

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴

GAME BOY

SUPER NINTENDO

Pitfall – Beyond the Jungle

NBA Jam 99

Top Gear Rally (GBC)

Men in Black

Hybrid Heaven

Beetle Adventure Racing

Gex – Enter the Gecko

Bugs Bunny: Crazy Castle 3

Shadowgate Classic

Viele Tips&Tricks zu Turok 2 und Roque Squadron

Racing Simulation 2

Grafik-Report:
Was kann die nächste Konsolen-Generation?

Pokémon TCG:
Wir haben Nintendo in die Karten geschaut!

DUKE NUKEM ZERØ HØUR

Die Bombe tickt!

TOTAL!



04

Tips & Tricks & Tests & Infos

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de



Bestell



0361 - 49 29 300

Fax 0361 - 49 29 292



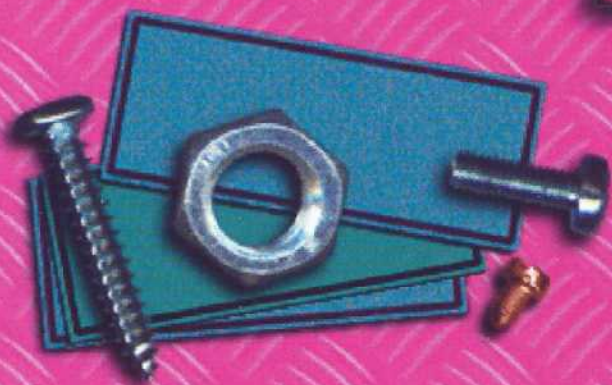
Info



0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

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



N64
Micro Machines 64 Turbo
dt. DM 119,99

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
FIFA Soccer 99
dt. DM 99,99



N64
Castlevania 3D
dt. DM *119,99



GAME BOY
Schlümpfe 3 (Color)
dt. DM 59,99



GAME BOY
V-Rally (Color)
dt. DM 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. 0361 / 49 29 300

- 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 * gekennzeichnete 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.

Technik ist nicht alles!

Sony ließ die Katze aus dem Sack: Vor einigen Wochen wurde die Nachfolgekonsolle der PlayStation offiziell angekündigt. Die technischen Daten des Gerätes mit dem momentan noch unbestimmten Namen (PlayStation 2 ist lediglich ein Arbeitstitel) versprechen wahre Wunderdinge: 128-Bit-Hauptprozessor, 300 MHz Taktrate, theoretisch 66 Millionen Polygone pro Sekunde, DVD-Laufwerk und und und.

Bis zum Ende des Geschäftsjahres (also spätestens am 31.3.2000, vermutlich jedoch Dezember dieses Jahres) soll die Konsole in Japan zu einem noch nicht genannten Preis auf den Markt kommen. Der Rest der Welt (inklusive Europa) soll dann, wie üblich deutlich später, gegen Ende 2000 an der Reihe sein. Erste Demos zeigten bekannte Render-Vorspanne aus PlayStation-Spielen, die sich jedoch als in Echtzeit berechnete 3D-Sequenzen entpuppten. So weit, so sensationell. Allerdings sollte man die Sache nicht überbewerten. Das N64 wurde auch als Wunderkonsole gehandelt, die veröffentlichten Technikdaten schienen ebenfalls wie der Wunschtraum jedes Videospiel-Fans. Anhand der ersten Demos hätte damals wohl niemand gedacht, daß Nintendos 64-Bitter Schwierigkeiten haben könnte, sich gegen die PlayStation zu behaupten. Bis zum jetzigen Zeitpunkt hat jedenfalls kein westlicher Entwickler auch nur ein einziges Entwicklungssystem der zukünftigen Sony-Konsole erhalten.

Ein wenig überraschend ist der Zeitpunkt der geplanten Veröffentlichung. Wer jetzt allerdings Dreamcast als Grund für den vorzeitigen Launch sieht, liegt ziemlich falsch. Denn Segas sogenannter 128-Bitter (genaugenommen handelt es sich um einen 64-Bit-Hauptprozessor mit einigen 128-Bit-Applikationen) kam bislang nicht so recht aus den Startlöchern. 800.000 Konsolen (Stand: Anfang März) wurden in Japan seit dem überhasteten Launch am 27. November 1998 an den Handel ausgeliefert – circa 500.000 davon fanden einen Käufer. Keine besonders beeindruckende Zahl, denn Sega wollte ursprünglich bis Ende März eine Million Dreamcasts verkaufen. Außerhalb Japans sieht es für Sega eher „nicht so gut“ aus: Bei einem vage angekündigten Preis irgendwo zwischen 500 und 700 DM sind die Marktchancen als gering einzuschätzen. Zumal mehrere bedeutende Software-Firmen abwarten und sich noch nicht entschlossen haben, ob sie für Dreamcast entwickeln werden oder nicht. Nachdem Sega zum Beispiel voreilig Electronic Arts als Entwickler bekanntgegeben hatte, mußte man kürzlich eine Gegendarstellung veröffentlichen. EA habe zwar Entwicklungssysteme, stehe aber bislang nicht als Software-Anbieter fest. Peinlich, peinlich. Der Grund für Sony ist vielmehr, daß nur noch ganz wenige Spiele große Verkaufserfolge sind. Durch die Übersättigung des Marktes mit unzähligen Titeln und Fortsetzungen sowie verstärkte Raubkopierer-Aktivitäten läßt sich heutzutage nur in wenigen Fällen Geld verdienen.

Und was macht Nintendo? In erster Linie abwarten und Tee trinken. Die Space World wurde erneut verschoben. Die Bekanntgabe erfolgte einen Tag nach der Sony-Ankündigung. Vermutlich war dies für Nintendo der Anlaß, das 64DD endgültig zu den Akten zu legen (eine Bestätigung gibt es noch nicht) und sich verstärkt um die eigene Nachfolgekonsolle zu kümmern. Momentan sieht es so aus, als würde Nintendo frühestens Ende 2000 in Japan an den Start gehen – im Rest der Welt dementsprechend Ende 2001. Eile ist auch keinesfalls geboten: Die Release-Listen des N64 sind prall gefüllt mit spektakulären Titeln, die Unterstützung durch Software-Firmen nimmt eher zu statt ab. Capcom zum Beispiel bringt nun doch zwei *Resident Evil*-Spiele für N64. Einerseits die bekannte Umsetzung von *Resident Evil 2* (inklusive Sprachausgabe, Videosequenzen und High-Res-Grafik mit Expansion Pak) und andererseits eine Neuentwicklung namens *Resident Evil Zero*, die die Geschehnisse vor dem ersten Teil näher beleuchtet.

N64-Besitzer brauchen sich also vorerst keine Sorgen zu machen, auf die falsche Konsole gesetzt zu haben. Freut Euch lieber mit uns auf die vielen Highlights, die in naher und ferner Zukunft erscheinen werden.

Viel Spaß mit diese Ausgabe wünscht

EUER
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

Wir sind rund um die Uhr für Euch da!

Reportagen



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

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

super
RTL

Jede Menge Tand

Vor zwei Ausgaben haben wir Euch an dieser Stelle einen Querschnitt aus dem reichhaltigen Angebot der überflüssigen Zelda-Artikel präsentiert, die derzeit in Japan angeboten werden. Doch auch in Amerika und Europa wird fleißig aufgerüstet, wenn es darum geht, ein Stück vom Erfolgskuchen der zahlreichen Nintendo-Charaktere abzubekommen. Brausebonbons aus dem Mario-, Yoshi-, Diddy- oder Koopa-Trooper-Spender von PEZ, Überraschungseier-Imitate des italienischen Schokoladenherstellers Zaini mit Super-Mario-Figürchen und Action-Figuren aus dem Hause BD&A sprechen eine sehr deutliche Sprache und sind ebenfalls nur ein klitzekleiner Ausschnitt aus der Welt des zwar völlig unnützen, aber dennoch heiß und innig geliebten Nintendo-Tands.



Titelthemen:

Duke Nukem - Zero Hour (N64) . . .24

Specials/Reportagen/Infos:

Grafik-Report20

Pokémon-Karten54

Racing Simulation 2 (N64)32

Tests & Previews:

Beetle Adventure Racing (N64) . . .36

Hybrid Heaven (N64)28

Pitfall! - Beyond the Jungle (GBC) 41

Shadowgate Classic (GBC)46

Top Gear Rally (GBC)40



REPORTAGEN

Grafik-Report20

Technologien, die heute weitverbreitet sind, können morgen schon zum alten Eisen gehören und die Hardware-Grundlagen neuer Konsolengenerationen komplett verändern. Aus den Helden-Sprites der Vergangenheit wurden mit dem Einzug der 32-Bit-Maschinen und deren gesteigerter Rechenleistung ansehnliche Polygon-Charaktere. Was kommt nach den Polygonen? Wo endet der Render-Rahnsinn? TOTAL! schaute für Euch in die Zukunft.

Pokémon-Karten54

Die 150 Charaktere des Spiels schrieen geradezu danach, in Form von Trading-Karten unters Volk gemischt zu werden. Das Basis-Set zum Sammeln und Spielen umfaßt 102 Abbildungen, ist bislang aber nur in Englisch verfügbar. Die Japaner sind natürlich etwas weiter, bei ihnen kann man die Sammlung auf 450 Karten mit Charakteren und Upgrades ausbauen. TOTAL! informiert Euch über diese interessante Sammelmöglichkeit.

Racing Simulation 2 (N64)32

NEWS

A Bug's Life (N64)8

Armorines (N64)8

Harrier 2001 (N64)8

Harvest Moon 2 (N64)7

Rayman 2 -

The Great Escape (N64)9

Road Rash 64 (N64)7

Rugrats (GBC)9

World Driver Championship (N64) .6

WWF Attitude (N64)6

Release-Listen:

Game Boy Color10

Nintendo⁶⁴10

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

All-Star Baseball 200034

Duke Nukem - Zero Hour24

Hybrid Heaven28

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Beetle Adventure Racing36

GAME BOY COLOR

Bugs Bunny - Crazy Castle 350

Gex 3 - Enter the Gecko48

Duke Nukem - Zero Hour

Jetzt schlägt's aber Null!

24



Niemand da, alles klar! Schreck! Herumlungernde, ungewaschene Halbtote werden erschossen

Hybrid Heaven

Was lange währt, wird endlich gut

28



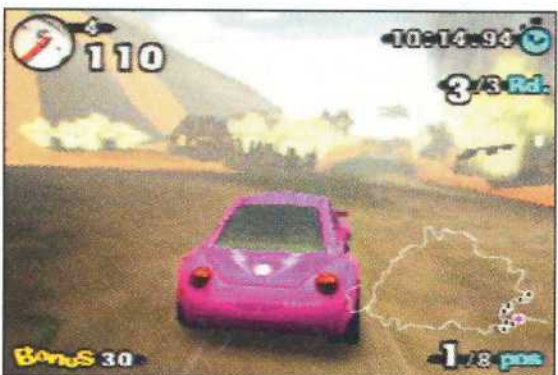
Konami wird die Screen-Texte eindeutschen

RoboCop II? Nein, ein böser Plattfußroboter

Beetle Adventure Racing

Volkstümliches Fahren im Halbkreis

36



Im Halbkreis zu fahren, also im Beetle zu sitzen, ist virtuell nun auch N64-Usern vergönnt

Men in Black – The Series	52
NBA Jam 99	49
Pitfall – Beyond the Jungle	41
Shadowgate Classic	46
Tabaluga	51
Top Gear Rally	40

TIPS & TRICKS

Helpline	76
Shorties	72
Star Wars: Rogue Squadron, Komplettlösung, Teil 3	66
Turok 2 – Seeds of Evil, Komplettlösung, Teil 2	58

RUBRIKEN

Abonnement71
Nutzt die Vorteile eines Abos! Ihr erhaltet die TOTAL! früher als der Händler am Kiosk und nehmt automatisch 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 ihn 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
Heftshop75
Habt Ihr eine Ausgabe verpaßt? 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
Leserbriefe12
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

Top Gear Rally

Bitte anschnallen! Gleicht wackelt's

40



TGR wird Eure Erwartungen übertreffen



Ist er nicht putzig, der kleine Rallye-Renner?!

All-Star Baseball 2000

34

Phantastische Grafik



Motion-Capturing vom Feinsten! Echt!

Pitfall – Beyond the Jungle

41

Harry up, im Dschungel!

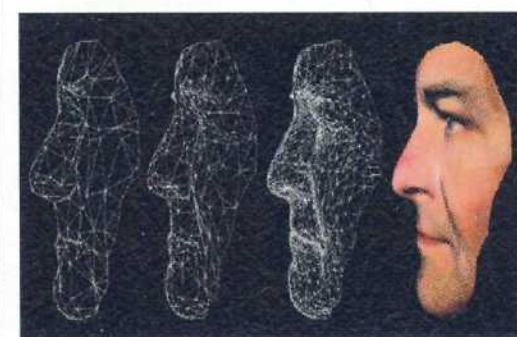


Harry gab's schon für den Atari VCS 2600

Grafik-Report

20

Neue Technik für besseres Aussehen

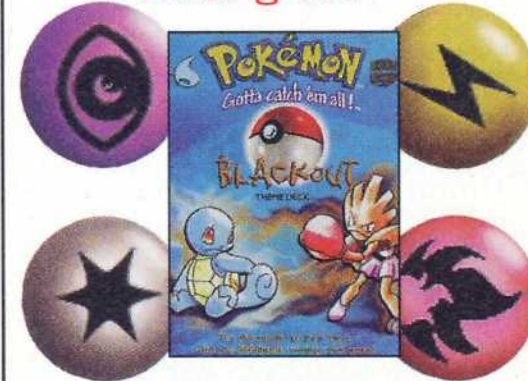


Polygone: Darf's ein bißchen mehr sein?

Pokémon-Karten

54

Mehr Spaß dank Trading-Set

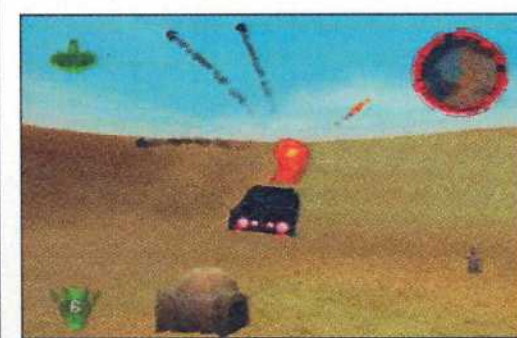


Vielleicht bald auch auf Deutsch ...

Rogue Squadron

66

Taktische Tips, Level 12 bis 19



Kein Stau, keine Ampeln, keine Sorgen

Turok 2

58

Komplettlösung, Teil 2



Hier geht's lang! Und nimm die Wumme mit!

Auf Achse

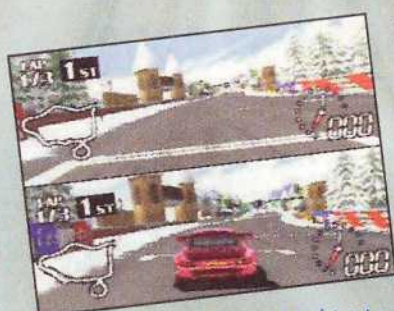
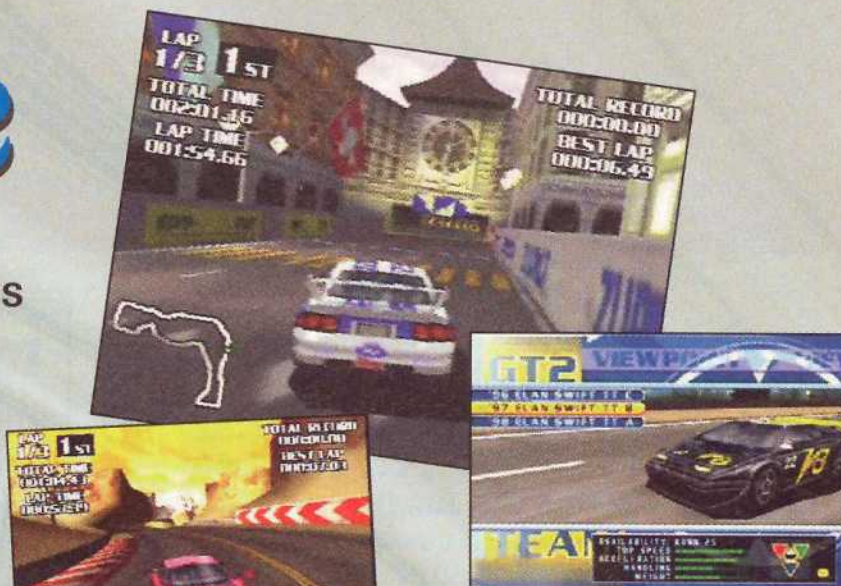
Genre: Rennspiel
Entwickler: Boss Game Studios
Erhältlich: ab Juni

World Driver Championship

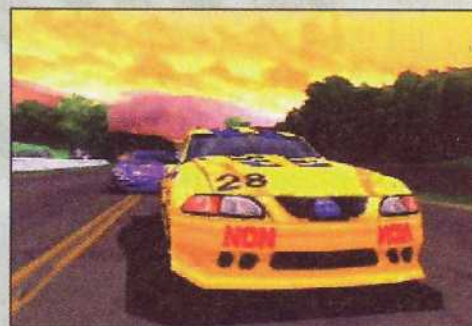
GT World Tour heißt jetzt *World Driver Championship*. Die Endversion des von Boss Game Studios entwickelten Rennspiels soll zehn unterschiedliche Strecken bieten, die zusätzlich in jeweils drei verschiedenen Varianten zur Verfügung stehen werden. Nachdem Ihr Euch für eines von circa 30 Fahrzeugen entschieden habt, schließt Ihr noch einen Vertrag mit einem Fahrerteam. Je nachdem welcher Sponsor Euch unterstützt, variiert zu-

dem die Ausstattung Eures Wagens. Die Strecken sind unglaublich authentisch gestaltet worden, egal ob Ihr durch Zürich, Tokio, Las Vegas oder Dublin heizt. Auch das Fahrverhalten wirkt bereits extrem realistisch. Wer ständig nur Vollgas fährt, fliegt schnell aus der Kurve. Neben dem normalen Modus mit einer Auflösung von 320 x 240 Pixeln kann auch eine 320 x 480 Pixel-

Darstellung angewählt werden, ohne daß ein Expansion Pak nötig ist. Momentan versuchen die Entwickler, eine konstante Framerate für den High-Res-Modus mit 640 x 480 Bildpunkten hinzubekommen. Ob dies gelingt, wissen wir vermutlich im Juni, denn dann soll das Spiel erscheinen.



World Driver Championship bietet Euch auch die Möglichkeit, zu zweit ein paar Runden zu drehen



am rande

Was werkelt Rare?

Die Gerüchteküche brodeln mal wieder. Aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen hörten wir davon, daß Rare an einem Prügelspiel arbeitet. Es soll sich dabei um eine 3D-Fortsetzung ihrer *Killer Instinct*-Serie handeln. Rare hat dies offiziell weder bestätigt noch dementiert.

Nintendo-Messe verschoben

Erneut wurde die Tokioter Space World verlegt. Nachdem Nintendo die hauseigene Messe bereits vom vergangenen November auf Mai 99 verschoben hatte, gibt es nun eine weitere Verzögerung. Einen Tag nachdem Sony im Februar erstmals den sehr leistungsstarken Hauptprozessor der PlayStation 2 vorgestellt hatte, verlegte Big N die Space World auf August. Dies wird im allgemeinen als sicheres Zeichen dafür gedeutet, daß das zuletzt für Juni angekündigte 64DD auch in Japan nicht mehr erscheinen wird, da es eigentlich auf der Messe im Mai vorgestellt werden sollte.

Turok-Nachfolger

Bis Dezember 99 möchte Iguana einen *Turok*-Titel fertiggestellt haben, dessen Schwerpunkt auf Multiplayer-Action liegt. Es soll viele Arenen geben, Level im klassischen Sinne werden nicht existieren. Gerüchte besagen, erste Designentwürfe für *Turok 3* existierten bereits, das Spiel werde jedoch erst für Nintendos nächste Konsole erscheinen.

Entwickler für N 2000

Die in Austin, Texas, neugegründete Firma Retro Studios gilt als erster offizieller Entwickler für Nintendos N64-Nachfolger.

Residen Evil Zero (N64)

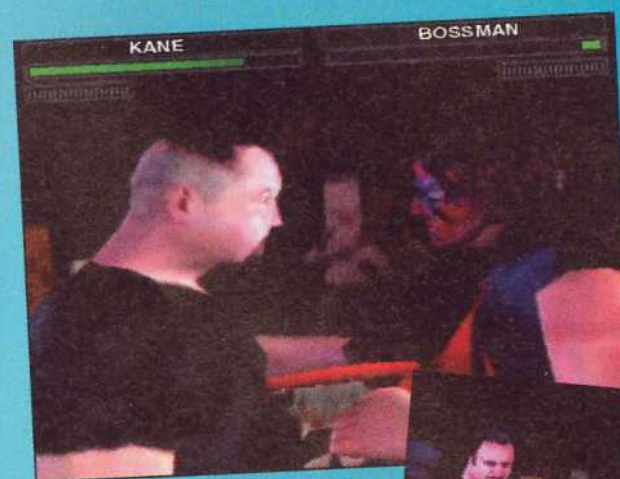
Erst ja, dann nein – nun doch. Neben einer *RE2*-Umsetzung arbeitet Capcom an *RE Zero*. Die Story spielt vor *RE1* und *RE2*.

The Show must go on

Genre: Prügelspiel
Entwickler: Iguana
Erhältlich: 3. Quartal

WWF Attitude

Nach dem insgesamt überzeugenden *WWF Warzone* folgt noch in diesem Jahr das offizielle Sequel *WWF Attitude*. Die Programmierer von Iguana haben sich viel vorgenommen. Insgesamt sollen 55 Kämpfer an den Start gehen, jeder mit über 400 Moves in seinem Repertoire. Die beliebte Create-a-Player-Option wird deutlich umfangreicher gestaltet und ermöglicht nun auch die Zusammenstellung eines eigenen Move-Sets. Wie bereits der Vorgänger beeindruckt das Wrestling-Spiel durch seine aufwendige High-Res-Grafik, die kein Expansion Pak benötigt. Noch immer sind die Charaktere etwas eckig, doch bereits die ersten Screenshots zeigen,



daß die Texturen zu den aufwendigsten gehören, die es je gegeben hat. Sämtliche Originalkämpfer sind ihren Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten und beherrschen deren bekannte Special-Moves. Außerdem wird das Geschehen durch authentische Zuschauerzrufe und vielseitige Kommentare der beiden Sprecher Jerry Lawler und Shane McMahon begleitet. Damit all diese Erweiterungen untergebracht werden können, entschied sich Acclaim für ein 256-MBit-Modul. Ursprünglich sollte das Spiel bereits im Mai erscheinen, es ist aber durchaus möglich, daß sich der Release bis zum Herbst verzögert. Wir halten Euch natürlich auf dem laufenden.

Platz da!

Genre: Rennspiel

Entwickler: Pacific Power & Light

Erhältlich: 3. Quartal

Road Rash 64

Electronic Arts Road-Rash-Serie kann auf eine lange Geschichte zurückblicken. Bereits 1992 erschien der erste Teil für Segas Mega Drive. Über die Jahre folgten unter anderem Versionen für 3DO und PlayStation. Im dritten Quartal '99 erscheint mit *Road Rash 64* erstmals eine Umsetzung für eine Nintendo-Konsole. Wie bei den Vorgängern gilt es, rüpelhaft auf einem Motorrad über den Asphalt zu rasen und die anderen Fahrer aus dem Sattel zu hauen. Dabei



Vermutlich wird Electronic Arts die erste spielbare Version von Road Rash 64 im Mai auf der E3-Messe zeigen

müßt Ihr natürlich gut aufpassen, denn erstens versuchen die Gegner das gleiche, und zweitens dürft Ihr Euch nicht von der Polizei erwischen lassen. Dank Splitscreen können bis zu vier Spieler gleichzeitig an den Start gehen.



Wachs und gedeih!

Genre: Simulation

Entwickler: Pack-in-Soft

Erhältlich: als Import (jp)

Harvest Moon 2

Mit *Harvest Moon* für Super Nintendo und Game Boy Color konnte Natsume, nicht nur in Japan, große Erfolge feiern. Die Fortsetzung für N64 wird auf dem äußerst populären Spielprinzip der Vorgänger aufbauen. Als Landwirt müßt Ihr einen Bauernhof bewirtschaften. Vom Getreideanbau über Tierzucht bis zum Produktverkauf auf dem Markt reichen die Aufgaben. Je nachdem, wie gut Ihr Euch mit den anderen Personen versteht, entwickeln diese Vertrauen, geben nützliche Informationen oder leisten



Hilfe bei Problemen. 400 verschiedene Ereignisse wie verheerende Naturkatastrophen, ein geschenktes Haustier oder der Ausbruch von Krankheiten bringen eine zusätzliche Prise Realismus in das Spiel. Nintendo gab noch nicht bekannt, ob und wann *Harvest Moon 2* auch in Deutschland erscheinen wird.



Die GB- und die SNES-Versionen haben viele Fans in Europa – hoffentlich erscheint HM2 auch hierzulande.

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 • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48



TOTAL! NEWS

Das große Krabbeln

Genre: F. P. Shooter
Entwickler: Probe
Erhältlich: ab Dezember
Armorines

Die verschiedenen Entwickler der Acclaim Studios arbeiten sehr produktiv zusammen. Sämtliche Routinen stehen allen Programmierern zur Verfügung. So kommt es, daß Probe sich der *Turok 2*-Engine annehmen darf, die ursprünglich von Iguana entwickelt wurde, um sie zu verwenden und den Bedürfnissen des eigenen Titels anzupassen. Es handelt sich dabei um den First Person Shooter *Armorines*. Was Probe bis Weihnachten auf die Beine stellen will, ist eine actiongeladene Mischung aus *Turok* und *Starship Troopers*. Eine seltsame Armee mutierter Insekten ist in Sibirien gelandet und frißt jeden, der ihr in die Quere kommt. Die Viecher breiten sich schnell über den Erdball aus. Das Militär ist im Besitz besonderer



Die ersten Grafikstudien sehen bereits überwältigend aus. Der Stil erinnert stark an *Turok 2*, die Texturen wirken noch aufwendiger



Schutzanzüge, mit denen zwei zum Kampf ausgebildete Wissenschaftler ausgestattet werden. Die Aufgabe dieser beiden Herren ist es, in die Basis der Außerirdischen einzudringen und sie zu zerstören. Doch sie haben nur 128 Stunden Zeit ...

Probe verspricht fünf riesige Level voll gefährlicher Aliens. Auf Wunsch läßt sich die Ego-Perspektive in eine Third-Person-Sicht umstellen. Neben einem Vierspieler-Deathmatch-Modus können auch zwei Spieler gleichzeitig und gemeinsam gegen das Böse an den Start gehen. Außerdem steht fest, daß das

Spiel dank Expansion-Pak-Unterstützung über High-Res-Grafik verfügen und vermutlich auf eine 256-MBit-Cartridge gebaut werden wird.



Laut Probe sollen die Außerirdischen äußerst intelligent agieren, um im Kampf gegen Euch zu siegen

Über den Wolken ...

Genre: Shoot 'em Up
Entwickler: Paradigm
Erhältlich: ab Juni

Harrier 2001

Mit *Harrier 2001* versuchen sich die Simulationspezialisten von Paradigm nach dem sehr enttäuschenden *Aerofighters Assault* zum zweiten Mal an einem Shoot 'em Up. Diesmal wollen die Entwickler ein realistisches Fluggefühl rüberbringen, ohne die Action-Elemente aus den Augen zu verlieren. Vor jeder der über 50 Missionen müßt Ihr Euren Harrier bestücken. Dazu stehen Euch jede Menge Waffen zur Verfügung, unter anderem 17 Sorten Bomben, fünf Varianten Luft-Luft-Raketen, neun unterschiedliche Luft-Boden-Raketen sowie Maschinengewehre in drei Größen. Das Spiel soll im Juni in Amerika erscheinen und auch einen Mehrspieler-Modus besitzen. Ob und wann der Titel in Europa released wird, ist zur Zeit nicht bekannt.



Paradigm bemüht sich, eine ausgewogene Mischung aus einer Simulation und einem Action-Spiel zu entwickeln

Ameise im Anmarsch

Genre: Jump&Run
Entwickler: Traveler Tales
Erhältlich: ab Juni

A Bug's Life

Zur Zeit krabbelt Disneys Ameisenheld Flik über die Leinwände der deutschen Kinos und über die Bildschirme vieler GB- und PlayStation-Besitzer. Die Version des 3D-Jump&Runs für PSX wird momentan für N64 umgesetzt. Neben den 15 Leveln des 32-Bit-Originals wollen die Entwickler drei versteckte Stages und 60 komplett neue Miniaufgaben integrieren. Die Grafik spiegelt sehr schön das Ambiente des Disney-Films wider. Für Amerika ist eine Veröffentlichung im Juni vorgesehen. Leider gibt es derzeit noch keine Infos darüber, ob das Spiel in naher Zukunft auch in Europa erscheinen wird.



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



Ein echter Strahlemann

Genre: Jump&Run
Entwickler: Ubi Soft
Erhältlich: ab September

Rayman 2 - The Great Escape

Noch immer gehört das 1996 veröffentlichte *Rayman* zu den besten Jump&Run-Titeln für die PlayStation. Damals hüpfte der sympathische Held noch durch zweidimensionale Level. Der Nachfolger erscheint nach langer Entwicklungszeit im Juli für N64 und erlaubt Rayman, sich völlig frei im dreidimensionalen Raum zu bewegen. Durch 17 Level müßt Ihr ihn ge-



Rayman sieht nicht nur aus wie ein knuddeliger Comicheld, er besitzt auch jede Menge Humor

leiten, bevor er seine Freunde aus den Klauen von Roboter-Piraten befreien kann. Die Programmierer versprechen neben einem abwechslungsreichen Leveldesign satte 75 Minuten Echtzeit-Filmsequenzen, die Euch die Story nahebringen sollen. Wenn nichts dazwischenkommt, erscheint das Spiel im September.

HOSENTASCHENBABYS

Genre: Jump&Run
Entwickler: T-HQ
Erhältlich: ab Juni

Rugrats

Preisgekrönt und weltbekannt sind sie, die Helden der Cartoon-Serie *Rugrats*. Bald könnt Ihr die Abenteuer der Familie Pickles auch auf dem Game Boy erleben. Zehn verschiedene Level bietet das Spiel. In erster Linie handelt es sich dabei um klassische Jump&Run-Passagen, es wird jedoch auch eine Rennspiel-Sequenz geben. Egal ob Eure Sympathien Tommy, Chuckie, Phil, Lil oder Dil gelten, alle Charaktere können gesteuert werden. Wenn keine weiteren Terminverschiebungen auftreten, sollte das Game im Mai erhältlich sein. Sobald wir ein fertiges Modul in die Finger bekommen, wird es in der TOTAL! getestet.



Freunde der Fernsehserie fühlen sich sofort zu Hause. Der Charme der Cartoons wurde gut auf den GB portiert



FREAK'S SHOP

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

NINTENDO 64



Game Boy Color:

Game Boy Color	139,-
Bugs Bunny & Lola	54,95
Conker's Pocket Tales	59,95
Cool Hand	54,95
Game & Watch Gallery 2	44,95
Gex	59,95
Harvest Moon	59,95
Men in black	59,95
Montezuma's Return	54,95
NBA Jam '99	59,95
Pitfall	59,95
Pocket Bomberman	44,95
Power Quest	59,95
Quest for Camelot	59,95
Rampage World Tour	59,95
Reservoir Rats	54,95
Schlümpfe im Alptraumland	59,95
Shanghai	59,95
Sylvester & Tweety	54,95
Tetris Deluxe	44,95
Turok 2	59,95
Warioland 2	59,95

GAMEBOY

Game Boy Pocket	99,95
Lightmaster	19,95
Link-Kabel	je 19,95
Netzteil <GB & Pocket>	29,95
Aladdin	29,95
Animaniacs	39,95
Asterix & Obelix	39,95
Donkey Kong Land 2 <a>	49,95
Dschungelbuch	39,95
Earthworm Jim	39,95
FIFA Soccer '97	39,95
Golf Classic	19,95
Hugo 2	49,95
Kirby's Dream Land	39,95
König der Löwen	39,95
Mega Man 1 & 2	je 29,95
Molemania	39,95
Mulan "Disney"	59,95
NBA All Star Chall. 1	24,95
PGA Tour Golf '96	29,95
Primal Rage	29,95
Schiffe versenken	54,95
Space Invaders	24,95
Stargate	29,95
Super Battle Tank	29,95
S. Mario Land 1 - 3	je 39,95
T 2 - Arcade Game	19,95
Tim im Sonnentempel <a>	39,95
Track & Field	44,95
True Lies	19,95
Waterworld <a>	29,95
WWF Superstar 1	29,95

N64-Zubehör

4MB Ram Erweiterung	59,95
Antennenkabel	29,95
E3 Messe Video	29,95



Joyboard 79,95



Joypad farbig <blau, grün, rot oder schwarz> je 39,95

Joypad "grau"	29,95
Joypad transparent	49,95
Joypad + SV 300	49,95
Joypad SV362 Shark	59,95
Joypadverlängerung	14,95
Lenkrad Race Compact	89,95
Lenkrad V3	119,95
Memory Card	19,95
Memory Card "480"	79,95
N64 Konsole & Mario 64	239,-
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & Memo	29,95
S-VHS Kabel	29,95
Spielberater "diverse"	je 24,80
Ultraracer	59,95



Vortex 99,95

SUPER NINTENDO

ACME Animation	39,95
Aero the Acrobat 2 <a>	29,95
Asterix	39,95
Asterix & Obelix	49,95
Big Hurt Baseball	29,95
Biometal <a>	39,95
Boogerman	39,95
Cutthroat Island	29,95
Donald in Maui Mallard	49,95
Donkey Kong Country 2	39,95
<mit deutscher Anleitung>	
Donkey Kong Country 3	49,95
Earthworm Jim 2	39,95
FIFA Soccer <a/ov>	19,95
FIFA Soccer '96	29,95
Hebereke Popoon 2	29,95
Incred. Crash Dummies	19,95
Jimmy Connors	49,95
Joe & Mac 3	39,95
Judge Dredd	39,95
Justice League T. F.	39,95
Kirby's Dream course <a>	39,95
Kirby's Fun Pack	39,95
Kirby's Ghost Trap	49,95

Lufia incl. Spielberater	39,95
Marvel Super Heroes	49,95
Mohawk & Headphone J.	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
N. 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 2	49,95
Shaq Fu <a>	29,95
Sonic Blastman <a>	39,95
Spirou	49,95
Star Trek Deep Space	29,95
Star Trek N.G.	49,95
Super Dany <a>	29,95
Super Drop Zone	29,95
S. Empire Strikes Back	39,95
Super Int. Cricket <a>	39,95
S. Mario All Star <a>	39,95
Super Punch Out	39,95
Super Return of Jedi	49,95
Super Tennis	29,95
Super Wreslemania	39,95
Terranigma	49,95
Tetris Attack	49,95
Tim in Tibet <a>	39,95
Timecop	19,95
Toy Story	49,95
Vortex	29,95
Weapon Lord	39,95
Whizz	39,95
Williams Arcade Hits	39,95
Worldmaster Golf	19,95
Worms	49,95
Zero the Kamikaze <a>	29,95

SONDERANGEBOTE NINTENDO 64:

<nur solange Vorrat reicht!!!>

Aero Gauge	44,95	Nagano Winter Olympics	59,95
Bombberman 64	69,95	NBA Courtside	49,95
Bust-A-Move 2	49,95	NBA Pro 98	44,95
Clayfighter 63 1/3	49,95	NFL Quarterback '98	44,95
Cruis'n USA	69,95	NHL Breakaway	49,95
Dark Rift	44,95	Olympic Hockey	44,95
Diddy Kong Racing	69,95	Rampage World Tour	49,95
Dual Heroes	49,95	San Francisco Rush	44,95
Extreme G	44,95	Silicon Valley	59,95
F1 Pole Position	49,95		
FIFA 64	39,95		
FIFA '98	59,95		
Fighters Destiny	49,95		
Forsaken	44,95		
GT	49,95		
Hexen	44,95		
Int. Superstar Soccer	44,95		
John Madden 64	39,95		
Lamborghini 64	44,95		
Mace - Dark Eye	59,95		
Mischief Makers	49,95		
Multi Racing Champ.	49,95		
		Turok	49,95
		Virtual Chess	44,95
		W. Gretzky Hockey	44,95
		W. Gretzky Hockey '98	49,95

Tel.: 02504 - 9330 - 33

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr

Sa. 10.00-16.00 Uhr

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24

48291 Telgte

Franchise-Partner: Game Paradise

Windthorststr. 13, 48143 Münster

Tel.: 0251 - 5105789



Game Paradise

Zimmerstr. 15, 33602 Bielefeld

Tel.: 0521 - 5215206

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

An- und Verkauf von Gebrauchtspielen!!! a = Ausländische Anleitung

* geplante Neuheit / Preissenkung

N 6 4 - Release- Liste

APRIL '99

All-Star Baseball 2000	Acclaim	Sport
Carmageddon	Acclaim/SCI	Rennspiel
Micro Machines 64 Turbo	Konami/Codemasters	Rennspiel
Quake 2	Activision/ID Software	F. P. Shooter
(nicht in Deutschland)		
Rush 2: Extreme Racing	GT Interactive/Midway	Rennspiel
Vigilante 8	Activision	Rennspiel

MAI '99

Airport Inc.	Konami/Telstar	Simulation
AllStar Tennis '99	Ubi Soft	Sport
Castlevania	Konami	Action/Adv.
Chameleon Twist 2	Infogrames/Sunsoft	Jump&Run
Duke Nukem: Zero Hour	GT Interactive/Eurocom	Action/Adv.
F1 World Grand Prix II	Nintendo/Video Systems	Rennspiel
Mystical Ninja 2 - starring Goemon	Konami	Action/Adv.
NHL Pro 99	Konami	Sport
Racing Simulation 2	Ubi Soft	Rennspiel
Tonic Trouble	Ubi Soft	Jump&Run
Wild Metal Country	Acclaim/DMA Design	Action

JUNI 99

Looney Tunes Space Race	Infogrames	Rennspiel
NBA Pro 99	Konami	Sport
Rat Attack	Mindscape	Action
Superman	Konami/Titus	Jump&Run
The New Tetris	Nintendo/H2O	Puzzlespiel
Shadowgate 64	Mitsui/Kemco	Adventure
Shadowman	Acclaim/Iguana UK	Action/Adv.
World Driver Championship	Kemco/Boss Game Stud.	Rennspiel

3. QUARTAL '99

Jet Force Gemini	Nintendo/Rare	Action
Rayman 2 (September)	Ubi Soft	Jump&Run
ReVolt	Acclaim	Rennspiel



Game-Boy-Color-Release-Liste

APRIL '99

Beavis & Butthead	GT Interactive	Jump&Run
Bust-A-Move 4	Acclaim/Taito	Puzzlespiel
Defender	Konami/Midway	Action
Duke Nukem	GT Interactive	Action
Joust	Konami/Midway	Action
Kluster	Infogrames	Action
Shadowgate Classic	Nintendo/Kemco	Rollenspiel
Spy vs. Spy	Mitsui/Kemco	Action
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
Hugo 2 1/2	Infogrames	Action/Adv.
Int. Superstar Soccer 99	Konami	Sport
Logical	Softgold/Rainbow Arts	Puzzlespiel
Looney Tunes	Infogrames	Jump&Run
Rugrats - The Movie	Softgold/T•HQ	Jump&Run
Tazmania Devil Rush	Infogrames/Sunsoft	Jump&Run

JUNI '99

Klax	Konami	Puzzlespiel
NBA Pro '99	Konami	Sport
NHL Pro '99	Konami	Sport
San Francisco Rush 2	Konami/Atari Games	Rennspiel
Super Mario Bros. Deluxe	Nintendo	Jump&Run

3. QUARTAL '99

Moon Patrol	Konami/Midway	Action
Paper Boy	Konami/Atari	Action
Resident Evil	Virgin/Capcom	unbekannt
Street Fighter EX plus Alpha	Virgin/Capcom	Beat 'em Up



MEDIAATTACK

Nintendo 64

All Star Baseball 2000	neu	109,90
All Star Tennis '99	neu	109,90
Beetle Adventure Racing	neu	99,90
Carnageddon	neu	109,90
Chameleon Twist 2	neu	119,90
Charly's Blast Territory	neu	89,90
DN - Time to Kill	neu	129,90
FIFA '99	neu	109,90
Gex 2	neu	129,90
Mario Party	neu	89,90
Racing Simulation 2	neu	109,90
Raguka Kids	neu	119,90
Rogue Squadron	neu	119,90
Shadowgate	neu	139,90
Snowboard Kids 2	neu	89,90
South Park	neu	109,90
Tonic Trouble	neu	109,90
Turok 2 (deutsch)	neu	89,90
Turok 2 (englisch)	neu	99,90
Vigilante 8	neu	119,90
Virtual Pool	neu	119,90
WCW Nitro (US)	neu	159,90
Zelda	neu	109,90
Zelda-Spieleberater	neu	24,80

Game Boy Color

Gerät	neu	139,90
Bugs Bunny & Lola Bunny	neu	69,90
Cool Hand	neu	59,90
Game & Watch Gallery 2	neu	49,90
Gex - Enter the Gecko	neu	69,90
Men in Black	neu	69,90
Montezuma's Return	neu	59,90
NBA Jam '99	neu	59,90
Pocket Bomberman	neu	49,90
Power Quest	neu	69,90
Rampage World Tour	neu	59,90
Reservoir Rat	neu	59,90
Shanghai Pocket	neu	59,90
Sylvester & Tweety	neu	69,90
Tetris DX	neu	49,90
Turok 2	neu	59,90
Warioland	neu	69,90
Zelda DX	neu	69,90

PlayStation

A Bug's Life	neu	89,90
Akuji - The Heartless	neu	89,90
Brunswick Bowling	neu	89,90
Civilization II	neu	89,90
Guardian's Crusade	neu	89,90
Premier Manager '99	neu	89,90
Shanghai	neu	89,90
Silent Hill	neu	89,90
T'ai Fu	neu	89,90

neu
299,99

Multinorm= PAL/NTSC

neu neu

PSX-Multinorm-Konsole
+ Memory Card
(15 Blöcke)

wir liefern
versandkostenfrei
(ab 2 Artikeln - ausgenommen Konsolen)

neu
399,99

PSX-Konsole
(mit Dual Shock)

+ Memory Card
(60 Blöcke)
+ 3 Platinum-Spiele
Ihrer Wahl

neu
299,99

Nintendo 64 Konsole
+ Super Mario 64
+ FIFA Soccer '98

Deutsche Version
versandkostenfrei
zuzüglich NN-Gebühr von DM 3,-

99,90

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR™
SOLID

Premium Pak 149,90

PlayStation

Dual Shock Controller	neu	59,90
Racing Wheel Mad Cats	neu	149,90
Jordan Lenkrad 2 (m. Dual S.)	neu	139,90
Top Gear (PSX, N64, Saturn)	neu	159,90
Master Drive (PSX, N64, Saturn)	neu	149,90
Scorpion Light Gun	neu	79,90
Real Arcade Light Gun	neu	119,90
Equalizer (Mogelmodul)	neu	69,90
Xploder (Mogelmodul)	neu	89,90

SNES

Konsole (mit Garantie)	gebr.	59,90
Spiele	gebr. ab	19,90

Dreamcast

Konsole	neu	699,00
Lenkrad	neu	159,90
Sega Rally 2	neu	149,90

Saturn

Konsole (mit Garantie)	gebr.	99,90
Spiele	gebr. ab	10,00

Nomad (Mega Drive hand-held)

Gerät (Multinorm)	neu	299,90
-------------------	-----	--------

Laden	Versand
Öffnungszeiten:	Bestell-Hotline:
Montag bis Freitag	Montag bis Freitag
von 10 bis 20 Uhr	von 10 bis 21 Uhr
Samstag	Samstag
von 10 bis 16 Uhr	von 10 bis 19 Uhr

☎ 030-450 20 20 8
Fax 030-450 20 20 9

MEDIAATTACK
Games & Service
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding

Alle Preise in DM inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Ab einer Bestellmenge von zwei Artikeln liefern wir versandkostenfrei (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Bei nur einem Artikel berechnen wir eine geringe Pauschale in Höhe von DM 5,-. Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 40,-).



030/450 20 20 8



Auf das Killen von Kenny muß auch Alexandra Engel (13) aus Mannheim noch ein wenig warten, denn South Park (N64) wurde zusammen mit der TV-Serie verschoben

Tach, Post!

Hallo, holerö und herzlich willkommen auf Euren Leserpostseiten! Hier habt Ihr die Gelegenheit, Einfluß auf die Gestaltung Eurer TOTAL! zu nehmen. Habt Ihr Anregungen, Meinungen oder Kritik, dann nehmt kein Blatt vor den Mund, sondern schreibt es voll und schickt es uns! Außerdem beantworten wir hier nach bestem Wissen und Gewissen Eure Fragen. (Bitte schickt keine Briefe auf Diskette. Erstens kommt es dabei meist zu Inkompatibilitäten zwischen verschiedenen Textverarbeitungsprogrammen, und zweitens transportieren Disketten oftmals Computerviren.)

Diesmal war Zelda nicht mehr das dominante Thema, sondern das Foto von NaTOble Portman in Ausgabe 2/99. Bedauerlicherweise leidet der Tobi nicht unter dem Ranma-Problem, wie Marlies Reepschläger aus Berlin vermutet. Wir müssen weiterhin mit dem alten Tobi vorlieb nehmen – eigentlich schade. Wir müssen jedoch noch darauf hinweisen, daß Link weder Prinzessin Ruto noch Zelda und schon gar nicht der „ominösen, heimlichen Freundin“ aus TOTAL! 2/99 gehört, sondern An-chan aus Tornesch (und ein wenig Co-chan aus Hamburg). So, damit wäre das klargestellt, also zurück zum Thema:

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 (na gut, zur Not auch ohne) 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).

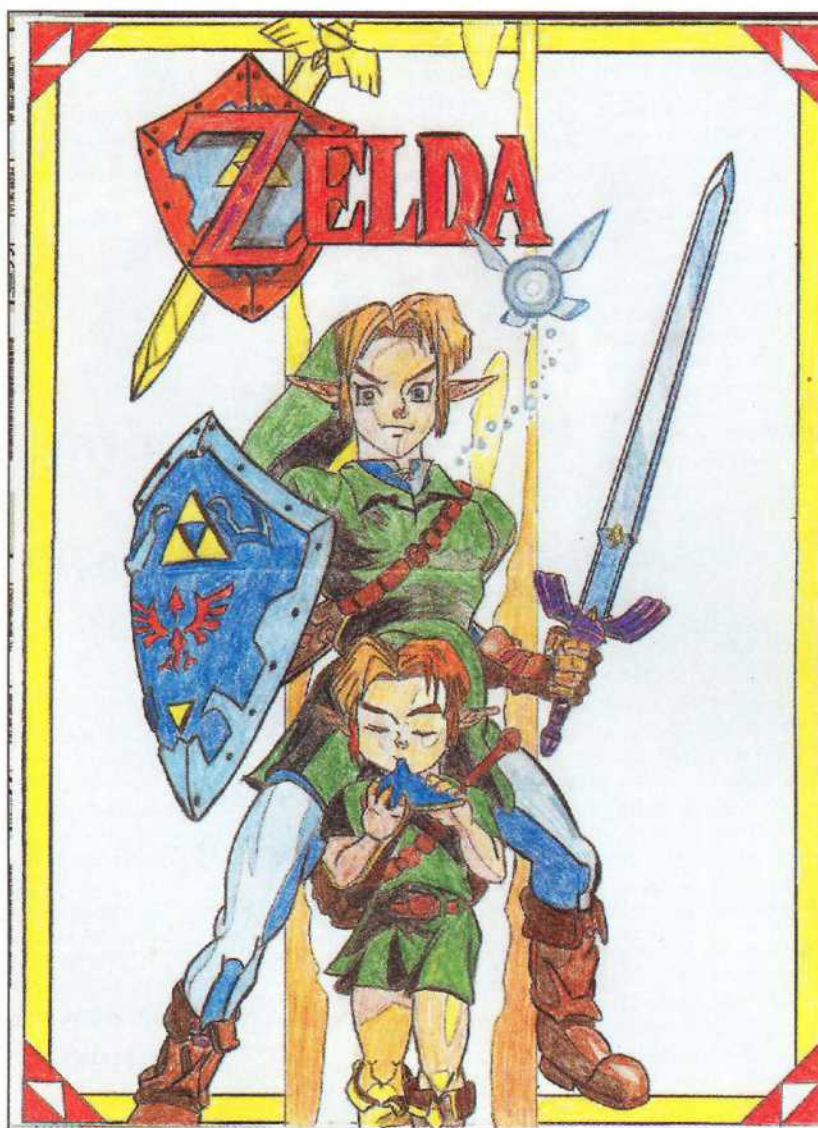
kdh

X-plain Verlag

TOTAL! Leserbriefe

Friedensallee 41

D-22765 Hamburg



Auch wenn die Zelda-Bilderwelle langsam abebbt – Arthur Ginger (17) hat noch ein ganz besonderes Exemplar am Start

Warum nur, warum?

Was gab den Ausschlag für die Indizierung von GoldenEye?

Dario Kreeb (12), Schadberg

TOTAL!:

Indizierungsbegründungen werden nur in den seltensten Fällen bekanntgegeben. Rein rechtlich handelt es sich dabei um eine Art von Gerichtsurteil gegen den Distributor eines indizierten Spiels – und das geht nur den „Angeklagten“ etwas an. Wir haben uns im Falle von GoldenEye nun seit einigen Wochen darum bemüht, wurden aber von den Beteiligten (Hersteller: Nintendo of Europe, Vertrieb: Bienengräber) an die andere Stelle verwiesen. Allerdings liegt die Begründung entsprechend bekannter Fälle auf der Hand: Der Spieler muß, um die Aufgaben lösen zu können, „Menschen“ töten. Es gibt keine Möglichkeit, auf anderem Wege die Missionsziele zu erfüllen. Erschwerend kommen vermutlich die Faktoren hinzu, daß die Darstellung sehr realistisch ist und der Spieler durch die Ego-Perspektive stark in das Geschehen eingebunden wird und somit theoretisch selbst tötet. Daß eine solche Argumentation diskussionswürdig ist, wissen wir sehr wohl. Abgesehen von irgendwelchen Diplompädagogen und Hobbypsychologen hat wohl kein Videospieler Probleme damit, zwischen dem Geschehen auf dem Bildschirm und der Realität zu unterscheiden. Aber so sehen Indizierungsbegründungen in der Regel aus.

ARP GBC

Ich finde, daß mein Hinweis wichtig für alle TOTAL!-lesenden, GB/GBC-zockenden ARP-Spieler ist. Denn ich selbst besitze einen Game

Boy Color und noch einen Game Boy. Kürzlich habe ich mir ein Action-Replay-Modul zugelegt, und da ist mir folgendes passiert: Das ARP funktioniert einwandfrei mit einem S/W-Game-Boy-Modul auf dem GBC, aber nicht mit GBC-Modulen. Hingegen laufen GBC-Module einwandfrei auf einem GB mit ARP (natürlich auch ohne). Kurz: GBC-Module in Verbindung mit einem ARP laufen nur auf dem Original-GB oder GB Pocket.

PS: Spielt ihr noch viel NES?

Marcel Fürst (16), Schweiz

TOTAL!:

Danke für den Hinweis! Das ist sicherlich für einige Leser von Interesse.

PS: Normalerweise nicht. Kürzlich wurde aber wegen der Veröffentlichung von Metal Gear Solid (PlayStation) noch einmal das Vorbild (Metal Gear für NES) rausgekratzt.

Game Boy auf N64

1. In einer Anzeige gibt es ein Gerät, mit dem man Game-Boy-Spiele auf dem N64 spielen kann. Könnt ihr das Ding (Power Flash) nicht mal vorstellen?

2. Werden alle zukünftigen N64-Spiele (Banjo-Tooie, Donkey Kong 64 etc.) das Expansion Pak benötigen? (Ich hoffe nicht, denn die 69 DM sind nicht gerade wenig ...)

3. Vor vielen Ausgaben wurde einmal in den Leserbriefen das Super Scope erwähnt, und daß es (Nintendo-)Spiele dafür gibt. Was für eine Konsole war das eigentlich?

Rachid Altenkirch (16), Brandenburg

TOTAL!:

1. Bislang gibt es kein derartiges Gerät, das einwandfrei funktioniert. Wir raten zum Abwarten – angeblich plant Nintendo, in diesem Jahr einen offiziellen Game-Boy-Color-Adapter für das N64 zu veröffentlichen.

2. Wieso benötigen? Kein N64-Spiel benötigt (bisher) das Expansion Pak. Aber die von Dir genannten Spiele werden es unterstützen. Obwohl: Wenn die Verbreitung der Erweiterung in den USA groß genug ist, wird es vielleicht Spiele geben, die ohne RAM-Erweiterung nicht mehr laufen.



Kai Essers hat daheim das Hochhaus aus Perfect Dark nachgerendert. Fehlt nur noch das Spiel ...

PS: Momentan sieht es eher danach aus, als wäre *Banjo-Tooie* nicht mehr in diesem Jahr zu erwarten.

3. Das ist (bzw. war) ein in Deutschland nicht offiziell erhältliches Zubehör von Nintendo, eine Lichtpistole oder besser gesagt Licht-Bazooka für das SNES.

Turuckel 2

Bei mir steckt gerade *Turok 2* (UK) im Modulschacht, und ich muß sagen, ich bin enttäuscht. Gut, es ist kein schlechtes Spiel, aber



Hoppla, da ist uns doch tatsächlich das für die TOTAL! 2/99 versprochene Battle Angel Alita-Bild von Andi Lindner aus Ortenburg abhanden gekommen. Sorry, dafür reichen wir nun Herrn Blaster nach

meiner Meinung nach längst nicht der Überflieger, den ich mir erhofft hatte. In TOTAL! 11/98 stand, daß es leichte Slowdowns im High-Res-Modus gibt. Leichte? Das Spiel ruckelt bei mehreren Gegnern gleichzeitig so erbärmlich, daß ich mir denke: Gut, schaltest Du es eben in den (extremen) Letterbox-Modus, aber da lief es kaum besser. Wenn man dann zur erhofften Rettung Low-Res ausprobieren, erlebt man wieder eine negative Überraschung.

Ewig lange Level, ständiges Herumgesuche nach Schaltern o. ä., Gegner, die nach dem Durchschreiten eines Teleporters wieder da sind, obwohl man sie schon x-mal erledigt hat, und hektische Endgegnerkämpfe versalzen mir das Süppchen. Da konnten auch der gute Sound und die tollen Lichteffekte nicht viel retten. Hier wäre weniger wahrscheinlich mehr gewesen.

Hier springt dann normalerweise ein Multi-Player-Modus in die Bresche, um den Spielspaßfaktor hochzutreiben. Aber statt zünftiger Bond-Action machte sich bei uns nur Langeweile breit. Zu unübersichtliche Level, eklantes Ruckeln, das jeden vernünftigen Zielversuch zerschmettert, und der Frag-Tag-Modus, der mich erschauern ließ.

