

NINTENDO

100% 5/99 Mai • DM 6,80 • sfr 6,80 • öS 55 • LIT 9500

C 30368

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴

GAME BOY

SUPER NINTENDO

Final Fantasy Legend II (GB)

N64 Players Choice

All-Star
Baseball
2000

Snowboard Kids 2

Vigilante 8

NBA Pro 99

NHL
Pro 99

TONIC
TROUBLE

Pokémon
Snap (N64)

SHADOW MAN (N64):
Der totale Horror

Lode Runner 3-D



Miyamoto spricht über
ZELDA und das Game-
Design der Zukunft

Neu: RUFF & TUMBLE!
Eurocoms Geheim-
projekt für Nintendo⁶⁴

STAR WARS Episode I
RACER: Das N64-Spiel
zur Kino-Sensation

F-1 WORLD GRAND PRIX II



Mit Nintendo zum Weltmeistertitel

Titelartwork: © 1998, 1999 Video System/Paradigm Entertainment Inc. All trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited

TOTAL!



Tips & Tricks & Tests & Infos

HEXCITE

◆ THE SHAPES OF VICTORY ◆

DER NEUE KLASSIKER DES STRATEGIESPIELS!

- ◆ DIE PERFEKTE MISCHUNG AUS PUZZLE UND STRATEGIESPIEL
- ◆ STUNDENLANGER SPIELSPASS
- ◆ DER ZWEISPIELER-MODUS

HEXCITE IST EINE WAHRE HERAUSFORDERUNG:
EIN PRÄZISIONSSPIEL, EIN SPIEL ZUR VISUELLEN
ERINNERUNG – WIE MEMORY – UND EIN
KONZENTRATIONSSPIEL.
MAN KANN STUNDEN DAMIT VERBRINGEN,
GEGEN DEN COMPUTER ODER GEGEN EINEN
MITSPIELER ANZUTRETEN.

FÜR ALLE
GAMEBOYS
OPTIMIERT
FÜR DEN
GAMEBOY COLOR

GAME BOY
COLOR

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Jetzt wird's ernst!

Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus. Die gesamte **TOTAL!**-Redaktion kann schon seit einigen Wochen nicht mehr ruhig atmen und wird dadurch um den ebenso gesunden wie wohlverdienten Büroschlaf gebracht. Nervosität macht sich breit, denn das magische Datum rückt in greifbare Nähe. Fragen über Fragen, auf die es keine Antwort gibt. Kommt der inzwischen viel zu kleine Smoking rechtzeitig aus der Reinigung? Paßt die vom Urgroßvater geerbte Krawatte farblich zu der Konfettiparade? Ist der Schampus aus dem Lagerverkauf von Rudis Resterampe kalt gestellt? Sind die Kaviarhäppchen in ausreichenden Mengen geordert? Wird der rote Teppich, zweilagig und kuschelweich, für den Besuch des Papstes rechtzeitig fertiggewebt? Kommt Der Tobi™ pünktlich? Wird Holger endlich sein Privatleben aufgeben und sich voll und ganz von uns versklaven lassen? Radelt Marco mit einem pinkfarbenen Damenfahrrad zur Arbeit? (Anm. d. Chefs: Wieso darf der eigentlich ab und zu nach Hause?) Verzichtet Schröder auf sein morgendliches Instant-Sandwich von der Tankstelle? Werden die Lautsprecher von Das Fred zumindest an diesem Tag keinen dreckigen Punkrock ausrotzen? Bekommt Klaus seine eigene Thermoskanne mit 10 Litern Fassungsvermögen für doppelt gebrühten Kaffee überreicht? Wird Akido essen ein Eis, mit lecker Mundgeschmack? Und vor allem: Wohin mit den vielen Geschenken?

Geschenke? Geht es hier etwa nicht um die lang erwartete Veröffentlichung des 64DD oder die ultrageheime Präsentation des sagenumwobenen Giga¹²⁸? Mitnichten, ein viel bedeutenderes Großereignis steht vor der Tür und läßt sich, schlimmer als jeder aufdringliche Versicherungsvertreter, einfach nicht abwimmeln: Mit der kommenden Ausgabe feiert die **TOTAL!** ihren sechsten Geburtstag! Auf geht's in das verflixte siebte Jahr, machen wir das Dutzend voll! Um Himmels willen, so alt schon, wird jetzt manch einer aufschreien! Denn bekanntlich entspricht ein **TOTAL!**-Jahr sieben Menschenjahren, und damit werden wir ja dann schon 42 (falls wir das richtig ausgerechnet haben sollten ...) Da können wir uns dann wohl auch nicht mehr vor dem längst überfälligen dritten Teil der von Euch immer wieder geforderten Foto-Story drücken, oder doch?

Aber solche Geburtstage haben natürlich auch ihre unschätzbaren Vorteile: Die Fußketten im Redaktions-Dungeon werden zur Feier des Tages bestimmt ein wenig gelockert. Und wer weiß, vielleicht bekommen wir ja sogar für 20 Minuten Freigang im Hof. (Anm. d. Chefs: Von wegen! Aber da können wir eventuell zum zehnjährigen Jubiläum noch einmal drüber reden.) Ganz nebenbei werden wir sicherlich wie immer Unmengen interessanter Artikel, tonnenweise kompetente Tests und andere Spezialitäten in die prall gefüllten Seiten der **TOTAL!** schmuggeln. Versprochen!

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM



Für den widerlichen Geschmack entschädigte ein wenig der beiliegende Sammelaufkleber



Wir sind rund um die Uhr für Euch da!

Reportagen

PDA von Sony	Dreamcast - Die Fakten	64DD - Was bringt es?
Sony will sein Memory Card mit einem Betriebssystem (PDA) auf den Markt bringen. Will ich lesen	Geht es um das 164 und die PlayStation-Fähigkeit. Was kann der neue Dreamcast? Will ich lesen	Wird das 64DD ein Kollaborator oder ein Nachfolger der 64DD-2-Platte sein? Will ich lesen
Reviews Previews	Cheats Report	News Cheats
Home	Shop Chat	Links Gallery
Download Redaktion		

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

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

Hunger!!!



Das kann ja wohl nicht angehen! Spätestens seit der *Zelda-Weingummis* aus T! 2/99 sollte bekannt sein, daß niemand anderer als Das Fred für das Testen von Süßigkeiten zuständig ist. Aber Holgi hat sich sofort auf den Dragon Ball-Snack aus Spanien gestürzt. Mehr als einen Bissen hat der Arme allerdings nicht runterbekommen ...

Titelthemen:

F-1 World Grand Prix II (N64)38

Specials/Reportagen/Interviews:

Anime & Manga62

Miyamotos Rede auf der Game

Developers Conference '9924

Players Choice70

Ruff & Tumble28

Previews/Tests/Infos:

Shadow Man (N64)32

Snowboard Kids 2 (N64)48

Star Wars: Episode I Racer (N64)..20



SPECIALS

Anime & Manga62

Players Choice70

Nintendo hat ein großes Herz – so groß, daß Euch nun in der frisch aus dem Boden gestampften Players-Choice-Reihe Wiederauflagen älterer Hits zum günstigen Preis angeboten werden. Wir stellen den ersten Schwung an Leckereien vor.

REPORTAGEN

Shigeru Miyamotos Rede auf der Game Developers Conference in San José24

Zelda-Schöpfer Shigeru Miyamoto sprach auf der Entwicklerkonferenz in San José mehr als eine volle Stunde lang über Projekte, Designkonzepte und seine 20 Jahre umfassende Erfahrung auf dem Gebiet, das wir alle so sehr lieben.

Ruff & Tumble (N64)28

WETTBEWERBE

Acclaim (Turok 2)67

Electronic Arts (FIFA 99, Beetle Adventure Racing)65

NEWS

Nintendos Zukunftspläne6

NINTENDO⁶⁴

Comand & Conquer7

Hydro Thunder8

Metroid6

Resident Evil 27

Shadowgate 64:

Trial of the Four Towers8

Superman8

GAME BOY COLOR

All Star Tennis '9910

Conker's Pocket Tales10

NBA Pro '9911

NHL Pro '9911

R-Type DX10

Tarzan10

GBC-Release-Liste12

N64-Release-Liste12

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Pocket Monsters Snap64

Shadow Man32

Star Wars: Episode I Racer20

Tonic Trouble36

F-1 World Grand Prix II

Blitzstart in die zweite Saison

38



Formel 1 für echte Fans. Wer den ersten Teil besitzt oder kennt, wird sich nun freuen

Star Wars: Episode I Racer

Der Renner zum neuen Star Wars-Streifen

20



Links: eine Szene aus dem Film SW: Episode I; rechts: das futuristische 'Rennergebnis'

Shadow Man

Das interessanteste Schattendasein

24



Shadow Man bietet gleichermaßen berauschende wie bedrückende Szenarien

TESTS

NINTENDO⁶⁴

All-Star Baseball 2000	.50
California Speed	.60
Chameleon Twist 2	.58
F-1 World Grand Prix II	.38
Lode Runner 3-D	.56
NBA Pro	.54
NHL Pro	.52
Snowboard Kids 2	.48
Vigilante 8	.46

GAME BOY COLOR

Spy vs. Spy	.68
-------------	-----

CLASSIC-TESTS

GAME BOY

Final Fantasy Legend II	.66
-------------------------	-----

TIPS & TRICKS

Action-Replay-Codes	.74
Helpline	.76
Shorties	.72

RUBRIKEN

Abonnement

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!

Börse

Auf unseren Kleinanzeigenseiten findet Ihr allerhand Angebote über gebrauchte Spiele, Konsolen und diverses Zubehör. 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.

Editorial

Heftshop

Habt Ihr eine Ausgabe verpaßt, weil Ihr kein Abonnement besitzt? 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.

Impressum

Leserbriefe

Leser-Charts

TOTAL!-Intern

Vorschau

Ruff & Tumble

Ein interaktives Spiel

28



Putziger als Alf und Yoda

Snowboard Kids 2

Have Fun, Kids!

48



Atlas – wir machen den Weg frei!

Miyamotos Rede auf der Developers Conference '99

24



The King of Videogames

Vigilante 8

Parken verboten! Randalen erlaubt!

46

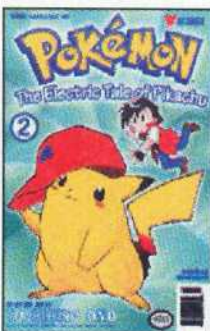


Rauhe Sitten, weiche Explosionen

Anime & Manga

Pokémon ist nicht nur in Japan erfolgreich

62



Diesmal: Pokémon-Comics und mehr

Nintendo⁶⁴: Players Choice

Preiswert einkaufen

70



Unvergessen und nun wieder aktuell

Final Fantasy Legend II

Eine feine Legende

66



Etwas gedrungen, der junge Mann

Spy vs. Spy

Die dümmsten Agenten der Welt

68



Geheimer und gemeiner als Tom&Jerry

am rande

In geheimer Mission

Infogrames hat bei dem britischen Entwicklungsteam Rebellion eine Game-Boy-Color-Umsetzung von *Mission: Impossible* in Auftrag gegeben.

Auf Hoeneß' Spuren

Konamis Entwicklungsabteilung Major A arbeitet zur Zeit am dritten Teil der *International Superstar Soccer*-Serie für das N64. Als besonderes Feature ist eine Managerfunktion im Gespräch, die dem Spieler die wirtschaftliche Verantwortung für seinen Verein überträgt. Ob dieser Modus auch in der europäischen Version mit den Nationalmannschaften beibehalten werden kann, steht noch nicht fest.

Bauerntheater

Nintendo hat bekanntgegeben, daß sie *Harvest Moon 2* (N64) in Deutschland auf den Markt bringen wird. Der Release ist für Sommer 1999 geplant.

High Speed

Für Ende Mai hat Nintendo die Veröffentlichung einer GBC-Fassung von *F-1 World Grand Prix II* angekündigt.



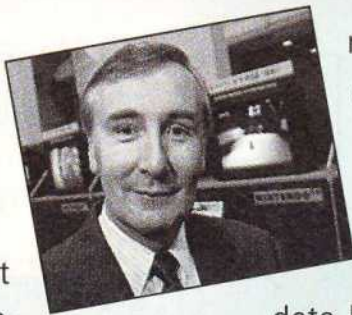
Auf die krumme Tour

Ab Oktober ist DMAs actiongeladenes *Grand Theft Auto* auch für N64 erhältlich. Für die Umsetzung zeichnet die Firma Rockstar verantwortlich.

Duke verspätet sich

Der Release von *Duke Nukem: Zero Hour* wurde ein weiteres Mal, nun auf September diesen Jahres, verschoben.

Segas Dreamcast ist auf dem Markt, die technischen Details von Sonys PlayStation 2 sind größtenteils bekannt, und auch Nintendo arbeitet bereits fleißig an einer Konsole der nächsten Generation. Im Gegensatz zur Konkurrenz hält man sich mit Informationen zur neuen Hardware aber noch vornehm zurück. Lediglich von Howard Lincoln und Shigeru Miyamoto sind einzelne Informationen an die Öffentlichkeit gelangt. So bestätigte der Präsident von Nintendo of America, was ohnehin schon jeder wußte: daß man nicht weiterhin an der Modultechnik festhalten wolle. Eine Entscheidung, die viele Third-Party-Entwickler sicherlich begrüßen werden, ist doch die Produktion von Modulen mit hohen finanziellen Risiken verbunden. Möglicherweise wird Nintendo auf ein dem Zip- oder Jaz-Laufwerk verwandtes System mit einer angeblichen Speicherkapazität von zirka 1,5 Gigabyte zurückgreifen. Ähnlich wie beim 64DD würde die Beschreibbarkeit solcher Datenträger zahlreiche interessante Anwendungsmöglichkeiten versprechen. Aber auch der Einsatz eines DVD-Laufwerks ist



nicht ganz auszuschließen. Art X, eine von ehemaligen Silicon-Graphics-Mitarbeitern gegründete Firma, entwickelt den Grafik-chip, über den bisher keinerlei technische Details bekannt sind. Aussagen, die andeuten, daß wiederum auf einen Sound-Chip verzichtet wird, konnten bisher nicht bestätigt werden. Auch über die CPU läßt sich außer der Information, daß sie nicht erneut von MIPS stammt, nichts sagen. Als möglicher Hersteller wird Motorola gehandelt. Man kann aber sicher davon ausgehen, daß Nintendo den Zeitvorteil eines späteren Launchs dazu nutzen wird, die PlayStation 2 in ihrer Leistungsfähigkeit zu übertreffen. Shigeru Miyamoto wirkt zur Zeit am Entwurf des Controllers für das neue System mit. Dieser soll Gerüchten nach mit einer internen Rumble-Funktion und mutmaßlich zwei Analog-Buttons ausgestattet sein. Doch auch diese Arbeiten sind bei weitem noch nicht abge-

schlossen. Ginge es nach Nintendo of America, stünde die Internet-Tauglichkeit der Konsole ganz oben auf der Liste wichtiger Features. Auch an ein Infrarot-Interface zum Datenaustausch mit dem Game Boy Color wird gedacht. Der erste Entwickler außerhalb Nintendos, der seine Unterstützung für den N64-Nachfolger angekündigt hat, sind die von Jeff Spangenberg (Gründer von Iguana) ins Leben gerufenen Retro Studios. Zur Zeit schreiben die Texaner noch Tools für die Hardware, die sie bald in Händen zu halten hoffen.

Mit dem Launch der neuen Konsole kann man in Japan nicht vor Ende des kommenden Jahres rechnen, im Westen frühestens im Herbst 2001 (also nur jeweils knapp ein Jahr nach der Sony-Konsole). Nintendo will auf jeden Fall Ende dieses Jahres die Katze aus dem Sack lassen und das Nintendo 2000 (so lautet der vorläufige Projektname der zukünftigen Hardware) offiziell vorstellen. Sobald es handfeste Infos zum Thema gibt, erfahrt Ihr sie zuerst.



Die Vermutungen gehen allerdings in die Richtung, daß es eine Weiterverwertung der *Zelda 64*-Engine ist, die Samus Aran den Sprung in die Dreidimensionalität ermöglicht. Da Miyamoto selbst immer noch die Fahne des 64DD hochhält und eine erweiterte *Zelda*-Version für das

Wiedersehen mit Samus

Genre: Action/Adventure
Entwickler: Nintendo
Erhältlich: unbekannt

Metroid

Shigeru Miyamoto höchstpersönlich sorgte kürzlich mit einer Aussage über ein in der Entwicklung befindliches *Metroid*-Spiel für Aufsehen. Er bestätigte lediglich, daß an einem solchen Titel für eine Nintendo-Konsole gearbeitet wird, nannte aber die Hardware nicht. Hierbei kann es sich also um ein N64-, N2000- oder GBC-Projekt handeln – keiner weiß es.



Super Metroid faszinierte ebenso wie die Vorgänger für NES und GB

Die Vermutungen gehen allerdings in die Richtung, daß es eine Weiterverwertung der *Zelda 64*-Engine ist, die Samus Aran den Sprung in die Dreidimensionalität ermöglicht. Da Miyamoto selbst immer noch die Fahne des 64DD hochhält und eine erweiterte *Zelda*-Version für das

Disk-Drive in Aussicht gestellt hat, wird auch über einen DD-Titel spekuliert. Doch wir wollen an dieser Stelle nicht weiter im dunkeln herumstochern, sondern einige Fakten sprechen lassen. Die insgesamt

drei *Metroid*-Titel für NES, SNES und Game Boy boten eine spielerisch abwechslungsreiche und anspruchsvolle Herausforderung, wie man sie selten zuvor zu Gesicht bekommen hatte. *Metroid II: Return of Samus* wird zur Zeit für den Game Boy Color umgesetzt, und wir alle drücken die Daumen, daß die Heldin auch bald auf dem Nintendo⁶⁴ zur Alienjagd starten wird.

Dawn of the Dead

Genre: Action/Adventure
Entwickler: Angel Studios
Erhältlich: 11. November (USA)

Resident Evil 2

Wie TOTAL! bereits vor drei Monaten als erste Zeitschrift enthüllte, arbeitet Angel Studios zur Zeit an einer N64-Umsetzung von Capcoms zweiter Zombiejagd. Die Amerikaner kündigen einige Änderungen gegenüber der indizierten PSX-Version an. Die Grafik wird komplett überarbeitet, und die Soundeffekte dringen durch den Einsatz der von Factor 5 entwickelten MosysFX-Technik

in Surround-Sound aus den Boxen. Die FMV-Sequenzen werden voraussichtlich mit Hilfe der MPEG1-Kompression auf das



Regelmäßige Saunabesuche gehören für die Helden der Raccoon-Police-Department-Truppe zum Trainingsprogramm



Randomizer. Dieses Feature erlaubt nach dem ersten Durchspielen die zufallsgesteuerte Umplazierung wichtiger Items wie Schlüssel und Waffen, so daß sich die Aufgabenstellung beim zweiten Gang durch Raccoon City etwas anders gestaltet.

Das Notizbuch, das Ihr im Spiel

stets mit Euch führt, umfaßt nun zusätzliche Informationen über das Resident Evil-Universum, die die Vorgeschichte um die Umbrella Corporation näher beleuchten. Weiterhin werden einige noch geheime Boni sowie ein eigenes Menü zur Regulierung der Intensität der Gewaltdarstellung (zum Beispiel Farbe des Blutes) integriert. Aussagen über die voraussichtliche Qualität der Umsetzung können wir an dieser Stelle natürlich noch nicht machen.



Kampf um die Macht

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Westwood Studios
Erhältlich: ab August

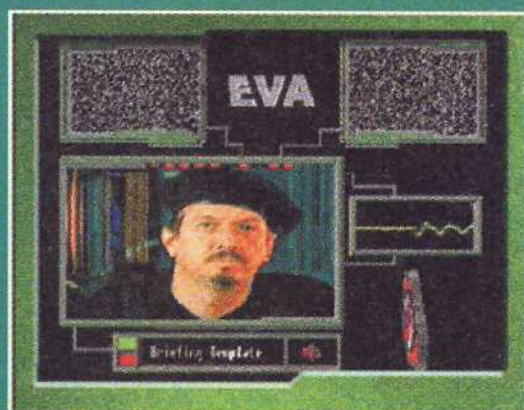
Command & Conquer

Während der PC-Markt in den letzten Jahren von einer Welle an Echtzeit-Strategiespielen überschwemmt wurde,

schwappte dieser Trend an der Konsolenwelt fast unbemerkt vorbei. Nun endlich kommen auch N64-Besitzer in den Genuß des erfolgreichsten Vertreters dieses Genres. Die Umsetzung des ersten Command & Conquer-Teils, der vor vier Jahren eine weltweite Euphorie ausgelöst hatte, hält sich sehr eng an das Original, nutzt aber auch die Fähigkeiten der



Die farblichen Einteilungen auf dieser Karte zeigen die verfeindeten Streitkräfte und das neutrale Gebiet



In 3D wirken die Aufbauten und Bodentruppen wesentlich realistischer und 'greifbarer'

Nintendo-Konsole weitestgehend aus. Alle ursprünglich zweidimensionalen Objekte wie Truppen, Gebäude und Gebirge werden als Polygonmodelle in

3D dargestellt. Wer ein Expansion Pak besitzt, kommt sogar in den Genuß einer hochauflösenden Grafik. Die Steuerung wurde perfekt auf das Pad abgestimmt, so daß Ihr mit Hilfe des Analogsticks und aller Buttons bequem Befehle erteilen und in Menüs herumklicken könnt. In 50 Missionen erlebt Ihr den Kampf der rebellischen Bruderschaft der NOD gegen die weltweite Verteidigungsinitiative GDI um die Weltherrschaft, zu der der seltene Energierohstoff Tiberium der Schlüssel ist. Die Entwickler haben zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht entschieden, ob ein Mehrspieler-Modus per Split-screen implementiert werden soll.



Jahren für das NES umgesetzt hat, arbeitet nun bei Kemco an der Fortsetzung im neuen Gewand. Ihr übernehmt die Rolle des Halblings Del, der in den Ruinen des Castle Shadowgate ein uraltes Geheimnis lüften muß. Da-



Bedrückende Szenarien gehören ebenso zu Shadowgate wie eine packende Story

Geschichte aus der Gruft

Genre: Adventure
Entwickler: Kemco
Erhältlich: ab Juni

Shadowgate 64: Trial of the Four Towers

Ein Klassiker kehrt zurück. Nur zwei Monate nach der GBC-Version will Kemco auch die N64-Fassung des Ad-

venture-Klassikers *Shadowgate* auf den Markt bringen. Genau dasselbe Team, welches das Original vor zehn



bei könnt Ihr Euch frei in der 3D-Umgebung bewegen und auch den letzten Winkel des unheimlichen Gemäuers erforschen. Ihr werdet viele fremde Gestalten treffen, die Euch nütz-

liche Informationen verraten. In klassischer Adventure-Manier müssen zudem wichtige Gegenstände eingesammelt und in sinnvoller Weise eingesetzt werden. Das 128 MBit starke Modul verspricht ein ganz spezielles Spielerlebnis, das es in dieser Form noch nicht auf dem N64 gibt. Ihr dürft also gespannt sein auf ein Abenteuer der besonderen Art.

Er fliegt wieder!

Genre: Action/Adventure
Entwickler: Titus
Erhältlich: ab Ende Mai

Superman

Zur Zeit wird in Frankreich am ersten N64-Auftritt des größten Superhelden aller Zeiten gebastet. Superman bekommt es mal wieder mit Lex Luthor zu tun, der die holde Lois entführt hat und die Kontrolle über Metropolis und seine Bürger erlangen will. In den insgesamt 16 Missionen steht Ihr aber auch anderen Bösewichtern wie beispielsweise Parasite, Metallo, Darkseed und Bizzaro gegenüber. Daß der Mann aus Stahl nicht ganz hilflos ist, dürfte eigentlich jedem bekannt sein. Superman kann toll fliegen, mit seinem fiesen Röntgenblick durch Mauern sehen, durch seine Augen gefährliche Laserstrahlen aussenden und mit eiskaltem Atem seine Gegner einfrieren. Natürlich sind nicht alle nützlichen Superkräfte von Anfang an verfügbar und manche kommen nur



in bestimmten Missionen zum Einsatz. Nach einigen anfänglichen Schwierigkeiten hat Titus den Grafikstil des Spiels noch stärker an die Zeichentrickserie angelehnt, so daß Ihr sicherlich viele der Lokaltäten auf Anhieb wiedererkennen werdet. Als besonderes Bonbon bekommt Ihr einen Vierspieler-Modus geboten, in dem Ihr Euch als Raumschiffpiloten bekämpfen könnt. Dabei dürft Ihr natürlich auch in die Rolle der Feinde des Stählerns schlüpfen.



WELLENREITER

Genre: Rennspiel
Entwickler: Midway/Eurocom
Erhältlich: ab Oktober

Hydro Thunder

Midway setzt weiterhin fast alle eigenen Automaten Spiele für das N64 um. Mit *Hydro Thunder* bekommt Ihr ähnlich wie bei dem Klassiker *Wave Race 64* heiße Rennen über Wellenberge und Sprungschanzen geboten. Mit einem der insgesamt 13 PS-starken Motorboote rast Ihr über elf Kurse, die unterschiedlicher kaum sein könnten. Auf einer tropischen Insel düst Ihr Wasserfälle hinab und durch Gebirgshöhlen, in der Arktis bekommt Ihr es mit Eischollen und riesigen Eisbergen zu tun, und am Nil werdet Ihr sogar von Seeungeheuern attackiert. Zu den phantasievollen



Lokaltäten gehören weiterhin ein Vergnügungspark, Venedig, ein futuristisch umgesetztes New York sowie ein Schiffsfriedhof mit auf Wellen schippernden Wracks. Für zusätzliche Abwechslung sorgen die zahlreichen versteckten Abkürzungen und diverse auf der Strecke einsammelbare Power Ups. Sollte es den Entwicklern gelingen, eine realistische Wasserphysik zu erschaffen, könnte uns eines der interessantesten (Wasser-)Rennspiele des Jahres bevorstehen. Drückt also schon mal die Daumen! Holerö!



Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)
dynatex
Im Brückcenter
44135 Dortmund

WWW.LOGON.DE/KRANZ

DER VERSANDSPEZIALIST*

THEO KRANZ VERSAND



* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER
AUF DER E3N-MESSE 1997 IN NURNBERG

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

NINTENDO 64
DT. VERSION, INKL.
CONTROL PAD, AV-KABEL,
SCART-ADAPTER
UND SUPER MARIO 64
SOLANGE VORRAT REICHT
244,-

NINTENDO 64	
MARIO KOMPLETT PAK	244,-
NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64	
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,95
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)	
EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER)	64,95
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS	49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH	14,95
LENKRAD GAMESTER 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 109,95

1980° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL	99,95
ALL STAR TENNIS '99	99,95
BANJO & KAZOOIE	89,95
BEETLE ADVENTURE RACING	109,95
BODY HARVEST	49,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE	99,95
BUST A MOVE 3	99,95
CARMAGEDDON 64 - FAHR ZUR HÖLLE (DT.)	109,95



GAMEBOY

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 & OBERLIN - 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
MICKY & 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

JET FORCE GEMINI (JUN) 109,95

CASTLEVANIA 3D (MAI)	109,95
CHAMAEON TWIST 2	99,95
CHARLIE'S BLAST'S TERRITORY	89,95
DIDDY KONG RACING	89,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (MAI)	89,95
FIFA '99	109,95
FLYING DRAGONS (MAI)	109,95
FORSAKEN	119,95
F-ZERO X	89,95
G.A.S.P.	99,95
GEX 64 (GEX 2) - ENTER THE GECKO	109,95
GLOVER	89,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA	114,95
HOLY MAGIC CENTURY	99,95
IGGY'S RECKING BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	89,95
JET FORCE GEMINI (JUN)	109,95
MARIO PARTY	89,95
MICRO MACHINES 64 TURBO	114,95
MILU'S ASTRO BOWLING (MAI)	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	119,95
RAYMAN 2 (SEPT)	119,95
SAN FRAN. RUSH 2: EXTREME RACING	109,95
S.C.A.R.S.	109,95
SHADOWGATE 64 (MAI)	129,95

GAME BOY COLOR PURPLE	139,-
GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE	139,-
BASEBALL	59,95
BATTLESHIPS	54,95
BIENE MAJA (MAI)	59,95
BREAKOUT	59,95
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	54,95
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
BUST A MOVE 4 (MAI)	59,95
CARMAGEDDON (DT)	59,95
CENTPEDE	54,95
CONKER'S POCKET TALES (MAI)	59,95
DROP ZONE	59,95
DUFFY DUCK	64,95
FROGGER	54,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GEX 3D	64,95
HARVEST MOON	59,95
HEXITE	64,95
HUGO 2 1/2 (MAI)	64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 2	64,95
KLUSTAR	64,95
LEGEND OF RIVER KING	69,95
LIVE WIRE	59,95
LOGICAL	64,95
LOONEY TOONS (MAI)	64,95
MEN IN BLACK	64,95
MICRO MACHINES (MAI)	44,95
MISSILE COMMAND (MAI)	54,95
MONOPOLY	54,95
MONTEZUMA'S RETURN	54,95
NBA JAM '99	64,95
NBA PRO '99	64,95
NFL BLITZ	64,95
NHL PRO '99	64,95
PITFALL	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
POWER QUEST	59,95
QUEST FOR CAMELOT	59,95
RAMPAGE WORLD TOUR	64,95
RESERVOIR RAT	54,95
RUGRATS	64,95
SCHLUMPFE 3 (ALPYRAUMLAND)	64,95
SHADOWGATE - CLASSICS	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
SILICON VALLEY (APRIL)	54,95
SPY VS. SPY	64,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE (JUN)	64,95
TABALUGA (APRIL)	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
THREE LIONS	54,95
TOM UND JERRY	54,95
TOP GEAR RALLY (MIT RUMBLE FKT.)	74,95
TUROK 2	88,88
TWEETY & SYLVESTER	54,95
V-RALLY	64,95
WARO LAND 2	64,95
WWF ATTITUDE (MAI)	59,95
ZELDA IV - DX	64,95



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

SHADOWMAN (AUG.)	109,95
SOUTHPARK (MAI)	99,95
SPACE RACE	109,95
SPACE STATION-SILICON VALLEY	94,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)	109,95
STAR WARS RACER (JUN)	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
THE NEW TETRIS (JUN)	89,95



RACING SIMULAT. 2 119,95

TONIC TROUBLE (ED) (JUN)	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	99,95
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIGILANTE 8	114,95
VIRTUAL POOL	109,95
V-RALLY	99,95
WAIALAE COUNTRY CLUB TRUE GOLF (SVR)	119,95
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98	129,95
WCW VS. NWO: REVENGE	129,95



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

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

BODY HARVEST	49,95
CLAYFIGHTER 63 1/3	39,95
CRUISIN' WORLD	64,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	79,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	49,95
MADDEN 64	39,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	59,95
NBA COURTSIDE	59,95
NBA PRO '98	49,95
OLYMPIC HOCKEY '98	89,95
RAKUGA KIDS	109,95
SILIKON VALLEY - SPACE STATION	94,95
WIPEOUT 64	109,95

PLAYER'S JOICE

F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
LYLAT WARS	64,95
MARIO KART 64	64,95
SNOWBOARD KIDS	64,95
WAVE RACE 64	64,95



Mario Party 89,95 FIFA '99 109,95
Extreme G 2 99,95 V-Rally 99,95



ZELDA 64 109,95
ZELDA: OCARINA OF TIME 109,95
SPIELEBERATER ZELDA 64 24,80
ZELDA 64 - SPECIAL EDITION 139,95

0931 35 45 235

oder 0180 5211844

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	129,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
TEL: 0049 85 17 37 77
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
DM-7.8 ÖS: PORTO 6.90 ZZGL. NN-CEB

Theo KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄßt NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFER-BAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI! NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG. DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI! BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN, DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.



Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 354520

TOTAL! NEWS



Ein buntes Abenteuer

Genre: Action/Adventure

Entwickler: Rare

Erhältlich: ab Mai

GAME BOY COLOR

Conker's Pocket Tales

Das Eichhörnchen Conker hat sicherlich schon manchem Mitarbeiter von Rare arge Kopfschmerzen bereitet. Niemand kann Genaueres zum Schicksal von *Twelve Tales* (N64) vermelden, doch der erste Game-Boy-Color-Auftritt des kleinen Nagers steht unmittelbar bevor. Wie Ihr anhand der Screenshots erkennen könnt, ist Conkers Welt äußerst verspielt und farbenprächtig gestaltet. Trotz dieser eindrucksvollen Optik könnt Ihr Conker bei seiner Suche



nach Berri und den gestohlenen Geburtstagsgeschenken auch auf einem Game Boy mit Schwarzweiß-Display begleiten. Rare verspricht zahlreiche spannende Sub-Games und versteckte Geheimnisse und Nintendo eine komplette Übersetzung der Bildschirmtexte ins Deutsche.

Herr des Dschungels

Genre: Jump&Run

Entwickler: Disney Interactive

Erhältlich: 4. Quartal '99

GAME BOY COLOR

Tarzan

Kündigt Disney einen neuen Trickfilm an, ist eine passende Videospielumsetzung natürlich nicht weit. In den USA wird das GBC-Spiel rechtzeitig zum Kinostart im Sommer erscheinen. Hierzulande verschiebt sich der Release pa-



Soviel Muskelmasse in ein kleines Game-Boy-Color-Modul zu quetschen, war sicherlich nicht einfach

rallel zur Leinwandpremiere auf Ende des Jahres. Euch erwarten 15 Level, in denen es unser Held an Lianen schwingend mit Krokodilen, Schlangen und anderen gefährlichen Dschungelbewohnern zu tun bekommt. Ihr könnt aber auch die Kontrolle über andere Charaktere der Filmvorlage erlangen, die nicht minder spannende Aufgaben zu lösen haben.



Feuer frei!

GAME BOY COLOR

Genre: Shoot 'em Up

Entwickler: Irem/Bits Studios

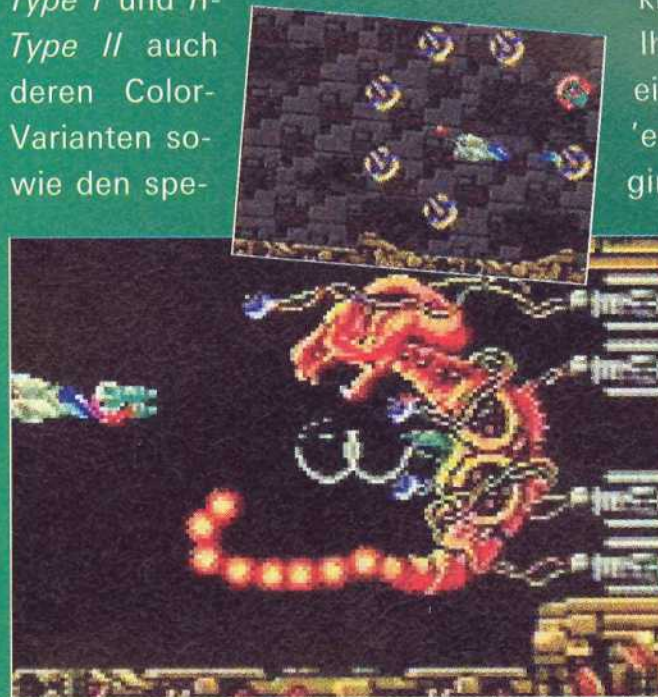
Erhältlich: ab Juni

R-Type DX

Mit *R-Type DX* meldet sich eines der besten und erfolgreichsten Ballerspiele aller Zeiten zurück. Auf dem Modul findet Ihr neben den farblosen Originalversionen von *R-Type I* und *R-Type II* auch deren Color-Varianten sowie den spe-



ziellen DX-Modus, der nur mit dem Game Boy Color funktioniert. In diesen zeitlosen Genreklassikern bekommt Ihr alles geboten, was ein spannendes Shoot 'em Up ausmacht: originelle Gegnerformationen, ein ausgeklügeltes und oft kopiertes Extrawaffensystem sowie riesige Endgegner, die schon so manchen *R-Type*-Spieler bis in seine schaurigen Träume verfolgt haben.



Second Service

GAME BOY COLOR

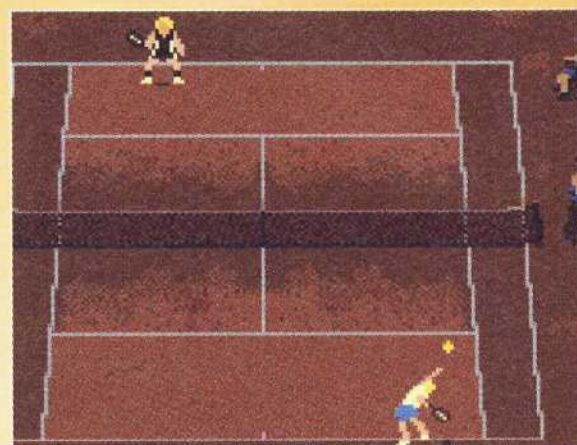
Genre: Sport

Entwickler: Ubi Soft

Erhältlich: ab Juli

All Star Tennis '99

Nur kurz nach der N64-Version, deren Release aufgrund einiger Änderungen kurzfristig auf Mai verschoben wurde, wird eine GBC-Umsetzung von Ubi Softs Tennis-Simulation auf den Markt kommen. Natürlich dürft Ihr auch in dieser Version mit den acht realen ATP- und



WTA-Stars wie beispielsweise Michael Chang, Richard Krajicek und Jana Novotna antreten. Selbst der berühmte Bomb-Modus, bei dem jeder den Boden berührende Ball einen gefährlichen Sprengkörper hinterläßt, ist mit von der Partie. Über die weiteren Features wie einen möglichen Mehrspieler-Modus informieren wir Euch im Test.



Star-Aufgebot vom Feinsten: Auch der einstige Gipfelstürmer Michael Chang ist mit von der Partie

Action in the Zone

Genre: Sport
Entwickler: Konami
Erhältlich: ab Juni

NBA Pro '99

Mit NBA Pro '99 erwartet Euch eine ausgewachsene Basketball-Simulation für den kleinen Bildschirm. Es stehen alle 29 NBA-Mannschaften dieses Jahres zur Auswahl, die in einer kompletten Saison, den Play-Offs oder einem Versus-Modus per Link-Kabel gegeneinander antreten dürfen. Zwar könnt Ihr



GAME BOY
COLOR



White men can't jump. Rein optisch macht NBA Pro '99 schon einen sehr vielversprechenden Eindruck

die Athleten nicht an ihrer äußeren Erscheinung unterscheiden, doch in puncto Leistungsvermögen hielt sich Konami bei jedem NBA-Spieler sehr nah an die Realität. Obwohl sich zehn Korbjäger zugleich auf dem Platz tummeln, sind die Animationen sehr flüssig, und das Geschehen präsentiert sich ausreichend übersichtlich.

Fire and Ice

Genre: Sport
Entwickler: Konami
Erhältlich: ab Ende Mai

NHL Pro '99

Eishockey-Spiele für den Game Boy sind äußerst rar gesät. Um so erfreulicher ist es, daß sich mit Konami nun ein erfahrener Entwickler dieses Mißstandes annimmt und die NHL mit all ihrer Action auf den kleinen Farbbildschirm zaubert. In NHL Pro '99 findet Ihr einige Features, die man sonst nur vom N64 kennt wie beispielsweise einen Spieler-Editor und einen Trainingsmodus. Das Gameplay ist im Arcade-Stil

So, die Herren, bitte einmal im Kreis um die Mitte aufstellen, damit die Chancen gerecht verteilt sind! Danke!

GAME BOY
COLOR



gehalten, also äußerst schnell und kommt auch nicht ohne handgreifliche Auseinandersetzungen zwischen den Sportlern aus. Per Link-Kabel könnt Ihr Euch Duelle im Zweispieler-Modus liefern. NHL Pro '99 nutzt die erweiterten Grafikfähigkeiten des Game Boy Color und läuft daher nur auf farbigen Handhelds.



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
Bugs Bunny CC 3	59,95
Cool Hand	54,95
Game & Watch Gallery 2	44,95
Gex	54,95
Harvest Moon	59,95
Men in Black	54,95
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	54,95
Reservoir Rats	54,95
Schlumpf im Apokalypse	54,95
Shanghai Pocket	59,95
Sylvester & Tweety	54,95
Tetris Deluxe	44,95
Turok 2	59,95
Warioland 2	59,95
Zelda	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
True Lies	19,95
Waterworld <a>	29,95
WWF Superstar 1	29,95

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

ACME Animation	39,95
Aero the Acrobat 2 <a>	29,95
Arkanoid	49,95
Big Hurt Baseball	29,95
Cutthroat Island	29,95
Donald in Maui Mallard	39,95
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	24,95
Harvest Moon	49,95
Incred. Crash Dummies	19,95
Kirby's Dream Course <a>	39,95
Kirby's Fun Pack	39,95
Kirby's Ghost Trap	49,95
Lucky Luke	49,95
Lufia	39,95
Marvel Super Heroes	49,95
Mohawk & Headphone J.	39,95
Mr. Do	39,95
NBA Hangtime	39,95
NBA Live '97	49,95
NHL Hockey '96	39,95
NHL Hockey '97	49,95
N. Mansell World C.	49,95
Pac Man 2	49,95
PGA Tour Golf '96	49,95
Prehistorik Man	39,95
Primal Rage	29,95



Puzzle Bobble	49,95
Revolution X	29,95
Schäufele, Die 2	49,95
Secret of Evermore	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
S. Empire Strikes Back	39,95
Super Punch Out	39,95
Super Return of Jedi	49,95



Super Streetfighter 2	49,95
Terranigma	49,95
Tetris Attack	39,95
Tim in Tibet	39,95
Timecop	19,95
Toy Story	39,95
Weapon Lord	39,95
Williams Arcade Hits	39,95
World Cup Striker	39,95
Worldmaster Golf	19,95
Worms	49,95
Zero the Kamikaze <a>	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 Original	je 49,95
Joypad + SV 300	49,95
Joypad SV362 Shark	59,95

Joypadverlängerung	9,95
Lenkrad Race Compact	89,95
Lenkrad V3	119,95
Memory Card	19,95
Memory Card "480"	59,95
N64 Konsole & Mario 64	239,-
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & Memo	29,95
S-VHS Kabel	29,95
Spielberater "diverse"	je 24,80
Ultra Racer	49,95



Vortex	99,95
--------	-------

SONDERANGEBOTE NINTENDO 64:

nur solange Vorrat reicht!!!

Aero Gauge	44,95
Blast Corps	69,95
Body Harvest <a>	69,95
Bombman 64	69,95
Bomber man Hero	69,95
Bust-A-Move 2	49,95
Chameleon Twist	49,95
Clayfighter 63 1/3	49,95
Cruis'n USA	59,95
Cruis'n World	69,95
Dark Rift	44,95
Diddy Kong Racing	69,95
Dual Heroes	49,95
Extreme G	44,95
Extreme G 2	69,95
F1 Pole Position	49,95
FIFA 64	39,95
FIFA Soccer '98	59,95
Fighters Destiny	49,95
Forsaken	44,95
GT	49,95
Hexen	44,95
Holy Magic Century <a>	69,95
Int. Superstar Soccer	44,95
John Madden 64	39,95
Lamborghini 64	44,95
Lylat Wars	69,95
Mace - Dark Eye	59,95
Mischief Makers	49,95
Multi Racing Champ.	49,95
Nagano Winter Olympics	49,95
NBA Courtside	49,95
NBA Pro 98	44,95
NFL Quarterback '98	44,95
NHL Breakaway	49,95
Olympic Hockey	44,95
Rampage World Tour	49,95
San Francisco Rush	44,95
Star Shot	59,95
Turok	49,95
Virtual Chess	44,95
W. Gretzky Hockey	44,95
W. Gretzky Hockey '98	49,95
Wetrix	49,95
Wetrix <a>	44,95
Twisted Edge Snowb.	99,95
V-Rally	99,95
Vigilante 8	109,95
Virtual Pool	109,95
Wave Race	79,95
WCW Nitro 64	TBA
WCW Vs Revenge	119,95
Wipeout 2097	109,95
Yoshi's Story	84,95
Zelda 64	99,95
Zero Hour (05.99)	129,95

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

An- und Verkauf von Gebrauchtspielen * a = Ausländische Anleitung * Wir führen auch: Mega Drive / Mega CD / PlayStation / Saturn / Mangas, Merchandising & CD-Rom



N 6 4

Release-Liste

MAI '99

All Star Tennis '99	Ubi Soft	Sport
Carmageddon 64	Acclaim/SCI	Action
Castlevania	Konami	Action/Adv.
Chameleon Twist 2	Infogrames/Sunsoft	Jump&Run
F-1 World Grand Prix II	Nintendo/Video Systems	Rennspiel
Lode Runner 3-D	Infogrames	Action
Mystical Ninja 2 – starring Goemon	Konami	Action/Adv.
NHL Pro 99	Konami	Sport
Racing Simulation 2	Ubi Soft	Rennspiel
Rampage 2 Universal Tour	GT Interactive/Midway	Action

JUNI '99

Airport Inc.	Konami/Telstar	Simulation
California Speed	GT Int./Atari Games	Rennspiel
Looney Tunes Space Race	Infogrames	Rennspiel
NBA Pro 99	Konami	Sport
The New Tetris	Nintendo/H2O	Puzzlespiel
Quake II (nicht in Dt.)	Activision/ID Software	F. P. Shooter
Shadowgate 64	Mitsui/Kemco	Adventure
South Park	Acclaim/Iguana	Action
Superman	Konami/Titus	Jump&Run
Tonic Trouble	Ubi Soft	Jump&Run
World Driver Champion.	Kemco/Boss Game Stud.	Rennspiel

JULI '99

WWF Attitude	Acclaim	Wrestling
--------------	---------	-----------

3. QUARTAL '99

Duke Nukem:		
Zero Hour (September)	GT Interactive/Eurocom	Action/Adv.
Jet Force Gemini	Nintendo/Rare	Action
Monster Truck		
Madness 64 (August)	Take 2/G.O.D.	Rennspiel
Rat Attack (August)	Mindscape	Action
Rayman 2 (September)	Ubi Soft	Jump&Run
ReVolt (September)	Acclaim	Rennspiel
Shadow Man (September)	Acclaim/Iguana UK	Action/Adv.



Game-Boy-Color-Release-Liste

MAI '99

720°	Konami/Atari Games	Action
Asterix & Obelix	Infogrames	Jump&Run
Biene Maja & Ihre Freunde	Acclaim	Action/Adv.
Bust-A-Move 4	Acclaim/Taito	Puzzlespiel
Daffy Duck	Infogrames/Sunsoft	Jump&Run
Golden Goal	Take 2	Sport
Klax	Konami/Atari Games	Puzzlespiel
Logical	THQ/Rainbow Arts	Puzzlespiel
Lucky Luke	Infogrames	Jump&Run
Missile Command	Take 2	Action
NHL Pro 99	Konami	Sport
Rugrats – The Movie	THQ	Jump&Run
San Francisco Rush	Konami/Atari Games	Rennspiel
Silicon Valley	Take 2	Action
Tazmania Devil Rush	Infogrames/Sunsoft	Jump&Run
Tom & Jerry	Take 2	Jump&Run

JUNI '99

Asteroids	Activision	Action
Conker's Pocket Tales	Nintendo/Rare	Action/Adv.
Defender/Joust	Konami/Atari Games	Action
Duke Nukem	GT Interactive	Jump&Run
Hugo 2 1/2	Infogrames	Action/Adv.
Int. Superstar Soccer 99	Konami	Sport
Looney Tunes	Infogrames	Jump&Run
Millipede	Take 2	Action
Moon Patrol/Spy Hunter	Konami/Midway	Action
NBA Pro 99	Konami	Sport
Paper Boy	Konami/Atari Games	Action
Super Mario Bros. Deluxe	Nintendo	Jump&Run
WWF Attitude	Acclaim	Sport

JULI '99

All Star Tennis '99	Ubi Soft	Sport
---------------------	----------	-------

3. QUARTAL '99

Mission:		
Impossible (September)	Infogrames	Action/Adv.
Resident Evil	Virgin/Capcom	unbekannt
Road Runner (August)	Infogrames	Action/Adv.
Speedy		
Gonzales (September)	Infogrames	Action/Adv.
Street Fighter		
EX plus Alpha	Virgin/Capcom	Prügelspiel



MEDIAATTACK

Nintendo 64

All Star Baseball 2000	neu	109,90
All Star Tennis '99	neu	109,90
Beetle Adventure Racing	neu	99,90
Carmageddon	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	109,90
Mario Party	neu	89,90
Racing Simulation 2	neu	109,90
Raguka Kids	neu	119,90
Rogue Squadron	neu	119,90
San Francisco Rush 2	neu	109,90
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

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
Akiji - The Heartless	neu	89,90
Civilization II	neu	89,90
Global Domination	neu	89,90
Guardian's Crusade	neu	89,90
Hard Edge	neu	89,90
KKND 2 - Krossfire	neu	89,90
Monsterseed	neu	98,00
Need for Speed 4	neu	88,00

neu
299,99

Multinorm= PAL/NTSC

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
289,99

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

Wir führen ein umfang-
reiches Sortiment an
Gebrauchtspielen

Fordern Sie noch heute Ihre
kostenlose Preisliste an!

PlayStation

Rollage	neu	89,90
Shanghai True Valor	neu	89,90
Street Skater	neu	89,90
T'ai Fu	neu	89,90
Wing Over 2	neu	89,90

Dual Shock Controller (versch. Farben)		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	599,00
Lenkrad	neu	159,90
Sega Rally 2	neu	139,90
Blue Stinger	neu	139,90

Saturn

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

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,-).

Wir kaufen Ihre alten Spiele und Konsolen an!

030/450 20 20 8



Mein!

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 oft zu Inkompatibilitäten zwischen verschiedenen Textverarbeitungsprogrammen, und zweitens transportieren Disketten nicht selten Computerviren.)

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.

Aufgrund der Menge der Post ist es uns leider nicht möglich, Briefe persönlich zu beantworten. Schickt uns also bitte kein Rückporto – geantwortet wird auf den Leserpost-Seiten in der TOTAL!.

Eine weitere Möglichkeit, Euren Namen auf diesen Seiten wiederzufinden, ist folgende: Solltet Ihr ein witziges Foto von Euch mit einer TOTAL!-Ausgabe zur Hand haben, tutet es ein, klebt 'ne Marke drauf und ab geht die Post! Auch witzige Aufnahmen mit der Game-Boy-Kamera sind uns willkommen.

Falls Ihr Charts, Tips&Tricks, Wettbewerbs-Einsendungen oder ähnliches der Leserpost beilegt, notiert diese bitte auf Extrazetteln (inklusive Adresse).

kdh

X-plain Verlag

TOTAL! Leserbriefe

Friedensallee 41

D-22765 Hamburg



Ein Hinweis für alle Spieler aus Berlin und Umgebung: Am Sonntag, den 16. Mai 1999, findet von 14 bis 18 Uhr in Berlin zum zweiten Mal die Game XX Videospiel-Börse statt. Das Motto lautet: Flohmarkt – Treffpunkt – Kontakte: Kauf / Tausch / Verkauf von Video- und Computerspielen aller Systeme. Veranstaltungsort ist: In der Halle vom Statthaus Böcklerpark, Prinzenstr. 1. Der Eintritt kostet 3,- DM, darin enthalten ist die Teilnahme an einer Tombola. (Die TOTAL! ist nicht Mitveranstalter.)

Erfolgsrezept

Endlich ist es soweit. Das, was ich an der SNES-Zeit so geliebt habe: Ein Spiel ist erschienen, ohne daß man vorher 10 Seiten Previews darüber zu lesen bekam. Es handelt sich dabei um das Spiel *Charlie Blast's Territory*. Was ich hiermit ausdrücken will, ist nicht etwa ein Aufruf zum Informationsstop eurerseits, sondern die Freude darüber, daß Spiele so schnell und zahlreich erscheinen, daß man info-, platz- und zeitmäßig kaum mehr nachkommt.

Der Software-Nachschub scheint ja nun gut zu fließen. Überhaupt glaube ich, daß Nintendo eindeutig die besseren Spiele am Start hat. Ich besitze ca. 20 Konsolen, vom Atari VCS über Jaguar bis Virtual Boy ist fast alles vertreten. Auch eine PlayStation darf da nicht fehlen. Trotzdem glaube ich, daß die hohen Verkäufe der Sony-Hardware nur aufgrund der Raubkopien möglich sind. Dies sieht man ja daran, daß sich Nintendo-Titel trotz der geringeren Hardware-Verbreitung oft gleich gut oder besser verkaufen als die Konkurrenz. Ich persönlich bin gerne bereit, für gute Titel auch einen guten Preis zu bezahlen. PS: Die News-Ecke ist meiner Meinung nach unübersichtlich und sollte abgeändert werden, z. B. News kompakt und ausführliche Previews getrennt.

