütze müßt Ihr Euch nun zum Glück nicht mehr kümmern, denn die habt Ihr ja schon beim ersten Rundflug ausgeschaltet. Tip: In der Nähe des zweiten Lagers ist oberhalb ein Bonus in einem Bunker neben einem Geschütz versteckt.



LEVEL 11

Schlacht über Taloraan

Schiffe: A-, X-Wing

Fliegt auf die erste Plattform zu und zerstört die sechs markierten Tanks auf dem unteren Plateau. Fliegt sofort weiter zur nächsten Plattform, auch wenn das Radar noch immer einen anderen Aktionsradius anzeigt, und vernichtet die innen stehenden Tanks und ein paar feindliche Jäger. Begebt Euch wieder zurück zur ersten, und schießt die oben stehenden drei Tanks ab, um nach einer Kehrtwendung dasselbe mit den markierten Tanks oben auf der zweiten Plattform zu machen.

Folgt dem Radar zum nächsten Zielgebiet, wo Ihr die gleiche Taktik bei den dortigen drei Plattformen anwendet. Das heißt, zerstört immer so viele Tanks einer Plattform



wie möglich, kümmert Euch dann um die nächste, um am Ende umzudrehen und den Rest zu erledigen. Die Geschütztürme könnt Ihr dabei wunderbar von schräg unten angreifen, da sie dort nicht hinschießen können. Die folgenden beiden Plattformen sind harte Brocken, aber mit der obengenannten Methode auch zu schaffen. Achtet darauf, daß Ihr nicht zu viele blau markierte Tanks abschießt, da sonst der Level sofort als verloren gilt.

Das Geschwader Tie-Jäger, das Euch entgegenkommt, bietet eine wunderbare Gelegenheit, die Abschußrate in die Höhe zu treiben, doch haltet Euch nicht zu lange mit der Verfolgung auf, wenn Ihr Gold erlangen wollt. Zum Schluß fliegt einfach unter der Stadt durch, vernichtet die drei Geschütze auf der Plattform und kümmert Euch dann um die letzten markierten Tanks zum Beenden des Levels.

FORTSETZUNG FOLGT!

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

TIPS & TRICKS wanted!

Hergelauscht!

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-Freibos**. 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:
Julia Wulf, Oldenburg
Enrico Albrecht, Eisenhüttenstadt
Dennis Rohde, Kiel

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

TIPS &

NINTENDO 64

Battletanx (NTSC)

Alle Gangs im Campaign-Modus

Gebt das Paßwort „LTSLTSGNGS“ ein!



Storm-Ravens-Gang

Gebt das Paßwort „WMNRSMRTR“ ein!

State-Street-Level

Gebt das Paßwort „CJSKPFLGMH“ ein!

Selbstzerstörung

Betätigt im laufenden Spiel alle vier C-Tasten gleichzeitig!

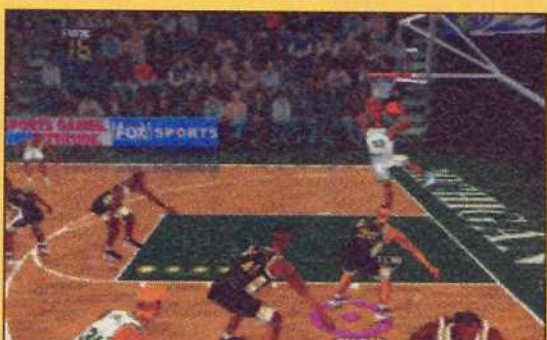
Levelcodes

Level	Code
1	FRHBW NTNTK
2	LHTTT BKRLS
3	RCJRW PCLGM
4	VVSLG GVHRF
5	LPFFL NHJJF
6	CTMGP RWGBH
7	HPJMK GMCJV
8	WHSNK NFRGS
9	CRFPH GCTKP
10	HHRBK PVWGB
11	WFHMK CFWLB
12	SPLJT FLRFS

Fox Sports College Hoops 99 (NTSC)

Diverse Cheats

Anmerkung: Die folgenden Cheats müssen als Codes im Optionsbildschirm eingegeben werden.



Big-Head-Modus

Gebt das Wort „NOGGIN“ ein!

Geisterspieler

Gebt das Wort „GHOST“ ein!

Unbegrenzte Zeit für Ballbesitz

Gebt das Wort „BUZZZ“ ein!

Mehr Fouls für Heim-Team

Gebt das Wort „HOMIE“ ein!

Keine Zuschauer

Gebt das Wort „NOFANS“ ein!

30 Sekunden pro Viertel

Gebt das Wort „THIRTY“ ein!

Programmierer-Team freischalten

Gebt das Wort „TEAM-Z“ ein!

Z-Axis-Stadion

Gebt das Wort „Z-WOOD“ ein!

Andere Kommentare

Gebt das Wort „MONKEY“ ein!

Mario Party

Magma-Mountain-Stage freischalten

Beendet die ersten sechs Stages erfolgreich und sammelt 1000 Münzen ein! Habt Ihr dies geschafft, solltet Ihr Euch zum Shop begeben. Dort findet Ihr im Sortiment einen Schlüssel, der den Weg zum Magma Mountain freigibt.



Milo's Astro Lanes (NTSC) Special-Moves

Anmerkung: Die folgenden Codes werden im laufenden Spiel, während die Kugel rollt, eingegeben. Pro Frame (Runde) kann nur ein Code aktiviert werden. Insgesamt dürft Ihr in jedem Spiel nur drei Codes anwenden.

Mega-Kugel

←, ←, →, →, ←, →

TRICKS

Shorties

Schwere Kugel

→, →, →, ←, ←, ←

Schnelle Kugel

→, →, ←, ←, →, ←

Drei Kugeln

←, ←, ←, →, →, →

S.C.A.R.S.

Crystal-Cup

Gebt das Paßwort „LGSSSX“ ein!

Diamond-Cup

Gebt das Paßwort „CRKKYY“ ein!

Zenith-Cup

Gebt das Paßwort „DZPKKK“ ein!

Master-Modus und alle Bonusfahrzeuge

Gebt das Paßwort „XPRTS“ ein!



Alle Codes aktivieren

Gebt das Paßwort „WLLVDD“ oder die Tastenkombination ←, ↑, →, ↓, Z, R, ↓, ←, ↑, → im Fahrzeug-Auswahlbildschirm ein!

Turok 2 - Seeds of Evil

Big-Head-Modus

Gebt als Code „UBERNOODLE“ ein!

Strichmännchen

Gebt als Code „HOLASTICKBOY“ ein!

Große Hände und Füße

Gebt als Code „STOMPEN“ ein!

Kleine Gegner

Gebt als Code „PIPSQUEAK“ ein!

Pen-and-Ink-Modus

Gebt als Code „IGOTABFA“ ein!

Blackout-Modus

Gebt als Code „LIGHTSOUT“ ein!

Andere Farben

Gebt als Code „FROOTSTRIPE“ ein!

Gouraud Shading

Gebt als Code „WHATSATEXTUREMAP“ ein!