Ich finde, der Klassenprimus *Bond* wird bei weitem nicht vom Thron gestoßen. Wer High-Res spielen will, sollte sich lieber *Rogue Squadron* anschauen, da ist er besser bedient. (Falls

ihr fragen solltet: Ich habe *Turok 2* auch ohne Cheats geschafft, aber nur auf „Medium“.) Ihr hättet die Leserschaft (na ja, nicht nur ihr, sondern auch fast jede andere Zeitschrift) ruhig auf diese „kleinen“ Mängel hinweisen können.

Marcel, Apolda

PS: Da *Rogue Squadron* und besonders *Zelda* absolut genial sind, war bei mir die Freizeit gerettet. Und an alle Leser: Spielt *Turok 2* erst probierhalber, bevor Ihr Euch entscheidet!

TOTAL!:

Die *Turok*-Entwickler haben bewußt einen anderen Ansatz gewählt als ein indiziertes Referenzspiel. Aber tatsächlich sind die Level geradezu absurd groß – nichts für Leute, die nur ein wenig nebenbei spielen wollen. Andererseits ist das für viele gerade die besondere Herausforderung. Die Gegner, die immer wieder plaziert werden, sind nur ein Bruchteil der ursprünglich vorhandenen. Es sind immer dieselben, und darauf kann man sich gut einstellen. Die Endgegner jedoch sind in der Tat sehr schwach designt. Wenn jemanden das Ruckeln in High-Res bei *Turok 2* so sehr stört, sehen wir *Rogue* nicht gerade als ideale Alternative. Denn das läuft bei hochauflösender Grafik ebenfalls alles andere als ruckelfrei.

PS: Wie soll man denn beim Probespielen die zu spärlich vorhandenen Save-Punkte und die „hektischen Endgegner“ erkennen?

Emulatoren

Letztens war ich im Internet und habe dort ein bißchen herumgestöbert. Da stieß ich auf eine Seite mit Emulatoren und ROMs. Dort findet man von NES über GB bis N64 und von Lynx über Saturn bis PSX alles, was das Spielerherz begehrt. Und da kommen wir auch schon zu meiner Frage:

Unterliegen Spiele wie *GoldenEye* (sorry, das ist ja indiziert), aber auch alte Spiele wie *Pong* oder *Zelda 1* nicht dem Urheberrecht? Und können oder wollen die Hersteller (z. B. Nintendo) nichts dagegen unternehmen?

Thomas Kröckel

TOTAL!:

Das ist eine sehr gute Frage. Die Copyrights der Software stehen außer Frage, der springende Punkt ist: Sind Emulatoren von Konsolen illegal oder nicht? Die Spiele selbst, also deren ROMs, dürfen im Internet nicht verbreitet werden. Einige Leute versuchen sich durch diverse Spitzfindigkeiten herauszureden, z. B.: „Wer die Spiele gekauft hat, darf auch die ROMs downloaden“ oder „Jeder darf sich für 24 Stunden zur Probe die Programme downloaden und muß sie danach löschen“, aber das ist alles unerheblich. Im Grunde ist es verboten, doch aufgrund der Struktur des Internets ist dagegen kaum ein Kraut gewachsen. Hat ein Spielehersteller einen Server lokalisiert und dichtgemacht, machen an anderer Stelle zwei neue auf. Die Justiz ist ja kaum in der Lage, gegen eindeutig verbotene Formen der Pornographie im Netz vorzugehen – wie soll da ein Spielehersteller gegen den illegalen Vertrieb von Software vorgehen?!

Der Ralf-Königsmäßige Knollen-nasen-Mario war zwar nur eine Randverzierung des Briefes von Marc Bock (14) aus Berlin, aber ist er nicht wirklich grandios?



Bislang wurde die Sache (Emulatoren von alten Konsolen und Automaten) also mit zusammengebissenen Zähnen zwangsläufig geduldet. Doch nun wurde der Bogen überspannt, weil Emulatoren für PlayStation und N64, also aktuelle Konsolen, im Internet auftauchten. Die Sachen werden nun vor Gericht geklärt – voraussichtlich mit unterschiedlichen Ergebnissen. Nintendo hat gute Aussichten auf Erfolg, da Emulatoren die Sicherheitschips in den Modulen umgehen – vergleichbare Präzedenzfälle gab es in den 80er Jahren, als Firmen Module für NES ohne Lizenz von Nintendo herstellten. Für Sony sieht es weniger gut aus. Die Spiele-CDs haben in der Regel keinen Schutz, und die Emus der Hardware greifen auf keinerlei durch Copyrights geschützte Dinge wie z. B. ein BIOS zurück. Das bezieht sich allerdings nur auf den Emulator der Hardware – das Abspielen von Kopien bzw. ROMs ist rechtlich illegal.

Geheime Infos

1. Wie testet ihr die Spiele? Nach welchem System geht ihr vor? Auf was testet ihr die Spiele? Wie bewertet ihr sie?
2. Wie stellt ihr eure Foto-Stories her? Zum Beispiel das Bild, in dem Das Fred einem der Rakugakids einen Tritt verpaßt.
3. Wie stellt ihr Screenshots her, und wie bringt ihr sie aufs Blatt?

Marco Kretschmer, Rodgau

TOTAL!:

1. Wie soll man das so konkret beantworten? Es gibt ja keinen Anforderungskatalog an Spiele, anhand dessen man abhakt, welche Qualitäten das Spiel hat und welche Anforderungen es nicht erfüllt. Am Anfang heißt es spielen, spielen und nochmals spielen. Danach wird über die Sache diskutiert, dann bringt jemand die Eindrücke zu Papier (bzw. „zu Tastatur“), und zum Schluß wird das Ganze dann noch mal abgestimmt. Das ist in erster Linie eine Sache der Erfahrung und der Vergleichsmöglichkeiten.

Wenn man als Redakteur neu anfängt, sitzt man meistens mit einem Zettel und einem Stift vor dem Fernseher und notiert sich möglichst viele Stichpunkte zu dem Spiel. Im Zweifelsfall müssen alte Zeitschriften konsultiert und alte Module aus dem Archiv gekramt werden, wenn man die wichtigsten Vergleichs- bzw. Referenztitel nicht kennt.

Sollten wir uns tatsächlich einmal nicht auf eine gemeinsame Wertung einigen können,

behält derjenige Recht, der bei einer Partie (ups, dürfen wir nicht nennen) gewinnt ... Okay, letzteres stimmt natürlich nicht.

2. Das ist unser Geheimnis ... Im Ernst: Das ist mit Hilfe von Scannern (um Realfotos in den Rechner zu übertragen) und handelsüblichen Bildbearbeitungsprogrammen wie Photoshop kein Problem. Mit Hilfe eines passenden Computers und ein wenig Übung kann das jeder zu Hause nachvollziehen.

3. Auch diesen Punkt im Detail zu erklären, würde an dieser Stelle zu weit führen. Man benötigt sogenannte Grabbersoft- und hardware, mit der man das Bild der Konsole auf einen Computer überträgt, um dann Screenshots zu machen. Die digitalen Bilddaten werden dann nochmals bearbeitet und mit Hilfe von DTP-Programmen zu hübschen Dateien für die Druckerei verarbeitet. Vor ein paar Jahren wurden Bildschirmfotos zum Teil noch mit Fotokameras vom Fernsehbildschirm abfotografiert, aber diese Zeiten sind glücklicherweise vorbei.

Farbe im Spiel

1. Kann man den GBC so wie damals das wenig erfolgreiche Game Gear auch zum Fernseher machen?

2. Laufen die neuen N64-Spiele mit High-Res im normalen Grafikmodus mit Speichererweiterung schneller beziehungsweise flüssiger?

3. Kann man auf eine Postkarte Antworten zu mehreren Verlosungen notieren?

Thorsten Schepp, Wemmetsweiler

TOTAL!:

1. Der sogenannte TV-Tuner für Segas Game Gear war ein totaler Flop, deshalb wird Nintendo vermutlich keine vergleichbaren Experimente wagen. Technisch ist das wahrscheinlich möglich, aber portable Mini-TVs kosten heutzutage auch nicht mehr als ein vergleichbarer Adapter für den Game Boy.

2. Das hängt von den Programmierern ab. *Turok 2* ruckelt auch in Low-Res kräftig, *Rogue* läuft jedoch flüssiger.

Allerdings beschleunigt das Expansion Pak nicht die Low-Res-Grafik, da der Grafikchip durch das zusätzliche RAM nicht in der Lage ist, zusätzliche Polygone darzustellen (vergleiche nächster Brief).

3. Du kannst mehrere Karten zu verschiedenen Verlosungen in einen Briefumschlag stecken, aber nicht mehrere Antworten auf einer Postkarte notieren.

Expansion Pak

Da ihr bestimmt über mehr technisches Know-how verfügt, könnt ihr vielleicht abschätzen, mit wieviel MB RAM die CPU des 64-Bitters ausgereizt wäre. Meint Ihr, andere Hersteller werden Expansion Paks mit mehr als vier MB auf den Markt werfen?

Matthias K., Altenkunstadt

TOTAL!:

Die Frage stellt sich so nicht, der Denksatz ist falsch. Die CPU des N64 ist in der Regel

immer ausgereizt. Das Prinzip „Je mehr RAM, desto bessere Grafik“ funktioniert nicht. Durch den zusätzlichen Speicher des Expansion Paks läuft die Maschine nicht schneller, die Frame-rate steigt nicht an, und mehr Polygone bekommt man auch nicht auf den Bildschirm. Der Zusatznutzen, der durch die vier Megabyte erzielt wird, ist im Prinzip das höchste der Gefühle. Das N64 hat nun genügend Arbeitsspeicher, um die Grafik in High-Res laufen zu lassen. Es existiert mehr Platz, um Replays temporär aufzuzeichnen. Es mag auch ganz nützlich sein, Sounddaten oder ähnliches im RAM zu puffern, aber unbegrenzt lässt sich der Nutzen nicht ausweiten. Aufwendigere Texturen sind zum Beispiel nicht möglich,



Marlies Reepschläger (17) aus Berlin hatte nicht nur vor einiger Zeit Geburtstag (♥lichen Glückwunsch nachträglich!), sondern sie schickte uns auch noch drei grandiose Bilder. Vielen Dank!

da dies durch den Texture-Cache des Coprozessors beschränkt wird. Auch die maximale Anzahl von darstellbaren Polygonen wird von der CPU und dem Coprozessor vorgegeben, nicht vom Arbeitsspeicher (RAM). Daher erachten wir Expansion Paks mit mehr RAM für nicht sinnvoll.

Modulgröße

Wieviel MBit kann man maximal in ein N64-Modul stecken?

Andre Schierling (15), Detmold

TOTAL!:

Das hängt einzig und allein von der Finanzierbarkeit ab. Bereits in diesem Jahr werden die ersten 512-MBit-Module erscheinen.

Untergetaucht

Was ist aus dem 32-Bit-Game-Boy Atlantis geworden?

Klaus Reisch, Bingen

TOTAL!:

Atlantis hat nichts mit dem Game Boy zu tun. Hinter dem Projektnamen Atlantis verbirgt sich eine tragbare 32-Bit-Konsole mit Farbbildschirm von Nintendo, die den Game Boy ablösen sollte. In den Jahren 1996/97 kursierten einige Gerüchte über die bevorstehende Veröffentlichung, doch dann wurde es still um das Gerät. Der Grund ist folgender: Ende '95, Anfang '96 war der Game Boy so gut wie tot, kaum eine Firma entwickelte noch Spiele, und Nintendo bemühte sich um einen Nachfolger. Doch dann kam in Japan *Pokémon*, und der Game Boy war plötzlich angesagter als je zuvor. Auch der Game Boy Pocket war erfolgreicher als erwartet. Dadurch begrub Nintendo die Idee einer völlig neuen Hardware, die mit dem Game Boy nicht kompatibel war. Atlantis arbeitete auf Polygonbasis. Einige Entwickler hatten Prototypen erhalten und waren überaus beeindruckt von der Hardware. Da sie jedoch von Nintendo vertraglich zum Stillschweigen verdonnert sind, gibt es keinerlei Bildmaterial zu dem Gerät. Es heißt jedoch, daß es so leistungsfähig war, um problemlos ein SNES zu emulieren.

Kinderspiele

1. Unser siebenjähriger Großneffe hat Nintendo-Verbot bekommen, da er von seinen Spielen (z. B. *Star Wars: Shadows of the Empire*) Alpträume bekommen hat. Welche milderen Spiele (nur für das N64) könnt ihr da empfehlen?

2. Man hört gar nichts mehr von *Jungle Emperor Leo* ...

3. Gibt es irgendwelche Cheats für *Yoshi's Story* und *Lylat Wars*?

4. Was ist, wenn der Brief nicht abgedruckt wird, schickt ihr die Antwort dann nach Hause?

Nils, Marie und Gina, Duisburg

TOTAL!:

1. Sorry, aber das ist ja wohl selten verantwortungslos! Auf den Packungen aller Nintendo-Spiele (selbst *Yoshi's Story*) steht generell „ab 8 Jahren“, bei *Shadows* empfiehlt Nintendo nicht grundlos „für Kinder ab 12 Jahren“. Weitestgehend unbedenklich sind natürlich harmlose Puzzlespiele (wie *Bust-A-Move*), Spiele wie *Iggy* oder *Silicon Valley* haben (USK-Altersempfehlungen ab 3 bzw. 6 Jahren). Daß diese vom Schwierigkeitsgrad her jedoch so geeignet sind, bezweifeln wir.

2. Wir hören auch nichts mehr davon. Angeblich wurde die Entwicklung eingestellt.

3. Für Nintendos Eigenproduktionen gibt es in der Regel keine „echten“ Cheats (abgesehen von *F-Zero X*).

4. Nein. Dazu fehlt uns angesichts der Postberge total die Zeit.

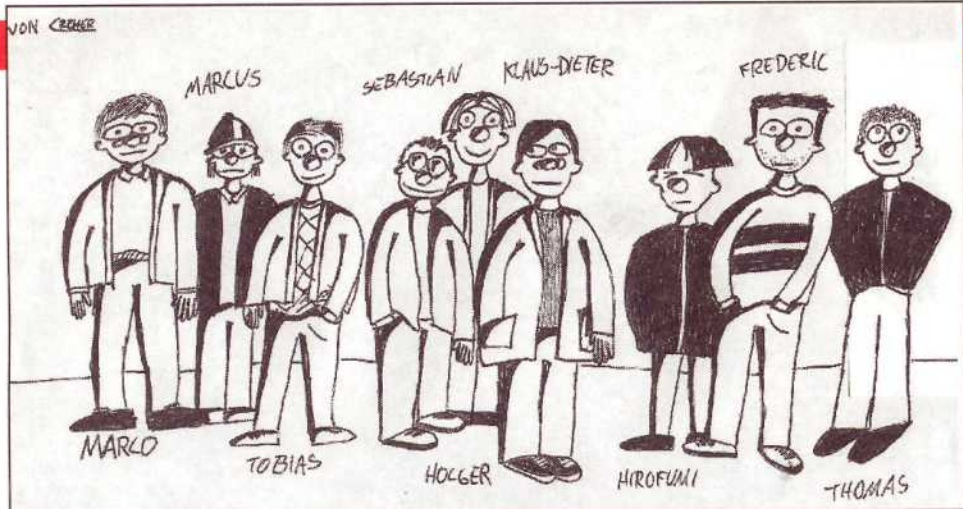
Namen sind ...

Hat wirklich euer Hiro die englischen Bildschirmtexte zu *Zelda 64* geschrieben, wie im Abspann angezeigt wird?

Bastian Osterkamp, Duisburg

TOTAL!:

Gut bemerkt, aber: Nein, das ist reiner Zufall. „Unser“ Hiro Yamada heißt mit vollem



Christian Reher (16) aus Werl „verdanken“ wir diese Karikatur der TOTAListen. Schröder (Sebastian; warum sieht er aus wie unser Verlagsleiter?) und kdh teilen Deine Meinung zu eins, zwo und kennen natürlich Adolf Noise! Von Fünf Sterne Deluxe vs. DJ Koze könnten wir noch eine zweite Vinylscheibe gebrauchen!

Vornamen Hirofumi, der Nintendo-Hiro heißt Hiroyuki und hat unter anderem auch *Super Metroid* und *Super Mario RPG* übersetzt. „Unser“ Hiro wird allerdings in einigen Monaten im Abspann eines namhaften RPGs für eine andere Konsole auftauchen ...

... Schall und Rauch

1. Zu SNES- oder gar zu NES-Zeiten interessierte sich doch niemand für die Leistungsfähigkeit der entsprechenden Konsole. Aber seit dem N64 heißt es nur noch: 93,75 MHz CPU, Coprozessor 63, blabla. Mich interessiert das zwar, aber es ist doch mehr der Werbezweck, oder?

2. Bei *Turrican 2* und *Rogue Squadron* taucht der Name Klaus-Dieter Hartwig im Abspann auf. Ist das vielleicht der, der gerade diese Zeilen liest und wenn ja, inwiefern hat er (hast du) daran mitgearbeitet?

Holger Hofmann (18), Langenselbold

TOTAL!:

1. Da hast Du recht, Heiko ... wie Jochen Maas sagen würde. Technische Daten sind ganz nützlich, wenn eine Konsole in der Entwicklung ist und es nichts anderes zum Vorzeigen gibt. Viel besser als alle Megahertz-Zahlen demonstriert die Software die Leistungsfähigkeit einer Hardware. Einzelne Komponenten können noch so leistungsfähig sein – wenn sie durch andere Teile der Hardware ausgebremst werden, nützt das gar nichts.

2. Als Dein Brief bei uns eintraf, war der gemeint, der die Zeilen in jenem Moment las (aua, mein Kopf!). Er hat (ich habe) nicht daran mitgearbeitet und wird (werde) einfach nur begrüßt. Bei *Turrican* findest Du, wenn er sich richtig entsinnen kann, auch die Kollegen Gagsch und Forster unter den Special Thanks, mit Doc Bobo ist kein geringerer als der ehemalige Happy Computer/Video Games/Gamers/PC Player (Chef-)Redakteur Boris Schneider gemeint.

Klassiker

Ist die Musik zu *Rogue Squadron* von John Williams? Apropos: Wie findet ihr John Williams allgemein so? Also, bei mir hat er mit dem *Star Wars*-Soundtrack die Liebe zur klassischen Filmmusik geweckt.

Florian Reichart, Marktoberdorf

TOTAL!:

Einige Musiken sind Williams-Filmkompositionen und wurden von dem bekanntesten deutschen Konsolen- und Computerspielmu-

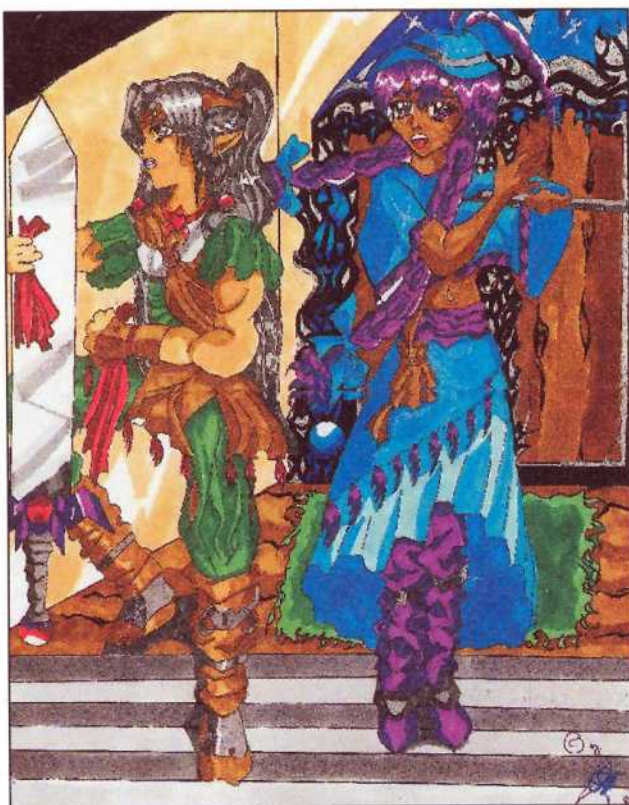
siker Chris Hülsbeck für das Spiel umgesetzt (z. B. die *Star Wars*-Titelmusik). Andere Stücke wurden komplett von Chirs komponiert.

In gewissen Kreisen nennt man Mr. Williams auch „den großen Plagiator“. Zum Beispiel der Marsch der Ewoks aus *Jedi* ist fast 1:1 aus der Synchronie *Die Planeten* (1917) von Gustav Holst

übernommen. Aber das Prinzip „Besser gut geklaut als schlecht selbst erfunden“ zieht ja nicht nur im Musikbereich ... Dennoch genießt er seinen hervorragenden Ruf als Filmkomponist sicherlich zu Recht, und er hat bei unzähligen Leuten Interesse für klassische Musik geweckt.

Nobody is perfect

1. Ich habe bei *Zelda* noch einen Bug entdeckt: Als ich mich als erwachsener Link zur Waldlichtung gebeamt habe und dann nach unten gelaufen bin, wollte ich den zweiten Riesen mit Dins Feuerinferno töten. Genau in dem Moment, als ich es einsetzen wollte, hat mich der Riese berührt. Danach konnte man das Inferno zwar nicht sehen, aber immer, wenn mich der Riese gerammt hat, wurde keinem von uns beiden Energie abgezogen. Und Link ließ sich nicht bewegen. Ich mußte also Reset drücken.



Martina Nistler (17) und Kollegin sind diesmal mit einer Zeichnung und auch in den Charts vertreten

2. In TOTAL! 2/99 sind auf der ersten Seite beim *Zelda*-Screenshot der T.K.-Versand-Anzeige die C-Knöpfe und der A-Punkt anders gestaltet. Andere Version?

Johannes Thalhammer (13), Landau

TOTAL!:

1. Frei nach dem Motto: Ein schönes Spiel kann nichts entstellen ...

2. Das ist ein älteres Bild aus einer der vielen Vorversionen des Spiels.

Anime & Manga

Inhalt und Gestaltung der Anime&Manga-Seiten sind einfach hervorragend. Durch diese zwei Seiten habt ihr einen neuen (regelmäßigen) Leser gewonnen, wenn sie denn regelmäßiger Bestandteil werden. Trotzdem muß ich eine kleine Anmerkung zu dem *Tenchi Muyo*-Report anbringen (im Bericht sicher nur aus Platzmangel nicht erwähnt): Die original OVA-Serie hatte nur sieben Episoden, worauf eine zweite Staffel mit sechs Episoden und neuer Story folgte. Den Abschluß bildete ein unabhängiges Special um die wohl dümmste Polizistin der Galaxis, Mihoshi. Was die von euch erwähnten 14 Teile ergibt. Zum Abschluß möchte ich euch um eine kleine Aufstellung aller TOTAL!s bitten, die Beiträge zum Thema Anime&Manga enthielten, da die Angaben im Heft-Shop wohl nicht vollständig sind.

Volker Wuttke, Boizenburg

TOTAL!:

1. Tja, dann wirst Du diese Antwort vermutlich gar nicht lesen, da in dieser Ausgabe keine Anime&Manga-Seiten vorkommen. Trotzdem wollen wir die Gelegenheit nicht ungenutzt verstreichen lassen und einen *Neon Genesis Evangelion*-Bericht für eine der nächsten Ausgaben ankündigen. Die Aufteilungen der Tenchi-Staffeln war uns tatsächlich bekannt, aber so sehr wollten wir nicht ins Detail gehen. Ein entsprechendes Register müssen wir noch erstellen, deshalb wird die Umsetzung Deines Vorschlages noch ein paar Wochen dauern.

Heftbestellung

Ich wollte das *64fan magazin* 1/98 nachbestellen, doch in der T! 2/99 war es nicht mehr da. Es stand aber nirgends, es sei ausverkauft.

Benjamin Klimmek (14), Duisburg

TOTAL!:

Das Heft ist in der Tat vergriffen. Nicht mehr erhältliche Sonderhefte sind im Heftshop allerdings nicht extra aufgeführt.

Mangamania

Werden Euch nur Mangabilder geschickt, oder druckt Ihr „die anderen“ nicht ab?

Beni Tschopp, Rapperswil

TOTAL!:

Wir wählen einen repräsentativen Querschnitt aus dem, was kommt. Wir bekommen zur Zeit eben sehr viele Manga-Bilder.

Im Rampenlicht

1. Wann findet eigentlich eine Nintendo-Messe in Deutschland statt? Wenn noch in diesem Jahr, dann in welcher Stadt?

2. Verkaufen sich die Sportspiele fürs N64 so gut, daß es jeden Monat so viele neue gibt? Die Programmierer sollten lieber Rollenspiele und/oder Action-Adventures produzieren! Sportspiele nerven so langsam und sind absolut nutzlos!

3. Was ist eigentlich mit der Zukunft des Game Boys? Was denkt ihr, wird als nächstes rauskommen? Vielleicht ein Game Boy 3D?

Wäre das überhaupt möglich?

Eugen Riedinger (17), Bühl-Weitenung



•Alien Rasta Insect Skater•T-Shirt
Grösse L • Best-Nr. 101371 • DM 29.90
Grösse XL • Best-Nr. 101372 • DM 29.90
•Auch als Kapuzensweatshirt
Grösse L • Best-Nr. 101369 • DM 69.90
Grösse XL • Best-Nr. 101370 • DM 69.90



•Alien DJ•T-Shirt
Grösse L • Best-Nr. 100753 • DM 29.90
Grösse XL • Best-Nr. 100754 • DM 29.90
•Auch als Kapuzensweatshirt
Grösse L • Best-Nr. 100751 • DM 69.90
Grösse XL • Best-Nr. 100752 • DM 69.90



•Alien Joint+Rasta•T-Shirt
Grösse L • Best-Nr. 101365 • DM 29.90
Grösse XL • Best-Nr. 101366 • DM 29.90
•Auch als Kapuzensweatshirt
Grösse L • Best-Nr. 101363 • DM 69.90
Grösse XL • Best-Nr. 101364 • DM 69.90

Ein
kleiner
Auszug
aus unserer



**Riesenauswahl an
T-Shirts,
ModernFashion,
CD's, Vinyl + mehr.
Fordert auch unseren
Gesamtkatalog an.**



•Alien Smiley•T-Shirt
Grösse L • Best-Nr. 101334 • DM 29.90
Grösse XL • Best-Nr. 101335 • DM 29.90
•Auch als Kapuzensweatshirt
Grösse L • Best-Nr. 102168 • DM 69.90
Grösse XL • Best-Nr. 101333 • DM 69.90



•Psykoman45•T-Shirt
Grösse L • Best-Nr. 104209 • DM 29.90
Grösse XL • Best-Nr. 104210 • DM 29.90
•Auch als Kapuzensweatshirt
Grösse L • Best-Nr. 102180 • DM 69.90
Grösse XL • Best-Nr. 102181 • DM 69.90



•Psychobitch Hitwomen•V-Kragenshirt
Grösse S • Best-Nr. 101026 • DM 29.90
Grösse M • Best-Nr. 101025 • DM 29.90
•Auch als Kapuzensweatshirt
in Girlsie Grösse S •
Best-Nr. 104986 • DM 69.90



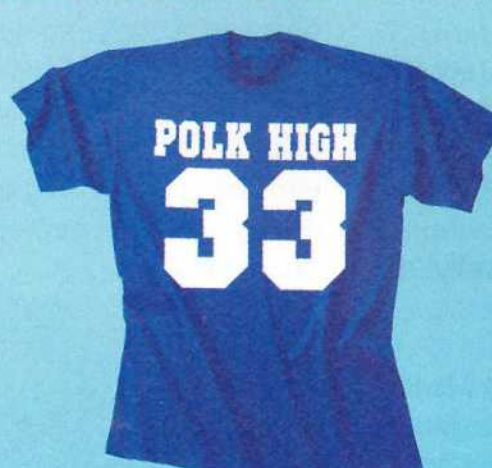
Bärenmarke•Girlie Trägertop
Onesize • Best-Nr. 100240 • DM 19.90



•Hippie Alien•T-Shirt
Grösse L • Best-Nr. 101337 • DM 29.90
Grösse XL • Best-Nr. 101339 • DM 29.90
•Auch als Kapuzensweatshirt
Grösse L • Best-Nr. 102169 • DM 69.90
Grösse XL • Best-Nr. 101336 • DM 69.90



•No Ma'am•T-Shirt
Grösse M • Best-Nr. 100758 • DM 20.-
Grösse L • Best-Nr. 100757 • DM 20.-
Grösse XL • Best-Nr. 100759 • DM 20.-
Grösse XXL • Best-Nr. 100760 • DM 20.-



•Polk High•T-Shirt
Grösse S • Best-Nr. 192241 • DM 20.-
Grösse M • Best-Nr. 192240 • DM 20.-
Grösse L • Best-Nr. 101367 • DM 20.-
Grösse XL • Best-Nr. 101368 • DM 20.-



•Absolute Beginner•
T-Shirt in braun
Grösse L • Best-Nr. 192330 • DM 29.90
Grösse XL • Best-Nr. 192331 • DM 29.90
•Als Kapuzensweatshirt in schwarz
Grösse L • Best-Nr. 192334 • DM 69.90
Grösse XL • Best-Nr. 192335 • DM 69.90
•Oder als Sweatshirt in stone
Grösse L • Best-Nr. 192332 • DM 59.90
Grösse XL • Best-Nr. 192333 • DM 59.90

**Bestellungen an NASTROVJE POTSDAM • Postfach 3864 • 78027 VS-Schwenningen
Phone 07720 - 1000 • Fax 07720 - 22782 • E-Mail: mailorder@napo.de • www.napo.de**

Bestellnummer	Artikelbezeichnung	Grösse	Anzahl	Preis
Überraschungspaket	5 T-Shirts mit versch. Motiven unserer Wahl in L oder XL			DM 25.-

☐ Ich möchte im Moment nur den neuen, kostenlosen NP-Hauptkatalog. (Liegt Bestellungen automatisch bei!)

Vorname / Name
Strasse
Postleitzahl
Ort
Telefon
E-Mail
Geburtsdatum

Zahlung ☐ per Nachnahme	☐ Eurocheck
Kreditkarte: ☐ VISA	☐ EURO-/MASTERCARD
Kartenummer:	
Gültig bis:	

Lieferung per Post. Nachnahme zzgl. DM 14.- Porto und Versandkosten. Bei Verrechnungsscheck (nur Euro-schecks) oder Kreditkartenzahlung: nur DM 6.- für Porto und Versandkosten. Ausland nur per Vorauskasse! Ein Anspruch auf Nachlieferung fehlender Artikel besteht nicht. Ab einem Lieferwert von DM 150.- ist die Lieferung portofrei. Umtausch defekter oder falsch gelieferter Ware innerhalb von 14 Tagen. Rücksendung frankieren! Geschmacksbedingte Retouren sind nicht möglich.

Datum / Unterschrift:

Ab einem Bestellwert von DM 50.- gibt's ein Freishirt unserer Wahl!
Bitte auch bei telefonischer Bestellung Kennwort "TOTAL" angeben!



•Psykoman Evil Pilz•T-Shirt
Grösse M • Best-Nr. 163001 • DM 35.-
Grösse L • Best-Nr. 163002 • DM 35.-
Grösse XL • Best-Nr. 163003 • DM 35.-
•Auch als T-Shirt mit V-Kragen
Grösse S • Best-Nr. 163010 • DM 39.90
Grösse M • Best-Nr. 163011 • DM 39.90
Grösse L • Best-Nr. 163012 • DM 39.90
Grösse XL • Best-Nr. 163013 • DM 39.90



•Psykoman Overdrive•T-Shirt
Grösse M • Best-Nr. 162971 • DM 35.-
Grösse L • Best-Nr. 162972 • DM 35.-
Grösse XL • Best-Nr. 162973 • DM 35.-
•Auch als T-Shirt mit V-Kragen
Grösse S • Best-Nr. 162980 • DM 39.90
Grösse M • Best-Nr. 162981 • DM 39.90
Grösse L • Best-Nr. 162982 • DM 39.90
Grösse XL • Best-Nr. 162983 • DM 39.90



•Manga Sign Bear•T-Shirt
Grösse M • Best-Nr. 163251 • DM 35.-
Grösse L • Best-Nr. 163252 • DM 35.-
Grösse XL • Best-Nr. 163253 • DM 35.-



•Devil DJ•T-Shirt
Graues T-Shirt mit schwarzen Bündchen und weisser Paspel + Backprint
Grösse M • Best-Nr. 162791 • DM 39.90
Grösse L • Best-Nr. 162792 • DM 39.90
Grösse XL • Best-Nr. 162793 • DM 39.90

•Auch als Kapuzensweatshirt, uni grau
Grösse M • Best-Nr. 162796 • DM 79.90
Grösse L • Best-Nr. 162797 • DM 79.90
Grösse XL • Best-Nr. 162798 • DM 79.90



•Alien Big Head•
Schlüsselanhänger-Feuerzeug
mit Anzündmelodie!
Best-Nr. 104916 • nur DM 14.90



•Alien Mouse•
Das einzig wahre
Mousepad!
Best-Nr. 162144 • nur DM 9.90



•Radical Suzuki•
Das Mousepad mit
einem schönen Motiv
von Japans
Szenekunststar!
Best-Nr. 162029 • nur DM 9.90



•Alien Skater•
Adventurebag, bestickt
44x33x13 cm, Best-Nr. 101914 • DM 59.90



•Devil 666•T-Shirt
Graues T-Shirt mit schwarzen Ärmeln und schwarzem Rücken+Backprint
Grösse M • Best-Nr. 162811 • DM 39.90
Grösse L • Best-Nr. 162812 • DM 39.90
Grösse XL • Best-Nr. 162813 • DM 39.90

•Auch als Kapuzensweatshirt, schwarz
Grösse M • Best-Nr. 162816 • DM 79.90
Grösse L • Best-Nr. 162817 • DM 79.90
Grösse XL • Best-Nr. 162818 • DM 79.90



•Nimm2•Baseballcap
Best-Nr. 101978 • nur DM 15.-



•Alien Skull•Aschenbecher
8 x 9,5 cm. Mit Bi-Metall: Keine Kippe
kippt mehr in die falsche Richtung!
Best-Nr. 101854 • nur DM 9.90



•Mike•Adventurebag
bestickt
44x33x13 cm, Best-Nr. 101915 • DM 59.90



•Japan Style Skull•V-Kragenshirt
Anliegendes V-Kragenshirt+Frontprint
Grösse S • Best-Nr. 163190 • DM 29.90
Grösse M • Best-Nr. 163191 • DM 29.90
Grösse L • Best-Nr. 163192 • DM 29.90
Grösse XL • Best-Nr. 163193 • DM 29.90

•Auch als Kapuzensweatshirt, navyblau
Grösse M • Best-Nr. 102192 • DM 69.90
Grösse XL • Best-Nr. 102193 • DM 69.90

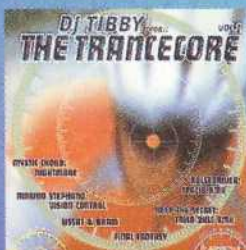


•Psykobitch
Knife•
Baseballcap
Best-Nr. 101962
DM 29.90



•Alien Skater•
Baseballcap
Best-Nr. 100336
DM 29.90

CD's, Vinyl+Poster zu Superpreisen!



>V.A. Trancecore Vol.1
> DCD Nr. 120044. DM 12.95
Superaktueller Sampler! Floorhit in
allen Clubs. Fast 3 Stunden feinsten
Trance. Mit Mc Jump, Pulsedriver3,
6 Traxx, Dune etc. Pflicht!



>V.A. Groovezone Vol.1
> DCD Nr. 120041. DM 12.95
Superklassische Trip Hop Compila-
tion mit Chemical Brothers, Ian Poo-
ley, DJ Food, Massive Attack, Loop
Guru etc. Nur Gutt! Und Preiswert!



>V.A. Groovezone Vol.2
> DCD Nr. 120042. DM 12.95
Klasse Teil mit Artists von den glori-
reichen Labels Ninja Tunes, Skint,
Hyperium etc. Nur erstklassiges
Material. Nie wieder so billig!!!



>V.A. Groovezone Vol.3
> DCD Nr. 120043. DM 12.95
Letzte Folge der genialen Serie mit
"Underwater Love" aus der Levis
Werbung, Wiseguys, Jimi Tenor, Blue
Boy. Trip Hop erster Liga!

V.A.
Das DJ
Techno
Package

>3 x 12" Nr.104051
3 Techno Vinyl Maxis unserer Wahl
Nur DM 9.95

>5 x 12" Nr.104047
5 House Vinyl Maxis unserer Wahl
Nur DM 12.00

V.A.
Das DJ
Vinyl
Jumbo 12"
Paket

>10 x 12" Nr.120040
10 versch. House/Trance/Techno
Maxis unserer Wahl. Überraschungs-
paket aus Importen!!!
Nur DM 22.95

V.A.
Das Club
Cheapo
Package

>3 DoCD's Nr.105579
3 Doppel CD's unserer Wahl aus
House, Techno, Trance, Drum+Bass.
Kein Schrott! Trendiger Underground.
Nur DM 24.95

V.A.
Das
Techno/
House
Cheapo
CD-Paket

>3 CD's Nr.120039
3 Full Length CD's unserer Wahl aus
der Techno / House / Trance - Ecke.
Nur DM 13.95



•Absolute Beginner•
Recordbag mit Handy-Tasche.
ca. 35 x 30cm, Best-Nr. 192336 • DM 39.90



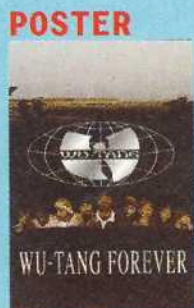
POSTER
D'OH!
>Simpsons-Homer
> Poster 60x95 cm Nr. 105842 - DM 11.95



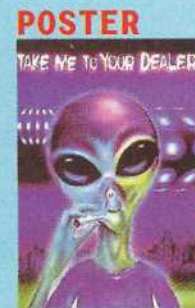
POSTER
>2Pac
> Poster 60x95 cm Nr. 105824 - DM 11.95



•Japan Style Beetle•T-Shirt
Anliegendes Rundhals-Shirt+Frontprint
Grösse S • Best-Nr. 163080 • DM 35.-
Grösse M • Best-Nr. 163081 • DM 35.-
Grösse L • Best-Nr. 163082 • DM 35.-
Grösse XL • Best-Nr. 163083 • DM 35.-



POSTER
>Wu-Tang-Forever
> Poster 60x95 cm Nr. 105824 - DM 11.95



POSTER
>Take Me to your dealer
> Poster 60x95 cm Nr. 105858 - DM 11.95

TOTAL!:

1. NCL (Nintendo Japan) ist die einzige Firma dieser Branche, die sich den Luxus einer Hausmesse leistet. Das gibt es sonst weder bei NoA noch bei Sony oder Sega. Der nächste öffentliche Auftritt Nintendos in Deutschland wird im Sommer bei der Internationalen Funkausstellung (IFA) in Berlin sein.

2. (Das ist Deine Meinung ...) Sportspiele sind vor allem in den USA überaus erfolgreich – egal, für welche Konsole. Und selbst wenn die Verkaufszahlen nicht so gut sind wie bei einem *Zelda/Rogue/Turok 2* – die Produktion der immer gleichen Spiele ist wesentlich unauwendiger, wodurch sich die Sache für die Hersteller auf jeden Fall rechnet. Electronic Arts ist zum Beispiel vor allem durch die jährlichen Sportspiel-Updates zum erfolgreichsten Spielehersteller der Welt aufgestiegen.

3. Eine tragbare Konsole mit polygonaler 3D-Grafik ist durchaus möglich – siehe Leserbrief zum Thema Atlantis weiter oben. Beim Game Boy tippen wir jedoch auf die naheliegende Weiterentwicklung: Als nächstes könnte ein Color-Gerät mit Kontrastregler kommen, dann eins mit größerem Bildschirm, danach eins, das mit kleineren Batterien läuft ... Im Ernst: Der Game Boy hat gezeigt, daß Technik im Handheld-Markt nicht das Wichtigste ist, sondern der relativ günstige Preis und die lange Lebensdauer der Batterien. Die neueste Errungenschaft in Japan ist ein Gerät von Bandai mit dem seltsamen Namen WonderSwan. Der „WunderSchwan“ hat allerdings nur ein veraltetes Schwarzweiß-Display. Dennoch werden dem Gerät gute Marktchancen eingeräumt, da es mit (umgerechnet) zirka 70 DM sehr billig ist. Entwickelt wurde es übrigens von Koto, der Firma des verstorbenen Game-Boy-Erfinders Gunpei Yokoi. WonderSwan ist seit März im Handel. Ob es sich wirklich gut verkauft, läßt sich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sagen.

Gibt's doch gar nicht!

1. In der Ausgabe 6/98 sah ich auf Seite 22 links oben auf einem Bild, wie Banjo im Level Bubbleloop Swamp mit Kazooie fliegt. Wie ist das möglich, wenn sich in diesem Level gar kein Flugfeld befindet?

2. Ich konnte bei *Zelda* im Todestempel, ohne die Goronenrüstung zu haben, den Endgegner besiegen, indem ich durch den Eingang bei Biggoron gegangen bin. Im Todeskrater lief ich dann über das schmale Brett und sprang auf der anderen Seite nach unten auf die Plattform mit den Rubinen. Dort spielte ich das Vogelscheuchenlied und erreichte die nächste Plattform mit dem Enterhaken. Nach ein paar Rätseln und mit zwei Feen besiegte ich dann den Drachen. Ich dachte, ich bekomme danach die Feuerrüstung, aber Fehl-anzeige. Erst später erfuhr ich von einem Freund, daß man den Goronen mit einer Bombe anhalten muß, damit sich der Shop öffnet. Als ich dies nachholte, erzählte mir der Gorone nur, wie glücklich er ist, daß ich dem Bösen ein Ende gesetzt habe. Gibt es einen anderen Weg, um die Rüstung zu bekommen?

(Sorry, aber der Name des Autors ist uns leider verschüttgegangen!)



Diese beschauliche *The Legend of Zelda – Ocarina of Time-Idylle* zeichnete Petra Prässoll (13) für uns

TOTAL!:

1. Versuchst Du, entsprechend anderer Briefe in den vergangenen Monaten, Szenen aus Vorversionen zu finden, die es so im Spiel nicht gibt? Dann mußt Du weitersuchen, denn in der besagten Szene fliegen Banjo und Kazooie nicht, sie schweben einfach nur von den Plattformen in diesem Level herab.

2. Das hat auch Battist Rabay aus Berlin festgestellt. Er hat sich mit dem verlängerten Enterhaken von der ersten Insel direkt auf den Holzsteg gezogen und meint auch, daß man die Rüstung anschließend nicht mehr bekommt.

Speicherfresser

Habt Ihr vielleicht eine Erklärung dafür, warum *Turok 2* satte 90 Seiten (auf dem Controller Pak) benötigt? Immerhin ist der erste Teil mit 16 ausgekommen.

Stephan Dröge

TOTAL!:

Turok 2 speichert für sämtliche Items (Waffen, Munition, Life- und Health-Extras usw.) in allen sechs riesigen Leveln die Information, ob sie eingesammelt wurden oder nicht. Und davon gibt es so viele im gesamten Spiel, daß die satte Anzahl der benötigten Pages nicht weiter verwundern muß.

WeiterBILDung

Eure Leserbriefseiten sind super ausführlich. Das ist wirklich gut und nicht nur ein Pluspunkt, sondern mindestens zehn Pluspunkte. Besonders gut gefallen mir die Manga-Zeichnungen. Ich habe deshalb auch eine besonders brennende Frage. Da ich gerne auch mal etwas zeichnen möchte (Ich kann das auch!), frage ich mich, womit diese Bilder koloriert sind. Ich meine damit eigentlich, wie

das Bild am besten rauskommt. Benutzen die Leute Wasserfarben, Bunt- oder Filzstifte? Außerdem stellt sich mir die Frage, ob man die Bilder knicken darf oder ob es besser ist, die Kunstwerke in einem großen Umschlag zu versenden?

Das war es schon wieder von mir, da mir im Moment gerade nichts einfällt und ich außerdem an meinem Comic mit *Zelda* und Link sowie neun weiteren Kriegerinnen zeichne. (Das ist ein Wink mit dem Laternen-Mast.)

Lucien (♂) Berger (17)

TOTAL!:

Wir bekommen Bilder in allen Farben und Formen. Vorgaben dafür gibt es im Prinzip keine, obwohl bunte Bilder schon schöner sind als Bleistiftzeichnungen, denn schließlich sollen sie die Leserpostseiten ein wenig farbiger gestalten. Filzstifte erzeugen bei großen Flächen einen „dreckigen“ Look, was recht unschön ist. Buntstiftbilder sind oft ein wenig „schwach auf der Brust“, aber das können wir am Computer noch aufpeppen. Ansonsten haben wir alles bekommen, was möglich ist: Aquarelle, Werke mit Ölfarben oder Wachsmalstiften, Seidenmalereien ... Erlaubt ist, was gefällt, selbst JPGs auf Diskette. Wir haben auch nichts gegen gute Farbkopien, da wir in der Regel Eure Werke nicht zurückschicken können. Das mit dem Knicken ist so eine Sache: Wenn dadurch keine „Farbrisse“ an den Kanten entstehen, ist das überhaupt kein Problem. Ein Wort noch zur Größe: DIN A4 ist völlig ausreichend. Alles was größer ist, muß in mehreren Teilen eingescannt und dann zusammengesetzt werden. PS: Her mit dem Comic (Wink mit dem Vorschlaghammer)!

Grabräuber

1. Im Moment tut mir der ganze unwissende Teil der Erdbevölkerung leid. Jetzt, da *Tomb Raider III* auf den Markt gekommen ist, redet jeder nur noch von diesem sch...lechten Spiel.

TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 56



Florian Machnow (10) aus Mühlenbeck hat mit Hilfe seiner Vaters, der Tischler ist, dieses phantastische Faschingskostüm gebastelt. Die Okarina ist aus Ton und stammt aus einem Musikgeschäft. Wir meinen: TOTAL! genial und freuen uns auf ein Foto mit dem Spiegel-Schild, der bereits in Arbeit ist. (Okarinas sind in den Musikgeschäften der USA seit dem *Zelda*-Release übrigens permanent ausverkauft!)



Mal ehrlich, womit hat *Tomb Raider III* diesen Erfolg verdient? Null Innovationen, leicht verbesserte Grafik (bei den Wasseroberflächen wird einem schlecht), aber eine riesige Werbekampagne. Ich mußte schon zweimal hinschauen, als ich kürzlich das Ergebnis eurer Leserumfrage (Charts T! 1/99) sah. Ich hoffe, daß eure Leser noch nie *Tomb Raider* gespielt haben, anders kann ich mir das Ergebnis nicht erklären. Von mir aus soll lieber Mulan, Asterix oder Kirby in einem N64-Titel erscheinen, als so ein Titel wie *Tomb Raider*, dessen Erfolg nur wegen der Medien zustande gekommen ist.

2. Die Sound-Kompressions-Routine von Factor 5 sieht irgendwie schwach aus gegen die, von der ich in der Geo (12/98) gelesen habe. 1:15 gegen 1:150 ist schon ein ziemlicher Unterschied. Oder würde das N64 zu lange brauchen, um die Daten im Speicher zu entkomprimieren?

Kai Essers

TOTAL!:

Über *Tomb Raider* wird zur Zeit sehr viel genörgelt, auch bei PlayStation-Besitzern. Offenbar gönnen viele dem Spiel den ganzen Rummel in der Öffentlichkeit nicht, weil es dabei mehr um Frau Croft und kaum um das Spiel an sich geht. Natürlich gibt es eine ganze Reihe besserer Spiele, aber man sollte *Tomb Raider III* nicht unbedingt an dem Hype messen. Teil 1 war damals ziemlich revolutionär. Seitdem hat sich die Serie nicht wirklich weiterentwickelt, aber schlecht ist es deshalb auch nicht. In Deutschland ist der dritte Teil übrigens das bis dato erfolgreichste Konsolenspiel, im Rest der Welt läuft es aber nicht mehr ganz so gut.

2. Du hast Deine Frage schon selbst beantwortet. Daten besser zu komprimieren als mit der Technik von Factor 5, ist überhaupt kein Problem. Bis dato hat aber noch niemand ein System entwickelt, das besser wäre und nutzbar ist, sprich die Daten in Echtzeit entkomprimieren kann.

Diverses

1. Die Aufmachung der News gefällt mir jetzt wirklich gut. Durch die „Untermalung“ mit verschiedenen Farben bekommen die News einen ganz besonderen Touch und sind außerdem viel übersichtlicher.

2. Gibt es einen *Zelda*-Soundtrack?

3. Der *Tenchi Muyo*-Bericht hat mir sehr gut gefallen. Es wäre klasse, wenn ihr wieder verstärkt solche Reportagen „einbauen“ könntet. Wären Klassiker wie *Akira* oder *Ghost in the Shell* kein Thema? Für diejenigen, die sich in der Manga und Anime Welt nicht so gut auskennen, wäre das doch bestimmt interessant.

Dirk Weber, Bad Salzflun

TOTAL!:

1. (Bist Du sicher, daß Du wirklich nicht mit unserem Verlagsleiter verwandt bist?) Wir denken auch, daß die aktuelle Variante ein guter Kompromiß zwischen „interessanter Gestaltung“ und Informationsgehalt ist. Es gibt da allerdings noch ein paar „pfiffige“ Ideen, die

Infogrames-Competition „Lecker Gewinne“, T! 2/99
ein **V-Rally Edition 99-Modul**, ein **Starshot – Panik im Space Circus-Modul**, eine **V-Rally-Jacke** sowie ein **Starshot-T-Shirt** gehen an: Josefina Burmester, München
je ein **V-Rally Edition 99-Modul**, ein **Starshot – Panik im Space Circus-Modul**, ein **Starshot-T-Shirt** gehen an: Jörg Helkenberg, Kerpen; Marco Reitgen, Sindelfingen

„Interact/Jöllbeck“-Verlosung, TOTAL! 1/99

je ein **V3 Racing Wheel** geht an: Philipp Riegel, Niedereschach; Wladimir Krebs, Ulmen; Roger Klein, Marne
je ein **Ultra Racer 64** geht an: Viktor Seib, Auerath; Hrvatin Soldic, Speyer; Bastian Lawrenz, Roth
je eine **Mega Memory Card** geht an: Franz-Josef Holz, Stuttgart; Gisela Blase, Zahna; Stefan Prauser, Weilheim-Teck
je ein **Konsolen-Rucksack** geht an: Kim Chan, Bitburg; Robby Sachert, Würzburg; Carla Georgius, Freiburg

Weihnachts-Verlosung „Oh, du fröhliche“, TOTAL! 12/98

Infogrames:
ein **Mission Impossible-N64-Modul** + Jacke gehen an: Sascha Reiner, Düsseldorf
ein **V-Rally Edition 99-N64-Modul** + T-Shirt gehen an: Michael Neumann, Schwarzheide
ein **Starshot – Panik im Space Circus-N64-Modul** + T-Shirt gehen an: Roberto Troszczynski, Kröslin

Electronic Arts:

je ein **NBA Live 99-N64-Modul** geht an: Don Le Qui, Leinfelde; Jürgen Seifert, Ludwigshafen
je ein **Madden NFL 99-N64-Modul** geht an: Fenja Engelhardt, Leverkusen; Marco Steckelbach, Frechen
je ein **NASCAR 99-N64-Modul** geht an: Oliver Much, Oldenburg; Sebastian Salcher, München

Take 2:

je ein **Space Station: Silicon Valley-N64-Modul** geht an: Thomas Breuer, Aglasterhausen; Stefanie Semper, CH-Basel; Günther Gleiner, Heidelberg

je ein **Reservoir Rat-GB-Modul** geht an: Anna Petersen, Hohenahr; Florian Frostmeier, München; Gerhard Siegel, A-Wels
je ein **Cool Hand-GB-Modul** geht an: Tim Claes, L-Rosport; Franz Hickmann, Karlsruhe; Anouk Kreplin, Börnsee
je ein **Montezuma's Revenge-GB-Modul** geht an: Dimitri Kononenko, Berlin; Eckhard Lange, Püttlingen; Jürgen Köhler, Remchingen

Nintendo:

ein **F1 World GP-N64-Modul**: Carsten Meybach, Ettlingen

wir mit der Zeit noch umsetzen werden.

2. Die Soundtrack-CDs gibt es in alter Tradition nur für Leute, die ein Abo der Hauszeitschrift Club Nintendo abschließen.

3. Weiter oben haben wir ja schon etwas zu dem Thema gesagt. Die Klassiker hielten wir natürlich auch für interessant, weshalb wir sie bereits auf einer der ersten Anime&Manga-Seiten vorgestellt hatten.

Land unter

Soeben tobt die Sturmflut in Hamburg und ich kann nur hoffen, daß die TOTAL!isten noch mal mit trockener Haut davonkommen. Wenn nicht, dann wißt ihr ja: „Alle Mann von Bord, Redakteure und Konsolen (+ Spiele, rettet das *Zelda*-Modul!) zuerst!“

Warum unterstützt *Turok 2* das LX 3 nicht zu 100 %? Da benutze ich es brav und korrekt wie immer, durchspiele fix den ersten Level (Mann, ist der groß), schalte die Konsole nach dem Abspeichern aus, und am nächsten Tag ist der Spielstand kaputt. Total gefrustet mußte ich noch mal von vorne anfangen und das Umschalten auf Rumble-Funktion unterlassen. Woran liegt es, daß *Turok 2* als einziges Spiel mit dem Umschalten nicht klarkommt?

Aber *Turok 2* ist trotzdem ein geniales Game (der zweite Level ist noch größer, und ich freue mich schon auf den dritten). Aber mußten wirklich alle Blut- und Splatter-Effekte aus der deutschen Version entfernt werden? Nicht, daß ich auf Gewalttätigkeiten stehe, aber ich finde, diese Effekte bringen noch etwas mehr Spannung (Atmosphäre) hinein. Zumal es für mich unverständlich ist, daß auch solche Details wie die im Feind steckenden Pfeile nicht in der deutschen Version auftreten. Aber gut, kriechen wir nur weiter vor der BPJS auf

je ein **Banjo-Kazooie-Spieleberater** geht an: Sebastian Schreiber, Bochum; Christian Zinn, Bernau; Patrick Imbusch, Venne; Jan Schabiner, Berlin; Holger Sommer, Badbergen; Lasse Gienke, Hannover; Anita Hosse, Gotha; Henning Sassmann, Schwäbisch-Hall; Christine Venter, Waltershausen; Jonas Heinrichs, Bassum

je eine **Banjo-Kazooie-Soundtrack-CD** geht an: Philipp Hinkeroode, Götheby-Holm; Roy Riginashvili, A-Wien; Alex Liptow, Oberhamersbach; Heiko Lutter, Mühlhausen; Marco Droll, Stutensee; Kai Essers, Düsseldorf; Thomas Fujishima, Heidelberg; Zakk Erkoc, Herne; Lars Hunger, Vechta; Benedikt Schüssler, Dortmund

Konami:

je ein **Rakugakids-N64-Modul** geht an: Sven Schinke, Essen; Martin Ehlers, Stuttgart

je ein **Holy Magic Century-N64-Modul** geht an: Andreas Meister, Frankenthal; Thomas Wellbrock, Kuhstedt

je ein **Automobili Lamborghini-N64-Modul** geht an: Karim Sabri, Ravensburg; Raiko Rößler, Halle/Saale

Ubi Soft:

je ein **Buck Bumble-N64-Modul**: Daniel Hagel, Pinzberg; Daniel Cöppicus, Hagen; Timo Machoczek, Eckhorst; Sascha Bickert, Sinntal-Jossa; Christoph Ferdel, München

je ein **Buck Bumble-T-Shirt**: Sven Bauer, Regensburg; Daniela Rose, Neu-Isenburg; Enrico Jeschke, Potsdam; Angelika Schröder, Winsen-Luhe; Kornelia Berger, Chemnitz

je eine **Buck Bumble-Uhr**: Andreas Kalmar, Bad Urach; Martin Lieser, Neustadt/Wied

je eine **Buck Bumble-Wasserpistole**: Dirk Naumann, Michelstadt; Andreas Krüger, Bonn; Stefan Meyer, Lindenfels

je einen **Buck Bumble-Pappaufsteller**: Frederik Emig, Köln; Dieter Gärtner, Hamburg; Tatjana Radenow, Duisburg

GT Interactive:

je ein **Off Road Challenge-N64-Modul**: Matthias Kuschal, Altenkunstadt; Florian Reichart, Marktoberdorf; Eugen Krause, Heyda

Acclaim/Super RTL Text-Gewinnspiel

je ein **Body Harvest-N64-Modul** an: Tobias Windeler, Goldenstedt; Lutz Röhle, Herdorf; Martin Kratzenberg, Waldkappel; Sebastian Preis, Helmsgrün; Gerald König, Hilpoltstein; Manuel Streits, Mannheim; Karen Mahrt, Osnabrück; Lucas Treiner, Sindelfingen; Stefan Bremer, Leipzig; Claudia Fuchs, Bochum

Herzlichen Glückwunsch!

dem Boden herum, denn sonst werden noch solche Spiele wie *Zelda* indiziert.