Björn Baranski, Neuss

TOTAL!:

Wäre es nicht schön, wenn man den Erfolg der PlayStation bequem auf diesen einen Aspekt zurückführen könnte? Basierend auf der geschickten Positionierung durch imagefördernde Werbemaßnahmen hat Sony einen ganz anderen Effekt erzielt, den wir einmal so formulieren wollen: Die PlayStation ist der Game Boy von heute. Was wir damit sagen wollen? Vor ein paar Jahren war der Game Boy etwas, das jeder besitzen wollte, weil es „in“ war (Stichwort: Manager-Spielzeug). Er war in aller Munde und außerdem billig. So kauften sich Millionen Menschen das Gerät, kauften sich *Tetris* und vielleicht noch ein weiteres Spiel. Schließlich ist der Game Boy das



Petra Rödig (17) aus Augsburg hat Felicia aus Darkstalkers gemalt (mit Corel Photo Paint 6). Wir sagen nur: Wow!

meistverkaufte Gerät überhaupt, aber welches Spiel (abgesehen von *Tetris*) zeichnet sich denn durch bombastische Verkaufserfolge aus? Natürlich gibt es auch Spiele-Freaks, die sich den Game Boy wegen der brillanten Spiele zugelegt haben, aber die sind in der Minderheit. Ähnlich verhält es sich heutzutage mit der PlayStation. Sie ist in aller Munde und ist günstig genug, daß mehr oder weniger junge Erwachsene das Ding einfach mal mitnehmen und zu Hause unter den Fernseher stellen. Dazu kauft man sich dann noch zwei, drei Spiele: *Tomb Raider* natürlich (weil Lara Croft in allen Medien präsent ist), *Formel 1* (weil man da endlich einmal Michael Schumacher sein kann) und vielleicht noch *FIFA* (weil da die echten Fußballer drin sind). Und genauso wie beim Game Boy sind die wahren Spiele-Freaks deutlich in der Minderheit.

Natürlich gibt es für N64 insgesamt die besseren Spiele, aber darum geht es bei diesem ungleichen Wettbewerb gar nicht. Es geht ums Image. Vielleicht sollte Nintendo eine Werbekampagne à la Sprite starten („Image ist nichts, Gameplay ist alles“), das würde den Nagel jedenfalls auf den Kopf treffen. Kein PlayStation-Besitzer würde auf die Idee kommen, zu jammern, weil er kein *Zelda* hat, kein *Turok* oder *GoldenEye*. Und das, obwohl es nicht einmal ansatzweise vergleichbare PSX-Titel gibt. Doch fast jeder zweite N64-Besitzer beneidet die Sony-Fraktion um *Tekken 3* oder *Gran Turismo*. Doch nicht, weil er ohne diese Spiele nicht leben kann, sondern allenfalls, weil er sich einreden läßt, daß dem so ist. Mehr Selbstbewußtsein seitens der Nintendo-Fans wäre nötig und ist vor allen Dingen absolut angebracht.

Das belegen auch die Aussagen des *Metal Gear Solid*-Designers Hideo Kojima (aus unserem neXt-Level-Interview, das wir schon einmal in TOTAL! 3/99 zitiert haben). Wir fragten ihn, wie es passieren konnte, daß Sony in Japan Nintendo derartig den Rang ablufen hat. Seine Meinung dazu: „Weil Nintendo die Zeichen der Zeit nicht erkannte und wei-



Ryu aus Straubing hat recht: Von der TOTAL! sollte man ebensowenig abgeben wie von Fruchtzweigen

terhin Spiele für Freaks produzierte, während Sony Spiele für die breite Masse und Gelegenheitsspieler auf den Markt brachte.“ In Deutschland tut aber Gott und die Welt so, als wäre es genau umgekehrt! Alles eine Frage des Images ...

PS: Unsere Aufteilung hat sehr wohl ihren Sinn. „Preview“ steht bei uns in der Regel nur über einem Bericht, wenn es auch eine Vorversion des Spiels gibt, die wir anspielen konnten. Beschränken sich die Informationen lediglich auf Absichtserklärungen der Programmierer und/oder ein paar Screenshots, die vom Hersteller herausgegeben wurden, wird daraus eine „News“. Wir werden jedenfalls nicht so tun, als hätten wir schon ein paar Screenshots gespielt!

Mann, oh Mann

Als ich die Leserbriefe der TOTAL! 3/99 las, fiel mir besonders der Brief von Inge Göhring auf, wegen der Sache mit Fischauge. Als ich ein bißchen darüber nachdachte, fiel mir auch auf, daß es das schon einmal bei *Sailor Moon* gab. Nämlich in der ersten Staffel: Zoisite. Das ist ja eigentlich auch ein Mann. Was ist denn los mit der deutschen Synchronisation? Denken die, daß „Kinder“ einen seelischen Schock bekommen, wenn sie mit homosexuellen oder femininen Männern konfrontiert werden? In Japan ist das ja auch nicht so. Irgendwie ist man in Deutschland so überstreng. Ist ja fast das gleiche wie mit der BPjS, die lassen auch



Okay, Ostern ist längst vorüber, aber für uns kamen die Grüße von Thomas Sonsalla aus Berlin noch zum richtigen Zeitpunkt

gleich alles indizieren, wenn man Blut sieht. Ich hoffe, daß dieser Brief abgedruckt wird und manche zum Nachdenken bringt.

Dominik Michels (15), Wallerfangen

TOTAL!:

Da könntest Du recht haben, aber wir würden die Sache nicht überbewerten. Vermutlich ist der Grund eher folgender: Man fing an zu synchronisieren. Es ist ganz offensichtlich eine Frau im Bild zu sehen, also ‚besetzt‘ man die Rolle auch mit einer Frau. Ein paar Folgen später fällt auf: Hoppla, das paßt ja alles gar nicht so recht! Aber dann wird man kaum die fertigen Folgen noch einmal neu vertonen. Die Verantwortlichen sehen die Synchro von *Sailor Moon* sicherlich nicht als ihr Lebenswerk an und gehen deshalb nicht besonders penibel an die Sache heran. Bei ein, zwei Gelegenheiten wird Bunny ja auch mit dem japanischen Original-Vornamen Usagi ange-

sprochen, was seltsamerweise auch niemandem aufgefallen ist.

Expansion Paks again

Ich schreibe euch, um euch ein dickes Lob auszusprechen und um euch noch eine Frage zu stellen. Erst mal möchte ich euch sagen, daß mir euer Magazin wirklich gefällt, insbesondere die Aufmachung, von der sich andere wirklich eine dicke Scheibe abschneiden können. Nun, eure Tests zu N64-Spielen finde ich am besten, die dazugehörigen Berichte sind echt super.

Ich habe mir neulich das Spiel *WipEout 64* gekauft, und wenn ich es spiele, stürzt es ab und zu mal ab. Da ich auch ein Expansion Pak besitze, könnte es eventuell daran liegen, daß das Spiel nicht mit dem Expansion Pak kompatibel ist und darin der Fehler liegen könnte?

Sebastian Graf, Meinerzhagen

TOTAL!:

Ähnliche Probleme hatten wir in den vergangenen Monaten bereits häufiger erörtert. Das Expansion Pak ist dafür gedacht, es einmal in das N64 einzusetzen und es danach nie wieder zu entfernen. Auch Spiele, die keinen Gebrauch von dem zusätzlichen Speicher machen, sollten keine Probleme verursachen. Falls der Programmfehler bei *WipEout 64* nicht auftritt, wenn Du das Expansion Pak aus dem N64 entfernst und das Jumper Pak wieder einsetzt, liegt der Fehler offensichtlich bei der Speichererweiterung. In dem Fall solltest Du sie schleunigst umtauschen. Wir haben schon häufiger vor den Expansion Paks von Fremdherstellern gewarnt – zur Zeit läuft nur das Nintendo-Original fehlerfrei.

Golden Gold

Kann es sein, daß *GoldenEye 007* und *Killer Instinct Gold* wieder vom Index genommen worden sind? Auf dem letzten Nintendo-Werbeprospekt (entnommen aus *Tetris DX*, glaube ich) wurden sie nämlich mitsamt Screenshot und Verpackung aufgeführt (es ist ganz sicher ein deutscher Prospekt).

PS: Nur durch eure Anime & Manga-Berichte bin ich auf den genialen *Dragonball*-Manga gestoßen, danke!

Jassy, A... (?)

TOTAL!:

Ja, das ist uns vor einigen Wochen auch schon aufgefallen, und wir hatten umgehend bei Nintendo nachgefragt, wie das passieren konnte. Denn *GoldenEye 007* und *Killer Instinct Gold* stehen definitiv weiterhin auf dem Index und dürfen deshalb in Deutschland nicht beworben und nur an Volljährige verkauft werden. Erwartungsgemäß konnte uns niemand etwas dazu sagen. Entweder hat es Nintendo verbotenerweise absichtlich ‚gewagt‘, auf die Spiele aufmerksam zu machen (was eher unwahrscheinlich ist), oder es sind aus Versehen Prospekte in die Packungen geraten, die ausschließlich für Österreich und die Schweiz bestimmt waren. Seit *Mario Party* sind die Titel aus den Prospekten wieder verschwunden. PS: Bitte, gern geschehen! Das freut uns!

Cogito ergo sum

1. Etwas schwach fand ich, daß ihr in eurem *Turok 2*-Test einen wichtigen Kritikpunkt vergessen habt: Enttäuscht stellte ich fest, daß die erstklassige Musik des Einspieler-Modus im Multiplayer-Mode einfach weggelassen wurde. Nun gut, die Soundeffekte hören sich nicht schlecht an, aber es wird so eben schnell langweilig (vergleiche *Mario Kart 64*-Test).
2. Wußtet ihr schon, daß Shigeru Miyamoto das Pferd Epona in *Zelda – Ocarina of Time* nach einer antiken, gallischen Pferdegöttin benannt hat? (Seht ihr, der Lateinunterricht ist auch zu was gut!)

David Adametz (17), Reutlingen



Kay-Uwe Hoffmann (20) dürfte mit seinem geplanten Kunststudium vermutlich keine Probleme haben

TOTAL!:

1. Da der Sound beim N64 zu Lasten der Grafikleistung geht, ist es fast Standard, daß Vierspieler-Modi ohne Musikuntermalung auskommen müssen. Daher halten wir das nicht unbedingt für ein erwähnenswertes Manko.
2. Da brät' mir doch einer 'nen Storch! (Weiß zufällig jemand, woher eigentlich dieser entsetzliche Ausspruch stammt? Schließlich sind Störche akut vom Aussterben bedroht.) Bislang ging ich immer davon aus, durch die Lektüre von *Asterix*-Comics mehr nützliches Latein gelernt zu haben als in sechs Jahren Lateinum am Gymnasium, und dann so etwas. Da schauen wir doch gleich mal ins Lexikon und finden unter dem Eintrag Epona: „keltische Göttin, Patronin der Pferde, Esel und Maultiere“. Nein, das wußten wir bislang nicht – danke für den interessanten Hinweis.

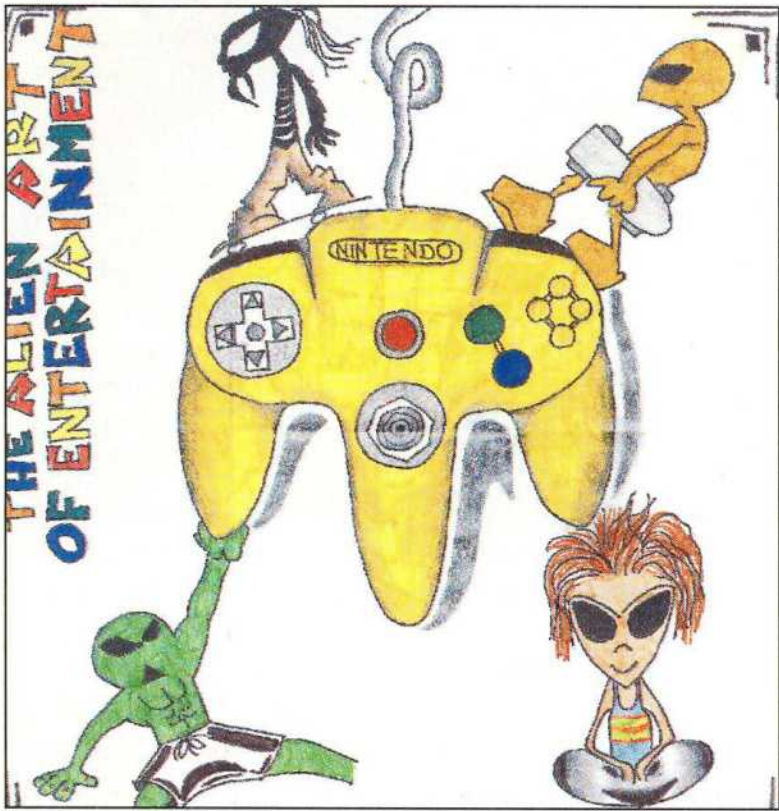
Feedback

Willkommen zu meinem monatlichen Brief. Wie immer ist auch die 4/99 TOTAL! genial geworden. Zu den Leserbriefen habe ich aber noch den einen oder anderen Einwurf:

1. Emulatoren (Thomas Kröckel): Ja, ja, die bösen Hacker haben doch glatt eine Software entwickelt, mit der man Videospiele (ROMs) auf dem PC spielen kann. Nun, die Emulatoren bieten einige Vorteile. Man kann Spiele

zocken, die nirgends mehr im Handel erhältlich sind oder noch nie in den deutschen Handel kamen. Für die PSX- oder N64-Emus sehe ich noch kein Problem. Die PSX-Emus laufen meist sehr langsam, und der einzige N64-Emu, der läuft, braucht einen Rechner mit 400 MHz und Voodoo-2-Chipsatz auf der Grafikkarte – da ist ein N64 doch günstiger.

2. Grabräuber (Kai Essers): Was habt ihr denn alle gegen *Tomb Raider III*? Die grafischen Effekte sind (wenn der Rechner schnell genug ist) echt genial. Und bisher habe ich kein vergleichbares (nicht indiziertes) Game gesehen. Lara hin oder her, dieses Game fesselt wirklich an den Screen, und wenn man Herrn Schröder als Hauptcharakter genommen hätte. 3. Turuckel 2 (Marcel): Ja, ich glaub' ich krieg' 'nen Vogel, da zieht schon wieder einer über eines meiner Lieblings-Games her. Im Ernst Marcel, wenn Du durch kleine Level ohne Gegner laufen willst, bist Du bei einem First Person Shooter falsch! *Turok 2* bietet alles, was sich der F.P.-Fan wünschen kann.



Haben wir die Figuren auf der Zeichnung von Eugen Riedinger (17) aus Bühl-Weitenung nicht schon auf T-Shirts gesehen ...?

4. Das Speicherproblem mit *Turok 2* (UK) scheint ja immer öfter vorzukommen. Da finde ich euren kurzen Kommentar auf den Leserbriefseiten 3/99 doch ein bißchen wenig. Schließlich ist es wirklich ein Problem, wenn man ein paar Stunden daddelt, speichert und dann beim nächsten Mal einen schönen Error bekommt. Muß ich mir jetzt ein original Controller Pak kaufen, oder brauche ich gar ein UK-Speichermedium?

Oder reicht es, wenn ich einfach ohne Rumble Pak spiele? Es wäre schön, wenn ihr noch ein paar Zeilen über dieses Thema schreiben könntet.

Thomas Müller, Heising

TOTAL!:

1. Wenn es um Illegalität geht, spielt der praktische Nutzen aber keine Rolle. Außerdem wollte Thomas nur über die rechtliche Lage informiert werden, da ihm die offensichtlichen Diskrepanzen aufgefallen waren. Überraschenderweise sieht Nintendo anscheinend

einen Werbeeffect in dem N64-Emulator (der genaugenommen ein Simulator ist, da die Funktionsweise einiger ausgesuchter Spiele simuliert wird). Denn obwohl Big N die Entwickler in Grund und Boden hätte verklagen können, wurde die Klage fallengelassen.

2. Der Bundeskanzler als Hauptcharakter hätte (im Gegensatz zu unserem Schröder) sicherlich nicht den großen Erfolg gebracht, aber daß *Tomb Raider* mehr zu bieten hat als Medien-Hype, haben wir ja bereits erwähnt.

3. An *Turok 2* scheiden sich die Geister. Selten haben wir derartig gegensätzliche Meinungen zu einem Spiel bekommen. Die Reaktionen schwanken zwischen extremer Begeisterung und extremer Enttäuschung. Wir stehen weiterhin zu unserem Test.

4. Wir denken keinesfalls, daß es sich dabei um ein zu vernachlässigendes Problem handelt. Aber wir können nichts daran ändern, daß *Turok 2* nur mit Standard-Controller-Paks ordentlich speichert. Wenn wir ein Patentrezept parat hätten, würden wir damit sicherlich nicht hinter dem (Fred) Berg halten. Mit englischen (UK-) Versionen hat das absolut nichts zu tun. Und die Sache mit der Rumble-Funktion muß eben jeder einmal selbst ausprobieren – aufgrund des Tips in der Leserpost wird das sicherlich auch jeder vom Speicherproblem Betroffene ausprobiert haben. Wir haben die Erfahrung gemacht, daß sich der Verzicht auf das Rumble Pak in der Praxis durchaus bewährt. (Offensichtlich hat T2 Probleme mit dem Wechsel von Karten beziehungsweise dem Umschalten). Doch wir können nicht alle Versionen von *Turok 2* mit allen erhältlichen Speicherkarten ausprobieren, um dann Hochrechnungen zu erstellen, wie die Chancen stehen könnten, daß es funktioniert. Wir können nur empfehlen, sich bei Acclaim zu beschweren, damit dafür gesorgt wird, daß so etwas zukünftig nicht mehr vorkommt.

Feste Metallgangschaltung

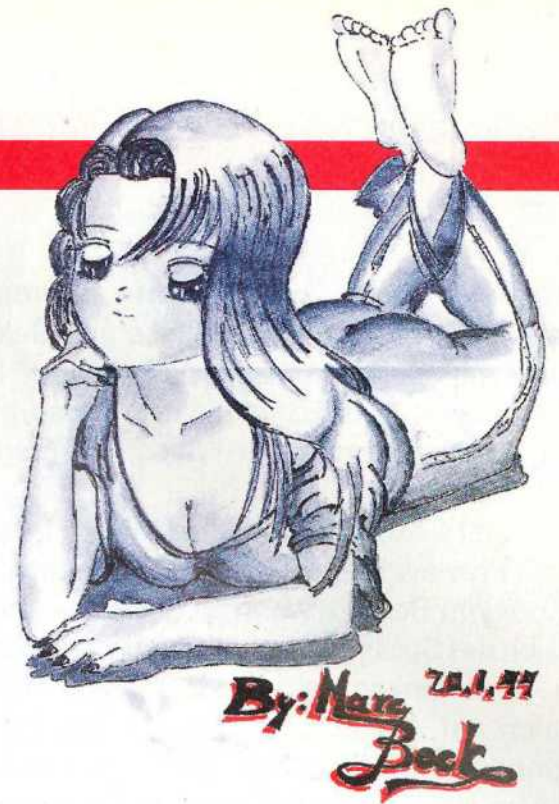
Wird Konamis *Metal Gear Solid* auch für das N64 herauskommen? Die Technik wäre im Prinzip doch da, und außerdem war der Vorgänger für Nintendos NES.

Florian Eberle, Arnstein

TOTAL!:

Das Gerücht hält sich seit Monaten hartnäckig, aber wir halten uns lieber an die Aussage des Entwicklers, und der sagt nein. Technisch wäre das zwar möglich, doch die Sprache würde den Rahmen sämtlicher Modulgrößen sprengen. Jedes kleine Fitzelchen Text wird im Spiel gesprochen, und das sind insgesamt zirka 700 DIN-A4-Seiten. Ohne die gesprochenen Dialoge würde eine N64-Umsetzung ein trauriges Bild abgeben.

Eine Game-Boy-Fassung ist jedoch nicht auszuschließen. Die würde dann natürlich nicht allzuviel mit dem PSX-Spiel zu tun haben. Das ursprüngliche *Metal Gear* existiert zwar für NES, doch das Original stammt vom MSX-Computer. Inhaltlich sind die Versionen iden-



Uns beschleicht der leise Verdacht, daß dieses Bild von Marc Bock gezeichnet wurde ... warum nur?

tisch, es gibt jedoch ein paar kleine, aber feine Unterschiede in der Gestaltung.

Tonnenweise Spiele

1. Ihr habt auf den Leserbriefseiten 3/99 geschrieben, daß *Star Wars: Rogue Squadron* sich so gut verkauft hat. Hat es damit auch *Zelda V* überholt? 2. Bei einem Händler in meiner Nähe habe ich einen Waaaaahnsinns-*Starcraft*-Pappaufsteller gesehen. Werden die nur für Werbezwecke an Händler ausgegeben, oder kann ich die auch irgendwo käuflich erwerben? 3. Habt ihr schon mal eure Spielesammlung gezählt?

Martin Oswald (15), Sauerlach

TOTAL!:

1. Nein, *Zelda* ist bei sechs Millionen verkauften Einheiten angelangt (Stand: März '99) und damit auf dem besten Wege, eines der erfolgreichsten Spiele überhaupt zu werden. 2. Gegenfrage: Warum fragst Du nicht den Händler? Solche Materialien sind in der Regel nur für Werbezwecke gedacht und werden nicht verkauft. Manchmal verlost allerdings eine feine Zeitschrift wie die TOTAL! solche Sachen ... 3. Nein, aber wenn wir das nächste Mal ein Wertungsregister bringen, kannst Du ja einmal zählen, wie viele Spiele wir seit 1/96 getestet haben. Zu den Spielen für Nintendo-Konsolen zählst Du dann noch einen riesigen Haufen PlayStation- und Saturn-CDs dazu, plus Unmengen von Klassikern aus Privatbesitz, und schon kommst Du zu dem Ergebnis: eine ganze Menge.

Dragon Ball TV

Die *Dragon Ball*-Serie sollte doch im März fertig synchronisiert sein und auf RTL 2 laufen. Wo bleibt sie?

Katharina Musitz, A-Wien

TOTAL!:

Leider müssen wir eine traurige Mitteilung machen: Wir schrieben, es könne auch etwas länger dauern. Wie es momentan aussieht, dauert es deutlich länger als erwartet. Es gibt da einige Probleme bei der Sache, weshalb die letzte Info, die uns RTL 2 nennen konnte, lautet: „Frühestens Ende August“. (Danke für Deinen lustigen Comic, für den wir bislang noch keinen Platz gefunden haben.)

Die besten Spiele der Welt

1. Ist es mittlerweile technisch möglich, alte SNES-Spiele auf dem Game Boy Color umzusetzen? Weshalb diese Frage? Weil Klassiker wie z. B. *Zelda III*, *Super Mario World* etc. (für mich immer noch zwei der besten Spiele aller Zeiten) zusammen mit dem SNES nicht in den Geschichtsbüchern verschwinden dürfen! Wißt ihr irgend etwas über eventuelle Pläne bei Nintendo, was meine Frage angeht? Was haltet ihr von meiner Idee?
2. Sämtliche Bilder, die es bisher von *Shadowman* gab, sehen sehr beeindruckend aus, vielleicht etwas zu beeindruckend. Stammen sie wirklich von einer spielbaren Version für das N64 oder von einer PC-Version?
3. Was wißt ihr über das Spiel *Win Back*? Wird es überhaupt fertiggestellt? Falls ja, wann soll es erscheinen? Wie sieht euer erster Eindruck von diesem Spiel aus?



Saskia Gutekunst (13) aus Bremen brachte die blaue Zora zu Papier. Ist das die Schwester der roten Zora?

4. Schock! Ausgerechnet *Resident Evil 2*, welches in Deutschland indiziert wird, soll umgesetzt werden? Wie hoch ist die Chance, daß wir trotzdem mit einer deutschen Version rechnen können? Und wie hoch stehen die Chancen, daß die BPjS in einer Zeit des vereinigten Europas irgendwann einmal verschwindet? Begründungen wie „Aufgrund der deutschen Geschichte dürfen keine Spiele verkauft werden, in denen man auf Menschen schießt, ...“ sind wohl kaum noch zeitgemäß!

W. Scholz, Hennef

TOTAL!:

1. Wir halten eine Menge von Deiner Idee, nur leider ist das SNES eine 16-Bit-Konsole, und der Game Boy Color ist ein 8-Bit-System. Deshalb wäre die Sache nur mit sehr, sehr großem Aufwand möglich, sprich: Die Spiele müßten von A bis Z neu gestaltet und programmiert werden. Mit *Super Mario Bros. Deluxe* will Nintendo einen NES-Klassiker umsetzen. Mal sehen, wie das gelingt. Zur Zeit sieht es jedenfalls sehr vielversprechend aus.

2. Die Bilder in Ausgabe 12/98 stammten aus der PC-Version. Acclaim verspricht, daß die N64-Fassung per Expansion Pak identisch sein soll (was wir als positive Überraschung betrachten würden). Den aktuellen Stand der Dinge kannst Du ab Seite 20 nachlesen.
3. *Win Back* sollte schon längst fertiggestellt sein, doch seit einigen Monaten hüllt sich der Hersteller Koei in Schweigen. Der letzte Eindruck war: technisch durchwachsen (relativ öde Grafik mit einer ordentlichen Portion Nebel), aber spielerisch sehr vielversprechend.
4. Die „Begründung“ wurde in dieser Form niemals geäußert. Die Gründung der Bundesprüfstelle resultierte aus den Besonderheiten der deutschen Geschichte – wir glauben kaum, daß letztere ein Verfallsdatum haben! Der Aspekt „Schießen auf Menschen“ hat etwas mit Jugendschutz zu tun. Der Sinn und Zweck dieser ganzen Angelegenheit wurde in den vergangenen Jahren so ausführlich diskutiert, daß wir die Sache nicht ständig wieder neu aufkochen wollen, solange keine neuen Erkenntnisse zu erörtern sind. *Resident Evil 2* ist bereits indiziert. Ob es für den Hersteller Sinn macht, das Spiel in Deutschland zu veröffentlichen, um es dann ausschließlich unter dem Ladentisch an Erwachsene verkaufen zu dürfen, können wir nicht beurteilen. Eine entschärfte Variante, zum Beispiel mit grünem Blut, wäre auch eine denkbare Möglichkeit. Unabhängig davon wird es mit Sicherheit unzensurierte Versionen in Österreich, der Schweiz und allen anderen PAL-Territorien geben, so daß *Resident Evil 2* für N64 letztendlich auch in Deutschland erhältlich sein wird.

Lesen bildet

1. Wird es in Zukunft Spiele geben, für die das Expansion Pak Voraussetzung sein wird?
2. Gibt es bei euch Wrestling-Fans?
3. Wieso ist *Body Harvest* so schwer?
4. Wie kommt man zu dem Beruf, den ihr ausübt? Kann man bei euch eine Ausbildung machen?

PS: Ich will noch hinzufügen, daß ich sehr großen Respekt vor eurer Arbeit habe. Einige Leute denken sicher, euer Beruf ist das reinste Vergnügen, aber sie irren sich sicher ganz gewaltig.

Hans Leonhard

TOTAL!:

1. Es ist denkbar, daß es irgendwann einmal Spiele geben wird, bei denen das so ist. Vielleicht im nächsten Jahr ...
2. Dem Alter sind wir inzwischen entwachsen. Es gibt aber Wrestling-Interessierte, die sich bestens auskennen und auf dem neuesten Stand sind, wer gerade in welche Liga gewechselt hat, wer welche Gürtel trägt usw.
3. Wenn man länger als drei Jahre an einem Spiel arbeitet, ist es für Entwickler schwierig, die Sache unvoreingenommen zu beurteilen. Normalerweise werden in der Endphase einer langen Produktion sogenannte „Field-Tests“ durchgeführt, bei denen Kinder und Jugendliche eingeladen werden, die dann erstmalig das Spiel antesten. Die Entwickler nutzen die daraus gewonnenen Erkenntnisse, um

GEWINNER

wipEout 64-Competition von Konami

TOTAL! 1/99:

je ein *WipEout 64*-Modul geht an:

Carsten Becker, Neumünster; Patrick Wille, Saarbrücken; Markus Joldzic, Gernsheim; Florim Rameil, Schmallenberg; Stephan Wenzer, Breitenbronn

je ein *WipEout 64*-T-Shirt geht an:

Gabriel Lerner, Freiburg; Susan Niemann, Kaiserslautern; Bernd Sakowski, Neustadt

Star Wars-Competition von Nintendo

TOTAL! 2/99:

je ein *Star Wars: Rogue Squadron*-N64-Modul geht an:

Stephan Haller, Würzburg; Pascal Witz, Mönchengladbach; Arndt Brämer, Neuhofen

den Schwierigkeitsgrad gegebenenfalls zu modifizieren. Miyamoto hat zum Beispiel 1996 die E3 genutzt, um zu sehen, wie die Mesesebesucher mit *Wave Race 64* zurechtkamen. Daraufhin wurde das Handling der Jetskis von Grund auf neu gestaltet, da die meisten Probanden mehr Zeit im Wasser zubrachten als auf dem Jetski.

Spiele aus englischer Produktion zeichnen sich aber oft traditionell durch einen hohen Schwierigkeitsgrad aus.

4. Immer wieder eine beliebte Frage, die nicht besonders konkret zu beantworten ist. Journalismus bzw. Redakteur ist kein anerkannter Ausbildungsberuf, deshalb gibt es auch keine Ausbildung mit Berufsschule oder ähnlichem. Es gibt nur ein sogenanntes Volontariat, das Kurse an der Akademie für Publizistik mit einschließt. Der Rest läuft eher nach dem Prinzip „Learning by doing“ ab.

Redakteur bei einer Videospielezeitschrift wird man im Prinzip ganz einfach: Man schreibt eine Bewerbung inklusive Probetext(e), die sowohl durch Fachwissen, den Blick fürs Wesentliche, die Kunst des Weglassens und vor allen Dingen durch eine „flotte Schreibe“, wie man so schön sagt, überzeugt. Letzteres heißt nicht, besonders albern zu schreiben, sondern locker und ungezwungen, ohne daß jeder zweite Satz eine Floskel ist, die aus Magazinen abgeschrieben wurde. Wenn der Teil erfolgreich absolviert wurde, darf man noch ein Gespräch über sich ergehen lassen, das unter anderem zeigen muß, daß man „in die Redaktion paßt“. Denn Aufgeschlossenheit und die Fähigkeit zur Teamarbeit sind sehr wichtige Kriterien.

Erschwerend kommt hinzu, daß man intuitiv den richtigen Zeitpunkt abpassen muß, an dem Redakteure gesucht werden. Meist führt der Weg dorthin über den Status des „freien Mitarbeiters“, und ein solcher muß vor Ort

sein, in unserem Fall also in Hamburg wohnen. Wir können schließlich keine Testmodule von Spielen, die noch gar nicht auf dem Markt sind, quer durch die Republik schicken, an Leute, die wir gar nicht kennen. Ach so: Die Schulzeugnisse sollten auch nicht allzu schlecht sein, das ist ein nicht allzu unwichtiger Faktor. Gute Englischkenntnisse sind beispielsweise sehr wichtig.

PS: Ach weißt Du, so schlimm, wie wir immer gerne tun, ist das gar nicht. Die allgemeine Fehleinschätzung ist hauptsächlich, daß der Beruf (die Berufung) eben nicht zu 90 % aus Spielen und 10 % „dem Rest“ besteht, sondern das Verhältnis eher in die Gegenrichtung tendiert. Der Zeitdruck ist sicherlich nicht zu unterschätzen. Andererseits hat die Sache eine Menge unschätzbare Vorteile: Wer hat schon die Gelegenheit, rund um die Welt zu reisen, um Entwicklern über die Schulter zu schauen ... Und Spiele ein Dreivierteljahr vor dem Rest der Welt (und sogar umsonst) spielen zu können, ist auch nicht zu verachten. Und dann die unzähligen TOTAL!-Groupies, die ständig vor unserem Büro campieren ...

Zurück in die Zukunft

Kid Paddle müßt ihr unbedingt beibehalten, das ist wirklich super. Bitte, bitte, bitte! Wenn ich mir am ersten Montag im Monat vor Schulbeginn die TOTAL! kaufe und in der Schule *Kid Paddle* lese, bin ich gleich wieder besser aufgelegt. Dann geht das Heft durch die Reihe, alle lachen und wir haben wenigstens etwas Sinnvolles in der Schule gemacht. [Aber Du sollst doch Deine TOTAL! nicht verleihen! Anmerkung der Redaktion]

Ich bin schon sehr neugierig auf die Space Word (Achtung, Rechtschreibfehler!) 1999. Bis jetzt hat Nintendo ja behauptet, um die zehn Spiele in der Entwicklung zu haben. Doch jetzt sind die letzten der Reihe nach herausgekommen (*Zelda*, *F-Zero X*, *1080°*). Man weiß gar nicht so recht, was Nintendo gerade macht. Ich hoffe auf positive Überraschungen: zum Beispiel endlich gute RPGs: *Mother 3* überarbeitet, kurz vor der Veröffentlichung auf Modul, und ein tolles *Mario RPG* etc.

Meiner Meinung nach wäre das N64 viel erfolgreicher gewesen, wenn Nintendo die richtige Marketingstrategie benutzt hätte. Ihr habt eh schon geschrieben, daß es in den USA vor allem wegen ansprechender Werbung viel besser gelaufen ist. Wenn Nintendo von Anfang an Third Parties ordentlich unterstützt hätte, könnte das N64 sicher mit der PlayStation mithalten. Die Spezialisierung auf die junge Zielgruppe halte ich für völlig bescheuert. (Interessant war übrigens auch die Antwort auf einen Leserbrief in der TOTAL!, daß Miyamoto da nicht ganz unschuldig wäre, daß viele Spiele zu leicht wären.) Die kleinen Kinder sind erstens keine solchen „Süchtler“ wie Jugendliche, sie haben nicht das nötige Geld, außerdem interessieren sie sich nicht aktiv dafür (z. B. Zeitschriften lesen). Wenn sie irgendwo Werbung sehen, wollen sie halt auch so etwas Cooles (und die PlayStation ist ja „cool“), unterm Christbaum liegt dann meist



Andreas Rödiger (16) ist nicht nur ein riesiger Fan von Secret of Mana, sondern er hat auch noch riesiges Talent und mit Corel Dream 3D geniale Motive gerendert

das Geschenk von braven Eltern oder netten Großeltern. Häufig spielen die Kinder aber nicht oft damit. Ich kenne einige solche Fälle, wo Volksschüler (Grundschüler) eine PlayStation mit ein, zwei Spielen haben und fast nie damit spielen. Deshalb werden auch insgesamt viel mehr N64-Spiele verkauft (stimmt doch, oder?), daß ist sicher nicht nur wegen der Raubkopien so. Natürlich bevorzugen viele „coole“ Jugendliche auch die PlayStation, die Begründung sind oft irrelevante Dinge, wie zum Beispiel das N64 sei zu kindisch. Das ist bei mir in der Umgebung jedenfalls so, insgesamt kann das ganz anders sein. Ich halte das N64 für besser, weil mir die Spiele einfach besser gefallen (Ausnahmen: *Gran Turismo*, *Metal Gear Solid*).

Wenn Nintendo jetzt nicht zwischen Zeichentrickserien Werbung für *Yoshi's Island* schalten würde, sondern im Abendprogramm „jugendliche“ Clips für *1080°* oder *GoldenEye*, dann wäre das N64 mindestens auch so cool. Aber das wird ja langsam besser. Es ist mir eigentlich ziemlich egal, was die anderen machen. Wenn die meisten Leute eine PlayStation kaufen, weil sie so cool sein wollen, sollen sie. Nur soll Nintendo halt wenigstens auch ein paar Konsolen verkaufen, um Miyamoto anstellen zu können. Wenn Nintendo nicht wäre, würde der Videospiele-Markt meiner Meinung nach ziemlich trist aussehen, denn die meisten Innovationen kommen von

Nintendo bzw. Miyamoto. Auch wenn Nintendo nie die PlayStation überholen wird, werden viele PSX-Spiele in den nächsten Jahren von den Ideen in *Zelda* profitieren. Übrigens sind meine Freunde auch der Überzeugung, das N64 sei besser. Wenn sie mich besuchen, wird *Mario Kart* und *GoldenEye* gespielt, daß die Fetzen fliegen. Etwas Vergleichbares finde ich nirgends. Ich glaube auch nicht, daß es auf dem PC im Netzwerk lustiger ist, *Starcraft* oder ähnliches zu zehnt zu spielen. Der Multiplayer-Spaß dieser beiden Spiele ist einfach einzigartig, sie wurden ja auch bei den Special-Charts in der TOTAL! eindeutig und mit großem Vorsprung als die beiden besten Multiplayer-Spiele gewählt. Aber das, was ich geschrieben habe, werdet ihr sowieso wissen, ich wollte nur wieder mal meine Meinung loswerden. Tschüssi, und macht weiter so wie bisher, denn ihr seid die Besten

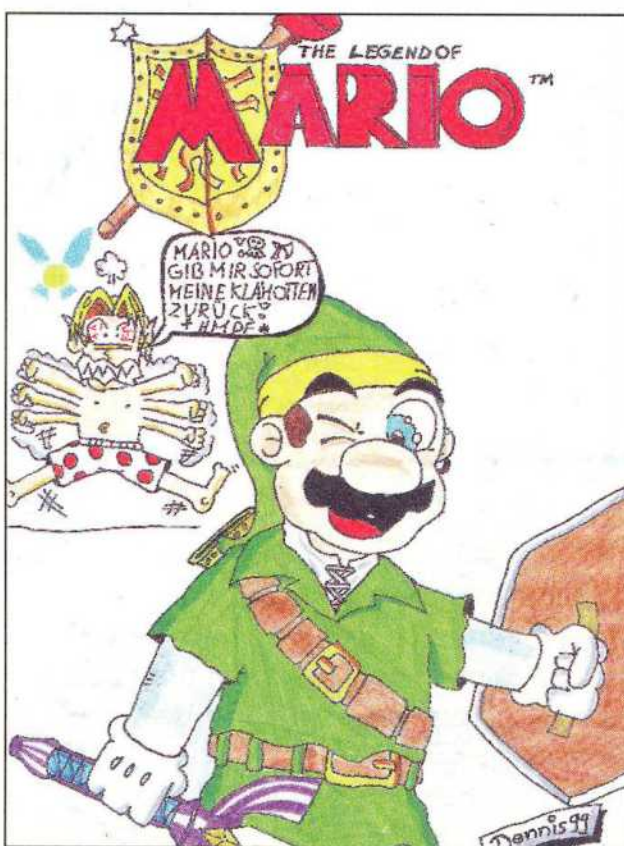
Ernst, Yahoo.com

TOTAL!:

Unsere Meinung zu dem Thema haben wir ja bereits auf Seite 14 kundgetan. Die Frage ist nur: Wie soll denn Nintendo, bitte schön, im deutschen Fernsehen ein Spiel wie *GoldenEye 007*, das indiziert ist und damit nicht beworben werden darf, bewerben?

Hinzufügen wollen wir noch folgendes: Wir werden uns zukünftig nicht mehr dazu herablassen, etwas zu dem albernem Thema „Kinderkonsole“ zu schreiben. Warum wird immer *Yoshi's Island* mit *Tekken* oder *Resident Evil* verglichen? Wir bieten als ebensovollen Vergleich *GoldenEye 007* oder *Turok 2* vs. *Crash Bandicoot* oder *Spyro the Dragon* an ...

Was Nintendo für das N64 noch so in der Hinterhand hat, ist im übrigen gar nicht so wichtig, wie das manch einer vielleicht denken mag. Nintendo hat auch das SNES nicht gerade mit Eigenproduktionen überschüttet. Am Anfang kamen *Super Mario World*, *F-Zero* und *PilotWings*. Dann folgten im Laufe der ersten Jahre *Sim City*, *Super Mario Kart*, *Stunt Race FX*, *StarWing*, *Super Metroid*, *Super Punch-Out*, *Zelda* und *Super Mario All-Stars*. Mit einigem Abstand wurde dann noch *Yoshi's Island* ins Rennen geschickt, und das war es dann an Eigenentwicklungen für das SNES. Beim N64 sieht es eben ähnlich aus: Nachdem Nintendo die Reihe der Hits geliefert hat, sorgen andere Firmen für die Highlights, und in dem Punkt sieht es wirklich sehr gut aus. Bestätigen wollen wir schließlich noch Deine Aussage zum Thema „Innovationen“:



Dieses TOTAL! geniale Motiv verdanken wir Dennis Schattauer (15) aus Göttingen. Vielen Dank dafür!

Daß 90 % der Ideen in der Videospielbranche auf das Konto Nintendos gehen, wird wohl kein ernstzunehmender Mensch bestreiten. Nicht umsonst wurde Shigeru Miyamoto während der Game Developers Conference von den versammelten Spieleentwicklern Amerikas mit Standing Ovations geehrt (vgl. S. 24). Von den Innovationen der Space World '97 zehrt auch heute noch die gesamte Konkurrenz. „Es ist denkbar, daß man mit seinem Camcorder sein eigenes Porträt aufnimmt und dieses gegen den Kopf des Helden in einem Spiel austauscht. Heute kann man Namen von Spielfiguren ändern, aber für die Zukunft kann ich mir vorstellen, daß man mit seinem eigenen Gesicht als Held in einem Spiel auftauchen kann“, begeisterte sich im März '99 ein hohes Tier von Sony Computer Entertainment bezüglich der theoretischen Möglichkeiten der PlayStation 2. Eine tolle Idee, die der gute Mann da entwickelt hat. Seltsam, daß Nintendo genau diese Möglichkeit bereits Ende '97 mit dem 64DD in Aktion gezeigt hat. Leider ist Nintendo nicht in der Lage, die Innovationen in die Tat umzusetzen ... Ach so, und was unseren Freund Kid Paddle angeht: Heute ist nicht alle Tage, er kommt wieder, keine Frage.

Gute Nacht

Ich (14 Jahre alt) muß euch einfach mal mitteilen, daß die TOTAL! das wohl umfassendste Magazin auf dem Markt ist. Hier erfahre ich nicht nur alles über unser so heißgeliebtes Nintendo⁶⁴, sondern auch über den ebenso geliebten Comic- und Zeichentrickkult. Ich mußte euch dieses Lob einfach mitteilen, ansonsten hätte ich heute Abend nicht mit gutem Gewissen einschlafen können. Außerdem freue ich mich schon sehr auf FIFA 99, denn eurem Urteil vertraue ich seit drei Jahren, und ihr habt mich noch nie enttäuscht. Wenn Deutschland schon im wirklichen Leben nicht immer Siege einheimst, dann gelingt mir das vielleicht auf dem N64.

Kay Bitterlich, Kottmatsdorf

TOTAL!:

Schade, daß FIFA 99 eine ernstzunehmende Simulation ist. Da dürfte die Sache mit den Siegen der deutschen Fußball-Nationalmannschaft nicht allzu einfach sein ...

Aussichten

1. Was würde wohl passieren, wenn Nintendo in Japan (Gott bewahre!) mit dem N64 endgültig baden geht und womöglich sogar die Produktion einstellen würde? Inwiefern könnte dies den westlichen Markt betreffen?
 2. Was haltet ihr eigentlich so von Segas Dreamcast und einem möglichen Erfolg in good old Germany?
 3. Meinen Glückwunsch zu eurer äußerst gelungenen Website! Wer von euch kümmert sich eigentlich darum?
 4. Zu guter Letzt möchte ich euch noch bitten, auch in Zukunft mit gleichbleibender Qualität weiterzumachen!
- PS: Kennt und guckt jemand bei euch *Kalkofes Mattscheibe*?

Thomas Sonsalla, Berlin

Nach einigen Verschiebungen ist es uns nun endlich gelungen: Wir haben den *F-Zero X*-Bestzeiten den nötigen Platz freigehalten und sogar noch ein paar 1080°-Daten dazwischengequetscht. Vor allem zu *F-Zero X* haben wir enorm viele Einsendungen bekommen, Plätze in den Top 5 konnten sich jedoch nur eine Handvoll Fahrer erkämpfen (man beachte die knappen Zeitabstände bei „Silence 1“). Sollte die Teilnahme weiterhin so zahlreich bleiben, werden wir die Liste demnächst auf King- und Joker-Cup ausdehnen. Wie üblich möchten wir auf folgendes hinweisen:

- Dies ist keine Competition. Die Bestzeiten erfüllen ausschließlich den Zweck, Fans des Spiels die Möglichkeit zu geben, ihre Leistungen zu vergleichen.
- Fair Play ist angesagt, da wir die Angaben nicht überprüfen können/wollen. Wir gehen davon aus, daß niemand so arm dran ist, sich Zeiten auszudenken, um in dieser Liste genannt zu werden. Dementsprechend sollte natürlich auch die Benutzung von Gamebuster oder anderen Mogelmodulen unterbleiben. (Die *Lylat Wars*-Highscores waren offenbar das Ergebnis von „unendlich Novabomben“, wodurch diese Liste gestorben ist.)
- Es sind nur Zeiten der PAL-Versionen gefragt. Japanische und US-Module ermöglichen aufgrund der 50/60-Hertz Unterschiede bessere Zeiten und sind deshalb nicht vergleichbar.

F-Zero X

Gesamtzeit	Runde	Name	Fahrzeug
------------	-------	------	----------

Jack Cup

Mute City 1

1:27:106	25:340	Daniel Himmel	Twin Noritta
1:27:790	25:477	Tobias Mahler	Twin Noritta
1:28:010	25:995	David Adametz	King Meteor
1:28:061	25:597	Christopher Kross	Twin Noritta
1:28:180	25:733	Urs Handschin	Twin Noritta

Silence 1

1:17:708	22:006	Tobias Mahler	Twin Noritta
1:17:734	22:062	Daniel Himmel	Twin Noritta
1:17:739	22:085	Urs Handschin	Twin Noritta
1:17:741	22:570	Steffen Thurnherr	Twin Noritta
1:17:948	22:098	David Stoz	Death Anchor

Sand Ocean 1

1:18:380	22:873	Daniel Himmel	King Meteor
1:19:601	24:005	David Adametz	King Meteor
1:19:644	23:727	Steffen Thurnherr	Death Anchor
1:20:915	24:135	David Scholz	Death Anchor
1:20:961	24:459	Letterio Moschella	Hyper Speed.

Devil's Forest 1

1:25:735	25:544	Daniel Himmel	Twin Noritta
1:25:838	25:398	Steffen Thurnherr	Twin Noritta
1:26:319	25:987	Tobias Mahler	Twin Noritta
1:31:038	28:082	David Stolz	White Cat
1:32:142	28:515	Letterio Moschella	Hyper Speed.
1:32:144	28:625	Christopher Kross	Twin Noritta

Big Blue 1

1:34:888	29:463	Daniel Himmel	White Cat
1:37:551	30:754	David Stolz	White Cat
1:37:596	30:389	Urs (aus Lohne)	—
1:41:392	31:595	Christopher Kross	King Meteor
1:41:492	31:316	Urs Handschin	King Meteor

Port Town 1

1:39:067	30:418	Steffen Thurnherr	Mad Wolf
1:39:400	31:082	Daniel Himmel	White Cat
1:39:856	31:319	Christian Schnöll	Bio Rex
1:43:038	32:134	Nicolas Kellmann	Hyper Speed.
1:43:107	32:540	Urs Handschin	White Cat

Queen Cup

Sector α

1:27:562	26:749	Christopher Kross	Little Wyvern
1:27:693	26:773	David Stolz	Death Anchor
1:28:597	27:029	LU. (aus Gries)	Little Wyvern

Red Canyon 1

1:19:833	24:633	Daniel Himmel	Twin Noritta
1:20:581	24:794	Steffen Thurnherr	Twin Noritta
1:26:577	27:650	David Stolz	Queen Meteor

Devil's Forest 2

1:27:329	26:952	Daniel Himmel	Blue Falcon
1:27:396	26:887	Steffen Thurnherr	Twin Noritta
1:29:063	27:912	Christopher Kross	Super Piranha

Mute City 2

1:22:409	24:376	Christian Schnöll	Space A.
1:23:398	24:842	Steffen Thurnherr	Night Thunder
1:23:484	24:962	Daniel Himmel	Twin Noritta

Big Blue 2

1:09:985	21:497	Steffen Thurnherr	Twin Noritta
1:12:937	22:863	Christian Schnöll	Bio Rex
1:12:558	22:951	Christopher Kross	Red Gazelle

White Land 1

1:43:103	31:890	Daniel Himmel	Twin Noritta
1:43:305	30:803	Steffen Thurnherr	Twin Noritta
1:43:564	31:894	Letterio Moschella	Hyper Speeder

Death Race

0:57:774	—	Christopher Kross	Big Fang
----------	---	-------------------	----------

1080° Snowboarding

Gesamtzeit	Name
------------	------

Crystal Lake

1:03:39	Jens Asmus
1:03:49	Andre König
1:03:59	Michael Spahn
1:03:59	Benjamin Ridder

Crystal Peak

1:28:48	Benjamin Ridder
1:28:86	Andre König
1:29:92	Peter Donauer

Golden Forest

1:21:21	Andre König
1:22:46	Michael Spahn
1:22:59	Peter Donauer

Mountain Village

1:34:11	Andre König
1:35:02	Benjamin Ridder
1:35:79	Michael Spahn

Dragon Cave

1:27:30	Benjamin Ridder
1:28:50	Andre König
1:29:13	Michael Spahn

Deadly Fall

1:09:30	Andre König
1:11:14	Michael Spahn
1:11:18	Benjamin Ridder

Stunts (Punkte)

Deadly Fall

147.295	Thomas „Akido“ Hellwig
---------	------------------------

Air Make

22.103	Kai Rustemeyer
--------	----------------

Half Pipe

36.733	Tommy Michel
--------	--------------

Contest

152.003	Kai Rustemeyer
---------	----------------

TOTAL!:

1. Da dies weder passieren kann, noch wird, erübrigen sich wilde Spekulationen. Momentan verkauft sich das N64 in Japan sogar ein wenig besser als Segas Dreamcast.
2. Wenn Dich das brennend interessiert, mußst Du Dir die neXt Level kaufen, da steht drin, was wir davon halten. Das Gerät ist gut, es gibt ein paar (sehr) gute Spiele, doch zur Zeit fehlen die Titel mit Appeal für den Massenmarkt. Ob es Sega gelingt, aus der Freak-Ecke herauszukommen, hängt in erster Linie vom geschickten Marketing und vor allem einem

- günstigen Preis ab. Bei einem Launch-Preis von minimal 500 DM dürfte es Dreamcast allerdings schwer haben.
 3. Danke. Es ist natürlich der Herr, der im Impressum als Online-Redaktion geoutet wird.
 4. Nochmals danke. Dürfen wir die Qualität auch steigern?
- PS: Ein interessanter Zeitpunkt, das zu fragen, nachdem die Sendung nun endgültig eingestellt wurde. Sagen wir einmal so: Es gibt sogar jemanden, der die Sendung schon gehört hat, als sie noch ausschließlich im Radio bei dem niedersächsischen Sender FFN lief.

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
LucasArts

Erhältlich:
ab Mai

STAR WARS EPISODE I RACER

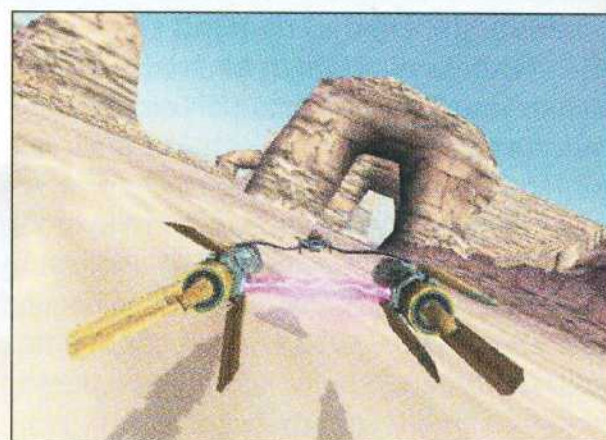
Alle Star Wars-Fans dürfen sich schon einmal freuen: Die Videospiele zum jüngsten Star Wars-Abenteuer erscheinen bald für das N64. Als erstes erwartet Euch mit Star Wars Episode I: Racer ein Rennspiel galaktischen Ausmaßes, von dem das Schicksal des ganzen Universums abhängt.