Juan's Cheat

Gebt als Code „HEEERESJUAN“ ein, um auf den goldenen Diamanten Gesichter erscheinen zu lassen!

Zach's Cheat

Gebt als Code „AAHGOO“ ein, um die Diamanten blau zu färben und mit Babygesichtern zu versehen!

Credits ansehen

Gebt als Code „ONLYTHEBEST“ ein!

WWF War Zone

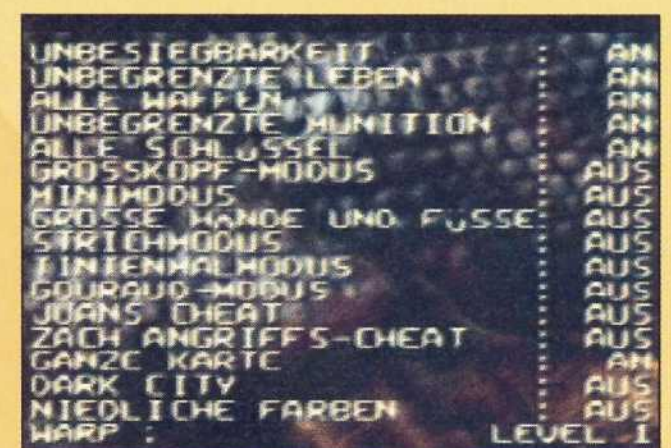
Finishing-Moves

Die meisten in TOTAL! 10/98 abgedruckten Moves von Acclaim erwiesen sich dummerweise als falsch. Daher folgen an dieser Stelle die richtigen und von uns geprüften.

Legende: S = Schlag; T = Tritt; B = Block; T = Tie-Up

Wrestler	Position des Spielers	Position des Gegners	Finishing-Move
Steve Austin	vor dem Gegner	stehend, benommen	←, ←, ↑, T + B
Undertaker/Kane	vor dem Gegner	stehend	↓, ↓, ↓, S + T
Triple H	vor dem Gegner	stehend	←, ↓, →, S + T
Ken Shamrock	am Fußende	liegend	←, →, ↑, K + T
Faarooq	vor dem Gegner	stehend	↑, ↑, ↑, B + T
Goldust	hinter dem Gegner	stehend	←, ↓, ↓, B + T
Bret und Owen Hart	am Fußende	liegend	←, ←, ↑, K + B
Rocky Maivia	vor dem Gegner	stehend	←, ←, ↑, S + T
Mankind	vor dem Gegner	stehend	←, →, ↑, B + T
Dude Love	vor dem Gegner	stehend	←, ←, ↑, B + T
Mosh	auf dem Ringpfosten	stehend	←, →, ↑, B + T
Thrasher	auf dem Ringpfosten	liegend	←, ↑, ↑, S + K
British Bulldog	vor dem Gegner	stehend, benommen	↑, ↓, ↑, S + K
Ahmed Johnson	vor dem Gegner	stehend	←, →, ↑, K + B

Dennis Rohde, Kiel



Universal-Cheat

Gebt als Code das Wort „BEWAREOBLIVIONISATHAND“ ein, um alle Waffen, unendlich Munition und Unverwundbarkeit zu aktivieren!

Ultra-Health und rote Diamanten im ersten Level

Um die roten Diamanten und die Ultra-Health zu erreichen, die in der Mitte des ersten Levels zu sehen sind, muß man alle Möven abschießen, die am Himmel kreisen. Daraufhin

Action-Replay- & Game-Buster- Codes

TIPS & TRICKS

öffnet sich ein Durchgang, der zu den begehrten Extras führt.

WipEout 64

Zusätzliche Strecke

Beendet den Race-Modus mit mindestens einem dritten Platz in der Gesamtwertung!

Stärkere Waffen

Beendet den Weapons-Challenge-Modus mit mindestens einem dritten Platz in der Gesamtwertung, und die Durchschlagskraft Eurer Waffen verdoppelt sich!



Zusätzliches Fahrzeug

Beendet den Time-Challenge-Modus mit mindestens einem dritten Platz in der Gesamtwertung!

Zusätzlicher Challenge-Modus

Beendet alle drei Challenge-Modi erfolgreich!

GAMEBOY

Oddworld Adventures

Levelcodes

Level	Code
2-0	JCBCM
2-1	JMBCC
2-2	JMCCB
2-3	JPCCD
2-4	JTCCJ
2-5	STCCS
2-6	SBCCT
2-7	TBFCQ
3-1	TBKCL
3-2	TBTCB
3-3	TBTDC
3-4	TBTGF

Enrico Albrecht, Eisenhüttenstadt

Hallo, Action-Replay-Fans!

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

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

NINTENDO64

The Legend of Zelda - Ocarina of Time

8111 8404 03E7	unendlich Rubine
8111 8400 0140	unendlich Energie
8011 8403 0030	unendlich Magie
8011 8444 0000 +	
8011 845C 0063	unendlich Deku-Stöcke
8011 8445 0001 +	
8011 845D 0063	unendlich Deku-Nüsse
8011 8446 0002 +	
8011 845E 0028	unendlich Bomben
8011 844A 0006 +	
8011 8462 0032	unendlich Munition für Schleuder
8011 844C 0009 +	
8011 8464 0063	unendlich Krabbelminen
8011 8452 0010 +	
8011 846A 0063	unendlich Wundererbsen
8011 8447 0003	Feen-Bogen
8011 8451 000F	Auge der Wahrheit
8011 8448 0004	Feuerpfeile
8011 844E 000C	Eispfeile

8011 8454 0012	Lichtpfeile
8011 8449 0005	Dins Magie
8011 844F 000D	Farores Magie
8011 8455 0013	Nayrus Magie
8011 8456 0014 +	
8011 8457 0014 +	
8011 8458 0014 +	
8011 8459 0014	alle leeren Flaschen



8011 8472 0002	silberne Schuppe
8011 8472 0004	goldene Schuppe
8011 8472 00C0	Beutel mit 50 Deku-Samen
8011 8451 000E	Bumerang
8011 844B 0007	Feen-Okarina
8011 844B 0008	Okarina der Zeit
8011 8453 0011	Hammer
8011 844D 000A	Enterhaken
8011 844D 000B	verlängerter Enterhaken
8111 846C 7777	alle Ausrüstungsgegenstände
8111 8474 30FF+	
8111 8476 FFFF	alle Items im Status-Bildschirm
8018 471 0001+	
8018 472 0004	Köcher mit 30 Pfeilen
8011 845F 0032	unendlich Pfeile



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

hingegen 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

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

• ABO • ABO • ABO

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

(BITTE ANKREUZEN)

☐ LX4 TREMOR PAK 1 MB

☐ G64 CONTROLLER

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

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

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

Helpline

TIPS &

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 einfach Eure Fragen in einem Brief oder auf einer Postkarte, und wir werden versuchen, sofort die richtige Antwort abzudrucken. Ansonsten warten wir auf die Antwort eines Lesers, die dann in einer der kommenden TOTAL!-Ausgaben veröffentlicht wird. Die Adresse lautet:

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

DIE SPIELREGELN:

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

ACHTUNG!