André Heinke, Lutten

TOTAL!:

Daß über die seltsame Inkompatibilität der *Turok 2*-Engine (der Fehler tritt auch bei *South Park* auf) nichts bekannt ist, hatten wir ja vergangenen Monat schon erwähnt.

Bei der Selbstzensur mußte Acclaim nach dem Prinzip „besser zuviel als zuwenig“ vorgehen. Es ist ja leider nicht möglich, der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften ein Spiel vor dem Release vorzulegen und abzuklären, welche Elemente beanstandet werden. Hätte Acclaim nur ein paar Dinge entfernt und *Turok 2* veröffentlicht, hätte die BPJS den Titel trotzdem auf den Index setzen können. Der Gefahr konnte Acclaim sich bei so einem wichtigen Titel nicht aussetzen, der finanzielle Schaden wäre zu groß gewesen. (Selbst Adon und *Turok* wurden aus dem Multiplayer-Modus entfernt, um zu vermeiden, daß in dem Spiel auf „Menschen“ geschossen wird. Das ist zwar nicht schön, aber man kann Acclaim deswegen keinen Vorwurf machen.

HIGHSCORE-AKTION

Aus Platzmangel müssen wir die Auflistung der **F-Zero X-** und **1080° Snowboarding-Höchstleistungen** leider auf die kommende Ausgabe verschieben. Die Teilnahmebedingungen findet Ihr in TOTAL! 3/99. Ein kleiner Hinweis noch: Die meisten *F-Zero X*-Zeiten wurden bereits unterboten!

Jenseits von Polygonen:

Die Technik der nächsten Konsolengeneration

„Was wird die Zukunft bringen?“ lautet die Frage, die viele Videospieler derzeit nicht ruhig schlafen lässt. „Berichtet doch auch mal über andere Konsolen!“ wird neuerdings häufig per Leserbrief gefordert. Deshalb bieten wir einen Blick über den Tellerrand sowie ins nächste Jahrtausend.

Als wir den Artikel vor zwei Monaten erstmalig in der neXt Level veröffentlichten, war manches noch Spekulation. Diesmal enthält er die allerneuesten Fakten, brandaktuell aus Japan.

Betrachtet man den Presserummel außerhalb der Fachzeitschriften, scheint sich die Videospielwelt einzig und allein um die weiblichen Rundungen von Lara Croft zu drehen. Doch abgesehen von gerenderten Artworks und Videosequenzen: Hat sich eigentlich schon einmal jemand gefragt, wo im Spiel Frau Crofts Rundungen denn überhaupt sein sollen? Und schon ist man auf das Hauptproblem heutiger 3D-Grafik gestoßen.

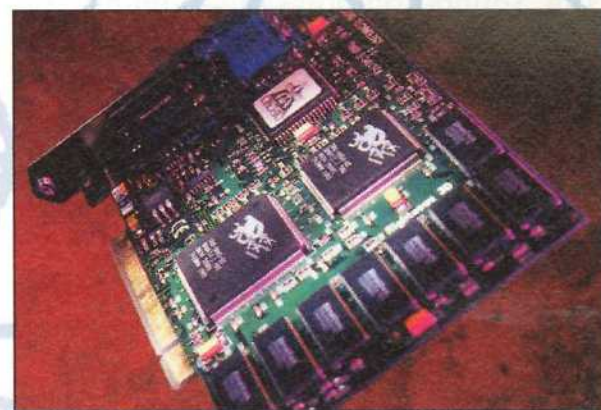
Zeitgenössische 3D-Grafik basiert auf der Darstellung von Polygonen. Würfel, Kisten, Pyramiden – alle eckigen Dinge können eine PlayStation und auch ein N64 dank ihrer ebenso eckigen Polygone gut darstellen. Die reale Welt ist jedoch voller Kurven. Um Lara nettere Formen zukommen zu lassen, gibt es nur einen Weg: Je mehr Polygone auf kleine Bereiche eines Modells angewendet werden, desto näher kommt man der runden Idealform. Der konsequente Ansatz der 3D-Hardware-Forschung



Grafik in Render-Qualität soll die nächste Generation in Echtzeit darstellen können

vergangener Jahre war dementsprechend, immer mehr Polygone für immer weniger Geld möglich zu machen. Segas Dreamcast bildet den vorläufigen Höhepunkt des polygonalen Wettrennens im Konsolenbereich und ist befähigt, ähnlich viele Dreiecke wie gerade erst angekündigte High-End-Grafikkarten für leistungsstarke PCs darzustellen.

Doch so viele Polygone bringen auch Nachteile mit sich: Da jeder Eckpunkt in kleinster Feinarbeit von Grafikern definiert wird, ist nicht nur die Erstellung von Modellen enorm zeitraubend, auch der Speicherverbrauch für entsprechend detaillierte Charaktere steigt gewaltig. Was noch schlimmer ist: Der Verwaltungsaufwand für Konsole und Programmierer, um so viele Polygone zu definieren, bevor sie auf den Bildschirm



3Dfx brachte mit ihrer PC-Grafikkarte den Wettlauf um immer mehr Polygone in Gang

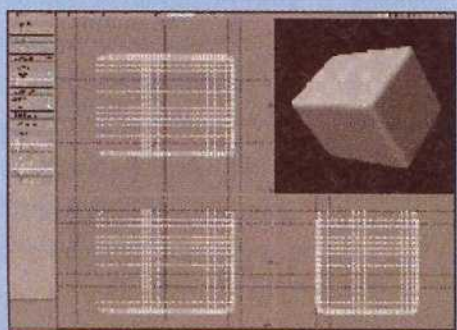
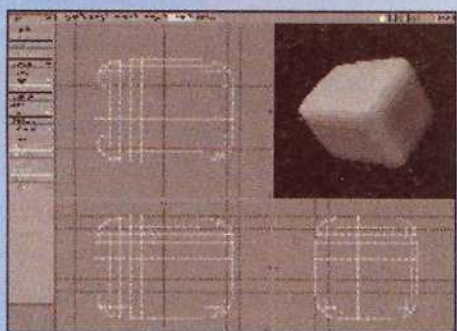
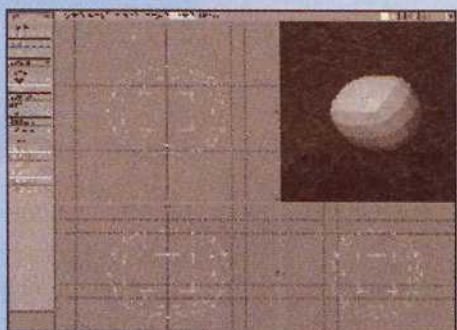
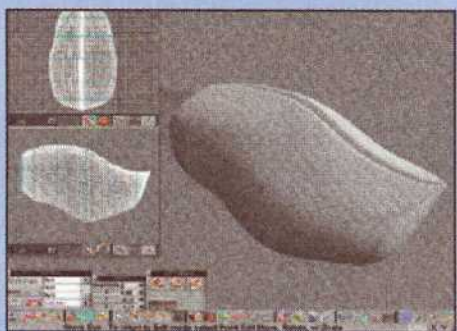
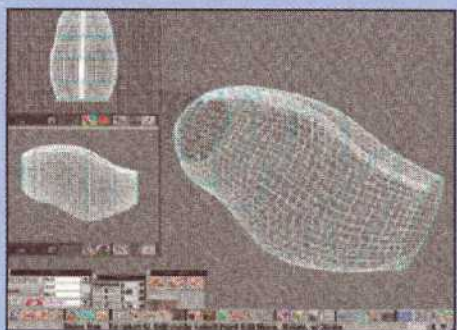
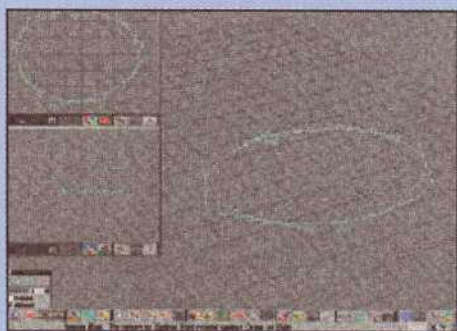
gezeichnet werden können, ist gigantisch. Ein Problem wird schließlich selbst durch die Polygonmengen eines Dreamcast nicht gelöst: Wie *Virtua Fighter 3tb* und *Sonic Adventure* jüngst zeigen, ist die Auflösung und „Rundheit“ der

ALS DER DAMALIGE CHEF VON SEGA EUROPA, KAZUTOSHI MIYAKE, DEN DREAMCAST-LAUNCH VERKÜNDETE, WURDE IHM DIE FRAGE GESTELLT, OB ER DIE KONKURRENZ PLAYSTATION 2 FÜRCHTE. SEINE ANTWORT LAUTETE (SINNGEMÄSS): AUCH WENN SONYS ZUKÜNFTIGE HARDWARE NOCH MEHR POLYGONE DARSTELLEN KÖNNE ALS DREAMCAST (ER NANNT FÜNF MILLIONEN PRO SEKUNDE), WÜRDEN DAS KEINE GROSSEN FORTSCHRITTE AUF DER GRAFIKEBENE MIT SICH BRINGEN, DA KEIN ENTWICKLER SOLCHE MENGEN NUTZEN WÜRDEN.

DIE AUSSAGE IST KEINESFALLS VON DER HAND ZU WEISEN. EINERSEITS SIND (VIELE) ENTWICKLER NATÜRLICH IMMER BESTREBT, DAS OPTIMALE AUS EINER HARDWARE HERAUSZUKITZELN. WENN DIE POLYGONANZAHL JEDOCH IN DIE MILLIONEN GEHT, IST IRGENDWANN DER PUNKT ERREICHT, AN DEM DAS ERGEBNIS NICHT MEHR DEN ARBEITSAUFWAND RECHTFERTIGT. ERSTENS NIMMT DIE ERSTELLUNG VON MODELLEN IMMER MEHR ZEIT IN ANSPRUCH, ZWEITENS STEIGEN GLEICHZEITIG DIE ANFORDERUNGEN AN DIE KÜNSTE DER PROGRAMMIERER. ERGO RESULTIEREN DARAUS LÄNGERE PRODUKTIONSZEITEN UND HÖHERE -KOSTEN.

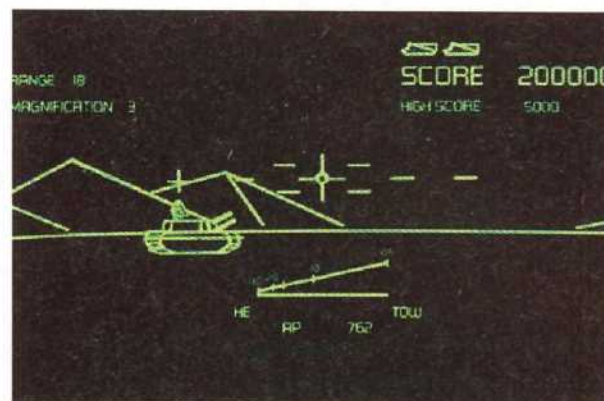
ALS DIE VIDEOSPIELINDUSTRIE NOCH IN DEN KINDERSCHUHEN STECKTE, WAREN DIE MEISTEN SPIELE EIN-MANN-PROJEKTE. ENTWICKLUNGSZEITEN VON UNTER EINEM JAHR WAREN DIE REGEL. HEUTE SIND ZWEISTELLIGE DOLLAR-MILLIONENBETRÄGE ALS PRODUKTIONSKOSTEN UND DREIJÄHRIGE ENTWICKLUNGSZEITEN KEINE SELTENHEIT MEHR. JE AUFWENDIGER EIN PROJEKT WIRD, UM SO WENIGER IST AUCH DER GENAUZEITPUNKT ZU DEFINIEREN, AN DEM DAS SPIEL BUGFREI (OHNE FEHLER) FERTIGGESTELLT IST. IDEALE BEISPIELE LIEFERT DAS WEIHNACHTSGESCHÄFT 1998: EINE GANZE REIHE NAMHAFTER TITEL HABEN DAS WICHTIGE DATUM ENTWEDER VERPASST, ODER SIE ENTHALTEN ZUMINDEST MASSIVE BUGS BIS HIN ZU PROGRAMMABSTÜRZEN.

DAS ALLES ZEIGT DEUTLICH, DASS MEHR POLYGONE KEINESFALLS BESSER FÜR DIE SPIELE ODER DIE ENTWICKLER SIND. NICHT OHNE GRUND IST NACH ZWEI JAHREN DIE GRAFIK-ENGINE VON QUAKE II (BZW. UNREAL) IM SCHNELLEBIGEN PC-MARKT, ABGESEHEN VON LEICHTEN MODIFIKATIONEN, IMMER NOCH DIE TECHNIK, DIE BEI FIRST-PERSON-SPIELEN VORRANGIG VERWENDET WIRD.



Charaktere zwar besser als auf PlayStation und Nintendo⁶⁴, doch von photorealistischen Formen ist auch Segas derzeitige Generation weit entfernt.

Segas Mitbewerber sind deshalb der Meinung, daß eine einfache Steigerung der Performance für die echte nächste Konsolengeneration nicht alles sein kann. Schon vor eineinhalb Jahren erwähnte PSX-Vater Ken Kutaragi, daß neue Techniken entwickelt werden müßten, um dem Kunden ein radikal besseres, realistischeres 3D-Spielvergnügen als auf PSX und N64 bieten zu können. Die Lösung wird sich erstmalig in der PlayStation 2 (der endgültige Name der Konsole steht noch nicht fest) finden. Anfang März stellte Sony die wichtigsten Komponenten der 128-Bit-Maschine der staunenden Öffentlichkeit vor. Zwar malt der Grafik-Chip am Ende der Pipeline noch immer Polygone, mit diesem Teil kommt der Entwickler allerdings nicht in Berührung. Man füttert die Maschine mit echten, runden Körpern und Welten, bestimmt, wo die Kamera sein soll – und den Rest erledigt der Chip. Das Interessante: Je nach Blickwinkel der Kamera werden jedem Detail pro Bildschirmaufbau (also bis zu 60mal pro Sekunde) automatisch so viele Polygone zugeteilt, wie in diesem Augenblick nötig sind, um das Aussehen des runden Originalkörpers vorzugaukeln. Befindet sich ein Charakter nahe vor der Kamera, wird die Hardware ihm von den insgesamt angeblich 66 Millionen Polygonen (in der Praxis sollen es immer noch bis zu 20 Millionen sein) der PSX 2 wohl mehrere Hunderttausend zuteilen. Ist er weit in der Distanz positioniert, endet der Charakter mit dreißig Polygonen. Dieses permanente sogenannte Echtzeit-Tessellieren (oder auch Echtzeit-



Einer der ersten Gehversuche mit Echtzeit-3D: Ataris Vektor-Automat Battlezone (1980)

LODs) macht nicht nur unglaublich realistische Körper in der Nahansicht möglich, sondern gleichzeitig auch erhebliche Blicktiefen – und alles ohne großen Speicherverbrauch, denn das eigentliche Modell steht nur einmal, in seiner optimalen Form, im Speicher bereit und wird laufend in Echtzeit in Polygone umgewandelt.

Als Basis für runde Modelle dienen die in modernen 3D-Grafikprogrammen allseits beliebten NURBS, die wiederum auf der mathematischen Form eines B-Splines aufbauen. Simpel gesagt, sehen Modelle aus NURBS aus, als seien sie aus Knete – rund, runzelig und ganz und gar ‚uneckig‘ und ohne Polygon-Look. Die besten Beispiele für NURBS-Modelle sind Steven Spielbergs Dinosaurier in den beiden *Jurassic Park*-Filmen. Erstellt wurden sie auf SGI-Rechnern mit Grafikprogrammen wie Alias. Für Spieleentwickler sind solche Möglichkeiten natürlich ein Traum, denn endlich ist nicht nur Schluß mit vielen Einschränkungen, unter denen Grafiker mit ihren Niedrig-Polygonmodellen heute zu leiden haben, auch Programmierer müssen sich durch das automatisierte LOD-Management keine so großen Gedanken mehr machen, wie die Spiele-

NURBS IST DIE ABKÜRZUNG FÜR NON-UNIFORM RATIONAL B-SPLINE. GROB GESAGT BEZEICHNET DIESER BEGRIFF EINE LINIE, DIE DURCH EINE MATHEMATISCHE FORMEL DEFINIERT IST UND DIE UMRISSLINIEN EINES 3D-MODELLS BILDET.

DIE OBEREN DREI ABBILDUNGEN LINKS ZEIGEN EIN BEISPIEL.

1. ZUERST WIRD IN EINEM GRAFIKPROGRAMM DER SPLINE DEFINIERT. JEDER PUNKT, DER ZU DER LINIE ADDIERT WIRD, GIBT DER KURVE EINE NEUE DEFINITION.
2. DER SPLINE WIRD DUPLIZIERT UND JEWEILS MODIFIZIERT, UM DEM OBJEKT VOLUMEN ZU GEBEN.
3. DURCH SHADING WIRD EINE OBERFLÄCHE ERZEUGT, DIE SPÄTER MIT TEXTUREN BELEGT WERDEN KANN. DER GEZEIGTE KÖRPER SOLL DEN TORSO EINES INSEKTS BILDEN.

DIE ZWEITE DREIERGRUPPE DER BILDER ZEIGT EIN ANDERES SIMPLES BEISPIEL:

BILD 1 HATTE ALS BASIS EINEN WÜRFEL MIT EINEM POLYGON PRO SEITE UND WURDE IN VIER STUFEN ‚GEKRÜMMT‘. (JEDES URSPRÜNGLICHE POLYGON WIRD IN JE VIER POLYGONE ABGESTUFT.)

BILD 2 HATTE ALS BASIS EINEN WÜRFEL MIT 3 X 3 POLYGONEN PRO SEITE UND WURDE IN VIER STUFEN ‚GEKRÜMMT‘.

BILD 3 HATTE ALS BASIS EINEN WÜRFEL MIT 9 X 9 POLYGONEN PRO SEITE UND WURDE EBENFALLS IN VIER STUFEN ‚GEKRÜMMT‘.

Die Abbildung links zeigt ein mit Hilfe von NURBS erstelltes Objekt (Demo des Freeware-Tools POV-Ray 3)

NURBS ODER SPLINES SIND NICHT VORBEHALTLOS ALS DER HEILIGE GRAL DER VIDEOSPIELINDUSTRIE ANZUSEHEN. VOR ALLEM KLEINERE ENTWICKLER SIND SEIT KURZEM ERST AN DEM PUNKT, WO POLYGONGRAFIK EIN BEKANNTES TERRAIN IST. MAN KANN NICHT ERWARTEN, DASS EINE NEUE TECHNIK, DIE EINE MASSIVE UMSTELLUNG MIT SICH BRINGT, MIT ÜBERSCHWENGLICHER BEGEISTERUNG AUFGENOMMEN WIRD. JEZ SAN, DER CHEF VON ARGONAUT (STARWING, CROC) ERWÄHNTE: „ICH KANN MIR NICHT VORSTELLEN, DASS NURBS KURZFRISTIG IN HEIMKONSOLEN VERWENDUNG FINDEN. SIE SIND FÜR UNERFAHRENE KOMPLIZIERT ZU VERWENDEN UND EIGNEN SICH NICHT UNBEDINGT, UM DAMIT HARDWARE-TECHNOLOGIE ZU PRÄSENTIEREN. DERZEIT BIETEN WEDER SUN ODER SGI NOCH HP NURBS-UNTERSTÜTZUNG PER HARDWARE. ALLERDINGS ERMÖGLICHEN DIE LEISTUNGSSTARKEN CPUS SEHR SCHNELLE SOFTWARE-LÖSUNGEN.“

DIE VORREITERROLLE ÜBERNIMMT WIE ÜBLICH DERZEIT DER PC-MARKT. KEVIN BACHS, DIRECTX-PRODUCT-MANAGER BEI MICROSOFT, MEINT ZU DIESEM THEMA: „DIE SPIELEENTWICKLUNG ERREICHT BALD DEN PUNKT, AN DEM DIE HARDWARE SO SCHNELL IST, DASS POLYGONE SICH DER GRÖSSE VON PIXELN NÄHERN. DANN MACHT ES JEDOCH KEINEN SINN MEHR, POLYGONE ZU VERWENDEN, UND ENTWICKLER WERDEN SICH ANDEREN MÖGLICHKEITEN ZUWENDEN. DIE LEUTE FANGEN AN, MIT NURBS ZU EXPERIMENTIEREN, DOCH ICH DENKE, ES WIRD MINDESTENS NOCH EINE GENERATION VON PC-SPIELEN GEBEN, DIE KLASSISCHE POLYGONGRAFIK VERWENDET. MIT DIRECTX 7.0 WERDEN WIR VIELLEICHT EINIGE FEATURES BIETEN, DIE DEN WECHSEL ERMÖGLICHEN ODER ZUMINDEST ERLEICHTERN. DENN DAS PROBLEM IST, DASS NURBS ZUR ZEIT VON VIELEN PROGRAMMIERERN NOCH NICHT BESONDERS GUT VERSTANDEN WERDEN.“

welt möglichst tief und ohne Nebel zu zeichnen ist. Sony verwendet für die PlayStation 2 eine zwar simple, aber auch anwenderfreundliche Art von NURBS, sogenannte Bezier-Kurven. Diese werden durch jeweils vier Punkte definiert: Anfangs- und Endpunkt sowie zwei Punkte auf der Linie, die den Kurvenverlauf definieren. Programme wie Adobe Photoshop oder 3D Studio Max nutzen bereits solche Funktionen.

Soweit also in groben Zügen das, was Sony zu bieten haben wird – und Nintendo? Über die CPU des sogenannten Nintendo-2000-Projekts ist nichts bekannt. Doch die ehemaligen Entwickler des N64-Coprozessors haben SGI verlassen und sich in dem kleinen Hardware-Entwickler namens ArtX wieder zusammengefunden. Genau diese Firma arbeitet höchst geheim an Nintendos nächstem Grafik-Chip, bei dem NURBS und automatisches Tessellieren nur einige der Stärken sein werden. Daneben wird auch viel Wert auf sogenanntes Bump-Mapping von Texturen und prozedurales Texture-Mapping ge-

legt – alles Methoden (ebenfalls aus High-End-Grafikprogrammen wie Alias), um Texturen nicht mehr zweidimensional als Bildchen zu sehen, sondern damit echte unebene Oberflächen zu definieren. (Die PSX 2 bietet diese Features nicht.) Erst solche 3D-Texturen verhelfen den obengenannten Sauriern zu ihrer rauen, realistischen Haut.

Völlig unbekannt (und eher unwahrscheinlich) ist zur Zeit noch, ob sich zumindest Nintendo an sogenannten Voxels versucht. Voxels sind eine weitere mathematische Möglichkeit, 3D-Geometrie zu beschreiben. In diesem Fall allerdings nicht durch Linien oder

Rundungen, sondern durch einzelne Punkte. Wie jedem schnell klar wird, sieht eine ganze Spielszene aus einzelnen Punkten nur gut aus, wenn unglaublich viele Punkte dafür verwendet werden. Ganz bestimmt kommt eine der nächsten Generationen von Konsolen

an den Punkt, wo wirklich jeder Pixel auf dem Bild und jeder Punkt in einer Spiellandschaft einzeln definiert ist – in der nächsten Generation würde man sich aber wahrscheinlich damit übernehmen. Erste interessante Ansätze bietet das PC-Spiel *Outcast*, das jedoch, obwohl es



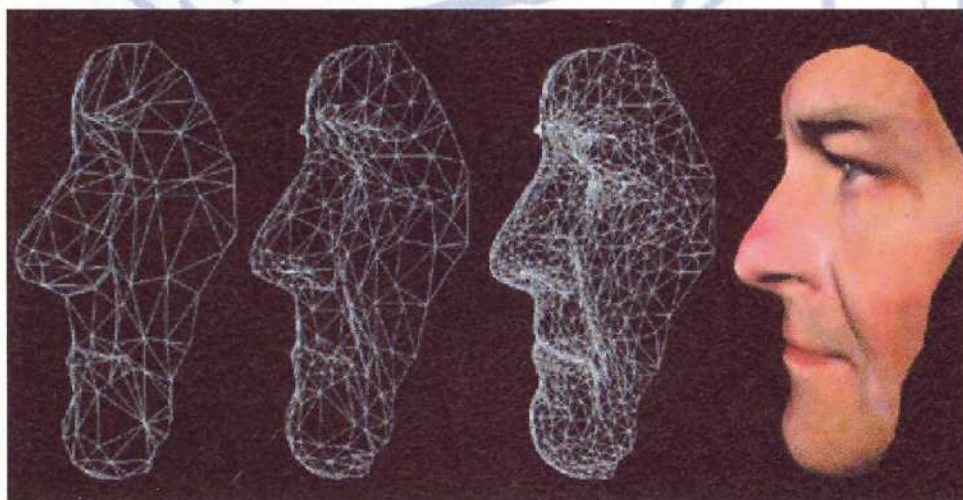
nicht hochauflösend genug ist, selbst CPUs der Marke Pentium II noch überfordert. Dabei zeigt sich die Problematik der

neuen Techniken: Alle Features nützen wenig, wenn im Endeffekt die CPUs mit dem Umwandeln der Daten befaßt werden, denn dafür sind die 200 MHz eines Dreamcast viel zu langsam. Ob die 300 MHz der PlayStation 2 ausreichen, wird sich erst zeigen, sobald die ersten Programmierer, die sich für diese Technik interessieren, Entwicklungssysteme erhalten. Bis dato gibt es lediglich ein paar sehr beeindruckende, polygonale Grafikdemos, bei denen sich die Hardware allerdings auch nicht um Gameplay und die Berechnung komplexer Spielwelten kümmern muß. Die Bearbeitung von NURBS oder Voxels muß von vornherein in die Hardware integriert sein, für Voxels hingegen gibt es zur Zeit keine bekannten Ansätze, um deren Anwendung in den Preisregionen einer Konsole zu ermöglichen.

In dieser Beziehung könnten sich dann auch Nintendo und Sony stark voneinander unterscheiden: Nintendo könnte die seinerzeit bei SGI sehr weit fortgeschrittene Hardware-Implementation



Per Bump-Mapping werden ansonsten glatte Polygonobjekte mit rauen Oberflächen versehen



Bei herkömmlicher Polygontechnik gilt der Grundsatz: Je realistischer das Endergebnis aussehen soll, desto aufwendiger muß das Modell sein



Über Geschmack lässt sich zwar streiten, aber trotz des eigenwilligen Designs sind die Charaktere in Messiah recht beachtlich: Sie werden im Idealfall mit bis zu 8.000 Polygonen dargestellt

VON LEVEL OF DETAIL (LOD) SPRICHT MAN, WENN FÜR OBJEKTE IN EINEM PROGRAMM MEHRERE UNTERSCHIEDLICH DETAILIERTE MODELLE VORHANDEN SIND, DIE JE NACH ENTFERNUNG DES OBJEKTS VON DER KAMERA ZUM EINSATZ KOMMEN. EIN ZEITGENÖSSISCHES BEISPIEL IST DIE FIGUR LINK IN ZELDA. STEHT DER HELD DES SPIELS UNMITTELBAR VOR DER KAMERA, SIEHT DER BETRACHTER EINE AUS HUNDERTEN VON POLYGONEN ZUSAMMENGESetzte FIGUR. GLEICHES GILT FÜR DIE ANDEREN CHARAKTERE IM SPIEL. BEWEGT ER SICH VON DER KAMERA WEG, WIRD DAS MODELL, UNMERKLICH FÜR DEN BETRACHTER, IRGENDWANN DURCH EIN WENIGER AUFWENDIGES POLYGONMODELL ERSETZT. GÄBE ES NUR DAS AUFWENDIGE MODELL, WÜRDIE DIE HARDWARE VÖLLIG ÜBERLASTET, WENN SICH VIELE CHARAKTERE AM RANDE EINES BILDES TUMMELN. IM UMGEKEHRTEN FALL HÄTTE MAN BEI NAHAUFNAHMEN EINEN FURCHTBAR GEPIXELTEN (ODER 'GEBLURRTEN') LINK VOR DER NASE. DER NACHTEIL DABEI IST: JE MEHR MODELLE PRO CHARAKTER GENUTZT

WERDEN, UM SO GRÖßER IST DER SPEICHERPLATZVERBRAUCH. AUSSERDEM MÜSSEN DIE MODELLE EINZELN VON EINEM GRAFIKER GEBAUT WERDEN.

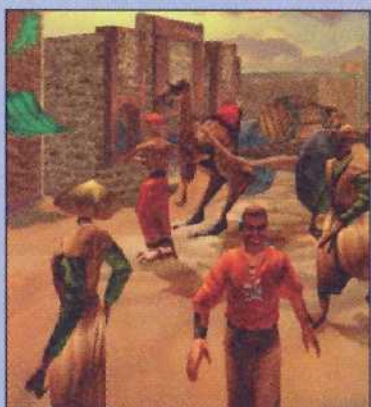
DURCH ECHTZEIT-TESSELIEREN ENTFALLEN DIE PROBLEME. DER PROZESSOR TEILT DEM IDEALEN MODELL SO VIELE POLYGONE ZU, WIE MÖGLICH BEZIEHUNGSWEISE NÖTIG SIND. DAVID PERRY MACHTE VOR EINIGER ZEIT DEN ERSTEN SCHRITT, ALS ER DIESE DAMALS REVOLUTIONÄRE TECHNIK

FÜR DAS PROJEKT MESSIAH ANKÜNDIGTE. ALLERDINGS IST DAS SPIEL NUN SCHON SEIT GERAUMER ZEIT ÜBERFÄLLIG. AUSSERDEM MÜSSTE DER CHEF VON SHINY ENTERTAINMENT MITTLERWEILE ZUGEBEN, DASS DIE ENGINE NUR DIE CHARAKTERE TESSELIEREN KANN, NICHT ABER DIE RESTLICHE GRAFIK. SOMIT IST DAS GANZE NATÜRLICH WEITAUS WENIGER REVOLUTIONÄR ALS VERSPROCHEN.



von Kurven (neben den selbstverständlich verfügbaren Polygonen) versuchen. Damit würde die Konsole echte Rundungen zeichnen und müsste darauf keine wertvollen Polygone verschwenden – auf der anderen Seite ist eine Multi-Funktions-Hardware meist weniger leistungsfähig als ein spezialisierter Chip à la Sony, der 'einfach nur' möglichst viele Polygone darstellen kann. Was auch immer in Hardware gegossen im Jahr 2000 oder 2001 erscheint, wird einen Quantensprung bedeuten – weg vom Kampf mit Polygonen und Blicktiefen und hin zu viel kreativerer 3D-Grafik –, eben genau der Schritt, der zuletzt der 2D-Grafik nach über zehnjähriger Entwicklungszeit von den 8-Bit-Geräten bis hin zu den aktuellen 32-/64-Bit-Konsolen vergönnt war.

jue/kdh



Die Voxel-Engine sorgt für grandiose Wassereffekte

DAS ERSTE SPIEL, IN DEM DIE LANDSCHAFT MIT Voxel-TECHNIK DARGESTELLT WURDE, WAR DAS HUBSCHRAUBER-KAMPFSPIEL COMMANCHE VON NOVALOGIC. DEN AKTUELLEN HARDWARE-MÖGLICHKEITEN UND DAMIT IHRER ZEIT VORAUSSIND DIE BELGISCHEN ENTWICKLER APPEAL. IHR PROJEKT OUTCAST (HERSTELLER: INFOGRAMMES) NUTZT Voxel-GRAFIK, UM SEHR DETAILIERTE UND VOR ALLEM OFFENE AREALE ZU GENERIEREN, WOHINGEGEN DIE MEISTEN PC-3D-SPIELE IN KORRIDOREN ODER ZUMINDEST ABGESCHLOSSENEN RÄUMEN STATTFINDEN. DIE CHARAKTERE BESTEHEN WIE ÜBLICH AUS POLYGONEN. DER DETAILREICH-TUM DER LANDSCHAFTEN HAT ALLERDINGS SEINEN PREIS: DIE HARDWARE-ANFORDERUNGEN DES NOCH IN DER ENTWICKLUNG BEFINDLICHEN SPIELS

SIND IMMENS, HANDELSÜBLICHE 3D-KARTEN BIETEN KEINERLEI UNTERSTÜTZUNG BEI Voxel-GRAFIK. LEDIGLICH EIN DEUTLICHER VERZICHT AUF DETAILS WÜRDIE EINE KONSOLENUMSETZUNG MÖGLICH MACHEN.



Erste Schritte im Voxel-Space wagte vor Jahren Novalogics Commanche



Mit dem Tool Deus (links) erzeugen die Outcast-Entwickler Appeal ihre Voxel-Maps und platzieren dort Polygonobjekte



Genre:
Third Person Shooter

Hersteller:
GT Int./Eurocom

Erhältlich:
ab Mai



DUKE NUKEM ZER:Ø H:Ø UR

Keine Frage: Duke Nukem ist der Arnold Schwarzenegger der Videospiele. Immer mit Sonnenbrille unterwegs fährt er die schwersten Geschütze auf und hat selbst im heißesten Gefecht noch einen coolen Spruch auf Lager. In Zero Hour läßt er demnächst Euer N64 ordentlich qualmen.

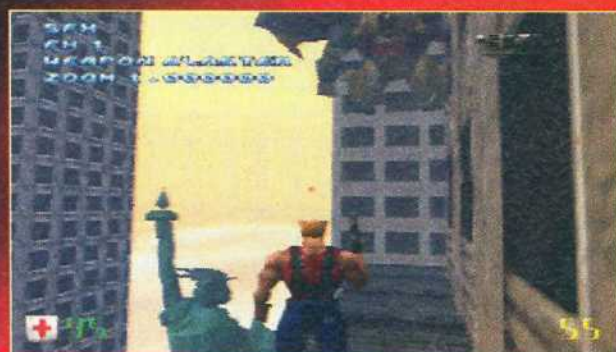
Stellt Euch vor, die Welt wird plötzlich von einer ganzen Horde blutrünstiger Außerirdischer heimgesucht, die nichts Besseres im Sinn haben, als die gesamte Menschheit auszurotten. Wäre es da nicht schön, den Helden zu spielen und als obercooles Muskelpaket inklusive Sonnenbrille die Fieslinge zur Strecke zu bringen? Bei *Duke Nukem: Zero Hour* habt Ihr zumindest vor dem Bildschirm die Gelegenheit, diese Dinge zu tun. Die Aliens haben sich eine Zeitmaschine gebastelt, mit der sie in die Vergangenheit reisen, um geschichtsträchtige Ereignisse zu verändern und so leichter die Weltherrschaft an sich zu reißen. Außerdem wollen sie Dukes Vorfahren ausschalten, damit dieser in der Gegenwart gar nicht erst existiert. Das darf natür-

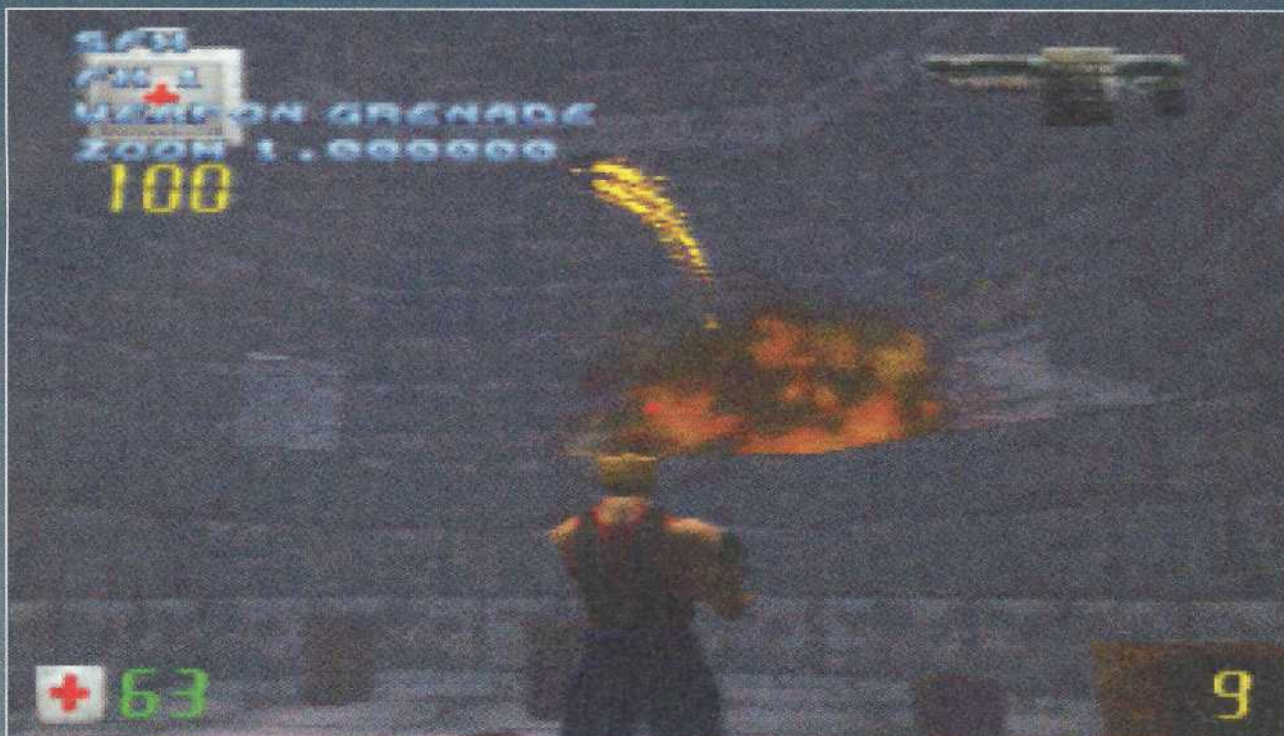


Wenn Ihr eine Rüstung finden könnt, seht Ihr sie auch an Dukes Körper. Details gibt es zuhauf

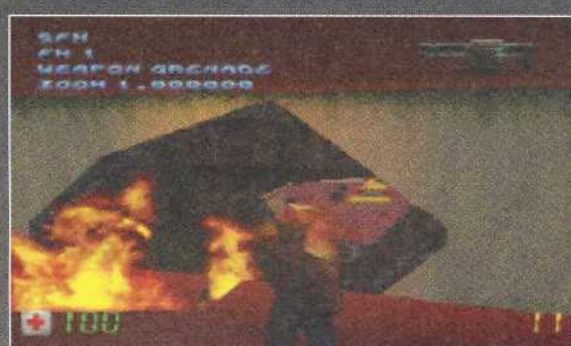
lich nicht geschehen, also macht Ihr Euch als eben beschriebener Held auf den Weg, die Aliens aufzuhalten, und zwar mit durchschlagenden Argumenten. Von der kleinen Handfeuerwaffe über Schrotgewehre mit einem oder zwei Läufen bis hin zum Granat- und Raketenwerfer seid Ihr bestens

ausgerüstet, um den Kampf aufzunehmen. Für das lautlose Ausschalten der Gegner aus sicherer Entfernung bietet sich das Sniper-Gewehr an, das bis zur achtfachen Vergrößerung heranzoomen kann. Doch das ist noch längst nicht alles. Ihr könnt die Widersacher überlisten, indem Ihr eine Lichtschranken-Mine an die Wand klebt und die Bösewichter hineinlockt. Wer zu wild herumzappelt, wird kurzerhand mit der Gefrierkanone beruhigt. Dukes Waffenarsenal läßt also nichts zu wünschen übrig, zumal die aufgeführten Kracheisen nur einen Teil darstellen. Es geht aber noch weiter: Die beste Waffe hilft nicht viel, wenn Euch die Aliens zu stark





Das Waffenarsenal in Duke Nukem: Zero Hour schreit geradezu nach übertriebenem und verschwenderischem Gebrauch. Die blauen Anzeigen links oben werden nicht in dieser Form ins fertige Spiel kommen



zugesetzt haben und weit und breit keine Energie zu finden ist. Für solche Zwecke könnt Ihr ein Medi-Kit einsammeln, das Ihr aufbewahren und bei Bedarf anwenden dürft. Zu den weiteren Extras zählen beispielsweise Gasmasken oder auch Sauerstoffflaschen, mit denen Ihr unter Wasser länger atmen könnt. Dukes Aktionen beschränken sich nicht auf Herumlaufen und Schießen. Abgesehen von Expeditionen ins Unterwasserreich gilt es, Leitern zu erklimmen, durch Schächte zu kriechen und über Hindernisse oder Häuserschluchten zu springen. Die Third-Person-Perspektive macht dies alles möglich. Eure Spielfigur ist immer noch so behende und wendig wie



im First-Person-Duke Nukem. Das heißt, Ihr könnt all die Aktionen mit Duke durchführen, die schon bekannt sind. Freunde von Spielen dieser Gattung werden sich also sofort heimisch fühlen. Die Kameraführung bietet immer den optimalen Blickwinkel und hängt auch nicht fest, wenn Ihr mit dem Rücken zu einer Wand steht. Dann wird Duke herangezogen und transparent dargestellt. Ein roter Punkt zeigt Euch stets, in welche Richtung Ihr gerade zielt. Für genügend Übersicht ist demnach gesorgt.



Eine weitere Veränderung gegenüber dem Vorgänger ist in der Gestaltung der Gegner und Extras auszumachen. Statt Bitmaps mit zählbaren Animationsphasen bekommt Ihr nun dreidimensionale Polygoncharaktere zu Gesicht, deren Bewegungsabläufe weitaus flüssiger und überzeugender gestaltet wurden. Abgesehen von den Gegnern verspricht auch die Levelgestaltung schon äußerst viel – sowohl in grafischer Hinsicht als auch im Aufbau selbst. Das Abenteuer beginnt in den Straßen von New York



Duke auf dem Game Boy Color



GT Interactive plant, noch im Mai *Duke Nukem* für den Game Boy Color zu veröffentlichen. Das hardwarebedingt zweidimensionale Plattformspiel soll insgesamt 16 thematisch sehr unterschiedliche Level, jede Menge Waffen und noch mehr Aliens bieten. Außerdem soll Duke neue Techniken wie zum Beispiel einen Rückwärtssalto beherrschen. Übrigens war das erste *Duke Nukem* (PC) auch in 2D. Wir sind gespannt.

DUKE NUKEM ZER:0 H:0UR

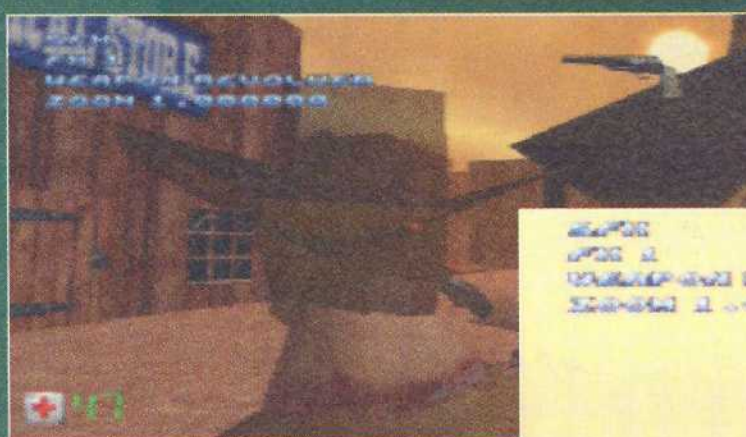


Zum Schiessen!



Zero Hour enthält eine gehörige Portion Humor. Vor allem wird das durch die zahlreichen Plakate deutlich, die in den Stages verteilt an den Wänden hängen. Anspielungen auf *Turok*, *GoldenEye*, *Stirb Langsam 3* und die Monika-Lewinsky-Affäre dürft Ihr bestaunen. Wir haben einige Beispiele ausgesucht. Urteilt selbst!

Auch auf Endgegner müßt Ihr nicht verzichten. Dieser Riesenskorpion feuert mit Lenkraketen und Energiekugeln auf Euch



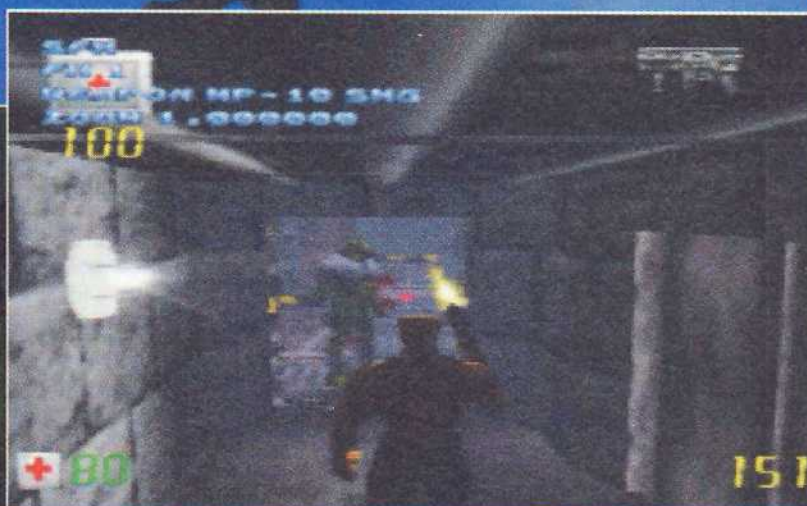
Elf verschiedene Level und drei unterschiedliche Spielvarianten stehen Euch im Mehrspieler-Modus zur freien Verfügung

... denn sie wissen, was sie tun

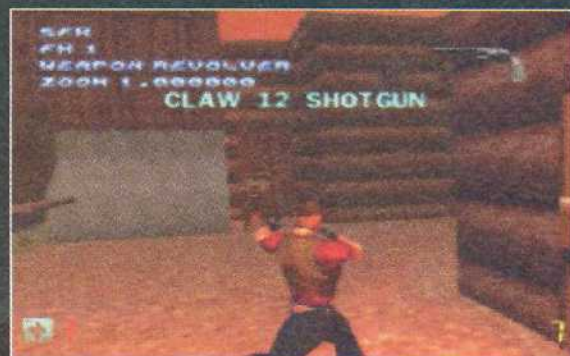
Eurocom, die Entwicklerfirma von *Duke Nukem: Zero Hour*, weiß, wie man die N64-Hardware am besten ausnutzt. Schon frühere Umsetzungen von einigen indizierten Spielen (zum Beispiel *MK4*) konnten in technischer Hinsicht überzeugen. Das nächste Projekt der Firma wird *40 Wings* heißen und in der kommenden TOTAL! näher vorgestellt.

City, genauer genommen in einem Parkhaus. Bereits dort wird die Detailversessenheit der Programmierer angedeutet: Schaut Ihr ganz gewöhnlich nach draußen, seht Ihr einen Hubschrauber vor dem Gebäude schweben. Wenn Ihr aber schnell genug zum Fenster eilt und nach oben seht, was normalerweise keiner tut, könnt Ihr ein riesiges Raumschiff bestaunen, das am Himmel entlangzieht. Springt Ihr auf ein bestimmtes Auto (auch nicht üblich), geht dessen Alarmanlage los. Für das Erkunden der Umgebung werdet Ihr also belohnt. Teilweise bleibt Euch gar nichts anderes übrig, denn die Level sind unglaublich riesig und verzweigt. Bis Ihr allein im ersten Abschnitt den Ausgang erreicht habt, vergeht gut und gerne eine Dreiviertelstunde. Einfach finden werdet Ihr ihn nicht. Im Grunde müßt Ihr lediglich das Tor zur U-Bahn öffnen, doch bis dahin ist es ein weiter Weg. Das Gatter wird nämlich elektrisch bedient, was bedeutet, daß Ihr Strom braucht. Also sollt Ihr den Generator anschmeißen, und dafür benötigt Ihr eine Schlüsselkarte, die Ihr natürlich erst finden müßt. Und um dies zu tun, sprengt Ihr Wände weg, springt von Dach zu Dach, zerschießt Fensterscheiben, um in Gebäude zu gelangen und ärgert Euch

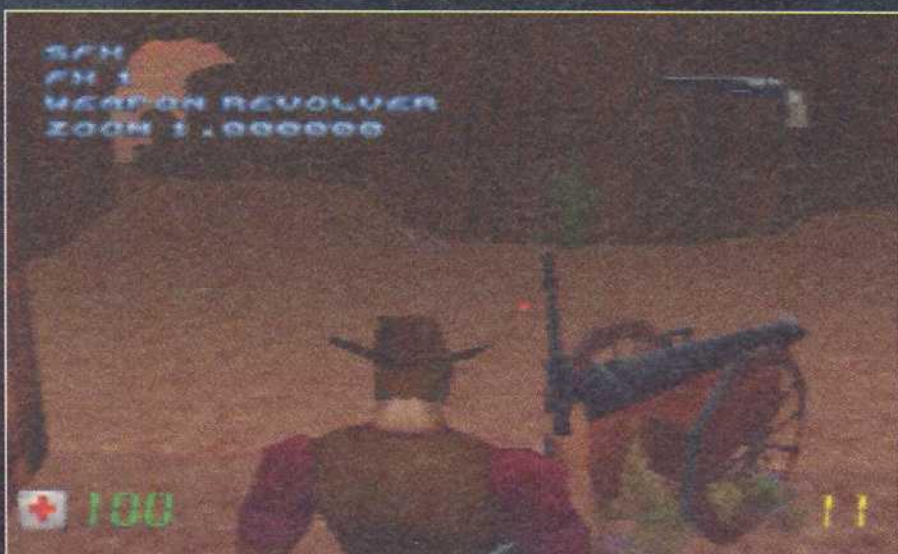




nicht zuletzt mit einer Handvoll Gegnern herum. Die beamen sich teils direkt vor Eurer Nase ins Bild, so daß Ihr immer auf der Hut sein solltet. Habt Ihr die Straßen gesäubert, geht die Jagd in der Kanalisation weiter. Auch dort ist es mit blindem Umhergelaufe nicht getan. Nach einigen Etappen in New York beginnt dann die Zeitreise. Ihr findet Euch in einer typischen Western-Stadt wieder. Zu wunderschöner Italowestern-Musik streift Ihr durch Saloons, geht im Brunnen auf Tauchstation oder verschanzt Euch hinter Pferdewagen. Dabei kommt eine Stimmung wie in den besten Clint-Eastwood-Streifen auf. Selbst auf die rich-



tige Bewaffnung haben die Entwickler geachtet. Statt der automatischen Pistole führt Ihr einen Revolver mit Euch, und die Pumpgun wird durch eine Winchester ersetzt, die Duke in bester Terminator-Manier nachlädt. Als Ersatz für Granaten dürft Ihr Dynamit verwenden. Der Held selbst ist mit Cowboyhut, Lederweste und Sporenstiefeln passend gekleidet. Den Höhepunkt der Western-Level bildet wohl der Minen-Abschnitt. Dort wird mehr oder minder dreist Rare auf die Schippe genommen. Ihr bekämpft Gegner, die den Kremplings aus *Donkey Kong Country* zum Verwechseln ähnlich sehen, dürft in einer Lore fahren und hört die ganze Zeit eine Musik, die aus dem Vorspann von *Banjo-Kazooie* stammen könnte. Nach diesen Wildwest-Stages erwartet Euch noch einiges mehr, unter anderem das viktorianische Eng-



land, das Innere eines Alien-Raumschiffs und eine Fregatte, die stark an einen Level von *GoldenEye 007* erinnert.

Stolze 256 MBit umfaßt das Modul von *Duke Nukem: Zero Hour*. Das macht sich

nicht nur grafisch, sondern auch akustisch bemerkbar. Abgesehen von den exzellenten, mit echten Instrumenten eingespielten Musikstücken wirft Duke alle naslang mit saloppen Sprüchen um sich.

Sie passen immer zur Situation und verleiten oft zum Schmunzeln.

Als wäre das alles noch nicht genug, wurde sogar ein umfangreicher Mehrspieler-Modus aufs Modul gequetscht. Zahl-

reiche Level und mehrere Spielmodi stehen Euch dort zur Verfügung. Eines ist sicher: *Zero Hour* hat das Potential zum Toptitel. Wenn nichts dazwischenkommt, wird das Spiel ab Mai von GT Interactive offiziell in Deutschland vertrieben. Bis dahin folgt ein umfassender Test.

Tobias Partetzke

Genre
Action/RPG

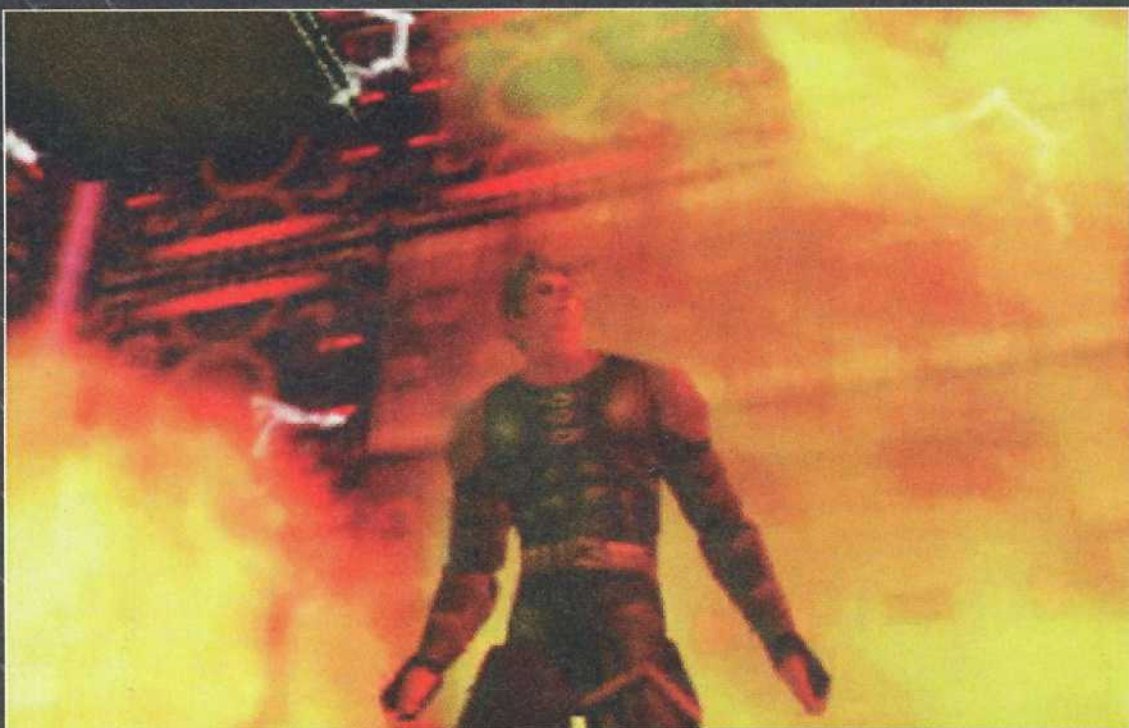
Hersteller:
Konami

Erhältlich:
3. Quartal '99

HYBRID HEAVEN

Mysteriöse Geschichten, wie sie zum Beispiel in der Fernsehserie Akte X erzählt werden, erfreuen sich großer Beliebtheit. Mit Hybrid Heaven arbeitet Konami an einem Action-RPG voller Geheimnisse.