Das Spiel

Ein Rennspiel ist sicherlich nicht ganz das, was *Star Wars*-Fans spontan mit dem Kampf zwischen der guten und der dunklen Seite der Macht in Verbindung bringen würden, doch dieses Rennen hat eine historische Bedeutung im Werk von



George Lucas. In einer der ersten Szenen der *Episode I* seht Ihr den jungen Anakin Skywalker auf seinem Heimatplaneten Tatooine an einem von Jabba the Hutt ausgerichteten Turnier teilnehmen, das seit jeher von gewandten Aliens dominiert wird. Menschen hatten in diesen Hochgeschwindigkeitsrennen durch unwegsames Terrain nie eine Chance, bis sich nun ein Junge, in dem die Macht besonders ausgeprägt ist, der Herausforderung stellt. Damit ist die Grundlage für eine der populärsten Leinwandkarrieren aller Zeiten gelegt. Denn Anakin schlägt sich tapfer und macht somit viele finstere Gestalten auf sich aufmerksam. Natürlich steigt Ihr in einem *Star Wars*-Abenteuer nicht in das Cockpit x-beliebiger Glei-



Die Renngleiter mit zwei Raketentriebwerken sind Höllengeschosse und nur schwer zu kontrollieren

ter, sondern bekommt es mit geradezu atemberaubend designten Boliden zu tun. Ihr nehmt Platz in einer Kapsel, die über Stahlseile mit zwei Raketentriebwerken verbunden ist. Ein Energiefeld zwischen beiden Düsen

Krieg der Sterne: Episode I - Bedrohung aus dem Dunkel

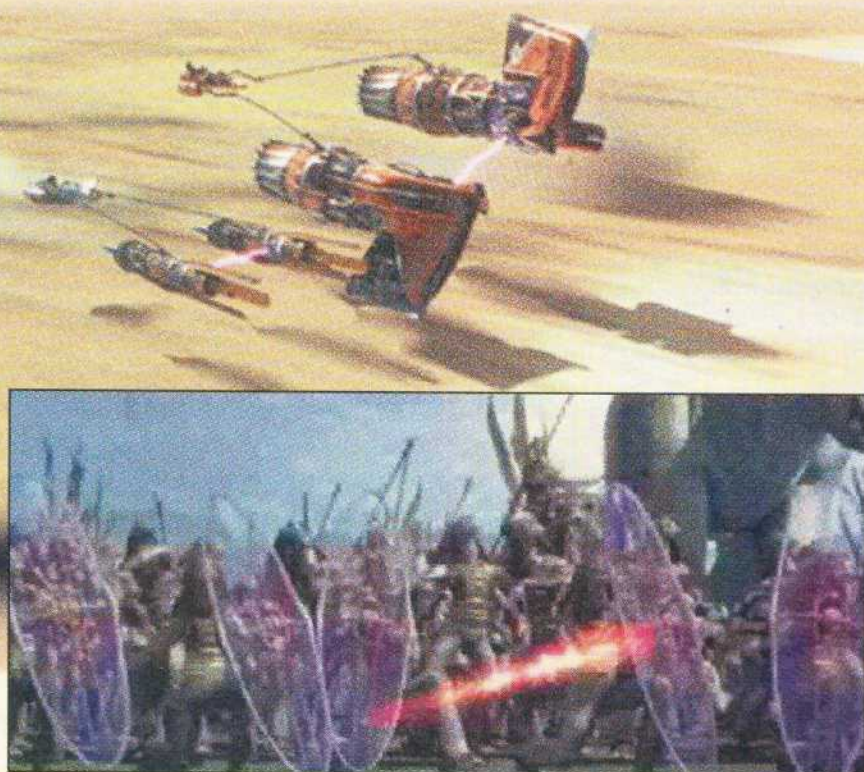
Der Film

Die 16 Jahre andauernde Filmpause hat die Begeisterung um das Krieg der Sterne-Epos nicht mindern können. 1999 wird wohl kein Kinostreifen so sehr erwartet wie Star Wars: Episode I - The Phantom Menace. Und obwohl die Amerikaner schon im Mai in den Genuß kommen, das Spektakel bei Cola und Popcorn zu verfolgen, hält sich LucasFilm über die genaueren Inhalte dieser Verfilmung weiter bedeckt. Im Zeitalter weltweiter Vernetzung ist es allerdings schwierig

geworden, die Arbeit an derartigen Großprojekten geheimzuhalten, so daß wir Euch an dieser Stelle vorab einen kleinen Einblick in das allerorten erwartete Science-fiction-Meisterwerk gewähren können.

Die Story

Wie der Name *Episode I* schon sagt, beginnt die Handlung in einer Zeit, die vor den drei bereits verfilmten *Star Wars*-Teilen (*Episode IV-VI*) spielt. Ihr werdet Zeuge der Jugendjahre des Anakin Skywalker (Jake Lloyd: *Versprochen ist versprochen*), der einst zu dem gefürchteten Darth Vader heranwachsen wird. An seiner Seite befinden sich der junge Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor: *Trainspotting*) sowie ein Vollblut-Jedi namens Qui-





Der legendäre Wagenwettstreit in dem Film Ben Hur inspirierte George Lucas für dieses Rennen

erlaubt die Kontrolle über das mehr als 1.000 km/h schnelle Gefährt. Die flexible Konstruktion lässt die waghalsigsten Manöver einschließlich einer präzisen Regulierung der Flughöhe zu. Drückt Ihr auf geraden Streckenabschnitten den Analogstick nach vorne, ohne zur Seite zu lenken, lädt sich eine Power-Anzeige auf, und der Einsatz von Turbos wird möglich. Die Verwendung von Waffensystemen ist bisher nicht geplant. Nach jedem Rennen könnt Ihr Euch im Hangar um die Reparatur und das Tuning kümmern. Die fliegende Kreatur Watto, die bereits im ersten *Episode I*-Trailer bestaunt werden durfte, verkauft Euch neue und somit teure, aber zuverlässige Ersatzteile. Seid Ihr etwas knapp bei Kasse, könnt Ihr auch auf preisgünstigere Alternativen vom Schrottplatz zurückgreifen, für deren Qualität aber niemand geradesteht. Außerdem habt Ihr

die Möglichkeit, Droiden zu erwerben, die Euch die lästige Schrauberei abnehmen. Allzu sorglos solltet Ihr aber nicht mit Eurer Sicherheit umgehen, denn minderwertige Ersatzteile können Euch während eines Rennens teuer zu stehen kommen. Wer am Kühlsystem spart, riskiert bei hohen Geschwindigkeiten eine überhitzte Maschine. Die anderen fünf Bereiche, um die Ihr Euch regelmäßig kümmern müßt, sind die Zugleistung, Lenkung, Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Luftbremsen. Ein automatisches Reparatursystem erlaubt die Behebung kleinerer Schäden während der Fahrt, und über ein HUD-System könnt Ihr jederzeit sämtliche Funktionen Eures Fahrzeugs kontrollieren.

Neben den 18 Piloten, die im Film in Erscheinung treten, haben es drei weitere Teilnehmer in die N64-Version geschafft, die bei



der Konzeptphase der Kinovorlage aussortiert worden waren. In diesem illustren Kreis ist Anakin der einzige Mensch. Ihm gegenüber stehen beispielsweise der vierarmige Gasgano, der einem Hammerhai nicht ganz unähnliche Ebe Endocott und der insektenartige Elan Mak – insgesamt 20 verschiedene Aliens, deren miniaturisierte Ab-

Gon Jinn (Liam Neeson: *Schindlers Liste*). Anakin lebt gemeinsam mit seiner Mutter Shmi Skywalker (Pernilla August) auf dem Wüstenplaneten Tatooine, auf dessen Antlitz er seine ersten Abenteuer erlebt. Wichtiger Bestandteil dieses Szenarios ist ein Landspeeder-Rennen, das Anakin trotz seiner jungen Jahre für sich entscheiden kann. George Lucas hält an seiner eigenen Tradition fest und bietet wieder insgesamt drei Handlungsschauplätze. Auf dem Planeten Coruscant befindet sich neben der Regierung der Alten Republik auch der ehrwürdige Rat der Jedi. Unter den Senatoren der Republik trifft Ihr auf einen alten Bekannten: Palpatine, der im Laufe der Trilogie zum machtbesessenen Imperator heranreift und spätestens im dritten Teil die Rolle von Darth Vaders Mentor einnehmen wird. Erst einmal intrigiert er an der Seite der Handelsföderation von Namoudia gegen die Alte Republik. Eine Auseinandersetzung, die unter anderem auf dem saftig-grünen mit Sümpfen und üppiger Vegetation bedeckten Planeten Naboo ausgetragen wird. Naboo ist unter anderem die Heimstatt der jungen Königin Padme Amidala (Natalie Portman: *Leon*), die als letzter Sproß des alten Adelsgeschlechts von Theed ausgemachtes Ziel der Verschwörer ist.

Light-Side-Heroes

Neben den schon erwähnten Obi-Wan, Qui-Gon und Anakin bekommen die beiden Roboter C-3PO, dem anfangs die goldene Abdeckung fehlt, und R2-D2 eine neuerliche (besser gesagt: erste) Chance, sich gegen das Imperium zu stellen. Auch das Jedi-Ratsmitglied Mace Windu (Samuel L. Jackson: *Pulp Fiction*) steht auf der Seite des Guten und gilt im übrigen als Vertrauter Yodas, der sich noch nicht ins Exil auf Dagobah zurückgezogen hat. George Lucas erwog erst, Yoda komplett im Computer erzeugen zu lassen, entschied sich dann aber doch wieder für eine von Frank Oz (*Muppet's Show*) konstruierte Puppe. Dafür ist Anakins Freund und Weggefährte, der Gungan Jar-Jar Bink, ein 100%iges CGI-Produkt und damit die erste computergenerierte Hauptfigur, die an der Seite lebendiger Darsteller spielt.



Dark-Side-Villains

Auf der dunklen Seite der Macht stehen diesmal gleich vier Hauptpersonen. Während der durchtriebene Kanzler Valorum (Terence Stamp) gemeinsam mit Senator Palpatine Intrigen gegen die Alte Republik schmiedet, wird das wahre Böse von den beiden Sith-Lords Darth Maul (Ray Park) und seinem Herrn und Meister Darth Sidious verkörpert.

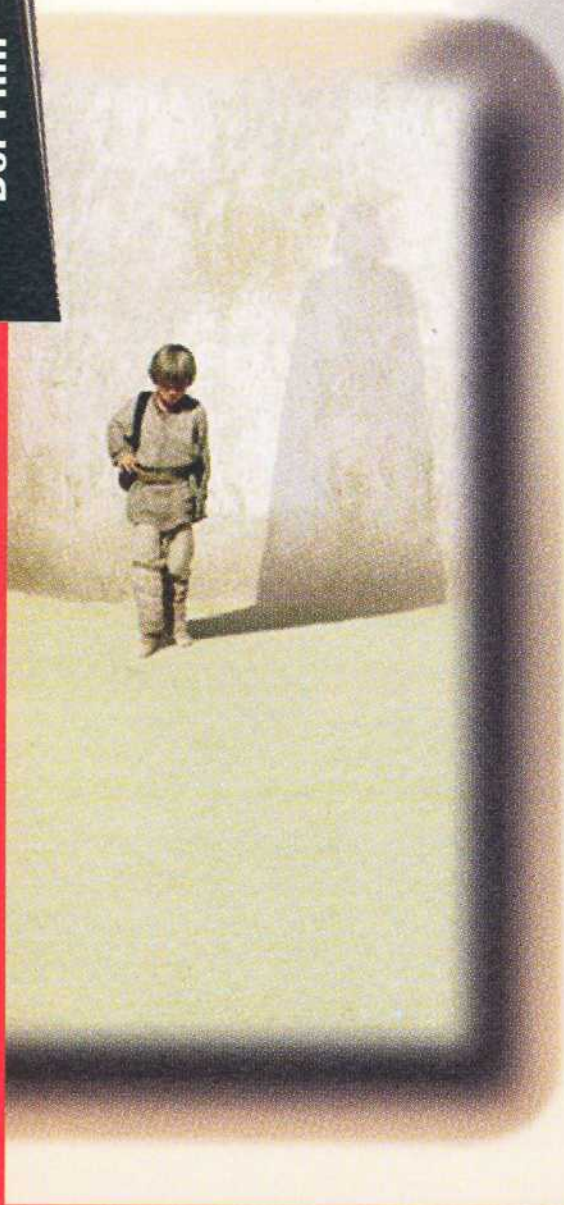


bilder Ihr sicherlich bald in jedem Spielzeuggeschäft finden werdet. Nicht minder exotisch wie die Fahrerriege präsentiert sich auch das Streckendesign. Es erwarten Euch 24 Kurse auf acht verschiedenen Planeten. Tatooine ist eine felsige



Die Rennstrecken auf den exotischen Planeten sind mitunter extrem lang ausgefallen und mit zahlreichen Abzweigungen und interessanten Details versehen. Macht Euch also auf eine längere Lernphase gefaßt

Wüstenwelt, Ando Prime liegt im ewigen Eis und Aquilaris ist komplett mit Wasser bedeckt. Auf Baroonda rast Ihr durch altertümliche Städte und bekommt es mit stürmischem Wetter und heftigen Regenfällen zu tun. Die vier weiteren Austragungsorte sind die Planeten Ord Ibanna, Mon Gazza,



Darth Maul ist für actionlastige Aufeinandertreffen mit der guten Seite der Macht zuständig. Neben seiner düsteren Gewandung, dem tätowierten Gesicht und dem Doppelklingen-Lichtschwert der Sith kommen ihm die Kampfsportkenntnisse seines Darstellers bei dieser Aufgabe zu Hilfe. Ein Kurzauftritt von Jabba the Hutt wird es bereits in *The Phantom Menace* zu sehen geben – der Kopfgeldjäger Boba Fett wird sich dagegen erst in *Episode II* zeigen.

Kulissenbau und Computergrafik

Dank der in höchstem Maße weiterentwickelten Computertechnologie konnte George Lucas bei dieser Pro-

duktion weite Teile des Films an Außenschauplätze verlegen. Einen kleinen Vorgeschmack auf das Aussehen des Planeten Coruscant konnte man am Ende des dritten Teils der *Special Edition* erheischen, wo die begeisterten Massen ein Denkmal des Imperators vom Sockel stürzten. Nichtsdestotrotz wurden die Tatooine-Sequenzen wieder in der tunesischen Sahara gedreht, und im italienischen Caserta holte sich der Meister die Inspiration für die architektonische Gestaltung Naboo. Da sich die Alte Republik auf ihrem Höhepunkt befindet, prägt sie das Design durch wesentlich organischere Formen, als es das Imperium in der Folge zum Beispiel mit seinen keil-

Oovo VI und Malastare. Die Strecken sind außergewöhnlich lang und mit zahlreichen interessanten Details versehen. So sind bestimmte Abzweigungen während mancher Runden blockiert oder Ihr bekommt es mit Vulkaneruptionen und dampfenden Methanseen zu tun.

Technisch verspricht LucasArts, das Nintendo⁶⁴ optimal auszunutzen. Nebel soll lediglich zu atmosphärischen Zwecken eingesetzt werden und nichts von der detaillierten, mit Expansion Pak hochauflösenden, Streckengrafik verdecken. Leider gibt es durch die aufwendige Optik lediglich einen Zweispieler-Splitscreen-Modus, der allerdings absolut flüssig mit 30 Frames in der Sekunde laufen soll. Viele Sound-Samples aus dem Kinofilm, einschließlich der Sprachausgabe und der Motorengeräusche, schaf-



fen eine authentische *Star Wars*-Stimmung. Titel- und Optionsbildschirme sind mit der Musik von John Williams untermalt, die voraussichtlich direkt aus dem Modul abgespult wird. Aufgrund einer Cartridge-Größe von 256 MBit steht einem cineastischen Erlebnis auf dem N64 eigentlich nichts im Wege.

Marco Häntsch



Eure außerirdischen Kontrahenten haben einige fiese Tricks auf Lager und verhalten sich nicht immer ganz fair. Waffen wie bei Wipeout 64 oder Extreme-g kommen allerdings nicht zum Einsatz



förmigen Sternenzerstörern praktizieren wird. Beweise dafür finden sich im vorherrschenden Baustil, der Innenausstattung zahlreicher Locations und nicht zuletzt in der an die amerikanischen Autos der 50er Jahre erinnernden Konstruktionsweise der Raumschiffe. Nimoudianische Kampfdroiden werden per CGI-Technik zu Dutzenden die Leinwand füllen und dank ihres furchterregenden Aussehens mit Leichtigkeit den Part der noch nicht gegründeten Imperialen Sturmtruppen übernehmen.

Blick in die Sterne

Am 19. Mai ist es soweit! Millionen von Amerikanern werden in die Lichtspieltheater pilgern und sich 16 Jahre nach der Mitteltrilogie in die Zeit 35 Jahre vor ebendieser *Star Wars*-Reihe zurückschicken lassen. Ihr müßt Euch allerdings noch bis zum 2. September gedulden, bevor Ihr Euch von George Lucas' märchenhafter Weltraum-Inszenierung mit eigenen



Augen überzeugen könnt. Zu diesem Zeitpunkt wird der 'Vater' von Skywalker & Co. schon fleißig an den mysteriösen Klon-Kriegen der zweiten Episode feilen, die in etwa drei Jahren in die Kinos kommen wird. Weitere drei Jahre wird es dauern, bis der letzte Teil fertiggestellt ist.

Sebastian Krämer

VERGANGENHEIT, GEGENWART, ZUKUNFT ...

MIYAMOTO ÜBER DIE KUNST DES GAME-DESIGNS

San Jose, CA (us) - Anlässlich der im kalifornischen San Jose stattfindenden Game Developers Conference wurde unser freier

Mitarbeiter Julian Eggebrecht Augen- und Ohrenzeuge eines 75minütigen Vortrags von Super Mario-Erfinder und Zelda-Vater Shigeru Miyamoto.



Nach einer ausführlichen Vorstellung durch die leitende Veranstalterin Jennifer Pahlka und einer Präsentation seiner bisherigen Werke wie *Donkey Kong*, *Mario* und *Zelda* betrat Miyamoto-san die Bühne unter tosendem Applaus. Als die Standing Ovationen der versammelten Spieleentwickler abebben, begann er seinen Vortrag in englischer Sprache:

„Good evening! Vielen Dank für die herzliche Begrüßung. Ich freue mich sehr, hier sein zu dürfen. Die Videospielindustrie hat mehr als eine Krise durchgemacht, aus der sie als gestärkter und stetig wachsender Wirtschaftszweig hervorgegangen ist. Aus diesem Grund mache ich weiterhin Spiele und kann hier und heute über dieses Thema reden. Am besten nutze ich die Gelegenheit, indem ich über meine eigenen Erfahrungen der letzten 20 Jahre berichte. Wenn ich dazu beitrage, daß die Videospiele in Zukunft stets unterhaltsam sind, würde mich das freuen. Tatsächlich entwickle ich derart gerne Spiele, daß ich es auch umsonst machen würde ... aber bitte nicht Mr. Yamauchi erzählen [lacht]. Und nun tun sie mir bitte den Gefallen und erlauben mir japanisch zu sprechen, mein Freund Bill Trinen wird für mich übersetzen.“

Shigeru Miyamoto hatte seinen Vortrag in drei thematische Gebiete unterteilt, die einen Bogen von der Vergangenheit über die Gegenwart bis zur Zukunft der Videospielindustrie und des Game-Designs schlagen.

Rückblick auf die Geschichte des Game-Designs – und darauf wie Game-Design meiner Meinung nach funktionieren sollte.

In der Zeit vor *Donkey Kong*, dem ersten Spiel, dessen Entwicklung ich leitete, waren Programmierer und Hardware-Techniker für das Game-Design verantwortlich. Diese Techniker komponierten sogar die Musik und lieferten

die Zeichnungen für eher primitive, heutzutage Klassiker genannte Spiele. Waren sie nicht schrecklich? [Das Publikum lacht, und Miyamoto deutet an, daß seine Äußerung als Scherz gedacht war.] Als ich, in der Funktion des Grafikdesigners, die ersten Male an Spielentwicklungen beteiligt war, prahlte ich damit, einer der fünf besten Game-Designer der Welt zu sein – es gab aber auch nur wenige Designer mit künstlerischer Erfahrung in diesem Metier.

Donkey Kong und andere Spiele schufen einen neuen Trend, der echte Game-Designer sowohl die Grafik als auch eine echte Story entwickeln ließ. Ein Trend, der etwa zehn Jahre anhielt, und sogar professionellen Musikern ihren Platz im Videospielbusiness einräumte. Der Erfolg von *Dragon Quest* und *The Legend of Zelda* brachte eine Zeit mit sich, in der den Entwicklern ganzer Szenarien die Führungsrolle im Game-Design zugeordnet war. In den letzten Jahren, begründet durch die technologischen Fortschritte, drängten die Programmierer und Hardware-Spezialisten wieder vermehrt in den Vordergrund.

Ich schätze mich glücklich, seit den ersten Tagen dabeigewesen zu sein. Auf diese Art habe ich das Business von der Pike auf gelernt und weiß, daß der erste Schritt die Entwicklung und Bereitstellung der benötigten Tools ist.

Nicht alle Ideen im Geburtsprozeß einer neuen Konsole kommen von Hardware-Profis, und viele Konzepte potentieller Spielhits entstehen aus ganz alltäglichen Gesprächen mit Branchenfremden. In der jüngsten Vergangenheit werden neue Technologien und atemberaubende Grafik als



Autogrammjäger



Al Lowe (52), Erfinder der berühmten *Leisure Suit Larry*-Reihe (PC), bat am Ende der Game Developers Conference um das erste Autogramm seines Lebens. Inspiriert und emotional bewegt durch die Rede Miyamotos fühlte er sich an die Zeiten erinnert, in denen er mit seinen Kindern Stunde um Stunde mit den NES-, SNES- und N64-Spielen des Ausnahmedesigners zugebracht hatte. Nach stundenlangem Warten war es Lowe schließlich vergönnt, Miyamoto-san gegenüberzutreten und ihm für die ‚Hilfe bei der Erziehung seiner Kinder‘ zu danken. Im Anschluß daran erhielt der zutiefst ergriffene Al Lowe die gewünschte Signatur.





grundlegende Elemente für den Spielspaß betrachtet. Dadurch wird es sehr schwierig, ein Videospiel einzuschätzen, bevor es nahezu fertig ist und auf den Markt kommt. Das Endergebnis kann ein Spiel sein, das überhaupt keinen Spielspaß vermittelt.

Meiner Überzeugung nach ist der Game-Designer der einzige, der für dieses Ergebnis verantwortlich ist. Als Game-Designer muß ich mir vor Beginn der Entwicklungsarbeiten folgende Fragen stellen und beantworten: Wie lassen sich meine Ideen vom Computer verwirklichen? Wie nutze ich die CPU, daß sich die Inhalte meiner Vision auf den Spieler übertragen? Bekommt der Spieler ausreichend Spaß und Unterhaltung geboten? Wie kann ich meine Vorstellungen in Einklang mit den



Die Programmierung von Zelda 64 wurde in mehrere Gebiete unterteilt und von Spezialteams ausgeführt

Beschränkungen bringen, die mir durch technologische und finanzielle Voraussetzungen auferlegt sind? Das ist, was ich als Game-Design bezeichne.

Dementsprechend werden unsere Designer durch ein technisches Training geschult. Grafikdesigner entwickeln Spiele durch ihr Verständnis für den Datenträger und den benötigten Arbeitsspeicher. Welcher Spezialist die Leitung eines Projekts übernimmt, ist abhängig



von aktuellen Trends, aber dieses technische Training ist die Grundlage für kontinuierliche Erfolge im Game-Design.

Lassen sie mich das anhand eines Beispiels erläutern. Stellen sie sich einen Director vor, der die folgenden Wünsche ans Team weiterreicht: „Der Gegner soll nach dem Zufallsprinzip suchen und auf den Charakter reagieren“. Die zufällige Suche mag nach einem praktischen Befehl klingen, aber der Programmierer kann ihn so nicht ausführen, und zu einem späteren Zeitpunkt wird der Director nicht wissen, wo er mit der Durchführung seines Konzepts beginnen soll. Würde er allerdings sagen: „Der Gegner soll abhängig von der Charakterbewegung alle 30 Frames seinen Kurs ändern, und bei einer von drei Gelegenheiten wird er eingreifen“, ließen sich seine Anweisungen vergleichsweise leichter umsetzen.

Ein weiteres wichtiges Element des Game-Designs ist der vorausschauende Umgang mit den zur Verfügung stehenden Mitteln. Wenn wir Spiele für Heimkonsolen entwickeln, müssen wir stets die beschränkten Fähigkeiten der Konsole in den Be-



reichen Ablaufgeschwindigkeit und Übertragungsrate bedenken. Für die Spieler und

das Firmenmanagement stellt sich die virtuelle Welt als etwas Selbstverständliches dar. Wenn ein Mann auf einen Hügel zugeht, wird er dem Anstieg folgen. Fährt ein Auto auf den Mann zu, wird es ihn rammen, und die Räder des Autos drehen sich so lange, bis das Fahrzeug zum Stillstand kommt. Für Spieler und Management sind dies Naturgesetze, bei denen sie außer acht lassen, daß wir es sind, die solche Welten und ihre Gesetze erschaffen. Treten am Ende Probleme auf, werden wir zum Beispiel gefragt, warum das Spiel so langsam läuft. An diesem Punkt der Entwicklung lassen sich manche Bereiche aber nicht mehr ändern. Als wir für das NES programmierten, verschlang der Sound noch Prozessorleistung, so daß wir während der frühen Entwicklungsphase mit Ersatzgeräuschen arbeiteten, um das spätere Spieltempo einschätzen zu können. Wir spielten *Super Mario Bros.* zu den Sounds von *Excite Bike*, und Marios Sprungattacke erzeugte nicht das typische ‚Boing‘, sondern das vehemente Knattern eines Motorrads.

Bisher habe ich hauptsächlich über die technischen Aspekte der Spielentwicklung gesprochen. Wir dürfen aber nicht vergessen, wie wichtig menschlicher Einfallsreichtum und Kreativität sind. Die Entwicklung von Spielen erlaubt mir, mich auszudrücken, wie es ein Musiker durch seine Kompositionen tut. Wenn

ich als Director arbeite, achte ich verstärkt auf das Tempo und die Soundeffekte. Ich bin überzeugt davon, daß die Spiele erfolgreich sind, die Rhythmus beinhalten und die Gefühle des Spielers rühren. Das technologische Verständnis ist lediglich ein Werkzeug, um die eigenen Vorstellungen bestmöglich zu verwirklichen. Game-Designer neigen dazu, mit den technischen Aspekten ihrer Spiele zu prahlen, auch ich bin in





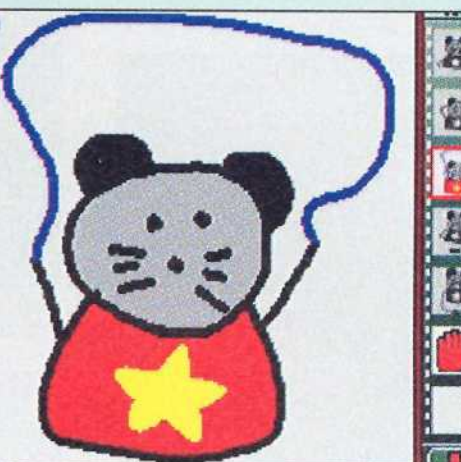
Auf die neuen Peripherien des N64 legt Miyamoto großen Wert



Die Verknüpfung von Game Boy und N64 ist in Japan schon längst Realität, ...



... allerdings wird die kleine Konsole in diesem Beispiel noch nicht als N64-Controller verwendet



Aspekte bei Zeldas Entwicklung, nun möchte ich über die Konzepte hinter dem Spiel sprechen. Aufgrund unserer langjährigen Erfahrung verfügen wir inzwischen über eine Anzahl Methoden, beim

Welche Ideen standen hinter der Entwicklung von Zelda 64?

Nun möchte ich über ein Spiel sprechen, daß ich erst kürzlich entwickelt habe. Vielleicht haben sie schon von ihm gehört. [Auf dem Bildschirm erscheint der Werbespot von *Zelda 64*. Gelächter und Applaus ertönt von den Plätzen.] Wir haben mit etwa vier oder fünf unterschiedlichen Teams begonnen, die sich mit ans Game-Design gekoppelten Grundlagen auseinandersetzten.

1. Szenario und Planung – Das Team bestimmte den historischen Platz des Titels innerhalb der *Zelda*-Serie und setzte sich aus mir und mehreren Drehbuchautoren zusammen.
2. Links Aktionen und die 3D-Anpassung klassischer Objekte – Diese Gruppe bestand aus



Pocket Monster Stadium



Mother 3/Earthbound 64

teilt er ein paar nützliche Informationen mit ihnen. [lacht]

3. Kamerapositionierung – Eine Vielzahl von Kameraexperimenten wurde von demselben Team in Angriff genommen, das mit Links Aktionsradius beschäftigt war. Mehrere Designer und Programmierer erweiterten diese Gruppe.
4. Ein anderes Team brachte die Gegenstände, die von Link berührt und benutzt werden, in die 3D-Welt.

5. Motion Capturing – In diesem Kreis wurde der Grundstein für Zeldas Animationen gelegt.

Außerdem gründeten wir neue Teams, die infolge spezieller Anforderungen Zeldas nötig waren:

Ein Sound-Team für die Okarinamusik und den 3D-Sound, eine Gruppe von Special-Effects-Leuten und ein Team, das sich mit dem Fluß der Zeit auseinandersetzte.

Wir designten das gesamte Spiel durch die Zusammenstellung dieser Gruppen, die regelmäßig Tests zum Speicherumfang und zur Ablaufgeschwindigkeit durchführten. Ich sollte vielleicht noch hinzufügen, daß wir je nach Art des Spiels mit den Bewegungen des Charakters beginnen und daß sich nicht jedes Experiment auch in der finalen Fassung wiederfindet.

So steht's um die organisatorisch-logistischen

Spieler Emotionen zu stimulieren. Eine Methode ist die Verwendung von Filmsequenzen. Der Umfang von Zeldas Filmsequenzen beläuft sich auf über anderthalb Stunden, doch wurden lediglich drei Leute für diese Aufgabe abgestellt. Wir verzichteten in den FMVs bewußt auf gerenderte Bilder und investierten die eingesparte Zeit und Energie lieber in Tests mit interaktiven Elementen des Spiels, um ein Produkt abzuliefern, das dem Spieler Spaß macht und komfortabel in der Bedienung ist. Tatsächlich änderte ich das Szenario ein paar Monate vor Fertigstellung, und obwohl das Team unglücklich darüber war, bestehende Elemente wieder einzureißen, bewältigten wir die Änderungen in kürzester Zeit. Es mag wie eine Ausrede klingen, doch wir verzichteten nicht auf Render-Sequenzen, weil das N64 kein CD-ROM-Laufwerk besitzt, sondern weil wir mit unserer Kameraführung möglichst nah an den Methoden des Kinos arbeiten wollten.



Hiroshi Yamauchi

Unser Präsident, Mr. Yamauchi sagt, daß jedes Produkt eine Mission zu erfüllen hat. Wir erklärten die Interaktivität zur Mission unserer Produkte.



Mario Artist –
Polygon Maker ist ein
64DD-Titel. Momentan
sieht es danach aus, als
würde Nintendo das 64DD
doch noch auf den Markt bringen

Ausblick auf die Zukunft des Game-Designs

Soll ich dieses Thema anhand unserer Arbeit an *Zelda* für die nächste Konsole beginnen? [Gelächter] Die Antwort lautet: nein! [Laute Enttäuschung aus dem Publikum, Miyamoto lacht.] Der Grund, warum ich dies hier sage, ist, daß alle Elemente, für die *Zelda V* so gelobt wurde, schon ein Jahr vor Veröffentlichung im Modul enthalten waren. Zu einem Zeitpunkt, an dem ich dachte, das Spiel wäre nicht besonders unterhaltsam. Ich denke, viele Gründe, warum *Zelda V* so gepriesen wurde, waren nicht die Darstellungsfähigkeit des N64, nicht die einzigartige Kameraführung, nicht das Auto-Jump-System, nicht die eindrucksvollen Kinosequenzen und nicht die spektakulären End-



Pikachu Genki Dechu



Picture Maker

gegner-Fights. Auf einer verbesserten Hardware kann ich mir zwar ein *Zelda* mit detaillierterer Grafik und geschmeidigerer Befehlsausführung vorstellen, aber wenn es um die Steigerung des Spielspaßes geht, wird eine neue Konsole kaum helfen. Diesen Punkt sollten wir Game-Designer stets im Auge behalten.

Ich wünsche mir, neue Ideen zu entwickeln, ohne mir Gedanken über die Kopfschmerzen des Managements zu machen, die ich ihm durch



Pocket Monster Snap



Pocket Monster Snap



Zur Zeit arbeitet Nintendo in Japan an einer Verknüpfung zwischen einem handelsüblichen Handy, dem Game Boy und der N64-Konsole.



den Kostenfaktor bereite. Videospiele sind inzwischen viel populärer als in der Vergangenheit, trotzdem habe ich das Gefühl, wir alle wiederholen uns ständig in diesem einzigartigen Markt. Selbst bei der Entwicklung von *Zelda* verspürte ich nicht dasselbe Gefühl von Innovation, wie ich es damals bei *Super Mario Bros.* hatte. Meine Anstrengungen gelten der Öffentlichkeit, die sich noch außerhalb der Reichweite unserer Industrie befindet – an diese möchte ich den Charme der Videospiele herantragen. Ich strebe nach der ultimativen Würze der Unterhaltungsindustrie, der simplen Idee, die ein völlig unerwartetes Gesellschaftsphänomen auslöst.

Werfen wir einen Blick auf *Talent Maker*, ein Spiel, an dem ich gerade arbeite. [Tanzende Polygonfiguren mit Miyamoto-Gesichtstexturen erscheinen auf dem Bildschirm.] Was sie hier sehen, ist ein neuartiges *Mario Paint*. Sie können ihren eigenen Charakter erschaffen, ihn mit Hilfe der Game Boy Camera weiterbearbeiten und ihn zum Beispiel tanzen lassen. Nintendo ist bestrebt, neue Spielumgebungen durch die Kombination von Game Boy, Game Boy Camera, Rumble Pak und anderem mit dem N64 einzurichten. In Japan wurde bereits der N64-Titel *Pokémon Stadium* released, das auf die Game-Boy-Pokémon-Spiele zugreift, und wir vertreiben *Pikachu Genki Dechu*, ein N64-Modul, das mit einem Spracherkennungssystem arbeitet. Bald werden wir ein

neues System vorstellen, in welchem der Game Boy als Controller für das Nintendo⁶⁴ benutzt werden kann.

Wir haben diesen Entwicklungszweig ausgeweitet und sind überrascht, wie viele neue User wir mit diesen Innovationen gewinnen konnten. In einer Zeit, als wir alle *Mario*-artige Spiele mit scrollendem Bildschirm entwickelten, entstand ein Spiel namens *Tetris*, und als wir uns alle eifrig über die spektakuläre 3D-Grafik von *Super Mario 64* sowie einiger Rennspiele unterhielten, realisierten wir den bedeutenden Erfolg von *Tamagotchi* – einem Schlüsselanhänger mit bewegten Bildern, die gerade einmal aus zehn bis zwanzig Punkten bestanden. Zu diesem Zeitpunkt dachte ich, *Super Mario 64* hätte gegenüber *Tamagotchi* verloren. [Miyamoto lacht und ergänzt auf Englisch: „Das ist mein Ernst.“]

Ich wünsche mir Game-Designer, welche die Technologie zu ihrem Werkzeug machen und sie einsetzen, um ihrer Individualität, ihrer Einzigartigkeit und ihrem speziellen Rhythmus Ausdruck zu verleihen. Game-Designer, deren Anspruch es ist, wie ein Entertainer die Welt zu unterhalten. Mit dieser extravaganten Hoffnung möchte ich meine Rede beschließen.

Meine Freunde, laßt uns innovative und vergnügliche Software kreieren. Laßt uns die Herausforderung annehmen, der Welt des Spiels aus ihrem Mauerblümchen-Dasein zu verhelfen. Und während wir uns darum bemühen, laßt uns schauen, ob wir damit nicht auch ein bißchen Geld verdienen können.“

Miyamotos Rede wurde vom langanhaltenden Beifall des Publikums beendet.

Julian Eggebrecht/Sebastian Krämer



Pocket Monster Stadium



Game Boy als N64-Controller

Genre:
Jump&Run

Hersteller:
GT Interactive/Eurocom

Erhältlich:
September 1999

RUFF & TUMBLE

Längst hat Eurocom den Status eines unbeschriebenen Blattes hinter sich gelassen. Zahlreiche Konsolenumsetzungen weisen das Logo der britischen Entwickler auf. Doch mit der Programmierung ihres interaktiven Betthupferls 40 Winks, das in Deutschland unter dem

Namen Ruff & Tumble veröffentlicht wird, wagt das Software-Haus den Schritt zum ersten vollständig selbstentwickelten Videospiel. TOTAL! folgte der Einladung in die ostenglischen Midlands, um den originellen Titel eigenhändig in Augenschein nehmen zu können.



Auf der faulen Haut haben die fleißigen Engländer in den letzten Jahren bestimmt nicht gelegen. Über 50 Umsetzungen und Konvertierungen für SNES, Sega Mega Drive und Saturn, Sony PlayStation, Nintendo⁶⁴ und PC zieren das Innere der ausladenden Präsentationsvitrine ihres Konferenzraums. Das Spektrum der Spiele reicht von familientauglichen Titeln aus dem Disney-Universum wie *Dschungelbuch* und *Herkules* zu Games mit deutlich härterer Gangart wie *Lethal Weapon* für den Game Boy oder *Duke Nukem: Zero Hour* für das N64. Zudem befinden sich unter den von Eurocom entwickelten Spielen mehrere Titel, die hierzulande vom Bannstrahl der BPjS erfaßt wurden und dementsprechend prompt auf dem Index gelandet sind.

Diesem Risiko wird sich der auf einem komplett eigenen Konzept basierende Plattformer *Ruff & Tumble* unter Garantie nicht ausgesetzt sehen. Der grafisch ansprechende Vorspann zeigt Euch eine Mutter, die ihren beiden Kindern vor dem Schlafengehen eine Gutenachtgeschichte von freundlichen Traumwesen erzählt. Diese sogenannten



Abwechslungsreich designte Welten und verschiedene Charaktergestalten kennzeichnen Ruff & Tumble bereits in diesem frühen Stadium. Trägt der Junge das Narrenkostüm, ist er vor gegnerischen Angriffen gewappnet



Winks (engl. Originaltitel *40 Winks*) sorgen für wohlige Träume und erlauben allen Schläfern zu tun und zu sein, was immer sie sich vorstellen können. Leider gibt es aber noch den niederträchtigen NiteKap, der mit seinen Hood-Winks für die Alpträume zuständig ist. Das Erzählte nehmen der Junge Ruff und seine Schwester Tumble mit in den Schlaf, und so findet Ihr Euch im Spiel vor

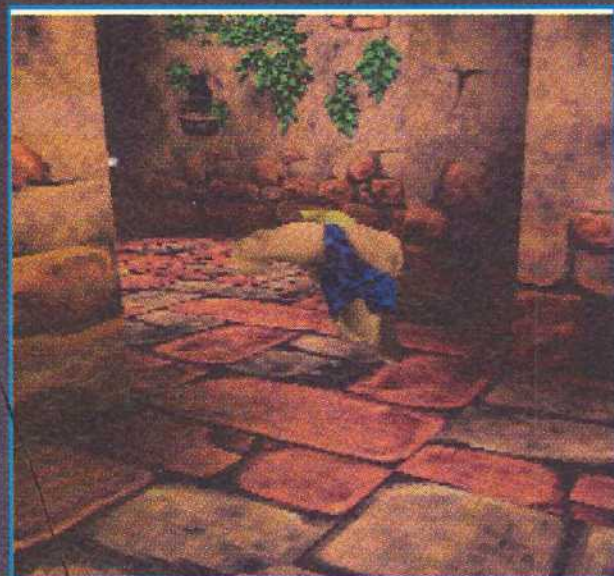


Vorbei die Zeiten, in denen es reichte, großflächige Polygone frei von detaillierten Texturen zu bieten

die schwierige Aufgabe gestellt, die guten Traumhüter aus den Klauen der Bösewichter zu befreien.

Soweit die gekürzte Fassung der mütterlichen Schilderung, welcher der Einstieg ins aktive Geschehen folgt. Ihr schlüpft nun in die Rolle eines der träumenden Kinder und habt zu Beginn die Wahl, ob Ihr in der Gestalt des mit einer Nachttischkerze ausgestatteten Ruffs wandeln wollt oder lieber als Tumble mit Eurem Teddybär um Euch hauen wollt. Für das eigentliche Spiel ist diese Entscheidung aber unerheblich, da beide Charaktere über die gleichen Fertigkeiten verfügen und ein Hieb mit der Kerze genauso

viel Schaden anrichtet wie ein Schwinger mit dem Kuscheltier. Im weiteren Verlauf eignet sich jeder der kleinen Helden zu zusätzliche Charakterformen an, mit denen Hürden und Hindernisse gezielt in Angriff genommen werden können. Befindet Ihr Euch beispielsweise in einer Passage, in der Klettern zur Aufgabenbewältigung benötigt wird, könnt Ihr Euch in einen gewandten Ninja verwandeln – ist dagegen brachiale Stärke gefragt, wählt Ihr das Aussehen und die Kraft eines muskelbepackten Höhlenbewohners. Der fliegende und schießende Roboter und der unverwundbare Hofnarr beziehungsweise die Fee stehen Euch für andere Gelegenheiten ebenfalls zur Verfügung.



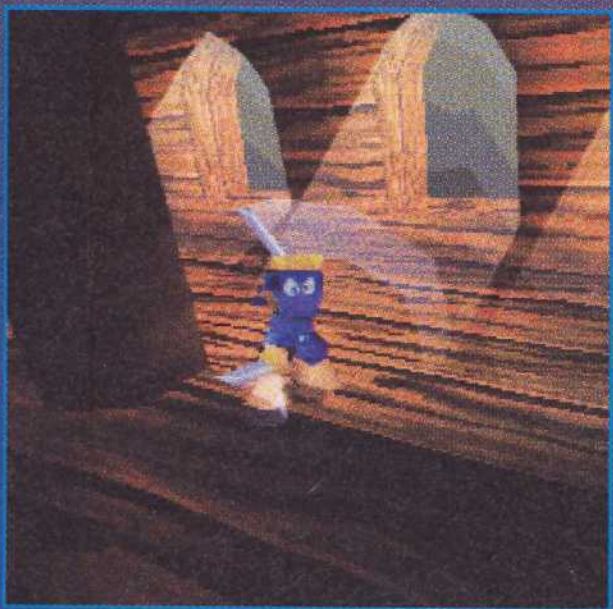
Wenn Ruff sich wie ein Höhlenbewohner kleidet, gibt er nur noch schnaufende Grunzlaute von sich





Während die Hauptdarsteller durch die aufwendig gestalteten Piraten-, Friedhofs-, Space- oder Dinosaurierwelten marschieren, müssen sie ihre Schlafsymbole gegen allerlei aufdringliche Kreaturen verteidigen. Verliert Ihr in diesen Auseinandersetzungen alle Eure, wie im Comic durch den Buchstaben Z symbolisierten, Schlaf-Icons, wacht Ihr auf und könnt infolgedessen keine Winks mehr retten. Die Zetts gehen allerdings nicht sofort komplett verloren – seid Ihr schnell genug, könnt Ihr sie in der Nähe besiegtter Monster wieder einsammeln. Wie bei *Super Mario 64* oder *Banjo-Kazooie* gibt es einen zentralen Raum, von dem die sechs Welten und diversen Stages abzweigen. Einige Bereiche bleiben Euch solange verwehrt, bis Ihr die benötigte Anzahl von Mondsymbolen gefunden habt, um das entsprechende Portal zu öffnen.

Überhaupt ähnelt der Spielaufbau dem der obengenannten Jump&Runs von Nintendo und Rare, auch wenn das Leveldesign in Anbetracht der jüngeren Zielgruppe linearer gehalten wurde. Als reines Kinderspiel sollte Ihr *Ruff & Tumble* aber nicht abtun, da unter anderem die gestaltwandlerischen Fertigkeiten der, zugegeben niedlichen, Helden sowie der Zweispieler-Modus den Rätselanteilen einen höheren Anspruch verleihen. Die große Zahl unterschiedlicher Gegner und die noch in der Entstehung befindlichen Zwischengegner-Stages (siehe Interview) versprechen, ein weiterer Pluspunkt zu werden. TOTAL! wird die Entwicklung des mit Action-



Ruff kann mit seiner Kerze nicht nur zuschlagen, sie verbreitet auch etwas Licht. Der Piraten-Level mit seinen stilechten Elementen aus Schiffsholz und Strandlandschaft hält einige Überraschungen für Euch parat

und Adventure-Elementen bestückten Jump&Runs für Euch weiterverfolgen, bis Ihr Euch im September selbst ein Bild von Eurocoms Einfallsreichtum und gestalterischen Qualitäten machen könnt.

Sebastian Krämer

Springteufel

In den einzelnen Stages findet Ihr Springteufel-Kisten, in denen Ihr Ruff oder Tumble verwandeln könnt. Die Helden verändern sich nicht nur im äußerlichen Erscheinungsbild, sie erlangen auch zusätzliche Fertigkeiten. Trotzdem wollten die Programmierer, daß die ursprüngliche Figur weiterhin zu erkennen ist. Zu diesem Zweck hängen Fetzen von Ruffs Pyjama am behaarten Körper des Höhlenbewohners und bei Tumble als Roboter prangt das Blumenmotiv ihres Nachthemds auf dem mechanischen Brustkorb.

Die Kostüme erfüllen noch einen praktischen Nebenzweck: Verliert Ihr ein Leben, während Ihr verkleidet seid, verwandelt Ihr Euch zurück und bekommt so die Chance weiterzumachen.

Eine echte Sprachausgabe wird *Ruff & Tumble* nicht



Tumble als monströse Höhlenbewohnerin ist stärker und kann sich viel schneller fortbewegen

bieten, aber die Stimmen nicht unähnlichen Geräusche, welche die Helden von sich geben, verändern sich ebenfalls mit den angenommenen Verkleidungen. Dieses Feature wird zwar erst implementiert, doch könnt Ihr zum Beispiel beim Höhlenmenschen von Grunzlauten ausgehen.

Interview mit Eurocom

Im Rahmen der *Ruff & Tumble*-Präsentation stellte sich Project Director Mat Sneap TOTAL! zum Gespräch.

TOTAL! (T!): Kannst Du uns in ein paar Sätzen über den Inhalt und den ungefähren Umfang von *Ruff & Tumble* informieren?

Mat Sneap (MS): Um eine Vorstellung vom Spielstil zu erzeugen, führen wir gerne Sonys *Spyro the Dragon* (PlayStation) als Beispiel an. Die traumwandlerischen Abenteuer von Ruff und Tumble finden in einer komplett aus Polygonen gestalteten 3D-Welt statt, die sechs grundsätzlich unterschiedliche Szenarien zu bieten hat. Es gibt das Alptraum-, Piraten-, Space-, Unterwasser-, Burg-ruinen- und Prähistorik-Szenario. Jede dieser Welten teilt sich in drei Stages sowie einen abschließenden Boss-Level auf. Im Gegensatz zu den zahlreichen Monstern wie Zombies, Spinnen, Stachelfischen, Papageien, Frankenstein-Monstern, T-Rexes oder Affen, auf die der Spieler in den normalen Stages trifft, erwarten ihn in den Boss-Levels eher Aufgaben, die es zu bewältigen gilt. Im Piraten-Level müssen Ruff oder Tumble zum Beispiel die Kanonen eines Schiffes bedienen, um die gegnerische Kogge zu versenken. Die Speicherkapazität des Moduls beläuft sich auf 256 MBit.

T!: Die von Euch gezeigten Level sehen schon ziemlich beeindruckend aus. Wie weit ist die Programmierung derzeit fortgeschritten?

MS: Der Bauplan für die Welten und die Gestaltung der Stages steht soweit. Im Moment werden Gegner und Pick Ups platziert. Die

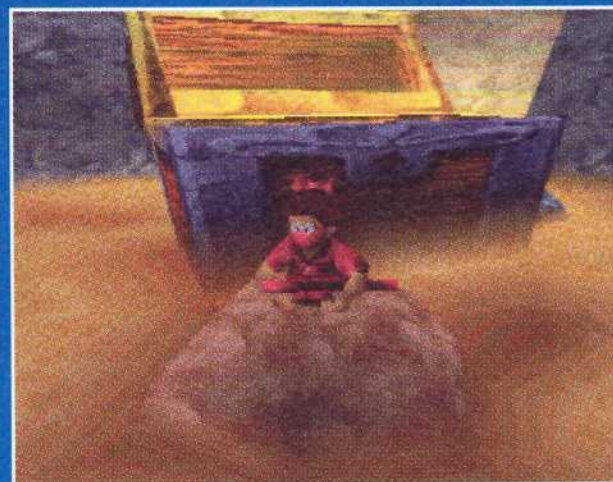


Trotz der frühen Jahreszeit empfangen uns die englischen Programmierer mit Kaiserwetter. Das Entwicklungsstudio beherbergt 85 Mitarbeiter, die zeitgleich in sechs verschiedenen Projekten tätig sind

Bosse befinden sich dagegen noch in einem sehr frühen Stadium. Auch an der Atmosphäre durch Wettereffekte oder an der Kollisionsabfrage wird fleißig gewerkelt.

T!: Welche Unterschiede wird es zwischen dem Nintendo⁶⁴-Modul und der PlayStation-Version geben?

MS: Auf dem N64 ist ein Multiplayer-Modus anwählbar, der in der PlayStation-Fassung nicht enthalten ist. Zwei Spieler steuern Ruff und Tumble per Splitscreen durch jeweils eine Stage und lösen gemeinsam spezielle Puzzles, die in verschiedenen Räumen stattfinden. *Ruff & Tumble* unterstützt das Expansion Pak und läuft dadurch optional im High-Res-Modus.



T!: In einem Teil Eures Hauses wird zum letzten Mal Hand an *Duke Nukem: Zero Hour* gelegt. Wie viele Menschen arbeiten bei Eurocom an wie vielen Projekten?

MS: Wir sind ungefähr 85 Mitarbeiter, die auf sechs Projekte verteilt sind. Außer *Duke Nukem: Zero Hour* und *Ruff & Tumble* entwickeln wir momentan ein lizenziertes Tarzan-Jump&Run, das sich am demnächst erscheinenden Disney-Kinofilm orientiert. Über die anderen Unternehmungen darf ich augenblicklich noch keine weiterführenden Auskünfte geben, sorry.

T!: Vielen Dank für dieses Interview!



Genre:
Action/Adventure

Hersteller:
Acclaim

Erhältlich:
ab August



Dem Comic-Charakter Turok hat Entwickler Iguana zu Ruhm und einer Spitzenposition in der Welt der Videospiele verholfen. Nun sind die Programmierer bestrebt, Shadow Man einen ähnlichen Erfolg zu bescheren.

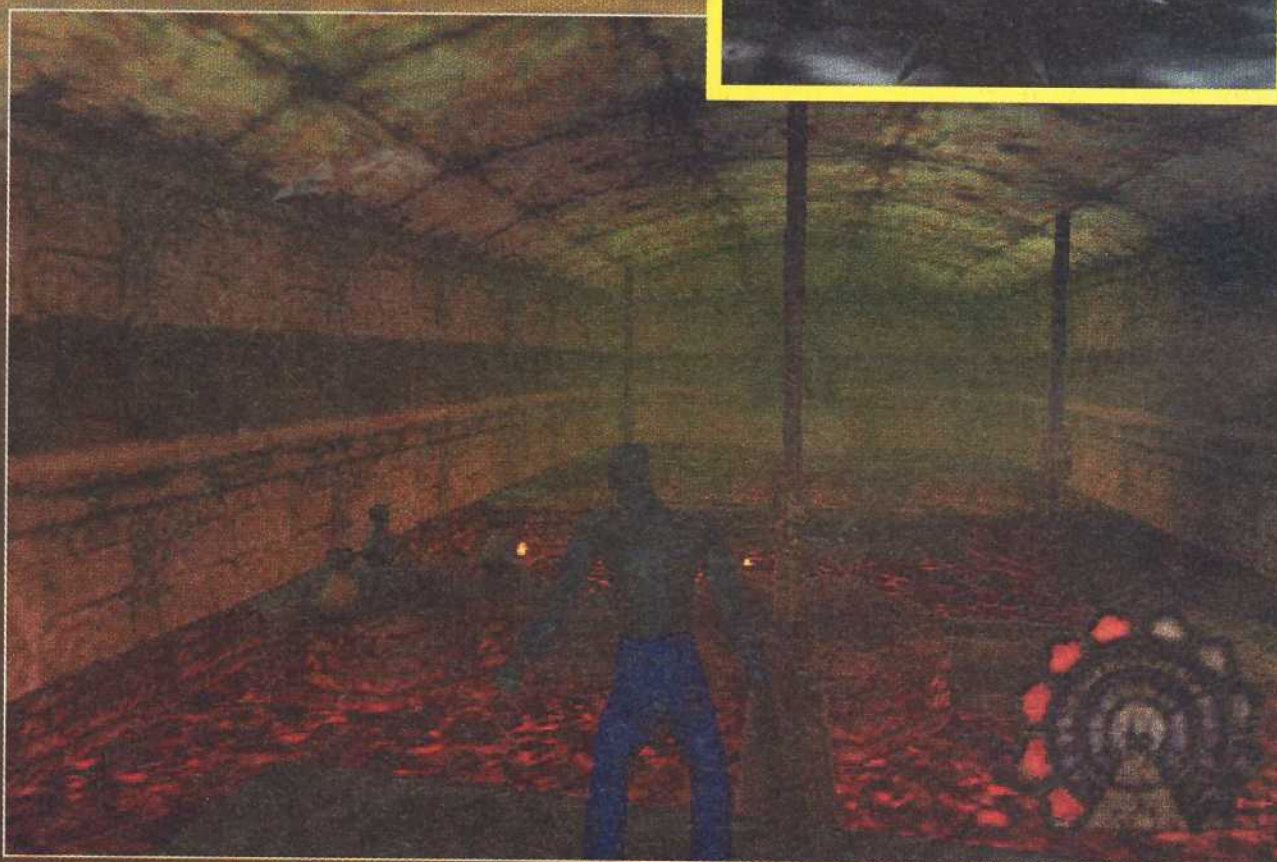
Egal, ob Comic oder Videospiel, das Motto ist bei Shadow Man stets dasselbe. „Manchmal bedarf es eines Killers, um einen Killer zu stoppen.“ Ihr schlüpft in die Rolle des moralisch einwandfreien Killers, der sich bemüht, das Schlimmste zu verhindern – koste es, was es wolle. Kein leichtes Unterfangen, denn die Bedrohung ist gewaltig. Ihr seht Euch einer diabolischen Kreatur namens Legion gegenüber, die eine riesige Armee Untoter mobil gemacht hat. Monster, Zombies und andere Unsympathen treiben sich herum und sind teilweise schwerbewaffnet. Eine besondere Bedrohung geht jedoch von einigen wiederbelebten Massenmördern aus, die ihren Tötungsdrang erneut ausleben wollen. Die Programmierer bedienen sich jedoch nicht bloß erfundener Serienkiller. Berühmte Massen-

mörder wie Jack the Ripper oder Jeffrey Damer haben ihren Auftritt. Im Optionsmenü soll sogar die Möglichkeit eingebaut werden, historische Infos über diese Personen und ihre Taten abzurufen.