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

Hallo!

Hat das Jahr nicht gerade erst begonnen? War nicht eben gerade Weihnachten, und schallen nicht noch die Trommelfell zeretzenden D-Böller durch unsere Gehörgänge? Nein! Wir sind andere Töne gewöhnt. Unsere Ohren werden durch liebe Ocarina-Klänge, warme Motorengeräusche, das niedliche Fiepen einer R2-Einheit oder das Geborgenheit vermittelnde Surren einer Gatling-Gun verwöhnt.

Nun, während die Zeit unaufhaltsam an unserer Schönheit nagt, scheint sich der große Berg (nein, nicht Das Fred!) an Helpline-Zuschriften momentan überfallartig auszu dehnen. Daher fällt es uns derzeit nicht leicht, eine Auswahl unter den vielen Einsendungen zu treffen und zu entscheiden, welche Fragen und Antworten auf die nächste Ausgabe verschoben werden müssen. Deshalb sollte Euch aber nicht gleich der Mut verlassen – zur Not müßt Ihr es halt noch einmal probieren.

Thomas

Fragen

1080° Snowboarding (N64)

In jüngster Zeit gab es einige Hilferufe, bei denen es vordringlich darum ging, daß die zusätzlichen Fahrer nicht erspielt werden konnten. Manchmal lag es offensichtlich an geringfügigen Problemen, häufig war aber auch gar nicht klar, wie man denn nun eigentlich genau an die Fahrer kommt. Deshalb wiederholen wir einfach noch einmal in Kurzform, was Ihr tun müßt.



1. Der Kristall-Fahrer, der auf der sechsten Strecke als Gegner erscheint, muß zunächst einmal besiegt werden. Danach wählt Ihr Akari an, drückt A, woraufhin die Charakterwerte eingeblendet werden, drückt dann C← und bestätigt schließlich mit A!
2. Der goldene Fahrer wird freigelegt, wenn

Ihr mit dem Kristall-Fahrer alle sechs Strecken im Expert-Modus siegreich absolviert habt. Wählt dann Kensuke an, drückt A und dann C↑, zum Schluß wieder A!

3. Der Panda-Fahrer muß aufwendig freigeschaltet werden, denn Ihr müßt in allen Spielmodi auf allen Kursen alle Rekorde geschlagen und Euch in die Highscore-Liste eingetragen haben. Wählt dann Rob an, drückt A, um die Charakterwerte einzublenden, und dann C→! Bestätigt mit A, und der Panda-Kopf erscheint anstelle von Robs Porträt!

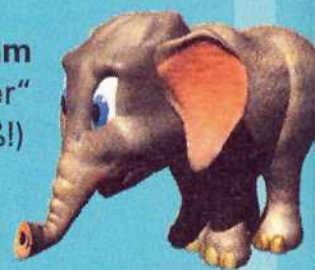
4. Um mit dem Pinguin-Board fahren zu können, müßt Ihr im Trainings-Modus alle Tricks auf der Trickliste abgehakt haben. Einige beherrscht nur der Panda-Fahrer! Dann drückt Ihr im Board-Menü C↓ und bestätigt mit A!

Body Harvest (N64)

Manuel Hevesi entschärfte die Doomsday-Bomben in Amerika und wurde dann aufgefordert, den Schildgenerator zu zerstören. Doch das Schildportal ist nicht passierbar. Manuel vermutet, daß es etwas mit diesem „drehenden roten Ding, das sich hinter der Barriere befindet“, zu tun hat. Ist das richtig? Wie kommt er zum Generator?

Donkey Kong Country 3 (SNES)

Johann Wotschel aus Hamm hat im Level „Freiflug-Fässer“ (Land K3!) eine Kiste (kein Faß!) entdeckt, die sonst nirgendwo im Spiel auftauchte. Nun fragt er sich natürlich, wofür sie gedacht ist.



FIFA 98 - Die WM-Qualifikation (N64)

In TOTAL! 12/98 ist uns während des vorweihnachtlichen Tohuwabohus ein Mißgeschick passiert. Stephan Werk wollte nämlich Cheats, Paßwörter und dergleichen für sein Fußballspiel erbitten, doch eben nicht für die mäßige SNES-Variante (Note 4), sondern für seine gute N64-Fassung (Note 2+) von FIFA 98. Nun habt Ihr also noch einmal Gelegenheit, Stephan Eure Tips und Tricks über die TOTAL! zukommen zu lassen.

Harvest Moon (SNES)

Julia B. hat nicht nur einen extrem kurzen Nachnamen, sondern auch eine kleine Frage zur Entwicklungsquote: Wie steigert man den Wert auf über 18 %?

TRICKS

Helpline

Illusion of Time (SNES)

Steffen Düring lebt in Altlandsberg, besitzt einen tollen Computer, dazu eine eigene E-Mail-Adresse, ein Faxgerät und 50 Juwelen. Letzteres zumindest dann, wenn er sich bei seinem kürzlich erworbenen Action-Adventure als Will (bzw. Freedan oder Shadow) dem heranbrausenden Kometen entgegenstellt. Das Problem bei dem alle 800 Jahre wiederkehrenden Chaos gestaltet sich folgendermaßen: Sucht Steffen den Juwelier auf, so führt ihn dieser aufgrund der Anzahl der Juwelen in ein Labyrinth, aus dem der Held keinen Ausweg



mehr weiß. Nach einigen Scharmützeln gelangt Steffen zwar an eine Brücke, hinter der sich eine Kiste mit Heilkräutern befindet, von dort aus geht es aber nicht weiter. Der Monitor zeigt wohl noch ungeschlagene Gegner an, die Will bislang jedoch nicht aufspüren konnte. Wer weiß nun, wie es weitergeht? Wird Steffen auf den Endgegner aus *Soul Blazer* (Vorgänger-Modul der NTSC-Version *Illusion of Gaia*) treffen? Irrt er bereits im kniffligen Geheimlevel herum? Tragen wir wirklich Fußketten? Und wie spät ist es eigentlich?

Might and Magic 2 (SNES)

Iris Kolhof hat diese schlaflosen Nächte satt, die sie und drei ihrer SNES-Kollegen quälen. Denn sie weiß nicht, wo die Abschlußprüfung für den Paladin stattfindet. Es heißt, ein Drache würde auf y8x8 sein Unwesen treiben. Wer kennt sich aus?



Mischief Makers (N64)

Ilona und Kerstin Kloss aus Schwerin „haben eine Frage zu einem Videospiel“. Hui! Schau an, das hätten wir nicht vermutet! Marina, die süße Heldin, kämpft in Level 5-6, Abschnitt 3, erfolglos gegen den Obermütz, der eine Mischung aus Maschine und Vogel darstellt. Dieser fiese Kerl wirft doch tatsächlich rotzfrech mit Bomben und schießt Raketen auf das wehrlose Mädchen. Endgegner haben eben keine Manieren. Die Frage ist nun, wie Ilona und Kerstin zum Sieg kommen. Kann man die Geschosse vielleicht auffangen und dann selbst als Waffe benutzen?