Konami hat sich selbst eine Informations-sperre über tiefgreifende Inhalte zur Storyline auferlegt. Der Grund dafür ist folgender: Die Geschichte, die der Spieler in *Hybrid Heaven* erlebt, ist voller Überraschungen. Zu Beginn weiß man nicht einmal, wer man genau ist, und was es zu tun gibt. Nach und nach gelingt es, immer mehr aufzudecken und zu erkennen, worum es geht. Als besonderen Bonus erfährt die Storyline aber dennoch immer wieder Kehrtwendungen, und zwar gerade dann, wenn man meint, ein wenig Licht ins Dunkel der verworrenen Handlung gebracht zu haben. Genau dieses fesselnde Moment will Konami nicht durch verfrühte Bekanntgabe von Details kaputt machen und schweigt daher bis zum Release des Spiels. Anhand der aktuellen Preview-Version läßt sich natürlich trotzdem eine ungefähre Tendenz erkennen.



Hybrid Heaven verspricht ein gut durchdachter Mix aus den Genres Action-Adventure und RPG zu werden. Daher wechseln sich ruhige und packende Momente ständig miteinander ab



einen guten Rat parat. Er sagt, es sei dringend erforderlich, sich zu jedem Zeitpunkt wie ein menschliches Wesen zu benehmen. In New York soll er dann einen gewissen Mr. Diaz treffen, der ihn mit wichtigen Infos versorgen wird. Dieser Mr. Diaz wird später vom Spieler gesteuert. Doch zunächst wird man Zeuge, wie Mr. Diaz, umgeben von zwei schwarzgekleideten Männern, in der

Die Story

Bereits in der Intro wird deutlich, daß Euch ein Abenteuer der ganz besonderen Art erwartet, das verwirrender kaum beginnen könnte. Washington D. C., 19. Dezember im Jahre 2000. Ein Mann, der



Johnny heißt, wie sich später herausstellt, sitzt vor seinem Fernseher. Er zappt sich durch die Programme und bleibt bei einem Kanal hängen, der gerade die Rede eines Sprechers des Weißen Hauses überträgt. Dieser gibt bekannt, daß der amerikanische und der russische Präsident am Ende ihrer Abrüstungsverhandlungen angekommen sind und am 24. Dezember einen entsprechenden Vertrag in New York unterzeichnen werden. Dann erhält er Besuch von einem Mann, der ihm zwischen Tür und Angel einen Auftrag erteilt. Johnny soll sich am nächsten Tag nach New York begeben und dem amerikanischen Präsidenten nicht mehr von der Seite weichen, egal, was passiert. Der Austausch des Präsidenten müsse übermorgen über die Bühne gehen, ansonsten sei die ganze Invasionsmission gefährdet. Zum Schluß hat der Besucher noch



New Yorker U-Bahn auf Johnny wartet. Als dieser erscheint, hört Mr. Diaz seltsame Stimmen, die ihm düster „Shoot him, kill him“ zuflüstern.

Er zieht eine Pistole und erschießt Johnny, der zu Boden geht und sich dematerialisiert. Daraufhin überwältigen ihn die beiden Herren in Schwarz und murmeln, daß irgend etwas mit ihm nicht in Ordnung sei. Sie schleppen ihn zu einem versteckten Fahrstuhl. Dort schlägt Mr. Diaz den einen nieder, hört erneut Stimmen, erleidet einen Schwächeanfall und stürzt vom Fahrstuhl in die Tiefe. Kurz bevor er auf dem Boden aufschlägt, fängt ihn ein Kraftfeld auf. An dieser Stelle beginnt das Spiel, und Ihr übernehmt die Kontrolle über Mr. Diaz.



Der Sprecher des Präsidenten schwingt große Reden. Der Herr daneben besucht später Johnny



Das Spiel

Das Halbwissen, das die obskure Intro vermittelt, ist zu diesem Zeitpunkt keine Hilfe. Also macht Ihr Euch auf den Weg durch ein unterirdisches Gängesystem, um das unbekannte Terrain zu erkunden und Hinweise darauf zu erhalten, was zu tun ist. Dabei müs-



sen viele Rätsel gelöst und Zweikämpfe gewonnen werden. Konami hat ein besonders aufwendiges Kamerasystem integriert. Abgesehen davon, daß die Third-Person-Perspektive in drei Abstufungen eingestellt werden kann, erlaubt *Hybrid Heaven* großen Spielraum beim freien Umschauen. Dies kann entweder in der erwähnten Perspektive geschehen oder auf Wunsch aus der First-Person-Sicht wie zum Beispiel bei

Mario 64 oder auch *Zelda*.

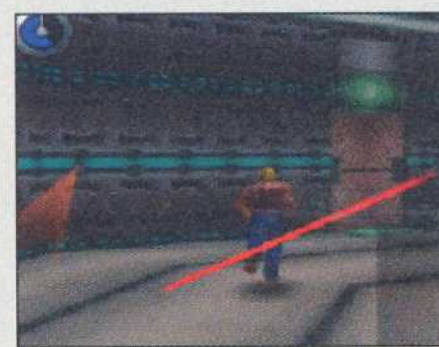
Außerdem besteht die Möglichkeit, die Kamera frei um den Helden herumzuschwenken, um sehen zu können, was hinter ihm geschieht. Die Umgebung entpuppt sich als ein Hochsicherheitstrakt mit mehreren Stockwerken. Wer ist Freund, wer ist Feind? Von einigen Arbeitern im orangenen Overall wird Mr. Diaz zwar mehrfach mit seinem Namen angesprochen, dennoch ist die Situation beklemmend und wirkt stets bedrohlich. Beim Untersuchen des Gebäudes passiert dann auch schnell ein folgenschweres Mißgeschick. Versehentlich öffnet Mr. Diaz beim Betätigen eines Schalters einige Zellen, in denen seltsame Kreaturen gefangengehalten wurden, die nun die Gegend unsicher machen. Konfrontationen mit Gegnern werden wie folgt ausgetragen: Im Prinzip könnt Ihr Euren Helden im gesamten Spiel frei im dreidimensionalen



Nachdem Mr. Diaz versehentlich die Zellen der genmanipulierten Kreaturen öffnete, laufen diese frei herum und versuchen zu töten, was ihnen begegnet



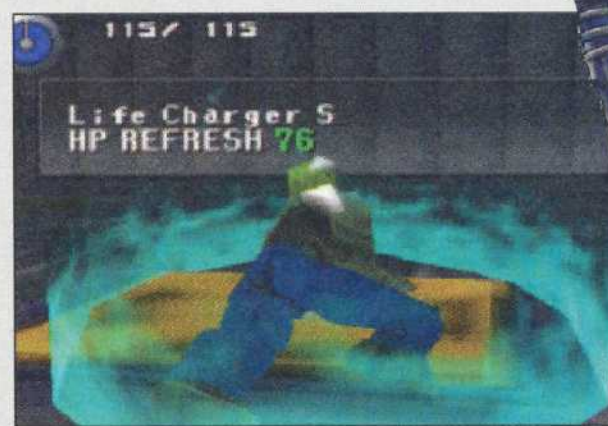
Seltsame Dinge geschehen während des Spiels. Anfangs noch als Mr. Diaz unterwegs, schlüpft Ihr später in die Rolle von Johnny. Aber warum? – den hatte Mr. Diaz doch anfangs erschossen! Laßt Euch überraschen!



Raum bewegen. Seid Ihr in einen Kampf verwickelt, ruft Ihr eine Aktion durch Drücken des A-Knopfes auf. Daraufhin erscheint ein Textfenster, das Euch auf diverse Angriffsmöglichkeiten zurückgreifen lässt. Anfangs

werden, ob mit rechts oder links angegriffen werden soll. Außerdem gebt Ihr an, ob die Attacke dem Kopf, dem Bauch oder den Beinen des Gegners gilt. Später stehen auch Waffen zur Ver-

fügung sowie Würfe und Schlagkombinationen. Im Verteidigungsfall kann sich der Spieler zwischen Blocken, Kontern und Ausweichen entscheiden. Nachdem alle Voreinstellungen getroffen sind, wird das gewählte Manöver und dessen Auswirkungen in einer in Echtzeit berechneten Sequenz präsentiert. Während eines Kampfes zeigen drei Energiebalken die Leistungsfähigkeit Eures Charakters und die des Gegners an. Die Power-Anzeige gibt darüber Auskunft, wieviel Schaden der Kontrahent bei einem Treffer nehmen würde. Bei jeder Attacke nimmt die Anzeige etwas ab, baut sich im Laufe des Kampfes jedoch wieder auf. Der Stamina-Balken informiert darüber, wie wirkungsvoll Würfe angebracht werden können. Auch dieser regeneriert sich mit der Zeit, allerdings erheblich langsamer als der Power-Balken. Als letztes könnt Ihr anhand der Hit-Point-Anzeige ablesen, wieviel Lebensenergie Euch noch verbleibt.



Nach und nach bringt Ihr immer mehr Waffen in Euren Besitz – zum Beispiel einen Flammenwerfer



Am Ende eines Kampfes informiert eine Statistik über den Verlauf der Meinungsverschiedenheit





Nachdem ein Kampf erfolgreich beendet wurde, verändern sich die Charakterparameter im klassischen RPG-Stil, und unter Umständen hinterläßt der Verblichene ein Extra, das Ihr aufsammeln könnt. Während des Spiels findet Ihr aber nicht nur immer stärkere Waffen und verbessert Eure Leistung im allgemeinen, sondern sehr speziell. Benutzt Ihr zum Beispiel häufig den linken Arm oder Eurer rechtes Bein, so werden diese kräftiger als andere Körperteile.

Der erste Eindruck

Hybrid Heaven besitzt einen Grafikstil, der zwar sehr düster, aber zugleich ungemein stimmungsvoll ist. Vor allem im High-Res-Modus, für den ein Expansion Pak erforderlich ist, verbreitet es eine unheimliche *Akte-X*-Atmosphäre. Die Gameplay-Kombination aus Action-Adventure- und RPG-Elementen sorgt für eine willkommene Abwechslung auf dem Spielmarkt, die sicher von vielen Menschen begrüßt wird. Die Story wirkt ex-



Das Wurfrepertoire erinnert teilweise an Wrestling. Die Techniken heißen nicht nur ähnlich, sie funktionieren auch so wie die Originale



trem verworren und könnte spannenden Stoff für viele Spielstunden bieten. Insgesamt werdet Ihr Euch Euren Weg durch elf große Areale bahnen müssen, die allesamt in verschiedene Stages unterteilt sind. Ob es Konami gelingt, das gesamte Game so interessant zu gestalten, wie die ersten Szenen der Preview-Version anmuten, läßt sich derzeit noch nicht abschätzen. Die Ansätze sind dafür ohne Zweifel vorhanden, so daß im 3. Quartal ein echter Superhit auf uns zukommt.

Frederic Berg

Zweikämpfe

Hybrid Heaven verfügt auch über einen Zweispieler-Modus. In diesem könnt Ihr zwar nicht das gesamte Game als Team spielen, doch immer-

hin gegeneinander kämpfen. Wie bei einem Prügelspiel steht Ihr auf dem Kampffeld und beharkt Euch im beschriebenen RPG-Stil.



GAMESTORE

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



GOEMON2 kompl. dt. 129,90



FIFA99 dt. 109,90



Vigilante8 dt. 119,90

Bringt Ordnung in die Spieleammlung

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
Beetle Racing dt. 99,90
Turok 2 engl.(PAL) 109,90
Castlevania64 dt. 139,90
Rogue Squadron dt. 114,90
Southpark dt. 109,90
Zelda 64 dt. 114,90
MicroMachine 64 dt. 119,90
Virtual Pool dt. 119,90
Duke Nukem PAL
Zero Hour ab Mai

weitere Spiele u. Zubehör lieferbar

0201 / 777235

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

RACING SIMULATION 2

Die Formel-1-Saison '99 hat begonnen. In diesem Zusammenhang erscheinen auch wieder diverse Formel-1-Simulationen für

Videospielkonsolen und PC. Die französische Firma Ubi Soft sorgt mit Racing Simulation 2 für N64 bereits im Vorfeld für Aufsehen.



Ihr glaubt, Ihr könnt so ohne weiteres einen Formel-1-Wagen beherrschen? In Racing Simulation 2 könnt Ihr es beweisen. Sowohl die Steuerung als auch die Reaktionen auf falsche Manöver sind sehr realistisch

Bald geht's los ...

Ubi Soft veröffentlichte im Oktober '97 mit dem von Human entwickelten *F1 Pole Position 64* ein Formel-1-Spiel, das mit realistischem Fahrverhalten nicht viel am Hut hatte. Es handelte sich um einen actionorientierten Racer, der in erster Linie auf Geschwindigkeit und eine spielerfreundliche Steuerung setzte. Anderes Spiel, andere Sitten: *Racing Simulation 2* wurde von Ubi Softs eigenen Leuten programmiert, die großen Wert auf Realismus legten. Wie der Titel es bereits vermuten lässt, steht die Simulation im Vordergrund. Ein einziger grober Fehler, und es geht Euch wie Schumacher bei seinem peinlichen Saisonauftakt in Melbourne, Australien. Daß es dem Entwicklerteam gelang, ein möglichst authentisches Spiel um die Königsklasse des Rennsports zu inszenieren, davon konnten wir uns kürzlich anhand einer sehr weit fortgeschrittenen Preview-Version überzeugen. Aber eins nach dem anderen ...



Das Abenteuer beginnt

Am zweiten März hatte Ubi Soft eine Auswahl der europäischen Videospieldresse eingeladen, *Racing Simulation 2* im französischen Örtchen Castellet in Augenschein zu nehmen. Es stand allerdings deutlich mehr auf dem Plan als das Videospiel. Um möglichst gut einschätzen zu können, wie nah die Simulation am Original ist, statteten wir zunächst einer echten Rennpiste einen Besuch ab. Der Paul Ricard Racing Circuit zählt mit seinen fünf Kurven in der Welt des Motorsports zu einer der renommiertesten Anlagen. Die vorgesehene Fahrt auf der Kartbahn mußte zwar aus Zeitgründen für die deutschen Journalisten ausfallen, wir hätten sonst den Rückflug verpaßt, doch das störte eigentlich niemanden. Schließlich gab es da noch eine andere Disziplin, die wesentlich verlockender war – das Fahren in einem richtigen Formel-3-Wagen! Natürlich



sind die Ausrichter nicht verrückt geworden und lassen so ohne weiteres irgendwelche dahergelaufenen beziehungsweise eingeflogenen Videospierer hinter das Lenkrad eines Formel-3-Wagens. Also mußten wir zuvor alle eine Gehirnwäsche, Verzeihung, eine spezielle Fahrschule durchlaufen. „Ihr müßt alles genau anders machen als in einem richtigen Auto“, so der erfahrene Profi. „Ihr dürft nicht langsam vor den Kurven bremsen. Es ist wichtig, mit aller Kraft in die Eisen zu gehen, in der Kurve bis zum Scheitelpunkt zu rollen und dann durchzustarten.“ „Hey, das klingt gut! Wird gemacht! Wo sind die Autos?“, dachte sich in freudiger Erregung der abgesandte Rennfahrer der TOTAL!. Doch halt! Zunächst galt es, auf dem Beifahrersitz eines PS-starken Peugeot 306 Platz zu nehmen. Während zweier Proberunden erklärte der Fahrlehrer jeden Streckenabschnitt genauestens und gab Anweisungen, wie und mit welchem Tempo dieser zu nehmen sei. Der nächste Schritt bestand darin, den Wagen zu wechseln, aber noch nicht das Modell. Nachdem ein anderer Schüler den freigewordenen Beifahrersitz eingenommen hatte, stieg der bereits geschulte in einen zweiten Peugeot 306. Dann mußte der erste zeigen, was er gelernt



Einmal sonnengeblendet Probesitzen und dann geht es im roten Strampelanzug auf die Rennstrecke

Hersteller: Ubi Soft
Entwickler: Ubi Soft
Spieler: 1-2 (simultan)
Speicherkapazität: 128 MBit
Erscheinungsdatum: Ende Mai



Bevor wir auf die Rennstrecken und Formel-3-Wagen losgelassen wurden, gab es lehrreiche Fahrstunden



hatte, und dem Wagen des Trainers folgen. Endlich war es soweit, fast. Nach einer theoretischen Unterweisung über die Besonderheiten der Formel 3 durften wir selbst in die 180 PS starken und nur 460 kg leichten Fahrzeuge steigen und Gas geben. Die erste, sehr vorsichtig gefahrene Runde spiegelt wider, daß aus überheblichem Mut Respekt vor der Materie geworden ist. Es ist schon beeindruckend, hautnah zu spüren, wie stark man in den Sitz gepreßt wird, sobald das Gaspedal einige Millimeter niedergedreten wird. Aufgrund dieser Erfahrung ist es angebracht, allen echten Rennfahrern, und dem, was sie an Konzentration und Körperbeherrschung leisten, hohe Anerkennung auszusprechen. Nach einem gemeinsamen Essen mit den Entwicklern und dem darauffolgenden aufregenden Hubschrauberrundflug wurden wir dann auf die Konsolen losgelassen.

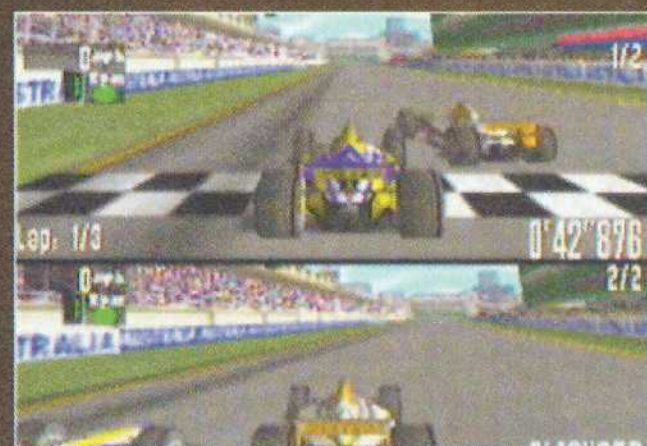
sehr präzise. Dennoch will mit Bedacht gelenkt werden. Wer zu stark oder schwach einschlägt, landet im Kiesbett oder dreht kunstvoll Pirouetten. Gut beraten ist also, wer sich in Ruhe mit den Strecken und ihren Eigenarten vertraut macht. Obwohl Ubi Soft keine FIA-Lizenz einkaufte, sind die Kurse den Originalen der Formel 1 bis ins Detail nachempfunden. Lediglich die Namen der Strecken und der Fahrer wurden leicht verändert. Damit auch Hobbypiloten loslegen können, die keinen Spaß daran haben, sich der realistischen Fahrphysik anzupassen, wurde ein Arcade-Modus integriert. In diesem könnt Ihr die vielen Kurven mit Vollgas nehmen, über Rasenflächen abkürzen oder mit quietschenden Reifen über die Fahrbahn driften. Slow-downs und hereinploppende Polygone traten in der Preview-Version nur sehr selten auf, auch im gut spielbaren Zwei-

spieler-Modus. Bis zum Release wollen die Entwickler aber noch weiter an der technischen Seite feilen, um Euch das Gefühl, einen echten Formel-1-Boliden zu steuern, so perfekt wie nur möglich zu vermitteln.

Frederic Berg

Verdammt gut

Bereits die Vorversion, die uns vor zwei Monaten für die Preview in TOTAL! 2/99 zur Verfügung stand, machte deutlich, daß den Formel-1-Fan ein Rennspiel der besonderen Art erwartet. Doch die Entwickler schienen noch lange nicht zufrieden. Der Release wurde von März auf Mai verschoben, um weitere Verbesserungen vornehmen zu können. Schon jetzt wirkt die Steuerung



Im Zweispieler-Modus habt Ihr die Wahl zwischen einem vertikalen und einem horizontalen Splitscreen

spieler-Modus. Bis zum Release wollen die Entwickler aber noch weiter an der technischen Seite feilen, um Euch das Gefühl, einen echten Formel-1-Boliden zu steuern, so perfekt wie nur möglich zu vermitteln.

Frederic Berg

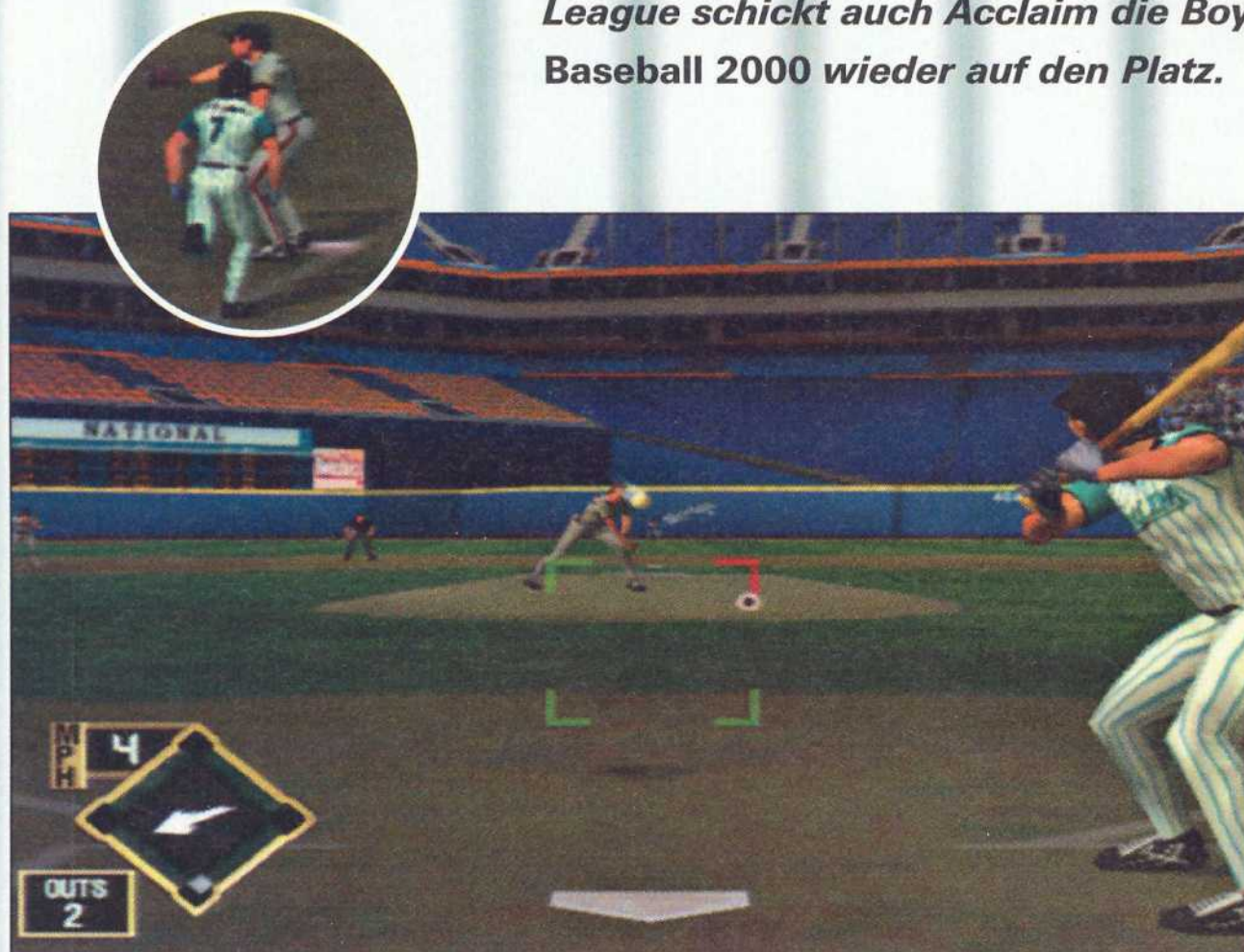
Genre:
Sport

Hersteller:
Acclaim

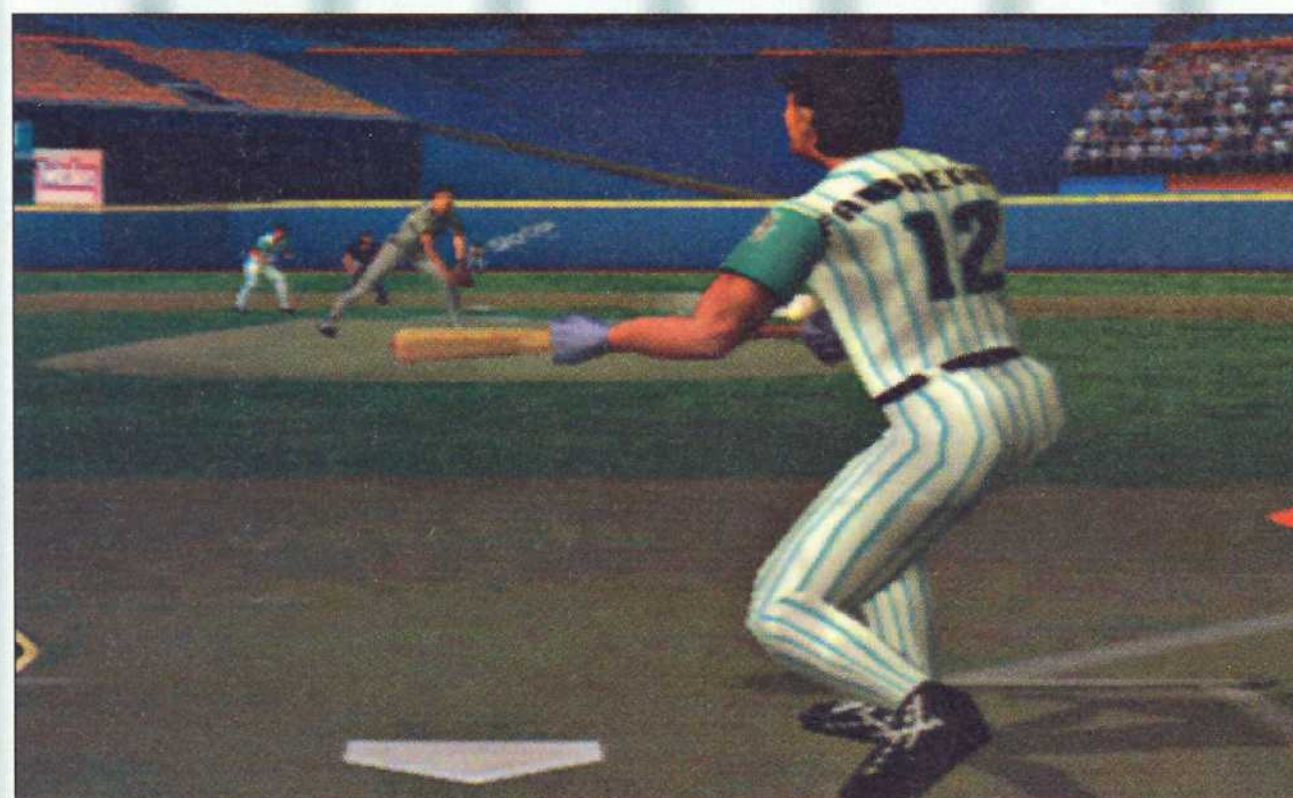
Erhältlich:
Ende April

All-Star Baseball 2000

Pünktlich zum Saisonbeginn der nordamerikanischen Major League schickt auch Acclaim die Boys of Summer mit All-Star Baseball 2000 wieder auf den Platz.



An der ausgezeichneten Schlagmal-Perspektive wurde grundsätzlich nichts geändert. Die Cursor sind zwar optisch anders gestaltet worden, verhalten sich im Pitcher-Batter-Duell aber noch immer zuverlässig

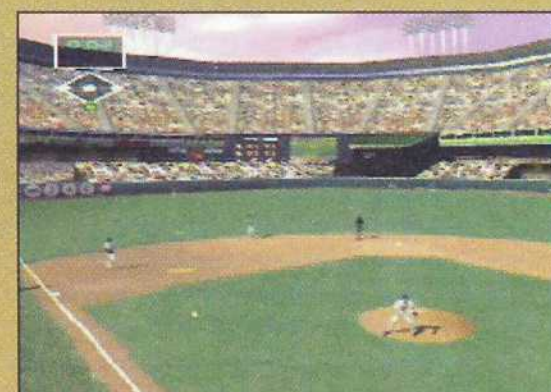


Kaum war der Vorgänger in den Handel gekommen, begannen die texanischen Entwickler von Iguana mit den Arbeiten an der Fortsetzung. Da den Programmierern bereits eine enorm leistungsfähige Game-Engine zur Verfügung stand, konzentrierten sie sich weitgehend auf Verbesserungen in anderen Bereichen. Anscheinend hatten die Perfektionisten zu diesem Zeitpunkt schon ein klares Bild, was mit dem großartigen *All-Star Baseball* alles erreicht werden kann.

Sensationelle Grafik in hochauflösender Darstellung gab es bereits ohne das Expansion Pak, also entschloß sich Iguana, die 4-MB-RAM-Erweiterung durch die Einrichtung eines Instant-Replay-Modus auszunutzen, der Euch auf Wunsch die prächtigsten Spielszenen noch einmal in Fernsehqualität auf den Bildschirm zaubert. Wer geglaubt hat, die Optik von *ASB 99* wäre das Nonplusultra, wird eines Besseren belehrt. Sowohl die Spielfiguren als auch die komplette Stadionansicht machen einen überarbeiteten, realistischeren Eindruck. Die Texturen wirken feiner und detaillierter, während die Bewegungen insgesamt an Geschmeidigkeit und Tempo gewonnen haben.

Triple Play 2000

Neben Acclaims *All-Star Baseball*, Nintendos *Major League* und GT Interactives *Strike Zone* erweitert dieses Jahr Electronic Arts' *Triple Play 2000* den Kreis der Baseball-Simulationen für das N64. Im Gegensatz zu den PlayStation- und PC-Versionen wird das Modul nicht von EA Sports sondern von Trey Arch programmiert. Eine PAL-Umsetzung ist zur Zeit nicht geplant.



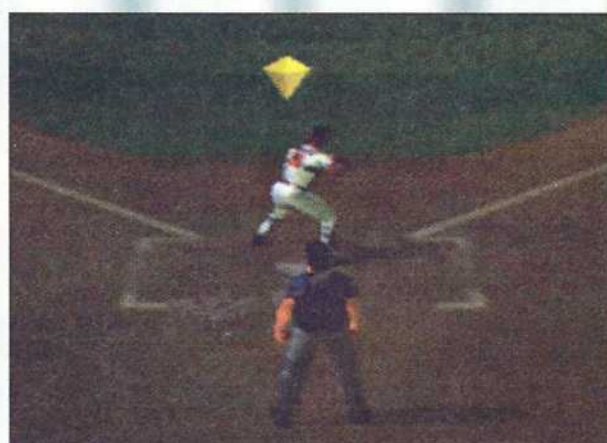


Der Umfang der per Motion-Capturing erstellten Animationen wurde um eine großzügige Anzahl erweitert. Verärgerung beim Schläger, Freude beim Pitcher, neue Streckbewegungen für spektakuläre Catches an der Outfield-Begrenzung oder den Zuschauertribünen sowie von Pech begleitete Feldspielaktionen sind nur ein Teil der ansprechenden Ergänzungen.

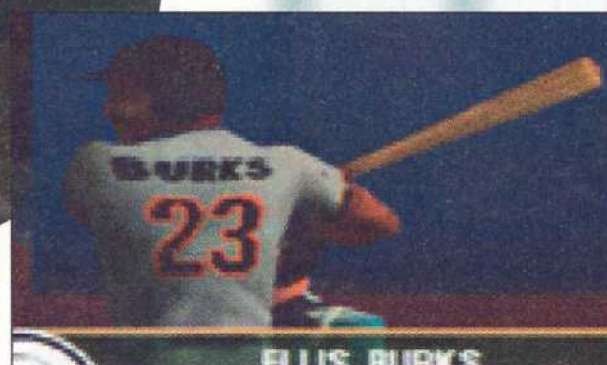
Das größte Manko des Vorgängers, die etwas unterkühlte, wenig lebendige Atmosphäre, scheint Iguana ebenfalls beheben zu wollen. Die Geräuschkulisse von den Rängen ist schon deutlicher zu hören, außerdem stellen die Entwickler eine Verknüpfung zwischen Spielgeschehen und Publikumsreaktionen in Aussicht.

Auch die Sprecherkommentare werden direkter auf die sportlichen Aktionen im Ballpark eingehen. Beides war jedoch in der von Acclaim bereitgestellten Vorversion noch nicht eindeutig auszumachen. Dafür erzeugen die teilweise neuen Kameraeinstellungen schon jetzt den Eindruck einer lebendigeren TV-Übertragung. Bei all den anstehenden und bereits umgesetzten Verbesserungen des ohnehin schon eindrucksvollen Prequels wird *All-Star Baseball 2000* für Aufsehen sorgen. Angesprochen ist jeder, der sich für das hiesige im Schatten der sogenannten großen Sportarten, Fußball, Fußball und Fußball, agierende Spiel um Hardball und Keule interessiert.

Sebastian Krämer

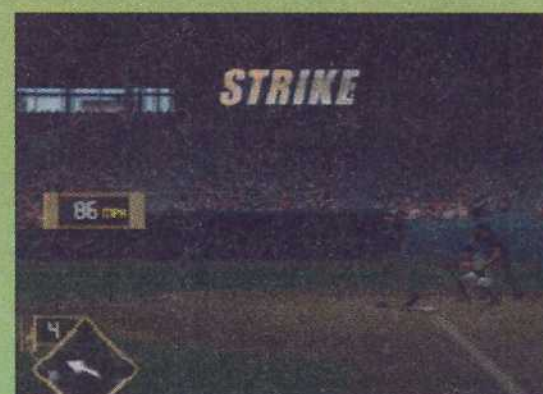


Die Animationen der Spielfiguren sind abwechslungsreicher und zudem geschmeidiger geworden



Stadionarchitektur

Neben den überwiegend brauchbaren Perspektiven wie Normal, Fisheye, Offset und anderen bietet *ASB 2000* ein ungewöhnliches sowie verspieltes Feature: die manuell gelenkte Kamera. Diese Funktion lässt sich sinnvollerweise nur mit einem Controller ausführen, der nicht aktiv als Spielsteuerung dient. Mit Hilfe des Analogsticks schwenkt das Blickfeld in die angegebene Richtung, während zwei C-Buttons das Ein- und Auszoomen besorgen. Auf diese Weise könnt ihr Euch praktisch jeden Winkel der detailgetreuen Ballparks anschauen und den Architekten der virtuellen Stadien für ihr eindrucksvoll aufwendiges Design Respekt zollen.



Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Paradigm
Preis:	ca. DM 120

Beetle Adventure Racing



Electronic Arts und Paradigm wagen einen ungewöhnlichen Versuch. Sie kreuzen die Elemente eines Fun-Racers mit denen einer Rennsimulation, fügen einen kräftigen Schuß Adventure hinzu und beschränken sich auf einen Helden: den New Beetle!

Ursprünglich wollte der kanadische Hersteller EA seine auf PC und PlayStation erfolgreiche *Need for Speed*-Reihe auch auf dem N64 verwirklicht sehen, doch kurzerhand entschloß man sich, einen anderen Weg zu gehen. In Zusammenarbeit mit Paradigm, den Entwicklern von *PilotWings 64* und *F1 – World Grand Prix*, wurde ein Konzept erstellt, das sich von dem anderer Genrevertreter zum Teil deutlich abhebt. Begonnen wird allerdings sehr rennsporttypisch mit der Wahl zwischen Meisterschaft und Einzelrennen. Habt Ihr Euch für die Meisterschaft entschieden, könnt Ihr Euch einen der anfänglich zur Verfügung stehenden Wagen aussuchen. Rein äußerlich erscheinen alle Autos gleich, da im gesamten Spiel nur mit dem neuen VW-Käfer gefahren wird.

New Beetle ist aber nicht gleich New Beetle. Die großzügige Farbpalette erlaubt Euch, unter mehr als einem Dutzend verschiedener Lackierungen auszuwählen, außerdem weichen die Fahrzeuge in den drei Kategorien Endgeschwindigkeit, Beschleunigung und Handling voneinander ab.



Sieben CPU-Gegner erweitern das Feld der Rennteilnehmer und fordern Euch, vor allem in den höheren Schwierigkeitsgraden, zu Bestleistungen heraus. Im Anfänger-Modus erstreckt sich die Meisterschaft über drei weitläufige Kurse, die allesamt grafisch vom Allerfeinsten sind. Immer wieder rast Ihr an bewegten Streckenrandobjekten vorbei. Hubschrauber ziehen am Himmel ihre Kreise, ein Güterzug rattert über eine Stelzentrasse, ein Dinosaurier reckt sein zähnefleischendes Haupt über Euer Fahrzeug und derlei mehr. Während Ihr versucht, an den aggressiv agierenden Konkurrenten vorbeizukommen, fällt Euer Blick auf Passagen, an denen sich eventuell eine Abzweigung verbergen könnte. Schienen führen Euch zu einem Eisenbahntunnel, Rampen ermöglichen den Sprung in



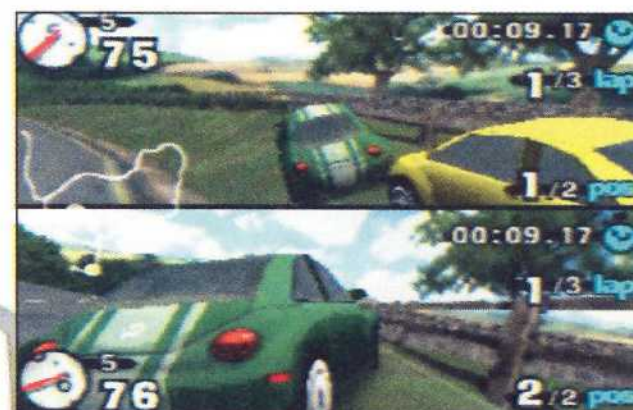
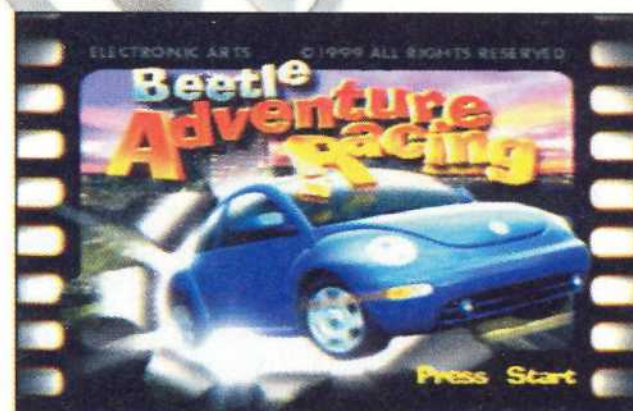
Altägyptische Baudenkmäler lassen sich von Euch im Sunset-Sands-Level erforschen. Nicht jede versteckte Abzweigung verkürzt Euren Weg. Dafür könnt Ihr auf solchen Strecken aber die begehrten Boni einsammeln

das Innere einer Burgruine oder über ein Gewässer. Bretterwände zersplittern beim Durchbrechen und Bonuskisten in einer Seitenstraße verleiten Euch zum Abbiegen. Wenn es schon nicht die bloße Neugier ist, die Euch nach den alternativen Routen suchen läßt, die Bonuskisten sollten es in jedem Fall sein. Gelingt es Euch nämlich, in einem Level alle Extras einzusammeln, erwartet Euch

POSITIV
Atemberaubende Grafik, zahlreiche Verzweigungen und Secret Areas

eine Belohnung der besonderen Art. Um die nächste Rennstrecke sowie drei getunte VWs freizuschalten, müßt Ihr zuvor die Anfänger-Meisterschaft als Erstplatzierter abschließen.

Dieses Verfahren wiederholt sich in der Fortgeschrittenen-Meisterschaft, in der Ihr die drei bekannten Strecken und den neuen Kurs, Sunset Sands, meistern müßt, um in der End-



abrechnung vorn zu liegen. Gelingt Euch dies, habt Ihr den Zugang zu zwei weiteren Kursen in der Profi-Meisterschaft erlangt sowie drei noch leistungsstärkere Beetles in Euren Fuhrpark aufgenommen. Die Gegner werden selbstverständlich ebenfalls immer schneller, so daß Euch kleine Fehler auf den letzten Platz zurückwerfen können.

Der Realismus in den Auseinandersetzungen mit den CPU-Fahrern geht soweit, daß Kollisionen zu Temporeduzierung und Spurun-

Die Streckenübersicht



Coventry Cove

Typisch englische Landschaften säumen die Rennstrecke. Eine alte Mühle, ein stillgelegtes Bergwerk, eine Scheune und ein britisches Dorf können von Euch durchfahren werden.



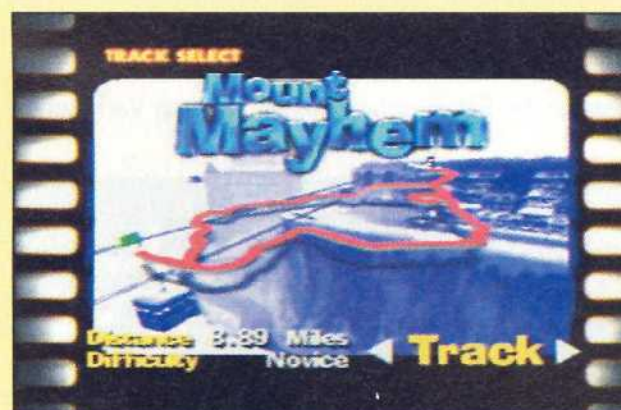
Inferno Isle

Mit dem Käfer durch Spielbergs Jurassic Park: Dichtes Dschungelgehölz, ein Tyrannosaurus Rex, brodelnde Lava sowie ein malerischer Küstenort bestimmen das Aussehen dieser Route.



Wicked Woods

Verwunschene Wäldchen, das Spukschloß und der gespenstische Vollmond zeichnen ein klassisches Gruselszenario. Vorsicht, der Drache ist ein ganz gemeiner Feuerspucker!



Mount Mayhem

Der obligatorische Schnee- und Eiselevel, wie er in jedem guten Jump&Run vorkommt. Zugefrorene Seen und mit Eiszapfen behangene Höhlen warten darauf, erkundet zu werden.



Sunset Sands

Ein Meer aus Sanddünen, Pyramiden und thronenden Steinstatuen, wie im Tal der Könige, kennzeichnet diesen Wüstentrip. Das offene Design lädt Euch zu touristischen Streifzügen ein.

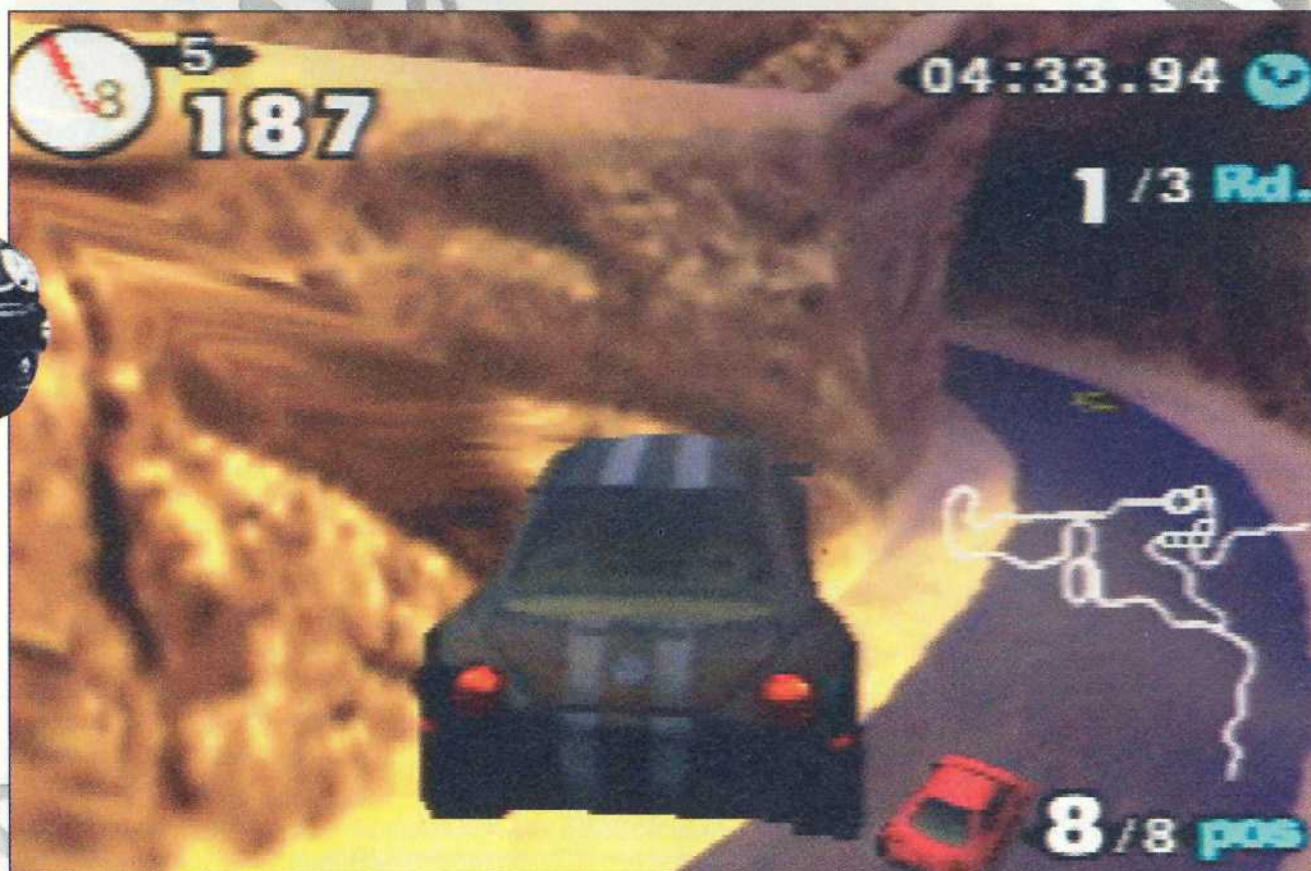


Metro Madness

In diesem riesigen, utopischen Großstadtszenario läßt sich beinahe alles von Eurem Käfer in Schutt und Asche legen. Wer will, kann das örtliche Lichtspieltheater in ein 'Autokino' umwandeln.



Es ist nicht ganz leicht, sich aus einer solchen Lage zu befreien und wieder auf die Piste zu gelangen



Spektakuläre Sprünge sind bei Beetle Adventure Racing an der Tagesordnung. Erst durch die Ausnutzung der alternativen Routen erreicht Ihr zum Beispiel Bonuskisten, die sich weit oben in der Luft befinden

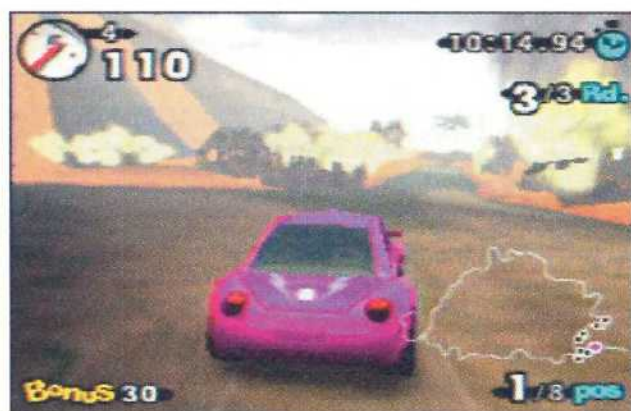
sicherheit führen können. Nicht immer sind beide Piloten gleichermaßen betroffen, und sind sie es, kann es sein, daß ein lachender Dritter diesen Umstand ausnutzt. Weniger authentisch ist das Fahrverhalten der Computer-Gegner, wenn es längere Zeit nicht zu direkten Duellen gekommen ist. Egal,



den Fersen. Die herausgefahrenen Race-Time spielt dabei überhaupt keine Rolle. Habt Ihr Zeit und Muße, Euch das Replay des just beendeten Rennens anzuschauen, so tut dies! Die

Wiederholungen, die von der Game-Engine bewältigt werden, erlauben Euch nun auf Dinge zu achten, für die Ihr im Wettkampf keine Zeit hattet. Reflektionen sowohl auf den Wagenfenstern als auch auf der Lackierung, Spiegelungen auf eisigem Untergrund, Licht- und Schatteneffekte unterschiedlichster Art sowie die überall wiederzufindende Detailverliebtheit der Programmierer wurden so bisher in keinem N64-Rennspiel umgesetzt. Wenn Ihr diesen Spieldaten noch die Größe der Level hinzufügt und das durchgängig hohe Tempo bei gleichbleibend flüssiger Darstellung berücksichtigt, wißt Ihr, was die Entwickler alles geleistet haben. Diese Standards wurden nahezu komplett in den Zweispieler-Modus übernommen, dem

es lediglich an zusätzlichen Computer-Fahrern mangelt. Zum Ausgleich dafür, sowie für den fehlenden Drei- und Vierspieler-Rennmodus, implementierte Paradigm den Käfer-Kampf, an dem bis zu vier Fahrer teilnehmen können. Für Abwechslung sorgt die Gesamtanzahl von neun Arenen, die sich allerdings in puncto Gestaltung nicht mit dem aufwendigen Design der Racing-Tracks messen



ob Ihr fehlerfrei Eure Kreise zieht, so gerade noch die Kurve kriegt, Euch in der ersten oder letzten Runde an die Spitze gesetzt habt – alle sieben Konkurrenten bleiben Euch hart auf



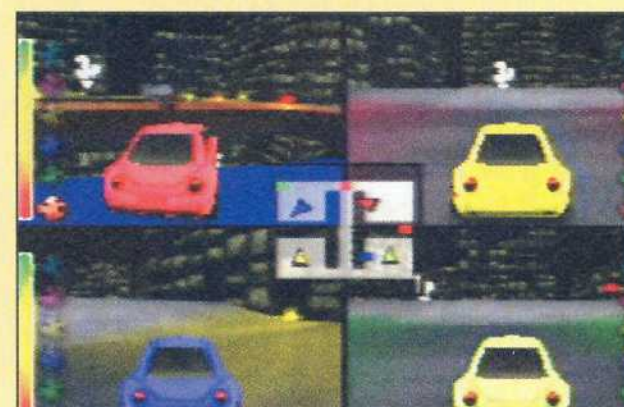
können. Dafür bieten die Kampfstätten unterschiedlichstes Terrain zur Ausrichtung unterhaltsamer Party-Battles, wie sie in Mario Kart 64 oder Diddy Kong Racing vorkommen.

Beetle-Battle

Neun verschiedene Arenen warten darauf, von bis zu vier Spielern befahren zu werden. Sechs unterschiedlich gefärbte Käfersymbole müßt Ihr einsammeln, damit sich der Ausgang öffnet. Die „Ladybugs“ wechseln in

regelmäßigen Abständen ihre Farbe, so daß der Zeitpunkt des Einsammelns genau abgepaßt werden muß. Sammelt Ihr nämlich eine Farbe ein, die Ihr schon besitzt, nützt Euch das gar nichts. Wie es sich für einen

Battle-Modus gehört, sind die Level mit diversen Extras angefüllt. Minen, Nebelbomben, Raketen, Schilde, Heilungs- bzw. Vergiftungsringe sowie ein Item zum Entwerden der Käfersymbole stehen Euch zur Verfügung.



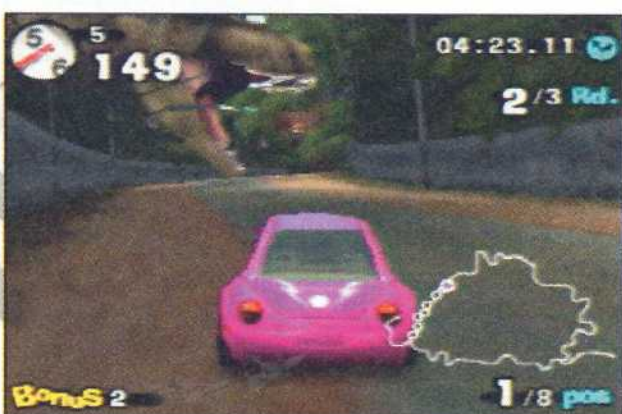


Zurücklehnen und genießen: Nachdem Ihr einen Rennabschnitt beendet habt, läuft automatisch ein Replay ab. Die gezeigten Szenen sind von ansprechender grafischer Qualität und zeigen das Geschehen zudem aus verschiedenen Kameraperspektiven

Was das realistische Fahrverhalten der Beetle-Boliden anbelangt, hat sich Simulationsprofi Paradigm etwas zurückgehalten. Um den Charakter eines Fun-Racers nicht zu gefährden, wurde auf eine allzu kleinliche Steuerungsabfrage verzichtet. Nichtsdestotrotz reagiert das Fahrzeug ausreichend spontan auf jede Bewegung des Analogsticks und vermittelt dadurch mehr Fahr-Feeling als die Genrevettern *San Francisco Rush* und *Cruis 'n USA*. Wer sich an den Umgang mit der Handbremse



Zwischen den Sitzreihen des Kinosaals ist immer noch genügend Raum, um Euer Auto abzustellen



gewöhnt hat, eröffnet sich die Möglichkeit, schwierige Passagen driftend zu meistern und so unnötige Zeitverluste zu vermeiden. Genau dies symbolisiert auch die Hauptzielsetzung von *Beetle Adventure Racing*: Im Kampf um Platz eins die Chancen zu wahren und nebenher möglichst viele Bonuskisten einzusammeln. Das Duell mit den Computer-Fahrern tritt auf diese Art etwas in den Hintergrund – die Herausforderung liegt in der Kombination aus beiden Elementen. Andererseits bieten die riesigen Szenarien ausreichend überraschende Einzelheiten, so daß das bloße Erkunden ohne Blick auf die Platzierung schon für Stunden faszinieren kann. In welchem Rennspiel könnt Ihr sonst im Cockpit des New Beetle sitzen, durch die Buntglas-scheibe einer goti-



schen Kirche springen und im Anschluß durch den feurigen Odem eines riesigen roten Drachen fahren, der auf einem gigantischen Goldhaufen seinen Hort errichtet hat. Paradigm ist mit *Beetle Adventure Racing* ein Spiel gelungen, das seinem Namen in den meisten Belangen gerecht wird. Als Man-kos sind der extrem kleine Bildausschnitt, die relativ geringe Streckenanzahl, der etwas belanglose Soundtrack und der unterm Strich fehlende Charakter echter Racing-Simulationen anzuführen. Im Tausch für die wenigen Strecken bietet *BAR* allerdings unglaublich weiträumige Areale mit Rundenzeiten von mehr als vier Minuten. Spannung erzeugt der Entwickler durch den Umstand, daß sich das Feld nie ganz abschütteln läßt. *Beetle Adventure Racing* ist wunderschön anzuschauen, wird Euch mit alldem, was es zu entdecken gibt, auf längere Sicht beschäftigen und ist, ergänzt durch seinen Battle-Modus, auch für Duell mit mehr als einem Freund geeignet.

Sebastian Krämer

Gameplay 2

Gute Mischung aus realem Fahr-Feeling und abgefahrenem Leveldesign jenseits der Pisten.