Der Thematik entsprechend präsentiert sich das Spiel düster, mysteriös und im Umgang mit Waffen nicht gerade zimperlich. Zum äußerst stimmungsvollen Soundtrack bewegt Ihr den Helden durch dunkle Höhlen und zerstörte Freiluftareale, die echte Welt-



Während des Abenteuers müßt Ihr eine Vielzahl Rätsel lösen und einige J&R-Passagen bewältigen





Die Energieanzeige

Auf Abruf, oder wenn Shadow Man sich verletzt, wird am unteren rechten Bildschirmrand eine außergewöhnliche Energieanzeige eingeblendet. Es handelt sich um einen Kreis, der aus einem äußeren Ring in Rot, einem mittleren Ring in Blau und einem inneren Ring in Gelb

besteht. Die rote Anzeige steht für die verbleibende Lebensenergie. Die gelbe zeigt an, wieviel Voodoo-Energie Ihr besitzt, um gewisse Zauber wie das Öffnen von Türen auszuführen. Die blaue schließlich gibt Auskunft über Eure Schattenenergie. Auch diese ist für bestimmte magische Aktionen nötig, über die Iguana noch nichts Genaues sagen wollte.



Als Mike LeRoi und als Shadow Man stehen Euch teilweise unterschiedliche Waffen zur Verfügung



untergangsstimmung verbreiten. Die Umgebung wirkt dreckig, sandig und schmutzig, Lavaströme bahnen sich einen Weg durch die karge Landschaft. Schon zum jetzigen Zeitpunkt und ohne N64-Tuning sieht das Spiel grafisch beeindruckend aus. Wer seine Konsole mit einem Expansion Pak aufgerüstet hat, kann zudem auch den High-Res-Modus mit einer Auflösung von 640 x 480 Pixeln anwählen. Um so richtig in Horrorstimmung zu kommen, darf natürlich kein Nebel fehlen. Aber keine Sorge. Euch erwartet keine dicke Wand, die Grafikprobleme verdecken soll. Wir konnten uns in den Leveln, die bereits anspielbar waren, davon überzeugen, daß der Nebel ausschließlich dezent und zur Un-



terstützung der Atmosphäre eingesetzt wird. Hoffen wir, daß dies in allen Leveln so sein wird.

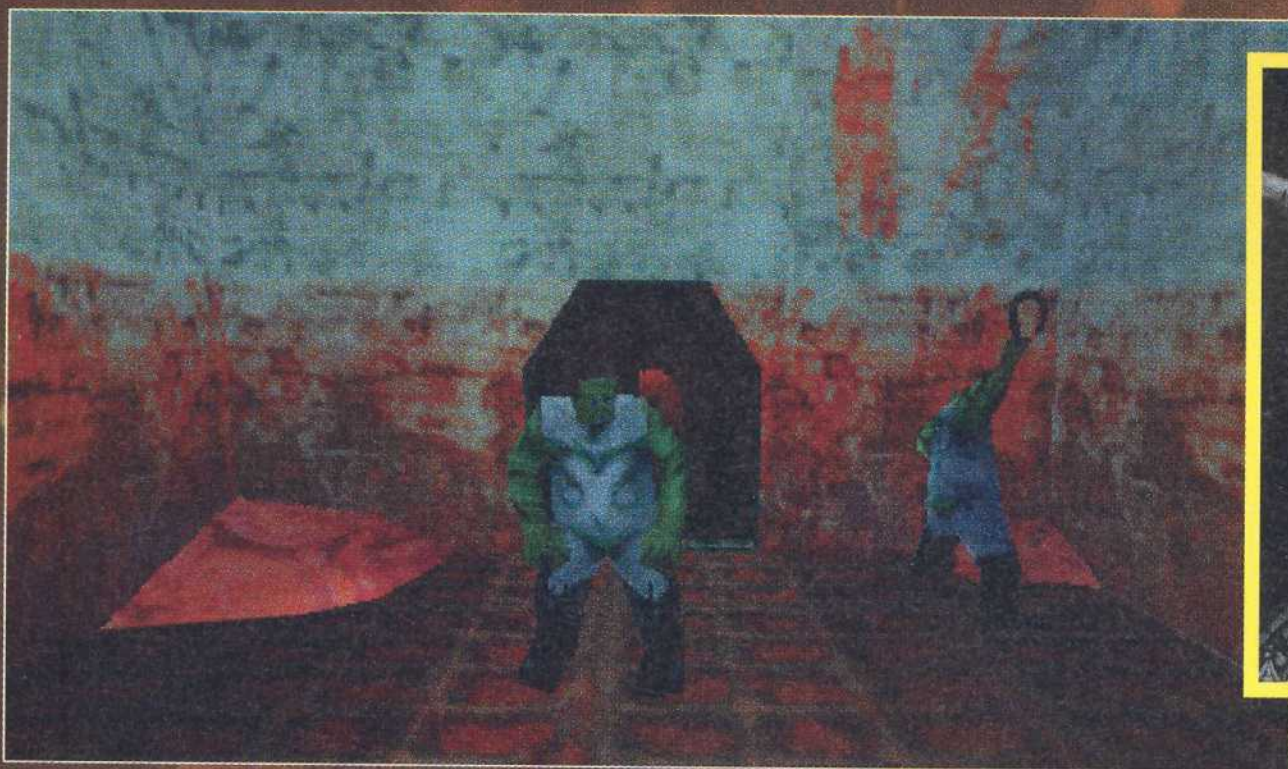
Ihr steuert Euren Helden aus einer Third-Person-Perspektive, wie sie auch bei *Super Mario 64* oder *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* zum Einsatz kommt. Meistens bewegt sich der Charakter selbstverständlich rennend vorwärts. Auf Wunsch könnt Ihr ihn aber an bestimmten Wänden hinaufklettern lassen. Außerdem ist er in der Lage, zu schwimmen, sich an Kanten entlangzuhangeln, Objekte zu verschieben und sich zu ducken. Zur besseren Übersicht habt Ihr die Möglichkeit, in eine First-Person-Sicht zu wechseln, um Euch im Raum umzuschauen. In dieser Perspektive könnt Ihr zwar nicht mehr herumlaufen, doch dank des gleichzeitig eingeblendeten Fadenkreuzes die Gegner genau ins Visier nehmen. Wie es sich gehört, wird der Brut des Bösen mit allerlei Waffen der Garaus gemacht. Dabei haben sich die Entwickler eine sehr interessante Variante im Umgang mit den Waffen und anderen Gebrauchsgegenständen einfal-

ten lassen. Ihr könnt frei wählen, welches Objekt Shadow Man in seiner linken, und welches er in seiner rechten Hand tragen soll. Die Möglichkeit, zwei Dinge gleichzeitig zu tragen, ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Ihr in einer dunklen Höhle unterwegs seid. So könnt Ihr eine geladene Shotgun in der einen Hand bereithalten, während die andere mit einer Taschenlampe die Umgebung ausleuchtet. Wenn Ihr jedoch an eine Kante springen wollt, müßt Ihr mindestens eine Hand frei haben. Sonst könnt Ihr Euch nicht festhalten und stürzt in die Tiefe. Um sich hangelnd fortzubewegen, werden sogar beide Hände benötigt.

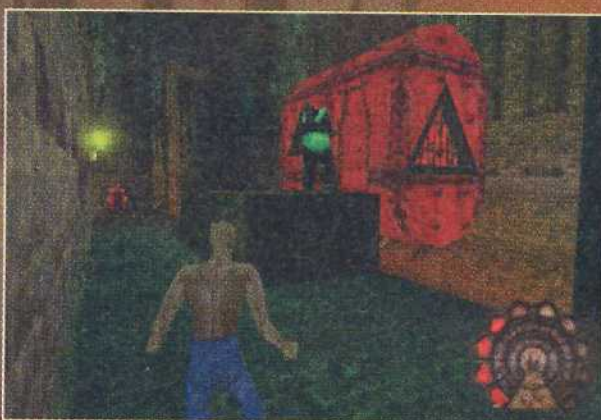
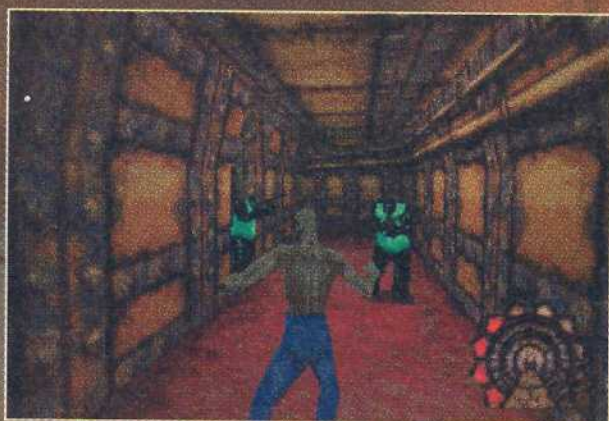


Seid stets auf der Hut, die Gefahr lauert überall. Ein falscher Schritt und Ihr stürzt in die Tiefe

len lassen. Ihr könnt frei wählen, welches Objekt Shadow Man in seiner linken, und welches er in seiner rechten Hand tragen soll. Die Möglichkeit, zwei Dinge gleichzeitig zu tragen, ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Ihr in einer dunklen Höhle unterwegs seid. So könnt Ihr eine geladene Shotgun in der einen Hand bereithalten, während die andere mit einer Taschenlampe die Umgebung ausleuchtet. Wenn Ihr jedoch an eine Kante springen wollt, müßt Ihr mindestens eine Hand frei haben. Sonst könnt Ihr Euch nicht festhalten und stürzt in die Tiefe. Um sich hangelnd fortzubewegen, werden sogar beide Hände benötigt.



Sicher, es ist nicht leicht, gute Freunde zu finden, aber diese grünen Herren solltet Ihr Euch nun wirklich nicht zum Tee einladen! Egal wie nett Ihr zu ihnen seid, sie wollen unbedingt, daß Ihr das Zeitliche segnet



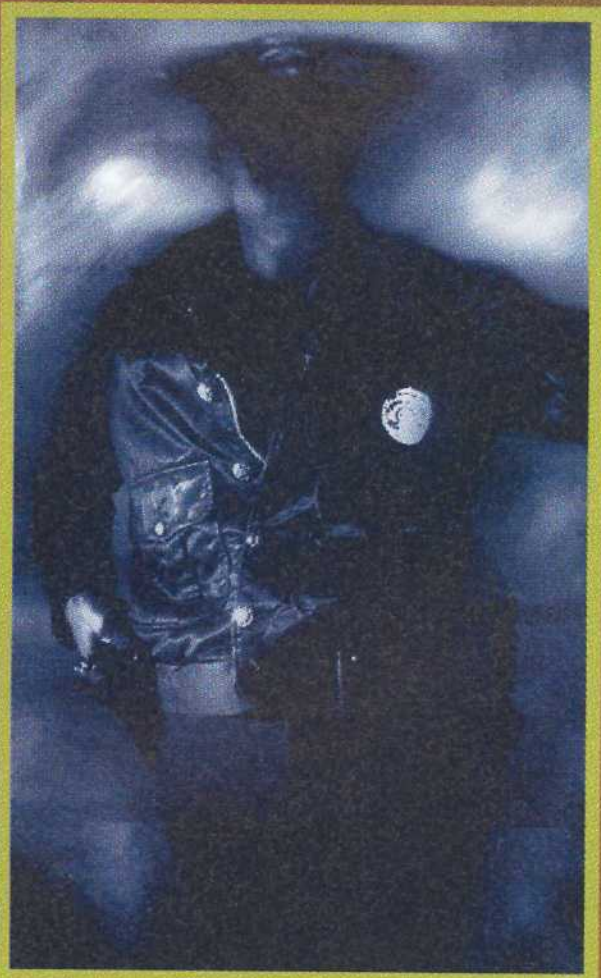
Leider können die Bilder nicht im geringsten vermitteln, wie dicht und packend die Atmosphäre ist

Ein wichtiger Gegenstand ist ein kleiner zerfledderter Teddy. In ihm schlummern Voodoo-Kräfte, die Euch an bestimmte Orte teleportieren können. Überhaupt spielt das Thema Voodoo-Zauber in *Shadow Man* eine große Rolle, denn der von Euch gesteuerte Hauptcharakter war nicht immer Shadow Man! Eigentlich ist er ein normalsterblicher



Wissenschaftler mit dem Namen Mike LeRoi. Doch er wurde von der Voodoo-Priesterin Agnetha (Spitzname Netty) dazu auserkoren, die Welt zu retten. In Laufe eines mysteriösen Rituals pflanzte sie ihm eine Voodoo-Maske in die Brust. Seitdem kann Mike LeRoi sich nicht nur in der Welt der Lebenden aufhalten. Er ist als der einzige Mensch in der Lage, in die Gestalt des Shadow Man zu schlüpfen und dem Reich der Toten einen Besuch abzustatten. Von dort aus steuert der Finsterling Legion seine todbringende Mission. In der sogenannten Deadside gibt es einen Ort, der Asylum genannt wird, und der für die Seelen der Massenmörder ein Art Herberge darstellt. Legion will diese verstorbenen Menschen wieder zum Leben erwecken, damit sie losziehen und weitere

Opfer finden können. Für Euch beginnt ein Wettlauf mit der Zeit. Über 100 dunkle Seelen müßt Ihr rechtzeitig befreien, ansonsten wird es Legions Armee gelingen, die Oberhand zu gewinnen und Unheil zu bringen. Es handelt sich bei *Shadow Man* keineswegs um eine reines Actionspiel, bei dem Ihr nur stupide in der Gegend herumzuballern braucht. An vielen Stellen werdet Ihr auf knifflige Rätsel stoßen. Während Eurer Mission seid Ihr die meiste Zeit ganz auf Euch alleine

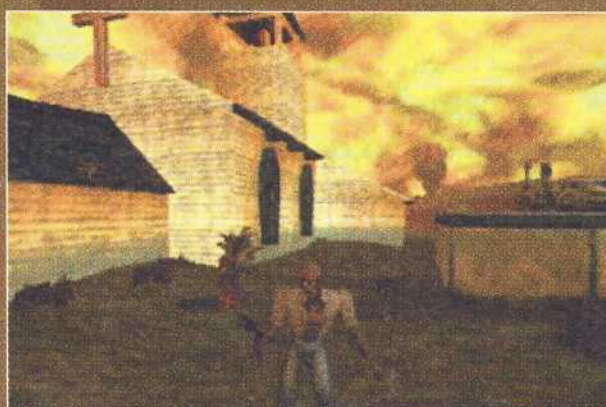




gestellt. Hin und wieder erhaltet Ihr jedoch sehr hilfreiche Tips von der Voodoo-Priesterin und einer weisen Schlange mit Hut, die den Namen Jannty trägt. In aufwendigen Zwischensequenzen, die in Echtzeit berechnet werden, trifft Ihr immer wieder auf die beiden. Paßt genau auf, die Informationen, die sie für Euch haben, sind nämlich äußerst wichtig. Weitere Hinweise geben Euch Tarotkarten. Die Motive der Karten zeigen wichtige Schlüsselszenen. Mitunter handelt es sich um Weissagungen, manchmal auch um bestimmte Orte, die abgebildet sind. Wenn Ihr dann im späteren Spielverlauf an solche gelangt oder das Vorhergesagte eintritt, müßt Ihr natürlich die verschlüsselte Botschaft der Karte korrekt



von einer guten Stunde Sprachausgabe begleitet. Die deutsche Version soll erfreulicherweise sogar eine eigene muttersprachliche Synchronisation bekommen, so daß Euch keine wichtigen Details der Ge-



deuten, um dementsprechend richtig zu handeln. Dies erfordert viel Aufmerksamkeit. Die Entwickler legen besonders großen Wert auf eine komplexe Story und ein sehr intensives Spielerlebnis. Aus diesem Grunde wird das Spiel nun auf einem 256-MBit-Modul erscheinen und nicht wie ursprünglich geplant auf einer 128-MBit-Cartridge. Dies hat zur Folge, daß die Anzahl der Level von ohnehin schon imposanten 16 auf ganze 21 anwächst. Außerdem wird die Storyline

Die geistigen Väter

Lead Designer Simon Phipps (links) und Creative Director Guy Miller (Mitte) orientierten sich bei der Erarbeitung der Storyline an den ersten vier Bänden der Comicserie. Tim Haywood (rechts) ist einer der Musiker, die für den düsteren Soundtrack von Shadow Man verantwortlich zeichnen.



schichte entgehen. Acclaim konnte laut eigenen Aussagen eine Vielzahl hochkarätiger Profis für diesen Job verpflichten. Shadow Man selbst soll zum Beispiel von der deutschen Synchronstimme für Samuel L. Jackson (Pulp Fiction) gesprochen werden. *Shadow Man* verspricht ein außergewöhnliches Spielerlebnis zu werden. Die Verquickung von historischen Hintergründen mit dem utopischen Gesamtszenario bietet einen nahezu unerschöpflichen Nährboden für Ideen. Hinzu gesellen sich eine extrem aufwendige Präsentation sowie einige Innovationen im Gameplay. Bis August wird man sich noch gedulden müssen, doch dann steht uns allen mit größter Wahrscheinlichkeit ein echtes Highlight bevor.

Frederic Berg

Preview N64

Genre:
Jump&Run

Hersteller:
Ubi Soft

Erhältlich:
Ende Juni '99

Tonic Trouble



Vor deutlich mehr als einem Jahr wurde Tonic Trouble von Ubi Soft angekündigt, und zwar für Anfang '98. Mittlerweile ist nun damit zu rechnen, daß Ed sein Abenteuer noch in diesem Sommer erleben kann.



Viel zu sehen ist von Ed ja nicht, doch stark ist er. Wo sind bloß diese verfluchten Bauteile der Maschine abgeblieben, die Professor Doc eigens für den Antihelden gebaut hatte?

Ubi Soft blickt auf eine lange Tätigkeit im Konsolenbereich zurück. Seit den 16-Bit-Zeiten versorgt der Entwickler und Distributor die Videospielegemeinde mit interessanten Titeln. Rennspiele scheinen dabei das Steckpferd zu sein – Highlights wie *Street Racer* oder *F1 Pole Position* haben Tradition und wurden für die bekanntesten Konsolen umgesetzt. Im Bereich der Jump&Run-Abenteuer trat

Ubi Soft auf der PlayStation gegen Ende 1995 durch *Rayman*, einen der ersten 3D-Charaktere, hervor.

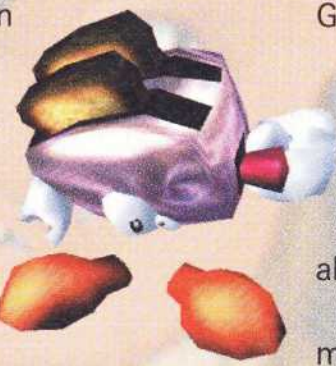
Eine 64-Bit-Variante ließ lange Zeit auf sich warten, genauer gesagt warten N64-Besitzer noch immer, und zwar vo-



Grégoire Gobbi, Senior Project Manager, scheint eine enge Verbindung zum Antihelden Ed zu haben

lichkeiten zwischen den beiden Jump&Run-Helden Rayman und Ed aus *Tonic Trouble* sind unverkennbar und offensichtlich gewollt. Das Markanteste an den ulkigen Phantasiefiguren sind die fehlenden Arme und Beine, auch auf einen anständigen Hals müssen die sympathischen Charaktere verzichten. Nun erscheint es recht ungewöhnlich, einer Figur, die springen, rennen und klettern kann sowie Dinge aufsammeln soll, ebendiese Gliedmaßen nicht zu gönnen. Doch die Lösung steckt im Detail. Hände und Füße sind vorhanden, aber nicht mit dem Körper verbunden. Auf diese Art und Weise vermitteln Eds Bewegungen, wie schon die von Rayman, einen ganz anderen Gesamteindruck. Da das menschliche Gehirn stets versucht ist, nicht vorhandene Informationen zu überbrücken, wirken solche Animationen automatisch weicher. Ihr kennt das vielleicht aus dem Fernsehen, wenn Pantomime-Künstler mit Gegenständen hantieren, die in Wirklichkeit gar nicht vorhanden sind. Ohne daß ein Wort gesprochen wird, weiß aber doch jeder, was dargestellt werden soll. Die Illusion ist perfekt. Wo kein Arm bewegt werden muß, dem

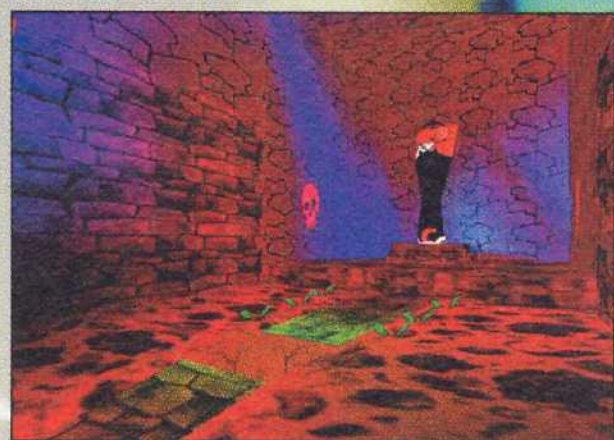
raussichtlich bis September, denn die Arbeiten an *Rayman 2 – The Great Escape* sind derzeit noch in vollem Gange. Das parallel dazu entwickelte *Tonic Trouble* steht nun schon etliche Monate auf den Release-Listen und wird nun für Juni diesen Jahres erwartet. Ähn-

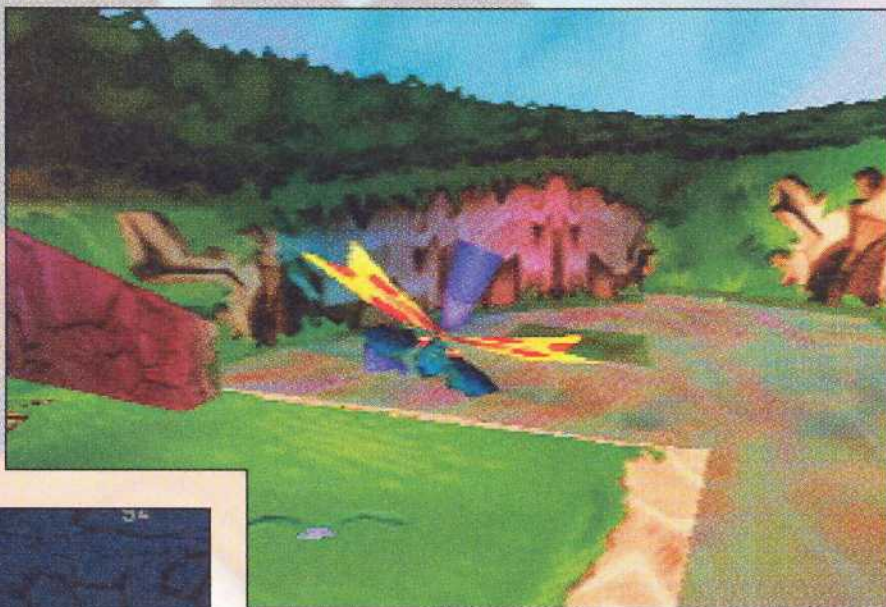
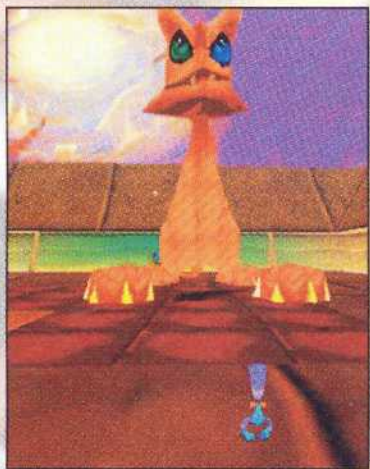


Betrachter jedoch eine Animation vorge täuscht wird, stehen enorm viele Möglichkeiten offen. Vorteilhaft sind dabei die Nebenwirkungen: Denn die Charaktere sehen nicht nur lustig aus, der Prozessor muß ganz nebenbei auch noch weniger Polygone bewegen und spart somit einiges an Rechenzeit.

Es entsteht der Eindruck einer perfekt flüssigen Aktion. Selbst wenn eine Bewegung einmal unmöglich in der Realität umzusetzen wäre, arbeitet die geistige Korrektur immer noch so gut, daß wenigstens eine von Comicfiguren bekannte Verhaltensweise angenommen beziehungsweise 'gesehen' wird. Übrigens wurden auch die über 40 verschiedenen Feinde nach diesem Prinzip konzipiert. Zur Krönung des Ganzen verändern sich die Gesichtszüge von Ed und seinen Widersachern während des Spiels. Ihr dürft Euch also auf ein humorvolles Abenteuer gefaßt machen.

So ist denn auch die Hintergrundstory schon reichlich abgefahren: Antiheld Ed stammt natürlich aus den Weiten des Alls. Fortschrittlich, wie Außer-





Fliegen müßte man können. Ed kennt da nichts und segelt einfach lustig durch die Gegend



irdische nun einmal sind, bricht er zu einer Expedition durch den Weltraum auf. Ausgerechnet zu dem Zeitpunkt, als er sich in der Nähe der Erde befindet, entgleitet ihm eine höchst sonderbare Getränke-



dose, die dank Erdanziehungskraft auf unseren schönen Planeten herabsegelt. Das Dumme daran ist der gefährliche Stoff in der Dose, der auf der Erde schreckliche Mutationen zur Folge hat, und Ed eine gerechte Strafe

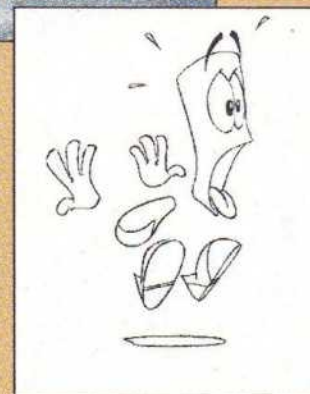
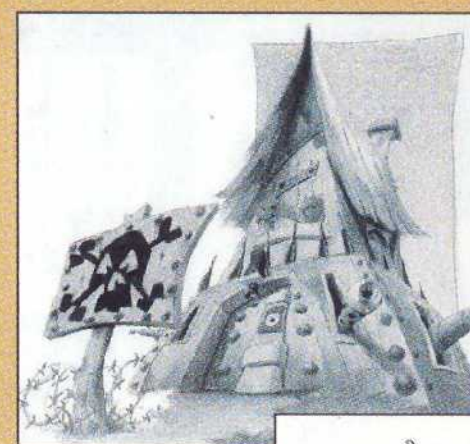
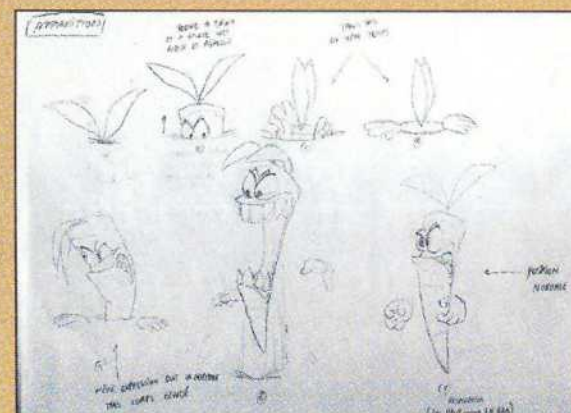
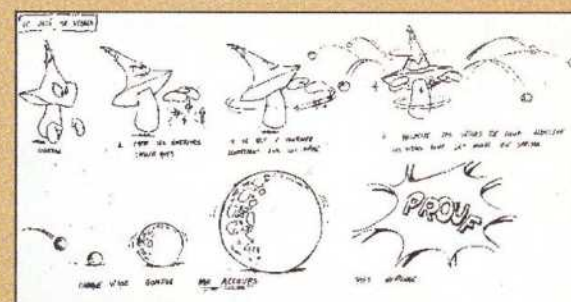
einbringt. Obermutant Grogh ist in den Besitz der Dose gelangt und hat damit natürlich nur Unsinn im Kopf. Eds Aufgabe in den zehn 3D-Welten des Spiels besteht darin, Grogh den Stoff abzunehmen, um anschließend ein Gegenmittel entwickeln zu können. Hilfe erhält er von Professor Doc, der ihm eine Maschine gebaut hat, mit der er den Bösewicht aufspüren kann. Allerdings muß Ed in jedem Level zunächst sechs gleiche Bauteile einsammeln, bevor die Gegenüberstellung machbar ist.

Ed bekommt es mit Weißbrot schießenden Toastern, Killerkarotten und bis-sigen Bohnen sowie allerhand merkwürdigen Gestalten zu tun. Mit einem vielseitig verwendbaren Stock erwehrt er sich der schrecklichen Monster. Ihr könnt den Stock als Blasrohr benutzen oder wie mit einem Pogostick umherjumpen. Zusätzlich steht Euch ein Chameleon-Gürtel zur Verfügung, durch den Ihr Euch in die Gestalt der Gegner verwandeln könnt. Das 50köpfige Entwicklerteam legte besonderen Wert auf die Intelligenz der Feinde. So sollen ihre Reaktionen auf Eds Handlungen an bestimmten Stellen von großer Wichtigkeit sein, denn sie können den Spielablauf nachhaltig beeinflussen. Ob ein Gegner später wieder auftaucht und wie er sich dann verhält, soll direkt davon abhängen, was Ihr zuvor mit ihm angestellt habt. Ed erlebt somit ein J&R-Abenteuer, in dem es nicht allein auf das Suchen des Levelausgangs oder das Entdecken der Bauteile ankommen wird, sondern auch auf geschickte Vorgehensweise und pffiffige Ideen eurerseits.

In Kürze muß sich *Tonic Trouble* im Test bewähren, wobei Ihr schon jetzt sehr gespannt auf die Spielbarkeit und die großen 3D-Welten sein dürft. Wenn die angekündigten Spielelemente und die hohe Gegnerintelligenz verwirklicht werden, steht uns ein interessantes Jump&Run ins Haus.

Thomas Hellwig

Künstlerisch wertvoll



Von den ersten Entwürfen bis zum fertigen Polygongerüst mit Texturen dauert es eine ganze Weile. Zirka 50 Zeichner, Programmierer und Designer werkeln an

Tonic Trouble. Dabei ist das höchste Gebot, so wenig wie möglich Kreativität und Witz bei der Umsetzung einbüßen zu müssen, um die ursprünglichen Ideen zu verwirklichen.



Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Paradigm

Preis:
ca. DM 100



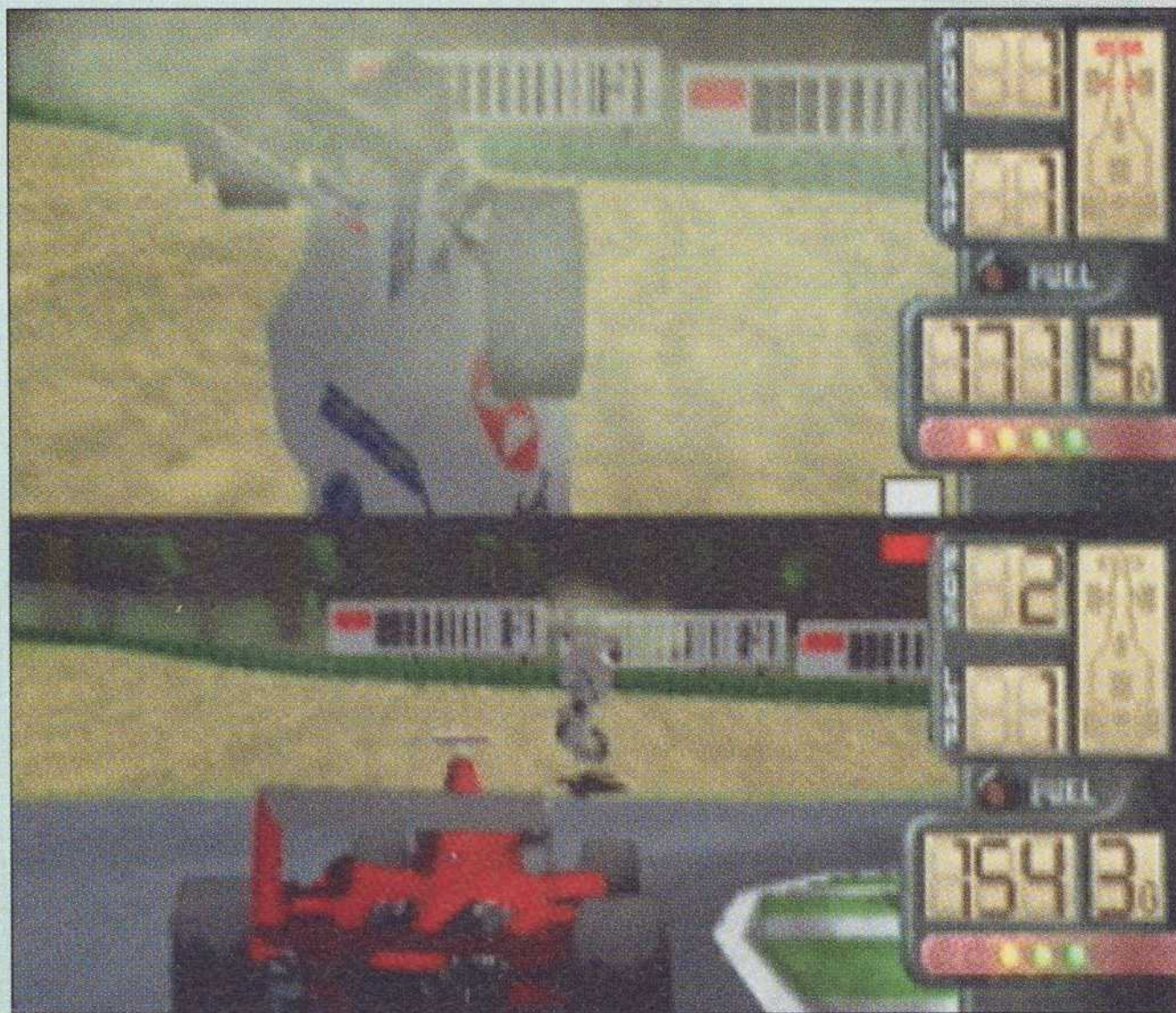
Nintendo erhöht die Taktzahl. Nach nur acht Monaten und den Bitten unzähliger Formel-1-Fans kommt die Fortsetzung von Paradigms Rennsimulation samt 98er-Lizenz auf den Markt.

F-1 WORLD GRAND PRIX II



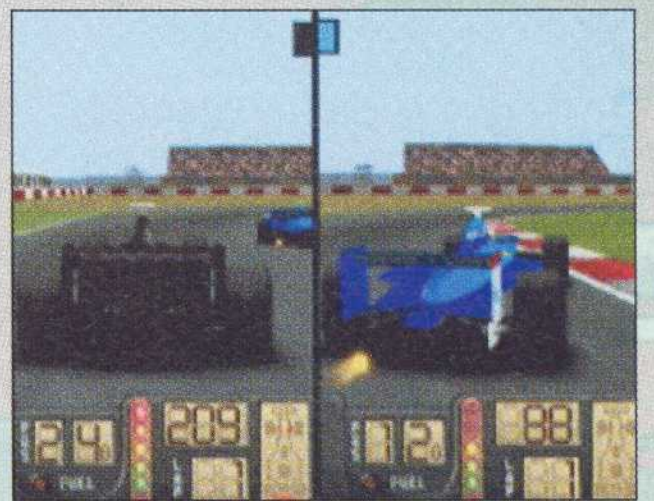


Paradigm beschränkte sich nicht darauf, die Fortsetzung lediglich den aktuellen Saison-Daten anzupassen, sondern überarbeitete auch die Grafik, das Fahrzeug-Handling sowie die Intelligenz der CPU-Gegner



Viel Zeit blieb den Entwicklern nicht, um die zugegebenermaßen kaum schwerwiegenden Schwachstellen von *F-1 World Grand Prix* für den zweiten Teil auszubügeln. Die bestehende Grafik-Engine wurde hierfür in vielen Punkten optimiert und der Nebel erfolgreich um einige virtuelle Meter in Richtung Horizont verbannt. Speziell die ohnehin schon prachtvolle Monaco-Strecke erstrahlt nun in neuem Glanz, aber auch auf allen anderen Kursen sind zusätzliche Details auszumachen. Eine gewisse Unschärfe, die unverständlicherweise nicht vor den Optionsmenüs haltmacht, ist allerdings weiterhin festzustellen.

Mit der Framerate mußte das sicherlich augenscheinlichste Problem des Vorgängers in Angriff genommen werden – und das nicht ohne Erfolg. Der Bildaufbau wird der gefahrenen Geschwindigkeit in größerem Maße gerecht und das Ruckeln wurde erkennbar entschärft. Dies hat direkte Auswirkungen auf die Steuerung Eurer Formel-1-Boliden, die sich somit präziser um die Kurven und Schikanen lenken lassen – eine Verbesserung, die man nicht unterschätzen sollte. Zudem wurden einige grundlegende Änderungen am Gameplay vorgenommen, die für einen höheren Realismus sorgen. So bekommt Ihr es nun mit Computer-Gegnern zu tun, die fast menschliche Verhaltensweisen aufzeigen. Fahrt Ihr einem Konkurrenten dicht auf, wird dieser nervös und macht Fehler. Setzt Ihr jemanden unter Druck, kann es beispielsweise vorkommen, daß sich dieser vor einer schwierigen Kurve verbremst und Ihr die Chance zum Überholen bekommt. Solche Gelegenheiten sind in der Formel 1 Gold wert. Taktiker, die ihren Gegnern mit Hilfe einer ausgeklügelten Boxen-Strategie ein Schnippchen schlagen wollen, profitieren von den realistischen umgesetzten Pit-Stops. Deren Dauer



hängt nun tatsächlich vom Umfang der ausgeführten Arbeiten ab, so daß auch Standzeiten von deutlich weniger als zehn Sekunden möglich sind.

In *F-1 WGP II* bekommt Ihr sämtliche Fahrer, Wagen und Strecken der Saison 1998 geboten. Der in der Lizenz fehlende Kanadier



Jacques Villeneuve kann wiederum mit Hilfe einer Editor-Funktion nachträglich eingefügt werden. Auf diejenigen, denen es nicht realistisch genug sein kann, wartet in den Optionen ein ganz besonderes Feature. Aktiviert Ihr den Menüpunkt „Rennsaison 98“ ver-

Expansion Pak



F-1 World Grand Prix II unterstützt das Expansion Pak in ähnlicher Weise wie *NFL Quarterback Club 99*. Ihr bekommt nämlich keine bessere Grafikauflösung geboten, sondern einen erweiterten Replay-Modus. Im Gegensatz zu den ein bis zwei Runden, die Ihr Euch ohne Expansion Pak noch einmal in aller Ruhe in der Wiederholung ansehen könnt, wartet nun bis zu 16 Runden auf Euch. Manch einer hätte sich vielleicht lieber eine schärfere Optik gewünscht, doch immerhin bleibt die teure Speichererweiterung nicht ganz ungenutzt.



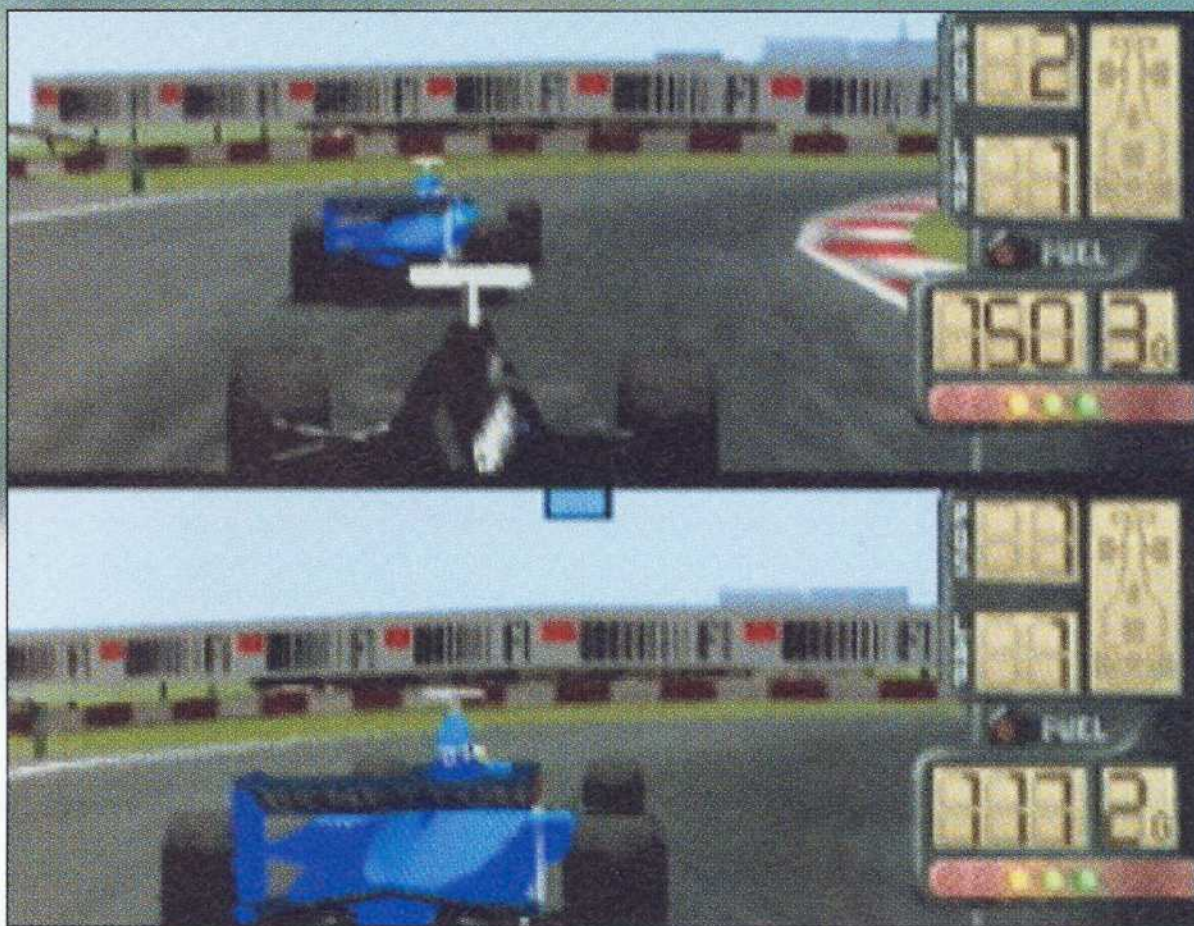
Realismus pur. Zeigt Ihr Euch des öfteren im Rückspiegel eines Vorausfahrenden wird dieser mitunter nervös und macht Fehler. Auch bei Überhol- und Überundungsmanövern verhält sich die Konkurrenz nun variabler

halten sich die CPU-Fahrer entsprechend ihren tatsächlich erbrachten Leistungen im vergangenen Jahr. Sie beginnen die Rennen von den tatsächlich errungenen Startplätzen, riskieren dieselben Überholmanöver und scheiden mit den gleichen technischen Defekten aus. Sogar die Wetterverhältnisse sind denen von 1998 nachempfunden.

Für Motivation ist also gesorgt, speziell im berüchtigten Challenge-Modus, der Euch wiederum vor einige knackige Aufgaben stellt. Die 15 Szenarien sind diesmal in die Bereiche „Tempo“, „Taktiken“ und „Mechanisch“ un-

terteilt. Dabei müßt Ihr nicht nur der enteilten Konkurrenz hinterherjagen oder einen knappen Vorsprung verteidigen, sondern bekommt es auch mit äußerst unangenehmen Situationen zu tun, die in der abgelaufenen Formel-1-Saison tatsächlich aufgetreten sind. So müßt Ihr beispielsweise in die Rolle von David Coulthard schlüpfen, der nach einem grandiosen Rennen von der Pole Position bis kurz vor dem Ziel mit deutlichen Abstand vor Michael Schumacher das Feld anführt. Plötzliche Getriebeprobleme, durch die der Motor bei höheren Drehzahlen stark überhitzt, zwin-





Der Zweispieler-Modus profitiert stark von der nun flüssigeren Grafik-Engine, dank der auch die Kontrolle über die Fahrzeuge präziser ausfällt. Trotzdem bleibt Übung der Schlüssel zum Erfolg



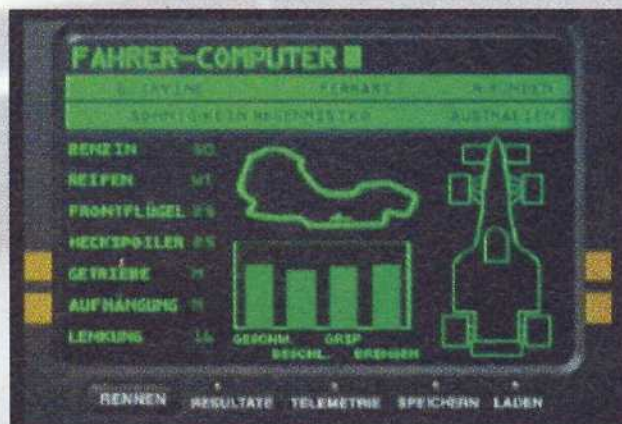
gen Euch langsamer zu fahren. Nun steht das Rennen auf Messers Schneide. Fahrt Ihr zu schnell, bleibt Ihr mit Motorschaden liegen, fahrt Ihr nicht schnell genug, zieht Schumi vorbei. Der Schwierigkeitsgrad dieser Szenarien ist derart hoch angesetzt, daß Ihr Euch sicherlich wochenlang mit ihnen beschäftigen könnt. Doch die Mühe ist nicht umsonst. Als Belohnung für das Meistern dieser Aufgabe warten mit Silberschweif und Goldstern keine knuddeligen Glücksbärchis, sondern zwei ganz besondere Rennwagen auf Euch.

Neben den Neuerungen bietet *F-1 WGP II* natürlich auch all das, was schon die Qualitäten des Vorgängers ausgemacht hatte. Dazu zählen vor allem die vielfältigen Optionen und Einstellungsmöglichkeiten. Von optionalen Lenk- und Bremshilfen über Fahrzeugschäden bis hin zum Flaggensystem wurde an alles gedacht. Ihr dürft bestimmen, wie das Wetter sein soll, wie viele Runden gefahren werden und ob Boxenstopps erforderlich sein sollen. Neben dem Grand Prix samt Freitags- und Samstagstraining, der Qualifikation und dem Warm Up steht auch ein wahlweise vertikal oder horizontal gesplitteter Zweispieler-Modus zur Auswahl. In diesem müßt Ihr aber leider weiterhin auf geg-

nerische Fahrzeuge verzichten. Keinerlei Abstriche wurden dagegen beim Zeitfahren gemacht. Ein „Geisterfahrer“ spornt Euch in diesem Modus zu neuen Höchstleistungen an, indem er wahlweise Eure besten Runden nachfährt oder optimale Rundenzeiten vorlegt.

Die Experten unter Euch werden zudem eingeladen, technische Modifikationen am Wagen vorzunehmen.

Am sogenannten Fahrer-Computer könnt Ihr die Bereifung, die Treibstoffmenge, die Bremswirkung sowie die Stellung der Front- und Heckspoiler selbst bestimmen. Wem das zuviel Aufwand ist, der kann aber auch auf eine vorgegebene Ideal-einstellung für jede Strecke zurückgreifen. *F-1 World Grand Prix II* ist ohne Zweifel eines des besten N64-Rennspiele überhaupt.



All diejenigen unter Euch, die sich für die Formel 1 interessieren, bekommen eine spannungsgeladene Adaption der Königsklasse des Motorsports geboten, die sie auf lange Zeit fesseln wird. Wer den Vorgänger bereits besitzt, muß bei der Fortsetzung allerdings nicht unbedingt zugreifen. Die technischen Verbesserungen gegenüber Teil eins sind bemerkenswert, aber nicht grundlegend. Anstatt eine neue Grafik-Engine zu entwickeln, hat man die alte aufgewertet, was sich auch in der unkonventionellen Unterstützung des Expansion Paks ausdrückt (siehe Extrakasten). Neben diesen Optimierungen sprechen zudem die aktuellere Lizenz sowie die 15 neuen Szenarien des Challenge-Modus für *F-1 World Grand Prix II*. Damit habt Ihr die einmalige Chance, die Formel-1-Geschichte umzuschreiben und Schumi nachträglich zum Weltmeister zu machen.

Marco Häntsch

Gameplay 2+

Die Beherrschung der F1-Boliden ist eine extrem anspruchsvolle Herausforderung.

Dauerspaß 2+

F1-Saison und Challenge-Modus versprechen über Wochen spannende Unterhaltung.

Grafik 2-

Das Ruckeln des Vorgängers wurde entschärft, und die Grafik macht einen klareren Eindruck.

Sound 2+

800 PS starke Motoren und quietschende Reifen geben wie in der Realität den Ton an.

Modulspeicher: ja/4 Speicherplätze
Controller Pak: nein

Spieler 1-2 (simultan)
Level 17 + 1 Strecken
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich ab Mai

FAZIT
2+

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 Indexverwalter

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.