Soul Blazer (SNES)

Iris Kolhof aus Wehr sucht nach einer Strategie, den Endgegner (nicht den Verwandlungskünstler) zu besiegen. Sie ist im Besitz der magischen Glocke und auf Level 24, doch ihre Attacken bewirken nur einen einzigen Treffpunkt beim Gegner. Wer mag Iris bei dieser schwierigen Aufgabe helfen?

Turok - Dinosaur Hunter (N64)

Mark Bock aus Berlin, der die Antwort auf Matthias' Frage nach dem Chronozepter-Teil beantworten konnte, hat auch selbst noch ein Problem, bei dem Ihr ihm hoffentlich helfen könnt: Im zweiten Level befinden sich in der



Nähe des Chronozepter-Teils und des Checkpoints mehrere Gegner, die Euren Helden von oben attackieren. Dort sieht man auch ein Energiehäppchen in Form eines orangenen Punktes und einen Bonuslevel-Teleporter auf einer Plattform. Wie kommt man zu dieser einsamen Energieauffrischung? Führt vielleicht eine versteckte Höhle dorthin?

WWF Wrestlemania - The Arcade Game (SNES)

Sacha Galgon forscht nach Move-Listen und Tricks für das Wrestling-Spiel. Leider ist an dieser Stelle nicht genügend Platz, alle Moves

noch einmal abzudrucken, weshalb wir auf die TOTAL! 9/96 verweisen müssen. Ihr könnt die Ausgabe über unseren Heftshop aber immer noch nachbestellen.

Antworten

Bomberman 64 (N64)

Clemens Puy, Ausgabe 12/98:

Per E-Mail erhielten wir einen Tip von Daniel Gloddek aus Witten. Es ging um die vereisten Hänge in der Welt White Glacier, Stage 3: Von unten ist da nichts zu machen, man kommt die Schräge nicht hinauf. Ihr müßt statt dessen vom Levelanfang aus nach rechts zur Tür des Höhlendurchgangs und dann eine weitere Tür durchqueren. In dieser Stage befindet sich die Kamera unter Bomberman. Ihr gelangt so zum rechten vereisten Hang. Stellt Euch an die Kante und rutscht hinunter – an den beiden Gabelungen jeweils rechts halten! Achtet dabei auf die Löcher im Boden! Ihr erhaltet soviel Schwung, daß Ihr den gegenüberliegenden Hügel hinaufschlittert und auf diese Weise zum Schneemann kommt. Besiegt ihn und betätigt danach den roten Schalter! Um den Level zu verlassen, kehrt Ihr dann anschließend zum Anfang zurück und stellt Euch auf den Skilift (grüner Pfeil).

Breath of Fire II (SNES)

Janine Süß, Ausgabe 1/99:

Metallica-Fan Alfred „Cyrus“ Frank hilft Janine bei der Suche nach der Prinzessin: Die Froschdame befindet sich, wie angenommen, tatsächlich im Schloß. Um allerdings in den geheimen Trakt des Gemäuers zu kommen, müßt Ihr die Toilette als Lift mißbrauchen. Stellt Euch vor das Waschbecken und drückt den Aktionsknopf! Dies geht vor dem Kochwettbewerb noch nicht. Der merkwürdige Fahrstuhl bringt Euch schließlich zum Endgegner, wo auch die holde Prinzessin verweilt.

Final Fantasy III (SNES)

Torsten Lerche, Ausgabe 2/99:

Von Dominique Berg (ja, verwandt mit Das Fred!) kommt die Antwort zu Frage 7: Den Fluch des Cursed-Shields könnt Ihr brechen, indem Ihr es über mindestens 255 Kämpfe hinweg tragt. Danach verwandelt es sich in den sehr guten Paladin-Schild, der Euch treue Dienste leisten wird und hervorragende Werte aufweist.

Forsaken (N64)

Mario Puljic, Ausgabe 10/98:

Nachdem wir in der vorigen TOTAL!-Ausgabe die Fragen 1, 2 und 5 dank der Mitarbeit von Christian Schnöll beantworten konnten, folgen nun die beiden restlichen Lösungen. Diesmal schrieb uns Philipp Siegemund aus Oelde. 3. Um die Tür rechts vom Startpunkt zu öffnen, müßt Ihr zunächst zum Levelboss fliegen und den Fiesling in die ewigen Jagdgründe befördern. Rechts und links vom Kampfplatz stehen ein Geschütz und ein Panzer, die jeweils den weiteren Weg versperren. Sucht an den beiden Wänden nach Geheim-



türen! In der Nähe des Geschützes führt ein Gang zu einem Raum mit einer S.C.U.-Einheit. Besiegt sie! Verläßt den Raum durch eine weitere versteckte Tür! So erreicht Ihr einen Schalter, der den Weg zum Levelanfang freilegt. Danach gelangt Ihr automatisch auf die mittlere Route.

4. Anscheinend gibt es wirklich keine Continues. Uns und Philipp sind jedenfalls keine Möglichkeiten bekannt, nach dem letzten Leben weiterzuspielen.

Harvest Moon (SNES)

Daniel Himmel, Ausgabe 1/99:

„Ach, wie gut, daß keiner weiß, wo ich wohne“, sprach die magische Bohne. Doch Martin Lingnau, nett und schlau, tauscht eine Kuh, juhu und wow! Auch Alexander Lampe weiß Rat und schritt per E-Mail jüngst zur Tat. Ihr solltet zunächst mit dem Viehhändler reden und ihm sagen, daß Ihr ihm eine Kuh anzubieten habt. Er erwidert daraufhin, daß er sie gegen Abend bei Euch zu Hause abholen wird. Doch anstelle des Viehhändlers taucht ein reisender Händler auf, der gerade auf der Suche nach einer schnuckeligen Kuh ist und Euch im Tausch einen Samen gibt. Diesen Samen pflanzt Ihr dann im Frühling oder Sommer auf einer Bergspitze ein. Spätestens nach einem Tag ist dort eine imposante Ranke gewachsen. Klettert diese Pflanze hinauf! Oben trifft Ihr dann auf ein goldenes Huhn, das Euch eine Frage stellen wird. Antwortet auf jeden Fall mit Ja, und Ihr erhaltet die ersehnte magische Bohne! (Damit ist übrigens auch gleich die Frage nach dem goldenen Huhn von Timo Isermann beantwortet.)

Pop 'n Twinbee (SNES)

Janine Schulz, Ausgabe 12/98:

Die folgenden Action-Replay-Parameter erhielten wir von Thomas Müller aus Heising. Hoffentlich ist Dir, Janine, und anderen Lesern damit geholfen!