Dauerspaß 2

BAR alle Geheimnisse zu entlocken benötigt viel Zeit. Beetle-Battles sorgen für Action.

Grafik 1

Dank des kleinen Bildes die beste Rennspiel-Optik, die das N64 bis dato gesehen hat.

Sound 2-

Markige Soundeffekte bereichern das Game mehr als die belanglose Hintergrundmusik.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 4 Seiten/Spielstand

Spieler 1-2 (4 im Battle-Mod.)
Level 6 Strecken
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

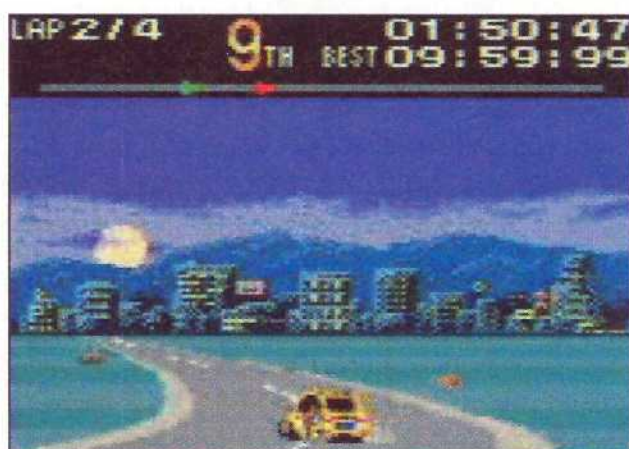
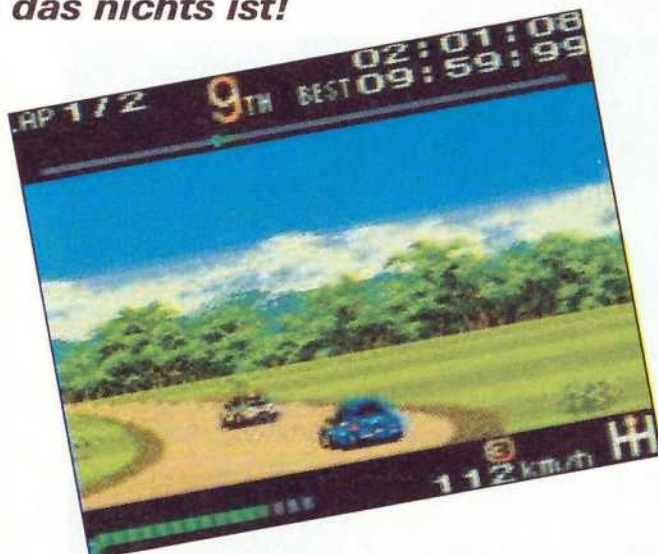
Genre: Rennspiel
 Hersteller: Mitsui/Kemco
 Entwickler: Vision Works
 Preis: ca. DM 80

TOPGEAR RALLY

GAME BOY COLOR



Endlich sind die Zeiten vorbei, in denen Ihr als Game-Boy-Besitzer noch neidisch zum N64 hinüberschielten müßtet. Top Gear Rally ist das erste Game-Boy-Color-Spiel mit eingebauter Rumble-Funktion. Wenn das nichts ist!



zeuge besitzt, die wie fünf der Kurse im Championship-Modus erspielt werden müssen. Wollt Ihr vorher üben oder auf Rekordjagd gehen, bietet sich der Time-Trial-Modus an. Zu guter Letzt steht noch der Link-Modus zur Verfügung, in dem Ihr Euch

mit einem Gleichgesinnten Kopf an Kopf messen dürft.

Ansonsten befinden sich acht gegnerische Fahrer mit Euch auf der Strecke. Sie werden wie auch das eigene Fahrzeug durch Sprites



dargestellt und lassen sich nur mit viel Feingefühl überholen. Ständig versuchen sie, Euch abzudrängen, und wenn es ihnen gelingt, Euer Gefährt zu berühren, bleibt Ihr gemeinerweise stehen.

NEGATIV
 Ungenaue Kollisionsabfrage, unsportliches Gegnerverhalten

POSITIV
 Beispiellose Steuerung, abwechslungsreiches Streckendesign, Rumble-Funktion

Der Gegner hingegen fährt mit unverminderter Geschwindigkeit weiter. Das Wort „berühren“ ist jedoch relativ zu verstehen. Oft ist die Kollisionsabfrage so ungenau, daß ein Kontakt der Fahrzeuge erst anerkannt wird, wenn sie sich schon überlappt haben. Dank der Rumble-Funktion, die im Modul eingebaut ist und eine AAA-Batterie benötigt, spürt Ihr jede Berührung. Der Effekt ist etwas schwächer als beim N64-Rumble-Pak, aber immer noch zufriedenstellend.

Obwohl der Kritikpunkt an der Kollisionsabfrage abschreckend klingen mag, ist er völlig unbedeutend, wenn man ihn mit der unglaublich guten Steuerung aufwiegt. Dermaßen realitätsnah ließen sich die Wagen noch bei keinem Game-Boy-Rennspiel um die Kurven lenken. Unterschiedlich abgestimmte Autos und verschiedene Bodenbeschaffenheiten machen sich deutlich und glaubwürdig beim Fahrverhalten bemerkbar. Mit etwas Übung driftet Ihr so gekonnt um die engsten Kurven, wie Ihr es sonst nur von Rennspielen für „ausgewachsene“ Konsolen ge-



So sieht das Modul aus (japanischer Titel: Top Gear Pocket). Die schwarze Abdeckung verbirgt die AAA-Batterie

wohnt seid. Kurzum: Top Gear Rally ist das beste Rennspiel, das Ihr (leider ausschließlich) für den Game Boy Color bekommen könnt. Greift zu, solange der Vorrat reicht!

Tobias Partetzke

Rennspiele für den Game Boy haben es im allgemeinen nicht leicht: Sie müssen ohne Polygongrafik und Analogsteuerung auskommen. Um so erstaunlicher ist es, daß es den Entwicklern von Top Gear Rally tatsächlich gelungen ist, einen Genrevertreter zu programmieren, der seinem „großen Bruder“ auf dem N64 das Wasser reichen kann. Das fängt schon bei der Anzahl der Strecken an. Statt fünf dürft Ihr acht abwechslungsreiche und anspruchsvolle Kurse befahren. Nicht nur das, sie wurden auch um einiges länger gestaltet als beim 64-Bit-Namensvetter. Rundenzeiten von zwei Minuten und mehr sind keine Seltenheit, selbst dann nicht, wenn Ihr das Beste gebt. Allerdings solltet Ihr nun keinesfalls glauben, das Spiel wäre langsam. Mit über 200 km/h brettet Ihr über den Asphalt, Schotter, Schnee oder was sonst noch auf der Straße liegt. Dank der erfreulich flüssigen und flotten Pseudo-3D-Grafik kommt es Euch sogar so schnell vor, wie der Tacho angibt. Zumindest verhält es sich so, wenn Ihr bessere Fahr-

Gameplay	1-
Eine realitätsnähere Steuerung könnt Ihr Euch für ein Game-Boy-Rennspiel nicht wünschen.	
Dauerspaß	1-
Allein dürft Ihr auf Rekordjagd gehen, mit einem Freund spannende Duelle ausfechten.	
Grafik	2+
Die detaillierte Grafik läuft flüssig und schnell an Euch vorbei, ohne ins Stocken zu geraten.	
Sound	2+
Endlich tönen wieder ohrwurmverdächtige Melodien aus dem Game-Boy-Lautsprecher.	
Modulspeicher:	nein, Paßwort
Systeme:	GBC
Spieler	1-2 (Link-Kabel)
Level	3 + 5 Strecken
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	4 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	1-

PITFALL – BEYOND THE JUNGLE

GAME BOY
COLOR

Vor 17 Jahren begannen in dem Videospiel Pitfall! die Abenteuer des Harry Pitfall auf dem VCS Atari 2600. 1995 trat der Sohn Harry jr. auf SNES und Mega Drive in seine Fußstapfen, und im letzten Jahr ermöglichte die PSX dem Jüngling seinen ersten 3D-Auftritt. Jetzt könnt Ihr den Helden auch auf einem Game Boy oder Game Boy Color durch den Dschungel geleiten.

Genre:
Jump&Run

Hersteller:
Interplay

Entwickler:
Crave Entertainment

Preis:
ca. DM 70

Test GB



Die Farben, auf die das Spiel bei Verwendung eines Game Boy Color zurückgreift, sind nicht jedermanns Sache, dennoch bietet der GBC ein deutlich besseres Bild

Mitten im dichten Dschungel Südamerikas entdeckt der Held Pitfall Harry jr. einen geheimnisvollen Erdsplatt. Plötzlich steigt eine Gestalt aus dem Spalt. Es handelt sich dabei um Mira, die Tochter des Moku-Häuptlings. Diese wurde von ihrem Vater ausgesandt, Hilfe aus einer anderen Dimension zu holen, da das Volk der Moku von dem bössartigen Zauberer Scourge verklart wurde. Dies läßt sich Pitfall Harry jr. natürlich nicht zweimal sagen. Immer und ständig zu Abenteuern bereit, nimmt er die Herausforderung an und stellt sich nur mit einer Axt bewaffnet den Gefahren. Seine Rettungsmission verschlägt ihn in vier Level, die es wirklich in sich haben. Leider gilt dies je-

POSITIV
Ein echter Prüfstein für Können und Geduld angehender Profis



doch nicht für das Design der Stages, das Ideenreichtum und Abwechslung vermissen läßt. Die Entwickler der US-Firma Crave Entertainment nahmen sich offenbar vor, nur Profis anzusprechen. Pitfall – Beyond the Jungle besitzt einen dermaßen hohen

Schwierigkeitsgrad, daß es Euch mitunter zur Weißglut bringen kann. Da wird auch nicht lange gefackelt, bereits der erste Level verlangt Euch mehr Konzentration als der letzte Level der meisten anderen Spiele. Später wird es dann wirklich extrem. Beinahe jeder Sprung will auf den Pixel genau ausgeführt werden, ansonsten stürzt Ihr in die Tiefe. Hinzu kommen unfaire Stellen, an denen Ihr riskant ins Nichts hüpfen und hoffen müßt, auf einer kleinen Plattform zu landen. Meistens wartet dort schon ein Gegner darauf, Euren Energiehaushalt zu reduzieren, bis die Lebensgeister aus Harry entfleuchen. Zu allem Überfluß sind Rücksetzpunkte nur rar

gesät, weshalb Ihr bei fatalen Fehlern oftmals sehr weit zurückgeworfen werdet. Paßwörter erhaltenet Ihr nur am Ende eines Levels, für ein kleines, entspanntes Spielchen zwischendurch eignet sich Pitfall – Beyond the Jungle daher nicht. Auch das Punktesystem wirkt nicht gerade motivationsfördernd.

Punkte erntet Ihr nämlich ausschließlich am Levelende, und zwar für jeden unterwegs eingesammelten Gegenstand. Habt Ihr Euch also bemüht, seid weit gekommen, aber dennoch kurz vor dem Ende gescheitert, steht im Game-Over-Bildschirm „Your Score: 00000“.

Wer mit dem Gedanken spielt, sich Pitfall – Beyond the Jungle zuzulegen, sollte vorher ehrlich zu sich sein und rea-

NEGATIV

Unfaire Stellen, ideenloses Level-design, Anfänger sind chancenlos

listisch einschätzen, ob er die Geduld und die Fingerfertigkeit aufbringen kann und will, die diese knallharte Jump&Run-Nuß verlangt. Anfänger sollten lieber gleich die Finger davon lassen, sie werden mit Sicherheit nur unnötig frustriert.

Frederic Berg



Mit seiner Axt kann sich Harry jr. an schwebenden Haken einhängen



Im Vergleich zu den Leveln stellt der Endgegner Scourge kein Problem dar



Gameplay 3

J&R pur! Kaum Abwechslung, aber viele knifflige Passagen fordern Eure Aufmerksamkeit.

Dauerspaß 4+

Der extreme Schwierigkeitsgrad und die wenigen Rücksetzpunkte belasten Eure Nerven.

Grafik 3

Harry ist nett animiert. Viele Hintergründe scrollen nur auf dem GBC, ohne zu verzerrern.

Sound 3-

Die Musikstücke wirken hektisch und überladen. Den Effekten fehlt es dafür an Dynamik.

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

Spieler 1
Level 4 + Endgegner
Schwierigkeit sehr hoch
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

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 beieinanderliegen und können zudem unterschiedliche Charts miteinander vergleichen.

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

Eure Statistikexperten

N64

Wer Abwechslung sucht, wird hier fündig. Die N64-Charts der TOTAL!-Leserschaft sind dank Eurer zahlreichen Zuschriften ständig in Bewegung. Topneuheiten und Klassiker reihen sich Monat für Monat nach Eurem brandaktuellen Spielverhalten neu ein. Unglaublich, wie lässig *The Legend of Zelda - Ocarina of Time* den sensationellen Indexwert des Vormonats um fast 20 Punkte übertroffen hat!!!

1	THE LEGEND OF ZELDA - OCARINA OF TIME	VORMONAT		Rennspiel Note 1 - • Test 6/97 Index: 7,1	VORMONAT
2	TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	VORMONAT 14		Jump&Run Note 1 • Test 3/97 Index: 6,7	VORMONAT 5
3	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT 2		Action/Sport Note 1 - • Test 4/98 Index: 5,4	VORMONAT
4	INDIZIERT	VORMONAT		Shoot 'em Up Note 1 • Test 1/99 Index: 5,3	NEU!
5	F-ZERO X	VORMONAT 3		9 STAR WARS: ROGUE SQUADRON	Rennspiel Note 1 • Test 12/97 Index: 5,0
				10 DIDDY KONG RACING	Shoot 'em Up Note 1 • Test 10/97 Index: 3,9
				11 LYLATWARS	Rennspiel Note 1 • Test 4/97 Index: 3,6
				12 WAVE RACE 64	Action/Adventure Note 2+ • Test 9/98 Index: 3,6
				13 MISSION: IMPOSSIBLE	Sport Note 1 • Test 9/98 Index: 3,5
				14 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	F. P. Shooter Note 1 • Test 3/97 Index: 3,5
				15 TUROK - DINOSAUR HUNTER	

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		Action/Adventure • Note 1 • Test 8/94 Index: 18,0	
2	SECRET OF MANA	VORMONAT		Jump&Run Note 1 - • Test 1/96 Index: 4,8	re-entry
3	SUPER MARIO KART	VORMONAT		Rennspiel Note 2+ • Test 10/94 Index: 4,7	VORMONAT 10
4	YOSHI'S ISLAND - SUPER MARIO WORLD 2	VORMONAT		Rollenspiel Note 1 - • Test 2/97 Index: 4,5	VORMONAT 7
5	SUPER METROID	VORMONAT 6		Jump&Run Note 1 - • Test 1/95 Index: 4,0	VORMONAT 8
6	DKC 2 - DIDDY'S KONG QUEST	VORMONAT		Adventure Note 2+ • Test 1/97 Index: 3,4	VORMONAT 5
7	F-ZERO	VORMONAT			
8	LUFIA	VORMONAT			
9	DONKEY KONG COUNTRY	VORMONAT			
10	TERRANIGMA	VORMONAT			

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! 6/99 stellen wir diesmal die folgende Frage: **Welche Bedienungsanleitungen (Handbücher) haben Euch am besten gefallen?** 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! Klassiker

Für die Ausgabe 6/99 möchten wir gerne von Euch wissen: **„Welches Spiel belegt momentan Platz 1 in Euren privaten Klassik-Charts?“** Ob NES, SNES, Game Boy oder Nintendo⁶⁴ spielt dabei keine Rolle.

TOTAL!-Leserumfrage aus 2/99:

„Welche Ankündigungen hätten sich die Entwickler sparen können?“

1. Smash Brothers	HAL	Index: 4,3
2. Mario Party	Hudson	Index: 2,8
3. Hype – The Time Quest	Ubi Soft	Index: 2,6
4. Rush 2: Extreme Racing	Midway	Index: 2,4
5. Chameleon Twist 2	Sunsoft	Index: 2,2

Special: Nachfolger für ...

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 THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME

Action/Adventure • Nintendo • Test 12/98 Index: 30,9



2 SUPER MARIO 64

Jump&Run • Nintendo • Test 3/97 Index: 10,8



3 INDIZIERT

F. P. Shooter • Rare • Test 10/97 Index: 7,0



4 BANJO-KAZOOIE

Jump&Run • Rare • Test 7/98 Index: 5,0



5 LYLATWARS

Shoot 'em Up • Nintendo • Test 10/97 Index: 4,2



6 F-ZERO X

Rennspiel
Nintendo • Test 10/98
Index: 4,2

7 MARIO KART 64

Rennspiel
Nintendo • Test 6/97
Index: 4,0

8 WAVE RACE 64

Rennspiel
Nintendo • Test 4/97
Index: 3,7

9 TUROK 2 – SEEDS OF EVIL

F. P. Shooter
Acclaim • Test 11/98
Index: 3,7

10 MISSION: IMPOSSIBLE

Action/Adventure
Infogrames • Test 9/98
Index: 3,1

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: 22,5

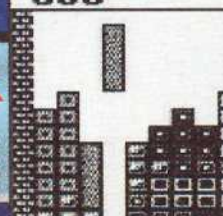
VORMONAT



2 TETRIS

Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97 Index: 10,8

VORMONAT



3 WARIO LAND II

Jump&Run • Note 1 • Test 5/98 Index: 8,9

VORMONAT



4 MYSTIC QUEST

Action/Adventure • Note 2+ • Test 2/95 Index: 6,9

VORMONAT



5 WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3

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

VORMONAT



6 SUPER MARIO LAND 2 – 6 GOLDEN COINS

Jump&Run
Note 1 • Test 9/94
Index: 5,6

VORMONAT

7 HARVEST MOON GB

Simulation
Note 2+ • Test 1/99
Index: 4,5

NEU!

8 DONKEY KONG LAND 2

Jump&Run
Note 1 • Test 12/96
Index: 4,5

VORMONAT

9 SUPER MARIO LAND

Jump&Run
Note 2 • Test 7/94
Index: 4,1

VORMONAT

10 DONKEY KONG LAND

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

VORMONAT

GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir das N64-Modul Buck Bumble!

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 26.04.99 (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! 2/99:

Hallo, **Falk Bogorowski** aus Flensburg! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein NASCAR 99-Modul mit original Akido-Signatur ist bereits unterwegs.

CHARTS

Leser-
von Euch (und uns),
für Euch



**Spietip von Martina Nistler aus Königsbrunn
und Bianca Schneider aus Augsburg**
Chrono Trigger (SNES)

Auch wenn viele jetzt vielleicht sagen, daß das alte SNES ausgedient hat, sind wir beide da ganz anderer Meinung. *Chrono Trigger* – das ist der Stoff, aus dem die Träume sind! Auch heute noch besticht das Game durch seinen Charme. Spiele wie dieses, bei denen einfach alles stimmt, findet man so gut wie überhaupt nicht mehr. Die Entwickler sind mit einer unglaublichen Liebe zum Detail zu Werke gegangen und haben so ein zeitloses Meisterwerk geschaffen. Prädikat: absolut empfehlenswert!

RED-N64

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

1	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	VORMONAT ●	Action/Adventure • Nintendo • Test 12/98 Index: 4,0	
2	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	VORMONAT ●	Shoot 'em Up • Factor 5 • Test 1/99 Index: 3,1	
3	F-ZERO X	VORMONAT ▲ 5	Rennspiel • Nintendo • Test 10/98 Index: 1,1	
4	MARIO PARTY	VORMONAT ●	Spielesammlung Nintendo • Test 3/99 Index: 1,0	
5	TUOK 2 – SEEDS OF EVIL	VORMONAT ▼ 3	F. P. Shooter Acclaim • Test 11/98 Index: 0,6	

FLOP

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

1	DUAL HEROES	VORMONAT ▲ 2	Hudson • Test 2/98 Index: 15,7	
2	FIFA 64	VORMONAT ▼ 1	Electronic Arts • Test 2/97 Index: 13,9	
3	CLAYFIGHTER 63 1/3	VORMONAT ●	Interplay • Test 11/97 Index: 11,0	
4	CRUIS'N USA	VORMONAT ●	Interplay Test 11/97 Index: 10,4	
5	BIO FREAKS	VORMONAT ●	Midway Test 7/98 Index: 7,8	

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: 20,0	
2	SUPER MARIO BROS. 3	VORMONAT ●	Jump&Run Note 1 • Test 6/95 Index: 10,1	

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	JET FORCE GEMINI	VORMONAT ▲ 4	T. P. Shooter • Rare • Special 2/99 Index: 1,5	
3	DONKEY KONG 64	VORMONAT ▼ 2	Jump&Run • Rare • News 2/99 Index: 1,3	
4	SHADOWMAN	VORMONAT ▲ 5	Action/Adventure Acclaim • Preview 3/99 Index: 1,1	
5	INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL	VORMONAT ●	Action/Adventure LucasArts • News 3/99 Index: 1,1	

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: 31,7	
2	DONKEY KONG 64	VORMONAT ▲ 5	Jump&Run • Rare • News 2/99 Index: 12,2	
3	BANJO-TOOIE	VORMONAT ▼ 2	Jump&Run • Rare • Special 2/99 Index: 10,5	
4	SHADOWMAN	VORMONAT ●	Action/Adventure Acclaim • Preview 3/99 Index: 6,6	
5	JET FORCE GEMINI	VORMONAT ▼ 3	T. P. Shooter Rare • Special 2/99 Index: 5,8	

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

April, April!

So ein markanter Monat wie der wilde April, in dem die Sonne wie ein riesiger Bunsenbrenner auf den unschuldigen Planeten Terra zielt, Regengüsse, Schneegestöber, Hagelattacken und grausige Donnerwetter die Seelen der Menschenlein erfreuen, schreit nach einer anderen Sichtweise der Dinge. Darum haben wir die ersten vier Spiele (siehe unten) einfach mal frei erfunden und die Texte von schleimigen Exoterristen (siehe Bilder) schreiben lassen. Das fünfte Spiel ist natürlich kein Joke, wie ein jeder auf Seite 97 nachlesen kann. Noch ein kleiner Tip: Im April, speziell am ersten Tag des Monats, mögeln die Leute manchmal das Blaue vom Himmel herunter. Wenn Ihr also für diese TOTAL! 23,95 DM bezahlt habt, dann könnte das ein kleiner Witz des Verkäufers gewesen sein ...

Duke Nukem – Z. H.
→ N64
→ Seite 24–27

Beetle Adv. Racing
→ N64
→ Seite 36–39

Top Gear Rally
→ GBC
→ Seite 40

Shadowgate Classic
→ GBC
→ Seite 46

The Great
Dirk Danger Adventure
→ SNES → Seite 97



Bevorzugte Genres:
Shoot 'em Ups
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Rogue Squadron (N64)

Na, da geht's ja ordentlich zur Sache. Besonders gut gefällt mir das Leveldesign, und auch die Mucke ist prima. Aber muß es so furchtbar dunkel in den Leveln sein? PS: Die Poster sind der absolute Hammer!

Marketing ist viel, aber nicht alles. Wem BAR zu eintönig ist, soll ja durchaus vorkommen, der überträgt das Gefühl vielleicht auch auf den Volkswagen. Na, jedenfalls sehen die Strecken gut aus.

In diesem Geschichtsbuch aus dem vorigen Jahrhundert steht etwas von einer brillanten Steuerung und tollem Spielgefühl. Zeig' mal! Von wann ist das? Was? 1999 war das schon möglich? Klasse!

Da hier meine persönliche Meinung gefragt ist, darf ich das Blatt vor dem Mund einmal kurz entfernen: Shadowgate kannst Du mir an die Stirn kleben, da warte ich einfach, bis es abgefault ist ...

Dirk Danger wird in den USA seit kurzem ohne Schutzhülle verkauft. Also mir wäre das zu gefährlich. Aber eine koreanische Versicherung bietet bereits einen Ganzkörperhelm aus Beton an!



Bevorzugte Genres:
Action- und Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Kick den Wecker (Home)

Lushtich ist's, daran besteht kein Zweifel. Am besten ist der DiddyLevel mit stilechter Banjo-Musik, Kremplings zum Abballern und einer Lorenfahrt. PS: Die Poster sind wirklich der absolute Hammer!

Die Begeisterung der Amis für den New Beetle in Ehren, aber nur Käfer-Nachfolger in einem Rennspiel ist auf Dauer öde (ebenso wie die Steuerung). Aber die Suche nach Abkürzungen ist großartig.

Top Gear Rally ist wirklich gelungen, aber bevor ich mich zu überschwenglichen Begeisterungstürmen hinreißen lasse, möchte ich erst die Color-Version von Infogrames' V-Rally sehen.

Kaum müssen die Kollegen mal bei einem Spiel nachdenken, schon sind sie überfordert. Tobi muß natürlich die Fackel mit der Eule und den Wasserfall mit dem Kamin benutzen. Ist doch logisch!

Dirk Gentleys holistische Detektiv-Agentur von Douglas Adams ist ein gutes Buch. Dieses Spiel trägt nicht nur nicht den gleichen Titel, sondern hat auch nichts damit zu tun. Worum geht's eigentlich?



Bevorzugte Genres:
Jump&Runs
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Zelda – Ocarina of Time (N64)

Klar, Stromgitarren-Fans mögen die Musik, aber das Spiel hat noch mehr zu bieten. Zum Beispiel ein cooles Leveldesign und eine ordentliche Grafik. PS: Also die Poster ... Ihr wißt schon ... Zange!

Ein feiner Fun-Racer mit realistischer Grafik. Als Rennspiel für Rekordzeitjäger ungeeignet, doch das Suchen, Finden und zufällige Entdecken der versteckten Streckenabschnitte macht sehr viel Spaß.

Jawogibtsdennsowas?!? Die Steuerung dieses Rennspiels ist für Game Boy-Verhältnisse derart realistisch, daß man eigentlich beim Kauf des Moduls seinen Führerschein vorzeigen müßte. Super!

Ich weiß nicht, ob Sie es schon wußten, aber der Onkel Fred kann mit solchen Spielen nicht viel anfangen. Schon gar nicht mit Antiquitäten, die bei Thomas an der Stirn kleben und dort verfaulen.

Endlich mal wieder ein SNES-Spiel und dann auch noch eins von so vortrefflicher Qualität. Leider wurden nur sehr wenige Module produziert. Du, Dirk Danger, Dir dank deine DODAL!



Bevorzugte Genres:
Heilkräuterdämpfe inhalieren
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Fight the Halsweh (Wick)

Endlich kann ich meine Luftgitarrenkünste beweisen. Dumm nur, daß ich dabei noch ein Joypad halten muß, das wirkt nicht so überzeugend. Aber trotzdem: Die Poster sind der absolute Hammer!

Warum bei Fun-Racern fast immer die Steuerung vernachlässigt wird, geht nicht in meinen Kopf. Fun heißt Spaß, und den habe ich nicht, wenn ich mich in jeder Kurve über das Fahrverhalten ärgern muß.

Diese Steuerung ist unglaublich! Und dann rum-pelt das auch noch ... Merke: Wer sich Top Gear Rally gönnt, freut sich, bis der Doktor kommt (Ungh ... hab' ich mich wieder selbst übertroffen).

Also, nehme ich jetzt den Kamin und haue damit auf die Fackel, oder benutze ich lieber den Wasserfall mit der Eule? Wie, nichts passiert?! Wo bleibt denn da die Logik? Das ist mir zu hoch, echt mal.

Dirk Danger ist zwar so dick, daß er nicht auf die Gegner springen kann, weil er nicht so hoch kommt, aber weil er schwitzt wie ein Hausschwein, kann er sie einfach ertränken und wegschwimmen. Toll!



Bevorzugte Genres:
Puzzle-Renn-Shooter
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Kopfrechnen (NES)

Am besten gefällt mir ja die Musik bei dem Spiel. Da kommt beim Abknallen der Gegner so richtig Stimmung auf, auch wenn es davon zuwenig gibt. Übrigens: Die Poster sind der absolute Hammer!!!

Also, ich persönlich bevorzuge ja Rennspiele, bei denen man durch fahrerisches Geschick und nicht durch das Auffinden möglichst vieler Abkürzungen als erster ins Ziel kommen muß! Ganz nett!

Ja, bei diesem Rennspiel geht es tatsächlich darum, durch fahrerisches Geschick als erster ins Ziel zu kommen. Die geniale Steuerung läßt das sogar zu und macht TGR zu meinem GB-Favoriten.

Schattentor hin, Schattentor her, mir fällt eine Beurteilung schwer. Darum entscheide ich nun, ich nehme die Pflanze und das Huhn. Wie, nichts passiert?! Sag' mal, Tobi: Wo bleibt denn da die Logik?

Der Hauptcharakter Dirk Danger ist mir irgendwie zu herzig. Die Nebenrolle, gespielt von Daisy Duck, wirkt doch viel ganzheitlicher. Im Grunde sind aber auch die Drittardsteller in ihren Rollen sehr nargal.

**Die Wertungs-
erklärung:**

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und inter-
essantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber
nicht mein Ding!

★★
Stinkefisch!
Brauche ich nicht!

★
Spiele, die die
Welt nicht braucht!

Essen ein Eis!
– eiskalt gelogen –



Mir fiel nichts ein. Also ging ich da so die Straße entlang ... Ja, und was ist dann passiert? ... Ja, also, und dann hab ich ein Eis gekauft und bin damit die Straße nach unten gegangen. Und da hab ich mich ausgerutscht und fielte auf die Fräße. Das hat mir wehgetan. Aber ich habe mir nichts daraus gemacht, weil ich ja immer meinem Schutzhelm auf-

habte, und das macht sicher. Und dann hab ich das Eis wieder aufgehoben und hatte es weitergeessen gehabt. Aber das hat nicht geschmcken. Also gehe ich wieder rückwärts zum Eiskaufhaus und kaufte ein neueres Eis. Lecka! Diesmal fälltte ich beim Nachuntengehen aber nicht auf meinem Gesicht darauf, weil ich ja besserer aufpassen getan hatte als wie vorher. So war es Glück. Ich hattete noch den ganzen Sommer immer Eis geessen gehabt. Nur einmal, da ist mir ein Stück schlecht geworden. Das hab ich aber aus meinem Mund ausgespucken, dann gongte es mir

total wieder gut im Bauch. Vati sagte, wenn ich soviel Eis immer essen, konnte mir auch manchmal sich mir mein eigener Magen umdrehen. Aber ich hab noch Taschengeld gespartet, dann kaufte ich mir, bis als der Herbst kamte, immer soviel Eis, wie gerade noch reinpaßte. Also, das war mein schönster Sommer und so.



Genre:
Adventure

Hersteller:
Nintendo/Kemco

Entwickler:
Infinite Ventures

Preis:
ca. DM 70

SHADOWGATE CLASSIC

Der finstere Warlock Lord will mit seinen magischen Kräften den mächtigen Dämonen Behemoth beschwören, um die Welt zu vernichten. Als letzter Nachfahre eines Königsgeschlechts ist es Eure Aufgabe, dies zu verhindern. Klingt wie ein Rollenspiel, ist aber ein Adventure der klassischen Sorte.

GAME BOY
COLOR



Den Zusatz *Classic* trägt *Shadowgate* nicht ohne Grund. Einige kennen vielleicht noch die NES-Version, auf der das Game-Boy-Spiel basiert, doch das Original entstand schon 1985 für Macintosh- und Amiga-Computer. Die Befehle wie Anschauen (Sehen), Benutzen (Brauchen), Nehmen, Öffnen usw. sind am unteren Bildschirmrand aufgelistet und können mit einem Zeiger angewählt werden. Danach bewegt Ihr diesen mit dem Steuerkreuz in den Teil des Screens, der die Um-



gebungsgrafik zeigt, und klickt auf das Objekt, auf das Ihr den Befehl anwenden wollt. Eingesammelte Gegenstände werden unterhalb der Befehle aufgeführt. Die Steuerung erweist sich als hakelig, besonders wenn man versucht, ein

kleines Objekt im Bild anzuvisieren, der Zeiger aber beim kleinsten Antippen des Steuerkreuzes um einen halben Zentimeter weiterwandert. Die Programmierer haben sich leider nicht die Mühe gemacht, die Bedienung zeitgemäßer zu gestalten, indem der Zeiger sein Aussehen verändert, wenn man ein Objekt manipulieren kann. So ist es äußerst mühsam, den Bildschirm nach Items abzusuchen.

Genauso veraltet präsentiert sich auch das Gameplay. Betretet Ihr einen dunklen Raum, zack, seid Ihr tot. Versucht Ihr zum Beispiel im dritten Raum das Buch zu nehmen, plopp, verliert Ihr ein Leben. (Daß „Buch öffnen“ die bessere Alternative ist, erfährt man nur

POSITIV
Der einzige Vertreter der Gattung Adventure für den Game Boy

durch Ausprobieren. 1985 war es durchaus üblich, ein Adventure so zu gestalten, doch seitdem ist ei-



Kleiner Tip am Rande: Klickt Ihr auf den Bereich links vom Wasserfall, ohne einen Befehl aktiviert zu haben, betretet Ihr einen Geheimraum. Logisch ist das nicht ...

gentlich mehr Spielkomfort zum Standard geworden. Um keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen: *Shadowgate Classic* ist wahrlich kein schlech-

NEGATIV
Unkomfortable Steuerung, oft hilft nur konsequentes Ausprobieren weiter

tes Spiel, aber durch die archaische Aufmachung wird einiges an Potential verschenkt. So ist es „nur“ ein willkommener Vertreter eines klassischen Genres, das

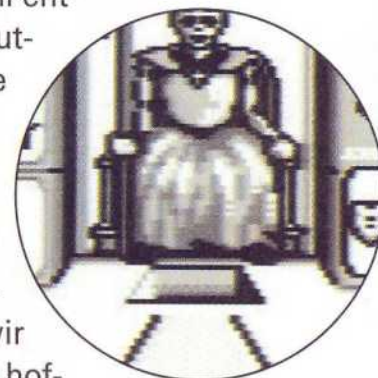


Drückt Ihr das Steuerkreuz nach unten, scrollt das Bild in das Item-Menü

in erster Linie knallharte Adventure-Fans ansprechen dürfte. Der Packungstext versucht zwar, den Eindruck zu erwecken, es handele sich um so etwas wie ein Rollenspiel, aber das ist es nun wirklich nicht. Apropos Text: Zum Test stand uns das US-Modul zur ver-

fügung, daß bereits fünf Sprachen zur Auswahl enthält. Die deutschen Texte wirken ein wenig unbeholfen und sind sogar fehlerhaft – wir können nur hoffen, daß die Version noch einmal überarbeitet wird.

Klaus-Dieter Hartwig



Gameplay	3+
Knallharte Rätsel ohne Tips und die unkomfortable Steuerung wirken nicht mehr zeitgemäß.	
Dauerspaß	3-
Der lineare Lösungsweg läßt keinen Raum für Variationen, der Umfang ist nicht sehr groß.	
Grafik	3
Die Standbilder sind zweckmäßig und in der Color-Version nicht sehr aufwendig koloriert.	
Sound	3-
Der Sound wurde originalgetreu von der NES-Version des Spiels übernommen.	
Modulspeicher:	ja (3 Spielstände)
Systeme:	GB, GBC, SGB
Spieler:	1
Level:	1
Schwierigkeit:	hoch
Bildschirmtexte:	deutsch
Speicherkapazität:	8 MBit
Erhältlich:	ab Mitte April
FAZIT	3

FUN, FUN, FUN



© Disney

**JEDE
WOCHEN
NEU!**

Alles drin:

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

WWW.micky-maus.de



WALT DISNEY'S
MICKY MAUS

So viel Spaß muss sein.

Genre:
Jump & Run

Hersteller:
Interplay

Entwickler:
IMS

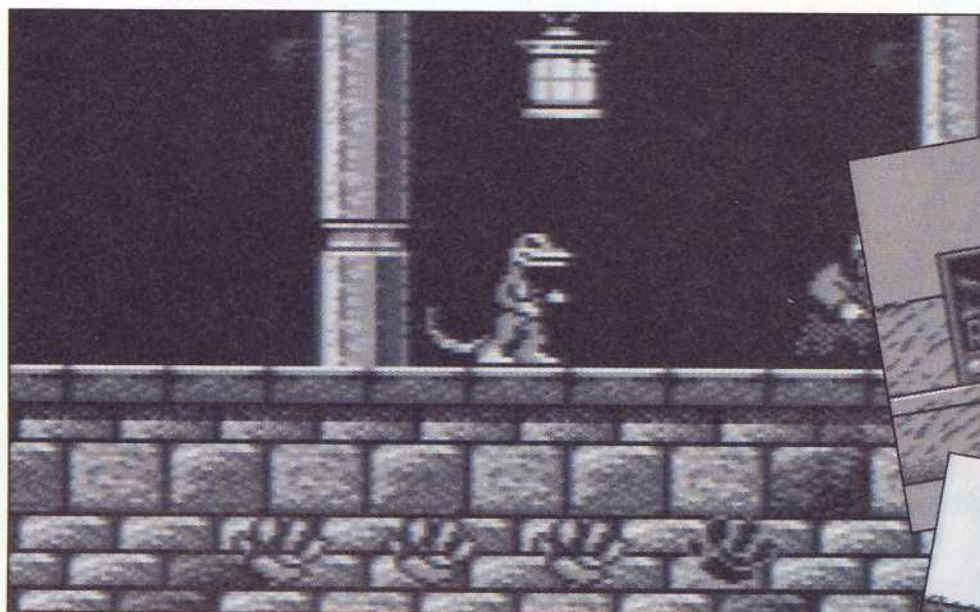
Preis:
ca. DM 70

GEX – ENTER THE GECKO

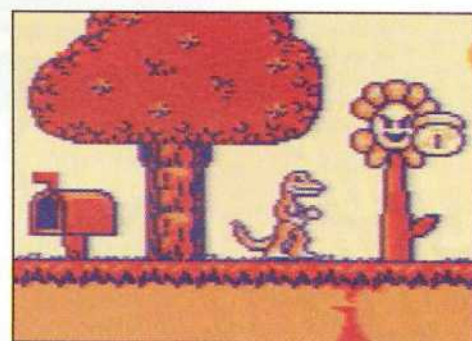
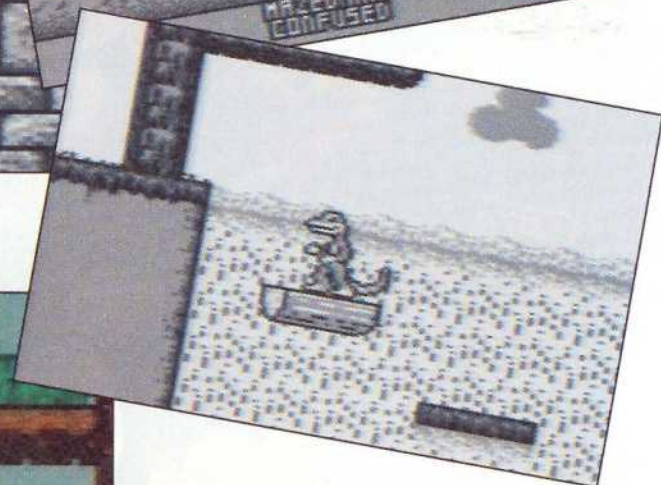
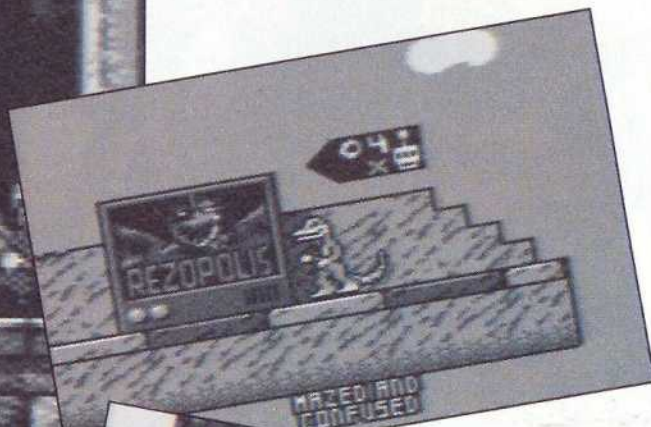
Mit dem Innenleben großer Fernseher kennt er sich dank mehrerer Konsolenauftritte bereits gut aus. Doch erst der Farbbildschirm des Game Boy Color konnte Gex zu seiner GB-Premiere bewegen.

GAME BOY
COLOR

Die böse, alte Blechdose Rez hat wieder einmal einen teuflischen Plan ausgeheckt: Sie will alle Fernsehsender der Welt kontrollieren! So etwas kann Gex auf keinen Fall zulassen. Also schlüpft Ihr in die Rolle des kleinen Geckos und erforscht eine Fernsehwelt nach der anderen. Das Bewegungsrepertoire des Helden gibt sich ganz klassisch. Einige Gegner können durch die Wirbelattacke besiegt, andere nur durch einen gezielten Sprung auf



Manche Gegner in Gex – Enter the Gecko sind nicht zu besiegen. Die Geister des Spukhauses haben aber wenigstens Angst vor dem Licht

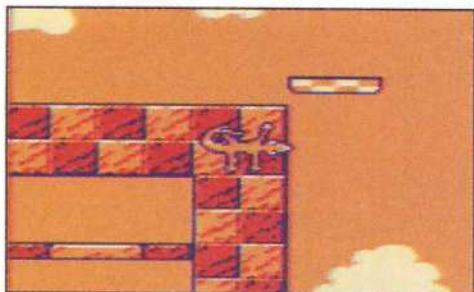


Im Toon-TV-Level trifft Gex auf furchterregende Killer-Sonnenblumen

POSITIV
Gex' bunte Fernsehwelt bietet originelle Aufgabenstellungen

ihr Haupt beseitigt werden. Durch rechtzeitiges Drücken des B-Knopfs im Sprung kann Gex zudem einen Supersprung ausführen, der ihn auf höher gelegene Plattformen befördert. Das Beherrschen dieses Doppelhüpfers wird im weiteren Spielverlauf unerlässlich, da sich viele Stages weit über die Grenzen des Bildschirms erstrecken.

Jede Fernsehlandschaft, die Ihr betretet, hält mehrere Aufgaben für Euch parat. Zum Beispiel müßt Ihr im Poltergex-Level eine bestimmte Anzahl Blutcontainer zer-



Gex wäre kein Gecko, wenn er nicht gelegentlich Wände erklimmen könnte

stören, im Toon-TV-Level einen besonderen Gegnertypus besiegen oder im Donnerstag-der-12.-Level Gegenstände einsammeln, bevor die Zeit abläuft. Für jeden ausgeführten Auftrag bekommt Ihr eine Fernbedienung als Belohnung. Je mehr Fernbedienungen Ihr besitzt, desto mehr Fernsehwelten öffnen sich für Euch.

Habt Ihr die Teilaufgabe einer Stage bewältigt, werdet Ihr in die Mediendimension zurückgeschickt und könnt Euch dort aussuchen, welchen Level Ihr als nächstes unsicher machen wollt. Die grafische Darstellung sämtlicher Stages ist technisch hervorragend gelungen,

Level wie das Spukhaus sind zudem ausgesprochen detailliert umgesetzt worden.

Gex – Enter the Gecko bietet dank seiner zahlreichen Level viel Abwechslung, erlaubt ein nichtlineares Erforschen der Stages und ist außerdem sehr ansprechend präsentiert. Anfänger im Jump & Run-Gewerbe könnten zwar Probleme mit den zum Teil weit auseinander

liegenden Rücksetzpunkten bekommen. Wer sich dieser besonderen Herausforderung allerdings stellen mag, wird mit dem Gecko einen vergnüglichen Spaziergang durch alle Sparten des Fernsehens erleben.

Sebastian Krämer

NEGATIV

Rücksetzpunkte liegen zum Teil sehr weit auseinander

Gameplay

2

Sprünge und Attacken lassen sich sauber ausführen, nur konzentrieren müßt Ihr Euch.

Dauerspaß

2

Große Level mit unterschiedlichsten Gegnern und Aufgaben sorgen für anhaltenden Spaß.

Grafik

2+

Die zahlreichen Stages sind ausgesprochen detailliert und sehr abwechslungsreich gestaltet.

Sound

3

Weder störend noch antreibend gibt sich der Soundtrack. Die Effekte sind ebenso passabel.

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

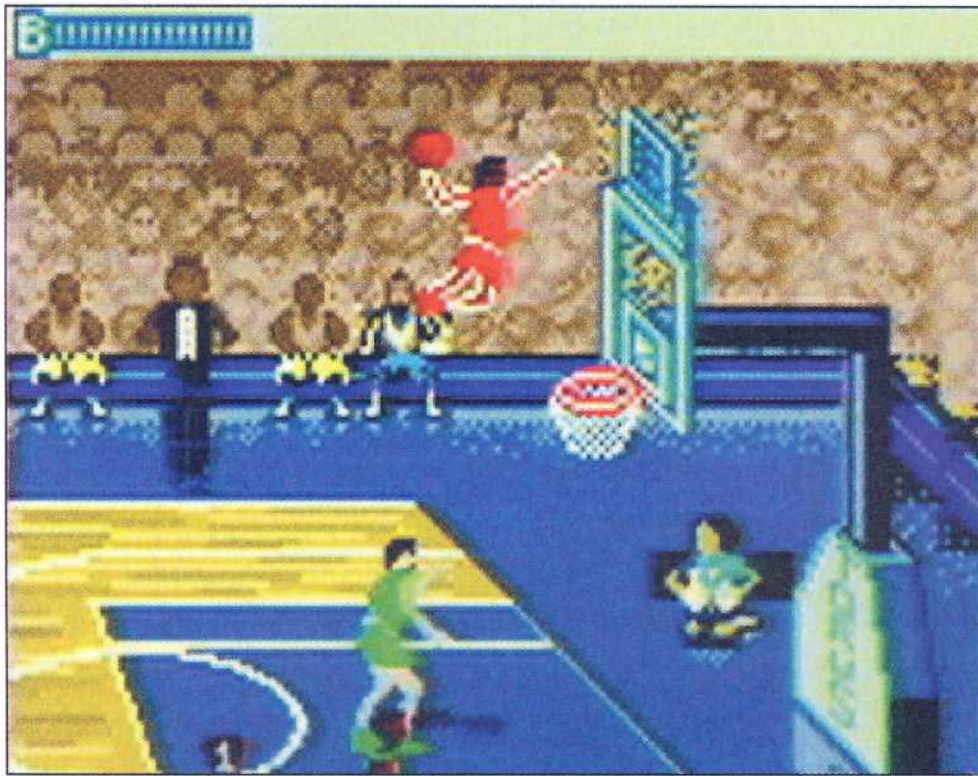
Spieler 1
Level 26
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2

NBA JAM 99

GAME BOY
COLOR

Mit NBA Jam 99 kommt das erste Basketball-Spiel auf den Markt, das den Game Boy Color unterstützt. Fans dieser actiongeladenen Sportart können jetzt auch unterwegs spektakuläre Dunks und Drei-Punkte-Würfe in letzter Sekunde landen und die ständig wechselnde Haarfarbe von Dennis Rodman bewundern.



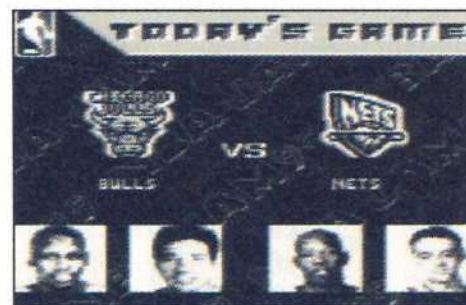
Sprünge bis unter die Hallendecke sind bei NBA Jam 99 keine Seltenheit. Dabei hat man auf dem Game Boy Color durch die klarere Darstellung noch mehr Spaß

Bei NBA Jam 99 stehen insgesamt drei Spielvarianten und der Practice-Modus zur Auswahl. Wollt Ihr Eure Lieblingsmannschaft zum Titel führen, so wählt den Menüpunkt „Saison“. In 28 Spielen muß bewiesen werden, daß das eigene Team das stärkste der Liga ist und das Zeug dazu hat, in die Play Offs vorzustoßen. Wer hingegen gleich in der heißen Phase einer Saison beginnen will, wählt die Play Offs einfach direkt im Menü an. Der Head-to-head-Modus ermöglicht ein einzelnes Spiel gegen eine gegnerische Mannschaft, das nach von Euch eingestellten Regeln ausgetragen wird. So kann nicht nur die Länge der Viertel eingestellt werden, sondern auch eine automatische



Unterstützung des zurückliegenden Teams läßt sich aktivieren. Die Bonuszonen können ebenfalls ein- oder ausgeschaltet werden. Wer von einem der farbig markierten Felder aus den Ball im Korb versenkt, bekommt wesentlich mehr Punkte gutgeschrieben, als es nach den herkömmlichen Regeln vorgesehen ist. Überhaupt läuft vieles anders als in der Realität. Die Spieler verfügen nämlich über die abgefahrensten Dunk-Techniken, die man sich nur vor-

POSITIV
Schnelle Action, viele Dunk-Stile, flüssige Grafik



Auch farblos ist alles gut zu erkennen. Bis auf Rodmans Haarfarbe natürlich



stellen kann. Dreifache Salti, Sprünge bis unter die Hallendecke und ähnliche, das Publikum anlockende Fähigkeiten besitzt jeder der Akteure. Damit keine Langeweile aufkommt, lassen sich bei allen Cracks noch zusätzliche Special-Moves entdecken, so daß es schon eine ganze Weile dauert, bis man die über 100 verschiedenen Dunks alle zu Gesicht bekommen hat.

Von jeder der 29 Original-NBA-Mannschaften sind bei NBA Jam 99 jeweils fünf Recken auswählbar, von denen jedoch nur jeweils zwei zeitgleich antreten. Dadurch kommt es auch nicht auf ausgefeilte Taktiken an, sondern schnelles Passen zum freistehenden



Mann reicht aus, um eine reelle Chance auf einen Korbtreffer zu haben. Das Treiben auf dem Platz läuft dabei sehr flüssig ab, und das unterschiedliche Aussehen der Spieler und ihre verschiedenen Fähigkeiten sorgen für Abwechslung. Nur die Musik paßt irgendwie nicht in ein Basketball-Spiel,

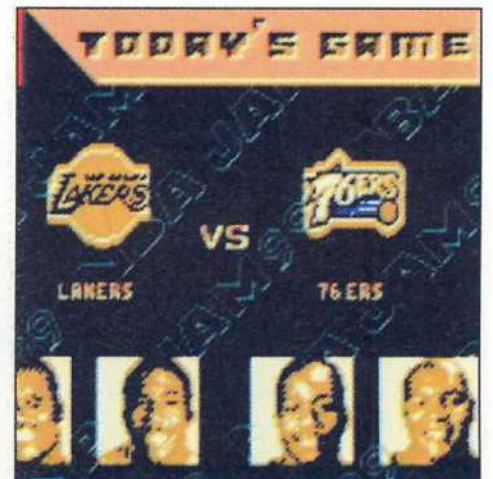
Genre:
Sport

Hersteller:
Acclaim

Entwickler:
Torus Games

Preis:
ca. DM 70

Test N64



NEGATIV
Begrenzte taktische Möglichkeiten, Musik paßt nicht

sondern eher in ein Adventure, und die Soundeffekte klingen sehr verrauscht und unklar. NBA Jam 99 bietet kurzweilige Basketball-Kost mit den Original-Teams der amerikanischen Liga und jeder Menge Dunk-Action. Allerdings bleibt der spielerische Tiefgang ein wenig auf der Strecke, so daß sich Freunde von Sportspielen mit strategischem Schwerpunkt den Kauf genau überlegen sollten.

Holger Reher

Gameplay 2-

Schnelle Action, coole Dunks und alle NBA-Teams. Nur auf Taktik muß verzichtet werden.

Dauerspaß 2-

Viele verschiedene Korbleger sorgen für Laune. Die Spiele laufen jedoch zu simpel ab.

Grafik 2-

Die Grafik ist flüssig, aber auf Dauer eintönig. Die Akteure lassen sich gut unterscheiden.

Sound 3-

Leider paßt der düstere Soundtrack nicht zum Spiel, und der Sound klingt sehr verrauscht.

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

Spieler 1
Level 29 Teams
Schwierigkeit leicht
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

Genre:
Puzzlespiel

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Kemco

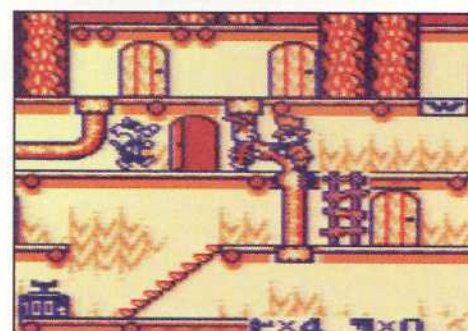
Preis:
ca. DM 70

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3



Kaum ist Bugs Bunny mit seiner Angebeteten Lola in Bugs Bunny & Lola Bunny auf Abenteuersuche gewesen, verschlägt es ihn erneut in den Modulschacht des Game Boy. Auf die Häsin und seine Sprungfähigkeiten muß er im Nachfolger von Crazy Castle 2 aber verzichten.

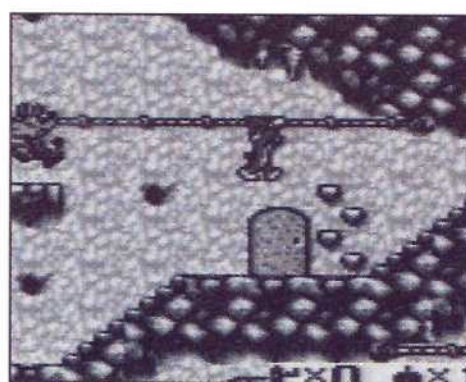
GAME BOY
COLOR



Auf dem Game Boy Color blüht Bugs Bunny Crazy Castle 3 erst richtig auf

Bugs Bunny, Freund von jung und alt, ist wieder unterwegs. Seinereiner ist habgierigerseits auf der Suche nach einem großen Schatz, von dem er gehört hat. Also macht er sich auf die Socken und läuft durch insgesamt 60 Spielabschnitte. Springen kann er allerdings nicht, was

besteht darin, in jeder Stage acht Schlüssel zu sammeln, um mit diesen den Ausgang zu öffnen. Sie sind hinter einigen der zahlreichen Türen versteckt, die in den Levels verteilt sind. Dort findet Ihr auch Extras wie Schilde, Korkenpistolen, Bomben, Hammer und Spitzhacken. Diese benötigt Ihr, um den Feinden auszuweichen be-



kommt, oder ob Ihr lieber flüchtet. Da Ihr ständig gefordert seid, wird das Spiel auch nie langweilig und bleibt immer spannend. Wenn Ihr also die beiden Vorgänger verpaßt oder schon tausendmal durchgezockt habt, bekommt Ihr mit *Crazy Castle 3* ein fesselndes Knobelspiel geboten, das Euch eine ganze Weile beschäftigt.

Tobias Partetzke



Vor Daffy müßt Ihr Euch in acht nehmen: Er folgt Euch auf Schritt und Tritt

für einen Hasen doch recht ungewöhnlich ist. Aber darauf ist *Bugs Bunny Crazy Castle 3* – wie seine Vorgänger – nicht ausgelegt. Vielmehr sollt Ihr Eure grauen Zellen anstrengen und gute Reaktionen beweisen. Eure Aufgabe

POSITIV
Fesselndes und herausforderndes Spielprinzip, viele Level

ziehungsweise beizukommen. Bekannte Toons wie Sylvester, Daffy, Tweety und Elmer Fudd wurden von einer Hexe verflucht und kosten bei Berührung ein Leben. Einige feuern sogar auf Euch. Ohne die Extras seid Ihr wehrlos und müßt über Leitern, Teleporter, Röhren oder Sprungfelder entkommen. Mit Hammern und Spitzhacken könnt Ihr bestimmte Blöcke aus dem Weg räumen oder Euch an ihnen hochziehen.