1	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	VORMONAT		Jump&Run Note 1 • Test 12/98 Index: 32,2	
2	TUROK 2 – SEEDS OF EVIL	VORMONAT		F. P. Shooter • Note 1 • Test 11/98 Index: 10,4	
3	INDIZIERT	VORMONAT		F. P. Shooter • Rare • Test 10/97 Index: 10,0	4
4	F-ZERO X	VORMONAT		Rennspiel • Note 1- • Test 10/98 Index: 8,4	5
5	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT		Jump&Run • Note 1 • Test 7/98 Index: 7,9	3
6	SUPER MARIO 64			Jump&Run Note 1 • Test 3/97 Index: 5,2	VORMONAT 7
7	MARIO KART 64			Rennspiel Note 1- • Test 6/97 Index: 4,8	VORMONAT 6
8	STAR WARS: ROGUE SQUADRON			Shoot 'em Up Note 1 • Test 1/99 Index: 4,1	VORMONAT 9
9	WAVE RACE 64			Rennspiel Note 1 • Test 4/97 Index: 3,5	VORMONAT 12
10	LYLATWARS			Shoot 'em Up Note 1 • Test 10/97 Index: 3,3	VORMONAT 11
11	MISSION: IMPOSSIBLE			Action/Adventure Note 2+ • Test 9/98 Index: 3,2	VORMONAT 13
12	1080° SNOWBOARDING			Action/Sport Note 1- • Test 4/98 Index: 3,1	VORMONAT 8
13	BODY HARVEST			Action/Adventure Note 2+ • Test 9/98 Index: 2,7	NEU! 15
14	TUROK – DINOSAUR HUNTER			F. P. Shooter Note 1 • Test 3/97 Index: 2,6	VORMONAT 15
15	DIDDY KONG RACING			Rennspiel Note 1 • Test 12/97 Index: 2,6	VORMONAT 10

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: 10,4	
2	SECRET OF MANA	VORMONAT		Action/Adventure • Note 1- • Test 12/93 Index: 6,6	
3	SUPER MARIO KART	VORMONAT		Rennspiel • Note 1 • Test 10/93 Index: 6,0	
4	YOSHI'S ISLAND – SUPER MARIO WORLD 2	VORMONAT		Jump&Run • Note 1+ • Test 10/95 Index: 5,3	
5	F-ZERO	VORMONAT		Rennspiel • Note 2+ • Test 10/94 Index: 3,4	7
6	DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST			Jump&Run Note 1- • Test 1/96 Index: 2,9	VORMONAT
7	LUFIA			Rollenspiel Note 1- • Test 2/97 Index: 2,6	VORMONAT 8
8	SUPER METROID			Action/Adventure Note 1 • Test 8/98 Index: 2,6	VORMONAT 5
9	DONKEY KONG COUNTRY			Jump&Run Note 1- • Test 1/95 Index: 2,5	VORMONAT
10	HARVEST MOON			Simulation Note 2+ • Test 11/97 Index: 2,4	re-entry

TOTAL! Aufruf

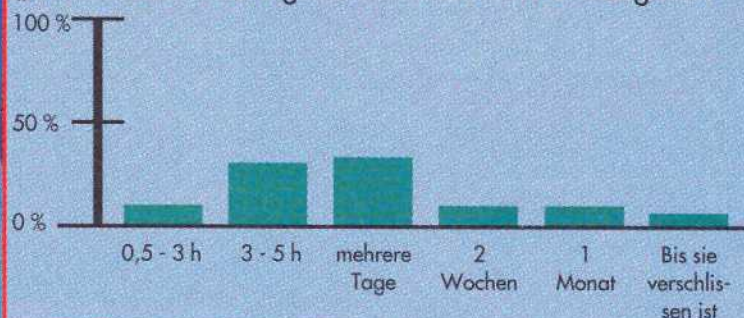
Wirklich beeindruckend, was wir Monat für Monat an Zuschriften von Euch bekommen. Macht weiter so, denn für eine möglichst repräsentative Erstellung der Leser-Charts benötigen wir wieder zahlreiche Einsendungen zu allen Systemen. N64, SNES und GB mit jeweils zehn Stellen sowie NES, Flop und Most Wanted mit jeweils fünf Stellen. Für die Special-Charts der TOTAL! 7/99 stellen wir diesmal die folgende Frage: **Welche Fernsehserien schaut Ihr am liebsten? Ihr dürft auch Animes nennen.** 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 7/99 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 3/99:

„Wieviel Zeit verbringt Ihr mit einer TOTAL!-Ausgabe?“



Special: Bester Abspann

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 (N64)

Action/Adventure • Nintendo • Test 12/98 Index: 18,6



2 BANJO-KAZOOIE (N64)

Jump&Run • Rare • Test 7/98 Index: 7,2



3 SUPER MARIO 64 (N64)

Jump&Run • Nintendo • Test 3/97 Index: 3,5



4 LYLATWARS (N64)

Shoot 'em Up • Nintendo • Test 10/97 Index: 2,5



5 ZELDA III – A LINK TO THE PAST (SNES)

Action/Adventure • Nintendo • Test 10/97 Index: 1,7



6 DIDDY KONG RACING (N64)

Rennspiel
Rare • Test 12/97
Index: 1,5

7 TUROK 2 – SEEDS OF EVIL (N64)

F. P. Shooter
Acclaim • Test 11/98
Index: 1,4

8 INDIZIERT (N64)

F. P. Shooter
Rare • Test 10/97
Index: 1,4

9 SECRET OF MANA (SNES)

Action/Adventure
Square • Test 12/93
Index: 1,4

10 MISSION: IMPOSSIBLE (N64)

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

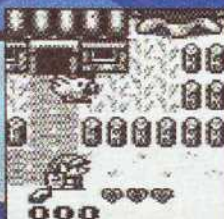
GB

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: 12,3

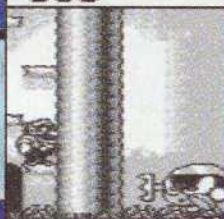
VORMONAT



2 WARIO LAND II

Jump&Run • Note 1 • Test 5/98 Index: 6,9

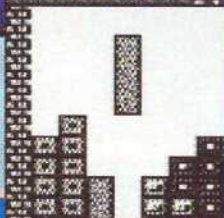
VORMONAT



3 TETRIS

Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97 Index: 6,0

VORMONAT



4 WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3

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

VORMONAT



5 MYSTIC QUEST

Action/Adventure • Note 2+ • Test 2/95 Index: 4,2

VORMONAT



6 SUPER MARIO LAND 2 – 6 GOLDEN COINS

Jump&Run
Note 1 • Test 9/94
Index: 3,7

VORMONAT

7 SUPER MARIO LAND

Jump&Run
Note 2 • Test 7/94
Index: 2,8

VORMONAT

8 HARVEST MOON GB

Simulation
Note 2+ • Test 1/99
Index: 2,7

VORMONAT

9 DONKEY KONG LAND 2

Jump&Run
Note 1 • Test 12/96
Index: 2,7

VORMONAT

10 DONKEY KONG LAND

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

VORMONAT

GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir das N64-Modul NHL Breakaway 98!

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 26.05.99 (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! 3/99:

Hallo, **Sandra Junge** aus Aschaffenburg! Du bist die glückliche Gewinnerin des Monats. Dein Wipeout 64-Modul mit original kdh-Signatur ist bereits unterwegs.

Leser-CHARTS

von Euch (und uns),
für Euch



Spietip von Marc Bock aus Bärnin Star Wars: Rogue Squadron (N64)

Star Wars: Rogue Squadron ist schlicht und einfach phänomenal! Es besticht durch seinen interaktiven Sound, der Euch einfach mitreißt, und durch seine traumhafte Grafik, denn das Modul unterstützt das Expansion Pak. Es macht unglaublichen Spaß, sich mit den vielen verschiedenen Raumgleitern in die Schlachten gegen das dunkle Imperium zu stürzen, und durch die gelungene Steuerung lassen sich die waghalsigsten Lenkmanöver ausführen. Dieses Spiel begeistert garantiert nicht nur die Anhänger des Star Wars-Universums!

P. S.: Für das Foto verwendete Marc den auf der CEBIT vorgestellten Knollennasenfilter!

RED-N64

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

1	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	VORMONAT 2	Shoot 'em Up • Factor 5 • Test 1/99	Index: 3,1	
2	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	VORMONAT 1	Action/Adventure • Nintendo • Test 12/98	Index: 2,3	
3	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	re-entry	Sport • Konami • Test 9/98	Index: 1,6	
4	MARIO PARTY		Spielesammlung Nintendo • Test 3/99	Index: 1,5	VORMONAT
5	TUROK 2 – SEEDS OF EVIL		F. P. Shooter Acclaim • Test 11/98	Index: 1,0	VORMONAT

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: 2,8	
2	DUKE NUKEM: ZERO HOUR	NEU!	T. P. Shooter • Eurocom • Preview 4/99	Index: 1,6	
3	DONKEY KONG 64	VORMONAT	Jump&Run • Rare • News 2/99	Index: 1,3	
4	INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL		Action/Adventure LucasArts • News 3/99	Index: 1,1	VORMONAT
5	JET FORCE GEMINI		T. P. Shooter Rare • Special 2/99	Index: 1,1	VORMONAT

FLOP

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

1	FIFA 64	VORMONAT 2	Electronic Arts • Test 2/97	Index: 12,3	
2	DUAL HEROES	VORMONAT 1	Hudson • Test 2/98	Index: 10,3	
3	CRUIS'N USA	VORMONAT 4	Interplay • Test 11/97	Index: 9,1	
4	CLAYFIGHTER 63 1/3		Interplay Test 11/97	Index: 8,0	VORMONAT
5	BIO FREAKS		Midway Test 7/98	Index: 5,6	VORMONAT

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: 23,5	
2	BANJO-TOOIE	VORMONAT	Jump&Run • Rare • Special 2/99	Index: 17,8	
3	DONKEY KONG 64	VORMONAT	Jump&Run • Rare • News 2/99	Index: 10,9	
4	SHADOWMAN		Action/Adventure Acclaim • Preview 3/99	Index: 8,1	VORMONAT
5	JET FORCE GEMINI		T. P. Shooter Rare • Special 2/99	Index: 5,6	VORMONAT

NES

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

1	THE LEGEND OF ZELDA	Action/Adventure Note 2 • Test 3/96	Index: 8,8	VORMONAT
2	SUPER MARIO BROS. 3	Jump&Run Note 1 • Test 6/95	Index: 6,1	VORMONAT

3	ZELDA II – THE ADVENTURES OF LINK	Action/Adventure Note 2 • Test 2/95	Index: 4,7	VORMONAT
4	SUPER MARIO BROS.	Jump&Run Note 2+ • Test 7/94	Index: 3,4	VORMONAT
5	SUPER MARIO BROS. 2	Jump&Run Note 2 • Test 8/94	Index: 3,1	VORMONAT

Mahlzeit!

Mit unserem Einleitungstext auf der Intern-Seite der Ausgabe 3/99 haben wir offensichtlich eine Welle der kreativen Gehirnkrampfkrobatik losgetreten. Ihr erinnert Euch vielleicht: Es ging um Begriffe, die wie Namen klingen. Beispiele gefällig? Schitte bö: Sepp Tem-bermorgen, Mark Eting, Sophie Letreppen, Anna Logstick, Wanda Stiefel, Ines Senregnets, Ellen Bogen, Malte Serhilfsdienst usw. Für die luschtige Namensliste von Thomas Dörflinger aus Österreich (Kalle Ender, Sepp Ultura, Bill Jaradtisch, Phil Osophie, Kai Lerei, Toni Genieur) möchten wir uns an dieser Stelle ganz herzlich bedanken. Ihr seid TOTAL! gut!

Vigilante 8

→ N64
→ Seite 46



Bevorzugte Genres:
Heißluftballon-Rennspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
A.S. Baseball 2000 (N64)

Bislang ist es keinem dieser Genremixe aus Renn- und Balleraction gelungen, mich zu einem Anhänger ebendieses Metiers zu bekehren. *Vigilante 8* macht da leider keine Ausnahme.

California Speed

→ N64
→ Seite 60

NHL Pro/NBA Pro

→ N64
→ S. 52-55

Spy vs. Spy

→ GBC
→ Seite 68

Players Choice

→ N64
→ Seite 70-71



Bevorzugte Genres:
Renn- und Langzeitschlafspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Final Fantasy Legend II (GB)

Ich liebe es ja, bei Renn- oder bei Ballerspielen die Sau rauszulassen, aber diese seltsame Kombination hat von beiden zu wenig – wie diese Würstchen von der Tanke mit eingebautem Senf.

Mir fällt es schon schwer genug, morgens pünktlich aus dem Bett zu springen. Da kann ich diese Schlaf-tablette wirklich nicht gebrauchen. Wie sieht das denn aus, wenn ich sogar auf der Arbeit ratze?

Leute, lernt es doch mal! Ich interessiere mich nicht die Bohne für Mannschaftssportarten-Spiele. Also kann ich wieder kein vernünftiges Statement abgeben und fülle die letzte Zeile mit Blödsinn.

Langsam wird es eng. Ir-gendwas muß doch noch fünf Punkte von mir bekommen, wie steh' ich denn sonst da ... Ah, da drüben! Dann ziehe ich mal weiter und lasse *Spy vs. Spy* sein.

Oh, hier gibt's ja gar keine Wertungen! Macht nichts, auch ohne Punkte sind diese Preise allein schon wegen *LyatWars* genial. Bei *Wave Race* natürlich auch, und bei ... Ach, kaufen!



Bevorzugte Genres:
Action- und Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Pokémon Snap (N64)

Ich vermute, daß man mit *Vigilante 8* eine Menge Spaß haben kann. Bei mir stellt sich dieser jedoch nicht ein. Schade eigentlich, denn die Umsetzung ist im Grunde ganz ordentlich gelungen.

Falls jemand *Cruis'n USA* schon immer viel zu anspruchsvoll fand, für den ist *California Speed* der Himmel auf Erden. Den Gas-Button festkleben, das Pad weglegen und gewinnen – so muß ein Spiel sein ...

Ich bin ein wenig ent-täuscht darüber, daß bei einer aktuellen NBA-Simulation nicht auch der Spielerstreik als Modus enthalten ist. Das würde meiner 'Begeisterung' für Sport eher entsprechen.

Fred wegsprengen, Tobin in Säure auflösen, Thomas an die Wand klatschen und dann nichts wie ab mit dem Flugzeug auf die tropische Insel ... Traumhafte Dinge, die einem *Spy vs. Spy* erlaubt!

Wave Race 64 hat nie den Ruhm geerntet, den dieser phänomenale Wel-lenritt verdient hätte. Dabei bietet kein anderes Rennspiel dieses spektakuläre Feeling – egal, auf welcher Konsole.



Bevorzugte Genres:
Star Wars-Spiele
Lieblingsbeschäftigung:
Essen ein Eis (Sommer)

Kein echtes Rennspiel, kein wirkliches Shoot 'em Up, keine hundertprozentige *Mad Max*-Action – V8 liegt irgendwo im Niemandsland dazwischen. Man muß schon ein Faible für diese Spielart haben.

Eine neue Modedroge aus dem Land der unbegrenzten Geschmacklosigkeiten? Nein, viel weniger: CS spielt sich quasi von selbst, wirkt angenehm schlaffördernd und entzündungshemmend.

Als ehemaliger Fan harter Eishockey-Kämpfe (hab' meist verloren) stelle ich recht hohe Ansprüche. Konamis erstes N64-Eishockey kann diese nicht ganz erfüllen, vermittelt aber dennoch viel Spaß.

Gemach, Scherge der Finsternis! Den Thomas an die Wand klatschen, was!? Das würde dem Herren so gefallen. Zieh er doch mal kräftig an dieser Eisenkette hier oben! Na los, nun mach er schon!

Günstige Spiele sind immer gut. Also nicht etwa, daß alle günstigen Spiele nun auch gleich wirklich gut wären. Solange sie aber nicht billig sind, ist ja alles okay. Die Vorgestellten sind's jedenfalls nicht.



Bevorzugte Genres:
Jump&Runs, Rennspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Wario Land II (GBC)

Grafisch gibt's ja nicht viel zu meckern. Doch mit dem Spielprinzip kann ich mich nicht so recht anfreunden. Hektisches Geballer und wirres Umherfahren lösen bei mir keine Spielfreude aus.

It never rains in Southern California? Seit diesem Spiel wahrscheinlich doch. Unverzeihlich, daß die Entwickler diesen miserablen Automaten nun auch fürs N64 umgesetzt und veröffentlicht haben.

NBA Pro 99 ist für mich enttäuschend. Wie auch der Vorgänger kann das Spiel noch nicht einmal ansatzweise mit den Titeln der ISS-Serie oder auch *NHL Pro 99* mithalten. Schade, Konami!

Spy vs. Spy lebt in erster Linie von dem Flair von anno dazumal, als es eines der originellsten Zwei-spieler-Spiele seiner Zeit war. Da es außer mir und kdh keiner mehr kennt, nützt das aber nix.

F1 World Grand Prix ist ein hervorragendes Formel-1-Spiel und wäre uneingeschränkt zu empfehlen, wenn nicht bereits der Nachfolger an den Start gehen würde. Der kostet aber 30 DM mehr ...

Die Wertungs- erklärung:



TOTAL! genial!
Mehr davon!



Gutes und inter-
essantes Spiel!



Noch gut, aber
nicht mein Ding!



Wurmstich!
Brauche ich nicht!



Spiele, die die
Welt nicht braucht!

Geistliches

– Folge „G“ –

Heute Neues aus der be-liebten Reihe: Wüßtet Ihr eigentlich schon, daß ...

... es verdammt schwierig ist, mit einem Gabelstapler Gabeln zu stapeln?
... auch Vegetarier, ja, sogar Veganer ge-flügelte Worte in den Mund nehmen?
... man beim Blick über den Tellerrand meist einen Tisch zu Gesicht bekommt?
... Gehirnkrakrobatik gefährlich ist und ganz schön weh tun kann?
... Gebäudereiniger nie das Dach oder den Keller putzen?

... Geheimrat in der langen Fassung ur-sprünglich „Tut mir leid, das kann ich Ihnen jetzt nicht verraten, da geh' ich lieber heim“ hieß?

... Gefahr etwas mit Erpressung zu tun haben muß, da sie nicht nur droht, sondern meist auch nicht erkannt wird?
... nach einer Geldwäsche die Penunsen auch nicht sauberer sind als vorher?
... Gutsbesitzer es gut haben, wenn sie viel Guthaben haben?
... Geschwindigkeitsbegrenzungen im Ge-gensatz zu Gefängnisbegrenzungen lie-ber nicht besonders hoch ausfallen sollten?

... ein großartiger Schauspieler nicht zwin-gend groß und auch nicht artig sein muß?
... Glaswolle weder durchsichtig noch ku-schelrig weich ist?

... „Games“ in Wirklichkeit eine Abkür-zung ist und eigentlich „Geniale Anima-tionen mit exzellentem Spielwitz“ heißt?
... Genetiker keine Gen-Ethiker sind?
... es bei Gericht gar nichts zu essen gibt?
... es wieder einmal in Strömen gießt und in Gießen strömt?
... Grillen zirpen, aber Zirpen nicht grillen?
... Brausetablette und Tarnkappe gar nicht mit „G“ beginnen?

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

Genre:	Action
Hersteller:	Activision
Entwickler:	Luxoflux
Preis:	ca. DM 120

VIGILANTE 8

Das Demolieren von Autos in Videospielen übte schon immer eine Faszination auf viele Spieler aus. Mit dem bereits auf der PlayStation erschienenen Vigilante 8 dürfen jetzt auch N64-Besitzer in rasante Autoschlachten ziehen.

Die Zukunft wird in *Vigilante 8* nicht gerade sehr rosig skizziert. Durch eine Ölkrise ist die Wirtschaft so gut wie am Boden, und eine Gruppe wilder Autofreaks, die Coyotes, liefert sich erbarmungslose Kämpfe mit den Vigilantes, die die Regierung vertreten. Die sechs unterschiedlichen Fahrer auf jeder Seite besitzen jeweils ein anderes Fahrzeug, dessen Eigenschaften bei den Duellen in den insgesamt zehn Regionen sehr hilfreich sind. In den schneebedeckten

Rocky Mountains ist zum Beispiel der Rover mit Vierradantrieb sehr nützlich, da man mit ihm auch große Steigungen bewältigen kann. Auf dem asphaltierten Rollfeld des Flughafens ist hingegen der schnelle Rennwagen erste Wahl. Selbst mit Wohnmobilen darf angetreten werden, und es ist schon wirklich ein eigenartiger Anblick, wenn dieses Gefährt mit



Die tollen Lichteffekte kommen vor allen Dingen in den Nachtleveln zur Geltung. Die durch Scheinwerfer beleuchtete Fabrik ist eine wahre Augenweide

Stinger-Raketen um sich schießt. Dabei gibt es auch jede Menge schöner Lichteffekte zu bewundern, die vor allem in den Nachtleveln sehr gut zur Geltung kommen und ein rechtzeitiges Erkennen feindlicher Raketen gewährleisten.

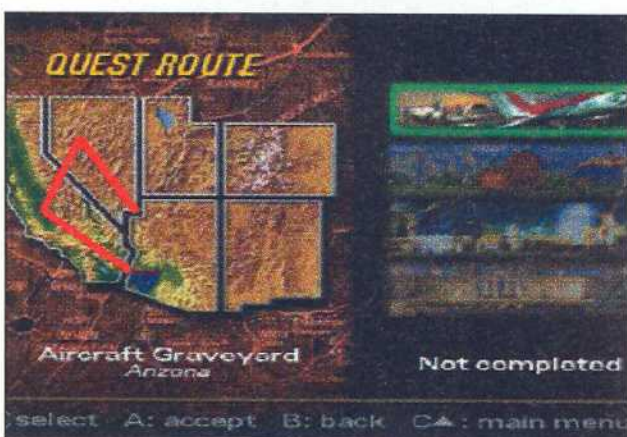
Jedes Fahrzeug besitzt als Standardausrüstung ein, auf dem Dach oder an der Seite befestigtes, Maschinengewehr mit unendlich Munition. In den Abschnitten sind aber auch noch diverse aufsammelbare Extrawaffen versteckt, die meistens eine automatische Zielsuchfunktion haben. Dadurch könnt Ihr die gegnerischen Fahrzeuge über eine größere Distanz anvisieren und vernichten. Außerdem könnt Ihr Power Ups dazugewinnen, indem Ihr mehrere Waffen schnell nacheinander auf einen



Wenn Ihr auf der Seite der Coyotes kämpft, müßt Ihr des öfteren auch Tankstellen zerschießen

Gegner abfeuert und diesen dadurch zur Strecke bringt. Das Ergebnis dieser Combos ist zum Beispiel das Erlangen stärkerer Schußkraft, die Auffrischung der eigenen Energie oder der Erhalt eines Schutzschildes.

Im Arcade-Modus besteht die Aufgabe darin, bis zu zwölf Konkurrenten nacheinander schrottreif zu schießen, was sich nach kurzer Zeit als gar nicht so einfach erweist. Sind die ersten Fahrzeuge nämlich noch relativ schnell zu besiegen, stellen die späteren schon ein ganz anderes Kaliber dar. Das liegt aber weniger an besonders ausgefeilten Strategien, sondern vielmehr an der erheblich höheren Feuerkraft und der starken Panzerung die-



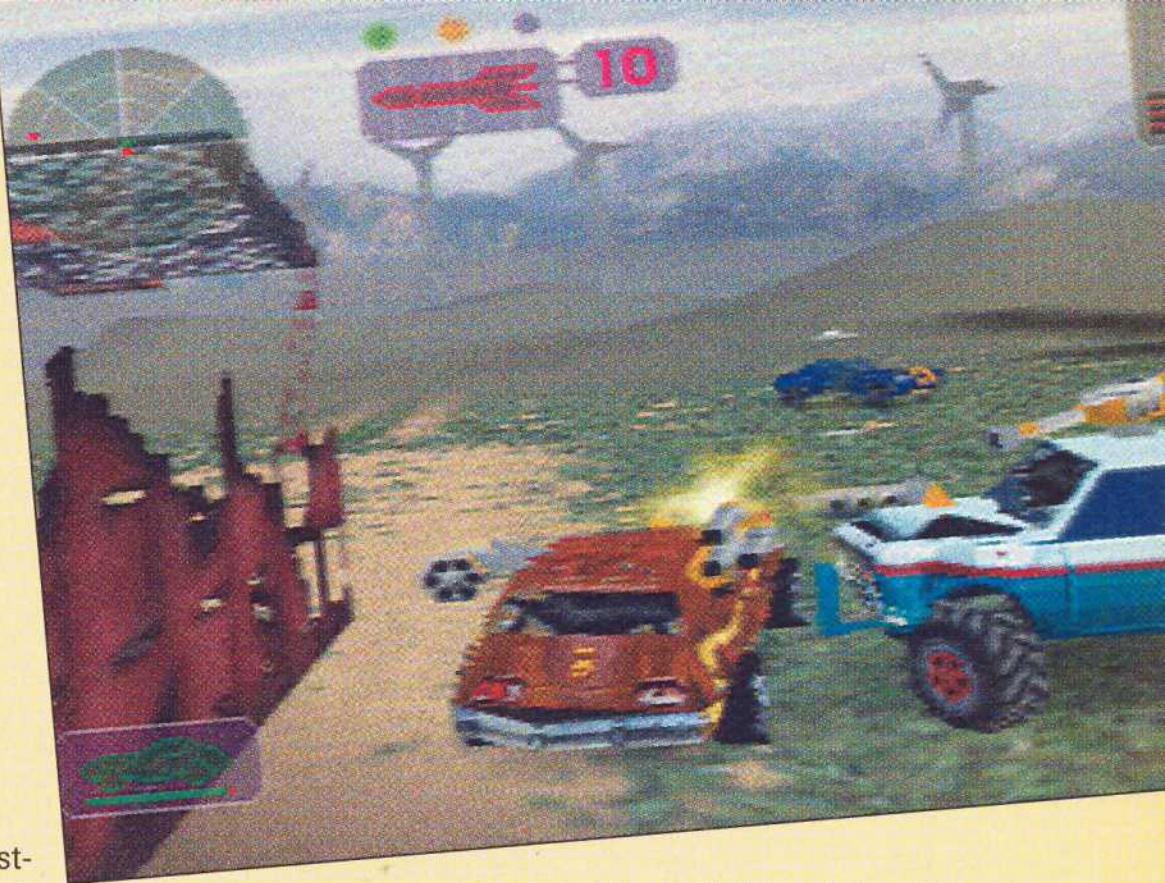
Vier Schauplätze müßt Ihr mit jedem der Charaktere besuchen und darin bestehen, um weiterzukommen



POSITIV
Viele Fahrzeuge und Waffen, weite Areale



Selbst mit einem Wohnmobil kann durch die Landschaften gebrettert werden. Die Feuerkraft des Vehikels sollte von den Gegnern nicht unterschätzt werden



ser Vehikel. Im Quest-Modus müßt Ihr mit jedem der zwölf Charaktere vier Level meistern, in denen es nicht immer nur um die Zerstörung anderer Wagen geht. Vertreten Ihr nämlich die Seite der Coyotes, müssen des öfteren auch Tankstellen und Bohrtürme angegriffen werden, was dem Ganzen ein wenig Abwechslung beschert. Die Verfolgungsjagden durch die unterschiedlichen Landschaften könnten eigentlich sehr spannend sein. Das Tempo, mit dem die Hatz abläuft, ist ausreichend hoch, verschiedene Waffensysteme sorgen für die nötige Firepower, und die Regionen sind sehr weitläufig. Die ungenaue Steuerung läßt jedoch kein vollkommen kontrolliertes Fahren zu, und diverse Grafikfehler trüben den

guten Eindruck nachhaltig. Nicht selten verschmelzen bei einem Crash die Polygone zweier Boliden für kurze Zeit miteinander oder ein stabiles Haus erweist sich als gar nicht mehr so robust, wenn man, als ob es sich um ein Hologramm handeln würde, einfach hindurchfährt. Durch Expansion-Pak-Unterstützung läßt sich der High-Res-Modus aktivieren, durch den die Grafik wesentlich schärfer dargestellt wird.

Vigilante 8 ist einer dieser Titel, die ihre Stärken erst so richtig im Zweispieler-Modus ausspielen. Ob nun ein Deathmatch gegeneinander ausgetragen oder

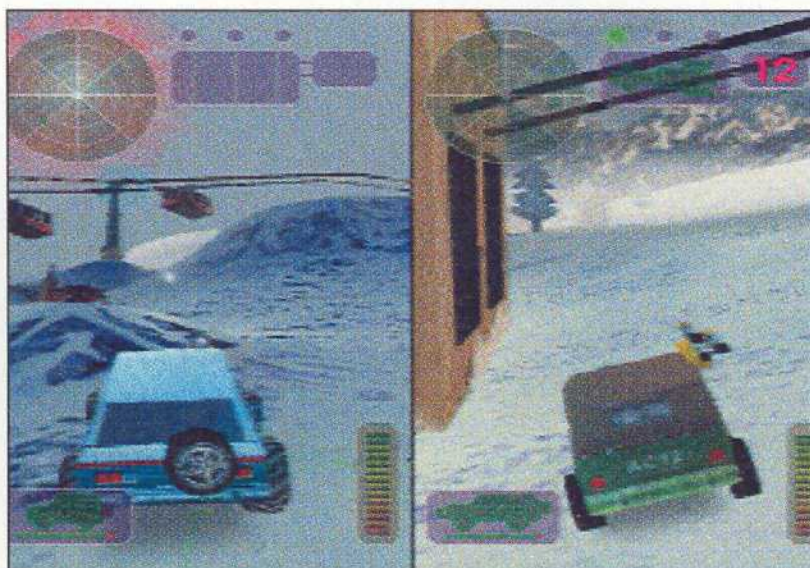
zusammen gegen den Computer angetreten wird, die Grafik-Engine geht nie in die Knie, und die explosionslastige Action kann kurzfristig begeistern. Wer also öfters mit einem

Freund vor der Konsole sitzt, kann sich Vigilante 8 ohne Bedenken zulegen. Solospieler werden hingegen schon nach kurzer Zeit die Lust verlieren, den computergesteuerten Wagen hinterherzujagen.

Holger Reher



Die verschiedenen Charaktere und ihre fahrbaren Untersätze sehen alle sehr cool aus



Gameplay 2-

Die rasanten Verfolgungsjagden bringen Spaß, die ungenaue Steuerung jedoch nicht.

Dauerspaß 2-

Die Missionen sind zu langweilig. Der Zweispieler-Modus ist aber sehr unterhaltsam.

Grafik 3

In High-Res ist das Geschehen wesentlich schärfer. Die vielen technischen Fehler stören.

Sound 2-

Treibende, rocklastige Stücke unterstützen sehr gut die actiongeladene Stimmung.

Modulspeicher: Paßwort
Controller Pak: 1 Seite

Spieler 1-2 (simultan)
Level 48 Missionen
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-

Genre:
Action/SportHersteller:
AtlusEntwickler:
AtlusPreis:
ca. DM 150SNOWBOARD
KIDS 2

Es muß ja nicht immer die trockene Simulation sein. Mit Snowboard Kids 2 könnt Ihr den harten Wintersport als spaßigen Fun-Racer mit Diddy Kong Racing-Touch erleben. Vorerst allerdings nur auf Importbasis.

Es gab Zeiten, da schien es für gewisse Distributoren ein Ding der Unmöglichkeit zu sein, im Sommer ein cooles Wintersportspiel auf den Markt zu bringen. Abkühlung in der heißen Jahreszeit? Nein, Snowboard-Games vertreibt man marktstrategisch lieber dann, wenn auch wirklich Schnee liegt und sich die Käufer ganz besonders nach Spielen sehnen, die in die aktuelle Saison passen. Zum Glück gleiten die vier Fahrer in *Snowboard Kids 2* stellenweise auch über Grünflächen, so daß eine Release-Verschiebung der PAL-Version bis zum Fest der Liebe doch ganz locker vermieden werden könnte.

Der Vorgänger erschien vor zirka einem Jahr und erfreute sich immerhin so großer Beliebtheit, daß nun eine Neuauflage als Low-Budget-Produkt für ca. 70 DM in Aussicht steht. Wer allerdings Platzmangel im Portemonnaie verspürt oder den ersten Teil



In der dritten und letzten 'Runde' liegt das Fahrerfeld immer noch dicht beieinander. Doch das kann sich schlagartig ändern, wenn Ihr Euer Fallschirm-Extra erfolgreich einsetzt



Wohin? So deutlich wie hier sieht man die Abzweigungen nicht jedesmal

POSITIV

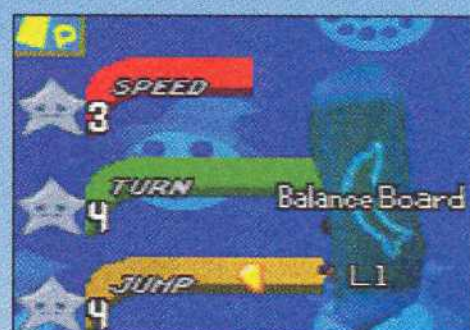
Vielfältiges
Streckendesign,
interessante Extras



bereits besitzt, kann auch gleich in den Nachfolger investieren.

Insgesamt sechs verrückt gekleidete Snowboard-Freaks stehen zur Verfügung. Dazu lassen sich drei verschiedene Brettarten (Balance-, Trick- und Speedboard) auswählen. Gegen drei der abgefahrenen Charaktere startet Ihr dann auf einer

der sechs abwechslungsreichen Strecken ins Rennen. Die vielen Schanzen, Tunnel, Abzweigungen und versteckten Nebenstrecken sowie der häufig wechselnde Untergrund machen die langen Abfahrten interessant. Ähnlich wie bei *Mario Kart* oder *Diddy Kong Racing*, die ebenfalls schwerpunktmäßig als Fun-Racer ausgelegt sind, könnt Ihr Extras einsammeln, mit denen Ihr der Konkurrenz das Leben schwermacht oder Euch mehr Power verschafft. Zwei Item-Boxen, eine rote und eine blaue, dienen quasi als Vorratslager für die Waffen und Speed-Ups. Gleitet Ihr durch eines der farbigen Geschenkpakete, die in kurzen Abständen über die Strecken verteilt sind, nehmt Ihr die Extras auf. Mit der Z-Taste beziehungsweise dem B-Button löst Ihr die speziellen Goodies aus. Darunter befinden sich aktive Waffen wie Eisschüsse zum Einfrieren, Bomben, Fallschirme, die den Gegner

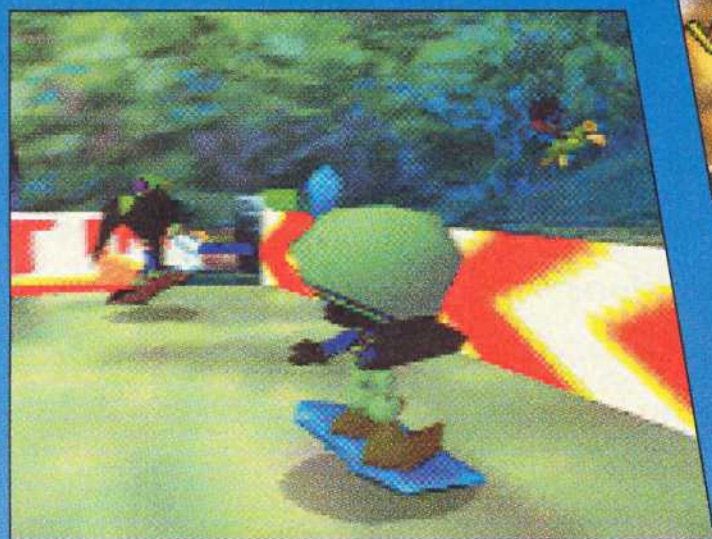


kurzfristig aufhalten, und weitere Gemeinheiten. Zu den passiven Extras zählen die Unsichtbarkeit und verschiedene Speed-Ups. Unterwegs lassen sich natürlich auch wieder Stunts ausführen, die nun merklich komplexer als im ersten Teil sind. Mit den erreichten Punkten dürft Ihr Eure Boards verbessern. Für den Sieg sind jedoch vorrangig die Waffen von Wichtigkeit. Eure Position entscheidet sich danach, wie geschickt Ihr die Gegner behindert und selbst den Schüssen und fiesen Angriffen der anderen ausweicht. Gutes Fahren an sich



Der Spielspaß in *Snowboard Kids 2* basiert weniger auf fahrerischen Anforderungen als auf dem System der Extras. Der Einsatz der Waffen ist spielentscheidend





Auf schneebedeckten Abfahrtspisten wird nur sehr selten gefahren

gerät dabei etwas in den Hintergrund und stellt keine große Herausforderung dar. Am Ende eines Kurses erwartet Euch ein Lift, über den Ihr wieder zum Startpunkt gelangt, wo dann die nächste der drei 'Runden' beginnt.

Snowboard Kids 2 erhebt keinesfalls den Anspruch einer ernstgemeinten Snowboard-Simulation. Die Stärken des Spiels liegen vielmehr auf dem Fun-Sektor. Bunte Strecken, schräges Charakterdesign und das kampforientierte Gameplay stellen den hauptsächlichen Reiz dar. Besonders in den Mehrspieler-Modi kommt es zu spaßigen Wettkämpfen unter Freunden. Dabei arbeitet die Grafik-Engine zuver-

lässig, das soll heißen, Ihr werdet nicht durch auffällige Slowdowns oder gar Ruckeln belästigt.

Wie zu (beinahe) jedem Spiel gibt es auch bei *SK 2* etwas Negatives zu vermeiden. In diesem Fall ist es die unheimlich penetrante Duddelmusik, die selbst Japanern – und die sind einiges gewöhnt – auf den Wecker fallen dürfte. Die spielerischen Mankos halten sich in Grenzen. Denn steuern lassen sich die Boarder gut, doch fehlt es an vielen Stellen etwas an Geschwindigkeit. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad im Einspieler-Modus unausgewogen. Wer erst einmal auf dem vier-



ten Platz dem Feld hinterherfährt, hat sehr schlechte Karten. Hingegen fährt Ihr recht locker als erster durchs Ziel, wenn Ihr fleißig Extras einsammelt und auf riskante Stunts verzichtet.

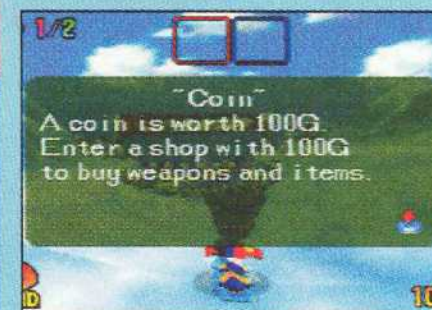
Snowboard Kids 2 spricht in erster Linie eine junge Zielgruppe an. Wem also der Sinn nach einem Fun-Racer im Wintersport-Genre steht, der sollte zugreifen. Ganz besonders die Spieler unter Euch,



Zu viert geht manchmal die Übersicht flöten. Wer die Strecken allerdings zuvor im Einspieler-Modus ausgiebig gefahren ist, sollte damit keine Probleme mehr haben

Training ist alles

Zum leichteren Einstieg bietet sich der Trainingsmodus an, in dem eingeblendete Texte die Grundlagen erklären. So erfahrt Ihr während des Rennens, wie Ihr die Stunts ausführen könnt und welche Kniffe es dabei gibt. Außerdem wird Euch die Anwendung der Extras nahegebracht.



die gerne im Freundeskreis Wettkämpfe austragen, sollten ein Probispielchen in Erwägung ziehen und sich vom unkomplizierten Gameplay überzeugen lassen. Für anspruchsvollere Snowboard-Fans ist *SK 2* jedoch zu simpel ausgefallen und auch nur bedingt empfehlenswert.

Thomas Hellwig

Gameplay 2-

Der Schwerpunkt liegt auf den Extras und nicht so sehr beim geschickten Fahren.

Dauerspaß 3

Einzelspieler sind weit weniger gefordert als mehrere Teilnehmer im Mehrspieler-Modus.

Grafik 2

Auch bei vier menschlichen Fahrern tauchen kaum Grafikfehler oder Slowdowns auf.

Sound 4-

Die Musik ist nicht nur reichlich unpassend, sondern beleidigt europäische Gehörgänge.

Modulspeicher: ja
Controller Pak: nein

Spieler 1-4 (simultan)
Level 6 Strecken
Schwierigkeit niedrig
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich als Import (us)

FAZIT
3

Genre:
Sport

Hersteller:
Acclaim

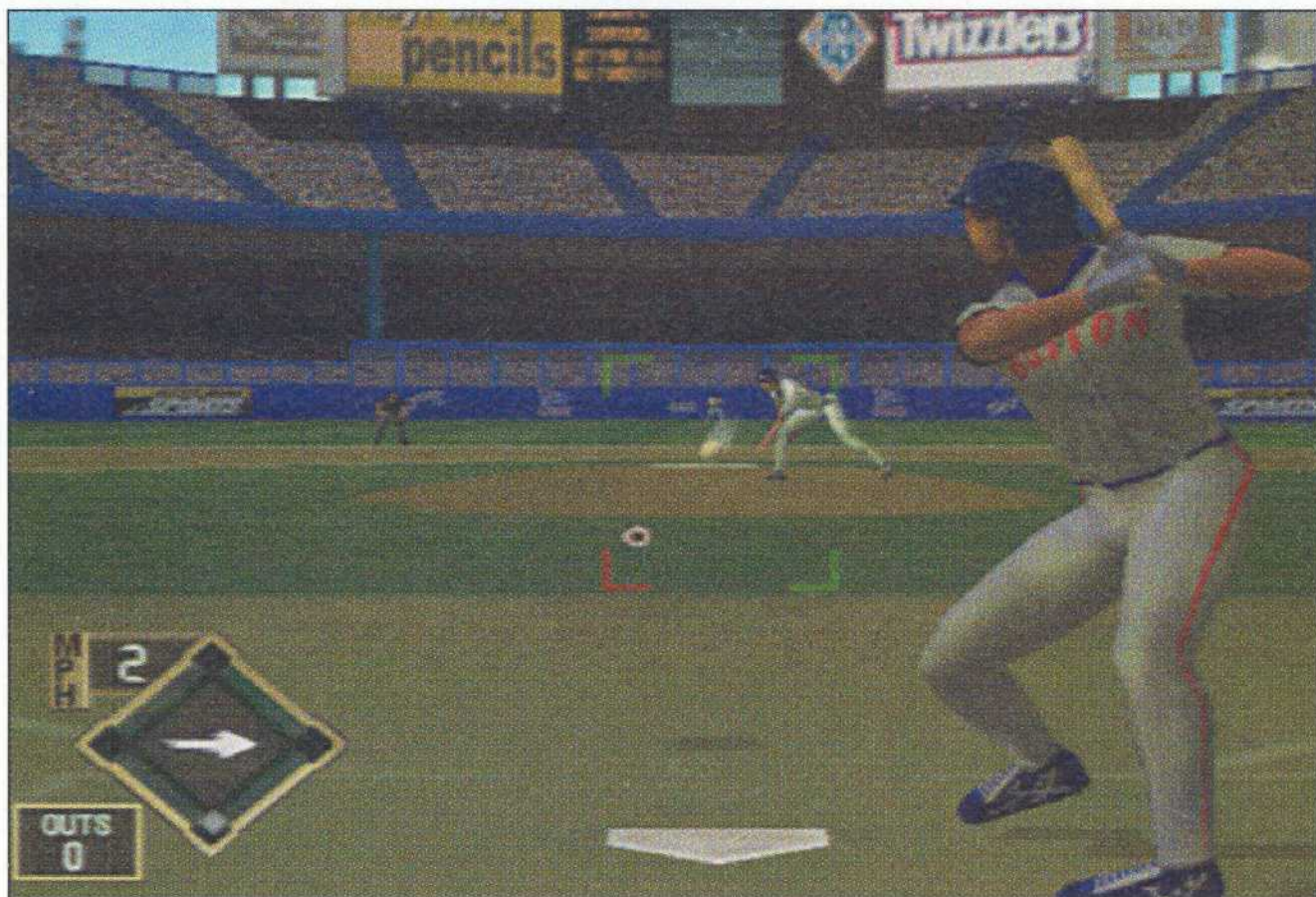
Entwickler:
Iguana West

Preis:
ca. DM 120

ALL-STAR BASEBALL 2000



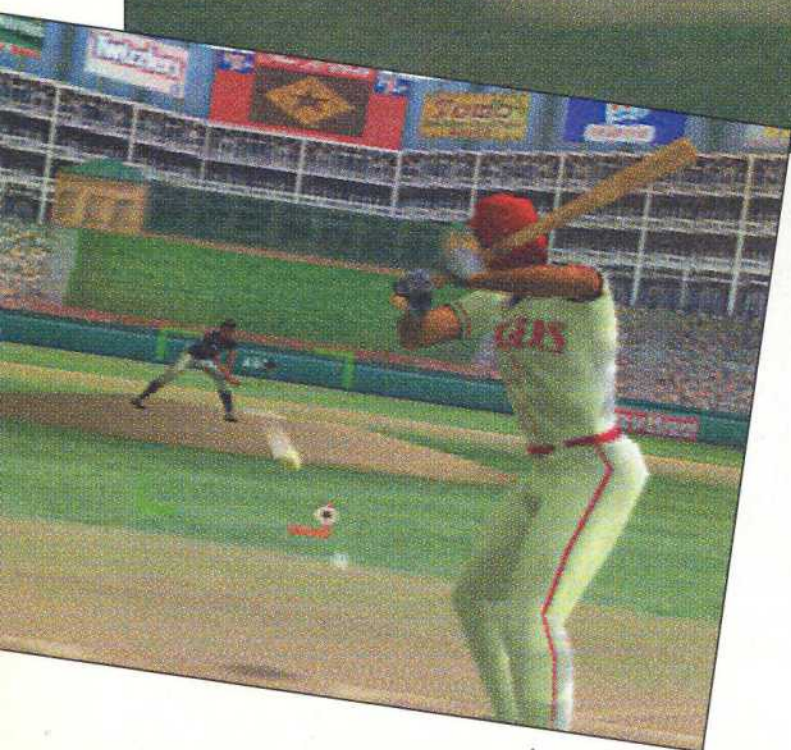
Es dauert nicht mehr lange und der Präsident der Vereinigten Staaten macht den traditionellen „First Pitch“ auch bei Acclaims All-Star Baseball. Unglaublich, aber wahr: ASB 2000 ist noch realistischer als sein Vorgänger!



Sämtliche Vorzüge des Prequels wurden beibehalten. Die übersichtliche Darstellung, die hilfreichen Anzeigen beim Pitchen und Batten sowie die komfortable Bedienung sind fester Bestandteil des Nachfolgers



Die „Calls“ der Schiedsrichter (Umpire) sind wie die Aktionen der Spieler eindrucksvoll in Szene gesetzt

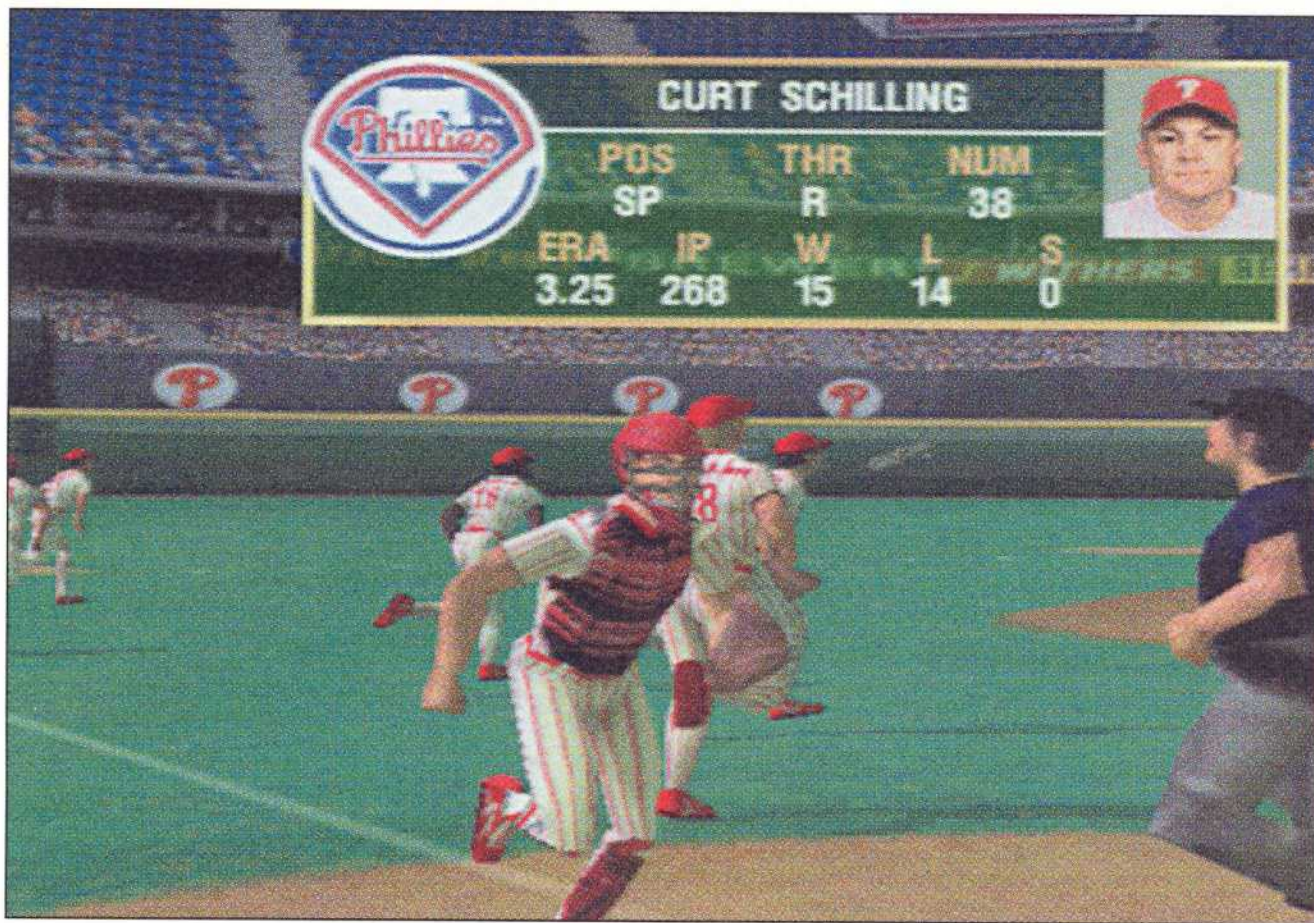


Das Lieblingsteam hat einmal mehr den Super-Bowl vergeigt? Egal! Spielerstreik in der NBA? Vergiß es! Denn jetzt heißt es für Amerikas Sport-Fans endlich wieder: „Play Ball“! Zwischen Saisonstart im April und Beginn der Play-Offs Ende September liegen 162 Spieltage. Eine lange Zeit, die schon mehr als ein Ehepaar aus Übersee vor den Scheidungsrichter geführt hat. Ein ganz ähnliches Phänomen könnte auch Acclaims Veröffentlichung von *All-Star*

Baseball 2000 auslösen. Schließlich wurde aus einem mehr als überdurchschnittlichen Sportspiel ein noch besseres gemacht. Sämtliche Features des Vorgängers wurden überarbeitet, und sinnvolle Neuerungen, wie zum Beispiel die hilfreiche Regelkunde für Baseball-„Rookies“, krönen das Ausnahmemodul. Schon bevor Ihr den ersten Ball schlagt, sticht Euch die grandiose Grafik ins Auge. Auf den

POSITIV
Perfektes Update
eines sehr guten
Sportspiels

ersten Blick wird dem Betrachter klar, ob er sich im Candlestick Stadium oder im Wrigley Field befindet, weil die gerenderten Major-League-Ballparks inzwischen nicht nur die Architektur, sondern auch die typische Atmosphäre der Spielstätten widerspiegeln. Gleiches trifft auch auf die detaillierten Gesichtstexturen der Baseballer zu. Die Ähnlichkeit zwischen den eingblendeten Fotos und den Polygonkonterfeis der aktiven Sportler ist teilweise frappierend. Ein Effekt, der durch die individuellen Schlaghaltungen der Spieler noch gesteigert wird. Die Animatio-



nen sind allesamt geschmeidig, erzeugen einen absolut realistischen Eindruck und wurden gegenüber dem Vorgänger um mehr als 250 neue Bewegungssequenzen ergänzt. Das bewährte Steuerungssystem mit den Zielhilfen für Pitcher (Werfer) und Batter (Schläger) wurde weitgehend beibehalten, allerdings um zwei entscheidende Features ergänzt. Befindet Ihr Euch auf dem Wurfhügel, könnt Ihr das Tempo der Pitches individuell regulieren, was Euch ein sehr viel größeres Wurfrepertoire beschert. Seid Ihr dagegen am Schlagmal und wollt einen Eurer Läufer auf jeden Fall punkten lassen, könnt Ihr unter Verwendung der 3D-Schlagfunktion einen Sacrifice-Fly (Opferschlag) ausführen, der die Aussicht auf Erfolg gehörig steigert. Weitere Änderungen findet Ihr sowohl in der Trade- als auch der Create-a-Player-Funktion. Das Drafting-System erlaubt nun Spielerhandel im Multiplayer-Modus, bietet neue Optionen während der laufenden Saison und gestaltet sich so umfangreich, daß die Managertätigkeiten einem eigenen Spiel gleichkommen. Wer sich über die zehn selbstkre-

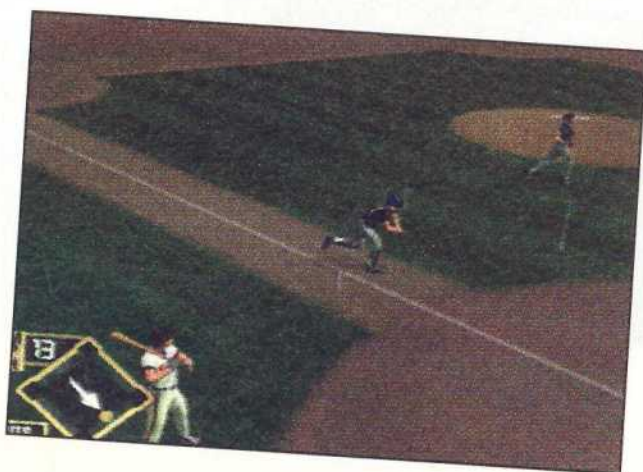
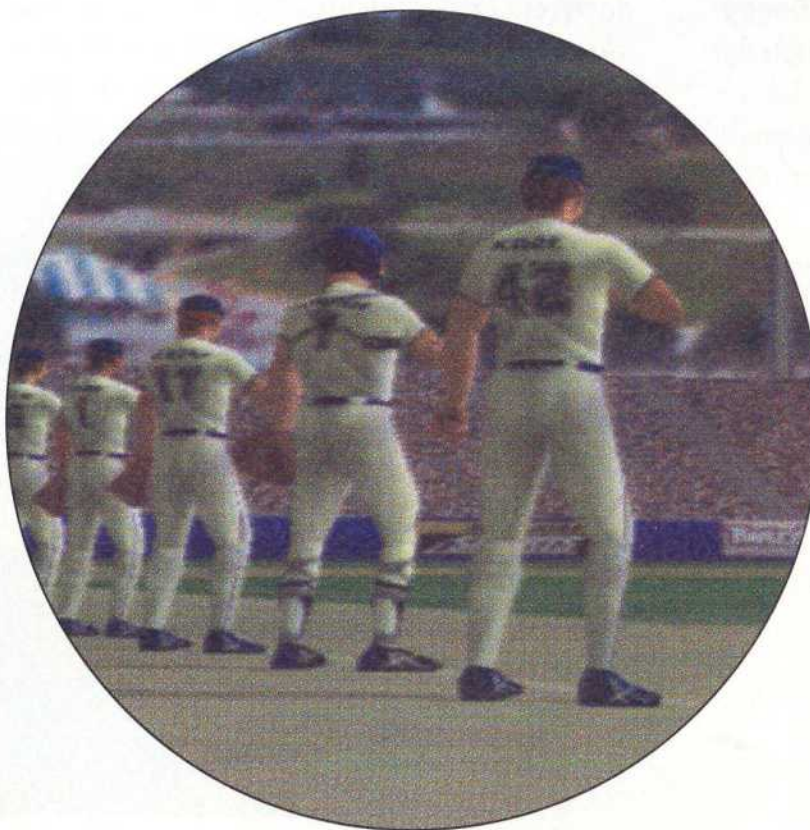
ierten Baseballer des Vorgängers gefreut hat, wird begeistert sein von dem inzwischen kompletten Team mit 25 Athleten, daß er zudem in weiteren Kategorien individuell gestalten und abspeichern kann. Da die 99er-Fassung bereits in hochauflösender Darstellung lief, ohne das Expansion Pak zu benötigen, wird die 4-MB-RAM-Erweiterung für eine leicht beschleunigte



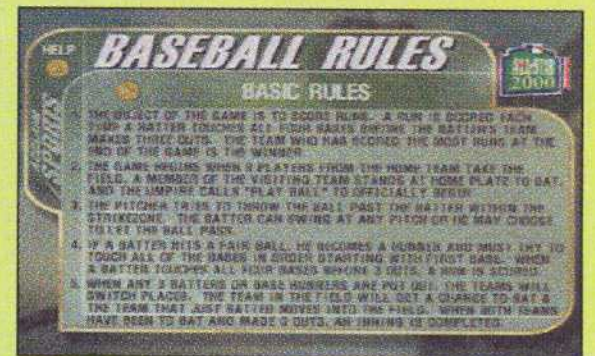
Framerate sowie die ausgedehnte Replay-Funktion genutzt. Wind und Schnee nehmen Einfluß auf das Feldspiel Eurer Sportler, genau wie eine Partie, die bei strömendem Regen ausgetragen wird. Iguana West hat mit diesem Season-Update vorbildliche Arbeit geleistet. Sowohl am



Für actionreiche Szenen zwischen den Bases ist gesorgt. Der Schnee fällt dagegen kaum ins Auge



Regelkunde



Es ist nicht gerade selbstverständlich, daß eine Baseball-Simulation hierzulande veröffentlicht wird. Ein Grund dafür sind die mangelnden Regelkenntnisse, die außerhalb der USA vorzufinden sind. Acclaim nimmt sich bei *All-Star Baseball 2000* dieses Problems an und bietet allen Regelunkundigen im Hauptmenü eine kurze, aber umfassende Einführung in die Spielmechanismen des amerikanischen Volkssports Nummer 1. Dank dieses Features können sich Sportspielfreunde aller Disziplinen, die des Englischen mächtig sind, getrost an dieses herausragende Werk wagen.

bloßen Umfang als auch der Auswahl der Bereiche, in denen die Programmierer Hand angelegt haben, können sich einige Sportspielentwickler ein Beispiel nehmen. Den größten Schwachpunkt des Vorgängers, die fehlende Atmosphäre, wußten die Texaner ebenfalls zu beseitigen. Statt sich allein auf die um einige Kommentare ergänzte Sprachausgabe zu verlassen, veränderte das Team die 2000er-Version noch auf zwei weiteren Gebieten. Zum einen gestaltet sich der gesamte Spielablauf ein wenig flotter, zum anderen tragen neue und dramatische Kameraperspektiven zu einer ansprechenden Stadionstimmung bei. Keine Frage, wer sich für diesen hierzulande wenig beachteten Sport interessiert und seinen Augen etwas wirklich Außergewöhnliches bieten will, landet mit Acclaims *All-Star Baseball 2000* den diesjährigen Volltreffer!

Sebastian Krämer

Gameplay 1

Die gewohnt komplexe Steuerung läßt sich auch von Einsteigern schnell aneignen.

Dauerspaß 1-

Sportspiel-Fans sind von *ASB* gefesselt. Neulinge kann der Simulationsmodus überfordern.

Grafik 1

Ein Fest für die Augen! Der Umfang aufwendiger Animationen wurde erheblich erweitert.

Sound 2-

Auch im Sound-Sektor wurde nachgelegt. Trotzdem ist *ASB* in anderen Bereichen stärker.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: ja, 121 Seiten (Season)

Spieler 1-4 (simultan)
Level 30 + 2 Mannschaften
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich im Handel

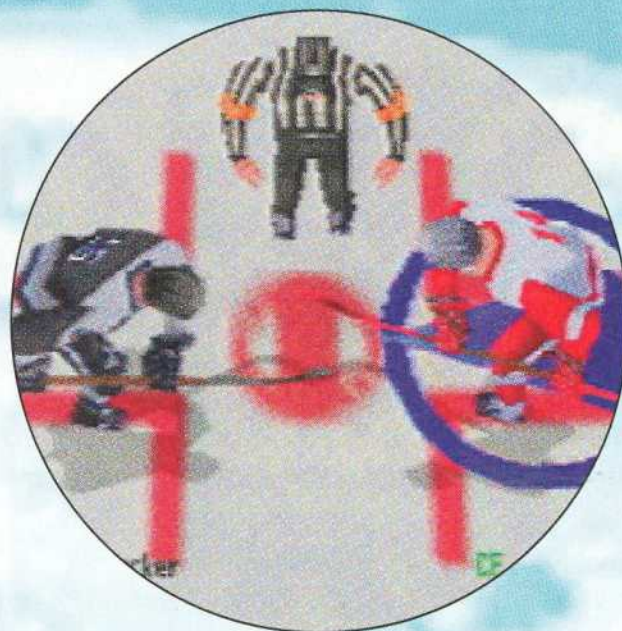
FAZIT
1-

Genre:	Sport
Hersteller:	Konami
Entwickler:	KCEO
Preis:	ca. DM 140

NHL PRO 99



Konami wagt sich aufs Eis. Nach dem großen Erfolg der International Superstar Soccer-Reihe und den eher mittelmäßigen NBA Pro-Spielen folgt jetzt mit NHL Pro 99 der erste Versuch einer Eishockey-Simulation auf dem N64.



erkennen, wie die Kräfteverhältnisse verteilt sind. Bevor das Match beginnt, könnt Ihr noch personelle Veränderungen an den Angriffs- und Abwehrreihen vornehmen, um Euch so gut wie möglich auf den Gegner einzustellen. Dann ist der spannende Moment gekommen. Die Spieler nehmen auf den beiden blauen Linien Aufstellung und lauschen mit verklärtem Blick der Hymne. Dabei wird deutlich, daß jedem Sportler eine andere Gesichtstextur spendiert wurde und es auch körperlich gravierende Unterschiede gibt. Dafür bestehen

die Figuren aus nicht sehr vielen Polygonen, so daß sie etwas kantig aussehen, was aber im Spiel kaum auffällt. Ist der letzte Ton verklungen, beginnt das Publikum zu jubeln, und der Organist spielt die typischen Stimmungsmelodien.

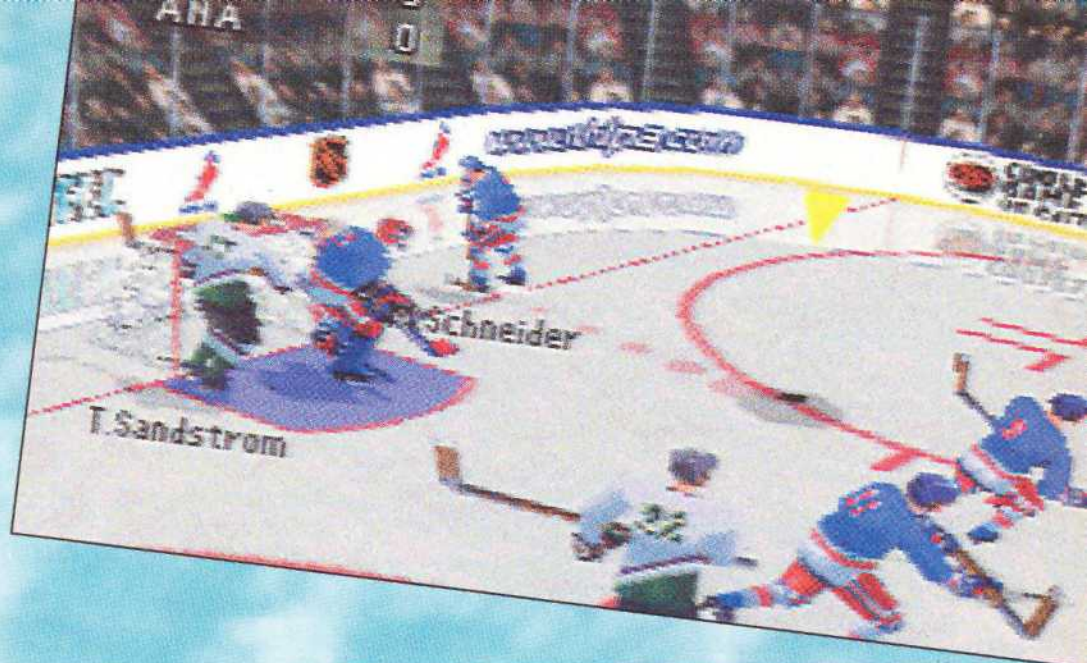
Die Ersatzspieler schwingen sich über die Bande und nehmen auf der Bank Platz, während sich die Startformation für das be-

Wenn ein Eishockey-Spiel auf Nintendos 64-Bit-Konsole Erfolg haben will, muß es sich unweigerlich mit den bisherigen Genrespitzenreitern *NHL 99* von Electronic Arts und *NHL Breakaway 99* von Acclaim messen. Auf den ersten Blick scheint es dann auch so, als ob *NHL Pro 99* diesem Vergleich nicht standhalten könnte. Bei den Spielmodi lassen sich weder Penalty-Schießen noch Trainingseinheiten entdecken. Mit Freundschafts-, Saison- und Play-off-Begegnungen müßt Ihr also auskommen. Auch der sogar bei *NBA Pro 99* (Test siehe S. 54) integrierte Editor zum Erstellen eigener Spieler ist nicht vorhanden. Doch anhand dieser Mängel zu schließen, daß das Konami-Produkt ein schlechter Vertreter

des Eishockey-Sports sei, wäre ziemlich verfrüht, denn die wahren Stärken des Titels offenbaren sich erst später. 31 original NHL-Mannschaften lassen sich für ein Match auswählen. Deren durchschnittliche Werte in den Bereichen Offense, Defense, Checking, Goal Tending und Powerplay werden jeweils durch ein Flächendiagramm dargestellt, das je nach Klasse des Teams größer oder kleiner ausfällt. Durch Vergleichen der Diagramme läßt sich dann genau

POSITIV
Präzise und leicht zu erlernende Steuerung, realistische Atmosphäre





Viele Zwischensequenzen, wie zum Beispiel die Jubelszenen, erzeugen eine spannende Eishockey-Atmosphäre. NHL Pro 99 lässt Fans so schnell nicht mehr los

vorstehende Face Off bereit macht. Schon zu diesem Zeitpunkt lässt *NHL Pro 99* echtes Eishockey-Feeling aufkommen. Die Zuschauer stimmen Gesänge an, der englisch sprechende Kommentator überschlägt sich fast, und kurze Zwischensequenzen zeigen Szenen, die in jedem Eishockey-Match vorkommen. So wird ab und zu einer der beiden Torhüter eingeblendet, während er gerade mit seiner Kelle den Boden von aufgewirbeltem Eis befreit, und Spieler werden beim nervösen Hin- und Herskatzen vor einem Bully von der Kamera eingefangen. Selbst die Replays werden nicht einfach eingeblendet, sondern über den Bildschirmwürfel unter der Hallendecke wiedergegeben. Aber nicht nur die Atmosphäre stimmt, auch das Gameplay weiß zu überzeugen. Schüsse können in Härte und Richtung sehr präzise



getimed werden, und Pässe gehen aufgrund der großzügigen Kollisionsabfrage nur sehr selten daneben. Zudem lassen sich die Akteure wunderbar lenken, wodurch Finthen und Drehungen auch ohne einen Button für spezielle Tricks gelingen. Die Torhüter sind bei *NHL Pro 99* bärenstark und fischen aus Einzelgängen resultierende Schüsse meistens aus der Luft. Ein Antäuschen und ein kluger Paß vor den gegnerischen Kasten sind da die besseren Alternativen und gelingen dank der großartigen Steuerung schon nach kurzer Zeit mit links. Sechs verschiedene Kameraperspektiven lassen ebenfalls keine Wünsche offen, und diverse Regeleinstellungen helfen Euch, die Matches nach Euren Vorstellungen zu verändern. Ein fünfstufiger Geschwindigkeitsgrad ersetzt außerdem ein wenig die fehlende Trainingsoption, da auf unterster Stufe erst einmal geübt werden kann, während auf der schnellsten Einstellung so richtig die Post abgeht und Profis auf ihre Kosten kommen. *NHL Pro 99* entfaltet erst auf dem Eis seine ganze Klasse. Die fehlenden Modi und die kantigen Polygonspieler sind noch vor der er-



Packende Torraumszenen sind keine Seltenheit, und die Torhüter stehen sehr oft unter Dauerbeschuß

sten Puck-Berührung vergessen, wenn man mit Haut und Haaren im Eishockey-Fieber ist. Die überzeugende Steuerung und die stimmungsvolle Präsentation lassen Konamis Titel nicht auf dem neuen und glatten Terrain straucheln, sondern er stellt sich neben *NHL 99* und *NHL Breakaway 99* erhobenen Hauptes auf der blauen Linie auf.

Holger Reher



Alte und neue Ideen



Verschiedene Hilfestellungen machen dem Anfänger den Einstieg einfacher. Die leuchtende Markierung des Pucks ist eine davon, war aber schon in anderen Eishockey-Spielen vertreten. Neu ist die Idee mit der Einstellung des Eiszustandes, wodurch die Steuerung der Spieler stark beeinflusst wird.



Gameplay 1-

Die geniale Steuerung läßt keine Wünsche offen, Pässe und Schüsse gelingen präzise.

Dauerspaß 2

Jedes Match verläuft anders, und die Taktiken laden immer wieder zum Experimentieren ein.

Grafik 2-

Die schnelle Action wird nur selten durch Ruckeln gebremst. Die Figuren sind sehr kantig.

Sound 1-

Zuschauer, Orgelmusik und begeisterte Kommentare erzeugen eine tolle Stimmung.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 115 Seiten

Spieler1-4 (simultan)
Level31 Teams
Schwierigkeitmittel
Rumble Pakja
Speicherkapazität128 MBit
Erhältlichim Handel

FAZIT
2+

Genre:	Sport
Hersteller:	Konami
Entwickler:	KCEO
Preis:	ca. DM 140

NBA PRO 99

Endlich besinnen sich die Jungs der NBA wieder auf das, was sie am besten können: Körbe werfen. Nach vielen Wochen des Streiks sahen sie ein, daß das Spiel auch für ein paar Millionen Dollar weniger Spaß macht und fünf Sportwagen in der Garage doch eigentlich reichen. Zum Glück wurde eine Streikfunktion bei NBA Pro 99 nicht eingebaut, so daß Ihr keine Angst haben müßt, eines Tages nicht spielen zu können, weil die Computer-Sportler mehr Geld haben wollen.



Nach einem einstimmenden Vorspann mit der Basketball-typischen Hip-Hop-Musik lassen sich in einem Menü die verschiedenen Modi und Spieloptionen auswählen. Als erstes sollte man die Matches nach eigenen Wünschen einstellen. Die Länge jedes Spiels kann auf zwei, vier, acht oder zwölf Minuten festgelegt und der Schwierigkeitsgrad in vier Stufen reguliert werden.

Außerdem lassen sich die Regeln in ausgiebiger Weise verändern. So enthält das original NBA-Regelwerk diverse Zeitfestlegungen für bestimmte Aktionen. Bei einem Einwurf von der Seiten- oder Kopflinie muß der Ball innerhalb von fünf Sekunden wieder ins Spiel gebracht, und in höchstens zehn Sekunden aus der eigenen Hälfte über die Mittellinie befördert werden. In der sogenannten



Zone, also dem farbig markierten Bereich unter dem gegnerischen Korb, darf sich ein Spieler sogar nur ganze drei Sekunden aufhalten. Wem das zu stressig ist, schaltet diese Vorgaben am Anfang einfach ab und kann sich dadurch erst einmal in Ruhe an die Steuerung gewöhnen. Das Passen wurde dabei wieder mit dem einfachen Icon-Paß-System realisiert, bei dem jeder Spieler das Symbol eines Pad-Buttons über seinem Kopf schweben hat. Wird der entsprechende Knopf gedrückt, erfolgt der Paß zielgenau zu dieser Person. Bei nicht anspielbereiten Akteuren erscheinen die Symbole dunkler, wodurch sich unnötige Ballverluste vermeiden lassen. Neben den Modi Freundschaftsspiel, Saison und Play-offs, läßt sich auch ein Wettbewerb anwählen, bei dem von fünf Positionen aus, die rund um den Korb entlang der Dreipunktlinie verteilt sind, jeweils fünf Bälle geworfen und, wenn möglich, versenkt werden müssen. Egal, ob gegen den Computer oder bis zu drei menschliche Mitspieler angetreten wird, man kann entscheiden, ob nacheinander oder gleichzeitig mittels Split-screen gepunktet werden soll. Das Zielen



Wenn die Namen der Spieler unter den Füßen eingeblendet werden, ist das grafische Chaos perfekt. Wer daran etwas ändern will, kann im Optionsmenü wahlweise auch die Nummern oder gar nichts anzeigen lassen

Air Jordan

Edit	Name	MICHAEL JORDAN
Load	Face	1
	Jersey	23
	Position	GUARD
	Height	7' 0"
	Weight	198lb
	Hand	RIGHTY
	Bandage	R. ARM ELBOW
	Abilities	L. ARM NORMAL
		O.K. L. LEG NORMAL

Im Editor könnt Ihr Euch den erfolgreichsten NBA-Spieler aller Zeiten, Michael Jordan, erstellen, der aus Lizenzgründen nicht im Spiel enthalten ist.

Not in my house



Die Replay-Funktion erlaubt richtige Studien: Der Shooting Guard versucht einen Slam dunk anzusetzen und schraubt sich in die Luft. Im letzten Moment drückt sich der Center vom Boden ab, um den Ball zu stehlen.



Im spannenden Dreipunktewettbewerb kann optional nacheinander oder gleichzeitig per Splitscreen gegeneinander angetreten werden. Die Steuerung ist dabei sehr exakt ausgefallen und garantiert spannende Duelle

erfolgt dabei mit dem Analogstick, der gefühlvoll nach hinten gezogen und dann losgelassen werden muß. Präzise Würfe gelingen bei dieser Steuerungsart erst nach einiger Zeit der Übung, was den Dreipunktewettbewerb auch längerfristig, vor allem gegen Freunde, spannend macht. In regulären Begegnungen wird einfach per Knopfdruck geworfen, wobei für die Zielgenauigkeit das richtige Timing beim Loslassen des Buttons ausschlaggebend ist. Leider wurde die Blockfunktion nicht so gut realisiert, denn die Spieler springen immer erst hoch, bevor sie sich mit gehobenen Armen vor den Angreifer stellen. Bei diesem Sprung hat man selbst keinerlei Kontrolle über den Akteur, und der Konkurrent hat genügend Zeit, den entscheidenden Paß anzusetzen. Eine direkte Aktivierung des Sportlers, der am nächsten

POSITIV
Unterhaltsamer
Dreipunktewettbewerb, NBA-Lizenz



zum Korb oder zum ballführenden gegnerischen Spieler steht, gibt es nämlich nicht, so daß ein wildes, sehr zeitintensives Durchschalten beginnt, währenddessen der Ball meistens schon im eigenen Korb gelandet ist.

Wirklich Neues bietet NBA Pro 99 nicht. Neben den bekannten Modi ist auch der übliche Spieler-Editor mit an Bord, und Sportler können von einer Mannschaft in die andere getauscht werden, um sich das persönliche Dreamteam zu erstellen. Der gut gelungene Dreipunktewettbewerb gehört ebenfalls schon zur Standardausstattung eines jeden Basketball-Spiels, das etwas auf sich hält, wie das Vorhandensein aller aktuellen NBA-Teams. Selbst das grafische Niveau ist im Vergleich mit dem schwachen Vorgänger gleichgeblieben, und durch die wenigen Animationsphasen, die daraus re-



Im zoombaren Replay kommen die spektakulären Slamdunks und Würfe erst so richtig zur Geltung

NEGATIV
Kompliziertes
Durchschalten der
Spieler, verwaschene Grafik

sultierenden zackigen Bewegungen der Sportler und die verwaschenen Konturen aller Beteiligten und des Balls geht die Übersicht sehr oft verloren.

Wer also auf der Suche nach einem guten Basketball-Spiel für sein N64 ist, sollte sich für Kobe Bryant in NBA Courtside oder NBA Live 99 entscheiden, die alle notwendigen Features enthalten und zudem von der Steuerung und Grafik her wesentlich besser gelungen sind als NBA Pro 99.

Holger Reher

Gameplay 3-

Das Blocken und das Auswählen eines bestimmten Spielers sind schlecht gelungen.

Dauerspaß 3

Leider ist für Langzeitmotivation nur durch den guten Dreipunktewettbewerb gesorgt.

Grafik 3+

Wenige Animationsphasen lassen die Bewegungen der Akteure sehr eckig wirken.

Sound 2

Die Soundkulisse ist ebensogut gelungen wie die groovigen Hip-Hop-Tracks.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: 123 Seiten

Spieler 1-4 (simultan)
Level 29 Teams
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

Genre:
Puzzlespiel

Hersteller:
Infogrames

Entwickler:
Big Bang Software

Preis:
ca. DM 100

LODE RUNNER 3-D

Zweidimensionale Spiele sind out, 3D ist in. Selbst den actionlastigen Puzzle-Klassiker Lode Runner hat es nun in die dritte Dimension verschlagen. Zumindest optisch, denn Bewegungsfreiheit bietet das Spielgeschehen nicht. Und was wie ein weiteres Jump & Run aussieht, entpuppt sich bei näherer Betrachtung als eine Herausforderung für Knobel-Fans, die es in sich hat.



Das verschwommene Etwas in der Bildmitte ist unser Lode Runner. Mit Hilfe der Bombe vor seinen Füßen muß er den braunen Block rechts wegsprengen, hinter dem schon zwei Schergen des Bösen auf ihn warten



Der Bewegungsradius ist durch die Bahnen auf den Plattformen und die Pfeile an den Seiten festgelegt



In den Bonusleveln habt Ihr jeweils nur eine Chance, um die herumliegenden Extraleben zu erreichen

Grafik sucht jeder Mensch unweigerlich nach seiner Brille. Die unglückliche Farbwahl tut ein übriges, um die Grafik zu einer breiigen, verschwommenen Masse werden zu lassen. Dazu kommen Ruckeln, Zwischensequenzen, die aus einer Handvoll Polygonen bestehen, und als Krönung des Ganzen Ladezeiten (bzw. Entpackzeiten), die sich gewaschen haben. Aber so schnell lassen wir uns nicht abschrecken, denn schließlich gehört *Lode Runner* zu den Puzzle-Klassikern (siehe Kasten). Der Einstieg in das Spiel geht leider noch etwas träge vonstatten. Die ersten Level sind

nur zum Warmwerden gedacht und führen den Spieler ganz allmählich an die verschiedenen Features des Spiels heran. Im Prinzip geht es immer darum, eine Figur durch einen Level zu steuern und darin alle Goldstücke (die dem Logo der *Star Wars*-Rebellen nicht unähnlich sehen) einzusammeln. Die Fähigkeiten des Helden sind äußerst begrenzt: Er kann laufen, Bomben

Falls es das Ziel der Programmierer gewesen sein sollte, Interessenten auf den ersten Blick abzuschrecken, so ist dieses Vorhaben bestens gelungen. Die technische Umsetzung des Spiels spottet jeder Beschreibung. Man mag ein Joint Venture mit der Optikerinnung vermuten, denn angesichts der

POSITIV

100 Level,
hervorragend
ausgearbeitete
Puzzles



Wars-Rebellen nicht unähnlich sehen) einzusammeln. Die Fähigkeiten des Helden sind äußerst begrenzt: Er kann laufen, Bomben

NEGATIV



Technisch eines
der schlechtesten
Spiele unserer Zeit

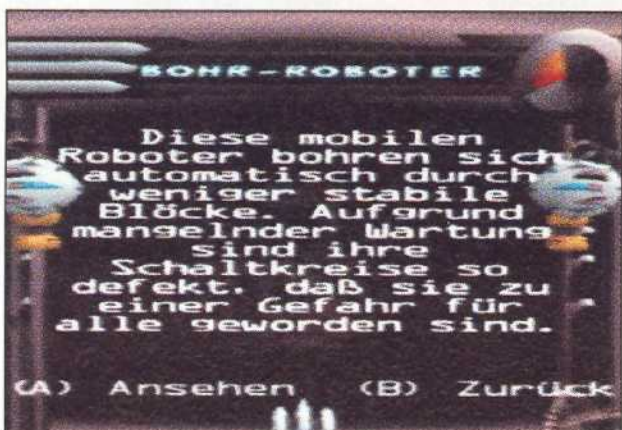
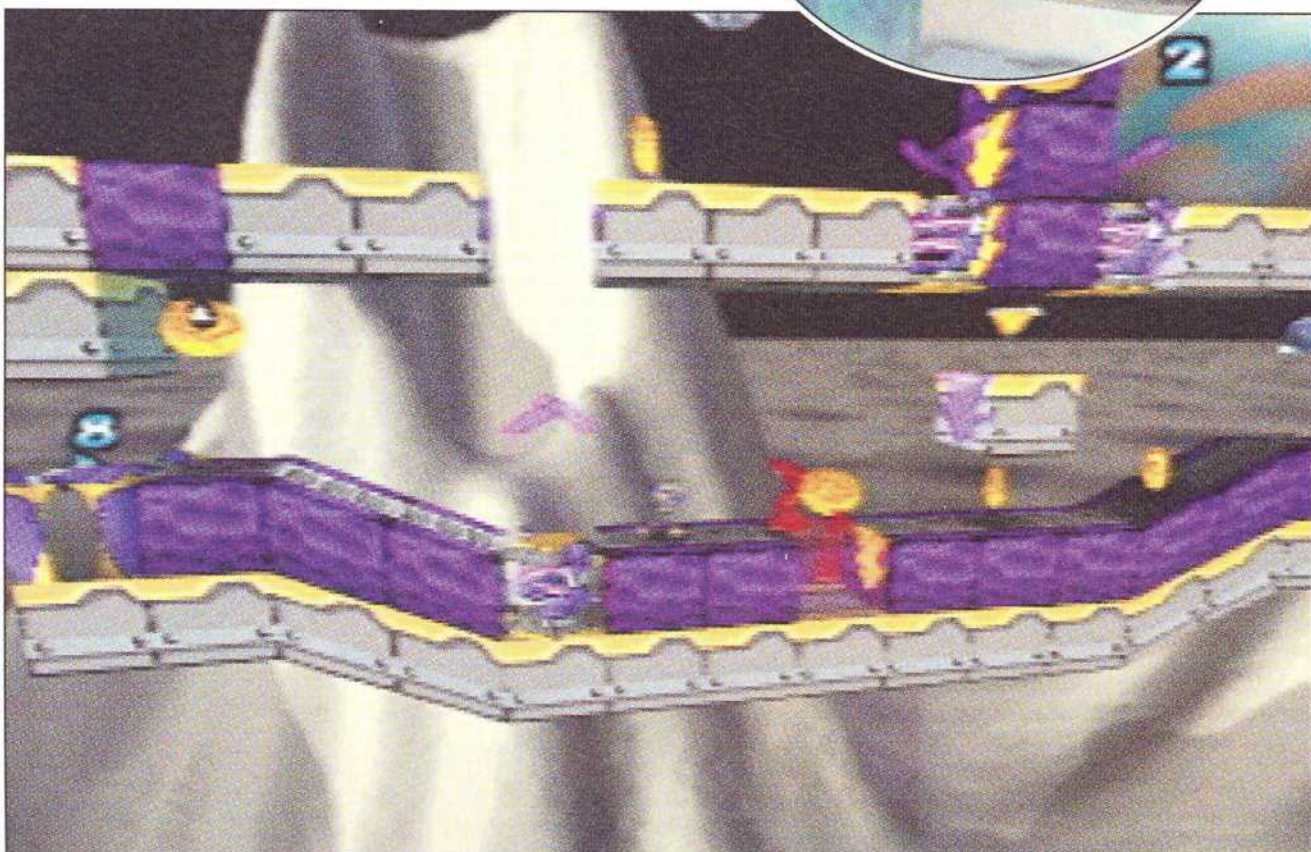
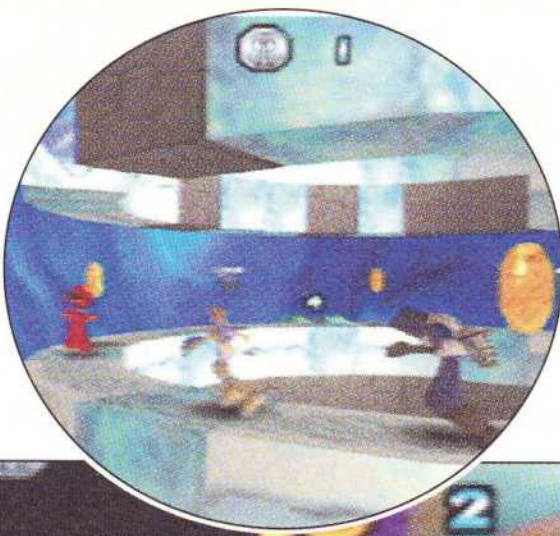
werden. Sprengt Ihr ein Loch, fällt Ihr hindurch auf die Ebene darunter. Fallen kann die Spielfigur nämlich endlos, ohne zu Schaden zu kommen. Vorausgesetzt, sie landet auf festem Boden. Die Gegner (die von der Anleitung des Spiels als die Schergen des Mad



So ein Lode Runner hat es nicht leicht: Er kann gepregelt, eingemauert, verbrannt, von den Bösen erwischt werden und muß sich auch noch mit Ladezeiten herumplagen



Die Perspektive kann frei gewählt werden. Diese sieht zwar nett aus, ist aber absolut unpraktisch



Die Bildschirmttexte stehen in fünf Sprachen zur Verfügung. Sprachausgabe gibt es allerdings nicht

Emperor Monks beschrieben werden) bleiben jedoch in den Löchern stecken. Bis sie nach einiger Zeit wieder hinauskrabbeln, könnt Ihr gefahrlos über sie drüberlaufen. Da die Löcher sich nach einiger Zeit von selbst wieder schließen, kann man die Mönche mit dem richtigen Timing so auch beseitigen. Sie tauchen dann allerdings an ihrem Ursprungsort wieder auf.

Oft müßt Ihr Euch den Weg durch mehrere Ebenen aus Steinen graben. Das ist mit diversen Schwierigkeiten verbunden. Die Bewegungen des Lode Runners sind meist auf die Richtungen links und rechts beschränkt. Nur wenn ein Stein mit einem Pfeil an der Seite markiert ist, kann man dort hinunterspringen. Löcher können nur in das Feld unmittelbar links oder rechts von der Spielfigur gegraben werden. Der Blaster hat zudem einen mächtigen Rückschlag, so daß unser Lode Runner bei der Benutzung um ein Feld zurückgeschleudert wird. Wer sich durch eine drei Ebenen tiefe Steinmauer graben will, muß also in der oberen Ebene drei Steine entfernen, um in der mittleren noch zwei Blöcke

entfernen zu können, um schließlich einen einzelnen Stein in der unteren Ebene entfernen zu können. Eine Bombe schließlich sprengt den Block, auf dem sie liegt, sowie die daran angrenzenden Blöcke. Entscheidend ist außerdem, daß sich nur bestimmte, farblich gekennzeichnete Quader auflösen lassen. Unter diesen Voraussetzungen muß man nun genau überlegen, auf welchem Weg man vorgehen kann, ohne sich dabei selbst in eine Sackgasse zu graben oder von den Mönchen erwischt zu werden.

Im Laufe des Spiels kommen dann immer neue Spielelemente hinzu: Fahrstühle, bewegliche Plattformen, Teleporter, Flam-

men, die ganze Plattformen erhitzen und damit unbegehrbar machen, automatische Bohrer und vieles mehr.

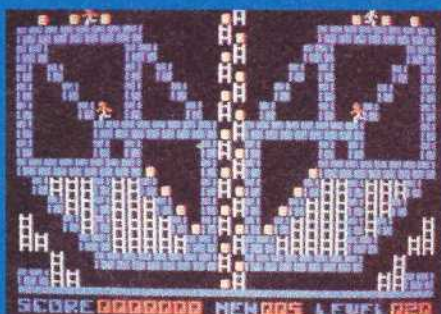
Um alle 100 Level zu schaffen, benötigt Ihr viel Kombinationsgabe, logisches Denken, das richtige Timing und auch viel Geschick. Wer sich auf *Lode Runner 3-D* einläßt, hat ausreichend Gelegenheit, Rätsel auszutüfteln und seine Cleverness unter Beweis zu stellen. Natürlich brauchen Spiele dieser Art keine gute Grafik, aber in diesem Fall wird es einem wirklich nicht leicht gemacht zu erkennen, daß unter der verwaschenen Schale ein interessanter und manchmal sogar genialer Kern schlummert.

Klaus-Dieter Hartwig



Um in der gezeigten Situation (Bild 1) nach unten zu gelangen, wird der erste Block per Blaster zerschossen (Bild 2) und mit Hilfe einer Bombe, die vorher eingesammelt werden muß, werden die anderen beiden gesprengt (Bild 3). Eile ist geboten, denn die Blöcke wachsen nach kurzer Zeit wieder nach. Die grauen Mauersteine sind hingegen unzerstörbar.

Der Klassiker



Championship Lode Runner

Lode Runner 3-D basiert auf einem Computer-Klassiker aus dem Jahre 1983. Das 2D-Original wurde von Doug E. Smith für den Apple II entwickelt, es folgten Umsetzungen für alle damals gängigen 8-Bit-Computer wie Atari 800 und Commodore 64 sowie die Fortsetzungen *Championship Lode Runner* und *Lode Runner Returns* (in isometrischem 3D). Seitdem tauchte der Titel immer mal wieder auf, 1987 zum Beispiel für NES oder erst kürzlich für PCs. *Lode Runner 3-D* ist die erste Variante, die sich komplett von dem genialen 2D-Konzept löst.

Gameplay	3+
Die träge Steuerung und das elendige Geruckel trüben die ansonsten guten Ansätze.	
Dauerspaß	2
Einige Level fordern die grauen Zellen bis zum Äußersten, jede Welt bietet neue Features.	
Grafik	4-
Daß die verwaschene Grafik hochauflösend ist, fällt nur durch das kräftige Ruckeln auf.	
Sound	4
Effekte sind fast nicht vorhanden, die Musik dudelt meist recht unauffällig vor sich hin.	
Modulspeicher:	ja (4 Spielstände)
Controller Pak:	nein
Spieler	1
Level	100
Schwierigkeit	mittel-hoch
Rumble Pak	ja
Speicherkapazität	64 MBit
Erhältlich	ab Mitte Mai
FAZIT	
3+	

Genre:
Jump&Run

Hersteller:
Sunsoft

Entwickler:
Japan System Supply

Preis:
ca. DM 130

CHAMELEON TWIST 2

Was ist grün, und wenn man auf einen Knopf drückt, kommt etwas Rotes zum Vorschein? Falsch, kein Frosch im Mixer, gemeint ist das Chamäleon aus Chameleon Twist 2. Das ist nämlich grün und kann auf Tastendruck seine knallrote Zunge ausfahren.



Auf seiner Reise durch die Zauberwelt bekommt es unser Chamäleon mit den verschiedensten Gegnern zu tun. Hier kämpft er gerade gegen eine wilde Horde Pilze



als sie tatsächlich war. Eine weitere Kritik geht an die Steuerung, die im Vergleich zum Vorgänger noch verzögerter und ungenauer ausgefallen ist. Meist schnell die Zunge deswegen nicht in die gewünschte Richtung.

Von kniffligen Rätseln, wie sie vorher noch zu finden waren, werdet Ihr auch nichts sehen. Vielmehr beschränkt sich das Leveldesign auf Jump&Run-Einlagen, wobei die Welten zunehmend anspruchsvoller und auch grafisch interessanter werden.

Völlig unverständlich für eine Fortsetzung ist jedoch der Verzicht auf den ehemals vorhandenen Vierspieler-Battle-Modus. So stapft Ihr die ganze Zeit allein durch die Gegend, freut Euch anfangs noch über die

POSITIV
Die Zunge läßt lustige Aktionen zu, optisch gelungene Level



Daß ein Chamäleon sein Aussehen verändern kann, wissen wir ja, aber daß sich solche Wandlungen auch auf die Statur auswirken, ist schon etwas ungewöhnlicher. Davy, der animaische Held in Chameleon Twist 2, mußte solche Erfahrungen durchmachen und geht nun aufrecht. Schuld ist eine Zauberwelt, in die er aus Versehen katapultiert wurde. Und wenn er schon mal da ist, kann er auch gleich ein paar Schwierigkeiten bewältigen, dachten sich die Entwickler.

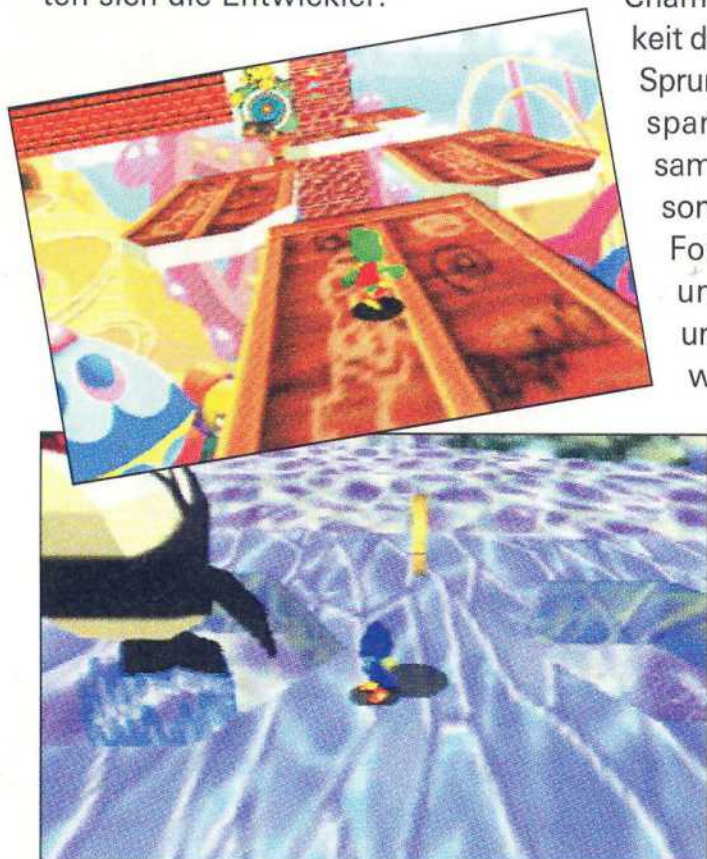
So muß er sich gegen Horden von Feinden wehren, Abgründe überqueren, über Plattformen springen oder sich von Pfahl zu Pfahl schwingen. Dabei hilft ihm seine extralange Zunge, die Ihr auf Knopfdruck ausfahren und dann lenken könnt. Verschluckte Gegner werden wieder ausgespien und so als Geschosse verwendet. Die Einsatzmöglichkeiten dieser Zunge sind vielfältig, doch das waren sie auch schon beim Vorgänger. Immerhin hat unser Chamäleon eine neue Fähigkeit dazugelernt: Es kann im Sprung einen Fallschirm aufspannen und damit langsam zu Boden segeln. Ansonsten bietet Euch diese Fortsetzung sechs neue, umfangreiche Welten und die gleichen Mankos wie der erste Teil: Die Kamerawinkel sind meistens dermaßen ungünstig gewählt, daß Ihr Entfernungen nur sehr schwer abschätzen könnt. So fällt Ihr oft in den einen oder anderen Abgrund, weil zum Beispiel eine schwebende Plattform aus dem Blickwinkel heraus näher erschien,

als sie tatsächlich war. Eine weitere Kritik geht an die Steuerung, die im Vergleich zum Vorgänger noch verzögerter und ungenauer ausgefallen ist. Meist schnell die Zunge deswegen nicht in die gewünschte Richtung. Von kniffligen Rätseln, wie sie vorher noch zu finden waren, werdet Ihr auch nichts sehen. Vielmehr beschränkt sich das Leveldesign auf Jump&Run-Einlagen, wobei die Welten zunehmend anspruchsvoller und auch grafisch interessanter werden. Völlig unverständlich für eine Fortsetzung ist jedoch der Verzicht auf den ehemals vorhandenen Vierspieler-Battle-Modus. So stapft Ihr die ganze Zeit allein durch die Gegend, freut Euch anfangs noch über die

NEGATIV
Ungenauere Steuerung, ungünstige Kamerawinkel, kaum Abwechslung

zahlreichen Verwendungsmöglichkeiten der Zunge und die nette Levelgestaltung und merkt nach einiger Zeit, daß die ungenaue Steuerung auf Dauer zu sehr ins Gewicht fällt. Aus der damals originellen Idee wurde eine nur knapp über dem Durchschnitt liegende Hausmannskost gemacht. Schade drum!

Tobias Partetzke



In der Eiswelt müßt Ihr auf jeden Schritt achten. Eine übereifrige Bewegung, und Ihr flutscht in den Abgrund

Gameplay	3+
CT 2 lebt von den netten Einsatzmöglichkeiten der Zunge. Die Steuerung trübt den Spaß.	
Dauerspaß	3-
Allein wird es schnell langweilig, und mit mehreren Spielern könnt Ihr nicht antreten.	
Grafik	2
In den sechs Spielabschnitten wird Euch eine Menge grafische Abwechslung geboten.	
Sound	3-
Da lagen die Entwickler auf der faulen Haut. Die Musiken klingen dröge und einfallslos.	
Modulspeicher:	nein
Controller Pak:	ja, 5 Seiten
Spieler	1
Level	6
Schwierigkeit	mittel
Rumble Pak	ja
Speicherkapazität	96 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	3

FUN, FUN, FUN



**JEDE
WOCHE
NEU!**

Alles drin:

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



WALT DISNEY'S
MICKY MAUS

So viel Spaß muss sein.



WWW.micky-maus.de

Genre:
RennspielHersteller:
MidwayEntwickler:
Atari GamesPreis:
ca. DM 150

CALIFORNIA SPEED



Wer würde bei dem in Deutschland oft vorherrschenden Schmuddelwetter nicht gerne seine sieben Sachen packen und in sonnigere Gefilde reisen. Wer dann auch noch auf Rennsport steht, findet in California Speed aber leider nicht die richtige Kombination.



Ich drehe schon seit Stunden hier so meine Runden. Es trommeln die Motoren, es dröhnt in meinen Ohren. Du sitzt bei Kaffee und Kuchen, und ich kurv' hier 'rum

Der sonnige Bundesstaat der USA wurde in insgesamt 16 Abschnitte unterteilt, wobei Ihr die Möglichkeit habt, diese alleine im Single-Race- oder in einem Championship-Modus gegen sieben computergesteuerte Konkurrenten zu befahren. Auch zu zweit kann mit jeweils einem der 21 Vehikel über die Renn-

chen Bremseinsatz läßt sich jede noch so enge Kurve meistern, ohne daß auch nur einer der Wagen ausbrechen würde. Bis auf minimale Unterschiede in der

NEGATIV



Zu einfach,
anspruchslöse
Steuerung, keine
Abwechslung



strecken gerast werden, was im Vergleich zum Solospiel wenigstens noch etwas Spaß macht. Im Solospiel läßt die Motivation spätestens dann rapide nach, wenn man alle Kurse gesehen hat. Mancher Spieler wird nicht einmal bis dahin durchhalten, da die Steuerung der Fahrzeuge sowie die Streckenführung keinerlei Herausforderung bieten. Ohne jegli-

Lenkdynamik lassen sich diese außerdem alle gleich steuern, und bieten nur durch ihr Aussehen und die Möglichkeit der Farbänderung Abwechslung. Neben diversen amerikanischen Muscle Cars, einem BMW Z3 und einer Corvette kann auch ein klappriger Golfwagen gewählt werden. Dabei handelt es sich aber keineswegs um einen VW, sondern um das Beförderungsmittel der Golfer, das in bester Panzermanier durch jeden vermeintlich massiven Baum rast und ihn in seine Polygoneinzelteile zerlegt. Dieses Kunststück beherrschen übrigens alle Fahr-



zeuge, so daß Ihr noch nicht einmal besonders aufpassen müßt, wohin Ihr fahrt.

Die Grafik von California Speed ist zwar bunt, aber dermaßen detailarm und verwaschen, daß auch dadurch keine große Freude aufkommen mag. Selbst die Tatsache, daß die Kurse ziemlich ausgedehnt sind, kann man dem Spiel nicht wirklich zugute halten, wenn man sich ansieht, wie es zu den langen Fahrzeiten kommt: Besonders markante Streckenabschnitte werden einfach ein paarmal aneinandergehängt. So durchkurvt Ihr zum Beispiel ein Kauf-

technische Rahmen hinkt dem Standard deutlich hinterher. Wer sich für die Thematik des Spiels interessiert, sollte lieber zu Cruis'n World oder Rush 2 greifen, die auf jeden Fall mehr zu bieten haben als California Speed, das in Kürze auch bei uns in Deutschland erscheinen wird.

Holger Reher

POSITIV

Kurzfristig
unterhaltsamer
Zweispeler-Modus



haus ganze viermal, was Euch spätestens beim dritten Anlauf keinen Spaß mehr machen dürfte. Die Automatenumsetzung wirkt lieblos programmiert und bietet keine neuen Ideen. Die Strecken stellen, selbst für Anfänger, keine Herausforderung dar, und der

Gameplay

5+

Das einzige, was Ihr bei California Speed beherrschen müßt, ist das Gasgeben.

Dauerspaß

5+

Selbst der Zweispeler-Modus fesselt nicht lange, denn die Strecken sind zu langweilig.

Grafik

4

Die Grafik ist verwaschen und detailarm, aber die Geschwindigkeit ist relativ hoch.

Sound

3

Typische Beach-Boys-Klänge laufen im Hintergrund. Die Effekte sind weniger gut.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: ja, 34 Seiten

Spieler 1-2 (simultan)
Level 16 Strecken
Schwierigkeit niedrig
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich als Import (us)

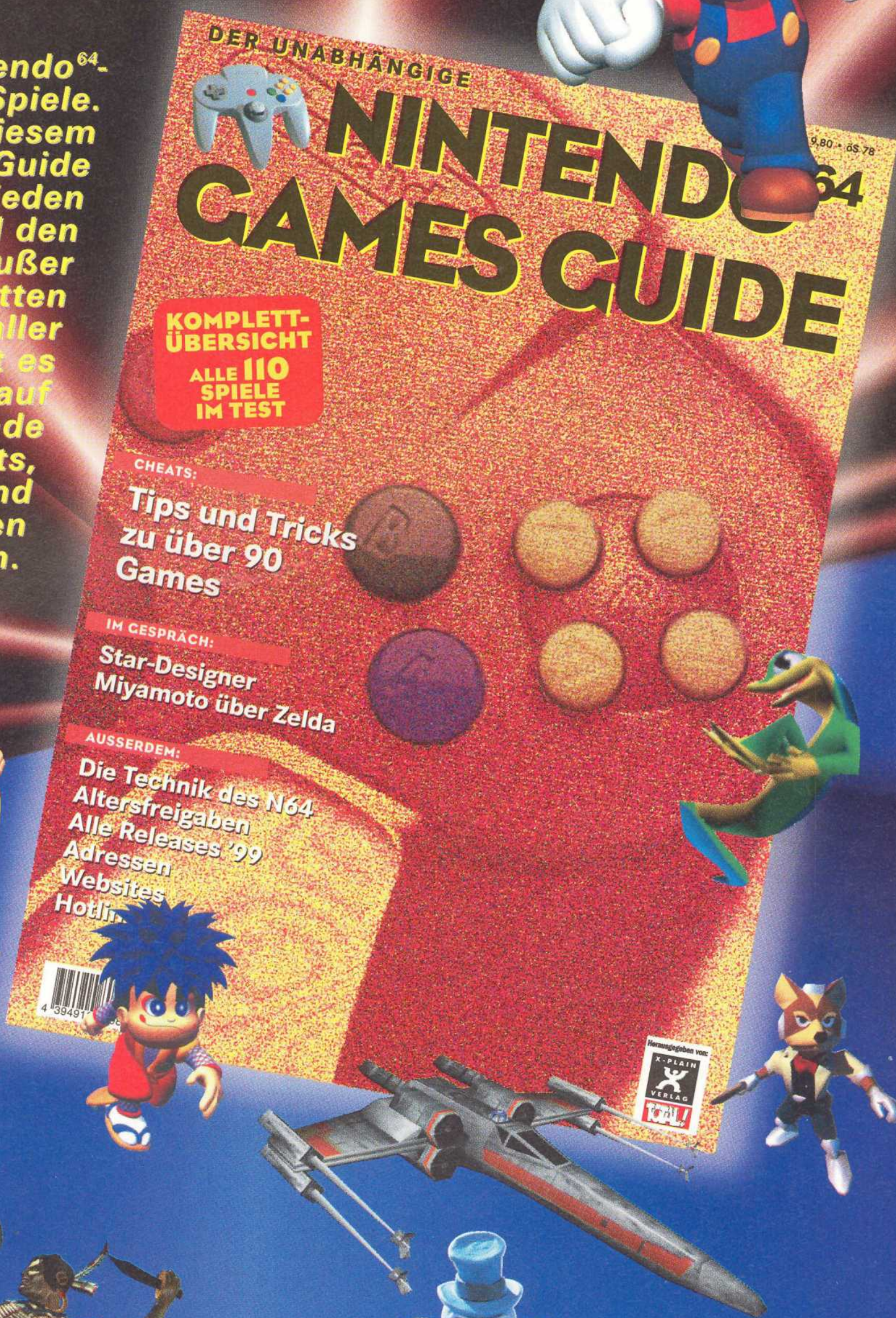
FAZIT
5+

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.



Anime & Manga

Pokémon

(GOT YA!)

Die kleinen Monster haben Japan im Sturm erobert und sind mittlerweile auch in den USA extrem beliebt. Neben den millionenfach verkauften Game-Boy- und N64-Spielen sowie einer unüberschaubaren Zahl von Merchandising-Artikeln manifestiert sich der überwältigende Erfolg der Pocket Monsters zudem in einer Anime-Serie, die wir Euch an dieser Stelle vorstellen wollen. So bunt und actiongeladen habt Ihr die Welt von Pikachu und Co. noch nie zu Gesicht bekommen.



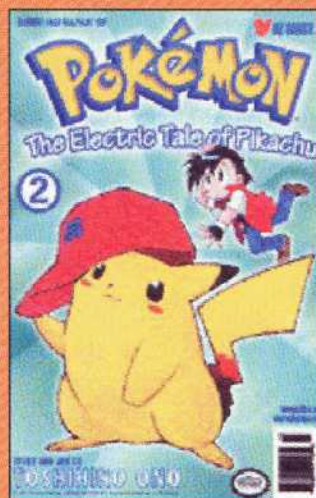
Inzwischen sind die Pokémons auch auf der großen Leinwand zu bestaunen. Hier seht Ihr ein Bild aus dem Film, der sich aus den beiden Teilen *Pikachu's Summer Vacation* und *Mewtwo strikes back* zusammensetzt

Der größte Pokémon-Trainer aller Zeiten

Pioneer Entertainment orientierte sich bei der Produktion der Anime-Serie sehr genau an der von Nintendo erschaffenen Welt der *Pocket Monsters* (beziehungsweise *Pokémon*, was der amerikanische Titel ist). In der ersten Folge seht Ihr, wie Ash Ketchum sein Zuhause verläßt, um der größte Pokémon-Trainer der Welt zu werden. Sein erster Schützling mit noch recht bescheidenen Kräften ist Pikachu. 150 weitere der kampflustigen Fabelwesen muß Ash noch fangen, bevor er sein großes Ziel erreicht. Daß dies kein einfaches Unterfangen ist, versteht sich von selbst, denn die phantastische Welt der *Pocket Monsters* ist voller unbekannter Abenteuer und Gefahren. Mit dem Team Rockets, einer Bande gewissenloser Wilderer, die sich nicht an den Ehrenkodex der Trainer halten und sich Pikachu unter den Nagel reißen wollen, bekommt Ash gleich zu Beginn seiner Reise Probleme. Doch er ist nicht alleine und erhält Hilfe von Misty, einer Expertin für Wasser-Pokémon. Wie Ihr sicherlich schon

Pokémon – der Comic

Wo eine erfolgreiche Anime-Serie ist, ist ein entsprechende Manga-Reihe natürlich nicht weit. Sechs verschiedene japanische Magazine drucken die Abenteuer von Ash und Pikachu regelmäßig ab, und seit einem Jahr sind sie über Viz Communications auch in englischer Sprache in den USA erhältlich. Die erste vierteilige Serie mit dem Titel *Pokémon: The Electric Tale of Pikachu* konnte in den Staaten sogar die Verkaufszahlen von *Dragon Ball Z* übertrumpfen. Sie beschreibt das erste Zusammentreffen der beiden Hauptdarsteller in einer deutlich anderen Form als der Anime und präsentiert sich auch im weiteren Verlauf der Geschichte sehr eigenständig. So entdeckt Ash Pikachu, als er sich an den Stromkabeln seines Hauses vergreift und einen Kurzschluß verursacht. Die zweite Manga-Serie mit dem Titel *Pokémon: Pikachu Shocks Back* ist seit März in den USA erhältlich.

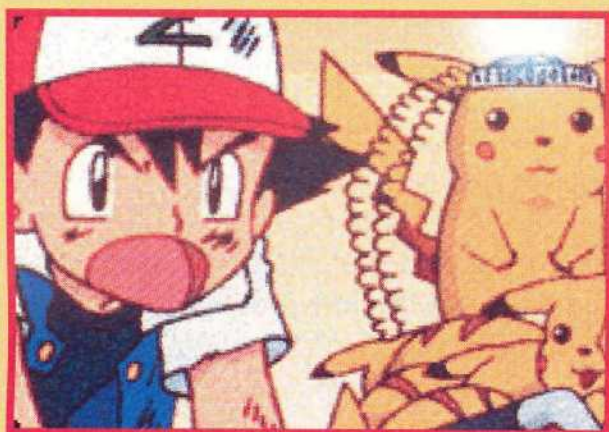


Pocket Monsters Silber und Gold

Auch auf dem Game Boy wird die unaufhaltsame Erfolgsgeschichte der *Pocket Monsters* fortgesetzt. Im Juni dieses Jahres erscheinen in Japan die Editionen Gold und Silber mit ganz neuen Monstern, die den Sammeltrieb der Millionen Fans sicherlich in ungeahnte Bereiche vorantreiben werden. Genau wie bei den Vorgängern Blau und Rot werden sich die Versionen wiederum in einzelnen Monstern unterscheiden, die man per Link-Kabel tauschen kann.



geahnt habt, geht alles gut für unsere Helden in dieser ersten Auseinandersetzung aus, doch die wirklichen Prüfungen warten noch auf sie. Zusammen mit zwei neugewonnenen Pocket Monstern versuchen Ash und Misty als nächstes, das Geheimnis des Mount Moon zu lüften, wo einer Legende nach der mächtige Mondstein versteckt sein



RTL 2 wird die Anime-Serie ab Herbst, zum Deutschland-Release der GB-Spiele, ausstrahlen

Monster setzen je nach Erfahrungsstand ihre unterschiedlichen Attacken und Moves ein, die mit einem Gewitter von grafischen Effekten begleitet werden. Im Dezember '97 verursachten diese blitzartig wechselnden Farbimpulse einen handfesten Skandal in Japan. Während der Ausstrahlung einer Folge, in der mit einer Bombe ein Computervirus zerstört wird, brachen 651 Kinder mit epileptischen Anfällen zusammen, die durch ein fünfsekündiges Flackern verursacht wurden. Diese Meldung ging damals um die ganze Welt und der Privatsender TV Tokyo Network nahm die Serie für einige Tage aus dem Programm. Für die Ausstrahlung in den USA wurden die Szenen, die bei Menschen mit fotoempfindlicher Epilepsie Anfälle auslösen könnten, komplett entfernt. Ansonsten hätte man wahrscheinlich mit einer Lawine von Schadensersatzprozessen rechnen können.

Wann die Pocket Monsters nun ihren offiziellen Auftritt in Deutschland feiern werden, steht immer noch nicht genau fest. Nintendo peilt weiterhin einen Termin im Herbst an, zu dem dann auch die Anime-Serie im Fernsehen zu sehen sein wird.

Marco Häntsch



Pocket Monsters Stadium 2

Im zweiten Teil des Arenakampfes marschieren endlich alle 151 Pocket Monsters auf, um ihre Kräfte zu messen. Wiederum können die auf dem Game Boy erspielten beziehungsweise gefangenen Monster mit Hilfe des 64GB Pak auf den großen Bildschirm gezaubert werden. Dort können sie sich in einigen neuen Spielmodi wie beispielsweise dem Chibbikko Club, einer Sammlung von neuen verschiedenen Mini-Games für bis zu vier Teilnehmer, oder dem Winner's Caste versuchen. In Japan soll das Spiel im Herbst auf den Markt kommen. Aufgrund des großen Erfolges plant Nintendo, die *Pocket Monsters Stadium*-Serie auch in den USA zu veröffentlichen. Für Europa gibt es zu diesem Thema noch keine Aussage.



Genre:
Foto-Safari

Hersteller:
Nintendo

Erhältlich:
als Japan-Import

Wer kennt sie nicht, die Situation: Man latscht mit einer Fotokamera durch den Wald, als plötzlich ein seltenes Pokémon aus dem Gebüsch hüpf. Doch bevor man die Kamera gezückt hat, ist die Laune der Natur wieder im Unterholz verschwunden. Nun geht ein lang gehegter Menschheitstraum in Erfüllung: eine Umsetzung dieser Thematik für N64.

POCKET MONSTERS SNAP



Vor einem Monat hätte man *Pocket Monsters Snap* noch für einen gelungenen Aprilscherz halten können, denn der Spielinhalt klingt nach der dümmsten Idee, die jemals einem Videospiel zugrunde lag: Ein kleiner Junge rollt mit einem obskuren Fahrzeug namens Zero One auf festgelegten Pfaden durch eine Landschaft und macht dort Fotos von Pokémon. Doch überraschenderweise macht die Sache mächtig Spaß! Parallelen zu den Fotomissionen in *PilotWings 64* sind sicherlich kein Zufall. Anders als bei dem Klassiker wird jedoch nicht automatisch das beste Motiv bewertet. Zuerst müßt Ihr Bilder auswählen, da pro Monsterart nur ein einziges Bild eingereicht werden darf. Dieses wird dann nach verschiedenen Kriterien bewertet, zum Beispiel ob das Monster frontal erwischt wurde, wie groß es im Bild ist et cetera. Durchfahrt Ihr einen Level zum zweiten Mal, werdet Ihr feststellen: Die Pokémon stehen jedesmal exakt an derselben Stelle bzw. laufen genau die gleichen Wege. Dabei fällt Euch vielleicht auf, daß weit draußen im Meer ein Seeungeheuer schwimmt, das Ihr vorher noch nicht beachtet habt, oder daß hinter Eurem Rücken für einen kurzen Moment ein Pokémon aus dem Gebüsch lugte, als Ihr Euch auf den auffälligen Pikachu auf der anderen Seite konzentriert habt. Und was ist



Die Foto-Safari umfaßt mindestens sieben Level, die z. T. erst durch skurrile Aktionen geöffnet werden

nur mit dem dicken Viech, das am Streckenrand pennt und dessen Kopf hinter dem beachtlichen Bauch versteckt ist? Des Rätsels Lösung heißt Apfel. Dieses Obst bekommt Ihr später als Extra verliehen. Wenn Pikachu auf die geworfene Frucht zuläuft und sich über das Geschenk freut, gibt das mächtig Bonuspunkte für das Foto. Oder Ihr könnt Tiere aus ihrem Bau hervorlocken, die sich sonst nicht gezeigt hätten. Es kann aber auch vorteilhaft sein, den Pokémons Äpfel an die Birne zu donnern und sie k.o. zu werfen, so daß sie als perfektes Stilleben vor Eurer Linse liegenbleiben. Andere sind robuster veranlagt und rennen wütend auf

Euch zu, was auch ein punkteträchtiges Motiv abgeben kann. Später gibt es als weitere Extras zum Beispiel eine Stinkbombe, und (mindestens) sechs weitere Level sind freizuschalten. Mit simpelsten Mitteln werden sogar interessante Puzzles erzeugt. So müßt Ihr etwa Turtoise mit Äpfeln aus dem Wasser treiben. Am Stand schleudert Ihr ihm gezielt eine Stinkbombe an den Körper, so daß er auf seinem Panzer den Hügel hinaufrutscht und dort auf Meow Meow prallt, der den Hang herunterkugelt und auf einem Schalter liegenbleibt, der einen weiteren Level öffnet. So albern *Pocket Monsters Snap* als Spiel auch sein mag, es entpuppt sich als originelles und höchst unterhaltsames Programm, das (jüngere) *Pokémon*-Fans mit Sicherheit begeistern kann. In Japan belegte die Foto-Safari mehrere Wochen lang Platz eins der Verkaufscharts. Im Sommer erscheint das Programm in den USA, und wenn das *Pokémon*-Phänomen im September nach Deutschland schwappt, wird *Snap* sicherlich auch dabei sein.

Klaus-Dieter Hartwig

No.	名前	コース	とく
125	エリカ	トンネル	3100
126	アサ	アサ	5050
129	コイキング	かいこ	3400
131	ラプラス	ビーチ	180
132	メタモン	どうく	2360
133	イーブイ	ビーチ	790
137	カリボン	リバー	3140
142	カビゴン	ビーチ	470
146	フニャー	アサ	6420
147	ミニリュウ	かいこ	240

ポケモン・レポート		
アサギダネ		
スペシャル	0	1000
ポイント	1200	1000
テクニック	1000	1000
いんげん	1000	1000
なま	60	

でんかい	
ガルーラ	こんかい
500	おはき
50	おー
550	テクニック
	どうく
	3960



Bekannte Pokémons werden wie bei den Game-Boy-RPGs der Serie in den sogenannten Pokédex eingetragen. Da sämtliche Texte in Japanisch gehalten sind, bleiben Import-Spielern ohne die nötigen Sprachkenntnisse die Bewertungskriterien für Fotos verborgen

Mit Electronic Arts auf der Gewinnerstraße!

Rennspiele sind genau das, worauf Ihr abfahrt? Fußball-Simulationen sind genau das, wofür Ihr Eure Konsole am liebsten anschaltet? Dann sind *FIFA 99* und *Beetle Adventure Racing* genau die richtigen Spiele für Euch. Gerade Ebbe im Portemonnaie? Kein Problem! Electronic Arts verlost in Zusammenarbeit mit TOTAL! zehn knusprige N64-Module und drei weitere Leckerbissen.

Diese Gewinne warten auf Euch:

5 x je ein *FIFA 99*-Modul für N64

5 x je ein *Beetle Adventure Racing*-Modul für N64

3 x je ein *New-Beetle*-Modellauto des Herstellers BBURAGO im Größenverhältnis 1:18

Wer an dieser Verlosung teilnehmen möchte, muß jedoch zunächst zwei Fragen richtig beantworten:

1. Welcher Spieler ist auf der deutschen Verpackung von *FIFA 99* abgebildet?

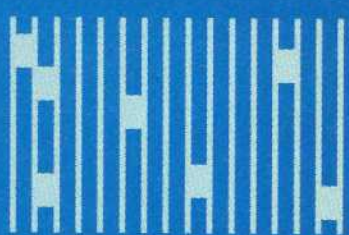
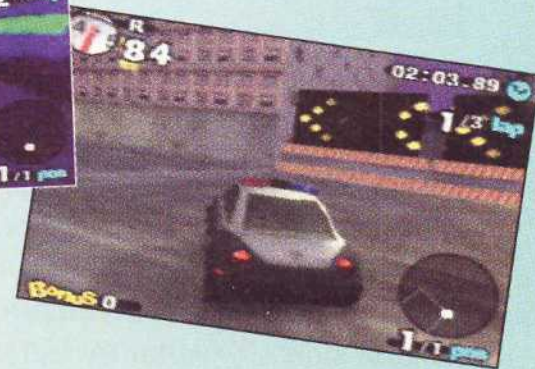
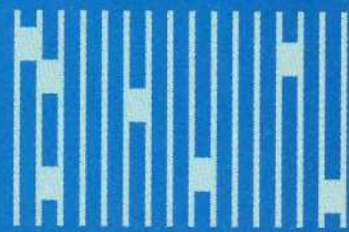
2. Mit welchem Fahrzeugtyp könnt Ihr in *Beetle Adventure Racing* Gas geben?

Schreibt die richtigen Antworten auf eine Postkarte und schickt diese an:

TOTAL!

**Stichwort: „FIFA Adventure Racing“
Friedensallee 41
22765 Hamburg**

Competition



Einsendeschluß ist der 26.5.1999 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Electronic Arts sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

ELECTRONIC ARTS™

TOTAL!

Test GB

Genre:
Rollenspiel

Hersteller:
Sunsoft/Squaresoft

Entwickler:
Square

Preis:
ca. DM 70

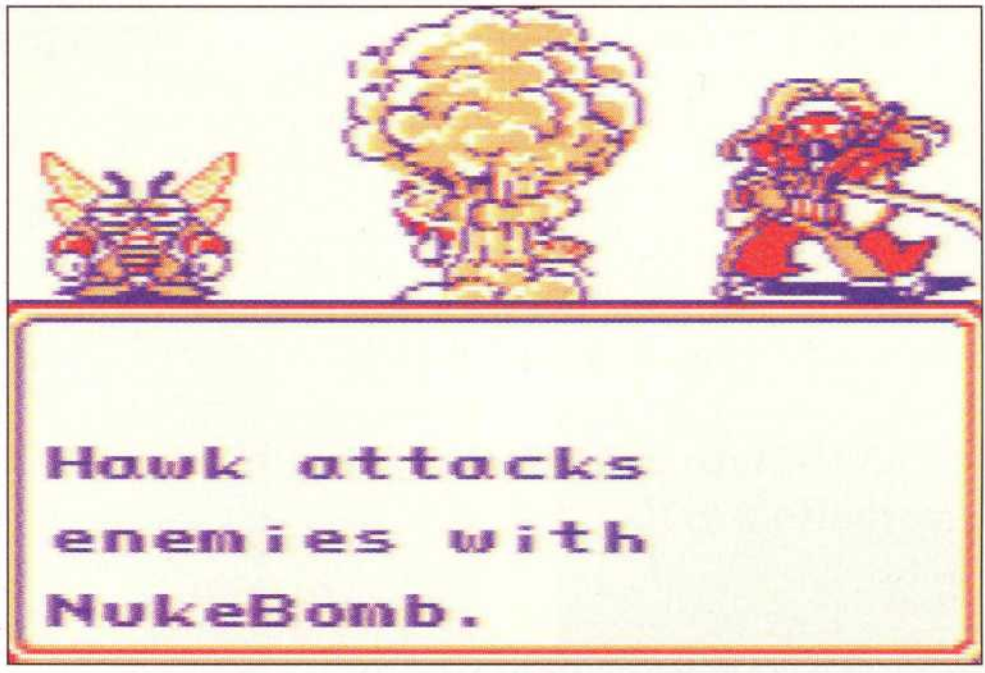
FINAL FANTASY LEGEND II

Wir müssen Euch ärgern: Ausgerechnet eines der besten Rollenspiele für den Game Boy ist nur als US-Import erhältlich und dort seit 1991 auf dem Markt. Dennoch solltet Ihr Euch bei findigen Händlern danach erkundigen, ansonsten entgeht Euch einiges!

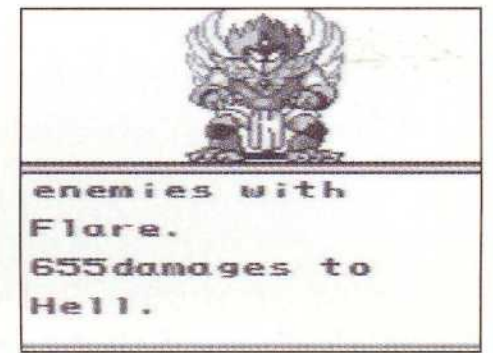


Ein mächtiges Element, genannt Magi, hat die gesamte Welt erschaffen, in der *Final Fantasy Legend II* spielt. Da seine Energie nahezu unkontrollierbar ist und in den falschen Händen ungeahnten Schaden anrichten kann, wurde Magi in 77 Teile gespalten und in der Welt verstreut. Werden alle Stücke wieder zusammengefügt, entsteht die Statue der Göttin Isis, die als letzte Instanz das Böse abwenden soll. Dies besagt die Legende. Ein jun-

POSITIV
Herzerreißende
Storyline mit vielen
Überraschungen
und Rätseln



Jedes der 77 Magi-Teile besitzt eine spezielle Eigenschaft, die Ihr benutzen könnt. Die gigantische Anzahl der Monster, Waffen und Items ist aber nicht mehr zählbar



ger Abenteurer erhielt als kleines Kind eines dieser Teile von seinem Vater und geht nun dieser Sage nach. Mit drei Freunden begibt er sich auf eine Reise, deren Ausmaße anfangs noch nicht auszu-denken sind. Je weiter Ihr Eure Helden führt, desto mehr Gewißheit bekommt Ihr über die zu Beginn noch schwache Ahnung,



daß die Welt unter einer unglaublichen Bedrohung und kurz vor dem totalen Untergang steht. Ihr könnt die Partymitglieder aus vier verschiedenen Arten wählen. Zwischen Menschen, Mutanten, Monstern und Robotern dürft Ihr Euch entscheiden. Jede Art besitzt ihre eigenen Vor- und Nachteile, die sich beim Ausbauen der Charakterwerte bemerkbar machen. Über das komfortable und unkomplizierte Menü stattet Ihr sie mit Waffen und Rüstungen aus, heilt sie, informiert Euch über ihren Status oder sichert Euren Spielstand. Sämtliche Kämpfe laufen passiv ab. Das heißt, Ihr wählt im Fight-Bildschirm die Waffen, mit denen die Helden angreifen sollen, und das Ziel. Alle Charaktere besitzen Hit-Points, die auf Null gesunken das Ableben der jeweiligen Kreatur bedeuten. Eure strategische Ader wird also mehr gefordert als Geschick am Steuerkreuz. Nicht nur in Kämpfen müßt Ihr grübeln, es gibt auch eine Menge Rätsel und Aufgaben in

der gigantischen *FFL II*-Welt zu bewältigen. Doch die bereits genannten Pluspunkte sind nur nebenbei auffallende Kleinigkeiten. Das wirklich Phänomenale an *Final Fantasy Legend II* ist die hinreißende Story, die bei Euch sämtliche Gemütszustände abrufet. Verstärkt wird sie durch eine umwerfend melodische und traumhafte Musikuntermalung, wie Ihr sie bei kaum einem anderen Titel finden werdet. So schmelzen alle Faktoren zu einer perfekt abgestimmten Traumwelt zusammen. Bisher wurde noch kein Game-Boy-Rollenspiel mit soviel Herz

produziert. Der einzige Haken, wenn man es so nennen will, ist der einsteigerfreundliche Schwierigkeitsgrad. Wenn Ihr Euch schon mit ein paar Rollenspielen befaßt habt, werdet Ihr kaum auf Probleme stoßen. Für Neulinge auf diesem Gebiet bietet das Spiel hingegen den optimalen Einstieg und stellt übergreifend eines der faszinierendsten Abenteuer auf Nintendos Kleinem dar.

Tobias Partetzke



NEGATIV
Zuwenig
Herausforderung
für Fortge-
schrittene



Verliert Ihr, gewährt Euch Odin gegen ein Versprechen eine zweite Chance

Gameplay **1-**
Ihr werdet von der ersten bis zur letzten Sekunde von der fesselnden Story verzaubert.

Dauerspaß **2+**
FFL II ist so umfangreich und so motivierend, daß Ihr es noch nach Jahren spielen werdet.

Grafik **2**
Einige Kulissen wurden für ein RPG sehr aufwendig gestaltet, genau wie viele der Gegner.

Sound **1**
Es ist schier unglaublich, welche Kompositionswunder den Entwicklern gelungen sind.

Modulspeicher: ja
Systeme: GB, GBC, SGB

Spieler 1
Level -
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich als Import (us)

FAZIT
1-



Competition

Schluß mit lustig!!!

Das war's. **Endgültig**. Die Cowboy- und Indianerspielchen sind vorbei. Jetzt wird's ernst. Der **furchtbare** Primagen schickt seine Armee ins verlorene Land, um die **Herrschaft** über das ganze Universum an sich zu ziehen.

Wir wissen, daß nur eine Gattung Mensch das Zeug dazu hat, die Bedrohung abzuwenden:
echte **Videospiel-Profis** ... unsere TOTAL!-Leser!

Wehrt Euch, **rettet die Welt!** Macht dem Primagen ordentlich Feuer unter seinem **diabolischen** Hintern. Zeigt ihm, was eine Harke ist, wem die Stunde geschlagen hat, wo der **Hammer** hängt und weist ihn in seine Schranken!

Damit dies gelingen kann, verlost der Hersteller Acclaim in Zusammenarbeit mit TOTAL! **zehn Turok 2-Überlebensrucksäcke**. In diesen befinden sich ein **Turok 2-T-Shirt**, ein **Turok 2-Feuerzeug**, ein **Turok 2-Schlapphut**, ein **Dinosaurier-Abwehr-Deoroller** und ein **Turok 2-Modul für N64**.

Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, muß allerdings folgende Frage richtig beantworten:

Wie heißt Turok mit bürgerlichem Namen?

- a) Joshua Seedfire
- b) Yoshi Knietreiherr
- c) Joshua Fireseed

Schreibt die richtige Antwort auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schickt diese an:

TOTAL!

Stichwort: „Turok 2“
Friedensallee 41
22765 Hamburg



Acclaim[®]
entertainment, inc.

TOTAL!

Einsendeschluß ist der 26.05.1999.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Acclaim sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



Genre:
Action/Strategie

Hersteller:
Mitsui

Entwickler:
Kemco

Preis:
ca. DM 70

SPY VS. SPY

GAME BOY
COLOR

Hhmm, Spy vs. Spy für Nintendos Kleinsten, kommt Euch das bekannt vor? Ihr habt recht. Vor gut zweieinhalb Jahren erschien bereits ein ähnliches Spiel für den Game Boy, das verwirrenderweise denselben Namen trug. Es erhielt in der TOTAL! 10/96 die Note 3-.

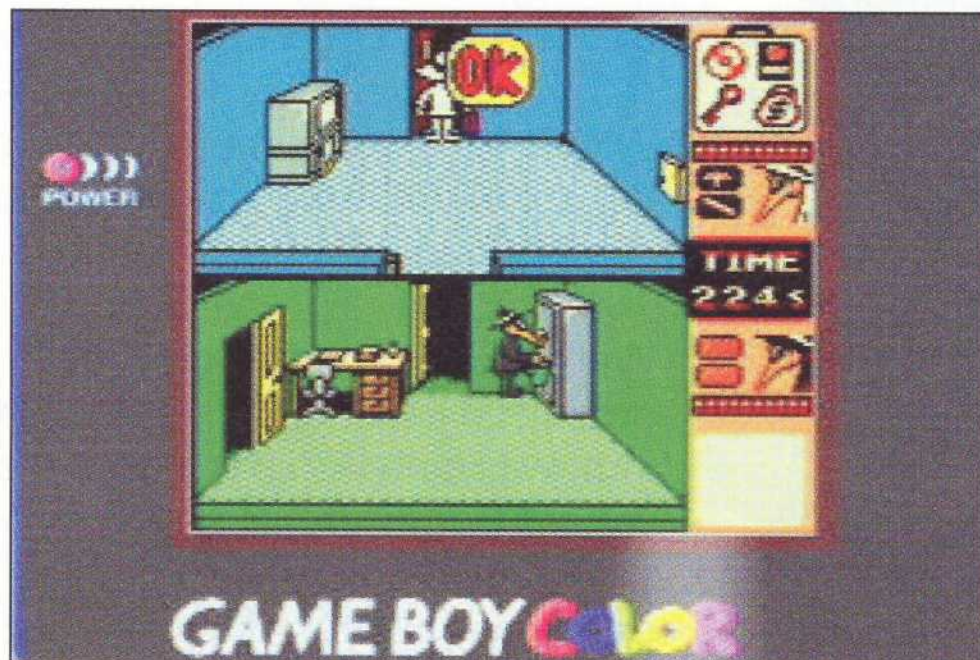
Beim neuesten Spy vs. Spy, das ausschließlich auf dem GBC läuft, handelt es sich um eine Umsetzung des 1984 für Atari Computer, Commodore 64 und Apple II-Computer entwickelten Originals. Es wurde von Mike Rie-



Gegen den Säureimer über der Tür schützt ein aufgespannter Schirm

del für den Hersteller First Star Software programmiert. Meister des Kopfrechnens werden längst bemerkt haben, daß die beiden Spione demnach ihren ersten Videospielauftritt bereits vor 19 Jahren hatten. Doch Totgesagte leben bekanntlich länger. Nach ihrer Wiedergeburt im MAD-Magazin holt Kemco sie nun auf die Bildschirme zurück.

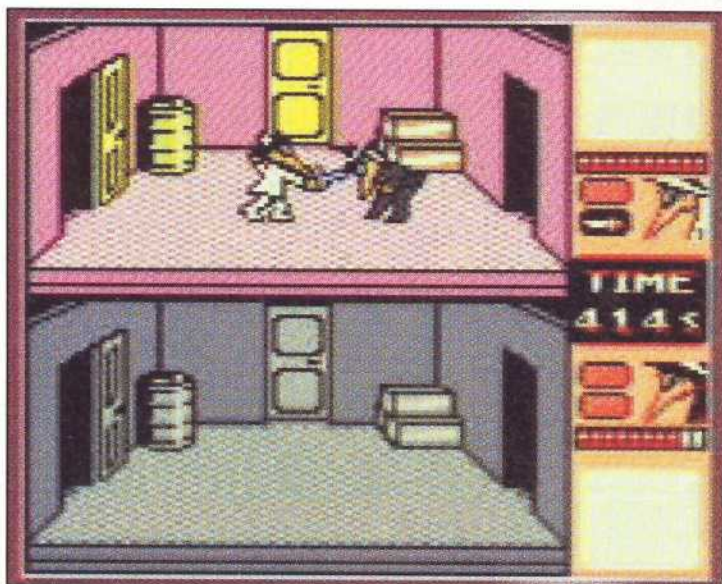
Sie sind schwarz und weiß, aber dennoch bekannt wie zwei bunte Hunde. Im Jahre 1960 wurden sie von Antonio Prohias erfunden. Seither bringen sich die beiden Agenten mit aufwendigen, witzigen und zuweilen auch brutalen Methoden gegenseitig um die Ecke und versuchen gleichzeitig,



geheimes Material in Besitz zu nehmen. Daran hat sich auch in Spy vs. Spy für GBC nichts geändert. Ihr lauft durch eines der 32 unterschiedlichen Gebäude. Eure Aufgabe besteht darin, jeweils einen Schlüssel, einen Paß, ein Geldbündel und einen geheimen Plan zu finden. Diese befinden sich in Schränken und Schubladen,



unter Fernsehern, hinter Gemälden und jeder Menge anderen Einrichtungsgegenständen. Die Sache hat bloß drei Haken. Erstens kann man immer nur ein Objekt zur Zeit tragen. Deshalb müßt Ihr zunächst den Aktenkoffer finden, in den Ihr dann die vier genannten Gegenstände hineinlegen und abtransportieren könnt. Das zweite Problem ist, daß alle Objekte nur einmal vorhanden sind.

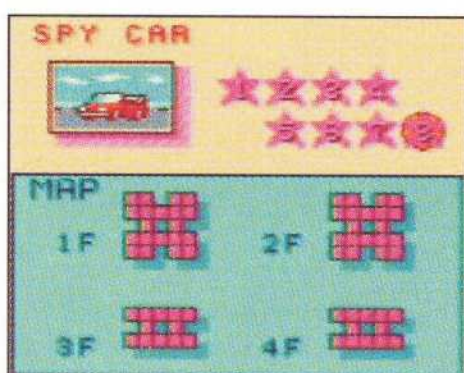


Beide Spione suchen also dieselben Dinge. Daraus ergibt sich der dritte Knackpunkt von selbst. Es entbrennt ein gnadenloser Kampf



Durch das Drücken der Select-Taste könnt Ihr Euch eine Karte einblenden

um die Utensilien. Die beiden Kontrahenten können Fallen hinter Möbeln und über Türen verstecken und sich im Zweikampf mit Fäusten, Messern und Stöcken zu Leibe rücken. Habt Ihr oder Euer Gegenspieler, wahlweise der Computer oder via Link-Kabel einer Eurer Freunde, alles eingesammelt, müßt Ihr noch den Weg zum Ausgang heil über-



Mike Riedel (links) programmierte 1984 das Original. Antonio Prohias (rechts) erfand die Charaktere 1960



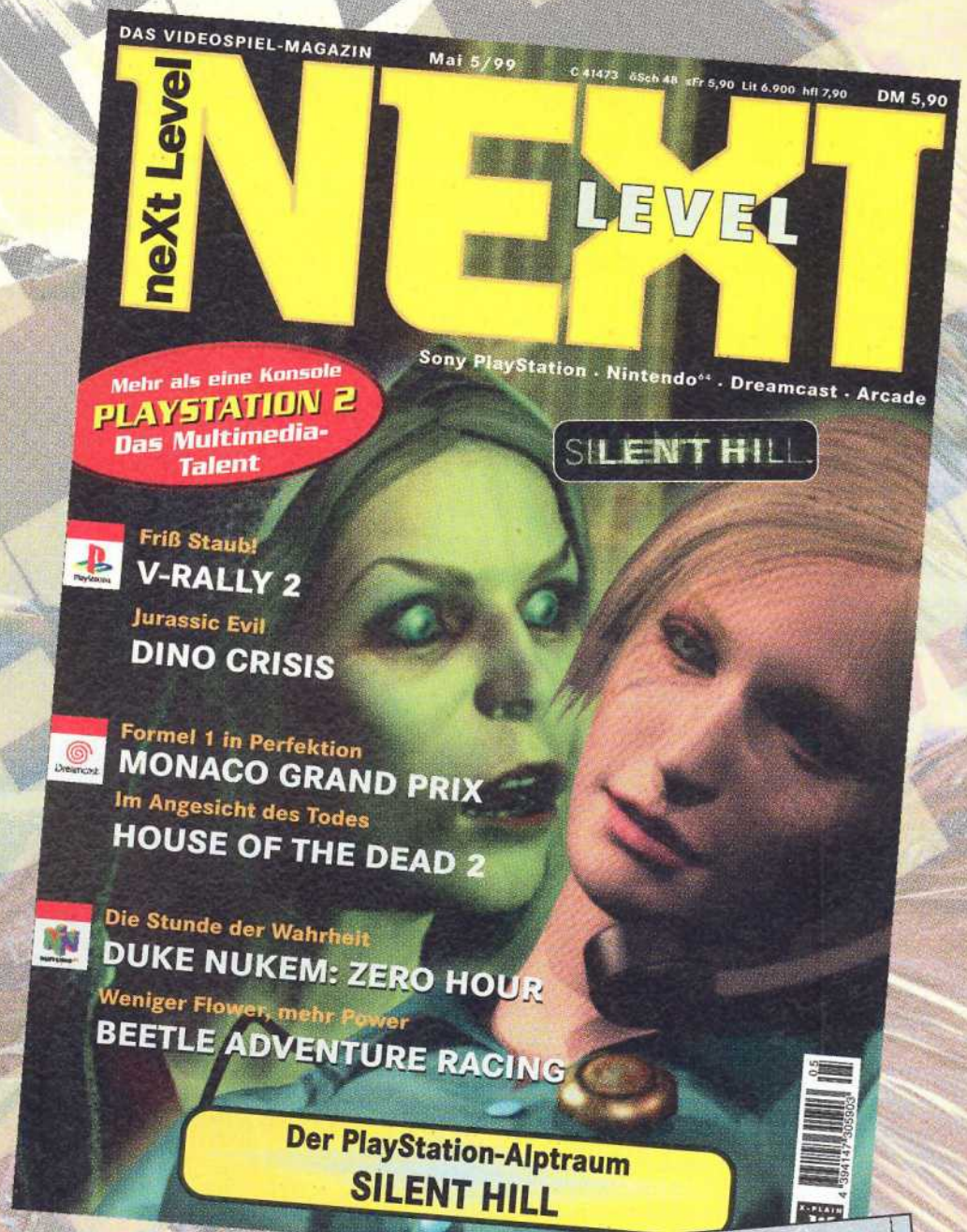
stehen, um am Ende als Sieger die Arena zu verlassen. Gespielt wird grundsätzlich im Splitscreen-Modus, damit man jederzeit sehen kann, was der Gegner gerade treibt. Spy vs. Spy hat durchaus seinen Reiz, fesselt aufgrund des insgesamt sehr eintönigen Gameplays jedoch nicht langfristig. Nostalgiker, die das Original noch kennen und lieben sowie alle Fans der Comic-Serie dürfen allerdings absolut sorgenfrei zugreifen.

Frederic Berg

Gameplay	3
Die Bedienung geht flott von der Hand, doch es mangelt an spielerischer Abwechslung.	
Dauerspaß	3
Alleine verliert das Spiel schnell seinen Reiz. Im Zweispieler-Modus begeistert es länger.	
Grafik	2
Der Zeichenstil der Comic-Serie wurde sehr gut übernommen, alles ist klar erkennbar.	
Sound	4-
Musikalisch gibt sich Spy vs. Spy sehr sparsam. Die Soundeffekte klingen langweilig.	
Modulspeicher:	nein, Paßwörter
Systeme:	nur GBC
Spieler	1-2 (Link-Kabel)
Level	32
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	ab Ende Mai
FAZIT	3

Die ganze Welt der Videospiele

Monatlich berichtet neXt Level alles Wissenswerte über die angesagten Konsolen Sony PlayStation, Nintendo⁶⁴ und Sega Dreamcast sowie die neuesten Spielautomaten. Schwerpunktthema der aktuellen Ausgabe ist die PlayStation 2. Die ersten Technik-Demos, Meinungen der Spieleentwickler, zukünftige Anwendungsmöglichkeiten: neXt Level ermöglicht den Ausblick ins nächste Jahrtausend.



V-Rally 2 (PlayStation) sprengt den Rahmen: 92 Strecken verteilt auf 2 CDs, Streckeneditor und Vierspieler-Modus lassen keine Wünsche offen.



Der Horror geht weiter: Konami sorgt mit *Silent Hill* für frischen, eisigen Wind im Genre der Horror-Adventures, und Capcom eröffnet mit *Dino Crisis* die Jagd auf das „Jurassic Evil“.



PlayStation 2: Believe the Hype?! Wer mehr als nur ein paar technische Daten zu diesem Thema erfahren will, wird in neXt Level fündig!

X-PLAIN
VERLAG

DER PREIS IST HEISS!

Alle N64-Fans und solche, die es noch werden wollen, aufgepaßt! Jetzt bekommt Ihr die einmalige Gelegenheit, Euer Software-Sortiment kostengünstig aufzustocken oder für vergleichsweise wenig Geld in die 64-Bit-Welt einzusteigen. Wie es Nintendo schon mit der Classic-Serie für Game Boy und Super Nintendo realisiert hat, gibt es jetzt auch für das N64 die erfolgreichsten Spiele der vergangenen Jahre zu einem Wahnsinnspreis. Für nur 69,95 DM werden seit dem 23. April dieses Jahres einige der am häufigsten verkauften Titel angeboten. Den Anfang machen F-1 World Grand Prix, LylatWars, Mario Kart 64, Snowboard Kids und Wave Race 64 (außerhalb Deutschlands auch GoldenEye 007). Diesen Spielen werden sich nach und nach immer mehr Titel hinzugesellen, so daß auch Leute mit eher schmalem Geldbeutel in den Genuß all dieser Software-Perlen kommen können. Für alle, die die genannten Games noch nicht kennen, stellen wir sie hier noch einmal kurz vor (natürlich mit Bewertung und Angabe der TOTAL!-Ausgabe). Viel Spaß!



F-1 World Grand Prix



Test in TOTAL! 9/98

Das Spiel *F1-World Grand Prix* bietet sowohl dem ungeübten Spieler als auch dem Formel-1-Profi gleichermaßen viel. Während Anfänger noch auf viele Regeln des Sports verzichten und diverse Hilfestellungen in Anspruch nehmen, läßt der Fortgeschrittene diese einfach weg. Voher sollte jedoch ausgiebig trainiert werden, denn die Boliden unter Kontrolle zu bekommen, ist gar nicht so einfach. Und wenn auch noch die Schadensfunktion aktiviert ist, birgt jede Berührung mit anderen Fahrzeugen oder der Fahrbahnbegrenzung das Risiko, diverse Teile des Flitzers zu verlieren. Alle 17

Strecken der 97er Saison wurden integriert und lassen sich im Grand-Prix-, Challenge- und Time-Trial-Modus befahren. Der Challenge-Modus stellt dabei eine spannende Sache dar. In 15 Rennen der besagten Saison muß eine bestimmte Aufgabe erfüllt werden, und das unter Originalbedingungen. Wenn also dem gewählten Fahrer in der Realität in der 34. Runde in Monaco ein Hinterrad abgerissen ist, so würde die Aufgabenstellung eventuell lauten, mit diesem Wagen noch in die Box zu gelangen und doch noch sechs Punkte zu erfahren. Der Zweispieler-Modus rundet das gute Gesamtbild dieses Rennspiels positiv ab.



Modulspeicher: ja
Contoller Pak: nein

Genre Rennspiel
Spieler 1-2 (simultan)
Level 17 Strecken
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit

FAZIT
2+

LylatWars



Test in TOTAL! 10/97

Schon auf dem SNES konnte mit Fox McCloud gegen den Oberbösewicht der Galaxis, Andross, vorgegangen werden. Der Spieleentwickler Miyamoto hat sich dabei wieder eine ganze Menge einfallen lassen, damit die Motivation lange anhält. Die drei Routen, die zum Ziel führen, können durch besondere Leistung in den verschiedenen Abschnitten gewechselt werden. Die Flügelleute von Fox helfen bei den Missionen im All oder auf Planetenoberflächen tatkräftig mit, die vielen Gegner zu vernichten, und verfügen sogar über spezielle Fähigkeiten. So kann zum Beispiel nur Slippy die Endgegner analysieren und

deren Schwachpunkte entdecken. Die 15 Level überzeugen durch enormen Detailreichtum und wunderschöne Landschaften, und die Soundeffekte unterstützen sehr gut die spannende Action. Besondere Beachtung verdient auch der tolle Multiplayer-Modus, bei dem bis zu vier Mitspieler gegeneinander antreten können. Wurden im Story-Modus die diversen Schwierigkeitsgrade gemeistert, stehen hier neben den Airwings auch Panzer und Fußtruppen zur Auswahl. Mit *LylatWars* macht Ihr zu diesem Preis einen echten Fang und erhaltet stundenlanges Abenteuervergnügen in den unendlichen Weiten des Alls.



Modulspeicher: ja
Contoller Pak: nein

Genre Shoot 'em Up
Spieler 1-4 (simultan)
Level 15 Missionen
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit

FAZIT
1

Mario Kart 64



Test in TOTAL! 6/97

Auch dieses Spiel hatte einen SNES-Vorgänger und war dort ähnlich erfolgreich wie jetzt auf dem N64. Bei den Kartrennen geht es nicht nur darum, die zwanzig Strecken zu meistern, sondern auch möglichst viele Extras einzusammeln, um den Gegnern so richtig einzuheizen. Unter anderem gibt es grüne und rote Schildkrötenpanzer, die als Geschosse oder als Panzerung dienen. Verschiedene Pilzsorten sorgen außerdem für mehr Geschwindigkeit oder lassen ein feindliches Fahrzeug samt Fahrer schrumpfen. Das wirklich Spannende an diesem Modul ist aber der Vierspieler-Modus. Per Splitscreen

finden hier packende Duelle statt, in denen versucht werden muß, die Gegner durch Zerstören ihrer drei Luftballons aus dem Spiel zu werfen. Die Fahrzeugkontrolle ist in diesem Modus genauso gut wie in den Rennen, die in drei verschiedenen Hubraumklassen ausgetragen werden können, die den jeweiligen Schwierigkeitsgrad symbolisieren. Erster zu werden ist dabei selbst auf der schnellsten Stufe nicht wirklich schwierig, so daß die Langzeitmotivation in erster Linie durch den sehr gelungenen Mehrspieler-Modus zustande kommt. Wer also viel mit Freunden vor der Konsole sitzt, sollte sich unbedingt *Mario Kart 64* zulegen.



Modulspeicher: ja
Controller Pak: Replays/121 Seiten

Genre Rennspiel
Spieler 1-4 (simultan)
Level 20 Strecken
Schwierigkeit niedrig
Rumble Pak nein
Speicherkapazität 96 MBit

EZYT
1-

Snowboard Kids



Test in TOTAL! 2/98

Bei *Snowboard Kids* geht es nicht um die realistische Umsetzung des trendigen Fun-Sports, sondern um eine Menge Spaß mit witzigen Figuren, die bunte Kurse hinunterrasen. Alle sechs Strecken wurden sehr niedlich gestaltet, und die einfache Steuerung spricht eher ein jüngeres Publikum an. Jeweils zwei Extrawaffen können gleichzeitig in Item-Boxen verwaltet und im besten Moment gegen die computergesteuerten Fahrer oder menschlichen Mitspieler eingesetzt werden. Neben diesen fieser Methoden kommt es natürlich auch ein wenig auf fahrerisches Geschick bei der richtigen Aus-

wahl des Boards an. Das Trickbrett sorgt dafür, daß punktebringende Stunts sicher überstanden werden können. Wobei die Ausführung der Tricks nicht sonderlich schwierig ist. Hingegen macht das Speed-Brett seinem Namen alle Ehre und sorgt für die nötige Geschwindigkeit. Daß das Nintendo⁶⁴ prädestiniert für Multiplayer-Spiele ist, beweist auch dieser Titel. Die Rennen im Splitscreen-Modus sind sehr lustig, auch wenn der Ablauf dabei merklich langsamer wird. Einem Freund den Sieg kurz vor der Ziellinie durch einen gezielten Schuß mit einem Eisstrahl doch noch streitig zu machen, verursacht herrliche Schadenfreude.



Modulspeicher: ja
Controller Pak: nein

Genre Action/Rennspiel
Spieler 1-4 (simultan)
Level 6 Kurse
Schwierigkeit niedrig
Rumble Pak nein
Speicherkapazität 64 MBit

EZYT
3

Wave Race 64



Test in TOTAL! 4/97

Bei *Wave Race 64* finden die Rennen nicht auf asphaltierten Strecken statt, sondern im feuchten Naß. Die Kurse wurden dabei so gut designt, und die Grafik ist so malerisch, daß man allein vom Zuschauen begeistert ist. Die Steuerung der Jetskies über die Wellen stellt sich ebenfalls als hervorragend dar, so daß man nach einiger Zeit des Übens regelrecht mit dem nassen Element spielen kann und Wellenberge ausnutzt, um über diverse Hindernisse zu springen. Die acht Rundkurse sind sehr abwechslungsreich und bieten zum Teil sogar versteckte Abkürzungen und Schanzen zum Ausführen von Tricks.

Diese Stunts können auch separat im Dolphins Park ausgiebig trainiert werden und bringen Zusatzpunkte ein, die im Trick-Modus für eine gute Platzierung entscheidend sind. Der Zweispieler-Modus läßt kaum grafische Einbußen erkennen und motiviert ungemein, denn es gibt nichts Schöneres, als durch eine Abkürzung einen Freund zu überholen oder ihn mit einer beherzten Rammaktion vom Jetski zu stoßen. *Wave Race 64* ist eines der ersten Spiele für das Nintendo⁶⁴ und immer noch eines der besten. Vor allem die Realisierung der Wasseroberfläche ist äußerst naturgetreu und beeindruckend gelungen.



Modulspeicher: ja
Controller Pak: ja (Settings, 2 Seiten)

Genre Rennspiel
Spieler 1-2 (simultan)
Level 8 Strecken
Schwierigkeit mittel
Rumble Pak nein
Speicherkapazität 64 MBit

EZYT
1-

TIPS & TRICKS wanted!

Gewinne, Gewinne, Gewinne!

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:
 Susann Hennemann, Zwickau
 Gernot Plaschg, A-Kapfenstein
 Lukas Wilde, Kleinostheim

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

TIPS &

NINTENDO 64

Beetle Adventure Racing

Cheat-Option

Wählt im Championship-Modus den Coventry-Cove-Kurs aus! Auf der Strecke befindet sich eine Abkürzung durch eine Scheune mit zwei Heuhaufen. Im Heufen, der am nächsten zur Straße liegt, findet Ihr eine Blumenkiste, die Ihr rammen müßt. Hört Ihr das Wort „Groovy“, habt Ihr es richtig gemacht und könnt, sofern Ihr noch das restliche Rennen gewinnt, im Optionsmenü den Punkt „Cheats“ anwählen.



Mano-Wagen freischalten

Beendet die Sport-Series erfolgreich mit dem Predator-Wagen!

Squirrel-Wagen freischalten

Beendet die Light-Series erfolgreich!

Insekten-Wagen freischalten

Beendet die Light-Series erfolgreich mit dem Squirrel-Wagen!

Gabelstapler freischalten

Beendet die Light-Series erfolgreich mit dem Insekten-Wagen!

Pick-up freischalten

Beendet die Heavy-Series erfolgreich!

OL'-Truck freischalten

Beendet die Heavy-Series erfolgreich mit dem Pick-up!

Camper-Truck freischalten

Beendet die Heavy-Series erfolgreich mit dem OL'-Truck!

Semi-Truck freischalten

Beendet den California-Cup erfolgreich!

Fuji- und Clover-Strecken freischalten

Beendet die zweite Woche der Sport-Series erfolgreich!

Ovalkurs freischalten

Beendet die zweite Woche der Heavy-Series erfolgreich!

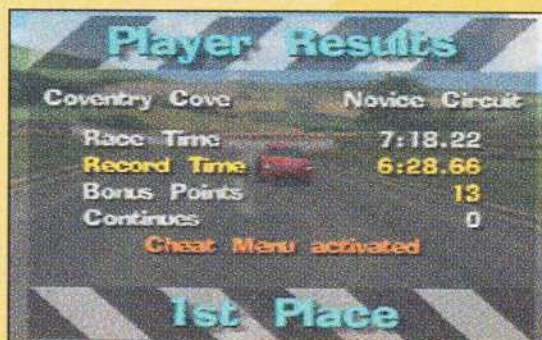
California-Strecke freischalten

Beendet die zweite Woche des California-Cups erfolgreich!

NBA Live 99

Bonusteams

Im Rosters-Bildschirm wählt Ihr die „Create



Zusätzliche Fahrzeuge

Um an die insgesamt acht versteckten Käfer zu gelangen, müßt Ihr sämtliche Tracks inklusive der des Bonus-Modus (erscheint nach Beendigung des Professional-Championship) erfolgreich beenden.

California Speed

Five-Oh-Wagen freischalten

Beendet die Sport-Series erfolgreich!

Predator-Wagen freischalten

Beendet die Sport-Series erfolgreich mit dem Five-Oh-Wagen!



TRICKS

Shorties

Custom Team“-Option. Dort gebt Ihr eine der folgenden Locations und Teamnamen ein, um die entsprechenden Teams zu aktivieren, die aus Entwicklern des Spiels bestehen.

Location	Team-Name
EA	Europals
Hitmen	Coders
Hitmen	Earplugs
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels
Hitmen	Rebounds

NFL Quarterback Club 99

Diverse Cheats

Die folgenden Codes werden im Cheat-Menü eingegeben. Zur Bestätigung ertönt ein Sound.

Code	Effekt
TTHPCK	dünne Spieler
MRSHMLLW	dicke Spieler
SHRTGYS	kleine Spieler
SCLLYMLDR	Alien-Stadion
STCKYBLL	keine Ballverluste
BCHBLL	großer Ball
HSPTL	mehr Verletzungen
DBLDWNS	acht Downs
XTRVLTG	elektrischer Ball



RGBY	Rugby-Modus
FRRSTGMP	Zeitlupen-Modus
TRBMN	Turbo-Modus
SLPNSLD	rutschiges Feld
PWRPYLNS	Pylonen auf dem Feld
PNBLL	Spieler reagieren wie Flipperkugeln
HSNFR	brennende Spieler
XTRTMS	alle Extra-Teams
BLOWOUT	Spiel mit 12 Punkten starten

Smash Brothers (NTSC)

Jigglypuff freischalten

Spielt den Einspieler-Modus auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad durch!

Captain Falcon freischalten

Spielt den Einspieler-Modus in weniger als 20 Minuten durch!

Ness aus Mother (Earthbound) freischalten

Spielt den Einspieler-Modus auf dem normalen Schwierigkeitsgrad durch, ohne mehr als drei Continues zu benutzen!

Luigi freischalten

Beendet den ersten Practice-Modus erfolgreich mit allen acht Anfangscharakteren!

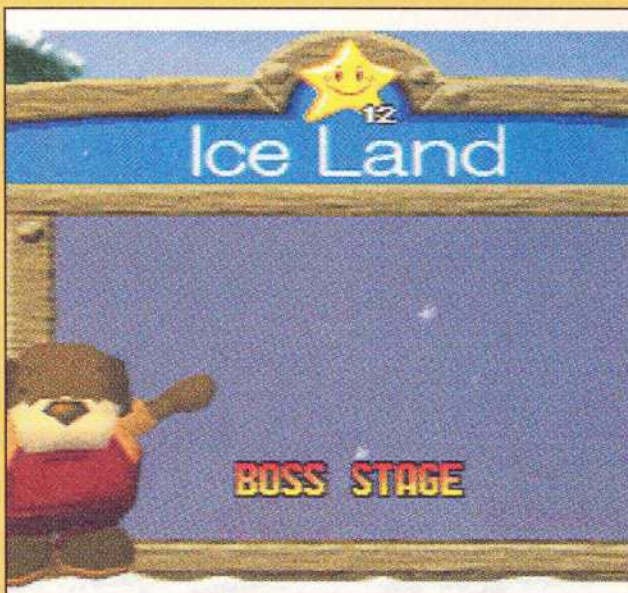
Super Mario Bros.-Stage freischalten

Spielt den Einspieler-Modus mit allen acht Anfangscharakteren durch und kämpft in allen acht Stages des Versus-Modus!

Snowboard Kids 2 (NTSC)

Alle Strecken und Boards freischalten

Gibt im Titelschirm die Tastenkombination Z, B, C ↑, ↓, Analog-←, Analog-→, ↑, R, Z, A ein!



Vigilante 8

Diverse Cheats

Die folgenden Codes müssen im Passwort-Bildschirm eingegeben werden.

Alle Wagen freischalten

GANGS_UNLOCKED



Y, das Alien, freischalten

GIMME_DA_ALIEN

Alle Charaktere und Level freischalten

JTBT7 CFD1L RMGW

Gleiche Wagen im Mehrspieler-Modus

MIX_MATCH_CARS

Maximale Auflösung

MAX_RESOLUTION

Raketen aufrüsten

MISSILE_ATTACK

Unverwundbarkeit

LIVING_FOREVER

Schnell feuernde Waffen

FIRE_NO_LIMITS

Geringe Schwerkraft

A_MOON_GETAWAY

Shorties

TIPS & TRICKS

Keine Gegner
POPULATION_OUT

Zeitlupen-Modus
GO_REALLY_SLOW

Hoher Schwierigkeitsgrad
I_AM_TOUGH_GUY

Levelanwahl
LEVEL_SHORTCUT

Abspanne ansehen
LONG_SLIDESHOW

GAMEBOY

Final Fantasy Legend II Soundmenü

Wollt Ihr die phantastischen Musikstücke dieser Rollenspielperle in Ruhe genießen, dann drückt im Titelschirm einfach Start, Select und B gleichzeitig!

Der Tobi, Hamburg

NFL Blitz Diverse Cheats

Alle Tastenkombinationen müssen im Exhibition-Bildschirm eingegeben werden.

Unendlich Turbos
fünfmal Start, B, A, A, A, A, ↑

Unsichtbare Receiver
viermal Start, B, B, B, A, A, A, ↑

Nachtspiel
Start, Start, B, B, A, A, →

Keine Fumbles
viermal Start, B, B, A, A, A, ↓

Keine Pointer
dreimal Start, B, B, B, A, A, A, ←
Gernot Plaschg oder so, A-Kapfenstein

Pocahontas Levelcodes

Level	Code
2	KPGX H4T8
3	CMQZ B6R1
4	IWDL F7K5
5	TGND X3V9

6	QZIR L1W4
7	BPXC X7Z3
8	SDLF T8G2
9	RWHI X9Z5
10	MVNG B4C6
11	KCQT D3W1
12	TBPR G5H8
13	QFCM X2B9
14	VDHK S6C7
15	BNIH Z1R9

Susann Hennemann, Zwickau

Sylvester & Tweety

Levelcodes

Level	Code
Grannys Haus	Hund, Oma, Tweety, Taz, Sylvester
Grannys Keller	Taz, Sylvester, Tweety, Hund, Oma
Garten 1	Sylvester, Tweety, Hund, Taz, Oma
Die Straße	Hund, Tweety, Taz, Oma, Sylvester
Spielzeugladen	Taz, Hund, Tweety, Sylvester, Oma

Gernot Plaschg, A-Kapfenstein



Turok 2 - Seeds of Evil

Diverse Cheats

Die folgenden Codes müssen im Paßwort-Bildschirm eingegeben werden.

Alle Waffen
DLVTR KBWPS

Unendlich Leben
DLVTR KBLVS

Unverwundbarkeit
DLVTR KBNRG

Bird-Modus
DLVTR KBBRD
Levelskip
DLVTR KBLVL

Gernot Plaschg, A-Kapfenstein

ARP-Codes

NINTENDO64

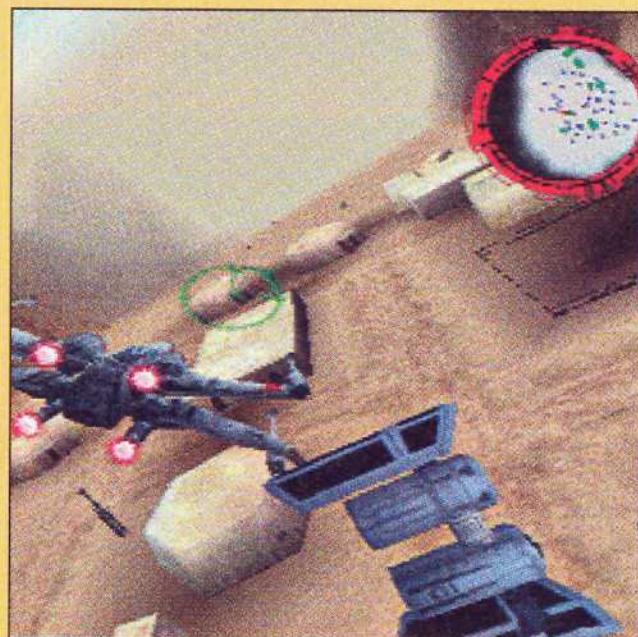
F-Zero X

812C 4BC0 0000	Zeitanzeige immer auf Null
812C 4BC2 0001	immer erster Platz
812C 4B48 4326+	
812C 4B4C 4326	unendlich Energie
800D 8729 0005	unendlich Leben
D02C 4DA0 003F+	
802C 4925 0050	Boost-Energie in der ersten Runde



Star Wars - Rogue Squadron

8013 0AF0 0003	unendlich Leben
8010 CA02 0006	unendlich Raketen
8013 7E5D 00AF+	
8113 7E5E 0000	unendlich Schildenergie
800C DA91 00XX	Levelanwahl (XX = 1-12)



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.

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. Allernal 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!

Holerö und Tach auch!

Manchmal ist es ganz gut, einen Computer zur Hand zu haben, der schwierige Arbeiten übernimmt, die ansonsten eine halbe Ewigkeit dauern würden. Wollte man zum Beispiel die mehrere Hunderttausend Ordner umfassenden Stasi-Akten, die bereits durch den Reißwolf gezogen wurden, von Hand wieder zusammensetzen, so würde dies selbst bei generalstabsmäßiger Organisation und vielen, vielen Helfern zirka 400 Jahre dauern. Der deshalb notwendige Computer samt Lesegerät setzt die Papierschnipsel wesentlich schneller zusammen, wobei sich auch dieser Vorgang noch Jahre hinziehen wird. Archivar muß ein toller Beruf sein ...

Uns ist es aufgrund der heftigen Niesattacken von Das Fred (Deckung, er holt schon wieder Luft!) nicht gelungen, den Helpline-Papierstapel vor den Wirbelstürmen im Büro zu retten – das TOTAL! Durcheinander! Allerdings haben wir dieses Chaos relativ schnell und ohne den Einsatz eines Supercomputers wieder beseitigt und daraus folgendes rekonstruiert:

Fragen

Blast Corps (N64)

Fred Blase war sehr fleißig. Er hat Gutes getan und alle Wissenschaftler gefunden und die Shuttle-Mission ‚gepackt‘. Nun möchte er auf einen anderen Planeten, weiß aber nicht, warum das noch nicht möglich ist. Habt Ihr es schon geschafft?



Breath of Fire II (SNES, US)

Königin Janine Süß hat die vermißte Prinzessin Petape endlich gefunden (siehe Ausgabe 3/99) und den Dieb im Schloß sowie Bow zurückgeholt. Nun befindet sie sich in W. Cape.

Der Vater ist zurückgekehrt und die Höhle wieder begehbar, doch wie es an dieser Stelle weitergeht, ist Janine nicht ganz klar. Sie erhielt zwar einen Hinweis darauf, daß sie einen gewissen Grass Man und eine Stadt namens Tunlan suchen soll, weiß aber nicht, wie sie das Spiel fortsetzen kann. Was muß Janine denn nun als erstes machen?

Harvest Moon (SNES)

Philipp Wiehe hat sich Mühe gegeben und eine Frage entdeckt, die noch kein anderer stellte: Kann man bei *Harvest Moon* länger als zweieinhalb Jahre spielen? Wir würden sagen, daß es wahrscheinlich unheimlich anstrengend wird und die Stromrechnung durchaus das Haushaltsbudget sprengen dürfte. Falls Du aber nicht die reine Spielzeit an der Konsole, sondern die Lebenszeit des Simulationsbauern meinst, müssen wir die Frage an die Öffentlichkeit weitergeben.

International Superstar Soccer 98 (N64)

Christopher Ollech aus Hamburg könnte aufgrund der räumlichen Nähe ganz locker mal eben bei uns im Verlag vorbeistolpern, doch er weiß leider nicht, wie man eine Schwalbe macht. Wer also mehr weiß, als daß man dafür eine männliche und eine weibliche Schwalbe benötigt, darf uns gerne die Tastenkombination für diesen Trick im Spiel verraten.

The Legend of Zelda - A Link to the Past (SNES)

Kurt Weinhofer aus Fürstenfeld in Österreich will doch nur das eine – und zwar in den Schildkrötenpalast. Wer verschafft ihm mit einem Tip Zugang?

The Legend of Zelda - Link's Awakening (GB)

Janine Süß aus Sehma im Sehmatal sammelt saure Sardinen. Nein, das war gelogen, in Wirklichkeit bittet sie Euch um Hilfe bei der Suche nach den zwölf Herzteilen. Sie hat zwar schon einige gefunden, wäre aber doch höchst erfreut, wenn Ihr die Fundorte einmal auflisten würdet und einschickt.

Mirko Lemme schleicht um die Adlerfestung (7. Festung), kommt aber nicht hinein. Er besitzt die Lupe und kann das Lied vom Frosch (quaaaak!) „mit dem man Tote aufwecken kann“. Vom Uhu hörte er, daß er fliegen könne, und Ulrira und das Zoodorf erzählten vom fliegenden Gockel. Mirko vermutet nun, daß er

Tricks

Helpline

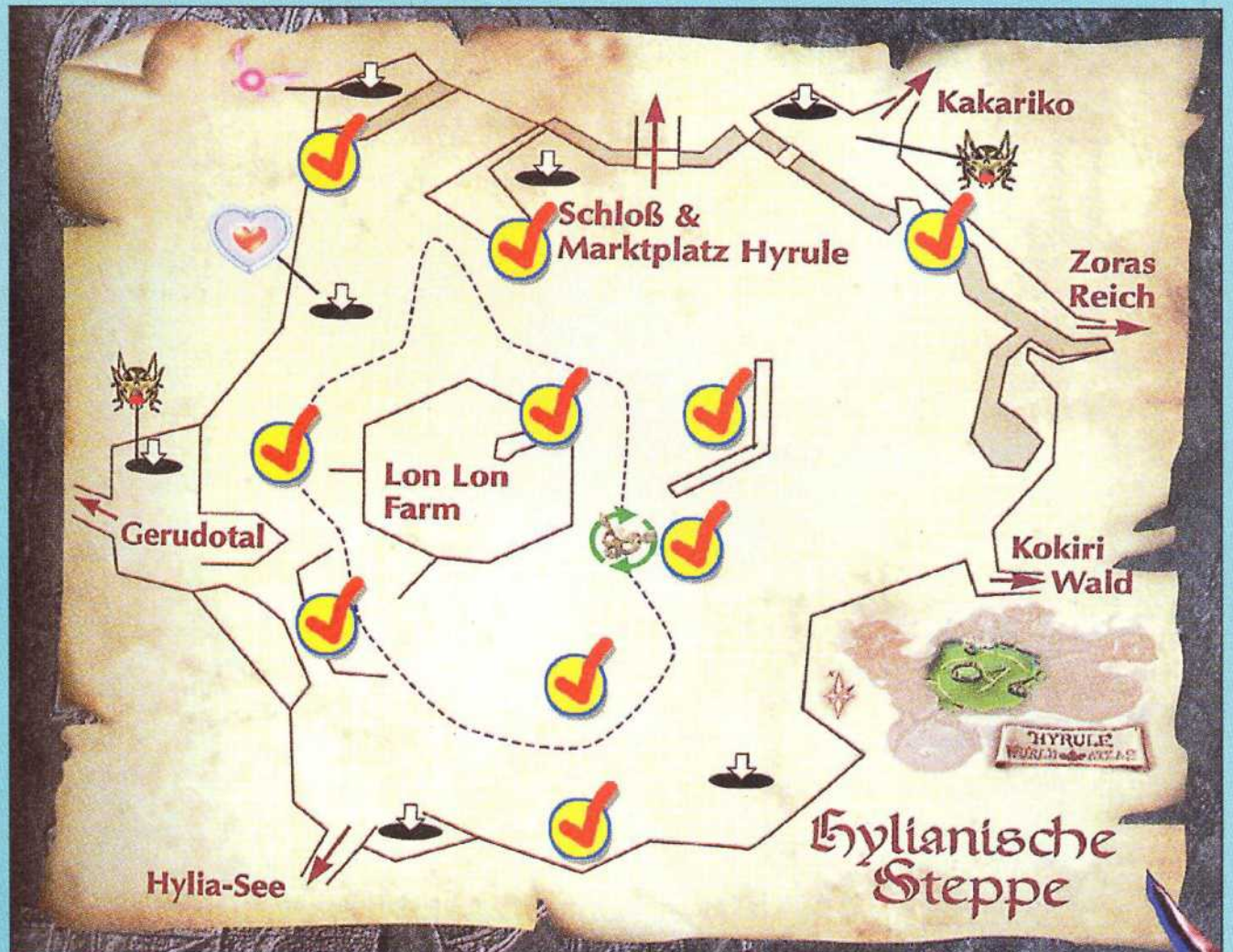
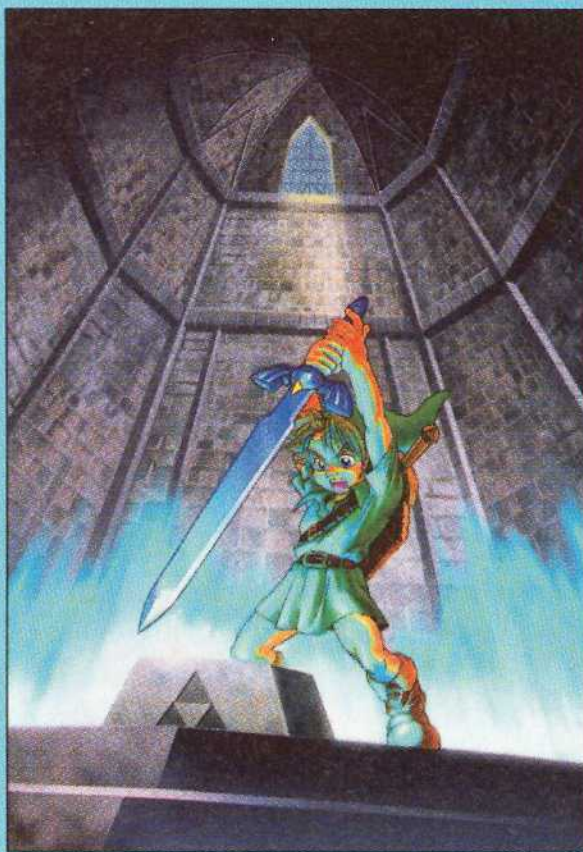
diesen Vogel wecken muß, um ins nächste Verlies zu kommen. Den blöden Gockel wach zu kriegen, scheint aber schwieriger zu sein, als den Kölner Dom in einer 1:1-Umsetzung mit Streichhölzern nachzubauen. Obendrein ist Marlin verschwunden. Was soll nun geschehen?



The Legend of Zelda - Ocarina of Time (N64)

Trotz unserer Komplettlösung treffen immer noch viele Fragen zu Links Abenteuer bei uns ein. Folgende Hilferufe aus ganz Deutschland haben die Wirbelstürme übriggelassen: Die nach eigenen Aussagen TOTAL! verrückte TOTAL!-Leserin **Kornelia Breyer und ihre Freundin** (Ey, auch TOTAL! verrückt?) suchen den Bogen und den Waldtempel. Außerdem würden sie sich freuen, wenn ihnen jemand eine Zeichnung der „verlorenen Wälder“ anfertigen könnte, die wir dann veröffentlichen. **Simon Hartung aus Bochum** möchte wissen, wie man im Feuertempel bei dem Raum, wo die Flammenwand zu sehen ist, auf den Vorsprung mit der verschlossenen Tür gelangt. **Philippe Mark** ist der Bruder seines Bruders, der Probleme in Zoras Reich hat. Wie kann man als großer Link den Zora-König, der sich in einem Kristall aufhält, dort herausholen?

Martin Scheuermann hatte bis zu unserem *Zelda-Special* in TOTAL! 2/99 quälende Fragen. Die meisten konnten wir damals beantworten, doch es sind noch einige übriggeblieben: Wer kann Martin Tips zum Kampf gegen den Endgegner im Wassertempel geben? Eine Karte mit den genauen Standorten der



Handwerker in der Gerudo-Festung wäre auch schön. (PS: Daß in Deiner Schulklasse niemand außer Dir die TOTAL! liest, ist ja erschreckend. Bist Du etwa so gemein, daß Du Deine Freunde nicht mal einen Blick riskieren läßt?)

Philipp Siegemund fehlt noch ein Nachtschwärmer. Deshalb käme ihm eine Karte mit den markierten Fundorten sehr entgegen.

TOTAL! kartografiert:

Auf der obenstehenden Abbildung der hylianischen Steppe sind alle Nachtschwärmer durch die markierten Stellen gekennzeichnet. Ihr müßt alle zehn abschießen, um die vierte Flasche zu bekommen.

Peter Donauer aus Graz fragt sich und uns und Euch, was er bekommt, wenn er in der Gerudo-Festung beim Bogenschießen zu Pferd 1.500 Punkte ergattert.

TOTAL! antwortet pfeilschnell:

Ihr erhaltet einen neuen Köcher, der weitere zehn Pfeile aufnehmen kann, wodurch Ihr also mehr Kapazitäten vorweisen könnt.

Thomas Hilgers aus Wien sucht zwei Dinge, zum einen möchte er doch gerne den Spiegelschild besitzen, zum anderen sehnt er sich nach Gleitstiefeln. Wer hilft ihm?

Fred Blase aus Zahna interessiert sich für das Bogenschießen. Jedoch nicht für den ersten, sondern für den zweiten Wettkampf. Was passiert also, wenn man auch dabei satte 1.500 Punkte erreicht?

Alex ‚Namenlos‘ besitzt eine NTSC-Konsole und den programmierbaren Import-Adapter PASSPORT 64. Seine PAL-Version von *Zelda 64* läuft jedoch nicht. (Kann sie ja auch nicht, hat ja keine Beine! Höhö!) Mal im Ernst: Er sucht einen Code, mit dem er das Modul über den Adapter problemlos spielen kann.

TOTAL! dekodiert:

Beim Testlauf von *Zelda 64* (PAL) in Kombination mit einem NTSC-Modul (*1080° Snowboarding*) tat sich rein gar nichts. Unter Verwendung der US-Version von *F1 Pole Position 64* zeigte der Adapter immerhin das Hauptmenü. Alle Versuche, einen eigenen Code (0000 0001) zu verwenden oder die Vorgaben des PASSPORT 64 zu benutzen, schlugen je-

Helpline TIPS & TRICKS

doch fehl. *Zelda 64* in der PAL-Version läuft mit diesem Adapter auf einer NTSC-Konsole ohne den richtigen Code nicht. Wie dieser lautet, ist derzeit leider nicht bekannt. Es gab schon früher einige Probleme, unter anderem als wir *1080° Snowboarding* in der NTSC-Fassung auf einer PAL-Konsole spielten und sich die Spielstände anschließend verabschiedeten.

Secret of Mana (SNES)

Janine Süß steht auf Rollenspiele. Wenn sie einmal bei *Zelda IV* oder *Breath of Fire II* nicht weiterkommt, legt sie einfach eine Runde *Secret of Mana* ein. Potz Blitz! Nun hängt sie aber auch in diesem Spiel fest. Denn sie sucht den Wucherkrater in der Mana-Festung. Von Raffi fehlt auch jede Spur.

TOTAL! recycelt:

In Ausgabe 4/98 suchte Raphael Hans schon einmal nach dem Wucherkrater. Erst vier Monate später konnte die Lösung Klarheit schaffen. Patrick Kutschera verwies darauf, daß es gar keinen Krater gäbe. Zumindest wäre ihm keiner in der Mana-Festung bekannt, sondern nur einer im Baumpalast des versunkenen Kontinents. Dort trifft Ihr auf Heidi, Marie, Sarah und Victor. Wo sich Raffi herumtreibt, wäre allerdings noch zu klären.

Street Racer (SNES)

Ob jemand Cheats für diesen Fun-Racer kennt, das wissen wir nicht so genau, lieber **Sacha**. Wir haben jedenfalls unsere gesammelten Tips & Tricks zu *Street Racer* aus der Mottenkiste gekramt und bieten diese nun schon einmal an, bevor sich hoffentlich noch weitere Cheats etc. aus der Helpline-Gemeinde hinzugesellen.

TOTAL! entstaubt:

Versteckte Kurse:

Um vier neue Kurse freizuschalten, solltet Ihr im Optionsmenü den Custom Cup auswählen und dann L, R, L, R, X, Y drücken. Die versteckten Pisten stehen danach nicht nur im Custom-Cup-Modus, sondern auch in den übrigen Rennmodi zur Verfügung.

Fahrerwerte verändern:

Um die Werte der einzelnen Fahrer variieren zu können, müßt Ihr zunächst einen Charakter im entsprechenden Menü aufrufen. Gebt dann folgende Tastenkombination ein: X, Y, X, Y, X, Y! Haltet anschließend X gedrückt,

und Ihr könnt den Asphalt-Cowboys nach Euren eigenen Vorstellungen hohe oder niedrige Werte per Steuerkreuz verpassen.

Terranigma (SNES)

Ich, was ist das eigentlich? Ist es die innere Stimme oder eine kleine Fee? Ist es vielleicht unsichtbar, das Ich? Wir glauben jedenfalls, daß es da etwas geben muß. Denn „Ich“ schrieb uns sogar einen Brief – natürlich ohne weitere Angaben, um Spuren zu verwischen. Doch wir sind dem Ich auf den Fersen, denn es spielt gerne Videospiele und weiß zum Beispiel nicht, wo es die Terralanze und den Enigmapanzer finden soll. Dort, wo das Ich lebt, scheint es sogar erlaubt zu sein, Schummeltricks anzuwenden, denn auch danach fragt das unbekannte Wesen. Könnte hier mal jemand das Licht wieder anmachen, ich sehe die Tastatur kaum noch!?

Turok 2 - Seeds of Evil (Game Boy)

Michael Brass aus Nordhorn sucht Levelcodes zum Indianer-Abenteuer.

Wario's Woods (SNES)

Mensch, **Dennis**, wenn Deine Mutter kurz vor einem Nervenzusammenbruch steht, weil sie es nicht schafft, über Level 83 hinauszukommen, dann ist es natürlich höchste Zeit, die Helpline einzuschalten. Andererseits kann Deine Mutter stolz darauf sein, daß so ein Problem nicht schon im 20sten Level auftrat. Der dringende Hilferuf geht nun hinaus in die weite Welt, egal, wo Ihr gerade seid, schickt uns Eure Action-Replay-Codes! Nur so kann Schlimmeres verhindert werden.

Antworten

Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest (SNES)

Christian Puchert, Ausgabe 4/99:

Wer mehr als 101 % erreichen möchte, muß sein Glück bei allen Swanky-Quizshows versucht, alle Funky-Flüge freigeschaltet und alle Tips in Cranky's Affenmuseum gekauft haben.

Final Fantasy III (SNES)

Torsten Lerche, Ausgabe 2/99:

Jens Ter Heide machte sich an den Fragenkatalog von Torsten:

1. Die Waffe, die man bei den drei Statuen (Kefka-Turm) erhält, ist vermutlich das Sky Render für Cyan, das ausschließlich dort zu bekommen ist. Sollte eine andere Waffe gemeint sein, solltest Du Dich noch einmal mit einer detaillierteren Beschreibung an die Helpline wenden, Torsten.

2. Nein, das Schwert Ragnarok noch zu bekommen, wenn man die Magie der Esper Ragnarok bereits besitzt, ist nicht möglich. Sollte jedoch Ultima gemeint sein, so müßt Ihr einem beliebigen Partymitglied den Cursed Shield anlegen, dann mit einem Ribbon equippen und mindestens 255 Kämpfe bestehen. Danach verwandelt sich das Schild in das Paladin-Schild. Damit könnt Ihr den Zauber Ultima der Esper Ragnarok erlernen.

3. Illumina erhält man, wenn Locke das Schwert Ragnarok im Kolosseum verwettet.

4. Eine normale Steuerung ist für Umario nicht einstellbar und für Gogo nur bedingt. Wenn Ihr im Menüpunkt „Status“ die Fähigkeiten über den A-Button austauscht, erreicht Ihr das gewünschte Ziel wenigstens teilweise.

The Legend of Zelda - Link's Awakening (Game Boy)

Jann Steiner, Ausgabe 4/99:

Martin Lingnau mailte uns so unglaublich schnell, daß die Internet-Polizei nun eine Geschwindigkeitsbegrenzung für E-Mails in Erwägung zieht – nicht. Scherz beiseite, hier nun die Lösung: Mit dem Spruch auf der Steintafel ist gemeint, daß man in einem bestimmten Raum, in dem sich ein Hase und ein Skelettritter befinden, zuerst den Hasen und dann den Skelettritter besiegen muß, um weiterzukommen. Somit hätte sich dann auch die Frage nach dem Schlüssel für die Tür beim Endgegner in der Djin-Grotte erledigt.

Marina Böyng, Ausgabe 4/99:

Marina wollte wissen, was sie mit den Bananen machen muß, die sie vom Händler bekommen hat. Martin meint, daß sie die krummen Dinger dem Affen vorm Schloß Kanalet geben sollte. Der Affe baut Link dann eine Brücke, zusätzlich bekommt Ihr auch noch einen schönen Stock überreicht. Die gesuchte Greifenfeder ist in Form eines Schatzes im ersten Palast (Strand) zu finden. Um an den Schlüssel zu kommen, müßt Ihr den Waschbär (oder was es auch immer für ein Tierchen ist) im Wald mit Zauberpuder bestäuben, um im nächsten Bild an die Truhe zu gelangen.

TOTAL!

Heft-Shop

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

TOTAL! 5/97

Specials: Akte N – Nintendos SNES-Projekte, Fußball-Vergleichstest: International SS 64 versus FIFA 64
SNES-Tests: Tim – Der Sonnentempel
GB-Tests: Wave Race
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 4)
Poster: Star Wars: Shadows of the Empire

TOTAL! 6/97

Specials: Jubiläum – 4 Jahre TOTAL!, DigiPen, die Programmierer-Uni
N64-Tests: Mario Kart 64
GB-Tests: Game&Watch Gallery
Tips&Tricks: Turok-Levelkarten (Teil 3)
TOTAL!-Aufkleber
Poster: Mario Kart 64

TOTAL! 7/97

Specials: Anime und Manga (Captain Future), Japan-RPGs, NES-Report (Teil 1), extreme-G
N64-Tests: NBA Hang Time, Wayne Gretzky's 3D Hockey
SNES-Tests: Mohawk & H. Jack
T&T: War Gods, Turok-Levelkarten (Teil 4)
Poster: extreme-G

TOTAL! 8/97

Specials: E3-Messe-Report: von Banjo & Kazooie bis Zelda 64, exklusive Infos über Turok 2, Reportage: PAL-/NTSC-Umsetzungen
N64-Tests: Blast Corps
SNES-Tests: Williams Arcade
T&T: Star Wars: Shadows of the Empire
Poster: Banjo & Kazooie

TOTAL! 9/97

Specials: Rennspiele: extreme-G, F1 Pole Position 64, Multi-Racing Championship, SNES-RPGs: Dragon Quest III, Final Fantasy V, Tamagotchi-Report
N64-Tests: Dark Rift, Hexen 64
SNES-Tests: Lucky Luke
GB-Tests: Lucky Luke, Tim – Der Sonnentempel
Poster: LylatWars

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

TOTAL! 10/97

Specials: Große Reportage: Rollenspiele für N64 und 64DD (Mather 3, Quest 64, Zelda 64)
N64-News: Diddy Kong Racing
N64-Tests: F1 Pole Position 64, frisch indiziertes Spiel, LylatWars
GB-Tests: Tetris Plus
Tips&Tricks: frisch indiziertes Spiel, Lucky Luke, Mana 2
Poster: Bomberman 64

TOTAL! 11/97

Specials: Wir über uns, Space Station Silicon Valley, Earthworm Jim 3D, Game&Watch-Story
N64-News: Body Harvest, Castlevania 3D, Zelda 64
N64-Tests: extreme-G, Mace – The Dark Age, Top Gear Rally
SNES-Tests: Harvest Moon
T&T: LylatWars, Mischief Makers
Poster: San Francisco Rush

TOTAL! 12/97

Specials: Anime&Manga, Final-Fantasy-Report (NES), Kauf-Tips – Soft- und Hardware, Soundreport
News: Nintendo Space World '97
N64-Tests: DKR, San Francisco Rush, Fußball-Vergleichstest
SNES-Tests: Arkonoid
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.II
SNES-Tests: Kirby's Dreamland 3
GB-Tests: Ottifanten, V-Rally
T&T: Bust-A-Move 2, Forsaken, Kobe Bryant, Shad. of the Empire

TOTAL! 8/98

Specials: Interview mit Rare (Perfect Dark) und Iguana (Turok 2), Anime-Übersicht
N64-Tests: Iggy's Reckin' Balls, All-Star Baseball 99, Major League Baseball feat. Ken Griffey Jr. (Import), World Cup 98/ISS 98 (Import), Quest 64
SNES-Tests: Super Metroid
GB-Tests: Castlevania II – Belmont's Revenge, Mega Man II
T&T: 1080°, Chameleon Twist, Mace: The Dark Age, Mischief Makers

TOTAL! 9/98

Specials: wipEout-64-Interview, Anime-Übersicht (Teil 2), Akihabara-Reportage
N64-Tests: Mission: Impossible, F1 World Grand Prix, F-Zero X, WWF War Zone, Int. Superstar Soccer 98, Cruis'n World, 1080° Snowb., Chopper Attack
Tips&Tricks: Banjo-Kazooie-Komplettlösung (Teil 1), Mission: Impossible
Riesenposter: Buck Bumble

TOTAL! 10/98

Specials: Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (Teil 1), Reportage DMA-Design, Kid Paddle-Comic
Messe-News (ECTS): Zelda 64, Star Wars: Rogue Squadron, Game Boy Color
N64-Tests: Airboarder 64, Bomberman Hero, G.A.S.P.II Fighter's NEXTeam, Mike Piazza's Strike Zone, Super Robot Spirits
Tips&Tricks: Banjo-Kazooie-Komplettlösung (Teil 2)

TOTAL! 11/98

Specials: Game-Boy-Color-News, Comic: Kid Paddle, Star Wars: Rogue Squadron
N64-Tests: Body Harvest, Buck Bumble, Glover, Holy Magic Century, NASCAR 99, Space Station: Silicon Valley, Turok 2, WCW/NWO Revenge, wipEout 64
T&T: Cruis'n World, Forsaken, Banjo-Kazooie, Mission: Impossible, NFL Blitz, WWF War Zone, NHL Breakaway '98
Poster: Space Station: Silicon Valley

TOTAL! 12/98

Specials: Expansion-Pak-Reportage, TOTAL!-Foto-Story, Kid Paddle-Comic
N64-Tests: Zelda – Ocarina of Time, XG 2, V-Rally Edition 99, Madden NFL 99, NFL Blitz, NFL QB Club 99, NBA Live 99, NBA Jam 99
Tips&Tricks: Mission Impossible, Rukagakids, 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, Rukagakids, 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, Tetris DX
Tips&Tricks: Body Harvest, XG 2

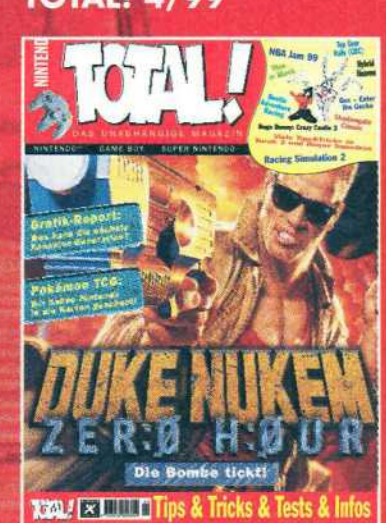
TOTAL! 2/99

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)

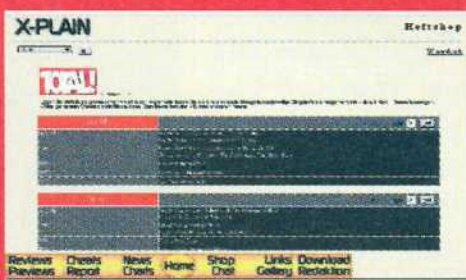
TOTAL! 4/99



Specials: Grafik-Reportage, Pokémon-Karten, Racing Simulation 2
N64-Tests: Beetle Adventure Racing
Game-Boy-Tests: Bugs Bunny Crazy Castle 3, Gex 3 – Enter the Gecko, Men in Black – The Series, NBA Jam 99, Pitfall – Beyond the Jungle, Shadowgate Classic, Tabaluga, Top Gear Rally
Tips&Tricks: Castlevania, Snowboard Kids 2, Twisted Edge Snowboarding, V-Rally Edition 99

TOTAL!-Special 1/97

Das 64 fan magazin bietet jede Menge Tips, Infos, Specials und Reportagen rund um das Nintendo⁶⁴ und die ersten Spiele. Technische Daten, Entwicklungsberichte und Spielebeschreibungen (unter anderem Super Mario 64, PilotWings 64, Wave Race 64) sorgen für den nötigen Überblick. Mit riesigem Turok-Poster.



TOTAL!-Nachbestellungen unter:
<http://www.x-plain.de>
jetzt auch im Internet!

Achtung! TOTAL!-Ausgaben der Jahrgänge 1993 bis 1995 und die Ausgaben 1, 2, 3, 4, 6, 7, 11/96 sowie 3/97 sind vergriffen und können leider nicht mehr nachbestellt werden. Wer Informationen aus alten TOTAL!-Ausgaben sucht, kann sich an einen der vielen Nintendo-Clubs wenden, die Einsicht in ihr Archiv gewähren. Entsprechende Adressen findet Ihr zum Beispiel in der Börse!

Stück	Ausgabe	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	☐	4/99 DM 6,80
☐	12/96 DM 6,80	☐	3/98 DM 6,80	☐	Sonderheft
☐	1/97 DM 6,80	☐	4/98 DM 6,80	☐	1/97 DM 5,80
☐	2/97 DM 6,80	☐	5/98 DM 6,80		
☐	4/97 DM 6,80	☐	6/98 DM 6,80		
☐	5/97 DM 6,80	☐	7/98 DM 6,80		
☐	6/97 DM 6,80	☐	8/98 DM 6,80		
☐	7/97 DM 6,80	☐	9/98 DM 6,80		
☐	8/97 DM 6,80	☐	10/98 DM 6,80		
☐	9/97 DM 6,80	☐	11/98 DM 6,80		
☐	10/97 DM 6,80	☐	12/98 DM 6,80		

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel).

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Achtung! Bitte vergeßt die Versandkosten nicht! (Inland DM 5,-/Ausland DM 12,-) Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

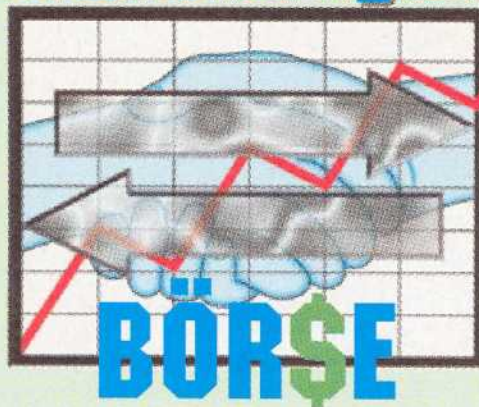
☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartenummer bitte nicht vergessen!)

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!

TOTAL!

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

ADRESSE:
AVC Heft-Shop
Postfach 0 12 08
23613 Stockelsdorf



SNES

VERKAUFE

Breath of Fire II (PAL), Utopia (us) mit dt. Anleitung, Terranigma (PAL), alles mit Verpackung und Anleitung, zus. DM 250, suche noch Mario RPG! Tel.: 04777/932097, Thomas



Secret of Mana (dt/gr. Box), Topzustand DM 39 sowie **Zelda III** (dt) DM 20 und **Castlevania IV** (o. V./A/dt) DM 12, Tel.: 03834/811747, Ronny
Plok, Asterix & Obelix, je DM 35, True Lies DM 45, N64: Holy Magic Century DM 85, Game Boy: The Pagemaster, Donkey Kong, je DM 25, alle Spiele original + Anleitung, Tel.: 0228/856455, Ernst Doll

2 x SNES mit 3 neuen Spielen (Zelda, Terranigma, Super Mario All-Stars), nur komplett für DM 300, Tel.: 02661/938296, Melissa

KampfpPreis! Verkaufe die gut erhaltenen Spiele Super Mario Kart, Flashback, StarWing, ISS + Striker zum absoluten Sommerpreis von DM 150! Auch einzeln abzugeben, Tel.: 02102/33882, Michael

SNES, US: FF III, Lufia 1, Lord of Darkness, Brandish, FF II, Chrono Trigger, BoF 1, Civilization, PAL: SoE, SoM, BoF 2, Shanghai, versch. NES- u. Saturnspiele, Tel.: 06202/78250, Kai

Verkaufe SNES + 2 Controller + 15 Spiele, komplett für DM 500 per Nachnahme, Tel.: 02208/912085, zwischen 18 und 21 Uhr, Stefan

Verkaufe Final Fantasy III DM 200, Lufia (us) DM 150, Lufia (dt) DM 60 originalverpackt, Zelda-Spieleberater (neu) DM 15, suche Earthbound, Tel.: 0172/4490888, Birgitt

Dino City, World Heroes, je DM 30, Mystical Ninja, Equinox, Demon's Crest, Mystic Quest, Illusion of Time, Mega-Lo-Mania, je DM 40, Soul Blazer DM 50, Tel.: 02244/4415, ab 17 Uhr, René



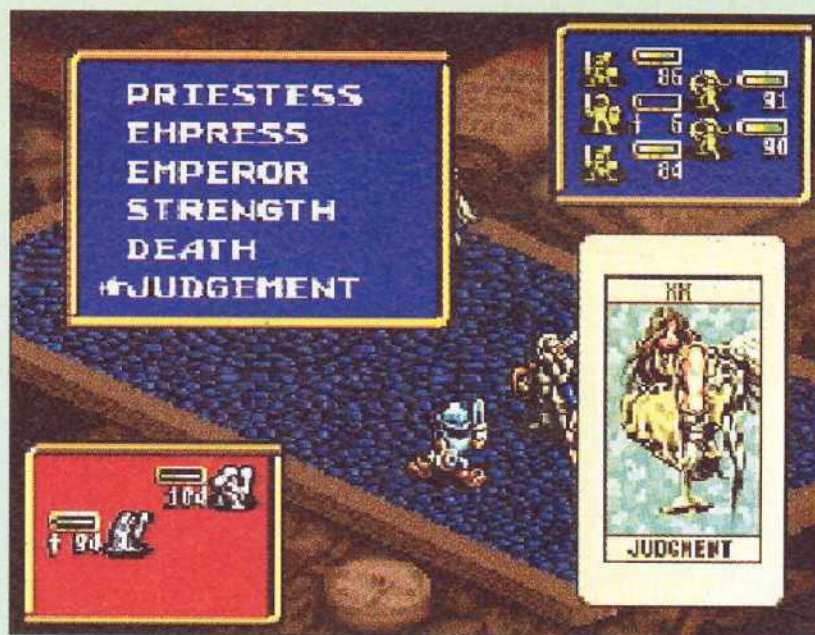
SUCHE

Achtung! Achtung! Suche für SNES Der Herr der Ringe (dt), biete DM 40! Suche auch Prügelsspiele für GB! Biete DM 30, ruft an! Tel.: 08231/91667, Fabian

Final Fantasy V (jp), Final Fantasy II (us), zahle sehr gut!!! Tel.: 0351/8480148, nach 18 Uhr, Falk

Suche dringend Castlevania X - Vampire's Kiss für SNES! Angebote an Matthias Lechner, Unterbrücke 4, A-6141 Schönberg, Österreich, Tel.: 0043/ 5225/63380, ab 18 Uhr

Suche Final Fantasy III und Might & Magic 3, nur PAL, Tel.: 0231/ 7284101, Pascal



Secret of Mana 2 dringend gesucht, außerdem Ogre Battle, Final Fantasy III, Probotector und Bomberman 1, Tausch auch gegen N64-Spiel, Tel.: 02161/630013, Robert

TAUSCHE

Tausche SNES mit Super GB und Spiel DKL 2 u. 8 Spielen gegen eine PSX mit 3 Spielen u. einem Pad, SNES mit Netz- u. Scartkabel u. 2 Pads, Tel.: 0345/20555, ab 20 Uhr, Alex

NES

VERKAUFE

Verkaufe ISS 64 für DM 55, Blast Corps für DM 50 und NES mit 8 Spielen, z. B. Mario 1, 2, 3, Tennis, Fußball, Preise nach Vereinbarung, ruft an! Tel.: 06021/54989, Michael

Verkaufe NES mit 3 Controllern, Antennenanschlußkabel, Stromadapter und 7 Spielen für nur DM 150, Tel.: 07259/8480, Christian Brosch



RPGs + Adventures: Zelda 1, Shadowgate, Faxanadu, Kid Ikarus, Swords & Serpents, Metroid, Castlevania 1 usw., je DM 30-60, guter Zustand! Tel.: 02244/4415, ab 17 Uhr, René

SUCHE

Suche für NES Mega Man 1, Tel.: 0511/448593, Samy

Suche NES mit Zubehör in gutem Zustand! Preis nach Vereinbarung, natürlich mit 2 Controllern! Tel.: 07365/5893, ab 18 Uhr, Simone

GAME BOY

VERKAUFE

Mystic Quest (inkl. Plastikhülle, Rüstung-, Waffen-, Gegenstandsbeschreibung, Levelkarte), der Meistbietende wird das Spiel erhalten), Tel.: 05191/14328, Johannes

Verkaufe N64-Games: San Francisco Rush, 1080°, F-Zero, Dark Rift, B&K, Frankreich 98, ISS 64, Hexen, Forsaken, PilotWings, Turok u. a., alles 1A-Zustand, Preis nach VB, Tel.: 039452/88165, 14-19 Uhr, Marcel

N64

VERKAUFE

Blast Corps DM 40, Forsaken DM 40, F-Zero X DM 50, ISS 64 DM 40, 1080° DM 50, extreme-G DM 30 u. Prügelsspiele, Tel.: 02383/2222, Malte
N64 Gamebuster-Cheat-Code-Liste, über 500 Gamebuster-Codes zu 46 N64-Spielen! Einfach DM 10 + DM 3 in Briefmarken an: M. Kiel, Kali-



str. 15, 39418 Stassfurt

Harvest Moon-Spieleberater für GB bunt DM 10 und F-Zero X für N64 DM 40, Michael Kröhs, Ellerbrenne 20, 06847 Dessau

Verkaufe F1 World Grand Prix für DM 45, ISS 64 für DM 40 und NHL Breakaway 99 für DM 60 + Hälfte VK, Tel.: 03576/243282, Lars

Verkaufe PilotWings, Diddy Kong Racing, Banjo-Kazooie, Mission: Impossible für je DM 60 (PilotWings



kann! Biete DM 5-10, Tel.:
02773/ 71582 od.
02773/946070, ab 14 Uhr, Jo-
hannes Weber

Suche für N64 Monster Trucks, Off Road Challenge, V-Rally, billig!!! Tel.: 09406/1862. Tobias

TAUSCHE

Tausche 5 SNES-Spiele (us + PAL) und NBA Hang-N64 gegen Rogue Squadron, X oder Smash Court! Tel.: 31648, Malte Triesch

Tausche Cruis'n USA und Cruis'n
World gegen San Francisco Rush,
zwei gegen eins, Tel.: 02043/71513,
Christian

Tausche/Verkaufe ca. 20 N64-Games, z. B. Zelda, Turok II, Star Wars: Rogue Squadron, 4 Shooter, 3 Prügler usw., auch Mystic Quest für SNES, ruft an, es lohnt sich! Tel.: 0171/1815399, Simon

DM 35), Tel.: 07054/7731, ab 13.30
Uhr, Jörg

Verkaufe F1 World Grand Prix, Wetrix, Diddy Kong Racing, Top Gear Rally, FIFA 98 für je DM 60, extreme-G, ISS 64, Forsaken, NHL Breakaway 98, Madden 64 für je DM 50, Tel.: 02604/8693, Marco

SUCHE

Suche Cheat für WCW vs. NWO



HARDWARE

VERKAUFE

PlayStation mit Multiformatumbau DM 269 oder mit Zubehör (2 Controller, 1 Memo, 1 RGB-Kabel) DM 299, Zubehör einzeln je DM 15, Nintendo⁶⁴ DM 180, Memo DM 20, Controller DM 35, Tel.: 089/3006155, Gene Körper

SONSTIGES

VERKAUFE

Verkaufe Lylat-Wars-Soundtrack-CD und CD mit diversen Titeln, z. B. Mario 64, Yoshi + Zelda 64, Tel.: 030/9985552, Gaby

SUCHE

Suche die Komplettlösung für Zelda IV für den Game Boy aus der TOTALI-Ausgabe 2/94, komplett u. gut erhalten! Preis Vereinbarung, Sara Voiß, In der Rungt 50, 41065 Mönchengladbach

Cheater-Club sucht Mitglieder
(für nur DM 1,66 mtl.), kostenlose
Infos beim Cheater-Club, H.-Allmers-
Str. 22, 26721 Emden



Achtung! Wir nehmen keine veränderten oder ältere Gratis-Börsen-Formulare an. Jede Anzeige kostet fünf Mark. Schickt bitte ausschließlich Geldscheine oder Verrechnungsschecks! Die Redaktion behält sich vor, den Anzeigentext inhaltlich (Es dürfen keine indizierten oder beschlagnahmten Titel enthalten sein.) und sinngemäß (bei rechtlichen Unklarheiten) entsprechend zu korrigieren. Unleserliche Spieletitel sowie dubiose (Gratis-)Angebote und zweideutige Textpassagen fliegen ersatzlos raus.

BÖRSEN-FORMULAR

NUR 5 DM

- VERKAUFE
- SUCHE
- TAUSCHE

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]

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!



ENDEISTERSTWENNWIRESSAGEN

Erwin steht am Waldesrand,
schaut bedrückt der Sonne nach.
Denn der Wald ist abgebrannt,
weil zu heiß die Sonne stach.
Als er in den Urlaub fuhr,
hatte er nur eins im Sinn:
Ruhe und Erholung pur,
aber damit ist es hin.
Und verbittert denkt er dran,
wie er hier spazierenging.
Vögel sangen ab und an,
bis ein Bäumchen Feuer fing.
Nun ist alles still um ihn,
abgestorben, kalt und leer.
Und die Sonne, die grad schien,
leuchtet Erwin nun nicht mehr.
Doch er hatte vorgeplant
und den Game Boy eingesteckt.
So, als hätte er geahnt,
daß der ganze Wald verreckt.
Also ist er unbesorgt,
wie sein Urlaub weitergeht.
Für die Kurzweil ist gesorgt,
auch, wenn hier kein Baum
mehr steht.

Da seht Ihr es: Der Game Boy ist der optimale Reisebegleiter. Bei der Masse an Spielen, die es bisher schon gibt, wird wohl auch der langweiligste Ausflug zum spannenden Erlebnis. Vorausgesetzt, Ihr habt die richtigen Spiele. Ihr wißt ja, wir helfen Euch bei der Auswahl, also versäumt die TOTAL! 6/99 nicht, die ab dem 28. Mai käuflich zu erwerben ist!



Wie alles anfang ...

In der nächsten Ausgabe könnt Ihr Euch einen Einblick darüber verschaffen, wie Videospiele überhaupt entstanden sind. Wir erzählen Euch eine wahre Geschichte von Titeln, die mit zwei Strichen und einem Punkt auskamen, um Spaß zu bringen. Das wird aber erst im Mai was, schließlich müssen wir die Geschichte der Videospiele erst einmal schreiben. Spannend, nicht?

Schiri, aufwachen!

Wußtet Ihr, daß über 50 Prozent der WWF-Kämpfe dadurch entschieden werden, daß der Ringrichter in die falsche Richtung geschaut hat? Wenn Euch das zu bunt wird, dann könnt Ihr den Ablauf der Fights bald selbst in die Hand nehmen: in *WWF Attitude*.



WWF Attitude (N64)

Ein Anime Spezial ohne Eis, bitte!

Klar, machen wir! In TOTAL! 6/99 findet Ihr wieder ein Anime-Special. Aber nicht irgendeins – nein, wir stellen Euch die wohl sehenswerteste Serie überhaupt vor: *Neon Genesis Evangelion*! Das dürft Ihr auf keinen Fall verpassen!



Neon Genesis Evangelion

Keine Angst, der beißt nicht

Enthüllt: Der Game Boy ist ein Vampir! Er lebt schon eine halbe Ewigkeit und gibt in der prallen Sonne seinen Geist auf. Statt Blut schluckt er halt frische Module, und davon ist der Nachschub schon garantiert. *NHL Pro 99*, *NBA*



Tarzan (GBC)

Pro 99, *Silicon Valley*, *Hollywood Pinball*, *Frogger* und *Tarzan* erwarten ihn und Euch unter anderem bis Ende Mai.

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Ein finster dreinschauender Bad Mr. Frosty begrüßte Euch auf dem Cover der TOTAL! 5/94. *Clayfighter* war geboren und wurde auf vier Seiten getestet. Legendar: die einmaligen Bildunterschriften von Maris „slimjim“ Feldmann (schönen Gruß und hau' rein!). Außerdem gab es ein richtig gutes Preview von *Wario Land – SML 3* (kdh ist heute noch ganz stolz darauf) und passend zur WM einen großen Eishockey-Report. Sieben SNES-, zwei NES- und vier Game-Boy-Tests, ein Game-Boy-Preview sowie Karten zu *Young Merlin* und *Super Turrigan* warteten auf Euch.

Ich bin's, Mutter!

Mother 3 (*Earthbound 64*) rückt tatsächlich in greifbare Nähe. Wir sind gespannt, wie sich das lang erwartete Neuzeit-Rollenspiel wohl weiterentwickelt hat. Nicht zu vergessen ist in diesem Zusammenhang auch *Ogre Battle 3*, das ebenfalls näher beleuchtet wird.



Mother 3 (N64)

TOTAL!

I M P R E S S U M

Chefredaktion: Frederic Berg (fb) (ViSDP)
Stellv. Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh)

Redaktion: Marco Häntsch (mc), Thomas Hellwig (th), Sebastian Krämer (ska), Tobias Partetzke (tobi)
Online-Redaktion: Marcus Höfer (cus)
Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Holger Reher, Hirofumi Yamada

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafikleitung: Hanno Meier
Grafik: Arne Bahruth
Freie Mitarbeit: 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: © Nintendo

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,-, im Ausland DM 85,20.

Der X-plain Verlag ist alleiniger Inhaber aller Rechte an „TOTAL! – Das unabhängige Magazin“, die als Marke und Warenzeichen beim Deutschen Patentamt geschützt sind.

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

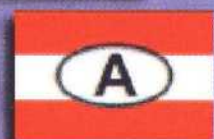


Bestell



0361 - 49 29 300

Fax 0361 - 49 29 292



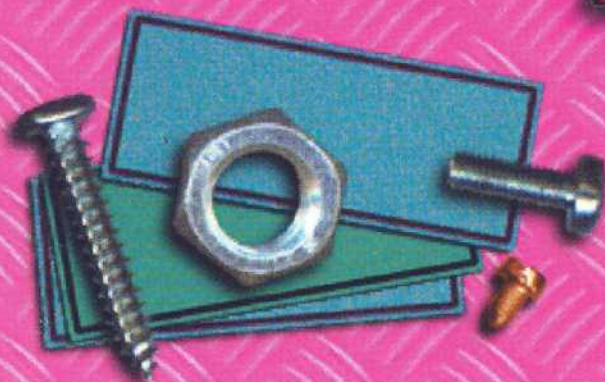
Info



0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

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



N64 Multi Racing Championship
Forsaken
Hexen
dt. je Titel DM 44,44



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
Racing Simulation 2
dt. DM *109,99



N64
Castlevania 3D
dt. DM *109,99



GAME BOY
Prince of Persia (Color)
dt. DM 39,99



GAME BOY
Mortal Kombat 4 (Color)
dt. DM 54,99

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

- Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.
- Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



ACTIVISION

USK-Freigabe: ab 16 Jahre



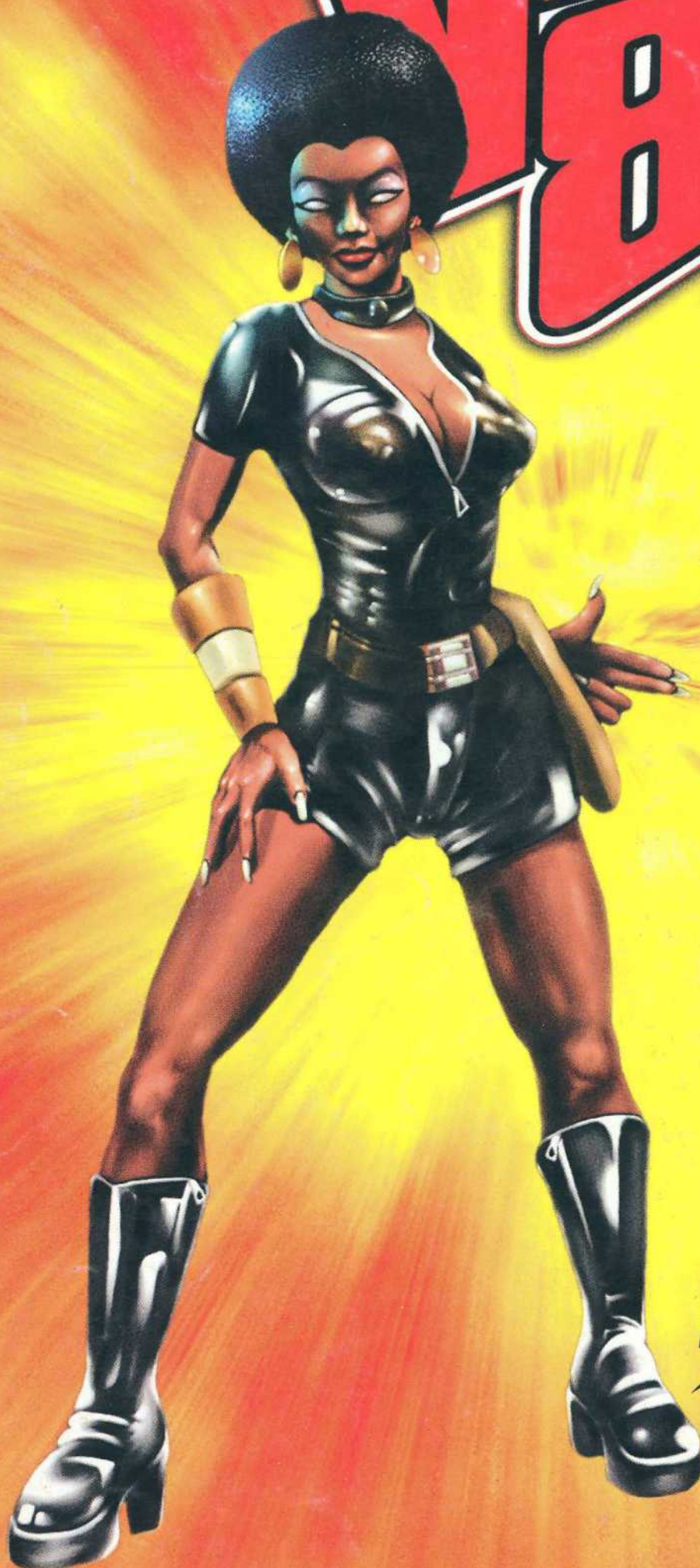
Wenn Sie an regelmäßigen
Informationen zu den neuesten
Produkten unserer Firmengruppe
interessiert sind, wenden Sie sich
an: info@activision.de

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Vigilante 8 ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999
Activision, Inc. Luxoflux ist ein Warenzeichen von Luxoflux Corp. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.
Sony: Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc.
Nintendo: Lizenziert von Nintendo. Nintendo, das Nintendo-Qualitätsiegel, Nintendo 64 und das 3D-"N"-Logo sind Warenzeichen von Nintendo of America, Inc. © 1997
Nintendo of America, Inc.



ACTIVISION
WWW.ACTIVISION.DE

VIGILANTE 8



**“Destruktiv,
furios und
technisch
blitzsauber -
Vigilante 8
sollte sich
kein Action-
freund
entgehen
lassen”**

Michael Pruchnicki,
Redaktion N-Zone



**ECHT
ABGEFRAHREN!**