Code	Auswirkung
7E1F F608	unendl. Continues
7E00 9C1D	unendl. Energie für Twinbee
7E00 A003	unendl. Smart-Bomben für Twinbee
7E00 9E1D	unendl. Energie für Winbee
7E00 A203	unendl. Smart-Bomben Winbee
7E00 8A0X	Levelanwahl, X = 0-6

Terranigma (SNES)

Christian Hentschel, Ausgabe 1/99:

Martin Lingnau aus Witten kann im Grunde auch nichts anderes als der Spieleberater empfehlen: Benutzt den Waffenschild, der im Normalfall auf R liegt und Euch bei Treffern nur drei Punkte abzieht! Dies rechnet sich auf Dauer. Sollte die Energie unter Hundert sinken, müßt Ihr Euch heilen. Bekämpft den Gegner am besten mit dem Blitzstich (rennen und attackieren), sobald er sich der Plattform nähert! Mark Bock und unser „neuer Helpline-Spezialist“ Gregor Müller haben eine andere Lösung für den Kampf gegen Ragnara: Sie schreiben, daß es besonders wichtig ist, einen hohen Level zu haben und den Enigma-Panzer sowie die Terra-Lanze zu besitzen. Um sich wiederum einen hohen Level zu erarbeiten, solltet Ihr die Kanalisation von Neotokio durchqueren. Die dort lebenden Diebe stocken nach ihrer Vernichtung den Erfahrungspunktwert gehörig auf und geben zusätzlich noch jeweils drei sehr nützliche Goldklumpen ab. Dafür erhaltet Ihr umgerechnet 100 Geldeinheiten. Als groben Richtwert könnt Ihr Level 36 anpeilen, den Ihr mindestens für einen erfolgreichen Kampf erreicht haben solltet. Außerdem empfiehlt es sich, die Schwachstelle des Gegners zu bearbeiten. Bei Ragnara ist dies die kleine Öffnung, aus der das Licht herausstrahlt.

Turok - Dinosaur Hunter (N64)

Matthias Quading, Ausgabe 1/99:

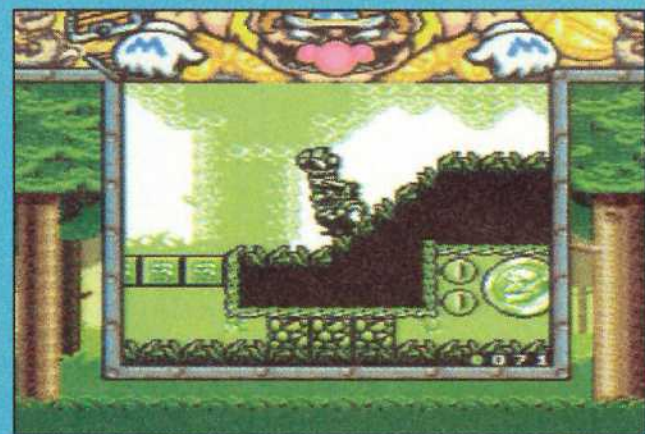
Das Chronozepter-Teil in Level 6 bei den Baumwipfeln befindet sich nach Aussage von Mark Bock direkt hinter dem blauen Teleporter am Ende des Levels. Links vom Teleporter müßt Ihr Euch von der Kante aus auf eine Plattform fallenlassen. Daneben ist eine zweite

Plattform zu sehen, auf der sich das Chronozepter-Teil versteckt hält.

Wario Land 2 (Game Boy)

Simon Elchlepp, Ausgabe 1/99:

Um im Level „Stop that Train!“ (Chapter 4, Story 1) den Schatz zu finden, muß man wissen, was Sascha Samadi weiß: Ihr könnt Euch nach dem Betreten des Levels so weit nach rechts bewegen – ohne auf das Dach des Zuges



zu klettern –, bis Ihr in den fünften Waggon des Zuges einsteigen könnt. Am Anfang des Waggons solltet Ihr die Möglichkeit nutzen, auf das Dach zu kommen. Von dort aus bewegt Ihr Euch weiter nach links. Springt weit ab, und Wario wird auf dem Waggon landen. Durch eine Öffnung erhaltet Ihr Zugang zum Vorraum des Schatzes.

Yoshi's Island (SNES)

Sacha Galgon, Ausgabe 1/99:

Julian Marioulas muß Sacha leider enttäuschen, denn einen Cheat, mit dem man in allen Levels satte 100 Punkte bekommt, gibt es nicht. Ihr solltet statt dessen bei der Suche nach den versteckten Münzen nicht mit Lupen-Karten geizen. Probiert einen Level einfach noch einmal und sucht mit wachen Augen alles ab! (Übrigens: Der gute Sacha, schreibt sich nicht „Sascha“, wie es einige von Euch vermutet hatten. Es handelt sich also nicht um einen Rächtschraipfeler.)



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 of Mana + Sammelkarte

TOTAL! 1/97

Autogrammkarte: Shigeru Miyamoto
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
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: Donkey Kong Country 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 of the Empire

TOTAL! 6/97

Specials: Jubiläum – 4 Jahre TOTAL!, DigiPen, die Programmierer-Uni
N64-Tests: Mario Kart 64
GB-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 Rare
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 Spiele
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°, 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: Weltrix
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
Tips&Tricks: 1080° Snowboarding, Mace: The Dark Age, Rampage World Tour, Breath of Fire II (SNES)

TOTAL! 7/98

Specials: E3-Messe, Turok 2-Reportage
N64-Tests: Banjo-Kazooie, Bio Freaks, Frankreich 98, G.A.S.P!!
SNES-Tests: Kirby's Dreamland 3
GB-Tests: Ottifanten, V-Rally
T&T: Bust-A-Move 2, Forsaken, Kobe Bryant, Shad. of the Empire

TOTAL! 8/98

Specials: Interview mit Rare (Perfect Dark) und Iguana (Turok 2), Anime-Übersicht
N64-Tests: Iggy's Reckin' Balls, All-Star Baseball 99, Major League Baseball feat. Ken Griffey Jr. (Import), World Cup 98/ISS 98 (Import), Quest 64
SNES-Tests: Super Metroid
GB-Tests: Castlevania II – Belmont's Revenge, Mega Man II
T&T: 1080°, Chameleon Twist, Mace: The Dark Age, Mischief Makers

TOTAL! 9/98

Specials: wipEout-64-Interview, Anime-Übersicht (Teil 2), Akihabara-Reportage
N64-Tests: Mission: Impossible, F1 World Grand Prix, F-Zero X, WWF War Zone, Int. Superstar Soccer 98, Cruis'n World, 1080° Snowb., 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 NEXTeam, 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: Expansion-Pak-Reportage, TOTAL!-Foto-Story, 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
Extra: 40seitiger Turok-Comic



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! 2/99



Poster: Zelda 64 (japanisches Motiv)
Specials: Pokémon-Reportage (Teil 3), N64-Software-Ausblick 1999, Kid Paddle-Comic
N64-Tests: BattleTanx, South Park
Game-Boy-Tests: Hexcite, Rampage World Tour, Die Schlümpfe im Alptraumland, Turok 2 – Seeds of Evil, Zelda IV DX
Tips&Tricks: Star Wars: Rogue Squadron (Level 1 bis 6 + Cheats), Zelda 64-Tips, Buck Bumble, Glover, Nightmare Creatures, Rush 2
Extra: vier Stundenpläne

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-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