So simpel sich das Spielprinzip anhören mag, so verzwickt gestaltet es sich in der Praxis. Die ersten Level meistert Ihr noch ohne Probleme, doch kurz danach wird Eure Auffassungsgabe kräftig in Schwung gebracht. Kombinationsvermögen und blitzschnelle Augen und Finger werden von Euch verlangt. Oft müßt Ihr binnen Bruchteilen von Sekunden entscheiden, ob Ihr zum Beispiel die Bombe für einen Gegner opfert, der Euch gerade gefährlich nahe-

NEGATIV
Manchmal wird es so schwierig, daß Frust aufkommt

Gameplay 2+

Eure Reflexe und Euer Gehirn werden auf eine harte, aber fesselnde Zerreißprobe gestellt.

Dauerspaß 2+

Mit 60 Levels, die Ihr nicht alle im ersten Anlauf schafft, bekommt Ihr viel fürs Geld.

Grafik 2

Keine spektakuläre Optik, aber eine zweckmäßige mit guter Ausnutzung der Farbpalette.

Sound 2-

Es gibt nur wenige Kompositionen, die jedoch gut zur Thematik passen und nicht nerven.

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

Spieler 1
Level 4 Welten à 15 Level
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte deutsch
Speicherkapazität 4 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

TABALUGA

GAME BOY
COLOR

Tabaluga ist ein Hansdampf in allen Gassen. Dem ersten Musikalbum von 1983 aus der Feder von Peter Maffay folgten die Fernsehserie Tabaluga tivi, Bücher, Spielwaren, weitere Merchandising-Artikel, seit Januar eine eigene Zeitschrift und nun das erste Game-Boy-Abenteuer.

Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Infogrames

Entwickler:
Neon

Preis:
ca. DM 70

Test GB



Mindestvoraussetzung: Lesefähigkeit. Tabalugas Freunde schildern Euch, in welcher Not sich Grünland befindet. Die spätere Reise führt durch wilde Gegenden

Grünland ist in Gefahr. Der böse Schneemann Arktos hat eine Eismaschine versteckt, um damit ganz Grünland einfrieren zu lassen. Wer wäre als Retter besser geeignet als der kleine Feuerdrache Tabaluga? Doch bevor Ihr mit Eurem feurigen Odem Häschen Happy, Schildkröte Nessaja und Maulwurf Digby vor Arktos' eisigen Schergen retten könnt, müßt Ihr Euch erst einmal die Kunst des Feuer-spuckens aneignen. Das Spiel beginnt im Dorf, in dem Ihr in die Geschehnisse eingeweiht werdet und Tips zum weiteren

Verlauf erhaltet. Der Weg in den Wald führt durch die Berge. Stein-schlag und aggressive Greifvögel bilden die ersten Hindernisse, bevor Tabaluga auf den Geist seines Vaters Tyrion trifft. Ab jetzt könnt Ihr Baumstümpfe, die Zugänge blockieren, zu einem Häufchen Asche verbrennen und ungehindert passieren. Sobald ein Spielabschnitt erfolgreich beendet wurde, erhaltet Ihr ein Paßwort, um an diesem Punkt wiedereinsteigen zu können. Wenn Tabaluga über brüchigen Grund wandert, Steine in unterirdischen Verliesen verschiebt,

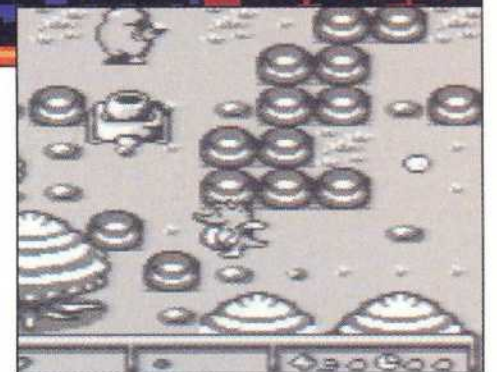
Herzen und Edelsteine einsammelt sowie Sprung- und Flugfertigkeit erlangt, erinnert dies erfahrene Spieler sicherlich an *The Legend of Zelda – Link's Awakening*. Den Genreneuling, den Infogrames' Spiel gekonnt an das Metier heranführt, wird es allerdings kaum stören. Die Erklärung

NEGATIV

Fortgeschrittene und Profis sind schnell unterfordert

der Spielfunktionen übernehmen Charaktere aus dem *Tabaluga*-Universum und Paßwortpunkte liegen überwiegend nah beieinander, um den Einsteiger nicht zu überfordern. Dabei sorgen Aufgabenstellungen mit einer Zeitvorgabe trotzdem für ein Mehr an Abwechslung.

Wer sich von den lustigen Gefährten des kleinen grünen Drachens angesprochen fühlt, kann beherzt zugreifen. Entwickler

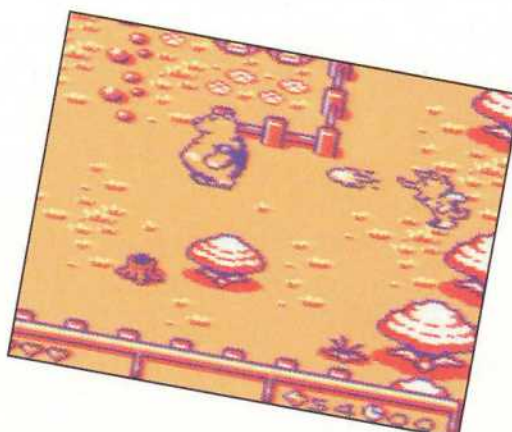


Neon bietet eine grafisch saubere und stimmungsvolle Umsetzung der Märchenwelt des niedlichen Medienstars mit mehr als 20 ausgearbeiteten Charakteren. Es ist allerdings von Vorteil, wenn Ihr keine bis wenige Vorerfahrungen im Bereich Action-Adventure mitbringt, da sich *Tabaluga* sonst zu einfach gestaltet.

Sebastian Krämer

POSITIV

Der Sprung zum Action-Adventure ist Tabaluga gut gelungen



Gameplay

2

Der kleine Drache läßt sich gut steuern. Feuer-spucken erfordert geschicktes Positionieren.

Dauerspaß

2

Wer sich für das Schicksal von Tabaluga & Co interessiert, der bekommt seinen Spaß.

Grafik

2+

Die saubere Darstellung schafft die gewollte Atmosphäre und sorgt für Überblick.

Sound

3

Vier Millionen Tonträger wurden von *Tabaluga* verkauft – aber nicht von diesem Soundtrack.

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

Spieler1
Level1
Schwierigkeitmittel
Bildschirmtextedeutsch
Speicherkapazität4 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT
2

Genre:
Action/Jump&Run

Hersteller:
Interplay

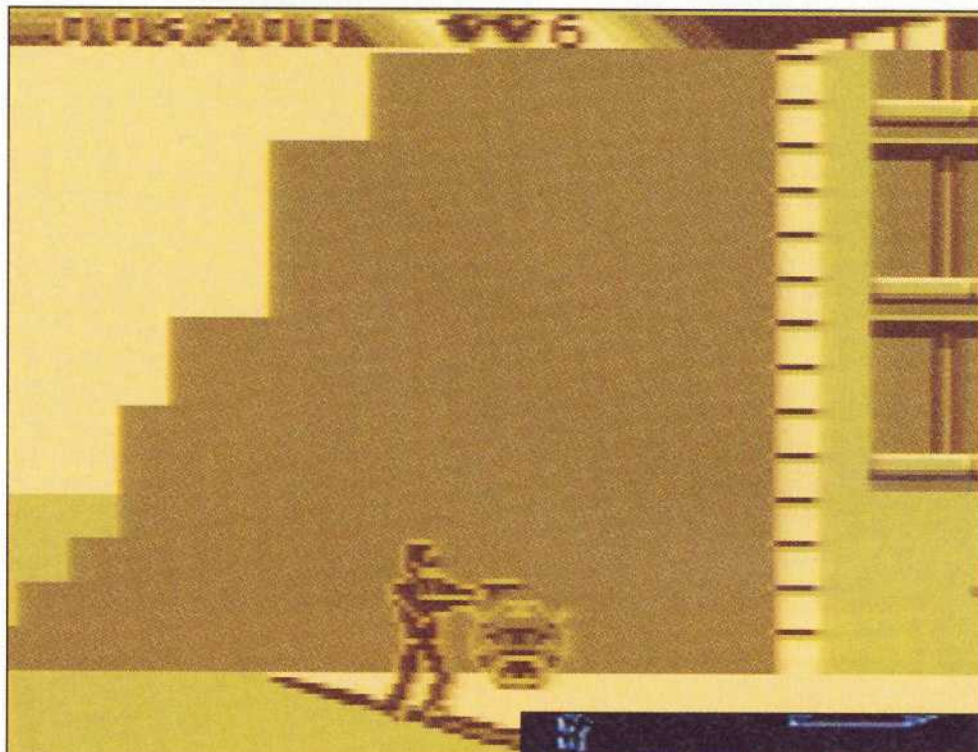
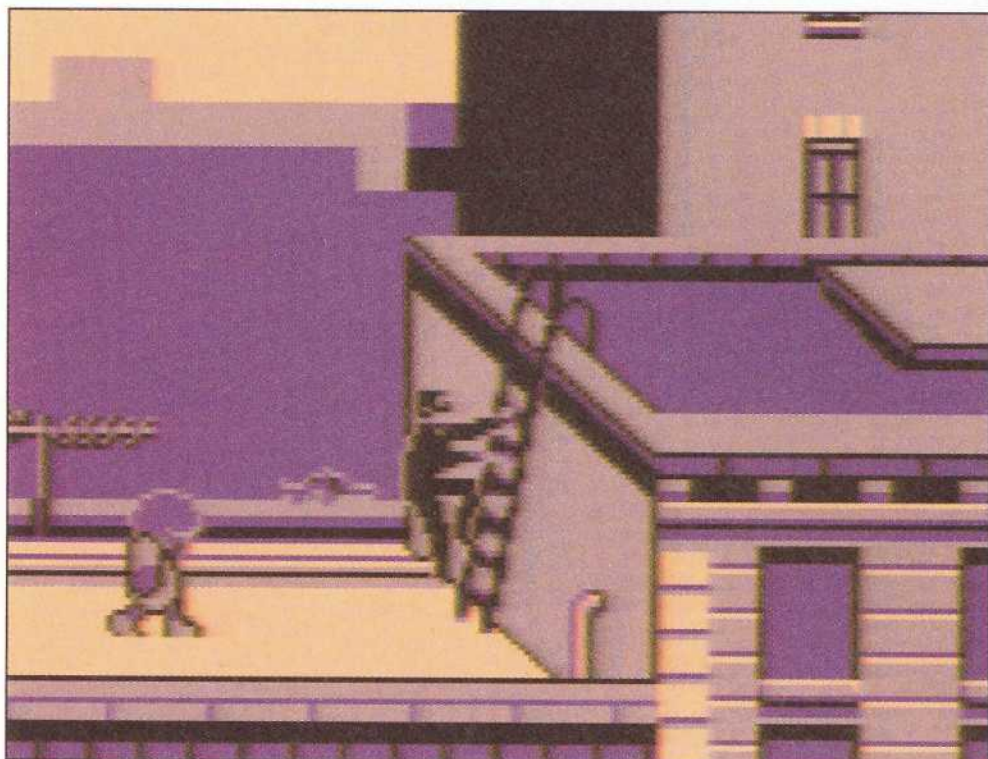
Entwickler:
Tiertex

Preis:
ca. DM 70

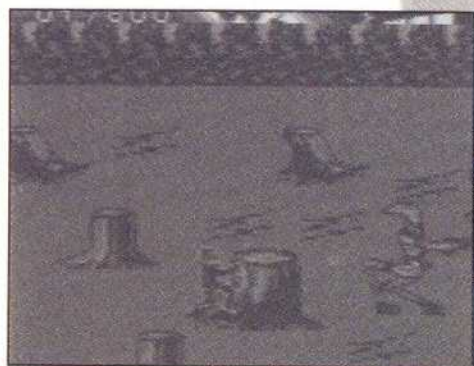
GAME BOY
COLOR

Men in Black – The Series

Es wird immer so sein: Erfolgreiche Filme oder Serien ziehen ein Videospiel nach sich, das unter aller Kanone ist und sich nur auf den Namen stützt. Mit Men in Black erwartet Euch der nächste Schnellschuß.



Ausnahmsweise folgt das Fazit diesmal am Anfang des Textes und ist als ausdrückliche Warnung zu verstehen: Kommt nicht einmal in die Versuchung, *Men in Black – The Series* zu kaufen! Was sich die Entwickler bei der Programmierung dieses Spiels gedacht haben, wird wohl auf ewig ein Rätsel bleiben. Dabei fängt alles so vielversprechend an: In der Intro bekommt Ihr kleine Filmsequenzen zu sehen,



Dieses kontrastarme Bild zeigt den ungeheuer langweiligen Endkampf

und im Hauptmenü tummeln sich zwei bewegte Aliens. Ihr glaubt fast, ein liebevoll gestaltetes Spiel vor Euch zu haben. Aber fangt mal an zu spielen – oder laßt es besser, denn danach werden Eure Hoffnungen gnadenlos zerstört. Schon der erste Level strotzt nur so vor Einfallslosigkeit. Ihr habt im gesamten Spiel nichts anderes zu tun, als von links nach rechts zu

laufen, Aliens abzuballern und über Briefkästen und andere Dinge, die einfach im Weg stehen, zu springen. Nein, halt, wir werden ungerecht: An zwei oder drei Stellen müßt Ihr noch ein paar Leitern erklimmen. Das war es jetzt aber wirklich.

Ähnlich abwechslungsreich wie die Möglichkeiten des Helden gestaltet sich auch das Leveldesign. Solch eine Einöde findet Ihr sonst höchstens in der sibirischen Steppe. Der größte Unterschied liegt nur darin, daß Ihr einen Tick länger benötigt, um die Steppe zu durchwandern. Für *Men in Black* hingegen müßt Ihr nur etwa zehn Minuten Eurer Freizeit opfern, schon seht Ihr den fünfsekündigen Abspann und seid zurück im Titelschirm. Es gibt lediglich sechs Level, die zu allem Überfluß noch unglaublich kurz ausgefallen sind. Versteckte Welten könnt Ihr vergessen, nach Stage sechs ist Feierabend. Ihr habt nichts, aber auch rein gar nichts zu entdecken. Da können die drei Schwierigkeitsgrade nicht weiterhelfen. Ihr spielt einfach auf „Easy“ durch und notiert Euch die Paßwörter. Dann dürft Ihr, wenn Ihr es unbedingt braucht, auf „Hard“ umstellen und dieselben Codes verwenden. Die sind näm-

lich unabhängig vom Schwierigkeitsgrad. Auf der schwierigen Einstellung wird die Angelegenheit eine Ecke unfairer, aber nicht

POSITIV

Nach ungefähr zehn Minuten seid Ihr bereits erlöst



unbedingt härter. Der Endkampf ist ebenfalls ein Witz: Ihr hockt Euch hinter einen Baumstamm und feuert fleißig auf den Gegner, der Euch nicht erreichen kann – peng, Abspann.

Noch einmal in aller Deutlichkeit: *Men in Black* macht nicht ein

NEGATIV

Ihr werdet, nachdem Ihr gespielt habt, nicht „geblitzdingst“



Fünkchen Spaß, ist unfair und vor allem viel, viel, viel zu kurz. Für die knapp 70 DM, die der Hersteller verlangt, könnt Ihr Euch zweimal den Film kaufen und hättet damit 20mal soviel Freude. Frechheit.

Tobias Partetzke



Gameplay

5-

Ihr erschießt Aliens, bevor sie richtig ins Bild gekommen sind, und hopst über Briefkästen.

Dauerspaß

6

„Ungenügend“ trifft es gut: Für zehn Minuten ohne Spaß sind 70 DM völlig ungerechtfertigt.

Grafik

4-

Billig zusammengeschusterte Level und mageren Animationen beleidigen Eure Augen.

Sound

5

Die Musiken und Soundeffekte klingen, als hätte sich der Grafiker an ihnen versucht.

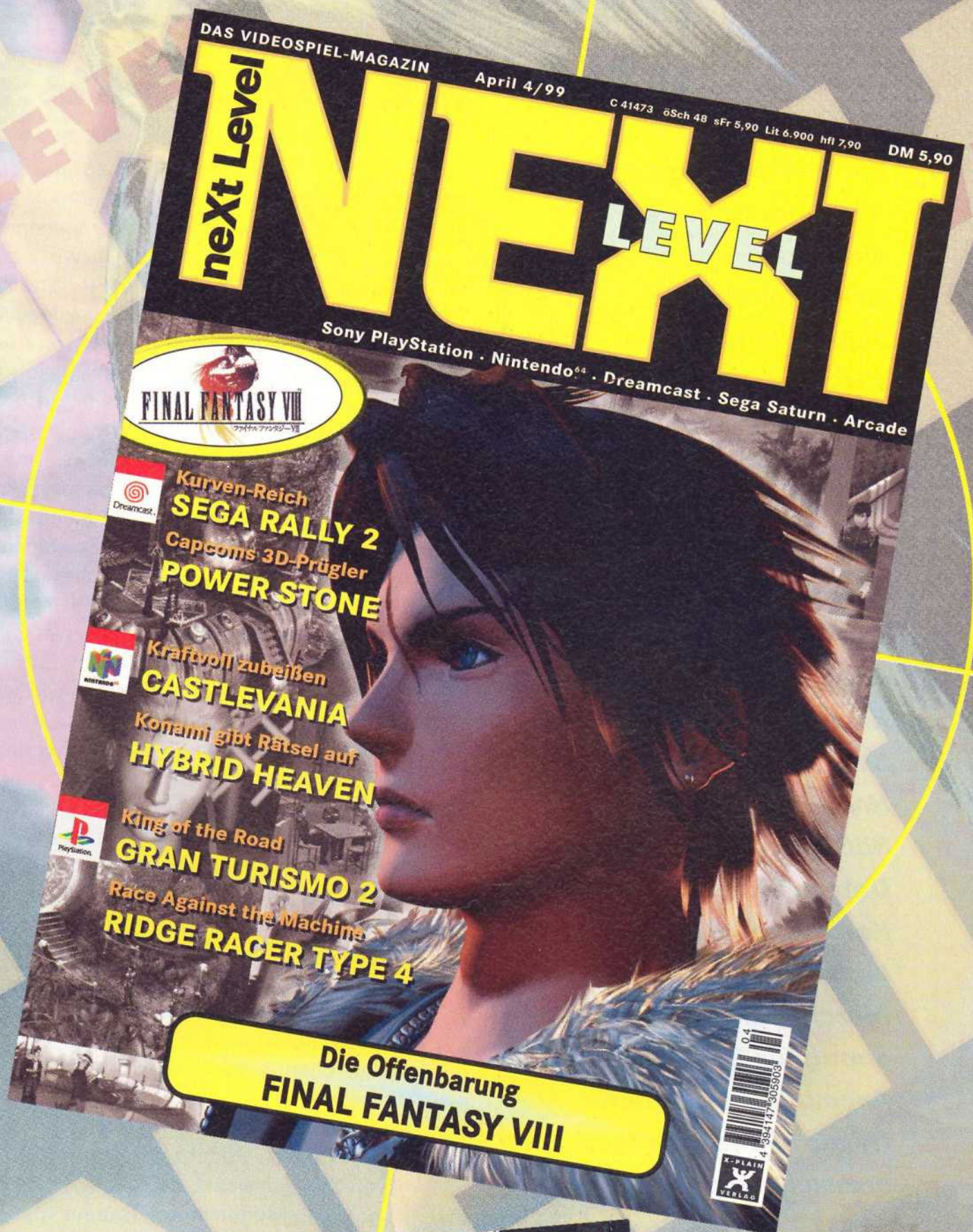
Modulspeicher: nein, Paßwort
Systeme: GB, GBC, SGB

Spieler 1
Level 6
Schwierigkeit 3 Stufen/leicht
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
5-

Die ganze Welt der Videospiele

Monatlich berichtet neXt Level alles Wissenswerte über die angesagten Konsolen Sony PlayStation, Nintendo⁶⁴ und Sega Dreamcast sowie die aktuellsten Spielautomaten. Frisch aus Japan eingetroffen sind außerdem die ersten Infos zur PlayStation 2. Ebenfalls in der aktuellen Ausgabe: ein Bericht über die kontrovers diskutierten Emulatoren von PSX und N64 für Mac und PC.



Die Erwartungen waren hoch, doch Sega konnte sie erneut nicht erfüllen. Warum das so ist, verrät der Test zu *Sega Rally 2* für Dreamcast



2,2 Millionen Japaner können nicht irren! So viele Käufer fand *Final Fantasy VIII* (PSX) – an einem Tag!

X-PLAIN
VERLAG

DAS POKÉMON-PHÄNOMEN UND SEINE AUSBREITUNG

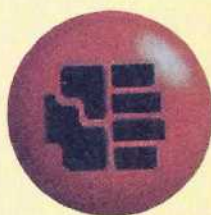
Die Pocket Monsters haben Japan im Sturm erobert – die Folgen sind überall zu sehen. Pikachu, Japans unumstrittenes Mickey Mouse-Pendant, lächelt auf der Heckflosse eines Flugzeugs, spielt in abendfüllenden Zeichentrickfilmen, tritt in einer Fernsehshow auf, sorgt für bessere Verkäufe bei Schlüsselanhängern, Handtüchern, Puppen, Süßigkeiten, Telefonen sowie Unterwäsche und ist Teil eines Kartenspiels, das mehr ist als bloß ein weiteres Merchandise-Produkt. Grund genug für TOTAL! sich diesen Aspekt des Pokémon-Hypes einmal genauer anzuschauen.

Nintendo entschloß sich 1997, der wachsenden Begeisterung für die elektronischen Taschenmonster einen neuen Nährboden zu liefern. Damit kehrte Nippons Videospielgigant zu seinen Wurzeln zurück, hatte er doch vor über einem halben Jahrhundert als Spielkartenhersteller begonnen. Wie schon bei der Game-Boy-Version ließ der Erfolg der 'Pappkameraden' nicht lange auf sich warten. In den letzten zwei Jahren erschien ein Basis-Set, vier Erweiterungssätze und eine separate Spielfassung mit ihren eigenen Erweiterungen namens *Gym Series*, die kompatibel zu allen anderen Karten des Pokémon-Sammelkartenspiels sind. Natürlich durften auch die obligatorischen Promo-Cards nicht fehlen. 35 dieser unterschiedlichen Karten wurden gedruckt, um an Messebesucher oder Leser eines Tra-



ding-Card-Magazins verteilt zu werden. Eine komplette Pokémon-Sammlung umfaßt inzwischen über 450 Stück, deren Verkäufe zum Teil sogar von Automaten besorgt werden.

Der Zeitpunkt, den Nintendo wählte, hätte günstiger nicht sein können. Einerseits stellte das Game-Boy-Modul mit seinen unglaublichen Verkaufszahlen das Fundament für die sammelbare Spiel-Kartonage. Andererseits war der Vorreiter dieses Genres, das US-amerikanische Trading Card Game *Magic: The Gathering* zu dieser Zeit ebenfalls sehr beliebt unter Nippons Jugendlichen. Inzwischen ist der Markt der japanischen Sammelkartenspiele förmlich explodiert. Acht von zehn High-School-Besuchern spielen *Magic: TG*, kennen es oder kennen jemanden, der es spielt. Ein nicht zu unterschätzender Grund hierfür ist, daß viele den Einstieg in das Ringen um den erfolgreichsten Kartenstapel über das heute sehr populäre *Pocket Monster*-TCG genommen haben. Offizielle Turniere erlauben in speziellen Events sogar den Wettbewerb zwischen Eltern-Kind-Gruppen.



Um die enorme Begeisterung für das Pokémon-Kartenspiel zu verstehen, müßt Ihr wissen, nach welchen Prinzipien sogenannte Trading Card Games ablaufen. Deshalb versuchen wir an dieser Stelle, einen kleinen Einblick in die Funktion und das Zusammenspiel einzelner *Pocket Monsters*-Karten zu geben. Das Pokémon-TCG simuliert im Prinzip die Auseinandersetzung zweier per Link-Kabel verbundener Game Boys. Jeder Spieler verfügt über Kreaturen-Karten, Pocket Monsters, die er für sich kämpfen läßt. Je nach Gattung entstammen diese Kreaturen einer übergeordneten Gruppe. Grass, Fire, Lightning, Water, Fighting und Psychic nennen sich diese sechs Kategorien, die gleichzeitig die Art der für Aktionen benötigten Energie symbolisieren.

Der zweite Kartentypus nämlich, die Energiekarten, erlauben den Pokémon ihre Fertigkeiten auch anzuwenden. Damit der freundliche Pikachu beispielsweise seinem Schwänz-



chen einen Stromschlag entlocken kann, müßt Ihr zwei Energiekarten ausspielen. Eine dieser beiden Karten muß mit dem Lightning-Symbol versehen sein, während die Energiesorte der anderen in diesem Fall nicht von Belang ist und als farblos angegeben wird.

Die Trainerkarten verleihen dem Spiel die Würze – in taktischer und strategischer Hinsicht. Sie erlauben Euch, Karten, die sich in Eurer Hand befinden, mit welchen aus



dem Stapel zu tauschen, eigene Pokémon zu heilen, gegnerische Monster ihrer Energie zu berauben und vieles mehr. Aus diesen drei Kartentypen stellt Ihr Euch einen schlagkräftigen Stapel von 60 Karten zusammen. Von diesem sogenannten Deck zieht Ihr vor Beginn des Spiels Eure Hand, bestehend aus sieben Karten. Ein Münzwurf, natürlich mit der original *Pokémon*-Münze, entscheidet, wer den ersten Zug tätigt. Nach der Eröffnungshand zieht jeder Spieler drei weitere Karten, die verdeckt an den Rand der Spielfläche gelegt werden. Diese sind die „Prizes“, von denen jeweils einer gezogen werden darf, immer wenn ein Pokémon des Gegners besiegt wurde – nach drei geschlagenen *Pocket Monsters* ist die Partie entschieden. Beide Spieler legen verdeckt ihr erstes Pokémon aus und drehen dieses vor Spielbeginn um. Der Gewinner des Münzwurfs kann nun zum Beispiel eine Energiekarte aus seiner Hand auf sein Pocket Monster spielen. Stellen wir uns vor, Pikachu wurde ausgespielt, dann bräuchte dieser eine Energiekarte, um seinen vergleichsweise harmlosen Biß auszuüben. Durch eine solche Knabber-Attacke erhielte das gegnerische Monster zehn Schadenspunkte, die durch einen Marker (z. B. ein Glasstein) symbolisiert werden. Die Trefferpunkte der Pokémon unterscheiden sich zum Teil deutlich. Ein Mouse-Pokémon wie Pikachu ist mit seinen 40 Hitpoints schwächer als ein Punching-Pokémon wie Hitmonchan mit seinen 70 Trefferpunkten. Nachdem der Gegner in seiner Phase der Runde ebenfalls eine Attacke ausführen konnte, ist der Pikachu-Besitzer wieder an

der Reihe.

Mit einer zweiten Energiekarte könnte Pikachu seinen Elektroschwanz einsetzen und 30 Schadenspunkte verteilen. Der Spieler könnte aber auch Pikachu aus dem Gefecht zurückziehen und ein anderes Pokémon in die Arena schicken oder Pikachu mit einer Trainerkarte heilen. Die interessanteste Option wäre allerdings, aus Pikachu die weiterentwickelte Form Raichu zu machen. Von den meisten Pocket Monsters gibt es zu diesem Zweck ein bis zwei

Ausbaustufen, die nur ausgespielt werden dürfen, wenn die Vorstufe schon im Spiel ist. Ein ausgelegter Raichu hätte 80 Trefferpunkte und würde mit seinen Attacken entsprechend mehr Schaden verursachen. Um die Ausgewogen-

heit des Kartenduels zu wahren, kosten die gesteigerten Angriffe aber auch deutlich mehr Energiepunkte.

Auf diese Art und Weise beharken sich zwei Spieler mit „Superpotion“, „Whirlwind“, „Fire Blast“, „Rock Throw“, „Sleeping Gas“ und zahlreichen anderen Pokémon-Attacken und Trainerkarten. Die Beliebtheit dieser Duelle zeigt sich in den stets gut besuchten Training Centers, Geschäfte mit *Pocket Monsters*-Merchandise, die als Treffpunkt der Kartenspieler genutzt werden.

Seit dem 1. Februar vertreiben Nintendo und Wizards of the Coast, Hersteller von *Magic: The Gathering*, auch in den USA ein *Pokémon*-Basis-Set, das 102 Karten umfaßt. Typisch für diese Art Spiel, werden die Karten in sogenannten Starter- oder Booster-Packs



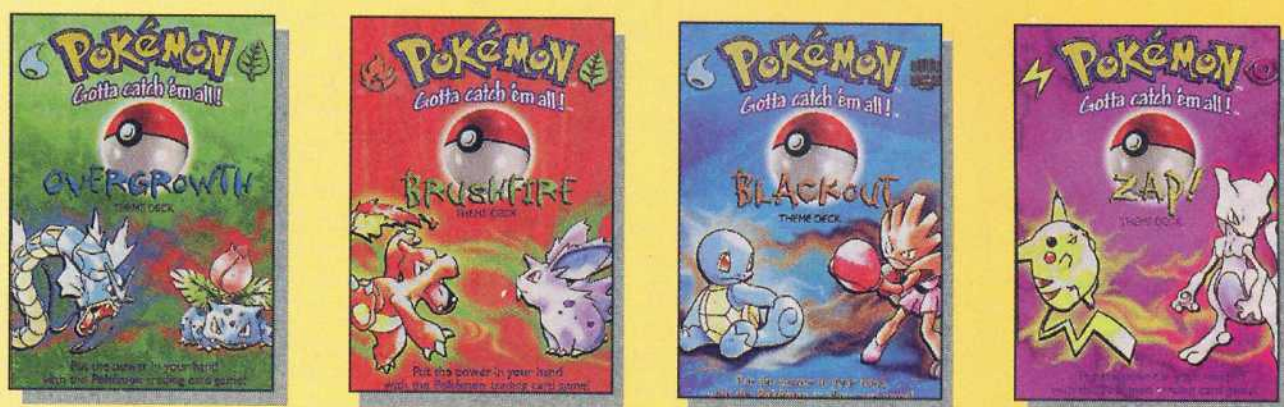
angeboten. Ein Starter-Pack enthält ausreichend Karten, um eine Partie *Pokémon* spielen zu können. Wer alle 102 Karten dieser Serie besitzen will, muß sich viele Booster-Packs kaufen oder geschickt mit anderen Spielern tauschen. Für den gesteigerten Sammelanreiz gibt es Karten, die im Duell mächtiger sind als andere, und Karten, die dank eines Hologramm-Motivs besser aussehen. Außerdem ist die Verteilungsrate unterschiedlich. Pikachu beispielsweise ist eine gewöhnliche Karte, die der Sammler schnell mehrfach bekommt, Raichu dagegen ist selten und dementsprechend schwieriger zu erhalten.

DEUTSCHE SAMMELKARTEN- SERIEN



Neben dem bekanntesten Sammelkartenspiel, *Magic: Die Zusammenkunft*, gibt es noch *Mittelerde*, das *Herr der Ringe*-Spiel, *Illuminati – Neue Weltordnung*, *Das Schwarze Auge* und *Star Trek*.

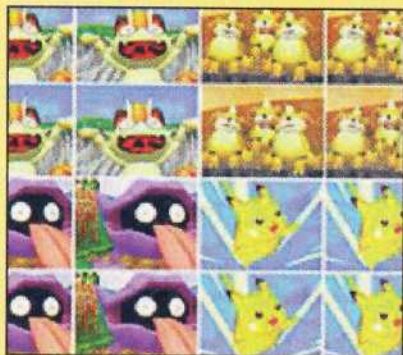
THEMEN-DECKS



Zusätzlich zur Grundserie vertreibt Wizards of the Coast vorsortierte Decks, die den Spielern den Einstieg erleichtern sollen. Das bei-

gefügte Handbuch erläutert schrittweise, wie sich das vorgefertigte Set mit neuen Karten-Kombinationen noch verbessern lässt.

DIE NEUERSCHEINUNGEN



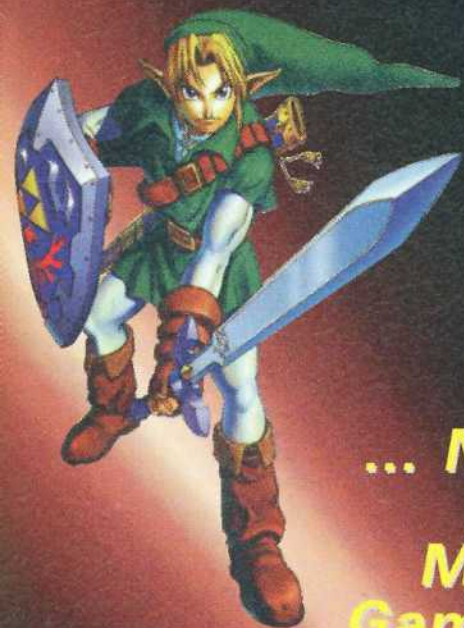
Im April und Mai findet in Japan das Pokémon-Festival statt. Dort werden die neuen Produkte vorgestellt: die Foto-Safari *Pocket Monsters Snap* (N64), der Flipper *Pikachu*

Pinball (GBC; Rumble-Modul), die GB-Color-Editionen *Pocket Monsters Gold* und *Silber* (mit neuen Monstern) und *Pocket Monsters Stadium 2* (N64; diesmal mit allen Pokémon).

Ob und wann das *Pokémon*-Trading-Card-Game in Deutschland erhältlich sein wird, hängt vom Erfolg des Spiels auf dem US-amerikanischen Markt ab. Mario van Leeuwen von Amigo Spiel + Freizeit GmbH, die den deutschen Vertrieb aller Wizards-of-the-Coast-Artikel übernimmt, äußert sich zu diesem Thema folgendermaßen: „Bislang hat WotC von Nintendo lediglich eine Lizenz für die USA erworben, sozusagen als Versuchsballon für den Rest der westlichen Welt. Sollte *Pokémon* in Amerika ein Erfolg werden, und danach sieht es im Moment aus, wird diese Lizenz sicher auf Europa ausgedehnt.“ Zieht man allerdings die angesprochene Zielgruppe von sehr jungen Spielern in Betracht, würde sich hierzulande wohl nur eine ins Deutsche übersetzte *Pocket Monsters*-Fassung verkaufen können. Sollte sich Hersteller Amigo zu diesem gewagten Schritt entschließen, werden wir Euch natürlich davon in Kenntnis setzen.

Sebastian Krämer

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.



X-PLAIN
VERLAG

TIPS & TRICKS

Teil 2

TUROK

Willkommen zum zweiten und letzten Teil der Turok 2 - Seeds of Evil-Komplettlösung!

Diesmal gibt es die Level drei bis sechs und hilfreiche Tips für den finalen Kampf gegen den Primagen. Wie beim letzten Mal werden nur Kämpfe aufgeführt, die wichtig für das Vorankommen sind, da sich zum Beispiel nach der Vernichtung des Gegners eine Tür öffnet. Außerdem ist der Weg nicht bis in jedes kleinste Detail beschrieben, sondern Richtungsangaben und die Aufführung von markanten Punkten sollen Euch erfolgreich durch die Welt des Dinosaurierjägers Turok geleiten, bis Ihr zum Oberfiesling, dem Primagen, gelangt. Und nun, viel Erfolg und Zielgenauigkeit!

Holger Reher

Level 3: The Death Marches

Missionsziele: 1. Rettet fünf Gefangene

2. Zerstört drei Munitionslager

3. Beschützt das Energietotem



1. Abschnitt: 1. Level-5-Schlüssel, 1. Gefangener, 1. Waffenkammer

Geht zu Beginn zu der vor Euch liegenden Brücke. Springt nach deren Zerstörung links über die Plattformen auf die andere Seite. Laft rechts über die Baumstämme und springt über die kaputte Brücke. Folgt dem Weg, geht die Schräge hinunter, laft immer weiter geradeaus und springt über die Baumstämme, bis Ihr zu einer

Feuerstelle gelangt. Sammelt links im Gang den ersten Level-5-Schlüssel ein und laft weiter über die vor Euch liegende Brücke. Springt



über die Plattformen zur anderen Seite, watet am rechten Schuppen durch den Schlamm nach links und sammelt die Sprengladung ein. Geht wieder zurück, laft geradeaus über die Brücke und befreit den ersten Gefangenen. Dreht Euch um, springt nach links auf den Vorsprung gegenüber der Brücke und geht bis zur Leiter, die Ihr hinaufklettert. Zerstört die Schlösser und warped Euch in die erste Waffenkammer. Beim Stapel großer Kisten plaziert Ihr die Sprengladung und rennt innerhalb des fünfsekündigen Countdowns zurück zum Warp-Portal. Laft anschließend den Weg zurück zum anderen Warp-Portal und betretet es.

2. Abschnitt: 2. Level-5-Schlüssel

Springt über die Baumstämme ans andere Ufer, laft den Weg entlang bis zur ersten Abzweigung und dort weiter nach links. Folgt dem Weg am Speicherpunkt vorbei und wendet Euch bei der nächsten Abzweigung nach rechts. Sammelt den zweiten Level-5-Schlüssel ein, dreht Euch um und laft bei der Abzweigung nach rechts. Springt auf die Plattform, auf der die neue Waffe liegt, und sammelt diese ein. Laft den Steinweg geradeaus weiter und betretet das Warp-Portal in dem Haus, dessen Wand von einem Gegner zerstört wurde.

3. Abschnitt: 3. Primagen-Schlüssel

Laft nach links und folgt dem Weg. (Später könnt Ihr dort mit dem entsprechenden Talisman in das grüne, vergiftete Wasser springen, den Tunnel nach rechts durchtauchen und am Ende den dritten Primagen-Schlüssel einsammeln.) Geht über die Holzbrücke und durch das Gebäude am Ende. Hinter dem Schuppen, aus dem der Gegner stürmt, laft Ihr nach rechts und überquert die linke Brücke vor dem Turm. Geht über die Holzbrücke und vor dem Warp-Portal nach rechts. Drückt dort den Schalter und kehrt zum Turm zurück. Klet-

tert hinauf, springt nach rechts auf das Dach des Gebäudes, balanciert über den Baumstamm und betretet das Warp-Portal auf der rechten Seite.

4. Abschnitt: 3. Teil der Nuklearwaffe

Besiegt die Außerirdischen, sammelt das dritte Teil der Nuklearwaffe ein und begeben Euch ins Warp-Portal.

5. Abschnitt

Geht nach rechts und klettert über die Mauer. Dreht Euch nach links, laft geradeaus und um das Gebäude herum. Folgt dem Weg, geht über die Brücke und betretet das Warp-Portal.

6. Abschnitt: 2. Waffenkammer

Geht über die Brücke, klettert den Turm auf der anderen Seite hinauf, springt über die unter Euch liegende Brücke und sammelt die Sprengladung ein. Überwindet die Mauer, kehrt zurück zum Startpunkt, folgt dem Steinweg und klettert den Turm hinauf. Laft über den linken Baumstamm, zerstört die Schlösser und betretet das Warp-Portal, um in die zweite Waffenkammer zu gelangen. Plaziert erneut die Sprengladung und springt innerhalb von fünf Sekunden in das Portal. Geht zurück zu dem Turm, bei dem Ihr die Sprengladung gefunden habt, und folgt dem Weg nach rechts über die Baumstämme. Laft ans Ende der Brücke, springt links an die Leiter und benutzt das Warp-Portal im Gebäude.



7. Abschnitt

Geht über die lange Holzbrücke und springt zwischen den Türmen über den Abgrund. Laft durch das Gebäude, am Speicherpunkt vorbei über die Rampe zum Warp-Portal.

8. Abschnitt: 2. Gefangener

Laft über die Brücke und vernichtet die beiden Gegner auf der anderen Seite über dem Tor. Dreht Euch nach rechts und laßt Euch weiter hinten herunterfallen. Rettet den zweiten Gefangenen und geht zurück. Betretet das Warp-Portal hinter dem Tor.

9. Abschnitt: 3., 4. und 5. Gefangener, Adlerfeder, Talisman

Geht zum Steg in der rechten Ecke und kriecht durch die Öffnung in der Mauer. Befreit den dritten und vierten Gefangenen und läuft weiter nach rechts. Am Ende springt Ihr an die Leiter auf der anderen Seite und setzt Euren Weg nach links fort, wo Ihr den fünften Gefangenen befreit. Geht bis zum Warp-Portal und klettert die gegenüberliegende Leiter hinauf. Lauft den Weg nach links und springt auf den Käfig des letzten Gefangenen, wo Ihr die Sprengladung einsammelt. Geht zurück, um an der nächsten Abzweigung nach links abzubiegen und auf der Mauer den Schalter für das Warp-Portal zu aktivieren. Kehrt wieder um und sammelt ganz links die Adlerfeder ein. Klettert über die gegenüberliegende Mauer und begeben Euch ins Warp-Portal, wo Ihr den Talisman an Euch nehmt. Lauft danach zurück zum anderen Warp-Portal und betretet es.

10. Abschnitt: 3. Waffenkammer

Lauft die Schräge hinauf, dann die Leiter links hinter dem Durchgang hoch. Geht auf den Steg auf der linken Seite und schießt auf die Schlösser an der Wand. Durch das Warp-Portal gelangt Ihr in die dritte Waffenkammer, die Ihr auf gewohnte Art und Weise zerstört. Lauft zurück über den Steg und benutzt das Warp-Portal auf der linken Seite.

11. Abschnitt: 3. Level-5-Schlüssel

Geht den Weg entlang und sammelt den dritten Level-5-Schlüssel ein. Vernichtet alle Gegner und verläßt den Raum durch das Tor gegenüber dem Eingang. Tötet auch dort alle Gegner, geht durch das Tor und betretet das Warp-Portal. Beschützt erfolgreich das Energietotem, und Level 3 ist beendet.

Level 4: The Lair of the Blind Ones

Missionsziele: 1. Blockiert drei Belüftungsschächte
2. Beschützt das Energietotem

1. Abschnitt: 1. Level-6-Schlüssel, 1. Belüftungsschacht, 4. Primagen-Schlüssel

Geht durch den Torbogen und dann nach rechts. (Wenn Ihr im Besitz des entsprechenden Talismans seid, benutzt das linke Feld am Ende des Weges. Schwebt über die Plattformen und laßt Euch in die Öffnung fallen. Laft in die Nische auf der rechten Seite, benutzt den Schalter, holt Euch den Höhlenschlüssel

in der Einbuchtung auf der linken Seite und setzt ihn ein. Tötet im nächsten Raum alle Gegner und benutzt das Warp-Portal. Sammelt den vierten Primagen-Schlüssel ein und laßt Euch fallen.) Springt in das Loch in der Mitte des



Raumes und lauft an das schmale Ende. Geht in den Tunnel und springt in das vor Euch liegende Loch. Wählt an der Abzweigung den linken Weg und springt eine Ebene weiter nach unten. Schwimmt auf die andere Seite des Raumes und taucht nach rechts, wo Ihr in der Ecke das Warp-Portal aktiviert. (Habt Ihr später den Talisman gefunden, schwimmt durch den linken Gang und folgt dem Weg bis zum Ende. Dort ist das Talisman-Warp-Portal.) Laft in den großen Raum, die rechte Rampe hinauf, rutscht durch die Öffnung und schwimmt geradeaus weiter. Geht die Rampe hoch, betätigt den Schalter und klettert an der Wand hoch. Geht bei der ersten Abzweigung nach links, bei der zweiten nach rechts. Springt hinunter und bei der nächsten Kreuzung weiter nach rechts. Laft durch den Raum und durch den Tunnel in den nächsten Raum mit dem großen Holztor. Drückt den Schalter und geht danach in beide Tunnel auf der rechten Seite, an deren Enden jeweils ein Schalter getroffen werden muß. Springt in das Wasserbecken und klettert die Leiter auf der anderen Seite hinauf. Geht links oder rechts die Leiter hoch, überquert die Brücke, nimmt den Schlüssel, springt herunter und setzt ihn ein. Laft durch das Tor, zerschießt das Faß, balanciert auf die andere Seite und folgt dem Weg bis ans Ende.

Laft den Weg links herunter und sammelt den ersten Level-6-Schlüssel im rechten Raum ein. Geht über die Brücke, schießt auf das Faß, laft auf die andere Seite und dann weiter nach rechts. Beim Speicherpunkt geht es nach rechts. Laft über die Brücke und schießt auf den Schalter. Geht weiter bis zum nächsten Tor, schießt auf den Schalter rechts von Euch



und laft weiter. Bei der Abzweigung wendet Ihr Euch nach rechts und laßt Euch dort herunterfallen. Laft weiter nach rechts, springt von einer schwebenden Plattform auf die nächste, bis Ihr auf der anderen Seite ankommt. (Solltet Ihr herunterfallen, springt in den „Abfluß“, begeben Euch in das große Becken mit der kleinen Insel und benutzt das Warp-Portal links unter Wasser.) Laft den rechten Gang hinauf und laßt Euch am Ende eine Ebene tiefer fallen. Springt auf die Plattform und sammelt die dritte Adlerfeder ein. Springt hinunter und benutzt den „Abfluß“. Schwimmt im großen Becken mit der Insel zuerst geradeaus und dann links um die Ecke. Schießt auf den linken Schalter und taucht durch den direkt darunterliegenden Gang. Erledigt alle Spinnen im nächsten großen Raum und geht weiter. Laft über die Brücke, springt an der Abzweigung nach rechts auf die Plattform, sammelt den Schlüssel ein und laft wieder hinauf. Geht weiter und sammelt die Sprengladung auf der Brücke auf. Dreht Euch um und springt diagonal an die Wand zwischen den beiden Brücken. Klettert hinauf, geht bis ans Ende des Ganges und springt rechts herunter.

Geht an der Abzweigung nach rechts und benutzt den Höhlenschlüssel. Laft den rechten Gang hinauf und platziert dort die Sprengladung, um den ersten Lüftungsschacht zu verschließen. Kehrt um und geht über die Brücke. Bei der Abzweigung springt Ihr rechts ins Loch und begeben Euch links ein Stockwerk tiefer. Taucht bis zur Abzweigung und dort nach Süden. An der nächsten Kreuzung geht es weiter nach Westen. Springt über die Plattformen in die Nische und aktiviert den Schalter. Schwimmt zurück zur Kreuzung, taucht nach Norden bis zum Ende und dort nach links. Springt die Plattformen hoch und sammelt die Sprengladung ein. Ihr gelangt nun wieder zu Eurem Startpunkt. Schwimmt an der Abzweigung erneut nach Süden, an der Kreuzung aber diesmal nach Osten. Sammelt an der nächsten Abzweigung auf dem Grund den Höhlenschlüssel ein und taucht weiter nach Norden. An der nächsten Kreuzung geht es nach Osten, wo Ihr das Warp-Portal benutzt.

TUROK

2. Abschnitt: 2. Belüftungsschacht

Benutzt den Schlüssel, lauft den rechten Tunnel hinauf und setzt die Sprengladung beim großen Felsen ein, um den zweiten Belüftungsschacht zu blockieren. Begeht Euch wieder ins Warp-Portal.

3. Abschnitt

Schwimmt bis zur Kreuzung und taucht durch den Gang nach Osten. An der nächsten Abzweigung geht es nach Norden. Mit Hilfe der Karte solltet Ihr hier das kreisförmig angelegte Tunnelsystem absuchen und den nächsten Höhlenschlüssel finden. Schwimmt danach zurück und nehmt an der Abzweigung den Weg nach Süden. Jetzt geht es weiter nach Westen, dann nach Süden und bei der nächsten Kreuzung erneut nach Süden. Schwimmt bis ans Ende des Ganges und betretet das Warp-Portal.

4. Abschnitt

Benutzt den Schlüssel und geht durch das Tor. Drückt den Schalter und folgt dem Tunnel. Lauft den Pfad auf der rechten Seite entlang und springt geradeaus eine Ebene weiter hinunter. Geht nach links eine weitere Ebene hinunter und drückt den Schalter in der Nische links. Lauft durch den jetzt geöffneten Tunnel und überquert die Lava mit Hilfe der Plattformen. Geht über die Brücke und dann an der Abzweigung nach links. Aktiviert den Schalter für das Warp-Portal hinter den Fässern und kehrt wieder um. Folgt dem Weg, klettert die Wand hoch und benutzt das Warp-Portal.

5. Abschnitt: 4. Teil der Nuklearwaffe

Besiegt alle Gegner, dreht die Ventile auf und sammelt das vierte Teil der Nuklearwaffe ein. Geht danach zurück ins Warp-Portal.

6. Abschnitt: 2. Level-6-Schlüssel, 3. Belüftungsschacht

Springt hinter dem Warp-Portal nach unten und dreht Euch nach links. Benutzt die be-

weglichen Plattformen, um nach oben in den Gang zu gelangen. An dessen Ende laßt Ihr Euch in das Loch auf der linken Seite fallen. Geht den Weg nach links und schießt auf den Schalter, der

sich an der Wand des Lavabeckens befindet. Kämpft Euch das Tunnelsystem entlang, erledigt die Spinnen an dessen Ende

und geht weiter. An der Abzweigung müßt Ihr nach links und dann durch das Loch am Ende hinunter. Bei der nächsten Abzweigung geht es nach

rechts. Erledigt alle Gegner, lauft durch den Tunnel und folgt dem Weg hinter dem großen Stein auf der linken Seite. In den beiden quadratischen Räumen müßt Ihr jeweils die Wände hochklettern und über die Brücke nach rechts laufen. Geht durch den Tunnel und folgt dem Weg links an der Wand entlang. Tötet die Spinnen, betretet den Gang und sammelt den zweiten Level-6-Schlüssel auf, um danach dem Weg nach oben zu folgen. Laft über die Brücke, springt am Ende auf die darunterliegende Ebene und nehmt die Sprengladung auf. Geht durch den Tunnel bis zur Abzweigung, laßt Euch dort hinunterfallen, lauft nach rechts und klettert am Holzgerüst hoch. Tötet auf beiden Seiten die Gegner in den Körben und sammelt die Holzschlüssel ein. Geht durch die Tür gegenüber dem Eingang und setzt die Schlüssel ein. Laft rechts hoch und plziert die Sprengladung, um den dritten Belüftungsschacht zu verschließen. Laft danach zurück zum Warp-Portal und geht hinein.

7. Abschnitt

Geht durch die Schlüsselkammer zurück bis zu den quadratischen Räumen. Geht weiter, bis Ihr hinter dem großen Stein herauskommt. Laft den Weg hinauf, tötet vor dem Speicherpunkt beide Spinnen und laft rechts durch den Durchgang. Springt auf den gegenüberliegenden Weg und folgt diesem bis zur näch-

sten Abzweigung, an der Ihr Euch nach rechts begeben. Nehmt den Höhlenschlüssel an Euch und kehrt wieder um. Laft geradeaus, tötet alle Gegner und geht durch das Tor. Benutzt den Schlüssel bei der Vorrichtung rechts und laft durchs Tor. Kämpft Euch den Weg nach rechts frei, springt in die Öffnung und benutzt das Warp-Portal.

8. Abschnitt: 3. Level-6-Schlüssel

Folgt der Abzweigung nach rechts und springt über die Plattformen auf die andere Seite. (Falls Ihr herunterfallen solltet, befindet sich unten ein Warp-Portal in der Wand, das Euch wieder hinaufbringt.) Schießt auf die Fässer und geht über den Balken. Nehmt den dritten Level-6-Schlüssel an Euch und betretet das Warp-Portal vor Euch. Beschützt das Energie-Totem und besiegt den Endgegner, Blind One Boss, um Level 4 erfolgreich zu beenden.

Blind One Boss:

Um den Blind One Boss zu vernichten, solltet Ihr in der ersten Phase alle seine Tentakel abschießen. Zerstört danach die Objekte neben dem Riesenaugen, bevor Ihr auf die Spitzen der drei Tentakel zielt. Als letztes zerschießt Ihr das Auge.





Level 5: The Hive of the Mantids

Missionsziele: 1. Vernichtet drei Queen-Embryos
2. Zerstört den Master-Computer
3. Beschützt das Energie-Totem



1. Abschnitt

Zerstört die vier, kreisförmig angeordneten Kanonen und betretet das Warp-Portal.

2. Abschnitt: 4. Level-6-Schlüssel

Zerstört als erstes den Schildgenerator und haltet Euch links. Zerstört auch dort den Schildgenerator, kehrt um und geht am Warp-Portal vorbei weiter nach rechts. Benutzt die Plattform und läuft durch den langen Gang. Schießt auf die beiden Geschütze in den oberen Ecken

des Raumes und geht in den rechten Gang. Drückt den Schalter und springt im Raum davor die Plattformen hoch bis ganz nach oben. Sammelt den vierten Level-6-Schlüssel auf und geht durch die Tür zwischen den beiden Türmen. Begeht Euch danach in das Warp-Portal am Ende des Weges.

3. Abschnitt

Geht durch die Tür und an der Abzweigung nach links. Springt am Ende des linken Weges auf die Plattform rechts unten. Springt über die Plattformen bis zu der verschlossenen Tür. Zerstört die Kanone hinter Euch und läuft durch die jetzt geöffnete Tür. Zerstört den Schildgenerator und läuft durch die rechte Tür, um den Aufzug nach oben zu nehmen und die vier Geschütze unter der Decke zu vernichten. Tötet den Gegner und geht durch die Tür hinter ihm. Geht in den Raum vor Euch, aktiviert den Schalter, nehmt den Aufzug nach oben und drückt den nächsten Schalter. Benutzt die Plattform und läuft in den Gang. Springt auf die andere Seite, geht den Weg bis ans Ende, springt herunter und verläßt den Raum. Folgt dem Weg nach links bis ans Ende und benutzt das Warp-Portal.

4. Abschnitt

Lauft durch den Tunnel bis zu dem Turm. Aktiviert alle vier Schalter und benutzt den Auf-

zug, der sich gegenüber dem Eingang befindet. Laft weiter, an einem Speicherpunkt vorbei, und geht in das Warp-Portal.

5. Abschnitt: 5. Level-6-Schlüssel

Springt auf die Plattform, die sich rechts unter Euch befindet, und von dort aus weiter auf den Vorsprung. Laft durch die Tür und zerstört die vier Geschütze unter der Decke und den Schildgenerator im Raum gegenüber. Links befindet sich ein verschlossenes Warp-Portal. Geht nach rechts, nehmt den Aufzug und laft weiter bis zum Ende des Ganges. Springt hinunter und geht durch die rechte Tür, um dort den fünften Level-6-Schlüssel einzusammeln. Zerstört die Wand gegenüber dem Eingang, drückt dort den Schalter und kehrt um. Laft geradeaus durch die gegenüberliegende Tür, um an den Anfang des Abschnitts zurückzugelangen. Springt über die Plattformen nach rechts unten und geht in das jetzt geöffnete Warp-Portal.

6. Abschnitt: 5. Teil der Nuklearwaffe

Vernichtet alle Gegner und nehmt das fünfte Teil der Nuklearwaffe an Euch. Geht zurück zum Raum vor dem Warp-Portal-Schalter, laft in den Gang, der gegenüber dem Vorsprung liegt, und betretet das Warp-Portal an dessen Ende.