☐ 5/96 DM 6,80
☐ 8/96 DM 6,80
☐ 9/96 DM 6,80
☐ 10/96 DM 6,80
☐ 12/96 DM 6,80
☐ 1/97 DM 6,80
☐ 2/97 DM 6,80
☐ 4/97 DM 6,80
☐ 5/97 DM 6,80
☐ 6/97 DM 6,80
☐ 7/97 DM 6,80
☐ 8/97 DM 6,80
☐ 9/97 DM 6,80
☐ 10/97 DM 6,80

Stück Ausgabe

☐ 11/97 DM 6,80
☐ 12/97 DM 6,80
☐ 1/98 DM 6,80
☐ 2/98 DM 6,80
☐ 3/98 DM 6,80
☐ 4/98 DM 6,80
☐ 5/98 DM 6,80
☐ 6/98 DM 6,80
☐ 7/98 DM 6,80
☐ 8/98 DM 6,80
☐ 9/98 DM 6,80
☐ 10/98 DM 6,80
☐ 11/98 DM 6,80
☐ 12/98 DM 6,80

Stück Ausgabe

☐ 1/99 DM 6,80
☐ 2/99 DM 6,80
☐ Sonderheft
☐ 1/97 DM 5,80

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum/Unterschrift _____

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel).

Achtung! Bitte vergesst die Versandkosten nicht!
(Inland DM 5,-/Ausland DM 12,-)
Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartenummer bitte nicht vergessen!)

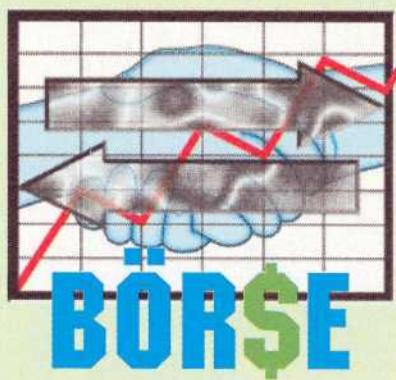
☐ bar anbei

Bitte keine Überweisung!



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

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



SNES + Zubehör + 18 Spiele, VB DM 520, Final Fantasy III + Spieleberater, Chrono Trigger, Breath of Fire 1, jeweils gegen Höchstgebot, Tel.: 02359/3402, Dominik



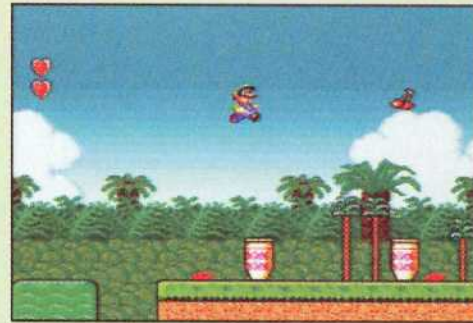
Verkaufe SNES-Spiele: Asterix & Obelix, Toy Story, Hulk, Sim City 2000, Indy Car für je DM 30, außerdem Super Game Boy für DM 25, Tel.: 05248/1790, Daniel

DKC 1, Super Mario Kart, Yoshi's Island, F-Zero, S. Tennis, Zelda 3, S. Mario, StarWing, Hulk (us), Mario Paint, SoM, Super Metroid, SoE, Terranigma, je DM 20-30, Tel.: 05371/52383, Lars



Alien 3, Jimmy Connors Pro Tennis Tour, NHL Hockey 93. Super Probotector, Super Turrican. Rock

'n Roll Racing, Indiana Jones, je DM 30, Tel.: 05371/52383, Lars
SNES mit 7 Spielen (DKC 2, Lemmings 1 + 2, Theme Park, S Mario All-Stars, Mario Paint, SMW), außerdem ARP 1 und Super Game Boy (Spiele nicht einzeln!), Paket: DM 300 bzw. DM 100, DM 200, Tel.: 0511/315242, Timo



Zombies Modul DM, Terminator 2 DM 50, Zelda 3 DM 60, Street Fighter Turbo 2 DM 40, Tel.: 03685/700007, ab 14 Uhr, Patrick



Verkaufe SNES mit 2 Pads, Super GB und 17 Topspielen, wie Lufia, SoE, DKC, DKC 2, ISSD etc., für DM 750! Fast alle Spiele mit Anleitung, ohne Verpackung, Tel.: 04951/912955, Hendrik

Mega Man X, Actraiser, Super Soccer, je DM 25, E-Mail: Medau@mail.pcom.de, Fax: 07621/163303, rufe gerne zurück, Markus
SNES DM 79, viele SNES-Spiele, z. B. Star Wars, Bob, Schlümpfe, Street Fighter, R-Type, SoE, Zelda, M. Kart, Mario All-Stars, Pac Attack, Pinball, SoM, D. Dragon, PilotWings usw. Spiele für N64, MD, PC, PSX + GB, Tel.: 02553/6959, Ingrid

Treasure Hunter G + Lösung DM 298, 34 SNES-Spiele DM 998 (NP DM 3.400), 13 GB-Spiele DM 298, suche Spieleberater FF 3, Chrono Trigger, GB: King of Fighters - H.o.B., Harvest Moon, Tel.: 030/4048230, Wolf

SUCHE

TOTAL! 6/93 bis 9/93 oder jemanden, der mir daraus die Lösung für Zelda 3 kopiert, Angebote an G. Gabinski, Gorch-Fock-Str. 20 a, 27472 Cuxhaven, Tel.: 04721/32188, ab 18 Uhr

Suche Secret of Mana mit Spieleberater! Tel/Fax: 02234/48232, fragt nach Marian

Suche Secret of Mana, brauche keinen Spieleberater, VB DM 60, Tel.: 0881/63530, bitte fragt nach Adrian
Suche dringend Sailor Moon für

SNES! Biete bis zu DM 120 oder tausche gegen Turok 2 (engl.)! Tel.: 0931/414293, ab 18 Uhr, meldet Euch bei Thomas

Suche gut erhaltenes SNES mit 1 Controller u. mind. 1 Spiel, biete DM 20 u. einen gut erhaltenen Game Boy pocket (silber) u. DK Land 1 + 2, Tel.: 05322/86141, Jens

TAUSCHE

Tausche SNES mit Mario World II und Mario Kart gegen N64-Spiel Glover, Tel.: 04337/1407, Kevin



Tausche Actraiser 2 (us), Final Fight (us), Final Fight 2, Kirby's Ghost Trap + Syndicate gegen F-Zero X! Tausche außerdem 1080° gegen Body Harvest, Tel.: 04298/31648, Malte

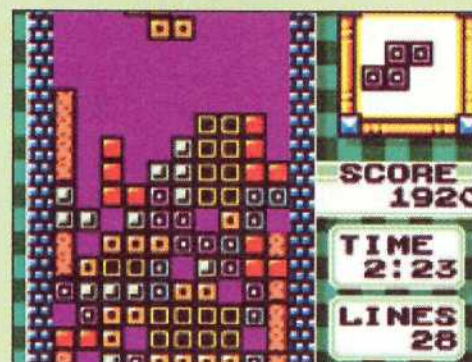
GAME BOY

VERKAUFE

Verkaufe Mystic Quest für Game Boy, nur für Sammler, Preis VHB, Tel.: 02641/26915, Clemens Schaefer



Verkaufe Donkey Kong Land 1 + 3 und Mario Land 1, 2, 3, 4! Suche übrigens Final Fantasy Legend 1, 2, 3! Dringend! Tausche auch! Tel.: 0471/88336, Peer



Tetris DX (Color), VIDIS Energy-Set für Pocket, je DM 20, Game Boy Light „Tezuka Osamu Limited Edition“ DM 200, alles wenig benutzt, E-Mail: Medau@mail.pcom.de, Fax: 07621/163303, rufe gerne zurück, Markus

Indizierte Videospiele

Die folgenden Titel sind von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) indiziert. Sie dürfen Personen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht und nicht beworben werden. Deshalb dürfen sie auch in den Kleinanzeigen nicht aufgeführt werden – auch nicht in verklausulierter Form wie *Mörtel Kompott* oder *D****. Wir sind dazu verpflichtet, solche Nennungen aus der Kleinanzeige zu entfernen.

Area 51	GT Interactive
Black Belt	Ariolasoft/SEGA
Cannon Fodder	Virgin Interactive
Chaos Engine,	Laguna Videogames
Castle Wolfenstein	Muse Software
Dark Forces	Softgold
Die Hard-Arcade	FOX Interactive
Die Hard Trilogy	FOX Interactive
Doom	ID Software
Doom II – Hell on Earth	ID Software
Duke Nukem 3D	3D Realms
Exhumed	BMG Interactive
Final Doom	ID Software
Fire Power	Microillusions
Flying Shark	
Golden Axe	Virgin Games
GoldenEye 007	Rare
Green Beret	
House of the Dead, The	Sega Enterprises HH
Killer Instinct	Stadlbauer Marketing
Killing Time	3DO Company
Lethal Enforcers	Konami
Lethal Enforcers II – Gun Fighters	Konami
Lethal Weapon II	
Loaded	Gremlin Interactive
Mad Dog McCree	American Laser Games
Mad Dog II – The Lost Gold	IBM
Mercs	Mega-Trade
Mortal Kombat	Acclaim Entertainment
	(gilt nicht für den Game Boy)
Mortal Kombat II	Acclaim Entertainment
	(gilt nicht für den Game Boy)
Mortal Kombat 3	Williams Entertainment
	(gilt nicht für den Game Boy)
Mortal Kombat 4	Midway
Mortal Kombat Trilogy	Midway
Mortal Kombat Mythologies	
Sub-Zero	Midway
Narc	Ocean Software
Projekt Overkill	Konami
Quake	ID Software
Rambo III	Sega Enterprises
Re-Loaded	Gremlin Interactive
Resident Evil 2	Capcom
Robocop II	Ocean Software
Shadow Dancer	Leisuresoft
Smash T.V.	Bomico
Super Double Dragon	Tradewest
Time Crisis	Sony
Total Carnage	Midway/Black Pearl Software
Virtua Cop (2)	Sega Deutschland
War Gods	GT Interactive
Wolfenstein 3D	Apogee Software
Zero Tolerance	Accolade Europe

5 gegen 1: Kung Fu Master, Spider-Man, Goemon, , Fist of the North Star + NBA 2! Suche King of Fighters– Heat of the Battle oder Street Fighter 2, Tel.: 04298/31648, Malte

**VERKAUFE**

Verkaufe gut erhaltenes Nagano Winter Olympics DM 100 und WCW vs. NWO World Tour DM 95, beide zzgl. Versandkosten, tausche auch vielleicht, Tel.: 06501/980281, Daniel

Verkaufe Bomberman 64, Body Harvest, Top Gear Rally, Diddy Kong Racing, suche Super Swiv für SNES, VB DM 40, Tel.: 07562/2443, Paul
Löse große Spielesammlung auf! Mit NBA 99, XG 2, Overdrive, Body Harvest u.v.m., alle zus. oder mit



N64, 2 Pads, Mem., RP, Exp.-Pak!
Tel.: 05247/4433, ab 20 Uhr, Marco
Der Hit: Wave Race DM 50, Mission Impossible DM 70, Forsaken DM 50, zzgl. Porto + Verp., außer bei Tausch gegen Turok 1/2 (engl.), LX4-Tremor, Exp.-Pak oder WipEout, Tel.: 02826/7112, Michael

Verkaufe F1 World Grand Prix,
NHL 98, Diddy Kong Racing, je DM
50, ISS 64 DM 40, inkl. Anl. + Verp.,
Tel.: 06441/34628, ab 17 Uhr, Dirk
Leidecker



Mission: Impossible DM 70, NBA Courtside DM 50, Wave Race DM 50, Snowboard Kids + XG zus. DM 90, WCW Rev. DM 100, Zelda 64 DM 70, Rogue Squadron DM 80, Turok 2 DM 80, Tel.: 02551/5756, Roman **Verkaufe** Zelda 64 DM 90, extreme-G 2 DM 80, WWF Warzone, F1 World Grand Prix, je DM 65, NHL



Breakaway 98 DM 40, evtl. Tausch
(außer Zelda), Tel.: 09433/1774, ab
17 Uhr, Martin

Nintendo⁶⁴ DM 180, Mem. DM 30, Contr. DM 40, Spiele ab DM 60, PlayStation mit Umbau für Sicherheitskopien, 2 Contr. (je DM 20), 1 Mem. (DM 20), RGB-Kabel (DM 20) oder Spiel DM 299, PSX-Spiele DM 45, Tel.: 089/3006159, Marcus

N64-Spiele: Zelda, Rogue Squadron, LylatWars, V-Rally, Forsaken, PilotWings, Top Gear Rally, Dark Rift, Frankreich 98, Blast Corps, jedes für DM 50, Tel.: 038461/52189, Rico

SUCHE



Suche TOTAL!-Sonderhefte: Mario
Band 1, Tips & Tricks 1/94, 2/94 +3/96
sowie alle TOTAL! von 6/93 bis 12/96,
nur in Topzustand! Tel.: 04921/20602,
Peter

Suche 1st-Person-Shooter, zahle gut!
Tel.: 06591/3649, Patrick

Kaufe Eure N64-Spiele, biete bis DM 70, alles anbieten, auch ältere Titel od. mehrere auf einmal! Auch N64-Konsole gesucht, ruft an, es lohnt sich! Tel.: 0171/1815399, Simon

Habe NBA Hangtime und ein Prüfungsspiel, suche Holy Magic Century, Body Harvest, Center Court, Penny Racers oder F-Zero X! Tel.: 04298/31648, Malte Triesch



SONSTIGES

VERKAUFE

Verkaufe TOTAL! 6/93 bis 12/98
+ 4 Sonderhefte! Alle wie neu! Nur
komplett: DM 100! Tel.: 0173/
2039800 (Berlin), Marko

TOTALI-Erstausgabe gegen
Gebot! Sehr gut erhalten! Tel.:
02331/ 66306, Sven

SUCHE

Suche TOTAL!-Sonderhefte: Mario
Band 1, Tips & Tricks 1/94, 2/94 +3/96
sowie alle TOTAL! von 6/93 bis 12/96,
nur in Topzustand! Tel.: 04921/20602,
Peter

Achtung! Wir nehmen keine veränderten oder ältere Gratis-Börsen-Formulare an. Jede Anzeige kostet fünf Mark. Schickt bitte ausschließlich Geldscheine oder Verrechnungsschecks! Die Redaktion behält sich vor, den Anzeigentext inhaltlich (Es dürfen keine indizierten oder beschlagnahmten Titel enthalten sein.) und sinngemäß (bei rechtlichen Unklarheiten) entsprechend zu korrigieren. Unleserliche Spieletitel sowie dubiose (Gratis-)Angebote und zweideutige Textpassagen fliegen ersatzlos raus.

BÖRSEN-FORMULAR

NAME _____

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ Super Nintendo
☐ NES
☐ Game Boy

- VERKAUFE
- SUCHE
- TAUSCHE

Bitte in Druckschrift und mit Leerzeichen schreiben!

[illegible]

Eine Kleinanzeige (maximal sieben Zeilen mit je 25 Anschlägen) kostet fünf Mark. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. Die Adresse oder Telefonnummer samt Name muß im Anzeigentext stehen.

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!



ZWEEFLIESCHNMI DEENORGLABBE

Dor Ärwin sachd: „Nu hammor gleich
im Jahr dän virdn Monad.
Da muß'sch doch fasdn, eß' geen Fleisch.
Dann goof'sch mer ähmd 'n Donad.“
Or gehd dsur Gasse hin un schbrischd:
„Dän Donad mehd'sch gärn dsahlen.“
Nu guggdor abor hindor sisch
dsur Wand un dän Regahlen.
Nadierlich schdeht DODAL! dabei,
deswehshn gehdor in sisch
und sachd: „Da bagg'sch mer doch 'n Ei
in nor gewissn Hinsischd.
Wenn'sch nu dän Donad hier bedsahl,
gosd' misch das dsu viel Schbeesn.
Da goof'sch mer liebor de DODAL!
Dann hab'sch noch was dsu lesn.“
So duhdors ooch und is forgnieschd,
denn middn uff dor Schdrahse
orgenndor, was am Bodn lieschd:
'n färsch gebradnor Hase!

Na, da hat der Erwin doch wieder einmal Glück gehabt! Zwar ist ein fertig gebratener Hase nicht unbedingt zur fettarmen Ernährung geeignet, aber satt macht er immerhin. Fällt das Fasten eben aus ... Die Hauptsache ist doch, daß Erwin die TOTAL! in den Händen hält. Und dieses unbeschreibliche Gefühl könnt auch Ihr erleben, sogar jeden Monat! Denkt daran: Am 1. April 99 erscheint bereits die nächste Ausgabe, also macht Euch schon einmal einen dicken Knoten in Euer Taschentuch!



Endlich!!!

Kennt Ihr noch das NES-Adventure *Shadowgate*? Wenn nicht, habt Ihr bald die Chance, die Bildungslücke zu stopfen: Neu aufgelegt und natürlich in 3D präsentiert sich *Shadowgate* als das erste Fantasy-Adventure für N64. Freut Euch auf die heißesten News!



Shadowgate (N64)

Die fabulösen Vier

Enthüllt: Die Beatles sind zurück! Nach so vielen Jahrzehnten wurde es auch einmal Zeit, daß ihnen ein eigenes Videospiel gewidmet wird. In *Beetle Adventure Racing* könnt Ihr zwar nicht mit Ringo, John, Paul und George um die Wette fahren, aber ein paar abenteuerliche Runden mit einem VW Käfer dreht man ja auch nicht alle Tage.



Beetle Adventure Racing (N64)

Zack, isser grün

So ein Chamäleon kann, wie wir wissen, seine Farbe in Windeseile verändern. In welchem Grünton der Held von *Chameleon Twist 2* auftreten wird, erfahrt Ihr kommenden Monat.



Chameleon Twist 2 (N64)

2 x 99 + 1 x 2000

Sport ist gesund, das weiß jedes Kind. Wenn Euch etwas an Eurem Wohlergehen liegt, solltet Ihr nicht die TOTAL! 4/99 versäumen. Darin werdet Ihr mit *NBA Pro 99*, *NHL Pro 99* und *All-Star Baseball 2000* reichlich die Fitneß fördernden Nachschub vorfinden.



All-Star Baseball 2000 (N64)



NBA Pro 99 (N64)



NHL Pro 99 (N64)

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Frederic Berg (fb) (VISdP)

stellv. Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh)

Redaktion: Marco Häntsch (mc), Thomas Heliwig (th), Sebastian Krämer (ska), Tobias Partetzke (tobi)

Online-Redaktion: Marcus Höfer (cus)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Benjamin Regorz, Holger Reher, Hirofumi Yamada

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafikleitung: Hanno Meier

Grafik: Arne Bahruth

Freie Mitarbeit: Heike Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Ernö Andrich, Industriestraße 44 a, 82194 Gröbenzell, Tel.: 0 81 42/5 71 07, Fax: 0 81 42/5 71 08

Anzeigenleitung: Torsten Weber (VISdP)

Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 50 43

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lüneburg, Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: © Nintendo/Hudson Soft

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!

Alle *Star Wars*-Fans wurden in TOTAL! 3/94 mit dem *Super Empire Strikes Back*-Test glücklich gemacht, Jump&Run-Freunde hatten Spaß mit *Mr. Nutz*, dem Eichhorn, Martial-Arts-Fanatiker konnten sich an *Dragon – The Bruce Lee Story* erfreuen, und Schummel-Freaks durften in einem Cheat-Modul-Vergleichstest ihren Favoriten herauspicken. 14 SNES-, einen NES- und zwei Game-Boy-Tests, ein SNES-Preview sowie einen Messebericht der Winter-CES und eine *Secret of Mana*-Lösung konnten wir Euch anbieten.



AGENTENAUSGABE NR. 10 AB 4.3.99 ÜBERALL AM KIOSK

ZUM SCHIESSEN:

DAS NEUE **AGENTEN-SET**
MIT VIELEN WEITEREN
FUNKTIONEN.



ALARM-PFEIFE

MORSESPIEGEL

PATRONEN

ABSCHUSS-MECHANISMUS



**SUPER-
COMIC:**



WALT DISNEY'S
MICKY MAUS

GOOFY IST JAMES GOOF

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de



Bestell

0361 - 49 29 300

Fax 0361 - 49 29 292



Info

0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

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



N64
Multi Racing Championship
dt. 49,99

Kostenlos!



Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten drei Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie die neuesten DVD-Filme. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.



N64
Turok 2
dt. 88,88



N64
Forsaken
dt. 49,99



GAME BOY
Schlümpfe 3 (Color)
dt. 59,99



GAME BOY
Zelda (Color)
dt. 59,99

Weitere Artikel auf Anfrage, oder fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand: Fa. PLAYCOM,
An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0180 / 5 211 220

- Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.

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

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

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

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.