7. Abschnitt: Adlerfeder, Talisman

Geht den Gang entlang und springt über die Schlucht nach links unten auf den Vorsprung. Geht durch den Durchgang, erledigt den Gegner auf der linken Seite und drückt den Schalter. Die verschlossene Tür neben Euch auf der linken Seite führt zu einem Talisman-Portal. Dreht Euch um, benutzt die schwebende Plattform hinten links, geht durch den Turm und springt auf den Vorsprung geradeaus. Nachdem Ihr den Schalter aktiviert habt, benutzt die Plattform, um zurück zum Turm zu gelangen. Springt dort nach links, laft im nächsten Raum nach links und vernichtet dort die rechte Wand.



TUROK

Zerstört den Schildgenerator, und der Weg zum Talisman-Portal ist frei. Geht in den Raum am Ende und drückt den Schalter. Kehrt um, benutzt die Plattformen und läuft durch den Turm in den Gang auf der anderen Seite. An der Abzweigung zerstört Ihr die rechte Wand und läuft über den Aufzug bis ans Ende. Springt über die Plattformen nach rechts und aktiviert das Warp-Portal, um danach weiter unten eine Adlerfeder einzusammeln. Geht über den Vorsprung links unten und folgt dem Gang. Haltet Euch an den nächsten beiden Abzweigungen jeweils links, um über den Turm nach rechts zum Talisman-Portal zu gelangen. Holt Euch dort den Talisman und geht zurück. Benutzt das vor Euch liegende Warp-Portal.

8. Abschnitt: 6. Level-6-Schlüssel

Tötet alle Gegner und geht durch das Tor auf der anderen Seite. Drückt den Schalter an der linken Seite des Turms in der Mitte. Gegenüber ist eine Tür mit einem Speicherpunkt dahinter. Verläßt den Raum, indem Ihr die Tür in der hinteren rechten Ecke benutzt und springt ins Wasser. Taucht durch den Gang rechts an der Rückseite des mittleren Gebäudes und zerstört dort den Schildgenerator. Benutzt die Plattform nach oben, läuft durch



die Tür zurück und begeben Euch nach rechts in den letzten Tunnel. Folgt dem Weg und springt am Ende hinunter. Vernichtet alle Schildgeneratoren und fahrt mit Hilfe der Plattform auf die andere Seite. Laufen wieder durch die Tür nach rechts und fahrt auf die andere Seite. Geht den vor Euch liegenden Weg entlang und springt links über die Plattformen. Laufen in den rechten Gang, tötet die Gegner und sammelt den sechsten Level-6-Schlüssel ein. Laufen zurück zur Kreuzung, geht durch die Tür gegenüber dem Eingang und benutzt am Ende das Warp-Portal.



9. Abschnitt

Laufen durch den Gang und klettert am Ende des Geländes die Wand hoch. Geht nach rechts und klettert auch im nächsten Raum die Wand auf der rechten Seite hinauf. Geht über die Brücke und benutzt das Warp-Portal am Ende des Ganges.

10. Abschnitt: 1. Queen-Embryo

Laufen in den Tunnel auf der anderen Seite des Raumes und zerstört den ersten Queen-Embryo in der Mitte des kreisförmigen Bereichs und entkommt durch den zweiten Tunnel. Kämpft Euch bis zum Warp-Portal vor und betretet es.

11. Abschnitt

Springt am Ende des Ganges nach unten und klettert in der hinteren linken Ecke die Wand hoch. Folgt dem Weg bis zu der Kreuzung, an der sich auf der rechten Seite ein Speicherpunkt befindet, und geht nach links. Kämpft Euch durch und betretet das Warp-Portal.

12. Abschnitt: 2. Queen-Embryo

Bleibt auf der linken Seite und laufen durch den Tunnel. Geht nach links und zerstört den zweiten Queen-Embryo in der Mitte, um danach den Raum durch den Gang auf der anderen Seite zu verlassen. Begeben Euch nach links und betretet das Warp-Portal am Ende.

13. Abschnitt: 5. Primagen-Schlüssel

Springt auf die Brücke und schreitet durch die linke Tür. Geht ins Wasser und taucht durch den Tunnel. (Wenn Ihr im Besitz des Talismans aus Level 6 seid, springt Ihr nach dem Tun-

nel über die Plattformen nach oben auf die Brücke, schießt Euch den Weg zum linken Tunnel frei und geht in das Warp-Portal. Laufen bis an das Ende des Ganges und nutzt das Talisman-Feld, um an den fünften Primagen-Schlüssel zu gelangen.) Springt auf die untere Ebene und nehmt die Sprengladung rechts hinter der Säule an Euch. Laufen an der rechten Wand entlang und nehmt auch die Sprengladung hinter dem Baum auf. Die dritte befindet sich links auf der gegenüberliegenden Seite. Wenn Ihr im Besitz aller drei Sprengladungen seid, geht Ihr zurück und springt ins Wasserloch in der Mitte des Raumes. Taucht dort ins Warp-Portal.

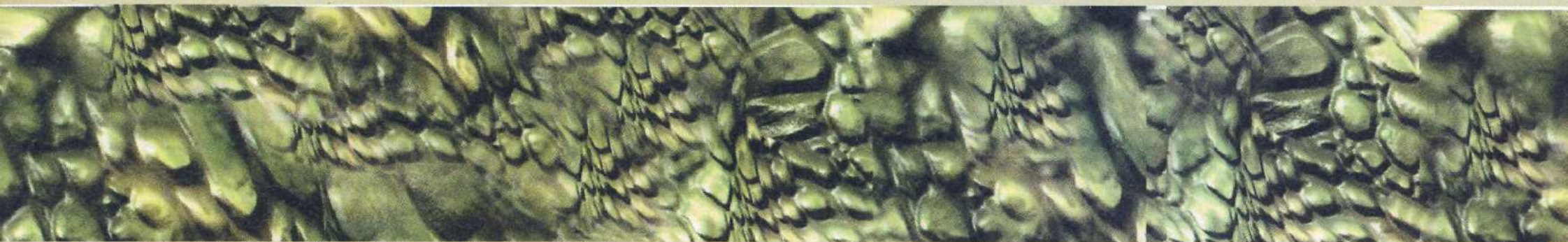
14. Abschnitt

Sammelt die vierte Sprengladung ein, geht über die Brücke und in das Warp-Portal auf der anderen Seite.

15. Abschnitt: 3. Queen-Embryo

Geht durch den Gang auf der anderen Seite und springt auf die Plattform. Hüpf über die nächsten beiden Plattformen und klettert auf den Vorsprung, wo Ihr einen Schalter betätigt. Dreht Euch um und geht bis ans Ende des Vorsprungs. Benutzt die bewegliche Plattform, um eine Ebene höher zu kommen. Drückt die beiden Schalter, laufen durch die Tür, laßt Euch herunterfallen und klettert an der gegenüberliegenden Wand hoch. Vernichtet den drit-





ten Queen-Embryo und kehrt zurück in das Gebiet, in dem Ihr die drei Sprengladungen gefunden habt. Geht dort durch die Tür im Norden, klettert die gegenüberliegende Wand hinauf, springt an die linke Wand und benutzt das Warp-Portal ganz oben.

16. Abschnitt

Zerstört die Kanonen unter der Decke und platziert jeweils eine Sprengladung an allen vier Säulen. Geht in das Warp-Portal, und der Master-Computer ist zerstört.



17. Abschnitt

Geht erneut in den Raum, in dem die Sprengladungen lagen, und betretet das Warp-Portal auf der gegenüberliegenden Seite. Beschützt erfolgreich das Energie-Totem und besiegt den Endgegner, Queen Boss, um den fünften Level zu beenden.

Queen Boss:

Auch die Gottesanbeterin Queen Boss wird in vier Stufen vernichtet. Wenn sie in einem der Säcke verschwindet, schießt die Insekten ab, damit sie wieder erscheint. Das erste Ziel stellen nun ihre Vorderbeine dar. Als zweites feuert auf die Unterseite ihres Schwanzes, um als nächstes die Arme so lange ins Visier zu nehmen, bis sie auf dem Boden liegenbleibt. Schießt nun einige Male auf den Kopf, und die Gottesanbeterin ist besiegt.

Level 6: The Primagen's Lightship

Missionsziele: 1. Polt vier Energiegeneratoren um
2. Zerstört drei Produktionsstätten

1. Abschnitt

Lauft durch den vor Euch liegenden Gang bis in den Raum mit dem letzten Primagen-Schlüssel. Geht durch die Tür in der linken Ecke, lauft an der ersten Abzweigung nach links und an



der zweiten nach rechts. Drückt den Schalter in der linken Konsole und geht in das Warp-Portal.

2. Abschnitt: 1. Energiegenerator

Geht nach rechts und an der Abzweigung weiter geradeaus. Nutzt den Ventilator, um auf die obere Ebene zu gelangen. Laft in den rechten Gang, dann bei der Abzweigung nach links durch den Raum und klettert über die Leiter auf die obere Ebene. Geht über den Steg und fährt mit dem Aufzug eine Ebene höher. Drückt den Schalter hinter der Säule und geht durch die Tür. Bei der nächsten Abzweigung liegt geradeaus ein Speicherpunkt. Wandert nach rechts und bei der nächsten Abzweigung ebenfalls in diese Richtung. Laft links die Treppe hinunter, benutzt das Talisman-Feld und drückt den Schalter hinter der Konsole am Ende des Ganges. Geht nach links und springt über die Laserschranken auf der rechten Seite in den tiefer gelegenen Gang. Betätigt den Schalter auf der linken Seite und geht weiter. Drückt bei der Abzweigung links alle vier Schalter des ersten Energiegenerators und betretet den Raum vor Euch. Drückt den linken Schalter und geht ins Warp-Portal.



3. Abschnitt

Geht den Gang entlang und betätigt den Schalter auf der rechten Seite. Springt herunter und laft in den zweiten Gang links. Geht zuerst rechts und bei der zweiten Abzweigung nach links. Drückt den linken Schalter und betretet das Warp-Portal.

4. Abschnitt

Geht nach unten und benutzt den Ventilator, um nach oben zu gelangen. Springt auf den Steg und aktiviert den Schalter auf der rechten Seite. Springt sofort wieder herunter, nimmt den Aufzug und benutzt die schwebende Platt-



TUROK

form. Drückt den Schalter und läuft durch die Tür rechts unten. An der ersten Abzweigung geht es erst nach rechts und dann nach links. Aktiviert den Schalter hinter der Konsole, indem Ihr die Ventilatoren benutzt: Vorsicht vor den Laserschranken! Geht zurück durch die rote Tür und läuft an der Abzweigung nach rechts. Taucht in den unteren Gang, im oberen befindet sich ein Speicherpunkt. Im nächsten Raum springt Ihr nach links unten auf die Plattform und drückt den Schalter. Dreht Euch um und benutzt den Aufzug. Springt in die Öffnung in der rechten Wand und läuft den Gang entlang. Taucht die Öffnung hinunter und begeben Euch nach rechts, bei der nächsten Abzweigung wieder nach links. Folgt dem Weg dreimal nach rechts, bevor Ihr wieder eine Ebene nach oben schwebt. Drückt beide Schalter und geht weiter durch die Tür. (Wenn Ihr den Talisman in diesem Level gefunden habt, kehrt wieder hierher zurück und aktiviert den Schalter am Ende des Ganges rechts.) Geht weiter geradeaus und drückt den Schalter. Benutzt dann das Warp-Portal.

5. Abschnitt: 2. Energiegenerator

Aktiviert den Schalter in der linken Nische und benutzt den Aufzug hinter der rechten Tür. Geht linksherum und drückt den Schalter in der Konsole im großen Raum. Lauft jetzt schnell durch die rechte Tür, drückt beide Schalter im Kommandostand und durchquert die rechte



Tür. Aktiviert alle vier Schalter des zweiten Energiegenerators und geht dann in den linken Gang. Drückt den linken Schalter und betretet das Warp-Portal.

6. Abschnitt

Lauft bei der Abzweigung nach links, drückt den Schalter hinter der Konsole und laßt Euch hinunterfallen. Geht durch die Tür auf der an-



deren Seite, betätigt den Schalter in dem Raum mit der Abzweigung und geht in das Warp-Portal geradeaus.

7. Abschnitt

Verläßt den Raum und läuft nach rechts an der nächsten Abzweigung vorbei. Geht die Treppe hinunter und springt in der Linkskurve nach rechts unten auf die Plattform. Springt von dort



aus zur Mittelkonsole, drückt den Schalter und springt auf die Plattform hinter Euch. Geht weiter nach rechts, aktiviert im nächsten Durchgang die vier Schalter und läuft durch die andere Tür. Am Ende des Ganges ist eine Speicherpunkt. Folgt dem Tunnel nach links, wendet Euch an der Abzweigung nach rechts und schwebt am Ende nach oben. Geht weiter geradeaus und taucht eine Ebene tiefer, um beim nächsten Ventilator wieder nach oben zu schweben. Laft geradeaus und geht, nachdem Ihr den Lüftungsschacht verlassen habt, nach rechts, um dort das Warp-Portal zu betreten.

8. Abschnitt: 3. Energiegenerator

Laft nach rechts und nutzt das Talisman-Feld in der Nische. Drückt den Schalter und geht auf der anderen Seite weiter. Im folgenden Raum betätigt Ihr zunächst den Schalter in der Mitte oberhalb der Treppe. Rennt nach rechts, drückt den Schalter in dem Raum und laft

schnell nach links, um auch dort den Schalter zu drücken. Geht durch die Tür in der Mitte. Aktiviert den Schalter, danach müßt Ihr nach rechts und drückt dort die vier Schalter am dritten Energiegenerator. Begeben Euch nun zurück und benutzt das Warp-Portal hinter der gegenüberliegenden Tür.

9. Abschnitt

Bei der Abzweigung geht es nach rechts. Drückt den Schalter hinter der Konsole und springt hinunter. Laft durch die zweite Tür auf der linken Seite und benutzt das Warp-Portal auf der linken Seite am Ende des Ganges.

10. Abschnitt

Laft auf die andere Seite, aktiviert beide Schalter in der Grube und geht in das Warp-Portal hinter der Tür.

11. Abschnitt: 1. Produktionsstätte

Am Ende des Ganges geht es nach links hinauf. Drückt den Schalter in der Konsole, laft die Treppe hinunter und durch die Tür geradeaus auf der rechten Seite. Geht den Gang entlang, drückt den Schalter rechts und laft geradeaus durch die zweite Tür. Benutzt den Aufzug, aktiviert den rechten Schalter und überquert die schwebende Plattform. Betätigt den Schalter links, schießt auf die rechte Tür, vernichtet die Maschine dahinter und drückt den Warp-Portal-Schalter hinter der Ecke. Ihr habt die erste Produktionsstätte zerstört. Geht durch die Tür und betretet das Warp-Portal vor Euch. Am Ende des Ganges findet Ihr auf der linken Seite das Talisman-Warp-Portal.





12. Abschnitt: 2. Produktionsstätte, Adlerfeder, Talisman

Lauft den Gang entlang und an der Abzweigung nach rechts. Vernichtet den Computer auf der linken Seite und nehmt die Adlerfeder an Euch. Verläßt den Raum und geht in das Warp-Portal hinter der anderen Tür. Jetzt ist auch die zweite Produktionsstätte zerstört. Kehrt zum Talisman-Portal zurück und holt Euch den Talisman.

13. Abschnitt: 3. Produktionsstätte, 4. Energiegenerator

Geht den Gang geradeaus weiter und unterhalb der Treppe nach links. Drückt den Schalter auf der linken Seite und betätigt am Ende die zwei blauen Zylinder in den Säulen vor Euch. Die dritte Produktionsstätte habt Ihr damit zerstört. Lauft zurück zu der Tür, die durch eine Laserschranke versperrt wird, aktiviert die Schalter hinter den Säulen links und rechts und geht hindurch. Durch den linken Schalter wird das Warp-Portal aktiviert. Lauft geradeaus weiter, aktiviert die vier Schalter des vierten Energiegenerators und springt im hinteren Teil ins Wasser. Taucht den Gang hindurch und drückt den Schalter. Geht den Weg zurück, die Treppe hoch und betretet das Warp-Portal an der Abzweigung links.

14. Abschnitt: Letztes Teil der Nuklearwaffe
Tötet alle Gegner, dreht die Ventile auf, nehmt Euch das letzte Teil der Nuklearwaffe und geht ins Warp-Portal.



15. Abschnitt

Lauft nach rechts, dann wieder rechts und geht ins Warp-Portal am Ende des Raumes.

16. Abschnitt: 6. Primagen-Schlüssel

Geht durch die Tür und drückt den Schalter in der Konsole. Springt dann herunter, nehmt den sechsten Primagen-Schlüssel an Euch und verläßt den Raum durch die südliche Tür. Be-

trtet das Warp-Portal und besiegt den Endgegner, Mother Boss, um den sechsten Level erfolgreich zu beenden.

Mother Boss

Um Mother Boss zu vernichten, müßt Ihr zuerst auf die Oberarme und den Schulterbereich des Monsters schießen. In der dritten Stufe solltet Ihr auf den Kopf zielen, um die Kreatur zu vertreiben.



Finalkampf: Der Primagen

1. Phase:

Weicht den Bomben aus und schießt die Insekten ab. Zielt dann auf die Fühler des Primagens, und wenn er sich wieder aufladen will auf seinen Kopf. Vernichtet alle vier Fühler, um zu Phase zwei zu gelangen.



2. Phase:

Rettet Euch erneut vor den Bomben und tötet die Insekten. Trefft den rechten Arm und den Fühler darunter. Schießt wieder auf den Kopf, wenn der Primagen versucht sich aufzuladen. Sind Arm und Fühler vernichtet, beginnt die dritte Phase.



3. Phase:

Weicht wieder den Bomben aus und zerstört die Insekten. Feuert dann aus allen Rohren auf den Kopf des Primagen und genießt nach dessen Zerstörung den Abspann!

ENDE

TIPS & TRICKS

Teil 3

STAR WARS ROGUE SQUADRON

Willkommen zum dritten Teil der Pilotenschule!
Luke hat nun schon einiges hinter sich. Doch die letzten acht Level fordern den angehenden Jedi-Ritter noch einmal sehr stark. Diesmal findet Ihr unter anderem die Beschreibungen zu den versteckten Räumen (Falcon, TIE-Fighter, Buick). So, Leute, Helm aufsetzen, Fahrwerk einziehen und raus in den heißesten Luftkampf, seit es die Rebellen-Allianz gibt!

PILOTENSCHHEIN

Um die verschiedenen Kampfflieger richtig einsetzen zu können, bedarf es einiger taktischer Raffinessen. Die Schiffe unterscheiden sich schließlich nicht nur durch ihre Bewaffnung und Art, sondern auch durch ihre Flugeigenschaften und Einsatzmöglichkeiten. Diesmal präsentieren wir Tips für den Umgang mit Han Solos Millennium Falcon, dem flinken TIE-Fighter, Lukes T-16 Aufklärer und dem versteckten Ami-Schlitten.

Level	Medaille	benötigte Zeit	erzielte Abschüsse	Trefferquote	beschützte Einheiten	Bonus
12	Bronze	7:00	40	15	5	0
	Silber	6:45	50	20	6	0
	Gold	6:30	65	25	7	1
13	Bronze	6:15	20	10	2	0
	Silber	6:00	30	15	3	0
	Gold	5:45	35	20	4	1
14	Bronze	6:20	28	25	0	0
	Silber	5:00	35	50	0	0
	Gold	4:00	40	75	0	1
15	Bronze	7:30	45	10	40	0
	Silber	7:00	45	20	50	0
	Gold	6:00	45	30	55	1
16	Bronze	7:00	24	20	80	0
	Silber	6:00	24	25	84	0
	Gold	5:30	24	25	87	0
17	Bronze	Zev				
	Silber	Dack				
	Gold	Wedge				
18	Bronze	4:00	25	50	0	0
	Silber	3:30	27	60	0	0
	Gold	3:00	30	70	0	0
19	Bronze	6:00	29	20	0	0
	Silber	5:00	29	40	0	0
	Gold	3:45	29	60	0	0

Millennium Falcon



Typ: alte Gurke (Schmugglerschiff)
Speed: sehr schnell
Primärwaffe: zielsuchender Einzel-Laser
Sekundärwaffe: 8 Seeker-Missiles
Specials: 2 Quad-Blaster-Kanonen
Upgrades: bessere Schilde
Feuerkraft: gut, aber ungenau
Panzerung: sehr gut
Wendigkeit: mittel bis gut

Han Solos klappriges High-Speed-Raumschiff ist zwar deutlich größer als die anderen Flieger, lässt sich aber prima steuern. Dank seiner zielsuchenden Laserkanone und der enormen Schnelligkeit könnt Ihr Feinde manchmal locker und zeitsparend vom Himmel holen. Teilweise werden aber auch andere Feinde ins Visier genommen, als die, die gerade verfolgt werden. Wer Probleme mit einem Zeitlimit hat, sollte unbedingt den Millennium Falcon ausprobieren, sofern er für die jeweilige Mission zur Verfügung steht. Ihr könnt ihn in einigen Levels auswählen, sobald Ihr zum Fähnrich aufgestiegen seid.

Tip: Wer sich schon frühzeitig einmal neben den haarigen Chewbacca setzen möchte, der sollte das Passwort „FARMBOY“ eingeben.

TIE-Interceptor



Typ: feindlicher Jäger
Speed: hoch
Primärwaffe: Vierfach-Laser
Sekundärwaffe: keine
Specials: keine
Upgrades: bessere Schilde
Feuerkraft: mittel
Panzerung: schwach
Wendigkeit: mittel bis gut

Der TIE-Interceptor ist klein und schnell, hat aber einen relativ großen Wendekreis. Dadurch stellen sich gewisse Nachteile bei der Zielerfassung ein. Häufig ist es schwierig, ein gut bewegliches Feindschiff längerfristig im Visier zu behalten. Weil die Feuerkraft des imperialen „Moskitos“ nur mittelmäßig ist, müßt Ihr eine Weile am Heck der Feinde kleben, bis Ihr sie auf den Boden zurückschicken könnt. Nichtsdestotrotz macht es besonders in Gegenden mit vielen Gebäuden und Artillerie großen Spaß, Einsätze zu fliegen.

Tip: Gebt nacheinander die Paßwörter „FARMBOY“ und „TIEDUP“ ein! Wählt dann den Falcon an, und lenkt nach einer Wartezeit von ca. drei Sekunden nach oben, um den TIE-Interceptor auswählen zu können!

Buick (V-Wing)



Typ: Buick Electra 225 (Rudimobil)
Speed: normal bis sehr hoch
Primärwaffe: Einzel- bzw. Zweifach-Laser
Sekundärwaffe: 8 Spliterraketen
Specials: Turbospeed (Booster)
Upgrades: unbekannt
Feuerkraft: stark (Salven), schwach (Einzelschuß)
Panzerung: schwach
Wendigkeit: gut bis sehr gut

Rudi Stember von Factor 5, verantwortlich für die Soundeffekte in diesem Spiel, besitzt einen alten schwarzen Buick, Baujahr 1969. Dieser Wagen lässt sich im Auswahlmenü anstelle des V-Wing aufrufen, wenn Ihr ein Paßwort eingibt. Seine spezifischen Technikdaten ähneln denen des V-Wing. Auch die Flugeigenschaften sind vergleichbar. Der wendige Buick kann, unterbrochen von kurzen Pausen, Salven abfeuern, die sehr effektiv sind. Allerdings müßt Ihr Euch mit den erzwungenen Feuerpausen arrangieren. Auch die Spliterraketen zeigen große Wirkung, wenn Ihr sie gezielt einsetzt. Achtung! Das Spiel stürzte regelmäßig ab, sobald wir mit dem Buick unterwegs waren und die Pause einschalteten. Tip: Gebt das Paßwort „KOELSCH“ ein!

T-16 Skyhopper



Typ: Aufklärer
Speed: mittel bis hoch
Primärwaffe: Einzel-Laser
Sekundärwaffe: keine
Specials: keine
Upgrades: unbekannt
Feuerkraft: gering
Panzerung: schwach
Wendigkeit: mittel bis gut

Den auffälligen Skyhopper fliegt Ihr lediglich in der 17ten Mission. Aufgrund seiner beschränkten Kampfeigenschaften ist er nicht für die übrigen Level freigegeben. Er lässt sich auch nicht per Cheat aufrufen. Beim T-16 ist der Speed-Button nicht vergleichbar mit dem normalen Gasgeben bei anderen Räumen. Vielmehr fliegt der merkwürdige Aufklärer konstant so schnell, wie Ihr vorgebt. Übt zu Beginn den Umgang mit dieser Schubeigenschaft!

Tip: Das Paßwort „IGIVEUP“ schaltet die Zählfunktion beim Verlust eines Schiffs aus und läßt Euch nach dem dritten Versuch noch „ewig“ weiterspielen. Doch nicht in Level 17: Dort bekommt Ihr trotzdem ein Schiff abgezogen, es sei denn, Ihr verliert das Rennen regeltgerecht.

LEVEL 12

Flucht von Fest

Schiffe: Speeder

In dieser Mission müßt Ihr den Umgang mit dem Schleppseil des Speeders perfekt beherrschen. Fliegt zunächst geradeaus und zerstört die drei Geschütztürme, wobei Ihr links

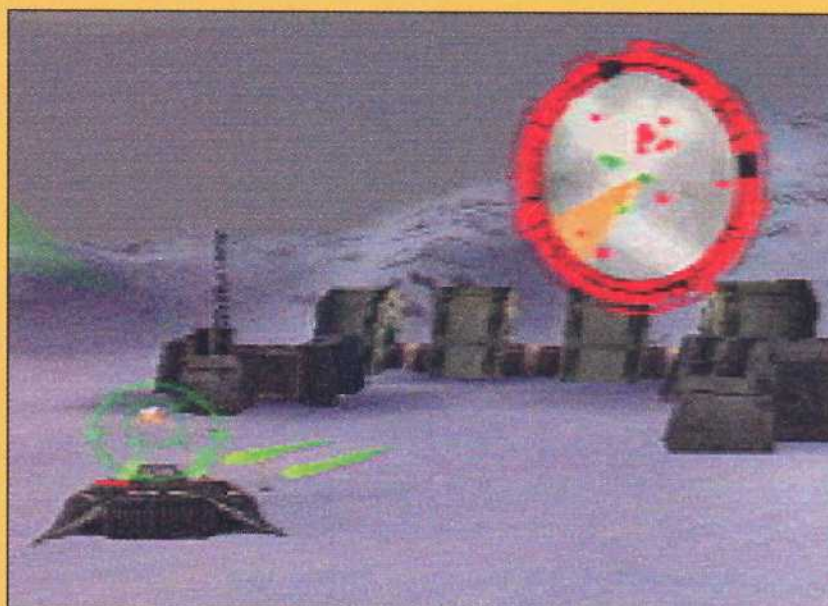


Wer nicht konstant einer Linie folgt, möglichst effektiv kämpft und vor allem die AT-ATs nicht sofort umlegt, wird schnell alt aussehen

beginnen solltet! Beim rechten Turm angekommen, fliegt Ihr weiter in diese Richtung, um nach kurzer Zeit auf die zu beschützenden Walker zu treffen. Ver-

nichtet die Bunker, fliegt den AT-AT an und eliminiert dabei so viele Soldaten wie möglich! Benutzt Euer Schleppseil, um den AT-AT zu Fall zu bringen, und eilt dann in Richtung des noch verschlossenen Tores! Dahinter sind zwei Geschütztürme, ein

Energiegenerator und ein weiterer AT-AT platziert. Kümmert Euch zunächst um die Türme, dann um den Generator und anschließend um den AT-AT! Ist auch dieser bezwungen, fliegt Ihr zurück zum nun geöffneten Tor, um kurz davor links in die Schlucht abzubiegen. Vernichtet nun den letzten AT-AT, paßt aber auf die Abwehrpanzer auf, die Euch beharken! Am Ende der Schlucht erwarten Euch noch weitere Panzer, die Ihr so schnell wie möglich abschießen solltet, da sie sonst die von Euch zu beschützenden Walker zerstören könnten. Als letzte Gemein-



Ihr müßt den Generator nicht zerstören, bevor Ihr den AT-AT zu Fall gebracht habt. Der Generator läuft ja nicht weg ...



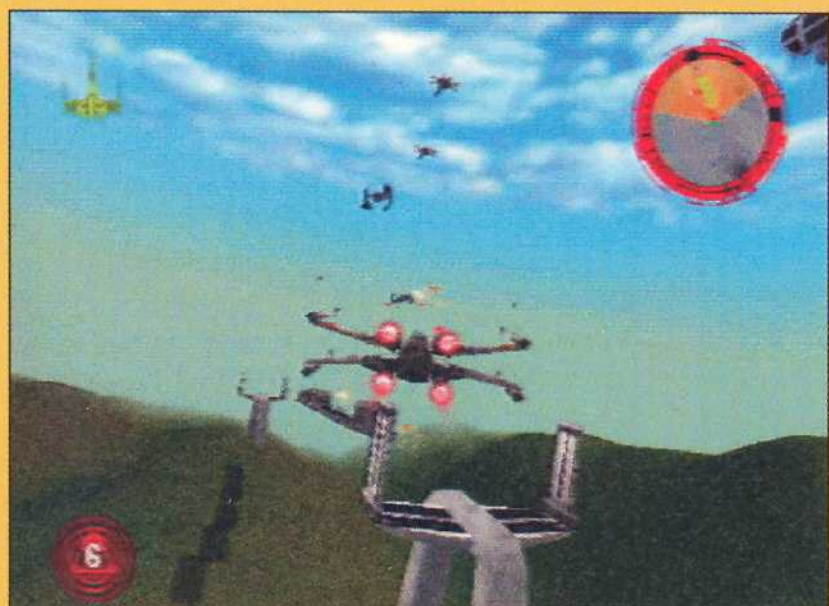
heit schickt das Imperium einige TIE-Bomber ins Gefecht, die Ihr gar nicht erst zum Zielort kommen lassen dürft. Habt Ihr die Walker sicher zu ihrem Bestimmungsort geleitet, müßt Ihr nur noch das Labor hochjagen, dessen Energiefeld durch die Zerstörung des Generators bereits deaktiviert wurde.

LEVEL 13

Blockade auf Chandrila

Schiffe: X-, A-, V-Wing

Wenn Ihr bereits zum Fähnrich aufgestiegen seid, dürft Ihr auch mit dem Falcon auf TIE-Fighter-Jagd gehen. Im Normalfall kommt aber der X-Wing zum Einsatz, denn seine Kampfeigenschaften sind Euch bei diesem Auftrag dienlicher. Haltet Euch zu Beginn der Mission möglichst hinter Euren Staffelmittgliedern und dem Zug, um ei-



Macht Euch keine allzugroßen Sorgen um den Zug! Die imperialen TIE-Bomber werden so oder so einige Waggons davon zerstören

Bomber frühzeitig unter Beschuß nehmen zu können und andererseits nicht von den eigenen Leuten getroffen zu werden! Dabei lauft Ihr zwar Gefahr, den Zug ab und an zu beschießen, doch das ist das kleinere Übel. Verzettelt Euch nicht in Fights mit den Jägern, die oft weite Bögen fliegen, sondern kämpft gezielt gegen die Bomber! Sobald es in die Stadt geht, müßt Ihr den Himmel nach angreifenden Feindschiffen absuchen und sie dann möglichst schnell vom Bombenschmeißen abhalten – denn das Zeitlimit ist



Der Vorteil der „alten Mühle“ ist, daß Ihr mehr Raketen zur Verfügung habt, der Nachteil ist das teilweise uneffektive Zielsuchsystem

wieder einmal eine harte Nuß. Gegen die insgesamt sechs Walker, die die gelandeten Fähren unter Beschuß nehmen, könnt Ihr die sechs Raketen einsetzen. Ihr benötigt jeweils zwei für einen AT-ST. Auch in der Stadt gilt der Rat, nicht hinter Jägern herzufliegen, sondern stets den gefährlichen Bombern ordentlich einzuheizen.



LEVEL 14 Überfall auf Sullust

Schiffe: Y-Wing

Während Ihr im trägen Y-Wing sitzt, ist die Rogue-Staffel bereits im Anmarsch, um Euch zu helfen. Doch es handelt sich nur um ein Ablenkungsmanöver von Moff Seerdon, der noch im Laufe dieser Mission den Planeten Thyferra angreifen wird (Level 15). Zunächst müßt Ihr eine beinahe unfair dunkle Lava-Landschaft von zehn verstreut positionierten Transmitterstationen (Sendern) säubern. Stellt die Helligkeit am Fernseher deutlich höher, so daß Ihr den Untergrund besser erkennen könnt! An vielen Stellen spritzt die Lava so hoch, daß Euer Y-Wing davon beschädigt werden kann. Orientiert Euch, während Ihr im Zickzack dem Geschützfeuer ausweicht, an den Hinweisen auf dem Radar. So landet Ihr am schnellsten beim nächsten Sender, um ihn dann aus angemessener Höhe mit einer Bombe zu vernichten. Auch dabei gilt: Lieber eine Bombe zuviel schmeißen, als mit



Mit aktiviertem Fadenkreuz taucht Ihr unter dem Feindfeuer durch und schmeißt dann die Bombe



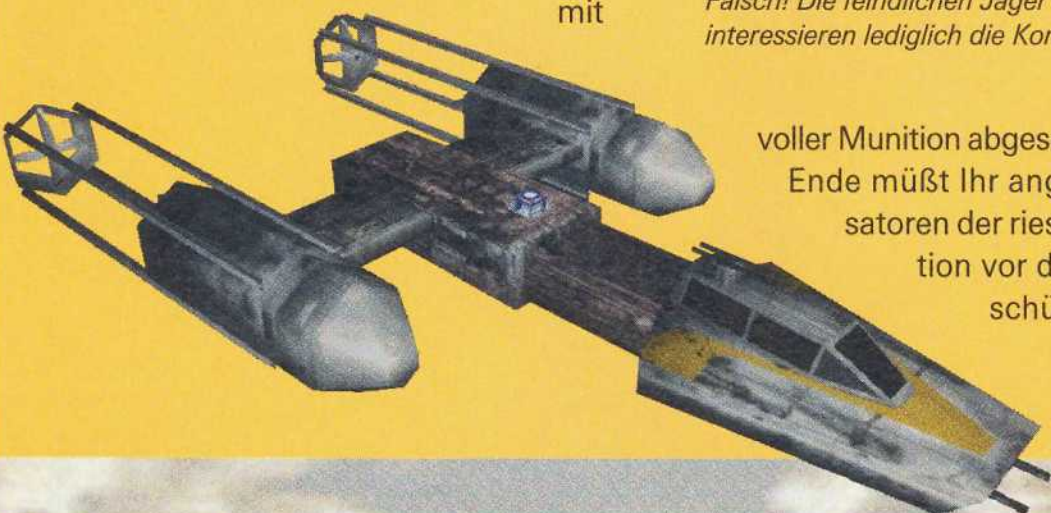
Links (nicht zu sehen) steht ebenfalls ein Scheinwerfer. In der Mitte befand sich das große Gebäude



Falsch! Die feindlichen Jäger haben freie Hand. Euch interessieren lediglich die Kondensatoren der Station



Die Rotation des Riesen erzeugt ein magnetisches Kraftfeld, das Euer Schiff vom Kurs abbringen kann



voller Munition abgeschossen werden. Am Ende müßt Ihr angeblich die Kondensatoren der riesigen fliegenden Station vor den Kampffägern beschützen. Doch in Wirklichkeit macht die Jagd auf die impe-

rialen Jäger gar keinen Sinn für den viel zu trägen Y-Wing. Der Trick ist, selbst die Kondensatoren (siehe Bild) abzuschießen, um das Zeitlimit zu schaffen und den Level zu beenden. Tip: Rechts neben der feindlichen Start- und Landebasis findet Ihr den Bonus in dem großen Gebäude in Form von Protonentorpedos.

LEVEL 15 Moff Seerdons Rache

Schiffe: X-, A-, V-Wing

In diesem Level bleibt es vollkommen Euren Vorlieben überlassen, welches der drei möglichen Schiffe Ihr einsetzen wollt. Geeignet sind sie jedenfalls alle. Der X-Wing ist aber am ehesten dem Endgegner gewachsen. Moff Seerdon ist im Begriff, den Bacta-Vorrat auf Thyferra zu stehlen, womit die medizinische Versorgung der Allianz lahmgelegt



Dieser Bereich befindet sich hinter dem Startpunkt am Anfang des Levels. Dreht einfach kurz um!



Der Endgegner ist sehr gut gepanzert, und das Zeitlimit läßt einem Haare auf den Fingernägeln wachsen

die Geschütze eines Bereichs in einem Rutsch vernichten, um nicht ein weiteres Mal vorbeischaufen zu müssen. Zeit sparen ist nämlich angesagt, denn wenn am Ende Moff Seerdon mit seinem wendigen und feuerkräftigen Schiff auftaucht, werden Euch die Minuten nur so durch die Finger gleiten. Eure Raketen sind zwar effektiv, Ihr solltet sie aber nur abfeuern, wenn Ihr absolut treffsicher seid. Allerdings gilt auch hier: Bevor Ihr den Löffel abgebt, könnt Ihr die Raketen ruhig noch 'rausrotzen', um sie nicht ungenutzt zu lassen. Ansonsten sind Euch effektive kampfaktische Manöver ja mittlerweile in Fleisch und Blut übergegangen, so daß Ihr nicht mehr blindlings um den Feind kreist, sondern weit ausholt und gezielte Angriffe fliegt. Tip: Ein paar Splitterraketen findet Ihr neben einem sandfarbenen Gebäude (siehe Bild).

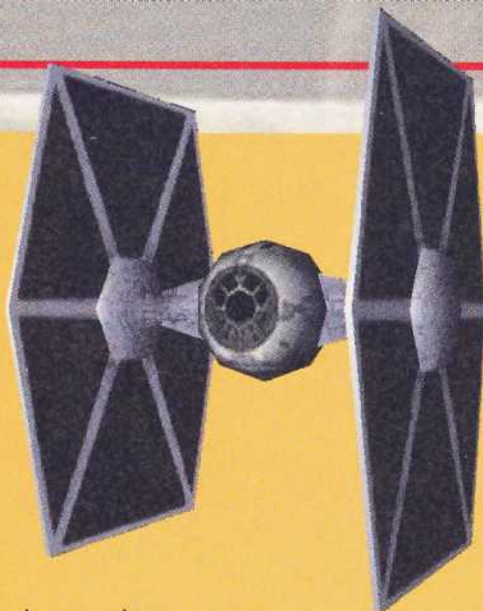


LEVEL 16

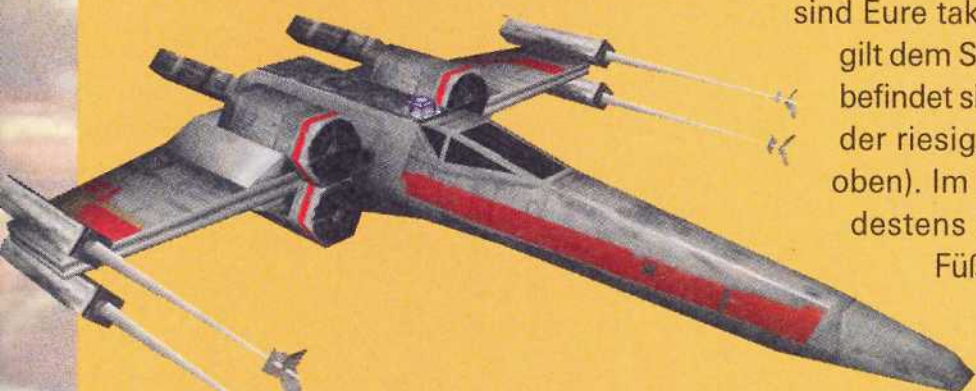
Die Schlacht um Calamari

Schiffe: X-, A-, V-Wing

Da der V- und auch der A-Wing etwas weniger als die X-Variante sind, solltet Ihr auf eines dieser Schiffe umsteigen, wenn Ihr mit dem X-Wing im Luftkampf über den Städten zu große Probleme habt. Beim Kampf gegen die drei Weltenzerstörer müßt Ihr deren Schwachstellen kennen,



nen, denn sie sind Eure taktischen Ziele. Die erste Attacke gilt dem Schildgenerator auf dem Dach. Er befindet sich in der Mitte am hinteren Rand der riesigen Kampfmaschine (siehe Bild oben). Im nächsten Schritt müßt Ihr mindestens zwei der Steuerrücken an den Füßen abschießen, wodurch die Zerstörer lahmgelegt werden. Es hat sich gezeigt, daß es nicht zwingend notwendig ist, auf den Radar zu achten. Ihr könnt zuerst die Weltenzerstörer stoppen, dann die vier Wasserläufer erledigen und anschließend gegen die superflinken Jäger über den Städten kämpfen, statt die Städte einzeln zu befreien. Auf jeden Fall ist aber höchste Eile geboten, denn auch in diesem Level ist der Schwierigkeitsgrad durch das knappe Zeitlimit sehr hoch angesetzt. Vor allem die imperialen Jäger, die Euch ständig am Heck hängen, werden Euch den letzten Nerv rauben, wenn Ihr beharrlich über den Gebäuden kreist.



Das kann Zeit kosten: Müßt Ihr nicht alle Jäger vom Himmel holen, wäre das Zeitlimit für die Goldmedaille kein so großes Problem



Unter feindlichem Raketenbeschuß solltet Ihr Euch von hinten an den Weltenzerstörer heranpirschen



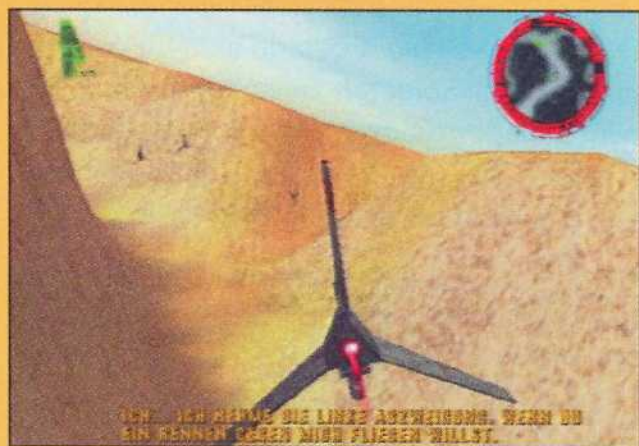
Ohne Einsatz der Raketen dauert die Vernichtung der Wasserläufer lange, denn sie vertragen viele Treffer

BONUSLEVEL 1 (17)

Beggars Schlucht

Schiffe: T-16 Skyhopper

Startet mit gedrücktem A-Button ins Rennen! Es gibt nun eine ganze Reihe von Gesetzmäßigkeiten, die unbedingt zu beachten sind. Da wäre zum Beispiel, daß Ihr die anderen Schiffe nicht berühren dürft. Ihr solltet auch nicht auf sie schießen und keine Abstecher in Richtung Himmel machen. Denn sobald Ihr absichtlich oder durch Zufall über eine Berg-



Wer Gold haben möchte, muß Wedge durch den rechten Kanal jagen und ihn geschickt überholen

kette fliegt, gilt das Rennen als verloren. Dafür wird sogar, selbst wenn man das Paßwort „IGIVEUP“ benutzt, ein Schiff abgezogen. Es ist wie mit dem ‚Sturz ins Nichts‘ aus den Tagen der 16-Bit-Jump&Runs, da half in solchen Fällen meist auch kein Unendlich-Leben-Cheat.

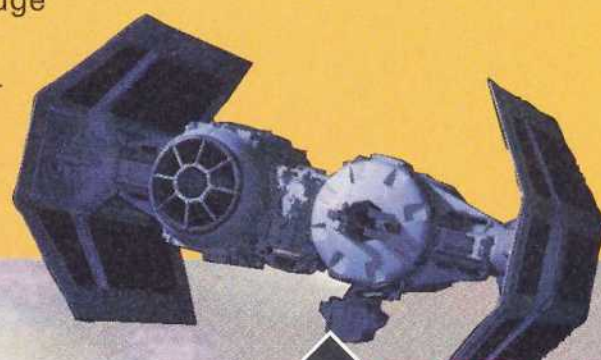
Verfolgt zu Beginn den T-16, der ganz links fliegt und in dem Dack sitzt! Habt Ihr ihn besiegt, erhaltet Ihr die Silbermedaille. Wollt Ihr auch Bronze, so hängt Euch an die Fersen von Zev, der beim Start ganz oben fliegt – er ist schwieriger zu besiegen! Achtet auf die erste Kurve nach der Abzweigung, wo sich Dack und Zev trennen, denn dort kracht Ihr in Zevs T-16, wenn Ihr zu schnell seid. Für Gold müßt die rechte Route wählen und Wedge überholen.

Tip: An einigen wenigen (markanten) Stellen – zum Beispiel auf Wedges Weg – könnt Ihr über Hügelketten hinwegfliegen, um abzukürzen. Die Bergrücken reichen nicht



Wenn Ihr auf den Radar achtet und beide grünen Punkte verbindet, könnt Ihr sehen, wieviel Euch durch diese Abkürzung erspart wird

so hoch wie die anderen, Ihr werdet solche Abkürzungen also gut erkennen können.



BONUSLEVEL 2 (18)

Der Todessterngraben

Schiffe: X-Wing

Im Todessterngraben werdet Ihr neben den unaufhörlichen Attacken der imperialen Geschütze, Türme und Jägerschwader vor



Beim erneuten Anflug auf den Eingang zum Inneren des Death Stars dürft Ihr alle sechs Raketen abfeuern und die Daumen drücken

allem gegen die Zeit kämpfen. Fliegt nie ruhige Bahnen und setzt ab und an den Turbospeed des X-Wing ein! Da Ihr jedoch mindestens 25 Abschüsse benötigt und die Feinde deshalb nicht einfach hinter Euch lassen könnt,

müßt Ihr den Fieslingen die Stirn bieten. Am Ende des Grabens gilt es, das Plateau in der Mitte zwischen den hinteren Türmen lediglich mit einer Rakete zu treffen. Die restlichen könnt für die großen Türme auf dem Weg dorthin verwenden. Sollte der erste Versuch am Plateau fehlschlagen, müßt Ihr drehen und das Ziel aus einiger Entfernung erneut geschickt anfliegen. Habt Ihr zu große Probleme mit dem unaufhörlichen



Verlaßt die schmale Schlucht des Todessterns nie in Richtung Welt-raum, denn dann gilt die Mission bedauerlicherweise als gescheitert!

Feindfeuer im Graben, dann fliegt nahe an den Wänden und am Boden über und unter den Vorsprüngen hindurch! Denn nur so werden Schüsse von hinten und aus der Deckung abgeblockt, und Ihr werdet die imperiale Artillerie überraschender angreifen können.

BONUSLEVEL 3 (19)

Kampf um Hoth

Schiffe: Speeder

Gleich zu Beginn dieser frostigen Mission solltet Ihr schnell zu den Drohnen düsen, einen Halbkreis fliegen und dabei möglichst viele Abschüsse erzielen. Nach einer kurzen Unterbrechung seht Ihr eine Schlucht vor Euch, in die Ihr hineinfliegen dürft – sieht atemberaubend aus. Auf jeden Fall solltet Ihr die drei Walker, die den armen Zehn beschießen, aus diesem Graben von ganz links oder ganz rechts aus überraschen (siehe Bilder). Wer die Bremsklappen richtig einsetzt, wird alle drei AT-STs in einem Abwasch erledigen. Anschließend geht es durch die schmale Passage zum Generator. Fliegt gerade auf die beiden hinteren AT-STs zu! Nachdem Ihr sie zerstört habt, pirscht Ihr Euch von hinten an die beiden AT-ATs heran, vor denen zwei weitere AT-STs lau-



Wer es riskieren will, kann sofort die vorderen AT-STs unter Beschuß nehmen und dann die hinteren

fen, die sich auf diese Weise fast gefahrlos eliminieren lassen. Mit etwas Glück bleibt einer der großen Walker an einem Wrack 'hängen'. Der Vorteil daran ist, daß der andere AT-AT weitergeht und somit leichter mit dem Schleppseil zu umkreisen ist. Dabei dürft Ihr den A-Button gedrückt halten, müßt



Wenn Ihr Schwierigkeiten habt, dann probiert einfach mal, die AT-ATs andersherum zu umfliegen!



Je nach individueller Vorliebe startet Ihr den Angriff auf die drei fiesen AT-STs von links oder rechts



Schlagt Ihr die rechte Route ein, so habt Ihr mehr Zeit zum Zielen, werdet aber von rechts beschossen

aber auch damit rechnen, plötzlich vom Seil getrennt zu werden. Schnelligkeit und Fluggenauigkeit bedeuten dabei wieder einmal alles. Abschließend nehmt Ihr Kurs auf den AT-AT ganz rechts und vernichtet unterwegs den kleinen Walker vor ihm. Je nachdem, wieviel Zeit Ihr schon verbraucht habt, sind zwei oder drei Versuche mit dem Schleppseil durchaus drin. Dieser Riesenwalker schleicht nämlich verdächtig nahe an der Felswand entlang, was das Umkreisen nicht gerade einfach macht. Tip: Ein paar Soldaten zwischendurch in die ewigen Jagdgründe zu schicken, kann nicht schaden, denn Ihr braucht für alle drei Medaillen gleichermaßen 29 Abschüsse.

Das war der letzte Teil unserer Komplettlösung. Da das Spiel noch eine Überraschung in petto hat, folgt voraussichtlich kommenden Monat ein kleiner Nachschlag. Wir hoffen, daß Ihr weitergekommen seid! Möge die Macht mit Euch sein!

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 geworbenen 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.

TIPS & TRICKS wanted!

Bitte laut vorlesen:

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

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



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

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

Die Gewinner dieser Ausgabe heißen:
 Mihael Ivic, Hannover
 Thorsten Scheurich, Diehlheim-Balzfeld
 Daniel Himmel, Wiesbaden

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

TIPS &

NINTENDO 64

Castlevania

Zusätzlicher Schwierigkeitsgrad

Spielt auf der normalen Schwierigkeits-einstellung durch und wartet, bis die Credits abgelaufen sind! Speichert den Spielstand und drückt Reset, um die Stufe „Expert“ anzuwählen zu können! Der erste grüne Secret-Kristall (in der Item-



Liste mit Fragezeichen versehen) muß zuvor eingesammelt worden sein. Ihr findet ihn im ersten Level.

Andere Kostüme

Spielt mit einem beliebigen Charakter auf der Expert-Schwierigkeitsstufe durch! Ihr müßt die beiden Special-Kristalle aus dem Turm eingesammelt haben. Nach dem Abspann sichert Ihr den Spielstand und wählt danach den Charakter, mit dem Ihr zuvor durchgespielt habt, indem Ihr im Charakter-Auswahlbildschirm den Analogstick nach oben drückt und bestätigt.

The Great Dirk Danger Adventure's Foreganger (Secam)

Ihr wißt ja selbst, wie umfangreich der (leider einzige) Level des N64-Vorgängers von *Dirk Danger* (SNES) ist. Um ihn nun direkt anzuwählen, ohne umständlich im Startbildschirm Start zu drücken, könnt Ihr auch ganz bequem vor dem Einschalten der Konsole die Tastenkombination ↑ eingeben. Als Alternative bietet sich der bekannte Naomi-Cheat an (im Titelbildschirm Salat essen, Start drücken, berühmt werden, L und R halten, vom Fleisch fallen).

Spielstand sichern
 Speichert!

The Legend of Zelda - Ocarina of Time

Richtigstellung

Wie viele von Euch schon bemerkt haben, ist uns bei den *Zelda*-Tips in TOTAL! 3/99 ein Fehler unterlaufen. Auf die Fragen „Wie zer-



störe ich die Siegel in Ganons Schloß?“ und „Wie besiege ich Ganondorf?“ gaben wir versehentlich in den Antworten die Eispeile an. Richtig wären bei beiden Fragen die Lichtpeile gewesen, die Ihr automatisch erhaltet. Die Eispeile hingegen sind, wie schon erwähnt, völlig nutzlos. Sorry, kommt in den besten Familien vor!

Snowboard Kids 2 (NTSC)

Als Mr. Penguin spielen

Besiegt Mr. Penguin während der Trainings-saison, um ihn anzuwählen zu können!

Als Damien spielen

Spielt den Story-Modus durch!

Zusätzlicher Schwierigkeitsgrad

Spielt den Story-Modus durch, um an die Schwierigkeitsstufe „Expert“ zu gelangen!

Als Mr. Dog spielen

Gewinnt Ihr den „Shoot Cross“-Skill-Test, winkt Mr. Dog als Belohnung.

Twisted Edge Snowboarding

Master-Modus freischalten

Spielt unter den drei Schwierigkeitsgraden durch, und Ihr erhaltet den Master-Modus!

Twisted-Modus freischalten

Spielt den Master-Modus erfolgreich durch, um an den Twisted-Modus zu gelangen!

Mirror-Modus freischalten

Wollt Ihr Euch den Mirror-Modus gönnen, müßt Ihr zuvor den Twisted-Modus meistern.

TRICKS

Shorties



Extra-Board und -Fahrer

Habt Ihr den Mirror-Modus erfolgreich beendet, steht Euch das Boss-Snowboard und der Fahrer Bob mit maximalen Attributswerten zur Verfügung.

G freischalten

Erreicht Ihr in der Stunt-Challenge mehr als 28.000 Punkte, könnt Ihr einen Fahrer namens G anwählen.

Blitzstart

Sobald das Wort „Go“ am Anfang des Rennens verschwindet, drückt Ihr den Analogstick zweimal nach oben.

V-Rally Edition 99

Cheat-Menü freischalten

Im Titelbildschirm mit dem „Press Start“-Schriftzug gebt Ihr die Tastenkombination L + R, C ←, C →, L + R ein. Daraufhin drückt Ihr



Start, haltet Z gedrückt und betätigt mehrmals schnell hintereinander die L-Taste im Modus-Auswahlbildschirm, bis die Worte „Cheat Mode“ erscheinen. Dort habt Ihr Zugriff auf versteckte Wagen und andere lustige Dinge.

SUPER NES

Das Dschungelbuch

Levelanwahl

Sobald das Virgin-Logo erscheint, gebt Ihr

schnell die Tastenkombination ↑, ↑, ↑, B, B, Y, Y, Select, ↑, ↓, ←, →, B, ↑, Y ein. Wart Ihr schnell genug, ertönt ein Geräusch. Im Op-



tionsmenü könnt Ihr nun sämtliche Level und Bonusabschnitte anwählen.

Mihael Ivic, Hannover

Earthworm Jim 2

Diverse Cheats

Die folgenden Tastenkombinationen müssen im Pausenmodus eingegeben werden.

3-Wege-Schuß

X, X, X, X, A, A, X

Plasma-Gun

X, X, X, X, A, A, A

Bubble-Gun

X, X, X, X, A, B, A

Geldwürmer

A, A, B, A, A, Y, B, Y

Zusätzliches Continue

A, Select, A, B, X, Y, X, Y

Extra-Munition

Select, X, X, X, X, X, X

Volle Energie

X, Select, X, B, X, Select, X, A

Mihael Ivic, Hannover

Der König der Löwen

Levelanwahl

Im Optionsmenü gebt Ihr die Tastenkombination B, A, R, R, Y ein. Daraufhin gelangt Ihr in ein Menü, in dem Ihr die Level direkt anwählen und mit A, B oder Y bestätigen könnt.

Mihael Ivic, Hannover



Spawn

Levelcodes

Level	Code
2	D996 3D1D
3	4729 342F
4	D6CF 387D



5	D54F 498D
6	0515 55FF
7	86B1 55BG
8	DH84 9GDG
9	8C98 CBFF
10	0828 CBBG

Thorsten Scheurich, Dielheim-Balzfeld

Super Return of the Jedi

Levelcodes

Level	Code
2	ZJLMRJ
3	LZLKJF
4	VTYMZX



Shorties

TIPS & TRICKS

Level	Code
5	QZNFPP
6	VKCDFD
7	ZCTKFC
8	QYXYHB
9	LFWLTO
10	QDQGKH
11	CPMRZV
12	CDWLTY
13	BPFFZO
14	RMNVLC
15	RVKFKG
16	VOXDQJ
17	HLQMV L
18	VQJGWF
19	ZZSTXZ

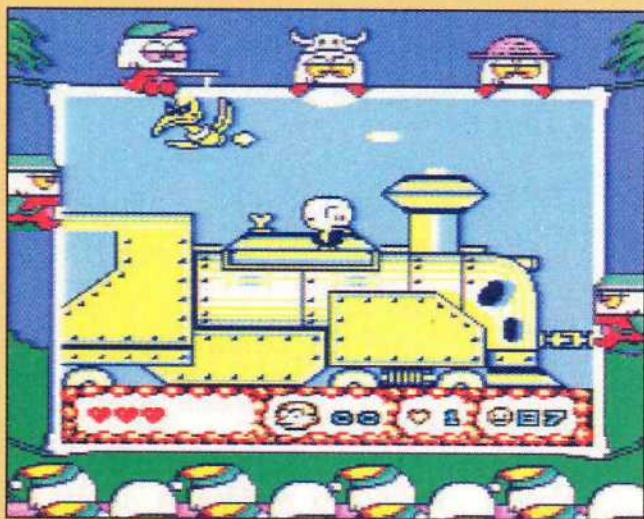
Mihael Ivic, Hannover

GAMEBOY

B. C. Kid 2

Levelcodes

Level	Code
2	7939
3	2821



4	7534
5	0320

Thorsten Scheurich, Dielheim-Balzfeld

Battle Pingpong

Levelcodes

Level	Code
2	7822
3	6524
4	1604
5	0781
6	5802
7	8731
8	0511

Thorsten Scheurich, Dielheim-Balzfeld

Castle Quest

Levelcodes

Level	Code
2	1PPL2
3	GR1P2
4	4R1NG2
5	M2L4N
6	CH2RR6
7	P21CH
8	B2RR6
9	PL5M
10	L2M4N
11	L3M3
12	P2R1
13	M1NG4
14	P1P16
15	K3W3
16	L3CH22
17	V4C1D4
18	G51V1
19	M1RR4N
21	M3NT
22	P2C4N
23	T4M1T4
24	W1LN5T
25	L4NG1N

Thorsten Scheurich, Dielheim-Balzfeld

Mickey Mouse V - Zauberstäbe

Levelcodes

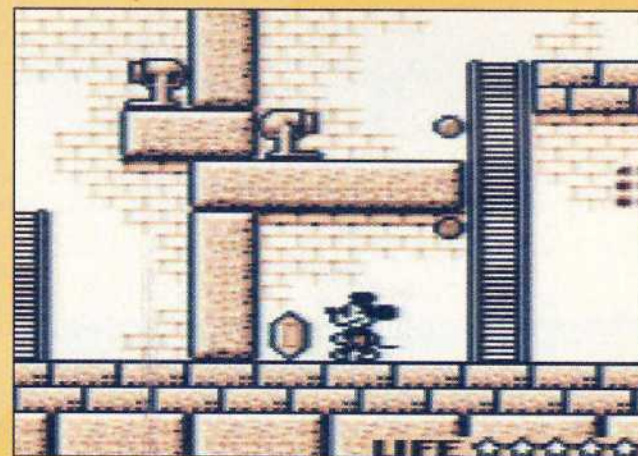
Level	Code
2	BVCK
3	KXLL
4	GRWN
5	WHVT
6	BZSS
7	CZCK
8	DRWP
9	BXLK
10	HWNT

Endgegner

Endgegner	Code
11	SLVP
12	SPZT
13	BLZW
14	GRWP
15	TRVP
16	BWLL
17	WLVK
18	DRZP
19	FLVG
20	HZST
21	TQPY

Endgegner

Endgegner	Code
21	IXMP
22	MOLT



22	FRYT
23	RQNT
24	LQST
25	IXRY
26	MQND
27	SOLL
28	TWCK
29	NWCK
30	SZFT

Endgegner

Endgegner	Code
31	YRVD
32	RQST
33	SZLD
34	FRZM
35	THVN
36	CQNT
37	PZST
38	HQRS
39	SWLK
40	CHWP
Endgegner	IZWL

Mihael Ivic, Hannover

Pitfall - Beyond the Jungle

Levelcodes

Level	Code
Underground	FLTY WTRS
Volcano	GNG DWN
Prison	SLTH HRNG
The Scourge	SWPN GBLW

Top Gear Rally

Alle Strecken

Gibt im Paßwort-Bildschirm das Paßwort „YQX#%“ ein!

Wario Blast

Alle Extras

Wenn Ihr gleich am Anfang mit allen verfügbaren Extras ausgestattet sein wollt, dann gebt für Bomberman das Paßwort „4622“ und für Wario das Paßwort „2264“ ein!

Mihael Ivic, Hannover

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: Ake N – Nintendos SNES-Projekte, Fußball-Vergleichstest: International SS 64 versus FIFA 64
SNES-Tests: Tim – Der Sonnentempel
GB-Tests: Wave Race
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 4)
Poster: Star Wars: Shadows 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: Lylat Wars

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, Lylat Wars
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: Lylat Wars, 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: Wetrix
Game-Boy-Tests: Goemon, King of Fighters – Heat of Battle, Wario Land II
T&T: Mystical Ninja star. Goemon (N64) Komplettlösung, Teil 2, 1080° Snowboarding, Aero Gauge, Snowboard Kids
4 Riesenposter: Forsaken, Iggy's Reckin' Balls, Link, Yoshi

TOTAL! 6/98

2 Riesenposter: Sailor Moon
Specials: Pokémon – Kultspielzeug aus dem Fernen Osten, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 2)
N64-Tests: Bust-A-Move 2, Forsaken, GT 64, Kobe Bryant in NBA Courtside, Virtual Chess 64
Game-Boy-Tests: France 98
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.I!
SNES-Tests: Kirby's Dreamland 3
GB-Tests: Otifanten, V-Rally
T&T: Bust-A-Move 2, Forsaken, Kobe Bryant, Shad. of the Empire

TOTAL! 8/98

Specials: Interview mit Rare (Perfect Dark) und Iguana (Turok 2), Anime-Übersicht
N64-Tests: Iggy's Reckin' Balls, All-Star Baseball 99, Major League Baseball feat. Ken Griffey Jr. (Import), World Cup 98/ISS 98 (Import), Quest 64
SNES-Tests: Super Metroid
GB-Tests: Castlevania II – Belmont's Revenge, Mega Man II
T&T: 1080°, 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.I! Fighter's NEXTream, Mike Piazza's Strike Zone, Super Robot Spirits
Tips&Tricks: Banjo-Kazooie-Komplettlösung (Teil 2)

TOTAL! 11/98

Specials: Game-Boy-Color-News, Comic: Kid Paddle, Star Wars: Rogue Squadron
N64-Tests: Body Harvest, Buck Bumble, Glover, Holy Magic Century, NASCAR 99, Space Station: Silicon Valley, Turok 2, WCW/NWO Revenge, wipEout 64
T&T: Cruis'n World, Forsaken, Banjo-Kazooie, Mission: Impossible, NFL Blitz, WWF War Zone, NHL Breakaway '98
Poster: Space Station: Silicon Valley

TOTAL! 12/98

Specials: 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

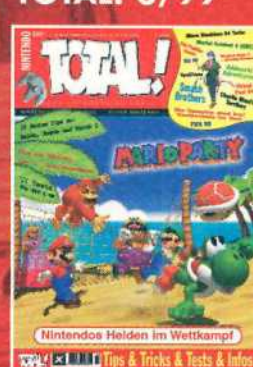
TOTAL! 1/99

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! 3/99



Specials: 50. Internationale Spielwarenmesse Nürnberg, Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (Teil 3), Kid Paddle-Comic
N64-Tests: AllStar Tennis 99, Castlevania, Snow Speeder, Smash Brothers, FIFA 99, Virtual Pool 64, Tetris 64, Mystical Ninja 2 – starring Goemon, Mario Party, Charlie Blast's Territory, Magical Tetris Challenge featuring Mickey, Fox Sports College Hoops 99
Game-Boy-Tests: Oddworld Adventures, ISS 99, Quest for Camelot, Mortal Kombat 4
Tips&Tricks: Zelda 64 (Teil 2), Turok 2 (Teil 1), Rogue Squadron (Teil 2)

TOTAL!-Special 1/97

Das 64 fan magazin bietet jede Menge Tips, Infos, Specials und Reportagen rund um das Nintendo⁶⁴ und die ersten Spiele. Technische Daten, Entwicklungsberichte und Spielebeschreibungen (unter anderem Super Mario 64, PilotWings 64, Wave Race 64) sorgen für den nötigen Überblick. Mit riesigen Turok-Postern.



TOTAL!-Nachbestellungen unter:
<http://www.x-plain.de>
jetzt auch im Internet!

Achtung! TOTAL!-Ausgaben der Jahrgänge 1993 bis 1995 und die Ausgaben 1, 2, 3, 4, 6, 7, 11/96 sowie 3/97 sind vergriffen und können leider nicht mehr nachbestellt werden. Wer Informationen aus alten TOTAL!-Ausgaben sucht, kann sich an einen der vielen Nintendo-Clubs wenden, die Einsicht in ihr Archiv gewähren. Entsprechende Adressen findet Ihr zum Beispiel in der Börse!

Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe
☐	5/96 DM 6,80	☐	11/97 DM 6,80	☐	1/99 DM 6,80
☐	8/96 DM 6,80	☐	12/97 DM 6,80	☐	2/99 DM 6,80
☐	9/96 DM 6,80	☐	1/98 DM 6,80	☐	3/99 DM 6,80
☐	10/96 DM 6,80	☐	2/98 DM 6,80	☐	Sonderheft
☐	12/96 DM 6,80	☐	3/98 DM 6,80	☐	1/97 DM 5,80
☐	1/97 DM 6,80	☐	4/98 DM 6,80		
☐	2/97 DM 6,80	☐	5/98 DM 6,80		
☐	4/97 DM 6,80	☐	6/98 DM 6,80		
☐	5/97 DM 6,80	☐	7/98 DM 6,80		
☐	6/97 DM 6,80	☐	8/98 DM 6,80		
☐	7/97 DM 6,80	☐	9/98 DM 6,80		
☐	8/97 DM 6,80	☐	10/98 DM 6,80		
☐	9/97 DM 6,80	☐	11/98 DM 6,80		
☐	10/97 DM 6,80	☐	12/98 DM 6,80		

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel).

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Achtung! Bitte vergeßt die Versandkosten nicht!
(Inland DM 5,-/Ausland DM 12,-)
Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung
(Kartenummer bitte nicht vergessen!)

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!



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

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!

Tach auch!

Mittlerweile scheint fast die Hälfte von Euch aus fleißigen Farmern zu bestehen. Wo ist das goldene Huhn, wie bekomme ich die magische Bohne, darf man eine Frau auch mit in die Berge nehmen, was hat es mit der Vollmondpflanze auf sich, und wie und wann setze ich den Wintersamen ein? Fragen über Fragen, die das Leben eines einfachen Bauern manchmal ganz schön durcheinanderbringen können. Sollte die Flut der *Harvest Moon*-Fragen nicht plötzlich abebben (schönes Wort, gelle!?), dann werden wir in Kürze ein Mini-Special bringen, in dem wir die am häufigsten gestellten Fragen beantworten und zudem einige allgemeine Tips geben. Ach, noch was: Vergesst bitte nicht das Datum auf Euren Briefen und Karten! Denn damit ist es für uns einfacher, den Überblick zu behalten.

Danke und viel Spaß mit dieser Ausgabe!

Thomas

Fragen

The Battle of Olympus (Game Boy)

Unsere treuen Leser **Norbert und Stefan aus Österreich** sind nicht nur beide erfrischende 14 Jahre alt, sondern auch auf der Suche nach einem netten Menschen, der ihnen die ersten Schritte in diesem Spiel erklärt. Ohne Hilfe wissen sie keinen Weg, wie Orpheus seine angebetete Helena aus den Klauen des bösen Hades befreien könnte. Helpline-Götter, macht Euch an die Arbeit!



Bomberman 64 (N64)

Dennis Johnen hat nach eigenen Aussagen „schwere Probleme bei diesem bombigen Abenteuer in Level 6-3 (Doom Castle)“. Es geht darum, die vier Schalter zu erreichen.

Claymates (SNES)

Regina Pringal und ihr Sohn besitzen das betagte Jump&Run, nur eine Anleitung oder Tips und Tricks haben sie nicht zur Hand. Deshalb suchen sie nach Paßwörtern oder Cheats, die ihnen das Fortkommen erleichtern sollen.



TOTAL! rät:

Da dieses Spiel über keine Paßwortfunktion verfügt, bleiben lediglich zwei kleine Hoffnungsschimmer auf Hilfe. In Sachen Cheats seid Ihr aufgerufen zu schreiben, und was die Tips angeht, da helfen wir weiter: Im Verlauf des Abenteuers erhält Clayton Hinweise auf Warp-Zonen, durch die er direkt in höhere Level gebeamt werden kann. So müßt Ihr nicht jedesmal die ersten Level komplett absolvieren, sondern könnt einige Abschnitte ganz einfach überspringen.

Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest (SNES)

Christian Puchert aus Darmstadt hat alle Level inklusive der Verlorenen Welt durchgespielt, die 75 Krem-Münzen und auch die 40 DK-Münzen gefunden. Selbst bei den Endgegnern hat er ein Affentheater aufgeführt, das seinesgleichen sucht. Nun zeigt die Prozentanzeige aber „nur“ 101 an. Woran liegt es, daß Christian der letzte Prozentpunkt fehlt?

Benjamin Klimmek forscht nach dem letzten Bonusfaß im Level Ketten-KLetten. Im darauffolgenden Level Gift-Gemäuer hat Benjamin die größten Probleme, denn dort findet er rein gar nichts.

TOTAL! kramte im Archiv:

In der Ausgabe 5/96 hatten wir zwei Kartenausschnitte abgebildet, die wir an dieser Stelle noch einmal zeigen möchten. Hoffentlich helfen Dir die Bilder weiter, Benjamin!



TRICKS

Helpline



Diese Karte zeigt Euch den Standort der DK-Münze. Springt der Wespe auf den Kopf und sammelt das begehrte Stück rasch ein!



Um zum Bonusfaß zu gelangen, bedarf es einer gehörigen Portion Geschwindigkeit. Wie Ihr seht, bewacht ein Zinger den Durchgang zum Bonusversteck. Schießt ihn ab, und dann nichts wie rein!

Donkey Kong Country 3 - Dixie Kong's Double Trouble (SNES)

Christian Puchert schwingt sich in seiner Freizeit von Baum zu Baum, immer auf der Suche nach der begehrten DK-Münze im Level Klippen-Klamotte. Den dritten Bonuslevel in Swoopy-Doopie (Verlorene Welt) kann er bedauerlicherweise auch nicht entdecken.

TOTAL! findet:

So schwierig sollte das eigentlich gar nicht sein mit der DK-Münze. Unsere Komplettlösung (TOTAL! 2-5/97) sagt dazu, daß der Taler am Ende des Levels zu finden ist. In den dritten Bonuslevel kommt Ihr übrigens, wenn Ihr im letzten Drittel der Stage die Spechte als Trampolin benutzt, um auf diese Weise nach oben zu gelangen.

Dragon Quest VI (SNES)

Stefan Wallis aus Bochum spielt das fernöstliche Rollenspiel mit Begeisterung. Doch führt die Freude leider so weit, daß er nun als Geist durch die Stadt rennt und nicht weiß, wie er sich zurückverwandeln kann. Stefan ist durch den unterirdischen Brunnen in die seltsame Stadt gekommen, die den japanischen Namen trägt. Wer ist gewillt, dem 'Geistlichen' auf die Sprünge zu helfen und dem Spuk ein Ende zu bereiten? Stefan erwartet eine TOTAL! richtige Antwort.

F-Zero X (N64)

Sacha Galgon braucht einen Tip. Er sucht nach dem perfekten Fahrzeug für den Joker Cup. Hat jemand eine Empfehlung?

Final Fantasy (NES/US-Version)

Tuncay Devecioglu aus Berlin besitzt den ersten Teil der phantastischen Rollenspielreihe aus dem Hause Square. Das Modul erschien vor mehr als elf Jahren in Japan und rettete die Software-Firma vor dem Konkurs. Bezeichnend ist die Geschichte des Spiels, in der vier junge Krieger des Lichts die Erde von der verfluchten Dunkelheit befreien sollen. Tuncay möchte dabei helfen und hat auch schon die Piraten am Anfang besiegt. Doch nun weiß er nicht so recht weiter. Wenn er in die Höhle rechts auf der Karte geht, um dort den Kristall zu holen, den er dann bei der Hexe Matoya abgibt, damit er das Herb für den Elfenprinzen bekommt, wird er immer wieder von den Gegnern paralysiert. Könnt Ihr Tuncay einen Rat geben?

Final Fantasy III (SNES/NTSC-Version)

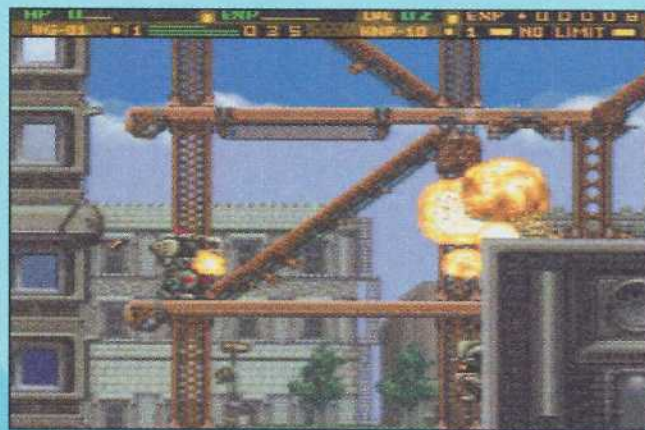
Martin Wallimann betreibt das Modul über einen Adapter, wobei sich beim Abspann, wenn Gogo in den Abgrund fällt, ein Absturz unfreundlich ins Geschehen drängt und bekanntermaßen die Story unsanft abbricht. Wer besitzt eine NTSC-Konsole mit FF III und verrät Martin den Inhalt der abschließenden Abhandlung des Abenteuers? Alle Aktiven nehmen auch am Abo-Wettbewerb teil!

Christopher Loy sucht den Eingang zum Ebot's Rock. Ebot's Cave findet er auch nicht, und dann würde er noch liebend gern in den Besitz des Economizers und der Gem Box kommen. Außerdem interessiert ihn die Besonderheit am Cursed Ring. Wer mag ihm helfen?



Front Mission 2 - Gun Hazard (SNES)

Christopher Loy füllt die Energie seines Mechs gerne über den Balken auf, der sich im oberen linken Menü befindet. Die Frage ist nun, ob sich auch diese Powerleiste wieder vollständig füllen läßt.



Harvest Moon GB (Game Boy Color)

Dennis Dittmer würde sich „tierisch“ über Cheats freuen. Wie das goldene Huhn zu finden ist, haben wir bereits in der vorigen Ausgabe geklärt (SNES- und GBC-Version unterscheiden sich in diesem Punkt nicht). Bleibt nur noch die dritte Frage: Wie bekommt man die Sichel wieder, die man dem Zwerg gegeben hat? Die machen doch nur Ärger, die blöden Zwerge ...



Helpline

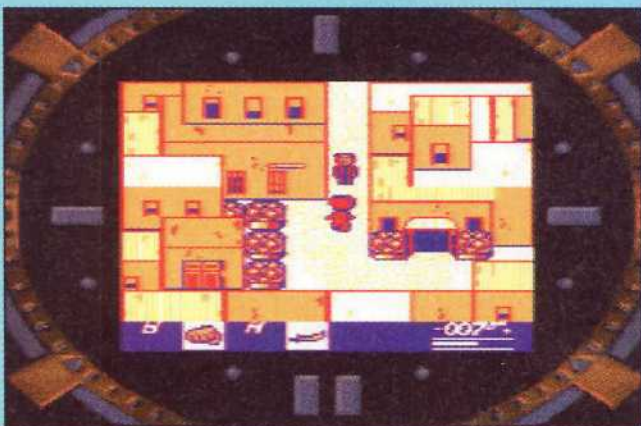
TIPS &

Harvest Moon (SNES)

Von vielen an alle: Passiert nach dem erfolgreichen Durchspielen eigentlich noch etwas? Erscheint zum Beispiel eine neue Option, ein verstecktes Menü, ein neuer Modus, oder gibt's eventuell sogar Subventionen vom Staat?

James Bond 007 (Game Boy)

Die Geheimagentin Ihrer Majestät **Gabi Beusch** (auch Agent 014 genannt) hält sich aufgrund eines Spezialauftrags gerade verdeckt in Kurdistan auf. Ihre gefährliche Mission ist, die Lampe im Hof der Kneipe zu holen (siehe TOTAL! 2/99, Seite 87). Doch gibt es nun unerwartete Schwierigkeiten bei ihrer Spionagetätigkeit, denn in die olle Kneipe kommt man wohl nur mit einem Paß, der ihr aber fehlt. Wer nimmt den Auftrag an und schleicht sich als Strohmännchen zum dunklen Übergabeort? Praktisch veranlagte Spitzel dürfen die Lösung aber auch gerne mit der Bundespost an uns senden. Kleiner Tip: Schreibt einfach „Top Secret!“ auf den Umschlag!



The Legend of Zelda - Link's Awakening (Game Boy)

Jann Steiner aus der Schweiz und **Link** aus Hyrule suchen gemeinsam nach dem Schlüssel für die Tür beim Endgegner in der Djin Grotte. Link würde ja gerne alleine losrennen, aber seine vorprogrammierten motorischen Schwächen hindern ihn daran. Und mit dem Sprechen klappt's ebenfalls nicht so gut, deshalb weiß Jann auch nicht, was ihm der Spruch bei der Steintafel sagen will: „Erst den eingesperrten Hasen, zuletzt den Skelettrittter ...“ Nun ist es an Euch, Jann unter die Arme zu greifen, damit er wiederum Link in Bewegung setzen kann.

Marina Böyng (15) hat sich das gute alte Game-Boy-Zelda erst vor zwei Monaten gekauft. Uns beweist das wieder einmal, daß Zelda-Spiele – aber natürlich nicht nur sie al-

lein – das sind, was man zeitlos nennt. Zeit braucht Marina nun, denn ohne Hilfe kommt sie vorerst nicht so richtig weiter. Sie befindet sich beim Bananenhändler, der ihr auch schon ein paar dieser krummen Früchte ausgehändigt hat. Doch wohin damit? Was soll sie bloß mit diesen gelben Dingen machen? Außerdem benötigt Marina auch noch einen Tip, der ihr hilft, die Greifenfelder zu finden. Schreibt uns, und es wird mindestens einen fröhlichen Menschen mehr auf dieser Welt geben!



The Legend of Zelda DX - Link's Awakening (Game Boy Color)

Per E-Mail erhielten wir von **Stefan Schubert** die Frage, ob jemand eine Komplettlösung zum farbigen Remake besitzt. Wenn dem so ist, dann könnt Ihr uns die Lösung entweder auf Papier oder Diskette zuschicken oder auch eine E-Mail senden (die Helpline-Adresse lautet: thomas@x-plain.de). Wir leiten die Unterlagen dann direkt an Stefan weiter (mail uns deshalb doch bitte mal Deine Adresse!).



The Legend of Zelda - Ocarina of Time (N64)

Wer die Game-Boy-Fassung der Link-Abenteuer kennt und das Ende des Spiels mit nur einem Leben erreicht hat, der weiß, daß es dafür einen kleinen Bonus gibt. Was da auf Euch wartet, wollen wir an dieser Stelle nicht verraten, denn die Frage von **Petra Rödig** bezieht sich auf das brillante Nintendo⁶⁴-Modul:



Gibt es eigentlich eine Belohnung oder etwas?

Ähnliches für tadelloses Durchspielen?

Herr Udo Unbekannt aus Nirgendwo (Name und Anschrift sind der Redaktion nicht bekannt und so-

wieso nur Schall und Rauch) hat in dem kleinen Stall mit den zwei Kühen auf der Lon-Lon-Farm nach oben geschaut und dort eine mysteriöse Öffnung entdeckt. Er fragt, ob man dort hinaufkommt.

TOTAL! eröffnet:

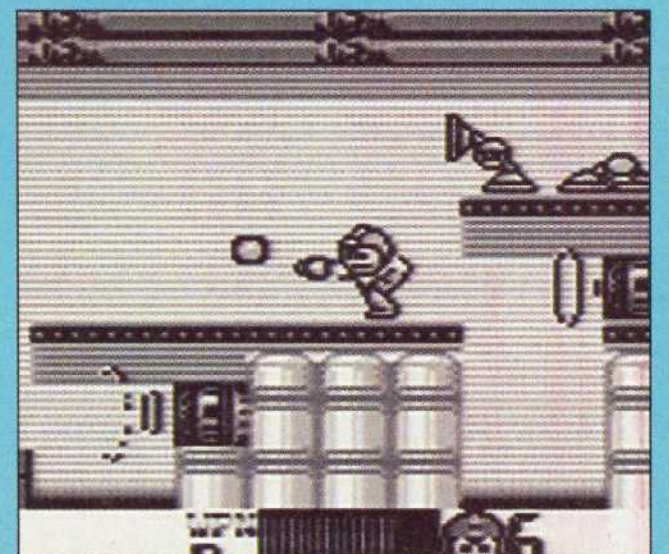
Nein, diese Öffnung ist nicht zu erreichen.

LylatWars (N64)

Ibrahim Solmaz aus Mannheim fightet wie ein Berglöwe, scheitert aber regelmäßig am Endgegner im schwierigen Level Zoness. Fliegerasse sind nun aufgerufen, mal eben ein paar Tips herübersegeln zu lassen.

Mega Man 2 (Game Boy)

Gabi Beusch residiert im megaschönen Oberengstringen in der Schweiz und bittet um putzige Paßwörter.



TOTAL! schreitet umgehend zur Tat:

Level	Code
2	A1, A3, B3, C3, D2, D4
3	A1, A3, B3, C3, D1, D2, D4
4	A2, A3, B1, B3, C3, D1, D2, D4
5	A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4
6	A2, A3, B1, B4, C1, C2, D1, D4
7	A2, A3, B1, B4, C1, C2, C3, D1
8	A2, A3, B1, B2, B3, C2, C3, C4, D2, D3
9	A2, B1, B2, B4, C2, C3, C4, D2, D3

TRICKS

Helpline

Secret of Mana 2 (SNES)

Martin Wallimann aus der Schweiz hat uns diesmal nicht nur seinen sechs Buchstaben langen Vornamen verraten, sondern auch noch drei Fragen gestellt, von denen wir erst einmal eine in diese vierte Ausgabe 1999 aufnehmen konnten. Er würde gerne wissen, ob es wirklich nur für Duran als Ritter einen Schild gibt, oder ob auch die anderen Charaktere in der Lage sind, diesen Schutz zu tragen.



Star Wars - Super The Empire Strikes Back (SNES)

Nicole Krooss (Sorry, aber der Nachname war auf dem Fax schlecht zu lesen!) **aus Quickborn** hängt in der dritten Area des Spiels beim glibberigen Endgegner fest. Sie attackiert das Monster zwar mit dem Lichtschwert, kann aber nicht siegen. Nun ist sie knapp davor, das Modul zu Plastikbechern zu verarbeiten. (Das arme Modul!) Gebt Ihr doch bitte ein bißchen von der guten Seite der Macht ab und schickt Tips für diesen schwierigen Kampf!

Starshot - Panik im Space Circus (N64)

Marcel Rehder steckt auf Killer Expo im War Simulator fest. Er befindet sich im dritten Teil bei den Drachen und möchte nun vorbei. Doch die feurigen Urviecher machen so einen hitzigen Aufstand, daß vom lieben Starshot nur noch ein Haufen Asche übrigbleibt. Wie kann Marcel den Feuerspuckern einheizen, um an die Tür zum Geheimlabor zu gelangen?



Street Fighter II Turbo (SNES)

Der gute **Sacha Galgon** würde sich mächtig freuen, wenn uns jemand eine komplette Move-Liste zuschickt, damit wir sie dann an ihn weiterleiten können. Gebt Euch einen sanften ‚Kick‘ und schreibt!

WCW/NWO Revenge (N64)

Weil **Jakob Weißmann aus Hamburg** (Moin, moin!) neben den Tips zum Erspielen der zusätzlichen Charaktere auch nach geheimen Cheats sucht, seid auch Ihr aufgerufen, Euer Wissen preiszugeben. Denn einige Spieltips folgen nun auf dem Fuß.



TOTAL! enthüllt:

Als Curt Hennig kämpfen:

Erkämpft Euch den US-Heavyweight-Champion-Gürtel, um Curt freizuschalten!

Als Kidman kämpfen:

Gewinnt den Cruiserweight-Champion-Gürtel!

Als Rowdy Roddy Piper kämpfen:

Holt Euch den World-Heavyweight-Champion-Gürtel, um mit Herrn Piper loszulegen!

Als Canyon oder Mortis kämpfen:

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

Als Meng und Barbarian kämpfen:

Gewinnt den Tag-Team-Champion-Gürtel!

sollte selbstverständlich im Winter geschehen. Erscheint dann umgehend oder auch erst einen Tag später eine schnuckelige Fee, dann war die Aktion erfolgreich.

2. Die Frage, wie man die Beere der Vollmondpflanze bekommt, kann auch Daniel nur ansatzweise beantworten: Im ersten Jahr findet er manchmal im Herbst auf der Bergspitze die gesuchte Beere. Unklar ist nun lediglich noch, ob sie auch zu anderen Jahreszeiten beziehungsweise in späteren Jahren dort auftaucht. Ihr solltet halt einfach häufiger mal nachschauen, ob sich etwas verändert hat.

LylatWars (N64)

Simon Elchlepp, Ausgabe 2/99:

Um das U-Boot für den Battle-Modus zu bekommen, müßt Ihr nach Aussage von Marcus Walkstein gar nichts machen. Wie praktisch! Doch dahinter steckt die ernüchternde Erkenntnis, daß sich das Tauchboot überhaupt nicht freispielen läßt, da es sich um ein Gerücht handelt. Es gibt nämlich keinen Schauplatz, wo Wasser zu finden ist. Was hingegen freigespielt werden kann und somit quasi als Ersatz herhält, ist die Bazooka, die Ihr bekommt, wenn Ihr im Expert-Modus in einem Durchgang auf jedem Planeten (Venom ausgeschlossen) eine Medaille einheimst.

Star Wars: Shadows of the Empire (N64)

Thomas Brandtmayr, Ausgabe 2/99:

1. Das Raumschiff im Level Spaceport Gall läßt sich sehr leicht zerstören, indem man sich geschickterweise direkt unter das Schiff stellt und dann nach oben schießt. Dort, wo Dash steht, kann er nicht getroffen werden. Benutzt am besten den normalen Laser und gelegentlich die Seeker-Raketen!

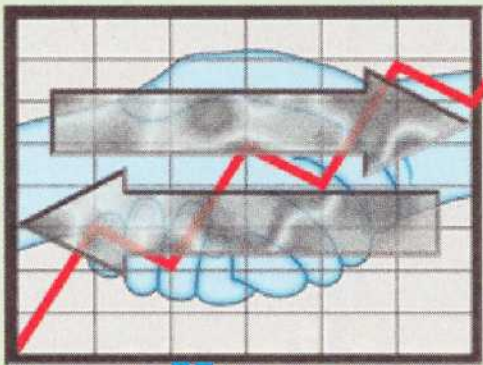
2. Bei der Schlacht um Skyhook solltet Ihr Euch auf die vier Arme mit den dazugehörigen Türmen konzentrieren. Denn sobald die Türme zerstört sind, wird der durch Laserstrahlen versperrte Weg freigegeben. Anschließend fliegt Ihr durch den ersten Arm ins Innere der Station, wo sich ein blauer Power Core befindet. Beschießt ihn mit zwei Missiles, damit er explodiert! Dies wiederholt Ihr an den übrigen drei Armen, wodurch schließlich die komplette Station vernichtet wird. Noch ein kleiner Tip zum Schluß: Spielt Ihr auf der Schwierigkeitsstufe „Medium“ und schafft es noch rechtzeitig, wieder aus der Station herauszufliegen, dann überlebt Dash Rendar, und es wird Euch ein anderer Abspann gezeigt.

Antworten

Harvest Moon (SNES)

Marc Wensiersky, Ausgabe 2/99:

1. Landwirtschaftsexperte Daniel Himmel rät im Falle der Wintersamen, sie versuchsweise mit auf die Bergspitze zu nehmen und dort vor dem kleinen Hügel auszustreuen. Das Ganze



BÖRSE

SNES

VERKAUFE

Taz Mania, Parodius, Zelda, Sim City, König der Löwen, Super Mario, Goof Troop, jedes Spiel DM 30, Tel.: 089/3142752, Oskar

SNES mit 2 Pads + Super Game Boy + 5 Spiele: Super Mario Kart, Secret of Mana, First Samurai, Super Mario, Asterix & Obelix, für DM 180, Tel.: 07333/5136, Christof

SNES DM 79, Spiele ab DM 39, F-Zero, Powermonger, Logic Bomb, Dropzone, Kampf- u. Sportspiele, Motorrad-/Autorennen usw., Spiele für PSX, PC, Game Boy, N64, Nagano, F1, Fußball, Turok 1, DKR, ISS 98, PilotWings, Tel.: 02553/6959, Ingrid

SNES (gebraucht) DM 50, SNES (neu, noch verpackt) DM 100, 3 Spiele DM 150 (Terranigma, Zelda, Mario All-Stars, Tel.: 02661/938296, Melissa

20 Spiele, vorwiegend Action/Adventure bzw. Rollenspiele, suche Zelda, Harvest Moon, Ys III, Paladin's Quest, verkaufe Chameleon Twist + Holy Magic Century (N64), Tel.: 030/9288804, Petra

SUCHE

Suche Breath of Fire (us), Secret of Mana 2, ARP 2, suche außerdem NES und SNES in NTSC, Tel.: 05422/7340, Jens

Lost Vikings Classic und Lost Vikings II gesucht, Tel.: 0461/42561, fragt nach Marianne

Suche wie verrückt US-RPGs: Final Fantasy II, Breath of Fire 1, Ultima 6, Chrono Trigger, Ogre Battle, Star Ocean, Robotrek, 7th Saga und US-SNES! Tel.: 0228/612112, Dorothea

Suche SNES-Action-Replay III, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 034244/50116, ab 16 Uhr, Jens

Suche Rollenspiele, z. B. Final Fantasy, Breath of Fire 1, Chrono Trigger usw., nur privat, Tel.: 06302/4767, Brigitte

Suche Breath of Fire I + II, Lufia II, Secret of Mana II, Castlevania, Final Fantasy III, ilhr erreicht mich unter Tel.: 02161/630013, Robert

NES

VERKAUFE

Hergugge! Verkäufe NES + 2 Pads, Mehrspieler-Adapter, SMB 1 + 2, Tetris, Nintendo World Cup, Wizards & Warriors, K.O. Boxing, Game Boy: Tetris, GB-Hülle, leere CD-Hüllen, Tel.: 06078/71202, Manuel

N64

VERKAUFE

Verkaufe WCW/NWO, Top Gear Rally, Banjo, je DM 70, F1 Pole Position, ISS 64, je DM 55, FIFA 64 DM 20 und Yoshi's Story DM 40, suche Mission: Impossible, Nascar 99, WCW/NWO Revenge, 1080° u. a., Tel.: 0381/5190332, Ronny

Holy Magic Century für DM 80, mit Anleitung und Verpackung, Tel.: 06224/922487, ab 14 Uhr, fragt nach Stefan

Verkaufe Hexen DM 40, Bomberman 64 DM 60, für NES S. Mario World DM 10, WeaponLord DM 15, suche Comics 60-80er Jahre, z. B. Bessy, Superman, Batman, Fix + Foxi, Tel.: 04361/1238, Heinz

Body Harvest DM 80, XG 1 DM 30, War Zone DM 80, Golf DM 80,



NES, 6 Spiele, 2 Joyp. DM 70, GB-Netzteil u. Akku DM 25, MS, 4 Spiele DM 60, MD, 3 Spiele, 1 Joyp. u. Joystick DM 85, Tel.: 030/94633744, Steven

Verkaufe Bomberman 64 + Glover für VB DM 70, zus. nur DM 120, suche Blast Corps od. Zelda 64, auch Tausch, dringend!! Tel.: 09221/808385, Daniel

Verkaufe ISS 64 DM 50, ISS 98 DM 70, V-Rally 99 DM 40 (ohne Anl.), Turok II (engl.) DM 70, F-Zero X DM 60, für SNES: Final Fantasy III DM 240, Tel.: 02203/83611, René

Verkaufe N64-Spiele: Wave Race DM 50, Bomberman 64 DM 60, Chameleon Twist DM 70, Tel.: 03693/897382, ab 18 Uhr anrufen, Philipp

Verkaufe Mission Impossible, Topzustand, für DM 80, Tel.: 0234/313701, Roland

Verkaufe Zelda 64 inkl. Spieleberater für nur DM 100 und Game Boy Color für nur DM 130! Tel.: 04451/957091, ab 15 Uhr, Daniel

HARDWARE

SUCHE

Suche Netzgerät für NTSC-Super-Nintendo, Tel.: 09662/1787, Thomas

SONSTIGES

VERKAUFE

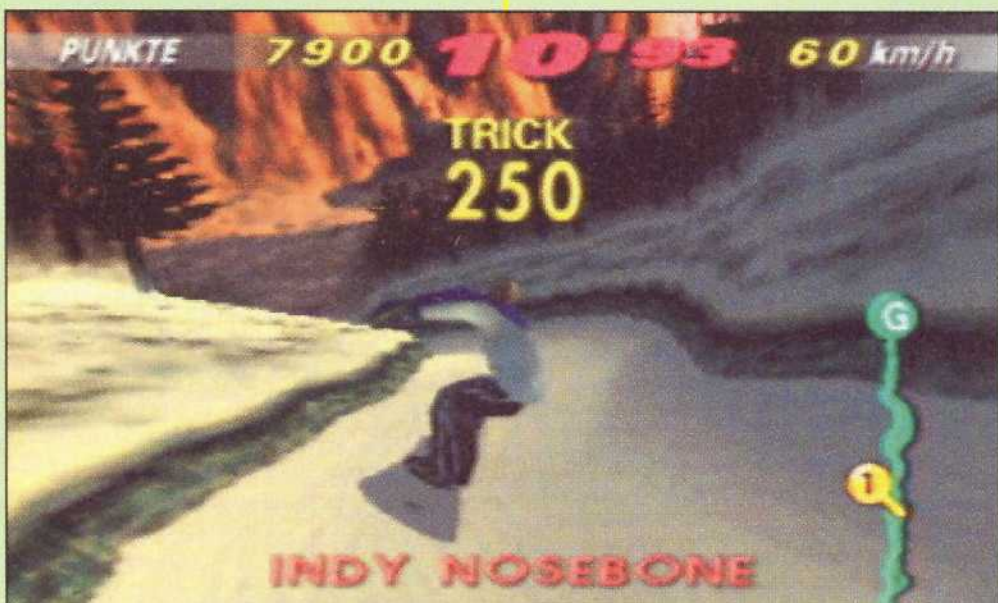
Verkaufe Super Mario 64 und Tomb Raider 3 für PC, möchte DM 50 für jedes Spiel (mit Anleitung), Tel.: 06404/950399, Philipp

Club-Nintendo-Hefte von 1/91 bis 4/97, Lösungsbuch + Sonderhefte, nur komplett, für DM 60 zu verkaufen, Tel.: 06722/47242 oder 0171/3237349, Alexander Sarther

Neu!!! Nintendo-Flohmarkt! Kostenlose Infos beim Cheater-Club, H.-Allmers-Str. 22, 26721 Emden

SUCHE

Cheater-Club sucht Mitglieder (für nur DM 1,66 monatlich), kostenlose Infos beim Cheater-Club, H.-Allmers-Str. 22, 26721 Emden



Game Castle

PlayStation • Nintendo⁶⁴**Super Nintendo • Saturn**

Importspiele • Umbauten



Tel: 040 - 331 623 • Fax: 32 52 58 51



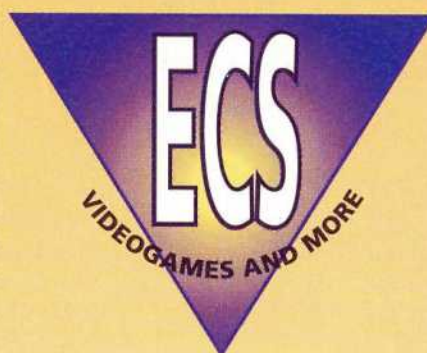
Tel: 040 - 390 50 61 • Fax: 390 50 62



2nd Reality
VIDEOGAMES & MORE

Bei uns ist Service nicht
nur ein Schlagwort.
Testen Sie uns und Ihr
Wunschspiel in Ruhe bei
einer Tasse Kaffee.

Frank Schleede
Holzmühlenstr. 57
22041 Hamburg
Telefon: (040) 696 40 480
Telefax: (040) 696 40 451



Importspiele & Zeitschriften

Wandsbeker Chaussee

KLUGE
Videospiele
Nr. 178

Ausgang
Ruckteschellweg

Peterskampweg

Friedenstraße

Hammer
Steindamm

Fax: 040/298 34 102

BÖRSEN-FORMULAR

NUR 5 DM

Bitte in Druckschrift und mit Leerzeichen schreiben!

NAME _____

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ Super Nintendo
☐ NES
☐ Game Boy
- ☐ Nintendo⁶⁴
☐ Hardware & Zubehör
☐ Sonstiges

[illegible]

Datum

Unterschrift

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!



KANNJA WOHNEN NICHT ANGEHN

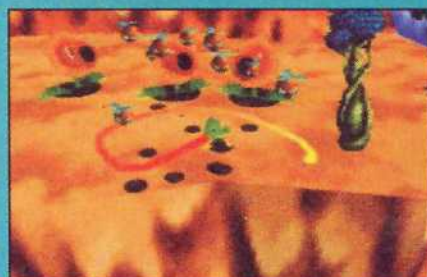
Leider muß man irgendwann
alles mal beenden.
Auch den Erwin, denn den kann
man nicht mehr verwenden.
Es hieß „Gute Nacht“ für ihn,
doch die Schuld ist seine.
Er saß ruhig vorm Kamin,
wärmte seine Beine.
Als ihm dann das Holz ausging,
tat er eine Sünde:
„Merkt ja keiner, wenn ich flink
die TOTAL! entzünde!“
Doch er beugte sich zu weit,
stürzte in die Flammen.
Und er brannte eine Zeit
mit TOTAL! zusammen.
Nun sind seine Lichter aus,
immer und auf ewig.
Also schmeißen wir ihn raus,
stören wird's ihn wenig.
Auch, wenn mancher ihn vermißt,
gilt es zu verstehen:
Immer, wenn's am schönsten ist,
soll man wieder gehen!

Tja, da hätte der Erwin aber besser
wissen sollen, wie man mit seiner
TOTAL! nicht umgehen sollte. Im-
merhin kann der die nächste Aus-
gabe, die am 30. April erscheint,
nicht mehr verbrennen ... wie, Euch
gefällt sein Schicksal nicht? Na, dann
hofft mal ganz stark, daß es sich nur
um einen fiesen Aprilscherz handelt!
Vielleicht habt Ihr ja Glück ...



Zack, isser gelb

Da seht Ihr, wie sich ein Chamäleon verstellen kann: Erst sagt es, daß es kommt, dann wird sein Erscheinen einfach nach hinten verschoben. Zur Strafe wird *Chameleon Twist 2* kommenden Monat von uns getestet.



Cham. Twist 2 (N64)

Oh, Besuch!

Unser Redaktionsliebling Shadowman darf schon einmal die Pommes kalt stellen. Wir werden nach England jetten und ihn beziehungsweise seine Väter von Iguana U. K. besuchen. Wenn wir wiederkommen, geben wir unsere Eindrücke an Euch weiter.



Shadowman (N64)

Flieg' nicht so hoch, mein kleiner Freund

Lange war es still um den Stählernen, doch er ist noch am Leben. In TOTAL! 5/99 werdet Ihr wieder mit frischen Eindrücken versorgt. Kann *Superman* die Welt retten? Wahrscheinlich, hat er ja bisher immer hinbekommen, aber wir wollten ein wenig Spannung erzeugen.



Superman (N64)

Hauptsache, er ist drin

In diese Ausgabe haben es die beiden Sportspiel-Updates *NHL Pro 99* und *NBA Pro 99* nicht mehr geschafft. Dafür habt Ihr etwas, worauf Ihr Euch im nächsten Heft freuen könnt. Dann servieren wir Euch die Tests.



NHL Pro 99 (N64)

Hals- und Beinbruch

Ubi Softs extremitätenloser Held Rayman hat es vorgemacht: Erfolg hat man auch ohne Beine! Das hat die Hauptfigur aus *Tonic Trouble* wohl mitbekommen und versucht es ebenfalls nur mit Händen und Füßen ohne Verbindung zum Körper. Kommenden Monat erfahrt Ihr mehr.



Tonic Trouble (N64)

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Fred Feuerstein und Barney Geröllheimer lächelten Euch auf dem Titel der TOTAL! 4/94 entgegen. Doch nicht nur *The Flintstones* wurde getestet, auch *The Legend of the Mystical Ninja* erschien vor fünf Jahren in Deutschland, zusammen mit *NBA Jam*. Des weiteren blickten wir zurück auf *Super Probotector* (SNES) und *Probotector II* (NES), und stellten einen Joy-pad-Vergleichstest zusammen. Aber der interessanteste Artikel war ohne Zweifel *Mega Man X*, KDHs erstes TOTAL!-Preview. Insgesamt dreizehn SNES-, ein NES- und fünf Game-Boy-Tests sowie ein Game-Boy- und ein SNES-Preview konnten wir Euch bieten.

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Frederic Berg (fb) (ViSDP)

Stellv. Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh)

Redaktion: Marco Häntschi (mc), Thomas Hellwig (th), Sebastian Krämer (ska), Tobias Partetzke (tobi)

Online-Redaktion: Marcus Höfer (cus)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Holger Reher, Hirofumi Yamada

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafikleitung: Hanno Meier

Grafik: Arne Bahruth

Freie Mitarbeit: Heine Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Ernö Andrich, Industriestraße 44 a, 82194 Gröbenzell, Tel.: 0 81 42/5 71 07, Fax: 0 81 42/5 71 08
Anzeigenleitung: Torsten Weber (ViSDP)
Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 50 43

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lübeck, Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: © GT Interactive

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.

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 #2
MIT VERSPIEGELTEM
„MIP-COVER“!

DIE NEUE **WELTHERRSCHAFT**
BEGINNT JETZT!

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

PINKY & BRAIN #2 • AB SOFORT ÜBERALL IM HANDEL!
... und die TV-Serie jeden Sonntag Vormittag auf ProSieben

Dino
COMICS



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

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
LENKRAID GAMESTER 64 RUMBLE WHEEL	129,95
MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG.	34,95
MEMORY CARD 1 MEG	26,95
MEMORY CARD 8 MEG	59,95
RUMBLE PAK	34,95
RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	19,95



CASTLEVANIA 3D (APR) 119,95

1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL (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	79,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE	99,95
BUST A MOVE 3	99,95



GAMEBOY

GAME BOY POCKET COLOR EDITION (VERSCH. FARB: ROT, GRÜN, GELB, BLAU, TRANSPARENT, SILBER, PINK)	109,-
BATTERY PACK - GAMEBOY	9,95
GB POCK. CAMERA (VERSCH. FARB.)	99,95
CAMERA PRINTER	119,95
LADEGERÄT - GAMEBOY	19,95
LINKKABEL GB → GBP, GBP → GBP	14,95
ARIELLE-CLASSICS	44,95
ASTERIX & OBELIX - CLASSICS	44,95
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
BUST A MOVE 2	39,95
CASTLEVANIA - LEGENDS	59,95
COOL HAND	44,95
DONKEY KONG - CLASSICS	44,95
DR. FRANKEN	44,95
OSCHUNGELBUCH - CLASSICS	44,95
GARGOYLES QUEST	44,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	59,95
KING OF FIGHTER - HEAT OF BATTLE	59,95
MARIO'S PICROSS	49,95
MONTEZUMA'S RETURN	44,95
MULAN - DISNEY CLASSICS	59,95
ODD WORLD: ABE'S ADVENTURES	64,95
ON THE TILES	44,95
SPIROU	64,95
SUPERMAN	59,95
TAMAGOTCHI	44,95
V-RALLY - CHAMPIONSHIP ED.	64,95
ZELDA IV - CLASSICS	44,95

SUPER-NINTENDO

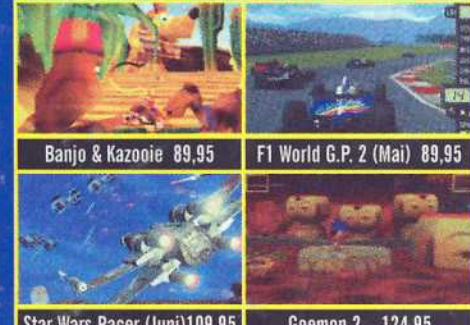
SUPER NINTENDO MORE FUN SET 2 INKL. SUPER GAMEBOY	149,-
ASTERIX	54,95
DONKEY KONG COUNTRY 3 - CL.	74,95
KIRBY'S GHOST TRAP	49,95
MICKEY & MINNIE	74,95
NBA LIVE '97	69,95
STAR WARS: EMPIRE STRIK. BACK	89,95
STAR WARS: RETURN OF THE JEDI	89,95
WILLIAMS ARCADE'S GREAT. HITS	99,95

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



JET FORCE GEMINI (JUN) 109,95

CARMAGEDDON (APRIL)	109,95
CASTLEVANIA 3D (APRIL)	119,95
CHAMALEON TWIST 2 (APRIL)	99,95
CHARLIE'S BLAST'S TERRITORY	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
EARTHWORM JIM 3D (APRIL)	99,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (MAI)	89,95
FIFA '99	109,95
FLYING DRAGONS	109,95
FORSKEN	119,95
F-ZERO X	89,95
G.A.S.P.	99,95
GEX 64 (GEX 2)	109,95
GLOVER	89,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA	124,95
HOLY MAGIC CENTURY	129,95
IGGY'S RECKING BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	89,95
JET FORCE GEMINI (JUNI)	109,95
LYLAT WARS	89,95
MARIO KART 64	89,95



Banjo & Kazooie	89,95
F1 World G.P. 2 (Mai)	89,95
Star Wars Racer (Juni)	109,95
Goemon 2	124,95
MARIO PARTY	89,95
MICRO MACHINES 64	124,95
MILO'S ASTRO BOWLING	109,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95
NASCAR '99	109,95
NBA JAM '99	94,95
NBA LIVE '99	109,95
NBA PRO '99	124,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	94,95
NHL PRO '99	124,95
PENNY RACERS	89,95
RACING SIMULATION 2 (APRIL)	119,95



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

RAKUGA KIDS	129,95
RAT ATTACK	129,95
RAYMAN 2 (JUNI)	119,95
S.C.A.R.S.	109,95
SHADOWGATE 64	129,95
SHADOWMAN (AUG)	109,95
SOUTHPARK (APRIL)	99,95
SPACE RACE (APRIL)	109,95
SPACE STATION-SILIKON VALLEY	94,95



RACING SIM. 2 (Apr.) 119,95

STARSHOT (SPACE CIRCUS)	109,95
STAR WARS RACER (JUNI)	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
THE NEW TETRIS (JUNI)	89,95
TONIC TROUBLE (ED)	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIGILANTE 8	114,95



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

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht	
BODY HARVEST	79,95
CLAYFIGHTER 63 1/3	39,95
CRUISIN' WORLD	64,95
DARK RIFT	49,95
EXTREME G	49,95
G.A.S.P.	99,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	74,95
MADDEN 64	39,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	89,95
NBA COURTSIDE	59,95
NBA PRO '98	89,95
OLYMPIC HOCKEY '98	89,95
SILIKON VALLEY - SPACE STATION	94,95



ZELDA 64 109,95

VIRTUAL POOL	109,95
V-RALLY	99,95
WAILAE COUNTRY CLUB TRUE GOLF (SVR)	119,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WCW VS. NWO: REVENGE	129,95
WETRIX	109,95
WIPEOUT 64	129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR	99,95
Mario Party	89,95
FIFA '99	109,95
Extreme G 2	99,95
V-Rally	99,95

WWF ATTITUDE (MAI)	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

0931 35 45 235

oder 0180 5211844

GAME BOY COLOR PURPLE	139,-	MONTEZUMA'S RETURN	54,95
GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE	139,-	NBA JAM '99	64,95
BASEBALL (APRIL)	59,95	NBA PRO '99	64,95
BATTLESHIPS	54,95	NFL BLITZ	64,95
BIENE MAJA (MAI)	59,95	NHL PRO '99	64,95
BREAKOUT	54,95	PITFALL	64,95
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	64,95	POCKET BOMBERMAN	44,95
BUGS BUNNY & LOLA	54,95	POWER QUEST	59,95
BUST A MOVE 4 (MAI)	59,95	QUEST FOR CAMELOT	59,95
CARMAGEDDON (APRIL)	99,95	RAMPAGE WORLD TOUR	64,95
CENTIPED	54,95	RESERVOIR RAT	54,95
CONKER'S POCKET TALES (MAI)	59,95	RUGRATS	64,95
DROP ZONE (APRIL)	59,95	SCHLUMPFE 3 (ALPTRAUMLAND)	64,95
DUFFY DUCK (APRIL)	64,95	SHADOWGATE - CLASSICS (APRIL)	64,95
FROGGER	54,95	SHANGHAI POCKET	64,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95	SILIKON VALLEY (APRIL)	54,95
GEX 3D	64,95	SPY VS. SPY	64,95
HARVEST MOON	59,95	SUPER MARIO BROS. DELUXE (JUNI)	64,95
HEXITE	64,95	TABALUGA (APRIL)	64,95
HUGO 2 1/2 (MAI)	64,95	TETRIS DELUXE	44,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2	64,95	THREE LIONS (APRIL)	54,95
KLUSTAR (APRIL)	64,95	TOM UND JERRY (APRIL)	54,95
LEGEND OF RIVER KING	69,95	TOP GEAR RALLY	
LIVE WIRE	59,95	(MIT RUMBLE FKT.) (APRIL)	74,95
LOGICAL	64,95	TUROK 2	64,95
LOONEY TUNES (MAI)	64,95	TWEETY & SYLVESTER	54,95
MEN IN BLACK	64,95	V-RALLY	64,95
MICRO MACHINES (MAI)	44,95	WARIO LAND 2	64,95
MISSILE COMMAND (MAI)	54,95	WWF ATTITUDE (MAI)	99,95
MONOPOLY	54,95	ZELDA IV - DX	64,95

SPACE BEAMER



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

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

Theo KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS
15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄßt NOCH AM GLEICHEN
TAG UNTER UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON
AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN
VON 3 LIEFER-BAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG Sogar
PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-
SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE
ARTIKEL LIEFERBAR, ZÄHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE
ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT
PORTOFREI*. BESTELLANNAHME
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.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

Versandkosten bei Nachnahme: DM 16,50. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM.