



TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO GAME BOY SUPER NINTENDO

Rampage 2: Universal Tour (N64)

Hollywood Pinball

Beavis and Butt-Head

Pokémon Pinball (GBC)

Kluster (GBC)

720° (GBC)

Anime & Manga

STAR WARS
— EPISODE I —
RACER

Rugrats (GBC)

Shadowgate 64:
Das erste N64-Adventure

Battletanx 2



6 Jahre TOTAL!
Große Verlosung!!!

E3-Messe-Special:
Welche Spielehits
gezeigt werden

TOTAL!-Foto-Story:
Begegnungen der
etwas anderen Art

Special – Teil 1:
Die Geschichte
der Videospiele

SUPER MARIO BROS. Deluxe



Mario und Luigi sind zurück!

VORSICHT! oder Du wirst getoastet

JETZT
ERHÄLTlich

NINTENDO 64



THE ORIGINAL
Micro Machines
SCALE MINIATURES

64
TURBO

Brandheiß - Micro Machines jetzt für die Nintendo 64-Konsole!

- 32 witzige Fahrzeuge: Sportwagen, Trucks, Panzer, Schnell- und Luftkissenboote, Strandbuggies, Caravans und Jeeps
- 48 Rennstrecken in lebendigen, außergewöhnlichen 3D-Umgebungen
- Spaßige Extras wie Holzhammer, Minen und Kraftfelder, um Deinen Gegner zu bombardieren
- Für bis zu 8 Spieler gleichzeitig (je 2 Spieler teilen sich einen Controller)
- Zur Belohnung gibt es Bonus-Fahrzeuge



Codemasters

www.micromachines.co.uk

Die Ruhe vor dem Sturm

Es ist mal wieder soweit. Während wir diese Zeilen in unseren Computer tippen, laufen die Vorbereitungen für die wichtigste Videospielmesse der Welt, die sogenannte E3, auf Hochtouren. Bis diese TOTAL! am Kiosk ist und Ihr diese Zeilen lest, ist die E3 auch schon wieder vorbei und wir tippen fleißig unseren Messebericht.

Doch große Ereignisse werfen bekanntlich ihre Schatten voraus. Deshalb geben wir Euch bereits in dieser Ausgabe einen Einblick in die Highlights, die auf der E3 gezeigt werden. Rund 400 Firmen präsentieren mehr als 1.900 Spieletitel für PC und Videospielkonsolen. Auch Nintendo kündigte die Vorstellung von ungewöhnlich vielen N64- und GBC-Spielen an. Das Angebot ist jedoch nicht nur selten umfangreich, es deckt auch eine große Anzahl unterschiedlicher Genres ab. Neben jeder Menge Games, um die schon im Vorfeld ein großes Brimborium gemacht wurde, wird es vermutlich wieder einige Überraschungstitel geben ...

Für eine Überraschung sorgte übrigens auch Shigeru Miyamoto Mitte April in einem Interview. Er sagte, daß er an Spielen für eine neue tragbare Konsole arbeite. Das Gerät soll in seiner Leistungsfähigkeit zwischen SNES und N64 angesiedelt und gerüchteweise nicht kompatibel zum Game Boy sein. Höchstwahrscheinlich handelt es sich dabei um eine Weiterentwicklung des seit 1997 unter dem Projekttitel Atlantis bekannten Geräts (vgl. Leserpost T! 4/99). Die Entwicklung der Konsole begann bereits Anfang 1996. Aufgrund des unerwartet großen Erfolges von Pokémon verschwand Atlantis jedoch plötzlich wieder in der Versenkung. Wann das Handheld nun erscheinen soll, hat Miyamoto-san nicht verraten. Vor Ende des Jahres sollte jedoch nicht damit gerechnet werden, da Nintendo die neue Hardware noch keinem externen Entwicklerteam vorgestellt hat. Möglicherweise wird dies erstmals auf der E3 hinter verschlossenen Türen geschehen.

Doch bleiben wir in der Gegenwart, denn die ist momentan aufregend genug. Kurz vor der Messe durften wir bei Nintendo bereits *Star Wars Episode I Racer* in Augenschein nehmen und einem ausführlichen Test unterziehen. Für Aufregung sorgten auch die Hip-Hop-Durchstarter Eins, Zwo. Wir waren beim Dreh zu ihrem aktuellen Video und zeigen Euch, welche unglaublichen Szenen sich dort abgespielt haben. Außerdem klingelt noch immer das Klirren der Champagner-Gläser in unseren Ohren. Jawohl, wir haben angestoßen und gefeiert, denn Euer unabhängiges Nintendo-Magazin TOTAL! wird in diesem Monat stolze sechs Jahre alt.

Viel Spaß beim Lesen unserer diesjährigen Jubiläumsausgabe wünscht

**E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM**



Während der YOU-Messe in Dortmund (3. bis 6. Juni '99) ist die TOTAL! am King of Games-Stand in Halle 7 zusammen mit dem PC-Magazin GameStar vertreten

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

Reportagen

PDIA von Sony	Dreamcast - Die Fakten	64DD - Was bringt es?
		
Sony will eine Memory Card mit erweiterten Funktionen (PDIA) auf den Markt bringen	Sony's Angriff auf die N64 und die PlayStation: Fiktion? Was kann die neue Konsole? Wie entwickelt die Dreamcast?	Wird das 64DD von Konami, oder wird es sich in die Hände der AAA-Clubs aus dem von Sega 2000 ein?
will ich lesen	will ich lesen	will ich lesen

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!



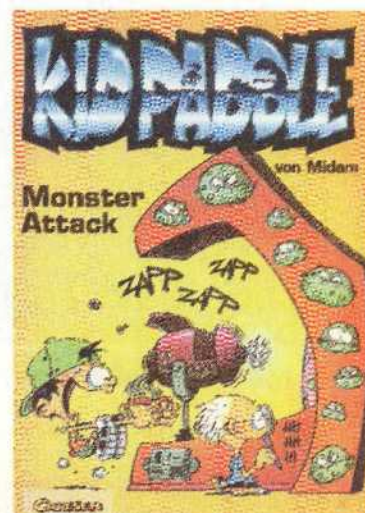
Kid Paddle kommt zurück!!!

Ihr habt es so gewollt, Eure Zuschriften waren eindeutig. Comic-Held Kid Paddle wird ab der nächsten Ausgabe wieder sein Unwesen in der TOTAL! treiben. Bis zum Erscheinen seines dritten Albums ist es zwar noch ein bißchen hin, aber exklusiv für TOTAL! wird der Herausgeber Carlsen Verlag einige Kid Paddle-Geschichten bereits früher aus dem französischen Original übersetzen. Freut Euch also schon jetzt mit uns auf weitere Abenteuer des durchgeknallten Videospieblers. Es lohnt sich ...

P.S.: Wir möchten an dieser Stelle ein Versäumnis nachholen, nämlich die Nennung der Copyrights aller bisher von uns abgedruckten Kid Paddle-Comics. Diese lauten:

© EDITION DUPUIS, Belgium 1996

Aus: Midam/Band #2: Monster Attack, Carlsen Verlag GmbH, Hamburg 1997



Titelthemen:

Star Wars Episode I Racer (N64) .52

Specials/Reportagen/Infos:

Anime & Manga60

Die Geschichte
der Videospiele – Teil 134

E3-Messe 199926

TOTAL!-Foto-Story46

Tests/Previews/Tips & Tricks:

Shadowgate 64 (N64)30

Rampage 2 Universal Tour58

Kluster (GBC)69



SPECIALS

Anime & Manga60

Diesmal behandeln wir die Fernsehserie *Neon Genesis Evangelion*, zu der auch ein N64-Spiel von Bandai mehrfach angekündigt wurde.Die Geschichte der
Videospiele – Teil 134

Wie hat eigentlich alles begonnen? Wer hat überhaupt das erste Videospiel erfunden und wie hieß es? Welche Firmen haben den Weg geebnet? TOTAL! verrät Euch die Details dieser unglaublich spannenden Geschichte.

E3-Messe 199926

Star Wars Episode I – Der Film ...56

TOTAL!-Foto-Story46

Ihr wollt eine neue Foto-Story, abgedrehte Redakteure in verrückten Situationen sehen? Kein Problem! Unsere frisch fotografierte Bildgeschichte beginnt auf Seite 46. Viel Spaß!

WETTBEWERBE

Große TOTAL!-Jubiläums-
Competition zum 6. Geburtstag . .50

NEWS

NINTENDO⁶⁴

All Star Tennis '9910

Army Men: Sarge's Heroes10

Bomberman 64 27

Castlevania11

Densha de Go!6412

Dragon Sword6

Eternal Darkness6

Fighters Destiny 28

Hyper Bike7

Knockout Kings 20008

Mario Golf12

Marvel's X-Men10

Rika6

Top Gear Rally 27

Young Olympians11

GAME BOY COLOR

194215

Asteroids14

Battleships14

Beatmania GB14

Ghosts 'n Goblins15

Klax14

Resident Evil15

Street Fighter EX plus Alpha ...15

GBC-Release-Liste17

N64-Release-Liste16

Neues Star
Wars-Fieber

52



E3-Messe 1999

In L. A. werden Träume wahr

26



Marvel's X-Men



Acclaim Sports Soccer

PREVIEWS

NINTENDO⁶⁴

Battletanx 2: Global Assault40
Shadowgate 6430

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Rampage 2: Universal Tour58
Star Wars Episode I Racer52

GAME BOY COLOR

720°66
Beavis and Butt-Head68
Hollywood Pinball70
Kluster69
Pokémon Pinball (Import)71
Rugrats67
Super Mario Bros. Deluxe64

TIPS & TRICKS

Gamebuster-Codes74
Helpline76
Shorties72

RUBRIKEN

Abonnement41
Nutzt die Vorteile eines Abos! Ihr erhaltet die TOTAL! früher und nehmt automatisch an Aktionen für alle Abonnenten teil. Füllt einfach den Bestellcoupon aus und schickt ihn ab!

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

Editorial3
Heftshop75
Habt Ihr eine Ausgabe verpaßt, 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 nachbestellt werden.

Impressum82
Leserbriefe18
Leser-Charts42
TOTAL!-Intern45
Vorschau82

Super Mario Bros. Deluxe

Der NES-Klassiker beehrt den Game Boy

64



Niemand springt so schwungvoll und elegant wie die beiden italienischen Handwerker

Rampage 2

Der Schrecken der Hausmeisterzunft

58



So nimmt man ein Hotel auseinander

Shadowgate 64

Auch ein Halbling ist ein ganzer Kerl

30

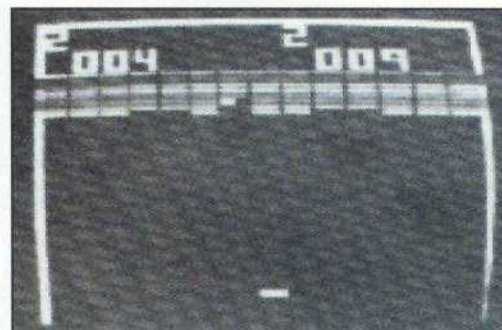


Adventure-Fans werden begeistert sein

Die Geschichte der Videospiele

Wie alles begann – Teil 1

34

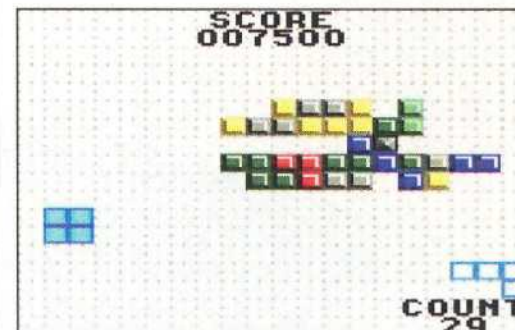


Ping, düdeldüt, ping, deng, düdeldüt!

Kluster

Einfach, aber genial – eben einfach genial

69



Einer rechts, einer links, einer oben ...

Anime & Manga

Neon Genesis Evangelion

60



TOTAL!-Foto-Story

46



Der Facehugger hilft, wo immer er kann



Bis das Blut gefriert

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Silicon Knights
Erhältlich: 1. Quartal 2000

Eternal Darkness

Eternal Darkness zählte bis vor kurzem zu den am besten gehüteten Geheimnissen der diesjährigen E3. Nintendo selbst wird dieses Action-Adventure in den Handel bringen, das vollmundig als eine Mischung aus *Zelda* und *Resident Evil* angekündigt wird. Ihr schlüpft in die Rolle eines Zeitreisenden, der das zerstörerische Werk einer aus alptraumhaften Geschöpfen gebildeten Truppe durchkreuzt. Dabei wechseln sich reine Action-Sequenzen mit klassischen Adventure-Elementen ab, in denen Ihr stets auf nervenzerfetzende Überraschungsmomente gefaßt sein müßt.



Silicon Knights hatten bereits das PSX-Spiel *Legacy of Kain* entwickelt und arbeiten zur Zeit auch an der offiziellen Fortsetzung *Soul Reaver*, das auf der letztjährigen E3 als eine der fünf besten Neuvorstellungen ausgezeichnet wurde. Von *Eternal Darkness* könnt Ihr ohne Zweifel

ähnliche Qualitäten erwarten.

Stilvoll die Welt retten

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Bits Studios
Erhältlich: 1. Quartal 2000

Riqa

Genau wie *Eternal Darkness* ist auch *Riqa* einer der wichtigsten E3-Titel Nintendos, zu dem bisher allerdings nur sehr wenig bekannt wurde. Im Mittelpunkt des Science-fiction-Rollenspiels steht die Agentin Riqa, die Ihr aus einer Third-Person-Perspektive steuert.

Die Bits Studios zeichneten bereits für die *R-Type*-Spiele für den Game Boy verantwortlich und stehen seit langem in engem Kontakt mit den *StarWing*-Schöpfern von Argonaut und Nintendo. An *Riqa* sollen die britischen Entwickler schon fast vier Jahre arbeiten, so daß Ihr Euch sicherlich einiges vom fertigen Produkt versprechen könnt.



Auf den Spuren Lara Crofts. Das Operationsgebiet der Agentin Riqa liegt allerdings in ferner Zukunft

Drachentöter

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Interactive Studios
Erhältlich: 1. Quartal 2000

Dragon Sword



Mit dem originellen Jump&Run *Glover* bewiesen die Interactive Studios bereits, daß sie das N64 beherrschen. Nun arbeiten die Engländer an einem Abenteuerspiel, das Euch in die finstere Fantasy-Welt Tengarra versetzt, das von der bösen Königin Zordanthia terrorisiert wird. Ihr treten die tapfere Kriegerin Tia und Kailan, der eigent-

liche Herrscher des Reiches, entgegen. Sie müssen fünf riesige Welten, die sich in mehr als 20 Level unterteilen, bereisen und den teuflischen Horden der Königin gehörig einheizen. Ihr könnt dabei in den Besitz von über 40 verschiedenen Waffen gelangen und auch diverse Zaubersprüche einsetzen. Mit stei-

gender Erfahrung lernt Ihr neue Kampftechniken und dürft Euer Talent als Tierbändiger auf die Probe stellen. Diverse Aufgabenstellungen in den einzelnen Spielabschnitten lockern das Geschehen zusätzlich auf, so daß



Im späteren Spielverlauf können sich auch die Helden in Drachen verwandeln



garantiert keine Langeweile aufkommen wird. Dafür sorgen auch ein Death-

Match-Modus für bis zu vier Teilnehmer sowie der Kooperations-Modus, in dem Ihr zu zweit gegen die finsternen Mächte kämpfen könnt.

Gleich knallt's

Genre: Action

Entwickler: Hudson Soft

Erhältlich: 3. Quartal '99

Bombberman 64 2

Bombermans dritter N64-Auftritt nach *Bombberman 64* und *Bombberman Hero* steht unmittelbar bevor. Zwar wurde der endgültige Titel der Fortsetzung noch nicht festgelegt, doch einige der spielerischen Neuerungen können wir an dieser Stelle bereits verraten. So wird nicht mehr nur die Lebensenergie des kleinen Bombenlegers, sondern auch die seiner Geg-



Der kleine Wicht kann nicht nur Bomben legen, sondern auch kleine Puzzles lösen



ner angezeigt. Im Story-Modus könnt Ihr mehrere Wege einschlagen und auf diese Weise in



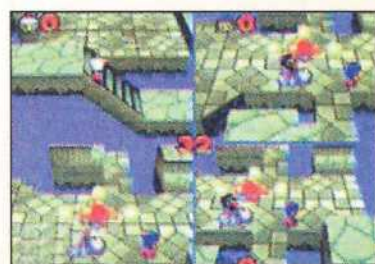
den Genuß verschiedener Handlungsverläufe und Abspänne gelangen. Neben den normalen Flammen ausspuckenden Bomben, stehen Euch nun auch bodenerschütternde Erd- und brandbekämpfende Wasserbomben zur Verfügung, die, speziell gegen die Endgegner, äußerst effektive Waffen sind.

Besondere Mühe investiert Hudson in die Mehrspieler-Modi.

Die Death-Matches für bis zu vier

Teilnehmer werden wie in den klassischen Bomberman-Spielen in ebenen Arenen ausgetragen.

Ganz neu ist der Time-Attack-Modus, in dem ebenfalls bis zu vier Spieler gleichzeitig bei geteiltem Bildschirm antreten und versuchen, einen Level so schnell wie möglich zu beenden. Wie es aussieht hat Hudson doch noch genug frische Ideen, um den sympathischen Pyromanen in neue spannende Abenteuer zu schicken.



Hudson erhöhte die Klagen vieler Fans und entwarf einige originelle Mehrspieler-Modi

Tiger im Tank

Genre: Rennspiel

Entwickler: Kemco/Snowblind Studios

Erhältlich: unbekannt

Hyper Bike

Jahrelang mußten N64-Besitzer auf ein Motorradrennspiel verzichten. Nun wurden mit EAs *Road Rash 64*, Acclaims *Jeremy McGrath Supercross 2000* und Kemcos *Hyper Bike* gleich drei Vertreter dieses Genres angekündigt. In *Hyper Bike*, das vom *Top Gear Overdrive*-Team entwickelt wird, dürft Ihr mit Euren Bikes sowohl befestigte Straßen als auch staubige Off-Road-Pisten unsicher machen. Neben der Jagd nach Bestzeiten stehen auch spektakuläre Stunts auf dem Programm, für die Ihr je nach Schwierigkeitsgrad und Ausführung Punkte erhaltet.



Hyper Bike lädt Euch zu Rennen über staubige Pisten und durch offenes Gelände ein



Die wechselnden Fahrbahnbeläge fordern Euch auf's äußerste heraus

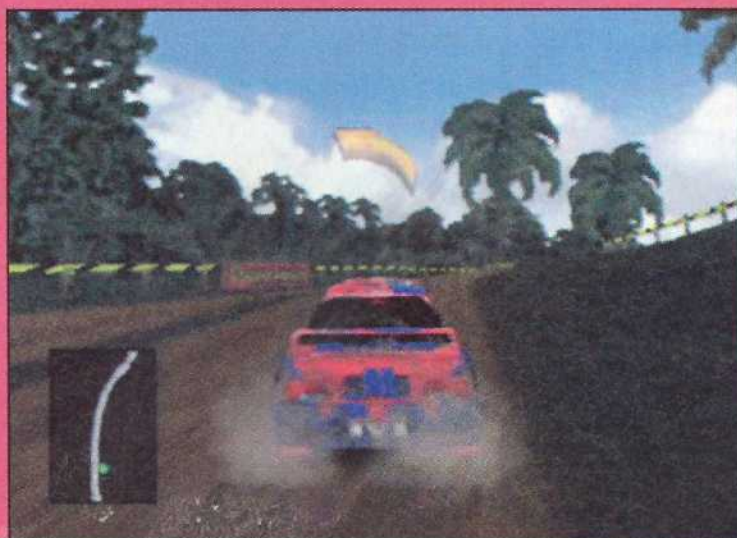
BENZIN IM BLUT

Genre: Rennspiel

Entwickler: Kemco/Saffire

Erhältlich: unbekannt

Top Gear Rally 2



Bond 007 und *Oddworld Adventures* bescherten, stark am erfolgreichen Vorgänger orientieren, aber auch zahlreiche Verbesserungen im Detail vornehmen. Die Fortsetzung soll eine noch breitere Auswahl an Strecken und Fahrzeugen als der erste Teil bieten. Sämtliche Bilder entstammen einer sehr frühen Alpha-Version.

Top Gear Rally, das ohne Zweifel zum Kreis der besseren realistischen Rennspiele für das N64 gerechnet werden kann, wird fortgesetzt. Spielerisch wird sich Saffire, die Euch bereits die *Bio Freaks* sowie die Game-Boy-Spiele *James*



TOTAL! NEWS

am rande

Namco gibt Gas

Wie Nintendo of America bestätigte, arbeitet Namco an einem *Ridge Racer*-Spiel für das N64, das noch in diesem Jahr auf den Markt kommen soll. Gerüchten zufolge befindet sich auch eine N64-Umsetzung der neuesten Automaten-Version von *Tekken* in der Entwicklung, deren Release Anfang kommenden Jahres erfolgen soll. Die *Ridge Racer*- und *Tekken*-Serien gehören zu den populärsten Spielautomaten aller Zeiten und trugen maßgeblich zum Erfolg der Play-Station bei. Namcos Entscheidung, sich mit den neuesten Versionen dieser wichtigen Titel für das N64 zu engagieren, ist eine handfeste Sensation und wird Nintendo ohne Zweifel Aufwind im Konkurrenzkampf mit Sony geben. Mehr Informationen zu diesem Thema wird es in der kommenden TOTAL! im E3-Messebericht geben.



Lincoln tritt kürzer

Howard Lincoln, Präsident von Nintendo of America, wird seinen Posten im Februar 2000 abgeben. Nach mehr als 15 Jahren Firmenzugehörigkeit möchte er nun eine weniger gewichtige Rolle übernehmen, wird aber weiterhin in den Aufsichtsräten von Nintendo of America, Rare und seines Baseball-Clubs Seattle Mariners sitzen.



RODEOKAMPF

Genre: Prügelspiel
Entwickler: Imagineer
Erhältlich: 4. Quartal '99



Fighters Destiny 2



Das beste 3D-Prügelspiel für's N64

Fights Destiny ist eines der originalsten Prügelspiele mit einem ausgefeilten Wertungssystem

geht in die zweite Runde. Es kommt zu einem Wiedersehen mit Pierre, Abdul, Mei Ling, Ninja und der Kuh Emil. Neu in die Kämp-

ferriege aufgenommen wurden der japanische Karate Saeki, die brasilianische Schönheit Adriana und der Italiener Frederico. D-Dog kommt aus den USA und kann eine gewisse Ähnlich-

keit mit Dennis Rodman nicht bestreiten. Dixon, ein Punk-Rocker aus England und der blauhäutige Deutsche Ziege komplettieren

das elfköpfige Teilnehmerfeld. Die Kämpfe entscheiden sich wiederum durch die Vergabe von Punkten. Je nachdem mit welcher Aktion, wie beispielsweise Wurf, Ring Out oder Konter Ihr Euren Gegner außer Gefecht setzt, erhaltet Ihr eine bestimmte Punktzahl. Wer von diesen zuerst neun auf seinem Konto verbuchen kann, hat gewonnen. Grafisch fällt vor allem die neue Farbgebung ins Auge, wobei die Hintergründe weiterhin zweidimensional dargestellt werden. Ihr dürft schon mal gespannt sein,

welche Ideen die einfallreichen Entwickler noch in das Spiel einbringen werden.



Fechten mit den Fäusten

Genre: Sport
Entwickler: Electronic Arts
Erhältlich: 4. Quartal '99

Knockout Kings 2000

Mit *Knockout Kings 2000*

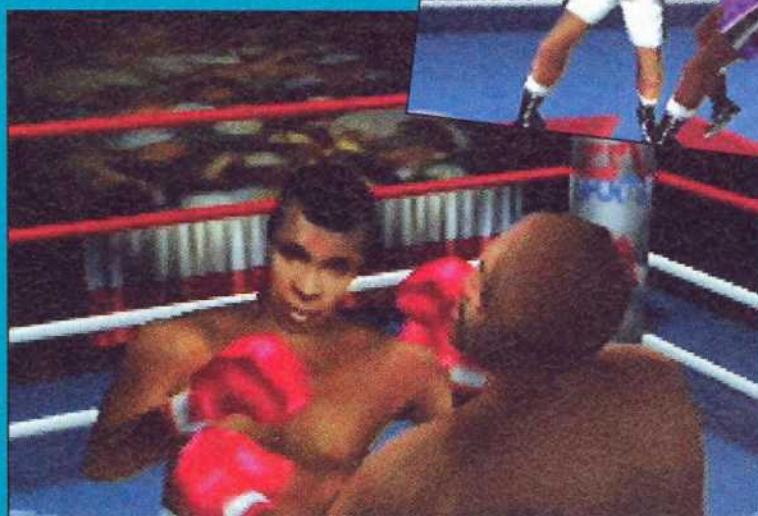
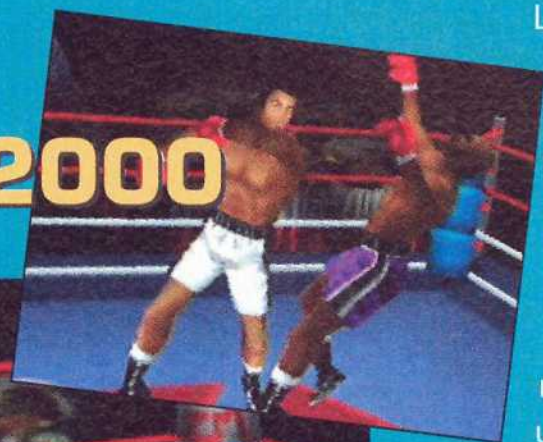
setzt Electronic Arts eine auf der Play-Station sehr erfolgreiche Boxsimulation für das N64 um. Anders als bei *Midways Ready 2 Rumble Boxing* erwartet Euch kein effektgeladenes Prügelspiel, sondern eine realistische Adaption des Faustkampfes. Somit müßt Ihr Euren Gegnern also nicht nur kräftig mit Geraden und Haken einheizen, sondern auch auf Eure Fußarbeit sowie Deckung achten. Tänzeln, Pendeln, Ausweichen

und das Abtauchen im richtigen Moment sind meist erfolgsversprechender als Dynamit im Handschuh. Dabei solltet Ihr auch stets auf die Stärken und Schwächen Eures Boxers achten. Von diesen ste-

hen Euch 25 echte Ringgrößen zur Auswahl, so daß Ihr beispielsweise das Titel-Duell zwischen Evander Holyfield und

Lennox Lewis neu auflegen könnt. Im Great-Fights-Modus ist es möglich, historische Kämpfe nachzuspielen und die Boxgeschichte umzuschreiben. Wer also Rocky Marcianos Siegesserie mit 49 Triumphen in Folge ausradieren möchte, bekommt hierzu die Gelegenheit. Wie es aussieht, kann

Knockout Kings 2000 sogar das PSX-Original grafisch und spielerisch übertreffen.



Electronic Arts läßt 25 der berühmtesten Boxer aller Zeiten gegeneinander antreten

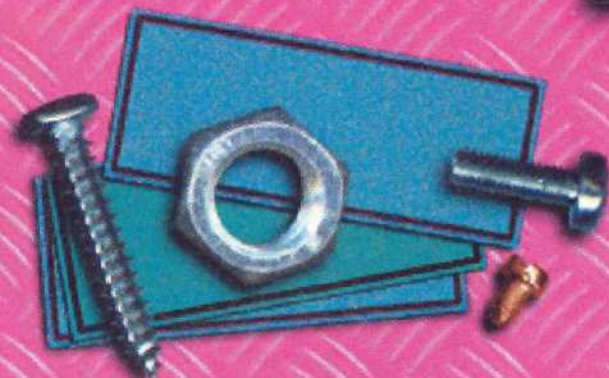
Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

D Bestell ☎ 0361 - 49 29 300
Fax 0361 - 49 29 292

A Info ☎ 0662 - 44 01 44
Fax 0662 - 44 01 44 14

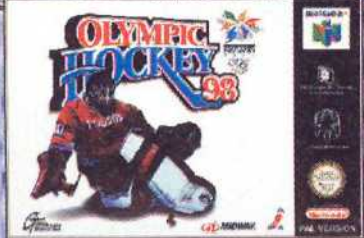
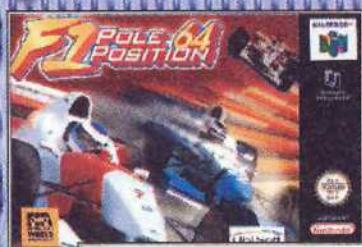
Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.



Kostenlos!



Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten drei Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie die neuesten DVD-Filme. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.



N64 F1 Pole Position 64
Olympic Hockey 98
dt. je Titel DM 39,99



N64 Carmageddon 64 Fahr zur Hölle
dt. DM *99,99



N64 Goemon 2 - Mystical Ninja
dt. DM 109,99



GAME BOY
Asterix & Obelix (Color)
dt. DM 59,00



GAME BOY
Hugo 2 1/2 (Color)
dt. DM *59,00

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.

TOTAL! NEWS

Helden aus Plastik

Genre: Action-Adventure
Entwickler: 3DO
Erhältlich: November (us)

Army Men: Sarge's Heroes



Einsatzgebiet Küchenspüle. Die kleinen schwerbewaffneten Soldaten machen jeden Winkel des Hauses unsicher

Wer kennt sie nicht die kleinen Spielzeugsoldaten aus grünem Plastik, die schon so manchen Ameisenhügel und unzählige Sandburgen erobert haben? 3DO stellt die kleinen Helden in den Mittelpunkt eines actiongeladenen Adventures, das grafisch ein wenig an *Small Soldiers* erinnert. Denn sobald Ihr die Kon-

trolle über einen der neun zur Auswahl stehenden Soldaten übernimmt, taucht Ihr in eine Welt ein, in der eine Küche oder ein Garten zu einem kaum überschaubaren Einsatzgebiet wird. Bei der grafischen Gestaltung der verschiedenen Level ließen die Entwickler ihrer Kreativität freien Lauf und erschufen so-



wohl realistische, als auch komplett aus Plastik bestehende Areale. Euch erwarten insgesamt 14 Missionen, in denen Ihr jeweils bis zu fünf Aufgaben erfüllen müßt. Dabei erweisen sich die eigentlich ungelinkigten Soldaten als äußerst einsatzfreudig. Sie können springen, klettern, krabbeln und die verschiedensten Waffen benutzen. Alle Animationen erreichen ein derart hohes Niveau, das sie auch aus einem Disney-Film stammen könnten. *Army Men* unterstützt das Expansion Pak, mit dem Ihr hochauflösende Grafik geboten bekommt.

Kampf der Mutanten

Genre: Prügelspiel
Entwickler: Activision/Syrox
Erhältlich: 1. Quartal 2000

Marvel's X-Men



Welche Comic-Lizenz eignet sich besser für ein fetziges Prügelspiel als die der kampfstarken *X-Men*? Durch den Einsatz von Polygonen, die per Soft-Skin-Technik mit einer nahtlosen Texturhaut überzogen werden, erwachen die Mutanten in zeichentrickreifer Qualität auf Eurem N64 zum Leben. Auch bei den Animationen geben sich die Entwickler sehr viel Mühe. Cyclops, Rogue, Wolverine und alle anderen verfügen über ihre individuellen Kampfstile und eigenen Special-Moves.



Wo Marvels schlagkräftige X-Men hinclangen, wächst bald kein Gras mehr

Die PAL-Version

Genre: Sport
Entwickler: Ubi Soft/Smart Dog
Erhältlich: im Handel

All Star Tennis '99

Smart Dog hat an *All Star Tennis '99* noch einige Änderungen vorgenommen, die in unserem Test leider nicht berücksichtigt werden konnten. So wurden die Statistiken erweitert und die Kameraführung optimiert. Es ist somit möglich, stets vom unteren Bildschirmrand aus zu spielen, was die Übersicht erleichtert. Auch die Grafiken der fiktiven Spieler wurden noch einmal überarbeitet. So lobenswert diese Nachbesserungen im Detail auch sind, Auswirkungen auf die Benotung haben sie nicht. *All Star Tennis '99* wurde in der TOTAL! 3/99 mit einer 3+ bewertet.



Der Feinschliff an *All Star Tennis '99* hat nur sehr geringe Auswirkungen auf die Spielbarkeit

Griechische Götter

Genre: Action/Adventure
Entwickler: Saffire
Erhältlich: 4. Quartal 99

Young Olympians

Göttervater Zeus verbannte einst alle Dämonen und bösen Kräfte in die Unterwelt, so daß sie kein Unheil mehr auf der Erde anrichten konnten. Doch neugierig wie Archäologen nun mal sind, kann kein Geheimnis vor ihnen standhalten und so kommt es, daß die Menschheit wieder von uralten Gefahren bedroht wird. Um die Erde zu retten, beauftragt Zeus daraufhin fünf junge, mit übermenschlichen Kräften



ausgestattete Götter, dem Unheil Einhalt zu gebieten. Seine Tochter Priscilla kontrolliert die Elektrizität und den Schall. Sie kann Blitze vom Himmel zucken lassen und technische Geräte außer Kraft setzen. Apollos Sohn Odysseus beherrscht das Licht und das Feuer, mit denen er seine Feinde verbrennt. Lysa, Kind des Hermes, ist schnell wie ihr Vater und Aphrodites Tochter Melanie lähmt ihre Gegner durch außergewöhnliche Schönheit. Fünfter im Bunde ist Athenas Sprößling Damien, ein Musiker, der seine Waffen allein durch Willenskraft erschaffen kann. Nur indem Ihr die Fähigkeiten der Götter richtig einsetzt, könnt Ihr in den 14 Leveln



bestehen, die Euch von der modernen Welt bis zurück in die Antike führen. Im Zweispieler-Modus dürft Ihr das Abenteuer zusammen meistern. Habt Ihr ein Expansions Pak in Eurem Nintendo⁶⁴, bekommt Ihr hochauflösende Grafik geboten.



Taucht ein in die Welt der griechischen Mythologie, die von mächtigen Göttern und phantastischen Fabelwesen bevölkert ist

Die PAL-Version

Genre: Action/Adventure
Entwickler: Konami/KCEK
Erhältlich: im Handel

Castlevania



Seit Mitte Mai ist *Castlevania* auch offiziell in Europa als dreisprachige PAL-Version (Englisch, Französisch, Deutsch) erhältlich. Während die Anpassung an unsere Fernseh-Norm sehr gut gelungen ist, macht die deutsche Übersetzung einen etwas lieblosen Eindruck. So wurde die Menüführung bei dieser Prozedur übergangen und ist somit größtenteils in Englisch gehalten. Die Texteinblendungen im Spiel wurden dagegen allesamt in guter Qualität ins Deutsche übertragen,

so daß Ihr auch die gesamte Hintergrundgeschichte mitbekommt. Zeitgleich mit dem Release des Spiels kam auch der dazugehörige Soundtrack in die Läden. Für taschengeldfreundliche 19,95 DM bekommt Ihr mehr als 30 Stücke sowie einige Bonus-Tracks geboten, die nicht auf Modul zu finden sind – insgesamt 73 Minuten Musik direkt aus dem gruseligen Vampirjäger-Abenteuer. Den kompletten Test könnt Ihr in TOTAL! 3/99 nachlesen. Als



Benotung erhielt *Castlevania* eine 1- und wurde mit dem TOTAL!-Genial-Gütesiegel ausgezeichnet.



Leider versäumte es Konami, auch das Hauptmenü ins Deutsche zu übersetzen. Ansonsten ist die Lokalisation gelungen

am rande

Snake kommt

Konami hat eine Game-Boy-Color-Umsetzung des Agenten-Abenteuers *Metal Gear Solid* angekündigt. Damit erwartet Euch eines der innovativsten Action-Adventures aller Zeiten, das sich für die PlayStation bereits millionenfach verkaufte.

Atlantis

Allem Anschein nach arbeitet Nintendo zur Zeit an einem neuen Handheld-System, das auf dem sagenumwobenen Atlantis-Projekt basiert. Miyamoto selbst beschäftigt sich mit der tragbaren Konsole, deren Leistungsfähigkeit deutlich über der des Super Nintendos liegen soll. Ob das Gerät mit dem Game Boy (Color) kompatibel sein wird, ist noch unbekannt.

Vampirjäger

Nintendo und Konami haben eine Fortsetzung von *Castlevania* für das N64 angekündigt, die auf der E3 in Los Angeles der Öffentlichkeit präsentiert werden soll. Bisher ist nicht bekannt, ob es sich um ein klassisches 2D- oder wiederum um ein 3D-Spiel handeln wird.

Ein „neues“ Zelda

Bisher noch unbestätigten Berichten zufolge arbeitet Nintendo zur Zeit an einer Game-Boy-Color-Umsetzung des legendären NES-Spiels *The Legend of Zelda*. Genau wie bei *Super Mario Bros. Deluxe* (vgl. S. 64-65) soll der zeitlose Klassiker auf dem Handheld bis ins Detail nachempfunden und mit zahlreichen neuen Features sowie vielen versteckten Extras aufgewertet werden.



TOTAL! NEWS

Wir fahr'n mit der Eisenbahn

Genre: Eisenbahn-Simulation
Entwickler: Taito
Erhältlich: 3. Quartal 99 (jp)

Densha de Go! 64



Ob Ihr's nun glaubt oder nicht, aber die Eisenbahn-Simulation *Densha de Go!* ist in Japan dermaßen populär, daß sich die PlayStation-Version

des Automatenspiels weit mehr als eine millionmal verkaufte und noch in diesem Jahr eine N64-Umsetzung auf den Markt kommen wird. Eure Aufgabe ist nichts anderes, als einen Zug zu seinem Endbahnhof zu führen. Dabei könnt Ihr eigentlich nicht viel mehr tun als Gas geben und Abbremsen – dies aber bitte so vorsichtig, daß die zumeist stehenden Fahrgäste nicht zu Fall kommen. Über das Mikrophon (Voice Re-

cognition System), das *Pikachu Genki Deku* beigelegt ist, können Durchsagen über das Lautsprechersystem gemacht werden, in denen beispielsweise die nächste Haltestation angekündigt wird. Das höchste Gebot eines japanischen Zugführers ist es aber natürlich, den Fahrplan einzuhalten und kein Haltesignal zu überfahren. Sollten sich Baupatrups in gefährlicher Nähe zu den Gleisen aufhalten, könnt Ihr sie mit einem Signalton warnen. Bisher steht noch nicht fest, ob Taito auch einen speziellen Controller (eine miniaturisierte Armatur samt Trinkdosenshalter) für das N64 auf den Markt bringen wird, wie er für die PlayStation bereits in zwei Ausführungen erhältlich ist. Die N64-Version wird das 64GB unterstützen, durch das Ihr Daten mit dem

ebenfalls angekündigten Game-Boy-Modul von *Densha de Go!* austauschen könnt. Wer bisher nicht glauben wollte, daß unsere japanischen Freunde bisweilen unter heftigen Geschmacksverirrungen leiden, dem dürfte *Densha de Go!* endgültig überzeugen. Vielleicht kommt im Land der aufgehenden Sonne ja bald jemand auf die Idee, eine Fahrstuhlführer-Simulation zu entwickeln.



Mit dem Mikrophon (Voice Recognition System) könnt Ihr die nächste Station ansagen – welch ein Spaß

HOLE IN ONE

Genre: Sport
Entwickler: Nintendo/Camelot
Erhältlich: 3. Quartal 99

Mario Golf

Mario meldet sich zurück. Wiederum wird der schnauzbärtige Klempner nicht als Jump&Run-Held die N64-Konsolen dieser Welt



Mario setzt seine Karriere als Golf-Profi fort. Aber keine Angst, noch geht das Nintendo-Maskottchen nicht in Rente

unsicher machen, sondern sich als Golf-Profi versuchen. Mit von der Partie sind auch Luigi, Yoshi, Wario, Prinzessin Toadstool sowie fünf weitere Charaktere, die auf sechs verschiedenen Kursen gegeneinander antreten können. Die einzelnen Plätze scheinen direkt aus der farbenfrohen Welt Marios entsprungen zu sein, wobei die sich ändernden Tageslichtverhältnisse mehr an *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* erinnern.

Mario Golf soll keine knochen-trockene und über komplizierte Menüs zu steuernde Simulation des elitären Sports werden, sondern für jedermann leicht zu erlernen sein. Um dieses Ziel zu erreichen, engagierte man das Entwicklungs-Team Camelot, das mit dem vor allem in Japan millionenfach verkauften PlayStation-Titel *Everybody's Golf* seine

Fähigkeiten auf diesem Gebiet bereits unter Beweis gestellt hat. Euch erwartet ein einsteigerfreundliches Gameplay, das mit zunehmender Spieldauer immer mehr Feinheiten offenbart und somit auch Profis langfristig fesseln wird. Zusätzliche Motivation werdet Ihr aus den zahlreichen erspielbaren Extras, wie beispielsweise versteckten Charakteren, schöpfen können.



MEDIA ATTACK

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
Goemon 2	neu	129,90
Mario Party	neu	89,90
Racing Simulation 2	neu	109,90
Raguka Kids	neu	119,90
Rogue Squadron	neu	119,90
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	neu	89,90
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	149,90
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

Big Air	neu	89,90
Darkstalkers 3	neu	89,90
KKND 2 - Krossfire	neu	89,90
Need for Speed 4	neu	88,00
Racing Simulation 2	neu	89,90
Street Skater	neu	89,90
Sports Car GT	neu	89,90
T'ai Fu	neu	89,90
UEFA Champions League	neu	89,90

neu
299,99
PSX-Multinorm-Konsole
+ Memory Card
(15 Blöcke)
Multinorm=
PAL/NTSC

**wir liefern
versandkostenfrei**
(ab 2 Artikeln - ausgenommen Konsolen)

PAL
119,90

Alle Neuerscheinungen
ständig am Lager

PAL
99,90

PAL
109,90

Wir führen ein umfang-
reiches Sortiment an
Gebrauchtspielen

**Fordern Sie noch heute Ihre
kostenlose Preisliste an!**

PlayStation

Dual Shock Controller (versch. Farben)	neu	59,90
Racing Wheel Mad Cats	neu	149,90
Jordan Lenkrad 2 (m. Dual S.)	neu	139,90
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
Game Buster Deluxe	neu	109,90
Xploder (Mogelmodul)	neu	89,90
Xploder Professional	neu	129,90

Nomad

Konsole (Multinorm)	neu	299,00
Spiele (MD)	gebr. ab	10,00

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	129,90
Blue Stinger	neu	129,90

Saturn

Konsole (mit Garantie)	gebr.	149,90
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

MEDIA ATTACK
Games & Service
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding

Alle Preise in DM inklusive Mehrwertsteuer. Preis-
änderungen 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 Vor-
kasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 40,-).

Wir kaufen Ihre alten Spiele und Konsolen an!

030/450 20 20 8



... in letzter Sekunde ...

THE, der englische Vertrieb für Nintendo-Produkte, hat bekanntgegeben, daß noch in diesem Jahr *Banjo-Kazooie* und *Wario Land III* für Game Boy Color erscheinen sollen. Ebenfalls angekündigt wurde ein Kart-Rennspiel, wobei es sich entweder um *Mario Kart* oder *Diddy Kong Racing* handeln könnte.

Musik liegt in der Luft

Genre: Musikspiel
Entwickler: Konami (KCEK)
Erhältlich: als Import (jp)

Beatmania GB



Für Anfänger gibt es einen Modus, in dem nur zwei bzw. drei Tasten belegt sind

die Rolle eines DJs, der mit seinem Plattenteller und Synthesizer für Stimmung sorgt.

Die Musikspielwelle, die Japan schon seit einer ganzen Weile in Atem hält, schwappt nun auch auf den Game Boy Color über. Konamis *Beatmania* ist sicherlich der erfolgreichste Vertreter dieses Phänomens und dominiert die japanischen Spielhallen seit rund zwei Jahren. *Beatmania GB* versetzt Euch in

Eure Aufgabe ist es, im richtigen Moment die passenden Töne zu spielen, wobei Ihr ein gutes Rhythmusgefühl besitzen müßt. Die zur Auswahl stehenden Stücke reichen von Country und Klassik bis hin zu Reggae und Techno. Sogar die Titelmusik von Rakugakids steht auf dem Programm. Per Link-Kabel könnt Ihr auch im Zweispieler-Modus antreten.

LAUTSTARK IM ALL

Genre: Ballerspiel
Entwickler: Activision
Erhältlich: ab Juni

Asteroids

Fast 20 Jahre ist es inzwischen her, daß *Asteroids* für schwitzende Hände und erhöhten Pulsschlag in den Spielhallen auf der ganzen Welt gesorgt hat. Nun dürft Ihr schon bald auf Eurem Game Boy Color dieses historische Weltraumballerspiel wieder aufleben lassen. Eure Aufgabe ist es, ziellos umhertreibende Asteroiden mit Eurer Bordkanone zu pulverisieren. Activision änderte nichts am fesselnden Gameplay von da-



Kein Vergleich mit dem Original: *Asteroids* wurde grafisch ordentlich aufgewertet.

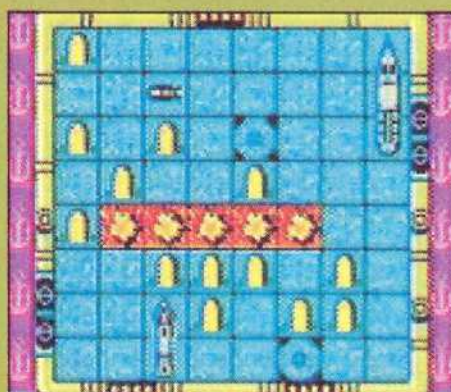
mals, ergänzte es aber um einige neue Features. So bekommt Ihr es in einigen Levels beispielsweise mit schwarzen Löchern zu tun, die Euch vom Kurs abringen. *Asteroids* wird einen Zweispieler-Modus über Link-Kabel bieten und läuft auch auf klassischen Game Boys.

Treffer und versenkt

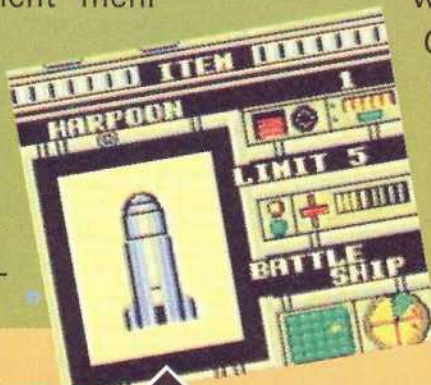
Genre: Brettspiel
Entwickler: Take Two
Erhältlich: ab Juni

Battleships

Schiffe versenken hat sicherlich schon so manchem gelangweilten Schüler durch nicht enden wollende Mathe- und Lateinstunden geholfen und genießt alleine deshalb schon eine generationsübergreifende Popularität. Bei der GBC-Umsetzung wurde das Spielfeld etwas verkleinert, so daß es nicht mehr ganz einfach ist, seine Flotte vor dem feindlichen Bombarment zu ver-



stecken. Jedes Schiff verfügt über eine andere Bewaffnung. So können U-Boote mit ihrem Radar mehrere angrenzende Felder überblicken und Battle Ships bis zu fünf Schüsse auf einmal abgeben. Ihr dürft wahlweise gegen den Computer oder per Link-Kabel gegen einen menschlichen Mitspieler antreten.



Tiefstapler

Genre: Puzzlespiel
Entwickler: Atari Games
Erhältlich: ab Juli

Klax

Als sich der Game Boy vor zehn Jahren anschickte, die ganze Welt zu erobern, mischten noch andere Firmen kräftig auf dem Handheld-Markt mit. Atari veröffentlichte beispielsweise das Lynx, das bereits Ende der 80er Jahre ein farbiges Display und einige, wenn auch wenige, geniale Spiele zu bieten hatte. Dazu gehörte auch die Umsetzung des Arcade-Puzzlespiels *Klax*, bei der Ihr am Ende eines Laufbandes mit

Wenn sich drei gleichfarbige Steine waagrecht, senkrecht oder diagonal berühren, verschwinden sie



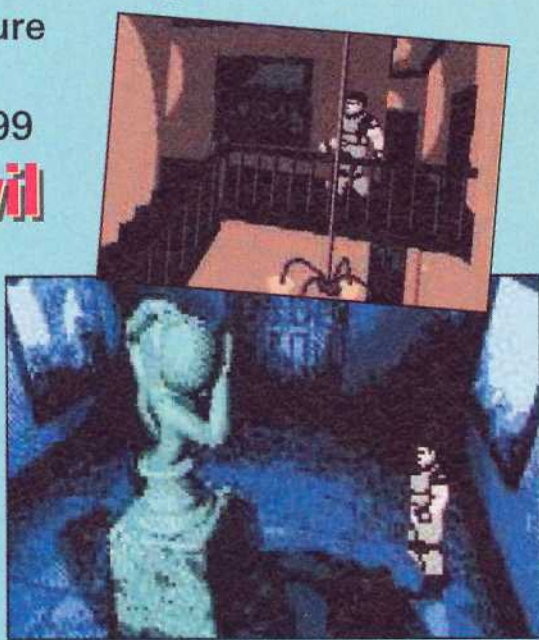
Hilfe eines Tabletts bunte Steine auffangen und auf die richtigen Stappel sortieren müßt. Drei gleichfarbige Steine nebeneinander ergeben einen Klax und lösen sich auf. *Klax*, das einen ähnlichen Suchtfaktor wie *Tetris* hat, läuft nur auf Game Boy Colors.



Untote leben länger

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Capcom
Erhältlich: 3. Quartal '99
Resident Evil

Capcom startet eine wahre GBC-Offensive. Von den vier angekündigten Titeln ist *Resident Evil* sicherlich derjenige, auf den die meisten von Euch gewartet haben. Dabei handelt es sich um eine spielerisch nahezu identische Umsetzung des PlayStation-Originals. Wahlweise in der Rolle Jill Valentines oder Chris Redfields, beide Angehörige einer Spezialeinheit, müßt Ihr ein riesiges Anwesen durchsuchen, das von Zombies, mutierten Bluthunden und anderen grauerregenden Geschöpfen bevölkert ist. Durch das Lösen kleiner Rätsel erlangt Ihr Zugang zu immer



Kaum zu glauben: Capcom setzt das Horror-Adventure mit allen Details für GBC um

neuen Räumen, in denen die verschiedensten Gefahren auf Euch lauern. Zu Eurer Verteidigung könnt Ihr zahlreiche Waffen benutzen – vom Messer bis zur Bazooka. Capcom verspricht sämtliche Charaktere, Gegner und Spielelemente der PlayStation-Version sowie eine neue komfortable Speicherfunktion, die Ihr jederzeit im Pausen-Modus nutzen könnt



Schlagabtausch

Genre: Prügelspiel
Entwickler: Capcom
Erhältlich: 3. Quartal '99

Street Fighter EX plus Alpha



Ryu, Ken und acht weitere der berühmten Straßenkämpfer melden sich wieder zurück.

Color wieder zweidimensional zugeht. Zur Auswahl stehen zehn verschiedene Charaktere mit sehr unterschiedlichen Kampfstilen.

Den Titelanhang EX trug das erste *Street Fighter*-Spiel mit Polygon-Grafik. Eine echte spielerische Räumlichkeit erlangte der Straßenkampf dadurch allerdings nicht, so daß es sicherlich niemanden schmerzen wird, wenn es auf dem Game Boy

Jeder beherrscht seine eigenen Special-Moves, Combos und Counters, so daß Euch äußerst abwechslungsreiche und spannende Auseinandersetzungen erwarten. Neben dem obligatorischen Turnier, steht auch ein Trainings-Modus zur Auswahl.



Reise in die Totenwelt

Genre: Jump&Run
Entwickler: Capcom
Erhältlich: 3. Quartal '99
Ghosts'n Goblins

Ein tapferer Ritter, der sich aufmacht eine Prinzessin aus der Gewalt böser Mächte zu



Auf ihn sie mit Gebrüll. Capcoms tapferer Ritter sorgt wieder für Unruhe unter den Monstern

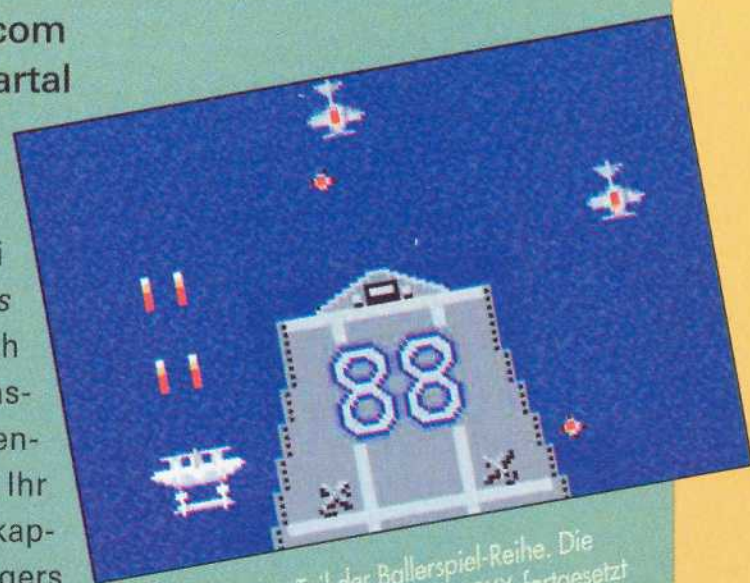
befreien – aus diesem Stoff sind Videospiele gemacht. Dabei ist die Spielhallen-Umsetzung *Ghost'n Goblins* nicht irgendein Jump&Run, sondern eines der abwechslungsreichsten, aber auch schwierigsten überhaupt. Skelette, die aus

ihren Gräbern steibefreien – aus diesem Stoff sind Videospiele gemacht. Dabei ist die Spielhallen-Umsetzung *Ghost'n Goblins* nicht irgendein Jump&Run, sondern eines der abwechslungsreichsten, aber auch schwierigsten überhaupt. Skelette, die aus

Fire at will!

Genre: Ballerspiel
Entwickler: Capcom
Erhältlich: 3. Quartal
1942

Genau wie bei *Ghost'n Goblins* handelt es sich bei 1942 um ein klassisches Automaten-spiel von Capcom. Ihr steigt in die Pilotenkap-sel eines Kampffliegers und müßt Euch einer wahren Armada feindlicher Flugzeuge und Schiffe entgegenstellen. Abgeschossene Gegner hinterlassen oft nützliche Extras, mit denen Ihr in den Besitz einer besseren Bewaffnung gelangt. Freunde actionreicher Ballerspiele



1942 ist der erste Teil der Ballerspiel-Reihe. Die Serie wurde mit 1943, 1941 und 19XX fortgesetzt

werden an 1942 ganz sicher ihre Freude haben. Capcom verspricht brandneue Bonus-Level und die Unterstützung des Game Boy Printers zum Ausdruck von Highscores und Paßwörtern.

NINTENDO 64



JUNI '99

All Star Tennis '99	Ubi Soft	Sport
California Speed	GT Int./Atari Games	Rennspiel
Goemon 2	Konami	Jump&Run
Lode Runner 3-D	Infogrames	Puzzlespiel
Looney Tunes Space Race	Infogrames	Rennspiel
NBA Pro 99	Konami	Sport
Quake II (indiziert)	Activision/ID Software	Action
The New Tetris	Nintendo/H2O	Puzzlespiel
Shadowgate 64	Mitsui/Kemco	Adventure
South Park	Acclaim/Iguana	Action
World Driver Champ.	Kemco/Boss Game Stud.	Rennspiel

JULI '99

Superman	Konami/Titus	Jump&Run
WWF Attitude	Acclaim	Prügelspiel

AUGUST '99

Command & Conquer	Nintendo/Westwood St.	Strategie
NHL Pro 99	Konami	Sport
Shadow Man	Acclaim/Iguana UK	Action/Adv.
Superman	Konami/Titus	Jump&Run
Ultimate Football	Acclaim/Probe	Sport

SEPTEMBER '99

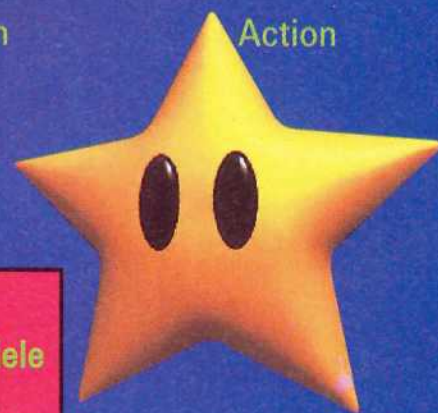
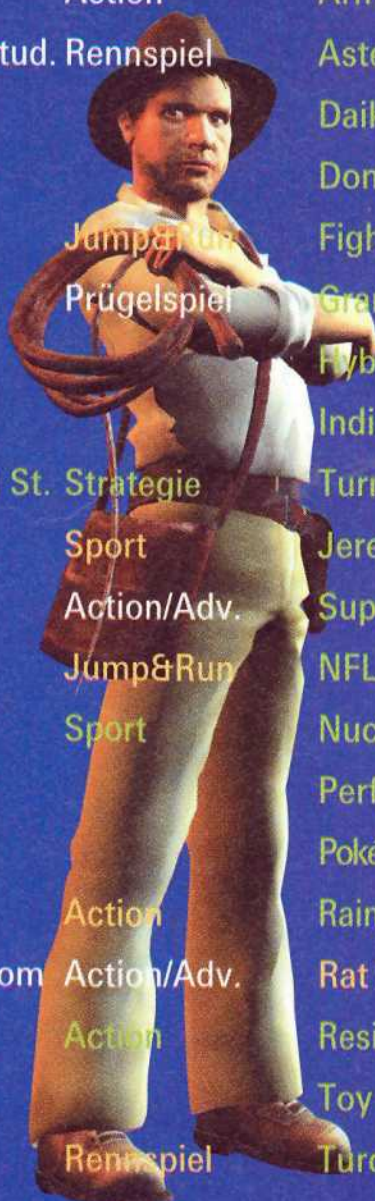
Carmageddon 64	Acclaim/SCI	Action
Duke Nukem: Zero Hour	GT Interactive/Eurocom	Action/Adv.
Jet Force Gemini	Nintendo/Rare	Action
Monster Truck		
Madness 64	Take 2/G.O.D.	Rennspiel
Rayman 2	Ubi Soft	Jump&Run
ReVolt	Acclaim	Rennspiel
Road Rash	Softgold/T•HQ	Rennspiel
Roadster's 99	Konami/Titus	Rennspiel
Ruff & Tumble	GT Interactive/Eurocam	Jump&Run
Rugrats:		
Scavenger Hunt	Softgold/T•HQ	Jump&Run
Tonic Trouble	Ubi Soft	Jump&Run

3. QUARTAL '99

A Bug's Life	Activision	Jump&Run
Earthworm Jim 3D	Virgin/VIS	Jump&Run
Harvest Moon 2	Nintendo/Pack-In-Soft	Simulation
Nightmare Creatures 2	Activision	Action/Adv.
Ogre Battle 3	Nintendo	Rollenspiel
Space Invaders	Activision	Action
StarCraft 64	Nintendo/Blizzard	Strategie

4. QUARTAL '99

Armorines	Acclaim	Action
Asteroids 64	Crave	Action
Daikatana	Kemco	Action
Donkey Kong 64	Nintendo/Rare	Jump&Run
Fighting Force 64	Crave/Core Design	Action
Grand Theft Auto	Take 2/DMA Design	Action
Hybrid Heaven (Oktober)	Konami	Action/Adv.
Indiana Jones:		
Turm von Babel	LucasArts	Action/Adv.
Jeremy McGrath		
Supercross 2000	Acclaim	Rennspiel
NFL Quarterback 2000	Acclaim	Sport
Nuclear Strike (Oktober)	Softgold/T•HQ	Action
Perfect Dark	Nintendo/Rare	Action
Pokémon Stadium (unbestätigt)	Nintendo	Rollenspiel
Rainbow Six (November)	Take 2	Action
Rat Attack (Oktober)	Mindscape	Action
Resident Evil 2 (indiziert)	Capcom	Action/Adv.
Toy Story II	Activision	Jump&Run
Turok: Legenden des verlorenen Landes	Acclaim/Iguana	Action
Vigilante 8: Second Offense	Activision	Action



Legende:
Neu in die Liste aufgenommene Spiele
Verschobene Erscheinungstermine

GAME BOY COLOR

JUNI '99

A Bug's Life	Activision	Jump&Run
Battleships	Take 2	Brettspiel
Caesar's Palace	Virgin Interactive	Casinosim.
Golden Goal	Take 2	Sport
Hugo 2 1/2	Infogrames	Action/Adv.
Int. Superstar Soccer 99	Konami	Sport
Joust & Defender	Konami/Midway	Action
Millipede	Take 2	Action
Missile Command	Take 2	Action
Motocross Maniacs 2	Konami	Rennspiel
NBA Pro 99	Konami	Sport
Paper Boy	Konami/Atari Games	Action
Silicon Valley	Take 2/DMA Design	Action/Strat.
Super Mario Bros. Deluxe	Nintendo	Jump&Run
Titus Jr.	Konami/Titus	Jump&Run
Tom & Jerry	Take 2	Jump&Run
WWF Attitude	Acclaim	Prügelspiel

JULI '99

All Star Tennis '99	Ubi Soft	Sport
Asteroids	Activision	Action
Bass Hunter	Take 2	Angelspiel
Conker's Pocket Tales	Nintendo/Rare	Action/Adv.
Duke Nukem	GT Interactive	Jump&Run
F-1 World Grand Prix II	Nintendo	Rennspiel
Klax	Konami/Midway	Puzzlespiel
R-Type DX	Nintendo/Irem	Action
Spy Hunter &		
Moon Patrol	Konami/Midway	Action

AUGUST '99

FIFA 2000	Softgold/T•HQ	Sport
Road Runner	Infogrames	Action/Adv.

SEPTEMBER '99

Mission: Impossible	Infogrames	Action/Adv.
NHL Pro 99	Konamii	Sport
Pokémon	Nintendo	Rollenspiel
Rainbow Six	Take 2	Action
Roadster	Konami/Titus	Rennspiel
UEFA Striker	Infogrames	Sport

3. QUARTAL '99

1942	Virgin/Capcom	Ballerspiel
Banjo-Kazooie	Nintendo/Rare	Jump&Run
Bomberman Quest	Virgin/Hudson Soft	Action/Adv.
Earthworm Jim 3D	Virgin	Jump&Run
Ghosts'n Goblins	Virgin/Capcom	Jump&Run
Resident Evil	Virgin/Capcom	Action/Adv.
Street Fighter		
EX plus Alpha	Virgin/Capcom	Prügelspiel
Wicked Surfing	Virgin	Sport

4. QUARTAL '99

Brazil V. Soccer	Infogrames	Sport
(Oktober)		
Daffy Duck (Oktober)	Infogrames/Sunsoft	Action/Adv.
Daikatana	Kemco	Action
Grand Theft Auto	Take 2/DMA Design	Action
Janosch (Oktober)	Infogrames	Action/Adv.
Kart Racing Game		
(Arbeitstitel)	Nintendo	Rennspiel
Looney Tunes (Oktober)	Infogrames	Action/Adv.
Madden NFL 2000		
(Dezember)	Softgold/T•HQ	Sport
Moomins (Oktober)	Infogrames	Action/Adv.
NHL Hockey 2000	Softgold/T•HQ	Sport
Road Runner (Oktober)	Infogrames/Sunsoft	Action/Adv.
Speedy Gonzales		
(Oktober)	Infogrames/Sunsoft	Action/Adv.
Tarzan	Activision/Disney Int.	Jump&Run
Tazmania Devil Rush		
(Oktober)	Infogrames/Sunsoft	Action/Adv.
Tiger Woods PGA		
Tour 2000	Softgold/T•HQ	Sport
Wario Land III	Nintendo	Jump&Run





Wie immer besonders stilvoll: der Briefumschlag von Christian Reher aus Werl. Den Hinweis auf der Rückseite („Öffnen sofort!!!“) haben wir brav befolgt

MFG

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, tütet es ein, klebt 'ne Marke drauf und ab geht die Post! Auch 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



Saskia Gutekunst aus Bremen ist die Künstlerin dieses Umschlags – da freut sich der Postbote!

We don't need another hero ...

Bin ich der einzige, der das Spiel *The Legend of Zelda – Ocarina of Time* enttäuschend findet, oder habt ihr auch schon von anderer Seite kritische Äußerungen gehört? Geht man nach den Bewertungen und Leserbriefen diverser Videospielmagazine ist es also das „beste Videospiel aller Zeiten“! Ich selbst bin *Zelda*-Fan der ersten Stunde. Die ersten vier Teile waren wirklich grandiose Action-Adventures, eine gute Mischung aus spannender Action und kniffligen Rätseln. Und genau diese Mischung geht mir bei *Zelda 64* völlig ab. Man verzettelt sich in hunderten kleiner Rätsel, flötet ständig Liedchen, verschiebt Steine, entzündet Fackeln und aktiviert Schalter. An Gegnern hat man dafür völlig gespart. In der Oberwelt gibt es so gut wie gar keine, und in den Palästen warten Endgegner, die sich an Harmlosigkeit gegenseitig überbieten.

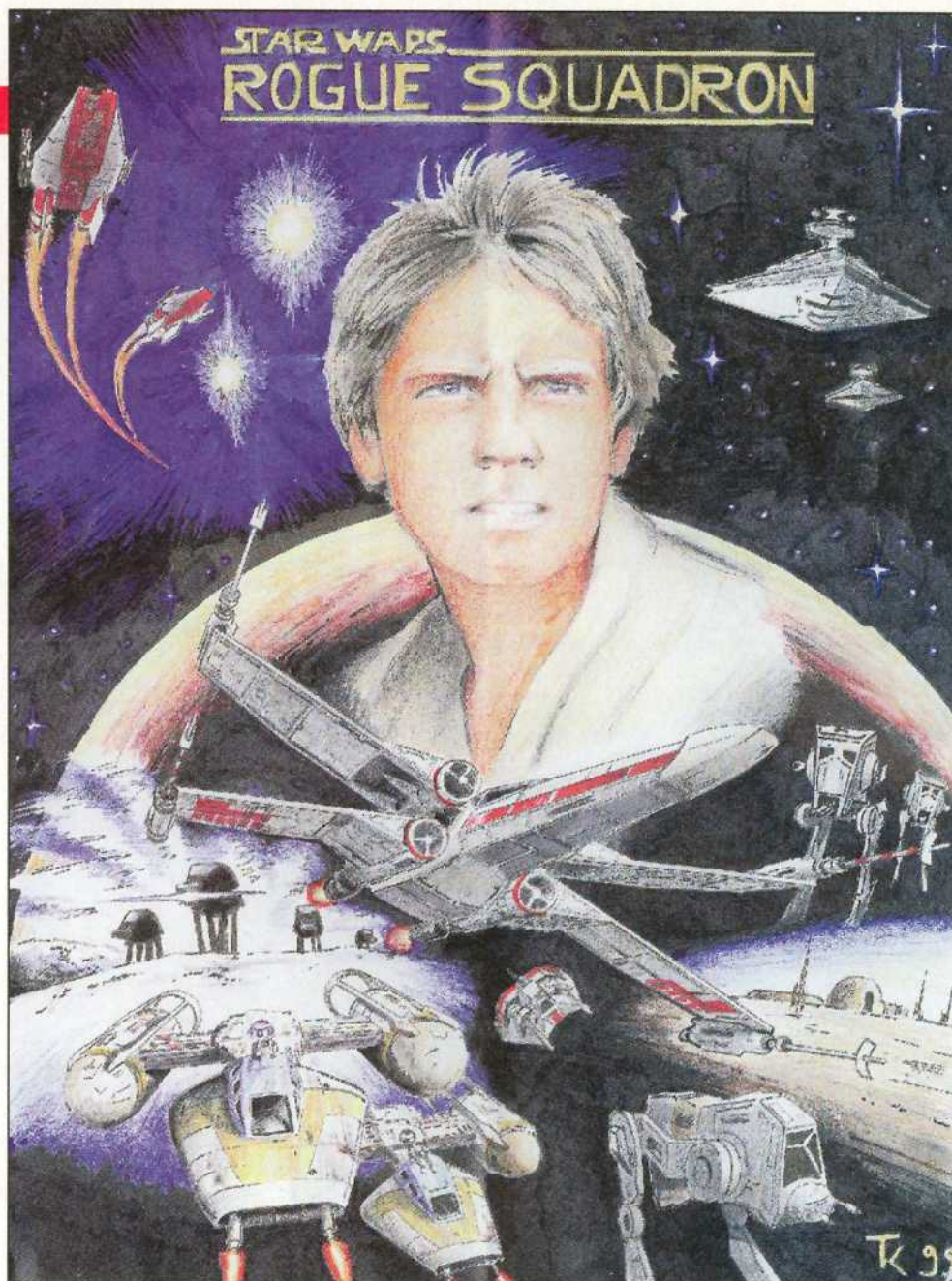
So begeisternd die Grafik ist, so kläglich kommt die Musik daher. Insgesamt ist die Atmosphäre schon beeindruckend, einige Extras und Rätsel sind richtig gut. Aber reicht das zum „besten Videospiel aller Zeiten“?

Tut mir leid, aber ein Videospielheld, der besser mit seiner Flöte umgehen kann als mit seinem Schwert und sich ständig mit einer kleinen Fee unterhält (kann man die nicht abstellen?), ist für mich ein Warmduscher! Der Superheld auf dem N64 ist und bleibt Mario!

Ulrich Onischke, Berlin

TOTAL!:

„Das beste Videospiel aller Zeiten“ bedeutet nicht, daß es für jeden Videospiel-Fan persönlich diesen Status einnimmt (so etwas wird es niemals geben!), denn Geschmäcker sind nun einmal verschieden. Unbestritten ist aber, daß *Zelda* unter sachlichen Gesichtspunkten wie konzeptionelle Arbeit, die in die Entwicklung geflossen ist, Innovationen, die erzielt wurden usw. usw., diesen Status verdient. Wir möchten nur auf die Miyamoto-Rede (vgl. T! 5/99) auf der Game Developers Conference hinweisen. Das Publikum bestand ausschließlich aus Software-Entwicklern, also aus Konkurrenten von Miyamoto-san. Trotzdem wurde er euphorisch gefeiert, und das Publikum weiß nun wirklich, wovon es spricht. Fragt man solche Leute nach Spielen, die sie bewundern, sind fast ausnahmslos *Super Mario* (64) und *Zelda 64* dabei – selbst bei hartgesottenen Zeitgenossen, die nur brutalste Ego-Shooter produzieren.



Beinahe hätten wir ein TOTAL!-genial-Gütesiegel auf dieses großartige Werk von Torben Kuhlmann (16) geklatscht – aber wir wollten das Bild nicht verunstalten

Letztendlich baut wohl jeder eher eine emotionale Bindung (um das mal so zu nennen) zu Spielen auf, mit denen er zuerst in Berührung kam. Denn die umgibt immer noch der Flair des Neuen, des Unbekannten. Die Oldies der TOTAL!isten hatten sicherlich oft auch den meisten Fun mit Uralt-Titeln wie *Asteroids*, *Defender*, *Robotron* – Vorlieben, die heute wohl niemand mehr nachvollziehen kann, der „damals nicht dabei war“. Genauso ist das SNES-*Zelda* nicht einmal ansatzweise so revolutionär wie das N64-*Zelda*, dennoch bist Du nicht der einzige, für den es der persönliche Favorit ist und bleiben wird.

Aber um noch einmal konkret auf Deine „Vorwürfe“ einzugehen: Wo der Unterschied zwischen den „kniffligen Rätseln“ alter *Zelda*-Teile und den „hunderten kleiner Rätsel“ in *Zelda 64* sein soll, entzieht sich unserem Verständnis. Fakt ist, daß die Rätsel bei 99,9 % der 3D-Spiele aus dem Finden und Umlegen von Schaltern bestehen. Mit so abwechslungsreichen und innovativen Rätseln wie denen aus *Zelda 64* kann jedoch nicht einmal *Super Mario 64* dienen. Spiele in einer 3D-Umgebung funktionieren nun einmal nach einem anderen Prinzip als 2D-Spiele. Du kannst z. B. nicht alle zwei Meter einen 08/15-Gegner vor die Nase gesetzt bekommen bzw. aus dem Nichts auftauchen lassen. So sehr wir die alten *Zeldas* auch lieben: Besonders anspruchsvoll ist es nicht gerade, ständig Gegner mit ein, zwei Schwerthieben vom Bildschirm zu fegen – Acclaim hat dies bei *Turok* (1) versucht, ebenso Konami bei *Castlevania* (64), und dieser Aspekt der Spiele nervt wirklich gewaltig. PS: Lustiges Fazit – dem Schlußwort zu Mario schließen wir uns an! Schließlich ist er nicht einfach nur irgendein Mario, sondern Super Mario! Link hingegen ist einfach nur Link ...

Alt, aber bezahlt

Mit der Zeit beschleicht mich das Gefühl, daß der Gipfel des N64-Erfolges jetzt schon erreicht ist. Das kann einerseits daran liegen, daß ich innerhalb von drei Monaten das dritte „Megagame“ spiele (*Zelda*, *Rogue*, *Turok 2*) und ich gewiß einige Symptome von Reizüberflutung aufweise. Andererseits häufen



Nicht nur Eugen Riedinger (17) würde der guten Navi gerne den Hals um..., pardon, den Hahn abdrehen

sich solche Hiobsbotschaften wie:

- Die Endlosverschiebung des *Pokémon*-Starts in Europa und der Ergänzungen für das N64. Bis zum Erscheinen ist das Spiel ein alter Hut.
- Die News von Konsolen bzw. anderen Bauteilen anderer Hersteller, deren Leistungsfähigkeiten wohl so beunruhigend sein müssen, daß „Big N“ ihre Messe auf den August verlegt haben soll.

• Die enttäuschende Streichung des 64DD und der damit zusammenhängenden Software, wie die *Mario Artist*-Kreativspiele. Wie kann man angesichts so guter Ergebnisse der Konkurrenz die Hände in die Taschen stecken und sich „verdrücken“? Wo doch, ich denke nicht nur für mich, das 64DD ein nicht unwesentlicher Bestandteil meiner Kaufentscheidung war. Am liebsten würde ich Konsole und Spiele wieder zurückgeben und das Geld wieder zurückverlangen. Ist das nicht Vorspiegelung falscher Tatsachen? Wenn man die Erweiterung zum Verkaufsstart verspricht, die dann nicht geliefert wird?

Und ich stehe mal wieder ziemlich peinlich da, weil ich allen meinen Freunden noch erzählt habe, daß „Big N“ bestimmt nicht so schnell in Zugzwang geraten würde, da Nintendo mit den eingebauten Erweiterungsschnittstellen am N64 noch „eins drauflegen“ könnte.

Das einzige, was mich da ein bißchen aufheitern konnte, war ein PlayStation-Besitzer, der mir neulich in der Videothek die „Insiderinformation“ anvertraute, daß Sony Nintendo kaufen würde. [Genau! Und die Erde ist eine flache Scheibe! Anm. d. Red.] Dem schien es wohl auch nicht besser zu gehen. Vielleicht könnt ihr mir ja ein bißchen Zuvorsicht zusprechen? Oder soll ich jetzt schon für die nächste Konsole sparen?

Dirk Reinfeld, Hamburg

TOTAL!:

Deine Argumentation ist in sich nicht ganz stimmig. Nintendo handelt doch, indem die Arbeiten an der nächsten Konsole forciert wer-

den. Denn wie man an der aktuellen Situation sieht, war es keine weise Entscheidung, erst zwei Jahre nach der Konkurrenz mit einer neuen Konsole an den Start zu gehen.

Die Werbung für das 64DD zum Start des N64 wäre nur dann Betrug, wenn Nintendo nie vorgehabt hätte, das Gerät zu veröffentlichen. Die Sache ist zwar ärgerlich, aber die Nichtveröffentlichung im Westen ist aus heutiger Sicht trotzdem positiv zu bewerten. Nintendo hat erkannt, daß sich kein Third-Party-Entwickler für das Gerät interessiert. Was würde also passieren, wenn es doch veröffentlicht würde? Es würden eine Handvoll Spiele bzw. Programme von Nintendo erscheinen, und das war's dann schon wieder. Dann würden sich aber alle beschweren, daß ihnen Geld für ein Gerät aus der Tasche gezogen wird, für das es fast keine Software gibt. Soll Nintendo doch Japan als Testmarkt benutzen. Wenn sich das Konzept bewährt, wird es sicherlich auch beim N2000-Projekt verwendet werden.

Und was *Pokémon* betrifft: Die Game-Boy-Spiele sind aus dem Jahr 1995 und waren schon damals technisch nicht up to date. Doch die Technik spielt bei diesen Games überhaupt keine Rolle, da sie, ähnlich wie *Tetris*, zeitloser Kult sind. Schließlich gehen die *Pokémon*s in Japan auch heute noch weg wie warme Semmeln, und der Starterfolg in den USA vor wenigen Monaten spricht ebenfalls Bände. Wichtig ist auch das Zusammenspiel mit der Fernsehserie. Der Startschuß für die *Pokémon*-Invasion fällt auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin Ende August. Danach stellt sich nicht mehr die Frage, ob die Sache in Deutschland erfolgreich ist, sondern wie groß der Erfolg sein wird. (Entsprechende Wetten mit Leuten bei NoE laufen bereits ...) Das einzige, was momentan wirklich beklagenswert ist, ist die Tatsache, daß sich fast alles, was für die erste Jahreshälfte '99 angekündigt war, wie im vergangenen Jahr auf den Zeitraum September bis Dezember verschiebt. Aber das ist diesmal nicht nur bei Nintendo so, sondern auch bei den anderen Konsolenherstellern.

South Park

1. Wißt ihr, wann die TV-Serie bei uns anläuft?
2. Wann erscheint endlich das Spiel?
3. Wird das Spiel auch in der deutschen Version zensiert? Die Serie kommt ja wohl unzensiert ins (deutsche) Fernsehen. Sonst käme ich mir auch ziemlich verPEEPt vor.

Eduard Schmidt (14), Frankfurt

TOTAL!:

1. Bis vor kurzem hieß es noch, daß die Serie im Juni anläuft, jüngst wurde der Start sogar auf September verschoben. Sobald wir einen genauen Termin wissen, geben wir ihn in den News bekannt.
2. Der Termin hängt vom Start der TV-Serie ab. Das Spiel soll zeitgleich erscheinen.
3. Die amerikanische Tradition, Kraftausdrücke auszupiepen, ist bei uns nicht sonderlich verbreitet. Andererseits ist jede Folge eine Aneinanderreihung von Geschmacklosigkeiten. Deshalb soll *South Park* ja auch nicht im „Kinderprogramm“, sondern abends laufen.

Game Boy Camera I

In einem der Leserbriefe (Stefan Funk) stimmt ihr zu, daß die Game Boy Camera wohl nicht so der Hit war. Schade eigentlich, ich hab' eine und finde sie echt witzig. Vielleicht hilft ja ein kleiner Aufruf in eurem Magazin, daß die Leute euch ein paar Bilder schicken. Oder, wie wär's denn mal mit Bildern der Redaktion?

Mona



Game Boy Camera II

Ich bin eine begeisterte Leserin eures Mags. Aber ich habe festgestellt, daß es noch gar keine GB-Camera-Fotos bei euch gab. Das will ich mit dieser Postkarte ändern. Das Foto hat mein Freund aufgenommen und ich habe es eingescannt. Vielleicht schicke ich noch ein paar Fotos.

Peggy (21)

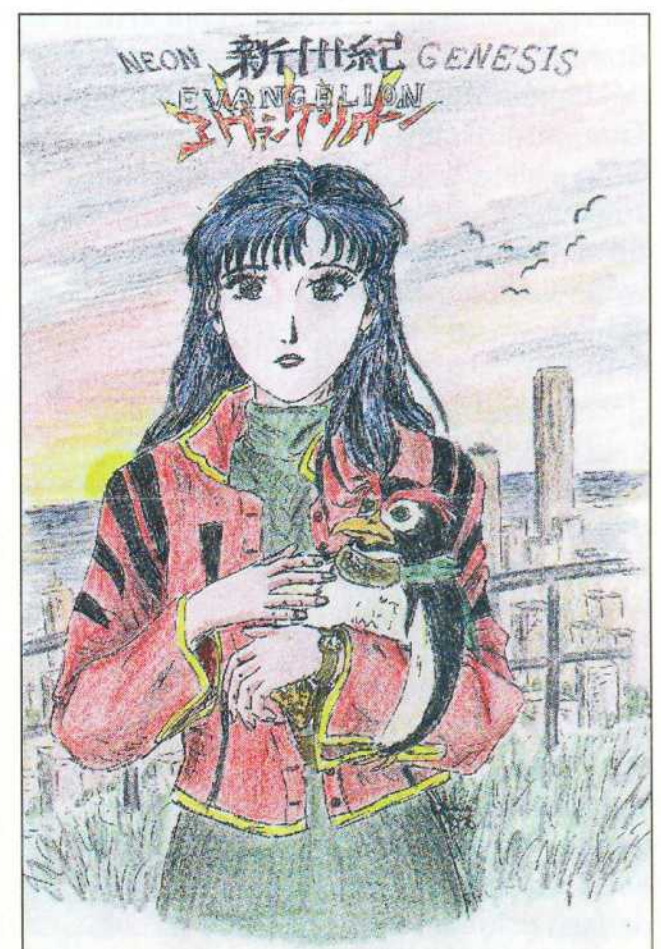


TOTAL!:

Die Game Boy Camera ist eine ulkige Sache, und Fotos sind immer willkommen. Vermutlich ist der Preis ein Problem. Für 220 DM (Camera plus Printer) bekommt man immerhin fast schon ein N64. Außerdem hält sich hartnäckig das Gerücht, Nintendo würde in Kürze eine Farb-Camera für den Game Boy Color vorstellen. Unter den Umständen können wir derzeit nicht mehr guten Gewissens zum Kauf raten – aber wer die Geräte hat, sollte sie auch intensiv benutzen!

Irgendwie, irgendwo, irgendwann

1. Könnt Ihr mir vielleicht sagen, wo ich GB-Spiele wie *Mega Man IV + V*, *Sword of Hope* und *FF Legend III* bekommen kann? Könnt Ihr mir vielleicht ein paar Adressen geben?
2. Lohnt es sich, *Zelda DX* und *Super Mario*



Die passende Zeichnung zum Anime&Manga-Thema dieser Ausgabe stammt von Jeanine Hofmann

Bros. für den GBC zu kaufen, wenn man beides schon besitzt (GB und SNES)?

3. Was muß man tun, um möglichst große Chancen zu haben, in die TOTAL! zu kommen?

4. Könnt ihr mir ein paar Autogramme schicken?

Thomas Zalewski,
Rendsburg

TOTAL!:

1. Solche Tips können wir leider generell nicht geben und nur darauf hinweisen, daß Du es einfach bei Versandhändlern, über Kleinanzeigen oder auf dem Flohmarkt versuchen solltest.

2. Bei *Super Mario Bros.*

Deluxe liegt ein großer Anreiz darin, daß es noch keine ‚tragbare‘ Version des Spiels gab. Neue Level und der Link-Modus wirken sich ebenfalls positiv aus.

Beim Kurztest von *Zelda DX* haben wir die Frage absichtlich außen vor gelassen, da wir sie nicht allgemeingültig beantworten können. Es ist natürlich leicht zu sagen, daß sich der Kauf auch für Besitzer des Vorgängers lohnt, da die Grafik in Farbe absolut gelungen ist und ein neuer Dungeon auf dem Game Boy Color darauf wartet, erkundet zu werden. Besitzer der GB-Camera können zudem zwölf Fotomotive finden und ausdrucken. Zusätzlich gibt es noch ein paar Kleinigkeiten im Spiel wie die unterschiedlichen Rüstungen. Ob diese Erweiterungen einen ‚Doppelkauf‘ rechtfertigen, muß aber jeder für sich selbst entscheiden. Das hängt davon ab, ob man unsterblicher *Zelda*-Fan ist, und wie es um die Finanzlage bestellt ist. Wer sich nur zwei oder drei Spiele im Jahr leisten kann und *Zelda IV* schon hat, ist mit einem anderen (guten) Titel vermutlich besser bedient.

3. So viele Chancen, als Leser im Heft aufzutauchen, gibt es wohl nur bei der TOTAL!. Spieletips mit Foto für die Charts sind zur Zeit wohl die beste Möglichkeit – und natürlich sündhaft teure Geschenke an die Redaktion. (Halt, halt! Letzteres war nur ein Scherz!)

4. Kein Problem, von welchem Superstar hättest Du denn gerne welche? Ach, von uns! Das ist aber mit horrenden Auflagen verbunden und nicht ganz einfach. Wenn es Dich tatsächlich danach gelüstet, solltest Du uns einen frankierten Rückumschlag schicken!



Mindestens eine Person weiß, von welchem Zeichner bzw. welcher Zeichnerin der Raptor stammt. Wir leider nicht, denn der Name stand nicht auf der Rückseite des Blattes

Lights out

Weil bei uns gerade Stromausfall herrscht und meine Lieblingskonsole in solchen Fällen den Dienst verweigert, finde ich jetzt endlich Zeit und Muße, euch zu schreiben. Okay, ich geb's ja zu, auch ich habe schon so ziemlich jedes Videospielemagazin einmal durchgeblättert. Aber ihr seid anscheinend die einzigen, die sich nicht (fast) ausschließlich auf Tests und Release-Daten beschränken, sondern auch Hintergrundwissen zur Szene vermitteln, was sich unter anderem in regelmäßigen (Technik-) Reportagen zeigt. (Die letzte in T! 4/99 war echt super!) Und die Tests vermitteln wirklich etwas über die Stärken und die Schwächen eines Spiels.

Fazit: Wenn man unterhalten und über sein Hobby wirklich informiert werden will, führt kein Weg an der TOTAL! vorbei.

Frage: Wurde euch eigentlich schon eine neue Bestzeit (besser als meine: 1:38; vgl. T! 1/99) für den Facility-Cheat zugeschickt?

PS: Macht weiter so, denn: Qualität setzt sich durch! *Andreas Huhn (17), Dingolfing*

TOTAL!:

Vielen Dank für das Lob – das hört bzw. liest man immer gerne!

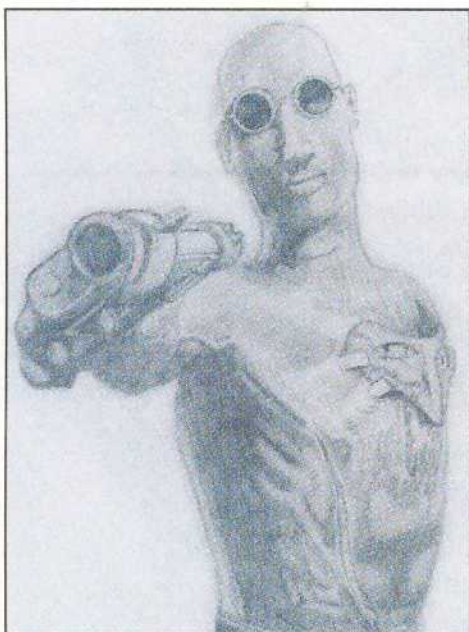
Antwort: Nein, wurde nicht.

Endlich mal wieder Kritik

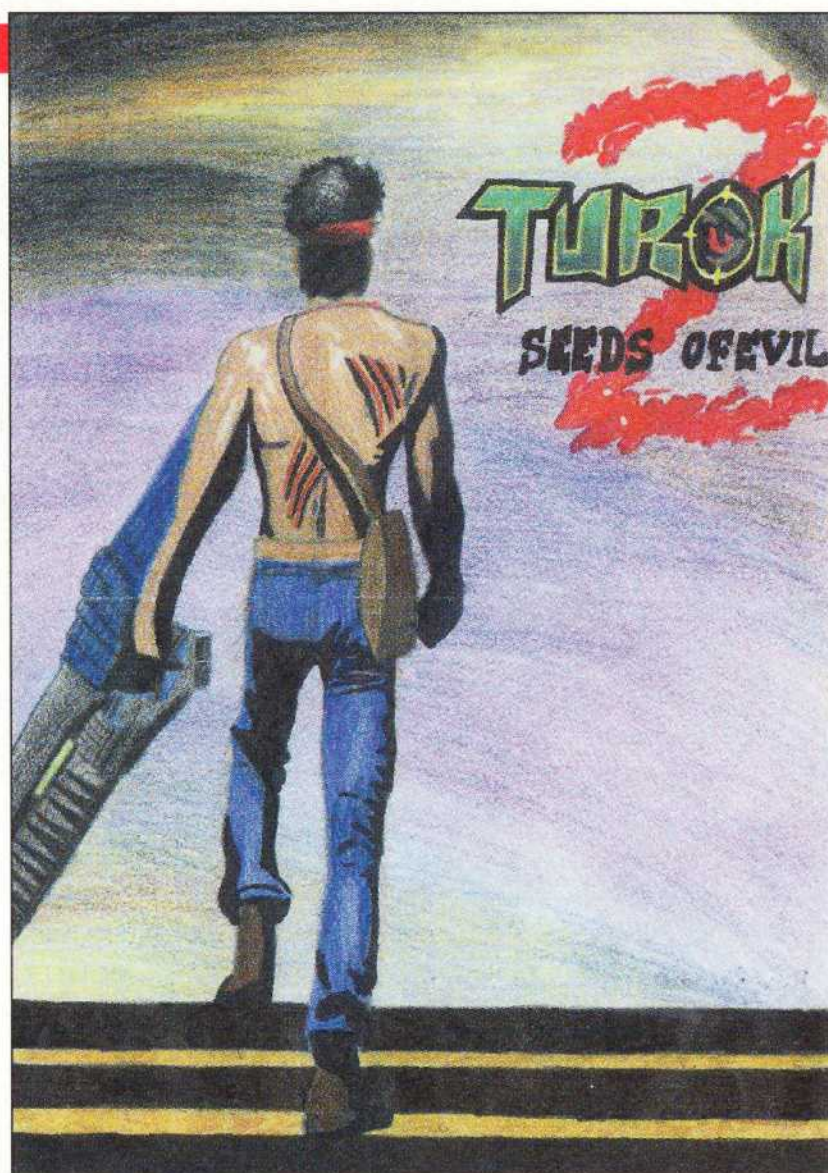
1. Eure bisherigen 64fan Magazine waren ja allesamt sehr gut. Hervorzuheben ist das sehr informative Sonderheft 3/97 und die hilfreiche Tips&Tricks-Ausgabe 1/98, doch euer neuester Output in dieser Richtung, der N64 Games Guide, fällt gegenüber den Fan-Magazinen doch recht stark ab. Von einem „fundierten Nachschlagewerk“ (siehe Vorwort) erwarte ich doch etwas mehr. Warum wurde beispielsweise bei den Spielen mit Controller-Pak-Unterstützung nicht immer die benötigte Seitenanzahl mit angegeben. (...)

Von einem Games Guide hätte ich mir auch noch eine kleine Ecke für Importspiele gewünscht, die sowieso nie in Deutschland erscheinen werden – somit hätte sich Nintendo nicht auf den Schlips getreten gefühlt.

2. Auch die TOTAL! soll noch ihre Kritik bekommen: Ohne Zweifel ist die TOTAL! die beste Nintendo-Zeitschrift am Markt. Dennoch gibt es auch hier Dinge, die meiner Meinung nach noch verbessert werden könnten. Was ist mit den Classic-Tests für SNES und NES? Es müßte doch mög-



Auch Stefan Müller (16) konnte nichts gegen dieses eklige Ding in der Brust des Schattenmannes unternehmen ...



Der Turok geht, Johnny Walker kommt ... Roy Riginashvili aus Wien sorgt dafür, daß uns der Acclaim-Indianer die kalte Schulter zeigt

lich sein, alle zwei bis drei Ausgaben jeweils eine Seite für einen Test dieser Systeme zu „opfern“. Spiele gibt's doch hierfür genug, die es wert sind, 'mal wieder kurz vorgestellt zu werden, oder?

Mir fallen da spontan *Super Turrican 1 + 2* (SNES), *Demon's Crest* (SNES) oder *Kid Icarus* (NES) ein. Das würde dem Heftinhalt bestimmt mal wieder gut zu Gesicht stehen.

3. Verglichen mit der Verpackung des japanischen *Zelda* schaut die PAL-Version in Sachen Verpackung und Zubehör (Aufkleber für die Melodien) mehr als nur trist aus. Besonders das Cover macht einiges mehr her als der goldene *Zelda*-Schriftzug.

4. Was mir bei euch noch aufgefallen ist: Ihr seid die einzige Zeitschrift, die die Genialität bei *Space Station Silicon Valley* und *Body Harvest* erkannt hat. Bei allen anderen Mags sind die Teile unverständlich nicht so gut weggekommen. Aber diese beiden Spiele sind wirklich ihr Geld wert. Sind schon Nachfolger in Arbeit?

Ansonsten haltet die TOTAL! weiter auf dem gewohnt hohen Niveau, denn dann ist der Erscheinungstag der neuen TOTAL! wie bisher auch weiterhin ein besonderer Tag!

Marcus Götz, Effeltrich

TOTAL!:

1. Der Games Guide vermittelt aber doch genau das, was draufsteht: Eine Übersicht über alle in Deutschland veröffentlichten N64-Games – wie ein Katalog, mit Wertungen als zusätzliche Info. Das steht auch noch einmal deutlich im Inhalt. Import-Spiele machen dabei wenig Sinn, da 99,9 % der N64-Besitzer hierzulande damit nichts anfangen können. Außerdem gibt es fast keine N64-Importe, die von gesteigertem Interesse für die Allgemeinheit sind – abgesehen von einigen Titeln, die es zwar sogar als kompatible Euro-

Importe gibt, die aber auf dem Index stehen und somit nicht aufgeführt werden dürfen. Wie man auf den ersten Blick feststellen kann, ist der Nintendo⁶⁴ Games Guide hauptsächlich dafür gedacht, N64-(Neu-)Besitzern einen fundierten Überblick zu verschaffen, und diesen Zweck erfüllt er auch bestens. Daß kleinere Mängel, zum Beispiel bei der Angabe „Controller Pak“ auftreten, ist in der Tat sehr bedauerlich, aber bei der Menge an Titeln auch kaum zu vermeiden.

2. Die Classic-Rubrik ist bei uns nicht in Vergessenheit geraten – ganz im Gegenteil: Sie steht zum Beginn jeder TOTAL!-Produktion aufs neue zur Diskussion. Aber solange die einzige Idee zu diesem Thema diejenige ist, alte Spiele wieder aus der Versenkung hervorzuholen und zum zweiten Mal zu testen, lassen wir es lieber bleiben. Es sei denn, es besteht gesteigertes Interesse bei vielen Lesern – dann solltet ihr jetzt die Chance ergreifen und es uns mitteilen. Die von Dir genannten Klassiker wurden in den TOTAL!-Ausgaben 11/93, 7/95, 4/95 und 3/95 getestet.

Der Punkt ist: Ursprünglich wurde die Rubrik eingerichtet, um jene Hits vorzustellen, die vor der ersten TOTAL! 6/93 auf den Markt gekommen sind. Die sind aber mittlerweile längst abgehandelt.

3. Wir finden die deutsche *Zelda*-Packung absolut gelungen und halten sie für eine der coolsten Entscheidungen, die NoE bislang getroffen hat. (Daher auch das Cover der TOTAL! 12/98.) Einfach der Schriftzug in Gold auf Schwarz – das spricht für sich. Außerdem entfällt durch den komplett schwarzen Hintergrund der scheußliche schwarze Trauerbalken, der sonst aus unverständlichen Gründen bei jedem Nintendo-Spiel Standard ist.

Japanische Verpackungen sind traditionell stilvoller, aber auch verspielter und unübersichtlicher. US-Packungen sind in der Regel besonders häßlich und mit plakativen, einfachen Motiven versehen. Die europäischen Varianten liegen meist irgendwo in der Mitte. Die Unterschiede sind ganz klar auf die verschiedenen Lese-, Seh- und Aufmerksamkeitsgewohnheiten der ‚Kulturen‘ zurückzuführen. Japaner sind es gewohnt, sich aus einem Gewirr und Gewimmel diverser Informationen und Eindrücke die wichtigsten herauszufiltern. Bei uns muß die Essenz schon deutlicher zum Ausdruck gebracht werden, und bei den Amis hilft in der Regel nur die Holzhammermethode.

4. Der Entwickler DMA Design hätte gerne Fortsetzungen programmiert – frische Ideen sollen ausreichend vorhanden sein. Leider waren beide Spiele grafisch sehr schwach auf der Brust. Da heutzutage bei der Kaufentscheidung der erste (optische) Eindruck meist der wichtigste ist, blieb der Erfolg aus, und deshalb stehen die Chancen für Fortsetzungen eher schlecht. Als Magazin sollte man sich nicht von eben jenem ersten Eindruck zu einem vorschnellen Urteil verleiten lassen.

Mal so, mal so

1. Wie wär's, wenn ihr Eduard Kaper, meinen Klassenkameraden, dazu auffordert, euch noch einmal ein TOTAL! geniales Bild zu malen (vgl.

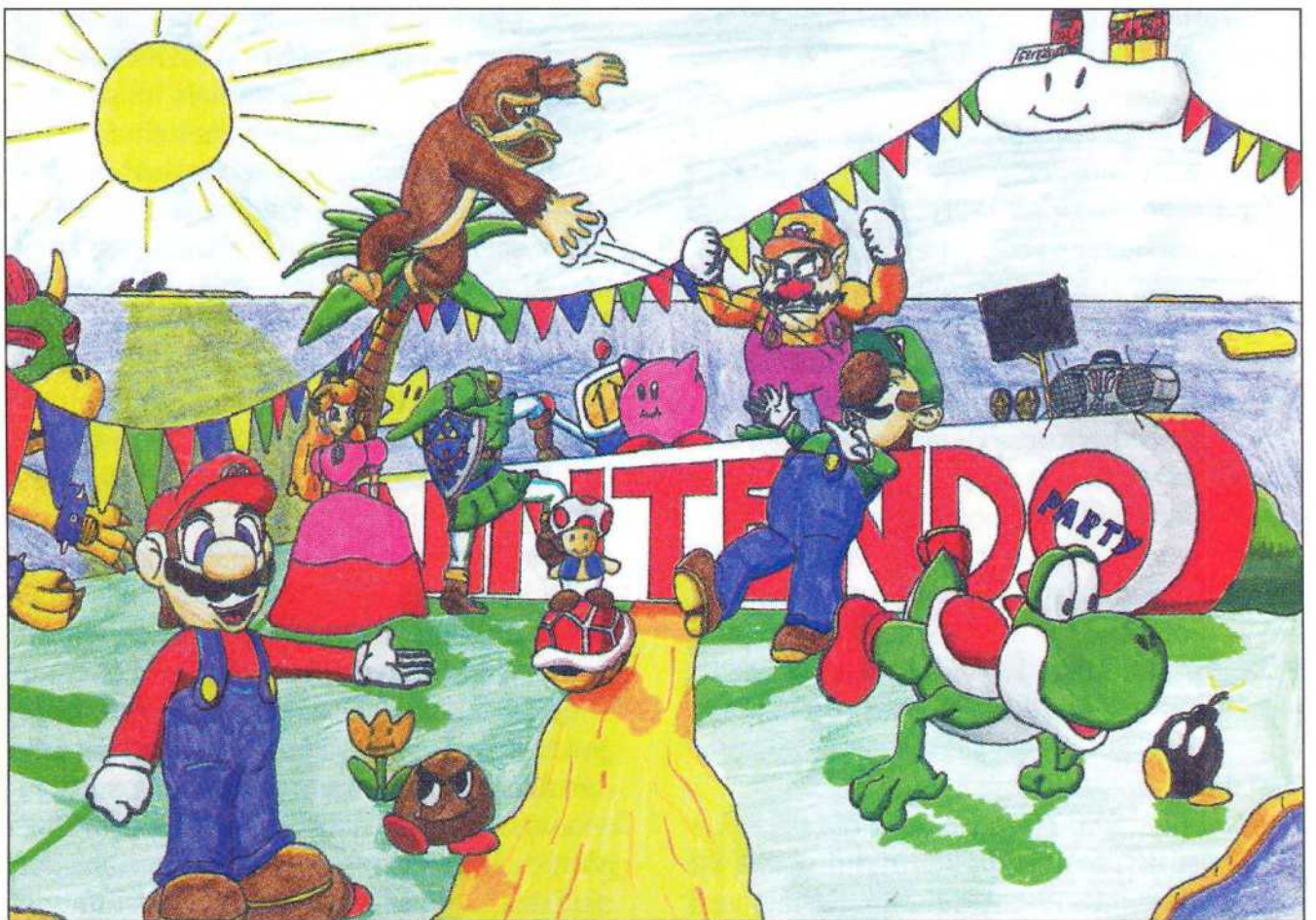
6/97, 9/97, 12/97 und 9/98)? Euer Mag ist übrigens sehr bekannt in meiner Klasse, und letztes, als die TOTAL! wieder einmal auf Wanderung durch die Klasse ging, hat doch glatt unser Chemielehrer das Heft eingesackt und wollte es erst eine Woche später wieder zurückgeben. Vielleicht habt ihr jetzt einen Leser mehr (... vielleicht auch ein ganzes Lehrerzimmer voll).

2. So, und jetzt zu *Star Wars: Rogue Squadron*. Weil ich euch wieder einmal mehr geglaubt habe als der *Oops* [Name des Magazins ist der Redaktion bekannt ;-)], habe ich mir dieses spitzenmäßige Game gekauft. Wenn man als Passwort „BLAMEUS“ eingibt, um sich das Entwicklerteam anzuschauen, sieht man Ju-

3. Das hat Das Fred auch immer gesagt. Aber jetzt kommt die Frage: Was wäre, wenn er wirklich Heino ist? (Oder zumindest der Bruder von Heino, um aus dem Kultfilm *Top Secret* zu zitieren.)

Das Kind im Manne

1. Eine Anmerkung zur These [zur Hypothese; Anm. d. Red.] der PlayStation-Gemeinde, daß das N64 lediglich eine Kinderkonsole sei: In Anbetracht der Entwicklung von Nintendo selbst mag dies teilweise zutreffen, aber doch niemals für eine ganze Konsole. Denn noch bleibt es jedem selbst überlassen, ob er sich Spiele von Nintendo oder Acclaim kauft. Außerdem frage ich, was am Kindsein so



Dank Mario Party erreichen uns seit langer Zeit wieder die ersten Mario-Zeichnungen. Wir haben schon gedacht, Ihr hättet den Klempner völlig vergessen. Bei Andreas Fender (12) ist das glücklicherweise nicht der Fall

lian doch hinter Wicket und neben Yoda, oder? 3. Ich kann mich leider immer noch nicht entscheiden, ob ich mir *Shadow Man* oder *Duke Nukem: Zero Hour* zulegen soll – aber ihr werdet mir da sicher mit zwei ausführlichen Tests weiterhelfen. An *DN* stört mich persönlich eigentlich nur, daß der Kerl wie ein mutierter Heino aussieht.

Stefan Müller (16), Giershausen

TOTAL!:

1. Welch' Zufall: Gestern stand ich just vor seinem Bild aus der 6/97, das über unserem Fotokopierer hängt, und ‚frug‘ mich, wann der gute Eduard mal wieder ein Bild schickt ...

Sollte es uns irgendwann einmal möglich sein, alle Bilder, die uns geschickt werden, in der TOTAL! unterzubringen, werden wir sicherlich persönliche Nachfragen durchführen. Bis dahin – warum fragst Du ihn nicht?

(Falls Dein Chemielehrer Stammleser wird: Bedeutet dies etwa, daß er jetzt jeden Monat Deine TOTAL! einkassiert?)

2. Haben wir doch gleich gesagt, daß das Spiel klasse ist. Aber Julian ist der Typ mit dem auffälligen orangefarbenen Hemd hinten rechts.

schlecht ist, wo es doch gerade der Erwachsenenwelt gut täte, sich an ihre Kinderwurzeln zu erinnern? Ich meine, wer den anderen so schlecht macht, hat wohl selbst die größten Minderwertigkeitskomplexe.

2. Mein Dattel-Expansion-Pak (gekauft Mitte Januar) funktioniert hervorragend und führte bislang noch keinen Absturz herbei, auch nicht bei *Turok 2*.

3. Wie hat es Electronic Arts geschafft, ihre *Need For Speed*-Wagen in niedliche kleine Beetles zu verwandeln bzw. ein ganzes Spiel zu canceln, an dem vielleicht schon monatelang gearbeitet wurde? Schließlich werden doch die Entwickler auch für solche ‚Fehlproduktionen‘ bezahlt.

Philipp Lindheim, Wenzelbach

TOTAL!:

1. Deine Anmerkungen mit „Kindsein“ und „Komplexen“ finden wir hervorragend. Wichtig bei der ganzen Sache ist: Alberne Vorurteile sind es nicht wert, daß man sich darüber aufregt.

2. Wir geben auch diese Aussage gern an die Allgemeinheit weiter und weisen noch ein-

mal darauf hin, daß wir in diesem Punkt keine allgemeingültigen Aussagen treffen können. 3. Wieso? Das Spiel wurde doch nicht in die Tonne getreten, die Wagen wurden einfach während der Produktion durch Käfer ersetzt und das Streckendesign dem veränderten Grundkonzept angepaßt – besonders teuer war die Sache also nicht. Zumindest in den USA machen sich die zusätzlichen Kosten auf jeden Fall bezahlt: Dort eroberte der New Beetle bei der Markteinführung im Sommer '98 die Herzen der Massen im Sturm – was man von Europa dank des knackigen Preises nicht gerade behaupten kann. Wrestling-Fans werden sicherlich kürzlich bei einer amerikanischen WCW-Veranstaltung (wenn wir uns recht entsinnen) den New Beetle mit BAR-Aufdruck gesehen haben, der als Promo für das N64-Spiel von Electronic Arts in der Halle plazierte wurde. (Abgesehen davon: Es kann aber auch durchaus vorkommen, daß Spiele mitten in der Produktion eingestampft werden.)

Andere Baustelle ...

Ich hatte mir, weil es in allen Magazinen sehr gut bewertet wurde, ein LX4 Tremor Pak zugelegt. Ich speicherte zufrieden bei *Turok 2* ab, doch ich konnte die Datei nicht wieder aufrufen. Ein Mitarbeiter von Nintendo sagte mir am Telefon, daß das Tremor Pak ja nicht von Nintendo ist und daher in so gut wie allen Spielen eine Sperre dagegen eingebaut sei.

1. Was jetzt?
2. Warum hat das niemand erwähnt?

Philipp Halfahrt, Frankfurt

TOTAL!:

Das hat niemand erwähnt, weil die Aussage nicht zutrifft. Nintendo schützt ihre Spiele gegen Mogelmodule wie Action Replay und Game Buster, aber üblicherweise nicht gegen Memory Cards und Rumble Paks. Entweder, der Herr hat Dich falsch verstanden, oder Du ihn, oder er hat ganz einfach Unsinn erzählt. In den vergangenen beiden TOTAL!-Ausgaben wurden auf den Leserpostseiten mehrere

Lösungsmöglichkeiten des Problems genannt.

Eine runde Sache

1. Eure „Jenseits von Polygonen“-Reportage war sehr interessant (mehr)! Eine Frage habe ich aber: Durch Echtzeit-Tessellieren müßte doch auch das Problem ruckeliger Grafik entfallen, wenn das Programm jedem Objekt je nach Situation beliebig viele oder wenige Polygone zuordnen kann und es „weiß“, mit wie vielen Polygonen (oder NURBS) ein Prozessor ausgelastet ist.
2. Ich kann das Erfolgsgefühl einiger PC-User und Magazine nicht verstehen. Eine mittlerweile dreieinhalb Jahre alte Hardware zu emulieren kann doch, technisch gesehen, gar kein Problem sein. Die Vergleichsdaten, mit denen damals für das N64 geworben wurde, sind doch für PC-Spieler mittlerweile Schnee von gestern.

Kai Essers, Düsseldorf

TOTAL!:

1. Danke! Feedback bekommen wir meist nur zu Tests oder Ähnlichem. Deshalb freut es uns besonders, daß die Grafikreportage aus T! 4/99 so gut angekommen ist. Wir sind auch ein wenig stolz darauf, daß es Julian bestens gelungen ist, eine so komplexe Materie so allgemeinverständlich rüberzubringen, ohne sich in Fachausdrücken zu verzetteln. Hervorragend beobachtet, können wir ansonsten nur sagen! Der von Dir beschriebene Effekt ist einer der großen Vorteile der genannten Technik. In der Theorie hört sich das alles also phänomenal an. Wir sind gespannt, ob es sich auch in der Praxis bewährt. Man darf jedenfalls davon ausgehen, daß die bekannten Mängel der 3D-Grafik mit der „echten“ Next Generation der Konsolen-Hardware behoben sein werden – was bei Segas Dreamcast leider nicht der Fall ist, denn Nebel, Ploppen und Ruckeln gehören bei den DC-Spielen bislang noch zum Alltag.
2. Wir können Deine Frage nicht ganz verstehen. Worum geht es? Darum, daß Konsolen-Besitzer Minderwertigkeitskomplexe bekommen könnten, weil ihre Hardware von aktuellen PCs emuliert werden kann? Emulatoren sind grandiose programmier-technische Leistungen, nicht mehr und nicht weniger. Beeindruckend ist dabei ausschließlich die Errungenschaft der Programmierer. Da Konsolen für rund fünf Jahre Bestand haben, PCs aber alle drei bis sechs Monate technisch aufgewertet werden (müssen), ist es absolut verständlich, daß Konsolen anfangs technische Wunderwerke sind und nach zwei bis drei Jahren von der PC-Hardware über- und eingeholt werden.

1. Wie geht es euch?

2. Ich habe eine sehr wichtige Frage. Wird *Turok 2* eventuell indiziert? Bei uns geht das Gerücht nämlich schon lange um.
3. Da wir gerade beim Thema sind: Findet ihr es „unnormale“, wenn ein Mädchen solche Spiele wie *Turok 2* mag?
4. Man hört nichts von *Gex 64*, obwohl es das



Daniela Orasch (12) hat die beiden Comicfiguren selbst entwickelt. (Wir würden gern wissen, wie sie heißen.)

Spiel jetzt zu kaufen gibt. Werdet ihr in nächster Zeit darüber berichten?

Tora (15), Tornesch

TOTAL!:

1. Danke, bestens! Und selbst?
2. Wie entstehen denn solche Gerüchte? Aus *Turok 2* wurden mit der Holzhammermethode sämtliche indizierungswürdigen Elemente entfernt, wie wir in den vergangenen TOTAL!s bereits erörtert haben. Die Bundesprüfstelle könnte sicherlich, falls ein entsprechender Antrag vorliegt, die Versionen der anderen Territorien indizieren. Wir meinen, die relativ harmlose deutsche Version bietet eigentlich keine Gründe zur Beanstandung.
3. Nein, finden wir nicht. Und falls Du Leute kennst, die das anders sehen, solltest Du das nicht ernst nehmen. Dieses Thema haben wir übrigens vor einigen Monaten ausgiebig auf den Leserpostseiten erörtert. Das alte Vorurteil, daß Mädchen nur *Tetris*, *Shanghai* und vielleicht noch *Secret of Mana* spielen, traf noch nie zu.
4. *Gex 64* haben wir bereits in der TOTAL! 9/98 mit einer 2- getestet. Zu dem Zeitpunkt stand uns bereits eine Testversion zur Verfügung, danach wurde das Spiel aus unerfindlichen Gründen immer wieder verschoben. Es hat uns selbst überrascht, als wir kürzlich endlich das Spiel in den Läden fanden, ohne eine diesbezügliche Mitteilung vom Hersteller erhalten zu haben. Ansonsten hätten wir gerne rechtzeitig in den News auf den verspäteten Release hingewiesen.

No comment

Bin ich blöd oder ihr? Vinyl wird doch nicht mit dem Vokal e geschrieben? Oder doch? Houston? Hallo?

Euer Schulmädchenreporter

TOTAL!:

Um es mit entwaffnender Offenheit zu sagen: Wir sind bl...oß davon ausgegangen, daß die neue Rechtschreibreform dämliche, pardon, unkonventionelle Schreibweisen erlaubt ... (Jetzt darf man sich schon nicht mehr ver-tippen – wo soll das alles enden?)

TOTAL!

LESERSPIEGEL

Teil 57



Die unter tatkräftiger Mithilfe ihrer Mutter hergestellten Plüschfiguren von Petra und Andreas Rödiger sind extrem kultverdächtig. Den grüneckelnden Hylianer links haben wohl alle erkannt, zu seiner Linken (also rechts auf dem Foto) sitzt Rei (aus *Breath of Fire 3*).

[Besonderen Dank für den grandiosen Brief und die zweite Foto-Story nach Wer! (Wann stellst Du uns denn mal Julia vor?)]

Happy Birthday!

1. Ich will mir zum Geburtstag *Zelda*, *Terranigma*, *Secret of Mana*, *Chrono Trigger* (SNES) oder *Goemon 2* (N64) wünschen. Zu welchem würdet ihr mir raten? (Welches ist das schwierigste und welches das einfachste der Spiele?)
2. Lohnt es sich, das Expansion Pak für das N64 zu kaufen?

Margrit Jurkiewicz (12)

TOTAL!:

1. Diese Art von Frage, wie weiter oben schon angemerkt, ist so ziemlich die einzige, die wir überhaupt nicht beantworten können, da wir Deinen persönlichen Geschmack nicht kennen. Wenn Du Dir unsere Wertungen anschaut, sind alle genannten Spiele ihr Geld wert. Da *Chrono Trigger* zwar genial, aber nur als Import erhältlich und inzwischen kaum noch zu bekommen ist, fällt dieser SNES-Klassiker eher aus. *Goemon 2* paßt nicht so recht in die Auflistung der SNES-Action/Adventures, und mit den anderen drei Titeln bist Du als Fan des Genres bestens bedient. *Zelda III* ist wohl der Favorit und in der Classic-Reihe günstig zu bekommen, *Secret of Mana* ist vermutlich der einfachste Titel. Letzteres läßt sich allerdings schlecht sagen: Seitens des Gameplays sind alle genannten SNES-Titel nicht übermäßig schwierig (im Gegensatz zu *Goemon 2*, das schon recht knifflig ist), aber Rätsel, bei denen man vielleicht hängenbleibt, gibt es immer.
2. Zum jetzigen Zeitpunkt ist es kein Muß. Vielleicht zu Weihnachten? Derzeit ist ein Klassiker aus der Players-Choice-Reihe vermutlich die bessere Wahl.

Dürfen die das?

1. Kürzlich hat jemand in Form eines Leserbriefes darüber geklagt, daß *Turok 2* sich nicht

besonders gut mit dem LX4 Tremor Pak verträgt. Das gleiche Problem entsteht auch bei *Forsaken*. Ich habe eine Lösung gefunden: Man schaltet das N64 (mit Spiel) an und stellt nur das LX4 TP auf einen Speicher. Nun drückt man ganz kurz auf Reset. Das LX4 TP bleibt aber trotzdem an. So geht es.

2. Das Spiel *GoldenEye 007* kann man nicht mehr kaufen. Ich habe es aber kürzlich in einer Videothek zum Ausleihen gesehen. Darf man das denn?

Björn Jahn, Radolfzell

TOTAL!:

1. Eine weitere Variante für Speicherprobleme bei *Turok 2*, die allerdings recht eigenwillig erscheint. Von Problemen bei *Forsaken* war uns bis dato übrigens noch nichts bekannt.
2. „Man“ ist falsch. Minderjährige dürfen *GoldenEye 007* nicht kaufen, ab 18 Jahren ist die Sache rechtlich einwandfrei. Falls es sich um eine Videothek handelt, die man „unter 18“ nur in Begleitung der Erziehungsberechtigten betreten darf, ist die Sache, unseres Erachtens nach, nicht zu beanstanden. Rein rechtlich gesehen, dürfen Eltern auch indizierte Spiele kaufen und ihren Kindern zum Spielen geben – nur bei beschlagnahmten Titeln wie *Mortal Kombat 1* bis 3 (Ausnahme: Game-Boy-Versionen) ist selbst das verboten.

Morgenstund' hat Gold im Mund

Ich schreibe euch aus einem ganz einfachen Grund. Ich wollte jetzt auch mal meinen Senf zu *Pokémon* (gräßlich, dieses è) abgeben. [Stimmt, denn es ist in Wirklichkeit jenes é! Anm. d. Red.] Ich finde *Pokémon* richtig cool, und ich muß es wissen, denn ich hab's. Zu *Pokémon* kam ich, als ich in den Osterferien in Amiland war. Da ich durch eure Berichte schon fasziniert war, habe ich's mir halt geholt. Dieses Spiel ist genial und vor allem: Es macht süchtig. Auch die Anime-Serie gefällt mir sehr gut. Das einzig Blöde war, daß sie immer um 7 Uhr morgens kam (gäh). Inzwischen ist Amiland voll im *Pokémon*-Fieber. Wir können nur hoffen, daß NoE *Pokémon* auf GB und N64 veröffentlicht, denn sonst würde man hier 'was verpassen.

Rolf „Charmander“ Junker (15), Bad Soden

TOTAL!:

Du bist in Deinen Ferien morgens vor 7 Uhr aufgestanden? So gut kann die TV-Serie doch gar nicht sein ...

Wir gehen davon aus, daß so ziemlich alles, was in Zusammenhang mit *Pokémon* (GB oder N64) steht, über kurz oder lang auch in Deutschland veröffentlicht wird – es sei denn, die ganze Chose wird von Anfang an ein fürchterlicher Flop, aber das ist unwahrscheinlich. Vor der obengenannten IFA in Berlin wird Nintendo aber kaum konkrete Informationen herausrücken.

Klein, aber oho!

Daß Firmen wie Acclaim Spiele mit deutscher Sprachausgabe (*Turok 2*) veröffentlichen, ist sensationell. Für Nintendo ist es aber eine Blamage, denn vergleicht man die beiden Firmen, ist Nintendo finanziell gesehen Acclaim haus-



Waldtraud Riedl (13) aus Wien verdanken wir dieses schöne Zelda 64-Motiv. Gruß nach Österreich!

hoch überlegen. Deswegen kann man als Konsument doch wohl von einer milliarden-schweren Firma verlangen, vollständig lokalisierte PAL-Versionen (nicht wie bei *Rogue Squadron* oder *Lylat Wars*) zu veröffentlichen. Spätestens beim Launch der neusten Nintendo-Generation kann man das doch hoffentlich erwarten.

Aber auch mal ein Lob an Nintendo: Die Lokalisation von *Zelda* ist hervorragend gelungen.

Thomas Dalamitros, Duisburg

TOTAL!:

Acclaim freut sich sicherlich über das angebrachte Lob. Wir hoffen, daß Nintendo eher früher als später erkennt, daß die Sache beschämend für einen solchen Weltkonzern ist. Denn: Ja, wir denken, das kann der Konsument bei den Modulpreisen verlangen.

Wie schaut's aus?

1. Sagt mal, wie geht es dem N64 gerade eigentlich wirklich? Bei euch hört man nur noch, daß sich die Lage durch *Zelda V* bessert, daß endlich mehr Spiele entwickelt werden und daß sich das gefürchtete Dreamcast gar nicht so gut verkauft wie gedacht. Von so guten Nachrichten hört man merkwürdigerweise in anderen Zeitschriften, die über alle Konsolen berichten, nie etwas. Auch darüber, daß zwei *Resident Evil*-Spiele in der Entwicklung sind, habe ich in anderen Zeitschriften bis jetzt nichts lesen können. Viele Leute meinen auch, daß es gar nicht möglich ist, so viele Rendersequenzen in 64 MB zu quetschen, da eine Minute angeblich rund 9 MB einnimmt. *Metal Gear Solid* sollte anfangs auch auf N64 umgesetzt werden und wurde ein paar Monate später auch abgesagt.

2. Wenn ich eine Story und ein paar Ideen zu einem Videospiel habe, könnte ich damit etwas anfangen? Kann man bei Firmen Vorschläge für Spiele machen?

Armin, Greiffrath

GEWINNER

„Cyber Games“-Verlosung

TOTAL! 2/99

1. Preis:

Kathrin Schreiber, Reutlingen

2. und 3. Preis:

René Naumann, Bochum;

Claudio Sacher, Rothenburg

4. und 5. Preis

Daniel Eder, Mönchengladbach;

Christopher Rademacher, Heilbronn

6.-10. Preis:

Andreas Gundler, Aachen; Charlotta Berger,

Schwerin; Stefan Riemann, Bonn; Markus

Schmidt; Regensburg; Christian Turner,

München

11.-15. Preis:

Matthias Arendt, Trier; Marc Bock, Berlin;

Miklos Bajus, Vellberg; Anja Hausser, Gießen;

Jürgen Hankofer, Eichendorf

Herzlichen Glückwunsch!

TOTAL!:

1. Was andere Schreiben, ändert nichts an den Tatsachen: Das N64 läuft in den USA blendend, in Europa ordentlich und in Japan äußerst schwach, aber seit Ende letzten Jahres zumindest besser als zuvor. Segas Dreamcast-Start in Japan war und ist schwach, die Lage ähnelt der des N64 vor rund zwei Jahren (in Japan, wohlgemerkt). Sega erwartet für das abgelaufene Geschäftsjahr einen Verlust von umgerechnet fast 700 Millionen DM, der Handel ist voll mit ausgelieferten DC-Konsolen, die keine Abnehmer finden.

Wir können leider nichts daran ändern, daß sich nicht alle die Mühe machen, sich umfassend zu informieren. Bestes Beispiel ist die Resident Evil 2-Geschichte: Unsere Enthüllung der N64-Umsetzung brachte unzählige Leute auf den Plan, die meinten, beurteilen zu können, daß dies gar nicht möglich sei. Fakt ist jedoch: 512 MBit reichen locker aus, um das 2 CDs füllende PlayStation-Spiel umzusetzen. Dank MPEG-1-Kompression werden die Videos sogar eine bessere Qualität haben als die Originale im sogenannten Motion-JPEG. Abstriche müßten nur gemacht werden, falls Capcom aus Kostengründen doch noch auf eine geringere Modulgröße (384 MBit wäre die nächst kleinere Variante; wird auch für Ogre Battle 3 verwendet) ausweicht. Von Metal Gear Solid war nie eine N64-Umsetzung angekündigt.

2. Ähnliches werden wir häufig gefragt, aber in dem Punkt sollte sich niemand Hoffnungen machen. Entwickler sind in der Regel der Meinung, daß sie selbst genügend Ideen haben, und die Entscheidungsträger bei den Herstellerfirmen ebenso.

Aprilscherz?

Ich habe mir gerade die Ausgabe 4/99 angeschaut. Da fiel mir auf der Seite 56 bei der Überschrift „Die Neuerscheinungen“ etwas auf. Stimmt das mit dem Rumble-Modul? Ich kann mir das für den Game Boy schlecht vorstellen. Oder ist das nur wieder ein Aprilscherz?

Alain Wildgen



Mariko (15) sendet uns Grüße und diese Prinzessin aus einer bekannten TV-Serie. Wir grüßen zurück!

TOTAL!:

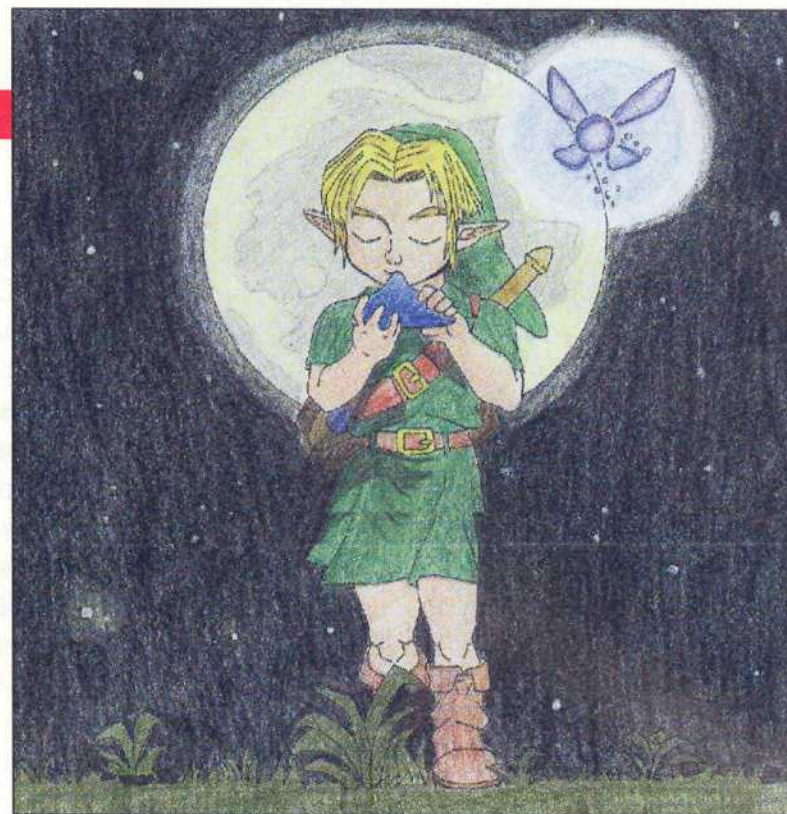
Der Aprilscherz ist in diesem Jahr recht harmlos und offensichtlich ausgefallen. Das Rumble-Modul für den Game Boy existiert. Top Gear Rally ist inzwischen im Handel erhältlich, und mit Pokémon Pinball liegt als Japan-Import das zweite Spiel mit dieser originalen Modulvariante vor.

Aprilscherz!

1. Was ist das Sega Nomad?
2. Ich habe bei Karstadt Silicon Valley für 40 DM und Starshot für 50 DM gesehen. Würdet ihr mir raten, eins von den Spielen zu kaufen?
3. Wann erscheint The Great Dirk Danger Adventure für das SNES? Wo kann man noch The Great Dirk Danger Adventure's Foreganger für das N64 kaufen? Ihr habt das zwar in der Aprilausgabe auf der Seite 97 geschrieben, aber die ist mir unterwegs rausgefallen. Micheal Ivić, Hannover

TOTAL!:

1. Nomad ist eine Handheld-Variante von Segas 16-Bit-Konsole Mega Drive. Das Gerät wurde in sehr geringer Stückzahl gefertigt und war sehr teuer. Heute werden für das gute Stück auf Videospiehbörsen echte Liebhaberpreise verlangt.
2. Entsprechend unserer Tests geben wir Silicon Valley den Vorzug und können es zu dem Preis nur wärmstens empfehlen.
3. Ein seltsamer Zufall, denn das ist uns auch



Elli Jessenberger (13) hält den absoluten Rekord in der Kategorie „Die meisten Zelda-Bilder pro TOTAL!-Leser“. Und das tolle daran ist, daß wirklich alle Bilder sehr gut sind

passiert. Da müssen wir wohl bis zur nächsten April-Ausgabe warten.

Musikalischer Ganon

S.O.S.!! Ich sende einen Notruf an euch. Ich habe vor einigen Tagen herausgefunden, daß unser früherer Musiklehrer Ganon aus Zelda sehr ähnlich sieht. Was soll ich tun? Bitte helft mir! So geschah es: Eines Tages saß ich auf meinem Bett und schaute meine unzähligen Zelda-Poster an der Wand an. Ich sah in Gannons häßliche Visage, und plötzlich kam er mir so bekannt vor: Das ist ja unser Ex-Musiklehrer HERR ODENTHAL! Sofort nahm ich meinen Füller und schrieb diesen S.O.S.-Brief an euch. Bitte helft mir, was soll ich tun? Kann mir jemand mal Lichtpfeile ausleihen? HILFE!

BRIEFFREUNDSCHAFTEN & FANCLUBS

Hier haben Leserinnen und Leser mit gleichen Interessen die Möglichkeit, in Brief- oder E-Mail-Kontakt zu treten. Wenn Ihr dabei sein wollt, schickt Euren Beitrag einfach an die Leserpost! Damit die anderen wissen, worum es geht, schreibt am besten dazu, was Euch so interessiert! Altersangabe nicht vergessen! (Keine kommerziellen Clubs. Wenn die Sache mit horrenden Beiträgen verbunden ist, müßt Ihr dafür in den Kleinanzeigen inserieren.)

Marc Linneweber
E-Mail: olli774262@aol.com

Ich (13) suche E-Mail-Freunde, die sich für Nintendo und vielleicht auch für PC interessieren. Alle E-Mails werden beantwortet!
PS: Schaut auch mal auf meiner Homepage vorbei: <http://gamezone.here.de>

Andreas Steinmüller
Kuhgasse 45
98646 Weitersroda

Ich (14) suche Brieffreunde/innen, die die gleichen Interessen wie ich besitzen. Ich spiele gerne Nintendo64, SNES und PC. First Person Shooter und Strategiespiele gefallen mir besonders gut. Am liebsten lese ich natürlich die TOTAL! Was ich nicht mag, sind Sailor Moon und Co. Jede Zuschrift wird beantwortet.

Mika Yamada
Postfach 14 01 70
75138 Pforzheim

Konnichiwa! Ich bin 15 Jahre alt und ein riesiger Anime/Manga-Fan von: Neon Genesis Evangelion, DHY, Fushigi Yuugi, Clamp, DB, Slayers, Record of Lodoss War, Wedding Peach, Orphen und noch viel mehr. Ich würde mich sehr über Post von zeichenbegeisterten Gleichgesinnten wie z. B.: V. Hülß, A. Tlucyk, M. Nistler, A. Thondorf, S. Kaul etc. freuen. Also, meldet Euch bei

Margrit Jurkiewicz
Idem 31
16632 Ihlow

Ich (12) suche Brieffreunde/-innen ab 11. Meine Hobbys sind: Sailor Moon, SNES, N64 und Fußball. Ich habe für das SNES 4 und für das N64 3 Spiele. Falls ihr Banjo-Kazooie habt: Ich habe 27 Std., 15 Min. und 23 Sek. gebraucht, um es durchzuspielen. Wenn eure Zeit so ähnlich ist, schreibt mir [aber nicht nur dann ...]

Sven Schumann
Coswig

Als ich neulich an meine Brieffreundin Bianca geschrieben habe, kam der Brief mit einem Stempel „Empfänger unbekannt verzogen“ zurück. „Falls Du diesen Brief liest, schreib mir bitte zurück. Du weißt ja nun, was los ist.“

Marco Eisemann
Ortstr. 40 a
78126 Erdmannsweiler

Ich (noch 12) suche Scaller/innen zwischen 11 und 14, die ein Scall, Scall two, Scall XT oder Scall XTS (hab ich) haben!

Achtung! Aufgrund der Gebühren wäre es nicht schlecht, wenn wir uns maximal eine Text- und eine Sprachmessage im Monat zuschicken. Ich bin (meistens) zwischen 8 und 18 Uhr erreichbar. Die Scall-Nummer lautet: 01681/95 39 695 (Voice Box) und 01699/95 39 695 (Text Message). Also: Scallt mir, was das Zeug hält! (Vergeßt nicht, mir Eure Adresse + Scall-Nr. anzugeben!)

PS: Stimmt es, daß *Smash Brothers* für N64 nie in Deutschland erhältlich sein wird? (Hab' ich irgendwo gehört.)

[aus Gründen des Datenschutzes anonym]

TOTAL!:

Anhand des kleinen Fotos, das Du uns geschickt hast, können wir Deine Vermutung nur bestätigen. Es gibt nur eine Lösung: Miyamoto-san besuchte auf seiner Deutschland-Tour (vgl. T! 12/98) auch Deinen Ort, hat dort Herrn Odenthal gesehen und ihn ungefragt als Vorbild für Ganon benutzt. Mit Lichtpfeilen können wir allerdings nicht dienen – da mußt Du Dich an die Helpline wenden.

PS: Was man nicht so alles hört ... Da in *Smash Bros.* zwei Pokémon vorkommen, wird das Spiel frühestens zum *Pokémon*-Launch in Deutschland erscheinen. Noch ist nichts offiziell entschieden.

Hübsch anzusehen

1. In der Ausgabe 4/99 habt ihr auf der Seite 13 geschrieben, daß *Rogue* absolut nicht ruckelfrei in High-Res läuft. Was zum Teufel habt ihr gemacht? Bei mir läuft das ganze absolut ruckelfrei.
2. In der Ausgabe 1/99 habt ihr im *Rogue*-Test auf Seite 23 einen High-Res/Low-Res-Vergleich gemacht. Ich kann dazu nur sagen: Blödes Beispiel, man sieht fast keinen Unterschied. Ihr hättet lieber den Anfang in „Befreiung auf Gerrad V“ nehmen sollen.
3. Bei TOTAL!-Intern in 4/99 habt ihr bei *Duke Nukem: Z. H.* keine Wertung zu Blatt gebracht. Wieso?
4. Wer ist denn das Genie hinter der Geschichte von „Essen ein Eis“?

Stefan Hube, Beelitz

TOTAL!:

1. Das ist interessant, denn wir wissen aus zuverlässiger Quelle, daß selbst die Entwickler mit der Framerate (Bildaufbaurrate) in High-Res unzufrieden sind und gern noch mehr Zeit zur Optimierung gehabt hätten. Zugegeben, beim freien Fliegen über Landschaften in *Rogue* hat das Auge weniger Bezugspunkte, an denen es das Ruckeln festmachen kann. Es ist also schön, wenn man es nicht bemerkt, aber unsere Beobachtungsgabe müssen wir deshalb nicht anzweifeln lassen.
2. Das ist absolut richtig. Das hat uns auch geärgert, als die TOTAL! aus der Druckerei kam. Am Bildschirm war der Unterschied deutlicher (bzw. überhaupt) zu erkennen. [Anm. d. Chefs: Der Unterschied ist doch offensichtlich: In High-Res steht unten links „Aaaarrgh!“ und der Laserschuss ist weiter oben im Bild ...]
3. Weil es sich bei *Zero Hour* um eine Preview-Version handelte, und wir deshalb noch kein endgültiges Urteil abgeben wollten.
4. Die verkannten Internseiten-Genies aus T! 4/99 sind Thomas und Tobi :-)

Wie angekündigt liefern wir diesmal als Ergänzung zu T! 5/99 die Zeiten des dritten Cups nach, bei dem die Einsendungen noch so zahlreich vertreten sind. Es gibt also vermutlich reichlich Raum für Verbesserungen. Die Zeiten und Punktzahlen aus T! 5/99 sind mittlerweile komplett überholt (im wahrsten Sinne des Wortes) – und zwar zum Teil überaus deutlich! Die entsprechenden Ergebnisse folgen in der kommenden TOTAL!. 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. (Fotos oder ähnliches als Beweismaterial haben keinerlei Aussagekraft, da wir die beiden folgenden Stichpunkte anhand dessen nicht überprüfen können.)
- 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. Dem entsprechend sollte natürlich auch die Benutzung von Game Buster oder anderen Mogelmodulen unterbleiben.
- 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. Wir möchten Euch bitten, diesen Punkt in Euren Briefen ausdrücklich zu bestätigen.

F-Zero X: King Cup

Gesamtzeit	Runde	Name	Fahrzeug	Gesamtzeit	Runde	Name	Fahrzeug
Fire Field				Red Canyon 2			
1:25:213	25:928	Letterio Moschella	Hyper Speeder	1:51:117	34:459	Oliver Jastrzemski	?
1:26:541	26:247	Christopher Kross	White Cat	1:52:267	35:423	Steffen Thurnherr	Twin Noritta
1:26:717	25:880	Daniel Himmel	White Cat	1:54:577	36:172	Letterio Moschella	Hyper Speeder
Silence 2				White Land 2			
1:43:147	32:611	Steffen Thurnherr	Twin Noritta	1:16:258	23:583	Steffen Thurnherr	Twin Noritta
1:44:005	32:826	Christopher Kross	Hyper Speeder	1:18:710	24:039	Christopher Kross	Twin Noritta
1:46:854	33:190	Florian Reihart	Fire Stingray	1:20:014	24:374	Letterio Moschella	Hyper Speeder
Sector Beta				Mute City 3			
1:47:402	32:976	Daniel Himmel	Twin Noritta	1:49:659	34:656	Steffen Thurnherr	Twin Noritta
1:52:523	35:040	Letterio Moschella	Hyper Speeder	1:53:095	35:828	Daniel Himmel	Hyper Speeder
1:53:004	35:615	Oliver Jastrezemski	?	1:53:419	36:501	Christopher Kross	Hyper Speeder

Abschließend noch ein paar Briefe zum Thema Highscore-Aktion:

Ich schicke euch meine aktuellen Highscores von *LylatWars*. Wegen Area 6 ist mein Endergebnis schlechter geworden. Wenn ich die Zahl 511 erreiche, hört der Computer auf, weiterzuzählen. Dabei hätte ich noch 50 bis 60 Treffer mehr haben können. Nun will ich von euch wissen, ob es eine Fehlfunktion ist, oder ob es bei allen Modulen der Fall ist.

Dimitrij

Mein Bruder ist bei *LylatWars* eine absolute Referenz und kommt nicht annähernd an die genannte Punktzahl heran. Er denkt aber, daß es per Action Replay mit dem Cheatcode „Unendlich Novabomben“ zu erreichen ist. Auch einige *Wave Race 64*-Highscores kann ich mir ohne Hilfe von Action-Replay-Codes nicht erklären. Es hat mir den Anschein, daß einige Spieler es mit dem Fairplay nicht sehr ernst nehmen und es nicht als unfair ansehen, eine zusätzliche Hardware bzw. einen Manipulator zu benutzen, den die anderen 98 % der Spieler nicht haben. Dadurch wird natürlich die ganze Aktion kaputtgemacht. Aber man sollte deswegen diese Rubrik nicht gleich streichen. Ich finde sie super, solange nicht geschummelt wird. Deshalb solltet ihr darauf hinweisen, daß solche Zusatz-Hardware nicht erlaubt ist. Im Sport ist Doping schließlich auch nicht erlaubt – kommt aber leider auch dort vor.

Stefan (E-Mail)

TOTAL!:

Wir wollen die *Wave Race 64*-Zeiten nicht in Frage stellen, zum Thema *LylatWars* erreich-

ten uns jedoch mehrere zweifelnde Briefe. Wir stellen die Sache gerne so in den Raum – ebenso wie die Frage, ob noch jemand den Effekt kennt, daß die Punkteanzeige bei *LylatWars* in Area 6 aussetzt.

Ich war doch schwer enttäuscht von euch. Da versucht man alles, um eine neue *F-Zero X*-Bestzeit zu fahren, und ihr stellt es als Beschiss dar. Jeder hat nun mal seine Lieblingsstrecke, und Big Blue ist meine. Ich hatte meinem Freund das Modul ausgeliehen, und er hat 1:40er Zeiten hingelegt. Das konnte ich doch nicht auf mir sitzen lassen, oder? So ist eben die 1:37:596 zustande gekommen – ohne Action-Replay, Cheats oder von einer Ami-Kiste. Ich kann euch das Modul schicken, wenn ihr wollt, ist kein Problem. Nicht wegrutschen und alle Beschleuniger mitnehmen, dann geht das.

Urs Luhmann, Lohne

TOTAL!:

Die entsprechende Anmerkung war genau so gemeint, wie sie geschrieben war: Es war die Frage an Dich, ob vielleicht ein Schreibfehler vorliegt – ohne böswillige Hintergedanken. Wenn man mehrere Dutzend Zeiten erhält, die alle ungefähr in einer Region liegen, und nur eine einzige Zeit auf einer einzigen Strecke deutlich aus dem Rahmen fällt, muß diese Frage erlaubt sein. Hätten wir bewußtes Schummeln vermutet, wäre die Formulierung ganz anders ausgefallen. Wie schon gesagt: Es ist alles andere als unaufwendig, inzwischen mehrere Hundert Einsendungen zu vergleichen. Dies ist nur als Service für Fans des Spiels gedacht. Wir werden uns nicht hinsetzen und eine „Plausibilitätsüberprüfung“ durchführen.

E3 - Die Highlights



Los Angeles, California, war in diesem Jahr die Austragungsstätte der größten Computer- und Videospielmesse der Welt. Da sie erst kurz nach Redaktionsschluß stattfand, geben wir Euch auf den folgenden Seiten schon einmal einen

Überblick über die wichtigsten präsentierten Spiele. Einen ausführlichen Bericht könnt Ihr in der kommenden Ausgabe in unserem umfangreichen Electronic-Entertainment-Expo-Messe-Special finden.



Nintendo

Man kann fast voraussetzen, daß es Nintendo aufs Neue gelang, das Fachpublikum für sich zu gewinnen. Allein die Titel von Rare wurden mit äußerster Spannung erwartet. Einer dieser Vertreter ist *Perfect Dark*, der vielversprechende Nachfolger des beinahe legendären *GoldenEye 007*. In der Rolle der Joanna Dark bewegt Ihr Euch durch hochmodern angehauchte bis futuristische Komplexe und Landschaften, um außerirdischen Besuchern in ihr zerstörerisches Handwerk zu pfuschen. Viele Gemeinsamkeiten mit dem Vorgänger zeichnen sich ab. So wurden einige Details wie Einschußlöcher in den Wänden und Waffen mit zurückschlagenden Bolzen beibehalten, wobei sich die Grafik-Engine deutlich aufpoliert zeigt. Zusammen mit seinen zahlreichen, originellen Ideen könnte *Perfect Dark* das Action-Highlight des Jahres werden.



der Fachwelt präsentiert und nennt sich bislang noch *Donkey Kong 64*. Außer den Tatsachen, daß bewährte Elemente wie eine Lorenfahrt und hin- und herschwingende Lianen enthalten sein werden und daß das Spiel in 3D dargestellt wird, war vor der Messe nicht viel bekannt. Ihr könnt Euch aber sicher sein, daß sich Rare einiges Neues hat einfallen lassen. Höchstwahrscheinlich wird *Donkey Kong 64*, wie seinerzeit die SNES-Vorgänger, pünktlich zum Weihnachtsgeschäft in den Läden stehen. *Banjo-Tooie* wird diese Hürde wohl nicht mehr nehmen, bis zur Jahrtausendwende müßt Ihr Euch leider noch gedulden.

Der Speicherumfang von *Ogre Battle 3* ist mittlerweile auf stolze 320 MBit angestiegen. Die geschickte Kombination aus Strategie und Rollenspiel konnte bereits in den beiden Vorgängern auf dem SNES viele Herzen entzücken. Für den dritten Teil haben die Entwickler von Quest ein komplett überdachtes Kampfsystem ausgearbeitet. Natürlich werdet Ihr auch alte Spielelemente wiederfinden, eingehüllt in eine neue Storyline und eine aufwendige Grafik.

In Japan erfreuen sich die *Pocket Monsters* nach wie vor ungebrochener Beliebtheit. Damit sich auch die westlichen Fans damit beschäftigen können, veröffentlicht Nintendo *Pokémon Snap* und *Pocket Monsters Stadium*



2 in den USA. Einem deutschen Release steht also nicht mehr viel im Wege.

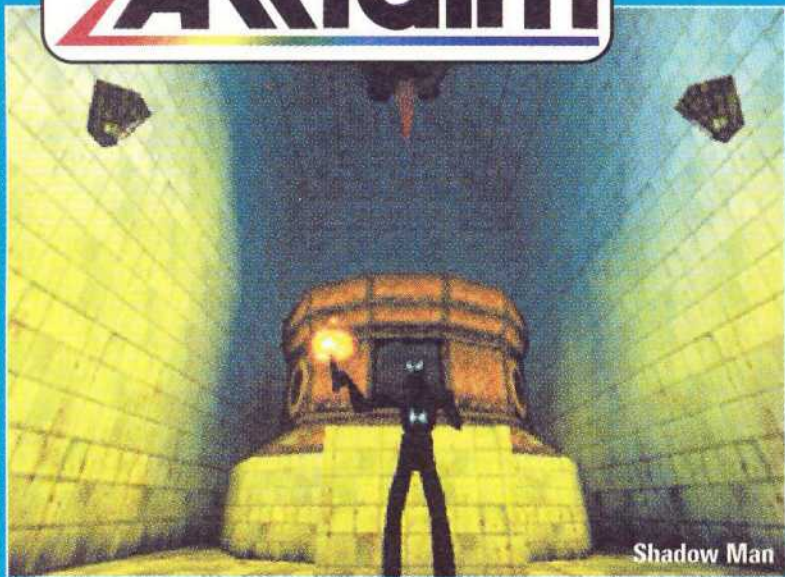
Außerdem erwartet Euch mit Namcos *Ridge Racer 64* eine Version der in Japan erfolgreichsten Rennspielserie auf der PlayStation. Leider liegen uns noch keine Bilder vor. Auch zum eventuell bevorstehenden Prügel-Epos *Tekken Tag Tournament* (ebenfalls von Namco) können wir Euch bislang nur mit der Erkenntnis beglücken, daß sich das Spiel in der Entwicklung befinden könnte. Erwähnenswert sind weiterhin die beiden Überraschungstitel *Rika* und *Eternal Darkness*, die wir in den News näher vorstellen. Über den *Star Wars-Racer* könnt Ihr Euch ebenfalls in dieser Ausgabe informieren. Weiterhin wollte Nintendo *F-1 World Grand Prix II*, *Command & Conquer 3D*, *Ken Griffey Jr.'s Slugfest*, *Kobe Bryant 2*, *Mario Golf*, *The New Tetris* und *StarCraft* im Programm haben. Für den

Game Boy Color wurden Knaller wie *Wario Land III*, *Super Mario Bros. Deluxe*, *Banjo-Kazooie*, *Star Wars Racer*, *Daikatana* und ein noch namenloses „Kart Racing Game“ von Rare gezeigt. *Diddy Kong Racing* für den Game Boy? Wir sind gespannt! Darüber hinaus werkelt Nintendo an einer Farbkamera für den Game Boy Color und an einem Super-Game-Boy-ähnlichen Adapter, mit dem Ihr GBC-Spiele auf dem N64 spielen könnt. Vorläufig wird letzterer Wide Boy genannt. Dieser Name wird aber aller Voraussicht nach auf dem Weg in die Verkaufsstellen wieder verschwinden.



Zusätzliche Multiplayer-Level sollen Euch darüber hinaus an den Bildschirm fesseln. Wir sind schon sehr gespannt, wie das fertige Spiel aussehen wird.

Rare zum Dritten: Lange Zeit hat die Welt auf eine Fortsetzung der *Donkey Kong Country*-Reihe gehofft. Auf der E3 wurde sie erstmals



Shadow Man

Ganz weit oben in den Most-Wanted-Listen steht neben *Perfect Dark* Acclaims düsteres Action-Adventure *Shadow Man*. Erstmals wurde demonstriert, wie vielseitig der Held des Spiels seine dunklen Mächte einsetzen kann und wie stimmungsvoll die Umgebung und die Musikuntermalung ausgefallen sind. Ohne Zweifel wird der Titel den hoch gesteckten Erwar-

tungen der Spieler gerecht werden, sobald er in die Läden kommt.

WWF Attitude befand sich ebenfalls in einem präsentierte würdigen Stadium. Mehr Wrestler, mehr Moves, mehr Möglichkeiten in den Kämpfen und Einstel-

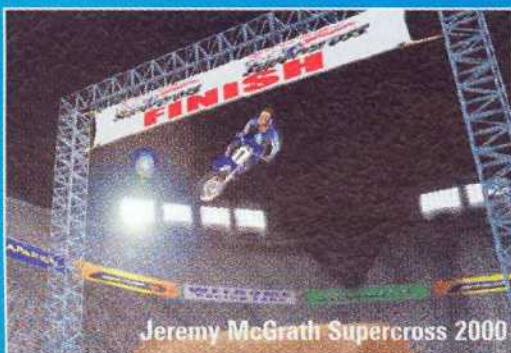


WWF Attitude

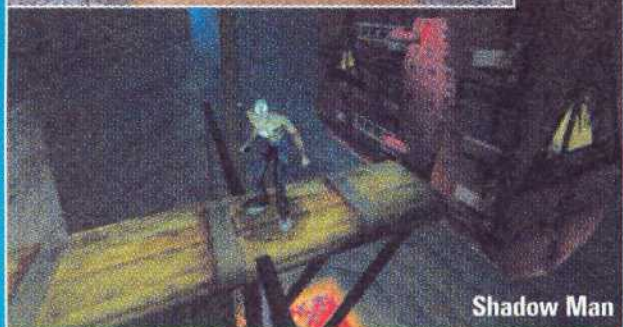
lungen, eine noch brillantere Optik und frische Kommentare sollen auch die Fans der umstrittenen Sportart überzeugen, die schon im Besitz von *WWF War Zone* sind.

Ein Update des vor allem in den USA beliebten Genres der Action-Sportspiele wollte die Firma mit *NBA Jam 2000* im Gepäck haben.

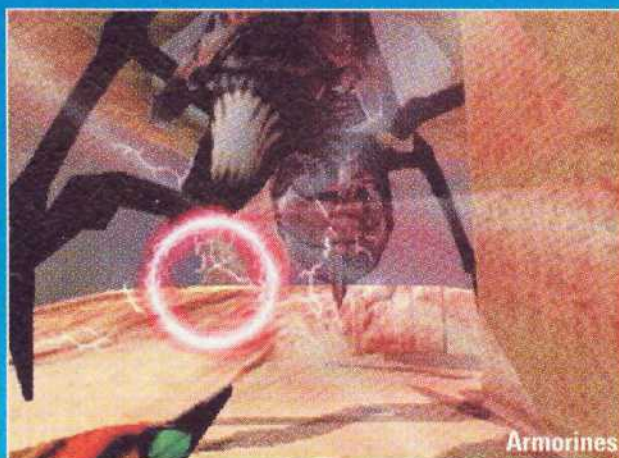
Erste Bilder von *Armorines*, der Insektenjagd auf Basis der *Turok 2*-Engine, machten Appetit auf mehr – ein echtes Highlight.



Jeremy McGrath Supercross 2000



Shadow Man



Armorines

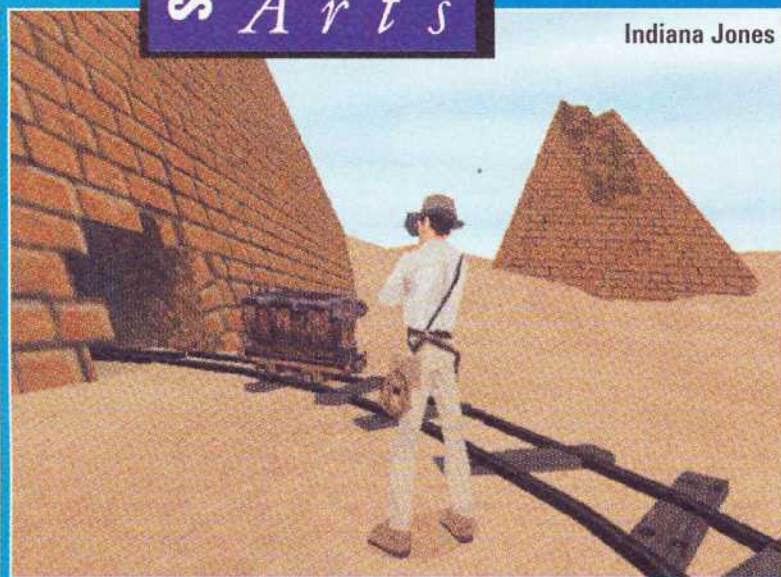


Acclaim Sports Soccer

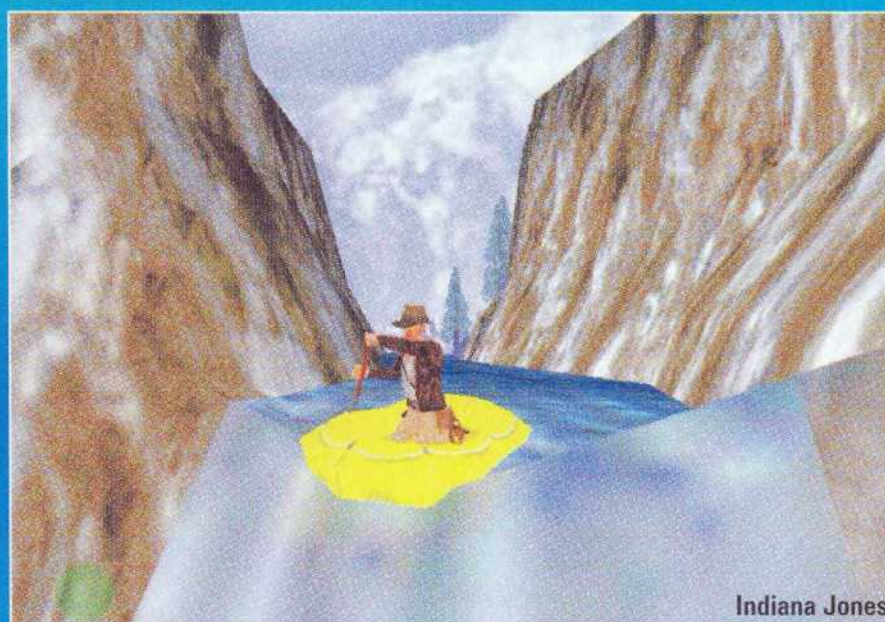
Schon auf der E3 '98 konnte man erste Bilder von *Acclaim Sports Soccer* sichten. Mittlerweile konnte das auf Hochglanz polierte Fußball-Spektakel neben dem Geländeritt *Jeremy McGrath Supercross 2000* präsentiert werden.



Indiana Jones



Owohl immer noch ausschließlich Bilder von der PC-Version vorliegen, kursiert ständig das Gerücht, daß Lucas Arts fleißig an der N64-Umsetzung von *Indiana Jones und der Turm von Babel* arbeitet. Welche Version auf der Messe präsentiert wurde, war bis Redaktions-schluß noch nicht klar, man kann aber davon ausgehen, daß das Nintendo-Modul in puncto Umfang, Ambiente und Spielwitz dem PC-



Indiana Jones

Vorbild in nichts nachstehen wird – sollte es erscheinen. Hobby-Archäologen, Weltenbummler und Freunde anspruchsvoller Rätsel werden auf jeden Fall begeistert sein.

ACTIVISION® games for generations

Wie im vergangenen Jahr wartete Activision mit einer ungewöhnlich hohen Anzahl an Neuentwicklungen auf. *Nightmare Creatures 2* wird mit 18 Levels, mehr als 30 verschiedenen Monstern und drei anwählbaren Charakteren glänzen und soll im Herbst veröffentlicht werden. *Marvel's X-Men* präsentierte sich als dreidimensionales Prügelspiel mit den bekannten Helden der Gruppe X. *Vigilante 8: Second Offense* schickt Euch erneut in die Steppe, wo Ihr

Euren Gegnern kräftig einheizen könnt. Natürlich wird man an die üblichen Neuerungen wie mehr Level, mehr Waffen und mehr Fahrzeuge denken. *Space Invaders* wird, wie sollte es anders sein, wieder einmal aufgeweckt, und pünktlich zum neuen Disney-Kinostreifen sollte das 3D-Jump&Run *Toy Story II* fertiggestellt sein.



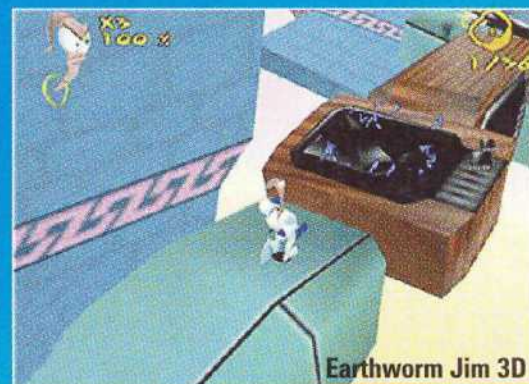
Interplay™



Wie lange müssen wir bitte schon auf *Earthworm Jim 3D* warten? Vor Jahren ging die erste Ankündigung um, 1998 gab es dann sogar ein paar Screenshots. Endlich scheint sich Interplay gesputet zu haben und zeigte das wurmige Abenteuer auf der E3. Außerdem wurde die N64-Version des rabiaten Action-Rennspiels *Carmageddon* vorgestellt. Angekündigt ist zudem ein Action-Titel namens *Wild Water*



World Championships. Auf acht Wasserkursen soll Ihr mit einem von 27 Charakteren in *Vigilante 8*-Manier diverse Gegenspieler ausschalten. Ob das Spiel gezeigt wurde, ist allerdings nicht sicher.



KEMCO®

World Driver Championship hat gute Chancen, zum besten realistischen Rennspiel auf dem N64 zu avancieren. Die auf der Messe gezeigte Version dürfte sich in einem sehr fortgeschrittenen Stadium befinden und dementsprechend für Aufsehen gesorgt haben. Gleiches sollte für *Shadowgate 64 - Trials of the Four Towers* und *Top Gear Rally 2* gelten.



Sid Meier in der Hall of Fame

Vergangenes Jahr wurde im Rahmen der E3 der Hall of Fame Award ins Leben gerufen. Er wird von der Academy of Interactive Arts and Sciences, kurz AIAS, verliehen. Nach Shigeru Miyamoto darf sich nun auch Sid Meier, Spieldesigner von PC-Perlen wie *Civilization* und *Pirates!*, als stolzes Mitglied der Ruhmeshalle brüsten.

Das Spiel des Jahres '99

Alljährlich wird auf der E3 ein besonders innovatives oder originelles PC- oder Konsolenspiel zum „Game of the Year“ gekürt. Zu den Anwärtern zählten neben den PC-Titeln *Grim Fandango*, *Half-Life* und *Alpha Centauri* sowie dem PlayStation-Senkrechtstarter *Metal Gear Solid* gleich drei Nintendo64-Spiele: *Star Wars: Rogue Squadron*, *Banjo-Kazooie* und (fast selbstverständlich) *The Legend of Zelda - Ocarina of Time*. In der kommenden Ausgabe erfahrt Ihr den Ausgang der Verleihung. Wir sind jedenfalls sicher, daß die Entscheidung auf den richtigen Titel entfallen ist.

MAGAZIN NACHBESTELLUNG

STAR TREK®

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN

**DAS MAGAZIN VERPASST?
KEIN PROBLEM!**

**Im Handel vergriffene Ausgaben
können nachbestellt werden!**



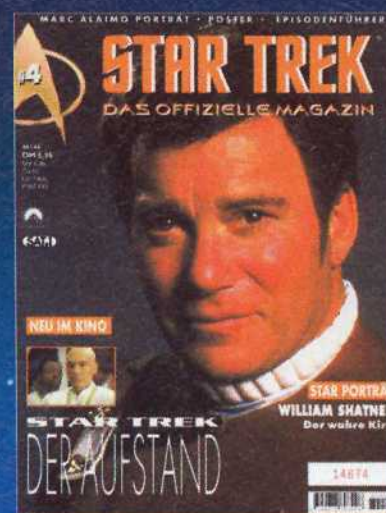
ST 1



ST 2



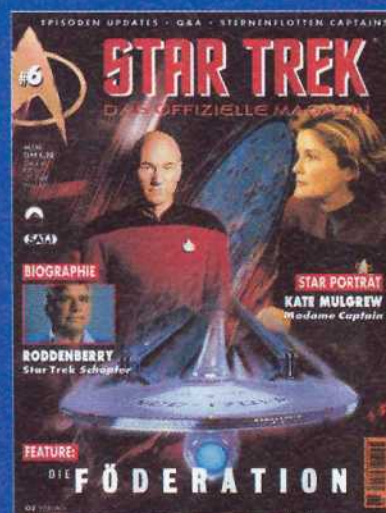
ST 3



ST 4



ST 5



ST 6

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



Bestell-Service Römerstr. 90 D-79618 Rheinfelden

Geburtsdatum

Name, Vorname

Strasse

Telefon

PLZ / Ort

Datum, Unterschrift

☐ ST 1

☐ ST 2

☐ ST 3

☐ ST 4

☐ ST 5

☐ ST 6

So geht's: Alle Lieferungen **nur gegen Vorkasse, DM 6,90 pro Heft zzgl. DM 3.- Versandkosten (einmalig)**. Bitte kein Geld, sondern bei einem Heft Briefmarken schicken, oder bei mehreren Heften auf Konto Nr. 1447630, Deutsche Bank Rheinfelden, BLZ 683 700 34 überweisen.

Genre:
Adventure

Hersteller:
Mitsui/Kemco

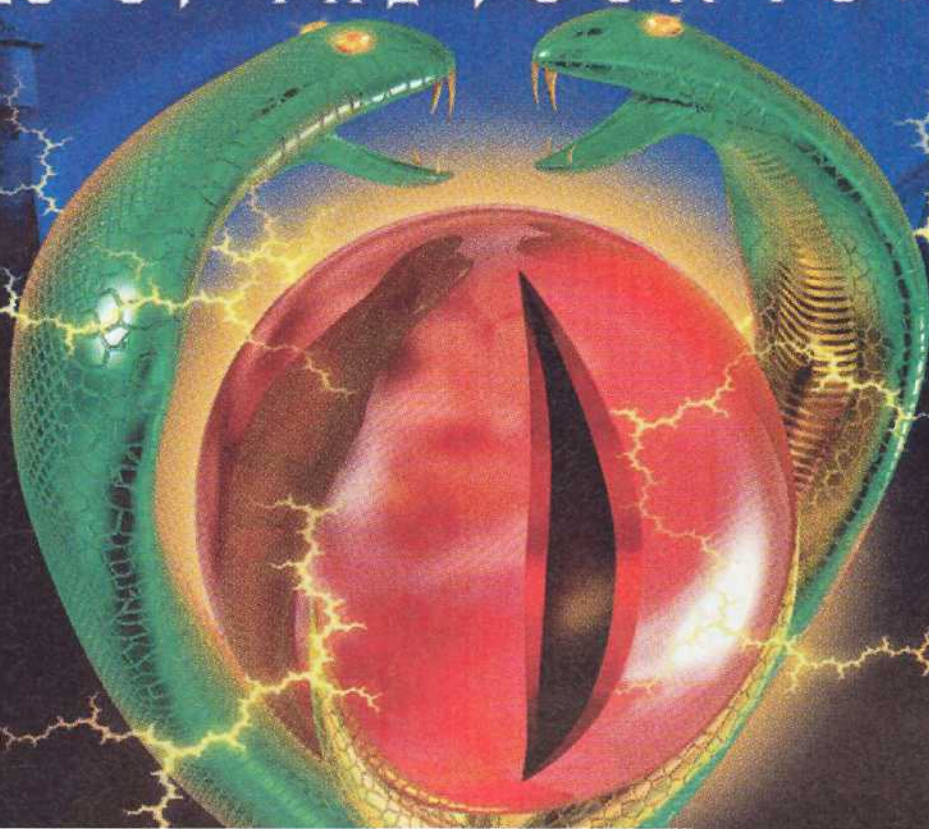
Erhältlich:
ab Juni

Kemco auf dem Klassik-Trip. Mit Shadowgate 64 wird nicht nur ein Spiel modern für das Nintendo⁶⁴ umgesetzt, das bereits auf dem NES Charme besaß, das N64 erhält nebenbei auch sein erstes Spiel der Gattung Adventure!



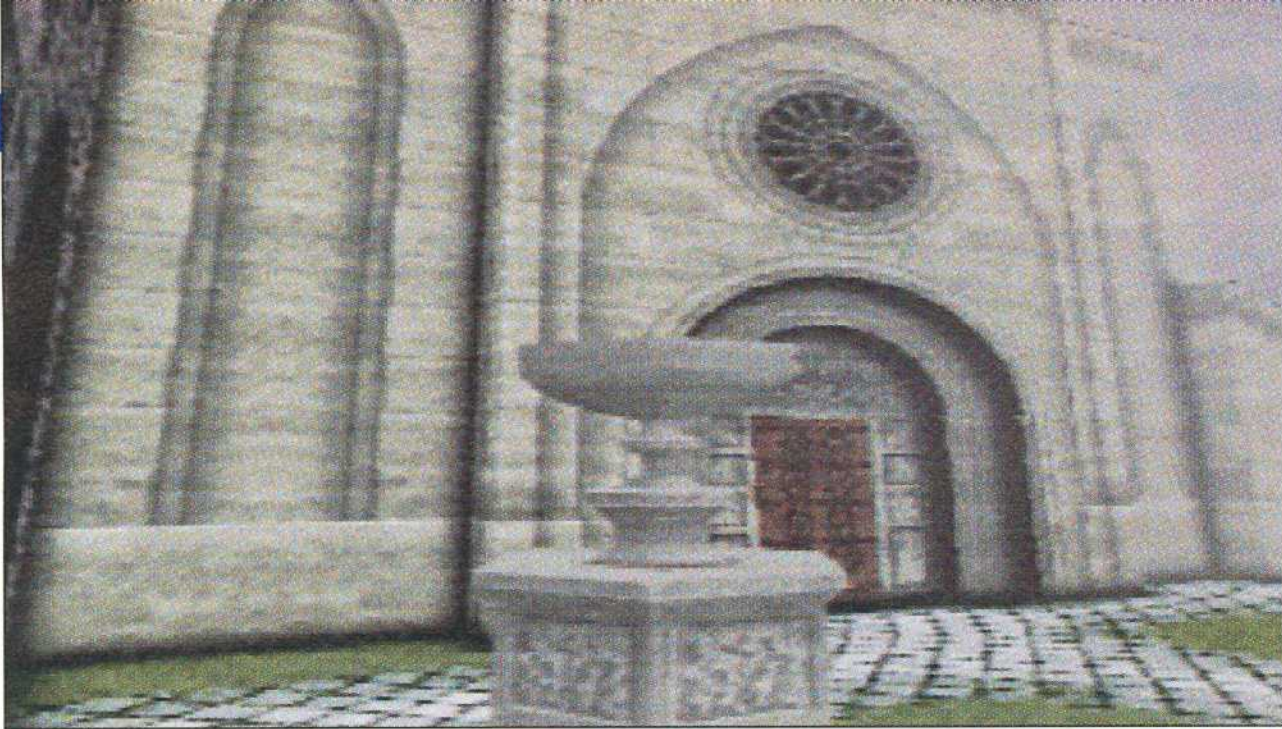
SHADOWGATE 64[®]

TRIALS OF THE FOUR TOWERS



So nimmt das Abenteuer seinen Lauf: Auf den Schultern des Kerkermeisters werdet Ihr, der Halbling Del, in eine finstere Gefängniszelle geworfen





Fantasy-Rollenspieler wissen es längst: Wann immer ein Halbling ins Verlies geworfen wird, geschieht es ihm recht. Das Volk der kleinen Kleptomanen ist durch sein angeborenes Talent stets in Versuchung, etwas mitgehen zu lassen. Kein Wunder also, daß Ihr in der Rolle des Halbblings Del Cottonwood, das Spiel in einer Kerkerzelle beginnt.

Anscheinend hat Euch, einen Mitreisenden einer Handelskarawane, ein dummes Zufall in die Fänge der Diebe von Shadowgate Castle geführt. Tatsächlich stellt sich aber im Laufe des Spiels heraus, daß der dumme Zufall doch Methode hatte und speziell Eure Inhaftierung von einer Euch bis dahin unbekannten Persönlichkeit angeordnet war.

Während Ihr Eure Flucht aus dem Gefängnis inszeniert, trügerische Abwasserkanäle durchwatet, Turmgemächer untersucht, Friedhofsgräber begutachtet, Gespräche mit auftauchenden Menschen sowie Geistern führt und die Örtlichkeiten der umliegenden Siedlung genauer unter die Lupe nimmt, entwickelt sich das Geschehen anhand eines straff gesponnenen roten Fadens zu einer sehr fesselnden Fantasy-Story.

Die Perspektive des Spielers ist die eines First Person Shooters, und die Steuerung entspricht der von *Turok*. Während Ihr Euren Blick mit Hilfe des Analogsticks umherschweifen laßt, dienen die C-Buttons als Richtungsweiser Eurer Bewegungen. Wer meint, ein dreidimensionales Adventure klassischer Prägung sei ein Widerspruch in sich, sollte das räumliche Erkunden erst einmal ausprobieren. Im Gegensatz zu den meisten Vertretern dieses Genres verzichtet *Shadowgate 64* auf die Darstellung eines Zeige-Symbols, dementsprechend kniffliger ist es, Besonderheiten der Umgebung zu entdecken. Statt einfach nur mit der ‚Maus über den Bildschirm zu wischen‘ bis eine Einblendung erscheint, müßt Ihr den Gegenstand des Interesses ins



Die Szenen aus der Intro-Sequenz (untere Bildfolge) sind zwar keine programmiertechnische Meisterleistung, doch die Farbwahl stimmt Euch exzellent auf das folgende Abenteuer ein

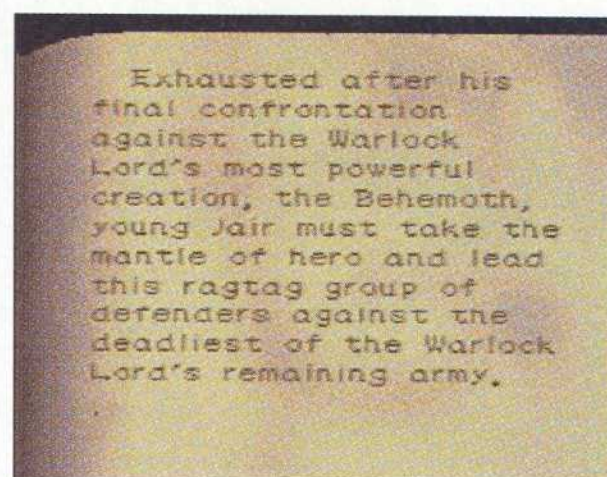




Im Laufe des Spiels sammeln sich einige Gegenstände in Eurem geräumigen Rucksack an. Bücher werden in der hinteren Inventory-Ebene gespeichert. Del kommentiert Euren Sammelwahn mit witzigen Sprüchen

Zentrum Eurer Perspektive rücken, um anschließend durch Drücken der Aktionstaste zu überprüfen, ob Del etwas gefunden hat. Die Erfahrung, einen Raum bis in den letzten Winkel zu untersuchen, ist nicht nur neu, sie ist zudem faszinierend, und die Redewendung vom letzten Winkel ist in diesem Genre zum ersten Mal wirklich wörtlich zu nehmen. Viele Objekte bleiben Euch so lange verborgen, bis Ihr einen Tisch, Stuhl, Felsbrocken und ähnliches umrundet habt oder in die Hocke gegangen seid. Das klassische Versteckspiel um Dinge, die farblich mit dem Hintergrund verschmelzen, oder Items, die nur in Kombination mit anderen ihre Funktion preisgeben, ergänzt die Palette der Spielanforderungen. Weitere Geheimnisse erschließen sich Del erst im Gespräch mit auftauchenden Per-

sonen. Gleich zu Beginn des Spiels könnt Ihr Euch mit Eurem Zellennachbarn, dem Magier Agaar, unterhalten. Dieser berichtet von den magischen Gegenständen des Zaubers Lakmir, die in den vier verwunschenen Türmen verborgen sein sollen. Damit ist der Grundstein für eine lange Forschungsreise gelegt, an deren Ende Euch die Auseinandersetzung mit dem personifizierten Bösen, dem Warlock Lord, erwartet. Längst nicht alle Personen lassen sich so leicht in ein Gespräch verwickeln wie Euer Knastbruder. Bei verschiedenen Gelegenheiten müßt Ihr nämlich erst eine bestimmte Bedingung erfüllen, bevor Euch Euer Gegenüber antwortet. Geht es um das Sammeln von Informationen, dürfen Bücher und andere Formen der schriftlichen Aufzeichnung natürlich nicht

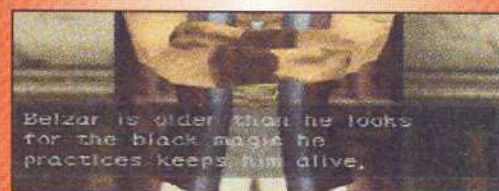
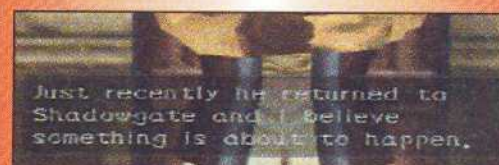
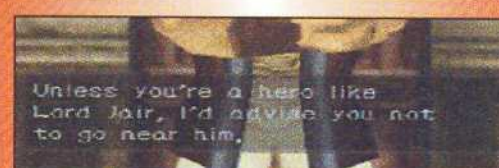
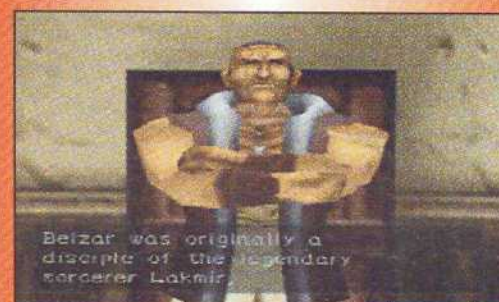


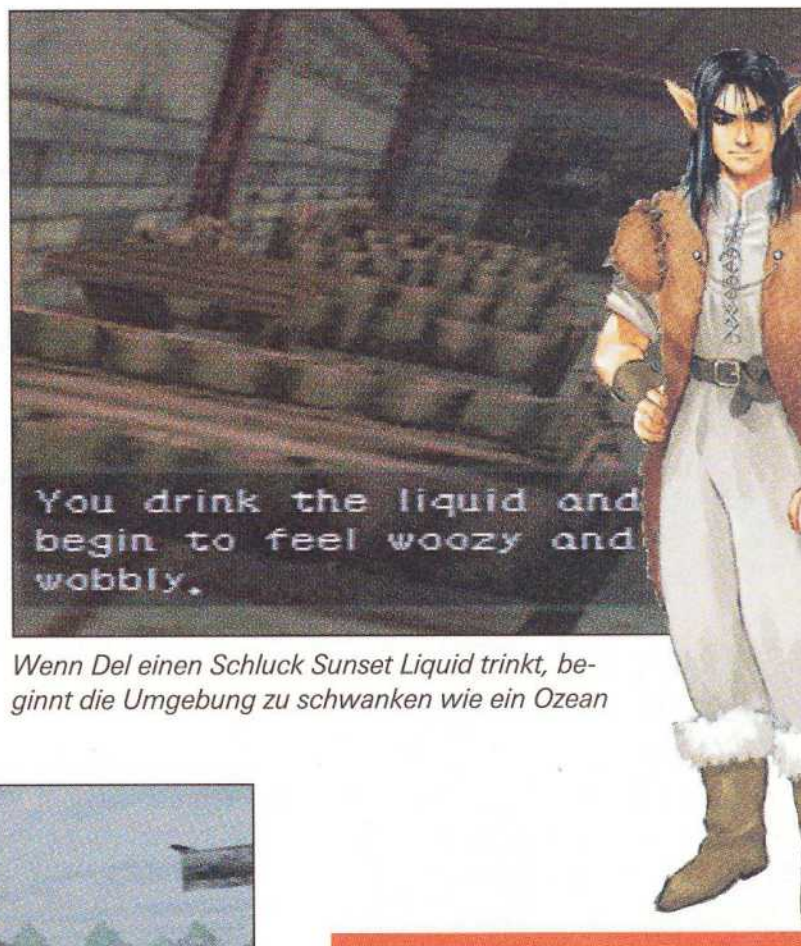
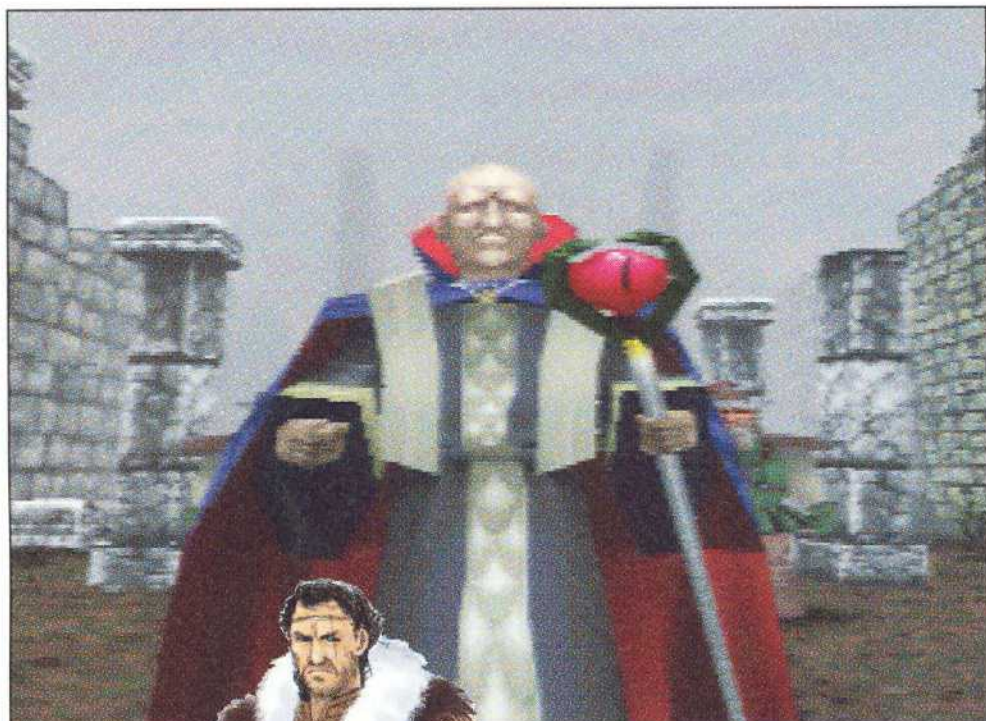
Keine Angst, die Texte werden noch übersetzt! Einige Schriften enthalten sehr nützliche Hinweise



Spitz' die Ohren ... äh ... Augen!

Leider bietet *Shadowgate 64* keine Sprachausgabe. Alles Wissenswerte wird Euch in Form von Texttafeln vermittelt. Da sich innerhalb dieser Schriftsequenzen auch spielentscheidende Informationen verbergen können, müßt Ihr schon eine gesteigerte Lesebereitschaft mitbringen.





Wenn Del einen Schluck Sunset Liquid trinkt, beginnt die Umgebung zu schwanken wie ein Ozean

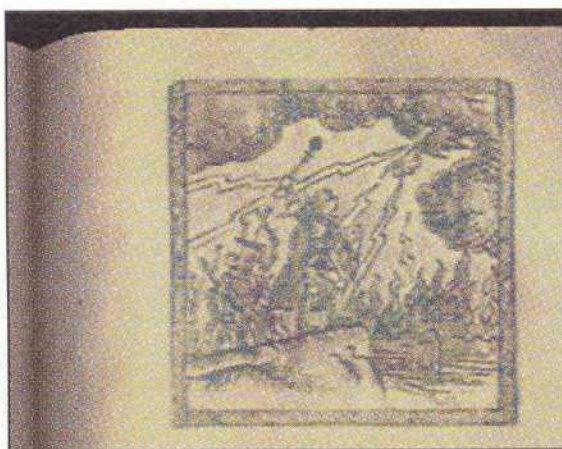


tatsächlich innerhalb der Räumlichkeiten zu bewegen, sind überraschenderweise perfekt in der Lage, den Spieler in das Geschehen zu ziehen. Überraschend deshalb, weil der Trend zuvor in Richtung fotorealistische Kulissen in Form von gerenderten Einzelbildern ging. Eine derart detaillierte Grafik bietet Kemcos Adventure nicht, aber die gedeckten und dadurch stimmigen Farben der plastischen Umgebung sowie der mittelalterliche Soundtrack sind durchaus in der Lage, diesen ‚Mangel‘ auszugleichen. Zum jetzigen Zeitpunkt ist *Shadowgate 64* eigentlich fertiggestellt – nur die Texte sind noch in englischer Sprache. Da aber für das bessere Verständnis sowohl die Story als auch die spielentscheidenden Hinweise

gekonnt übersetzt werden müssen, mußten wir von einem Test in dieser Ausgabe leider absehen. Anhänger der Gattung Adventure, deren Vorliebe zudem im Bereich der Sword&Magic-Fantasy angesiedelt ist, können aber zuversichtlich dem

ausführlichen Test von *Shadowgate 64: Trials of the Four Towers* in der kommenden TOTAL! entgegenfiebert.

Sebastian Krämer



fehlen. So werdet Ihr zu einem relativ frühen Zeitpunkt des Spiels von dem reichhaltigen Lektüre-Angebot förmlich erschlagen. Einige Inhalte dienen lediglich der atmosphärischen Verdichtung, dem Hineinversetzen in die Fantasy-Story. Andere Lese-stoffe enthalten wichtige Hinweise für das Weiterkommen. Es bleibt Euch also gar nichts anderes übrig, als sämtliche Überlieferungen zu entziffern. An diesem Punkt trennt sich die Spreu vom Weizen. Das heißt, echte Adventure-Freaks betrachten diesen Umstand als akzeptable oder gar willkommene Notwendigkeit, während sich der actionorientierte Spieler eventuell mit Grausen abwendet. Ein Umstand, den Ihr vor dem Erwerb des Moduls berücksichtigen solltet.

Die Atmosphäre von *Shadowgate 64: Trials of the Four Towers* lebt zu einem Großteil von der Dreidimensionalität. Die First-Person-Perspektive und die Möglichkeit, sich

Shadowgate für Unterwegs

Seit Mitte April ist der Game Boy um ein Genre reicher. *Shadowgate Classic* ist wie *Shadowgate 64: Trials of the Four Towers* ein Spiel der Gattung Adventure. Das Color-Modul bietet allerdings Standbilder statt dreidimensionaler Kulissen, und zum Untersuchen wird genretypisch das Zeige-



Symbol bewegt. Außerdem basiert das Spiel auf der NES-Version, die bereits 1985 für Macintosh- und Amiga-Computer entwickelt wurde. Neben der hakeligen Steuerung fallen auch der hohe Schwierigkeitsgrad sowie der geringe Umfang negativ ins Gewicht. Den ausführlichen Test von *Shadowgate Classic* findet Ihr in der TOTAL! 4/99.



UND ES HAT PONG

Wurde unser Universum vor 15 Milliarden Jahren mit einem gewaltigen Urknall, dem sogenannten „Big Bang“ ins Leben gerufen, so startete das Universum der Videospiele vor 27 Jahren mit einem verhaltenen „Pong“ – doch ein Ende seines Wachstums ist auch heute noch nicht auszumachen.

TOTAL! berichtet aus einer Zeit, als es noch keine Heimkonsolen gab. Und das war nicht damals, als die Germanen noch mit der Keule durch den Urwald zogen, sondern während der 70er Jahre des zwanzigsten Jahrhunderts.

Vom Strohfeuer zum Flächenbrand

Als Initialzündung der gesamten Unterhaltungsindustrie Videospiele gilt allgemein der 29. November 1972. An diesem denkwürdigen Datum stellte der spätere Atari-Gründer Nolan Bushnell seinen ersten Spielautomaten namens **Pong** öffentlich auf. Doch angenommen war dies nur der erste erfolgreiche Ausflug in diese Richtung. Heute gilt es als

Ball und eine Spielstandanzeige sollten auf dem Bildschirm zu sehen sein, sonst nichts! Die Bedienungsanleitung am Gerät bestand nur aus wenigen Informationen: „Insert Quarter – Ball Will Serve Automatically – Avoid Missing Ball for High Score“. Das ganze war eine simple Variante des Pingpong, daher auch der Name des Spiels. *Pong* ist gleichzeitig auch der einzige Soundeffekt des Spiels, der entsteht, wenn der Ball auf den Schläger trifft. Zusammen mit seinem ersten Mitarbeiter Al Alcom schraubte er das erste Gerät zusammen und mußte sich den Mund fusselig reden, um es in einer benachbarten Poolbilliard-Kneipe in Sunnydale, Kalifornien, namens Andy Capps Tavern, neben den allgegenwärtigen Flippern aufstellen zu dürfen. Bushnell versuchte mit den Industrie-Größen einen Lizenzvertrag abzuschließen. Dies waren vor allem Bally und Midway, die ihr Geld in erster Linie mit Flippern und anderen mechanischen Unterhaltungsautomaten verdienten. Gerade als es ihm gelang Interesse zu wecken, erreichte ihn die Nachricht, daß sein Kollege bereits am zweiten Tag zur Reparatur des offenbar defekten Automaten gerufen wurde. Die Panne der Maschine

stellte sich umgehend als erfreulich heraus: Der Münzeinwurf war bis zum Rand mit Vierteldollarmünzen vollgestopft. Der Testautomat war ein riesiger Erfolg, und Bushnell entschied sich umgehend, einen eigenen Automatenvertrieb zu gründen – Atari war geboren.



Nolan Bushnell ist der Gründer von Atari. Er gilt als der Vater und Pionier der Videospielegeschichte

sicher, daß Herr Bushnell „alles nur geklaut“ hatte. Aber mit dem Prinzip „besser gut geklaut als schlecht erfunden“ fährt man ja auch heute noch bestens. Deshalb gibt es an seinem Status nichts zu rütteln. Bereits 1971 versuchte sich Nolan Bushnell an seinem ersten Spielautomaten. Der Titel lautete **Computer Space** in Anlehnung an Professor Russells **Space War** (dazu später mehr). Das Konzept erwies sich als zu kompliziert, und das Spiel floppte. Von den 1500 gefertigten Geräten ließ sich nur eine Handvoll verkaufen. Der Geldgeber des Projekts, eine Firma namens Bill Nutting Associates, hatte kein Interesse an einer weiteren Zusammenarbeit, was sich als schwerwiegender Fehler herausstellen sollte. Ein Jahr später entwickelte Bushnell also – scheinbar aus heiterem Himmel – das bahnbrechende Spielkonzept: Zwei Schläger, ein

Professor Steve Russell vom MIT entdeckte den Unterhaltungswert des Computers



Spiel, Satz und Sieg

Der Name Atari stammt aus dem japanischen Spiel *Go* und hat in etwa die selbe Bedeutung wie die Ankündigung „Schach“ beim Spiel der Könige. Das Firmenlogo stellt in abstrahierter Form den japanischen Berg Fuji dar. Bushnells namensgebender Angriff auf die etablierten Konzerne erwies sich als überaus erfolgreich.



Vorwort

Videospiele sind in erster Linie zur Unterhaltung da, das ist unbestritten. Dennoch ist es sehr traurig, daß es für Interessierte praktisch unmöglich ist, Nachschlagewerke oder Informationsmaterial in Buchform zu erhalten. Schließlich fesselt kaum ein anderes Medium so lange und so intensiv die Aufmerksamkeit einer Zielgruppe. 100 Stunden mit einem Videospiel zu verbringen, ist keine Seltenheit. Um diese Zeitspanne mit einem Star Wars-Film zu erreichen, müßte man ihn 50 mal sehen – was nach Ansicht vieler „Normalbürger“ wohl ein Fall für die Klappsmühle wäre.

Vergleicht man den Informationsmangel mit der Film- oder Musikbranche, ist die Lage geradezu beschämend. Nur im Internet finden sich Seiten, die sich der Thematik widmen. Aber schließlich hat nicht jeder einen Internet-Anschluß. Deshalb hat sich TOTAL! des Problems angenommen und startet in dieser Ausgabe eine Zusammenfassung der interessanten und ereignisreichen Videospiele-Historie. Eine kochentrockene Abhandlung im Stil einer Doktorarbeit soll und wird die Fortsetzungsgeschichte allerdings nicht werden.

Definitionsfrage

Wir beginnen den Bericht über die Geschichte der Videospiele nicht mit der ersten Heimkonsole, sondern mit Spielautomaten. Das mag dem einen oder anderen seltsam erscheinen, macht aber durchaus Sinn. Die beiden Themen sind eng miteinander verbunden, denn man kann Spielautomaten auch problemlos als kostspielige Videospiele bezeichnen. (Schließlich ist dies nicht die Geschichte der Heim-Videospiele ...) Abgesehen von Deutschland ist eine Trennung auch nicht unbedingt auszumachen, denn Spielhallen (der englische Name lautet Arcades) haben nur hierzulande das berühmte „Schmuddelimage“, im Rest der Welt sind sie frei zugänglich und dienen zum Teil sogar der Unterhaltung für die ganze Familie. Vor der Änderung des entsprechenden Gesetzes Anfang der 80er Jahre waren Automaten hierzulande auch noch allerorten anzutreffen (in Kaufhäusern, Bahnhofshallen, Kinofoyers, Imbißbuden usw.) und frei zugänglich.

GEMACHT ...



Steve Jobs gründete die Firma Apple und ist Chef der Firma Pixar (Toy Story, Das große Krabbeln)

Anfang der 80er Jahre erreichte Atari eine ähnliche Monopolstellung wie Nintendo zu Zeiten des NES und SuperNES. Ursprünglich wollte Nolan Bushnell seine Firma Syzygy nennen. Das seltsame Buchstabengebilde ist ein Begriff aus der Astronomie und beschreibt eine Konstellation, in der drei Himmelskörper (zum Beispiel Sonne, Erde und Mond) in einer Reihe stehen. Leider oder glücklicherweise war dieser Name bereits geschützt – ob man es nun glauben mag oder nicht.

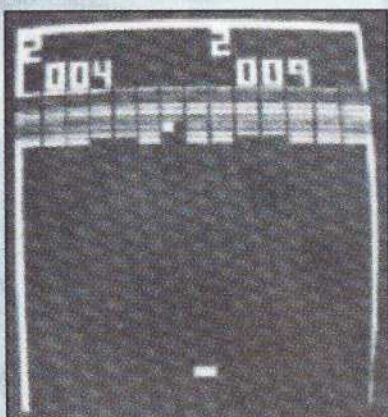
Eine ganze Reihe von Prominenten haben am Anfang ihrer Karriere bei Atari gearbeitet, so zum Beispiel die Apple-Gründer Steve Jobs und Steven Wozniak. Jobs erhielt '76 den Auftrag, die Platine des fertigen Automaten-



Steven „Woz“ Wozniak gilt als Technik-Genie, während Jobs' Begabung das Management ist



Arkanoid (Abb.: SNES) ist genau genommen eine dreiste Kopie des Atari-Klassikers Breakout von '76



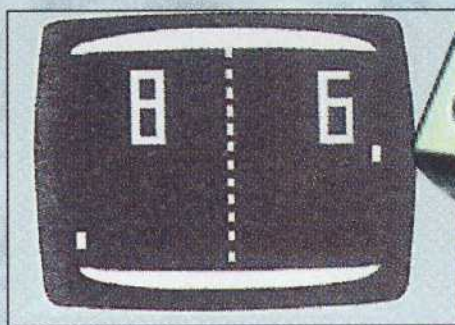
Nur mit Hilfe transparenter Farbfolien kam anfangs Farbe ins Spiel (Abbildung: Breakout)

DIE GESCHICHTE DER VIDEOSPIELE

spiels Breakout zu optimieren, um die Fertigungskosten zu minimieren. Für jeden Speicherbaustein, der nicht benötigt wurde, sollte er eine Prämie von 100 Dollar erhalten. Jobs zog seinen Freund Woz (so dessen Spitzname) hinzu, und zusammen brachten sie es auf 5.000 Dollar – nicht schlecht für zwei Hippie-Kids im zarten Alter von 20 Jahren. Kurze darauf schraubten die beiden in ihrer sprichwörtlichen Garage den ersten Apple-Computer zusammen – der Rest ist Geschichte. (Der erste Pong-Automat wurde der Sage nach im Kinderzimmer von Bushnells Tochter gebastelt.)

Die Grundidee

Pong ist die simpelste Form von Videospiel überhaupt. Jeder Spieler bewegt mit einem Drehregler (genannt Paddle) einen Balken am Rande des Bildschirms auf und ab.



Ein simples Konzept brachte 1972 alles ins Rollen: Pong. 1975 veröffentlichte Atari die Heimversion (Foto oben rechts). Eine Kooperation mit der Handelskette Sears sorgte für einen Riesenerfolg

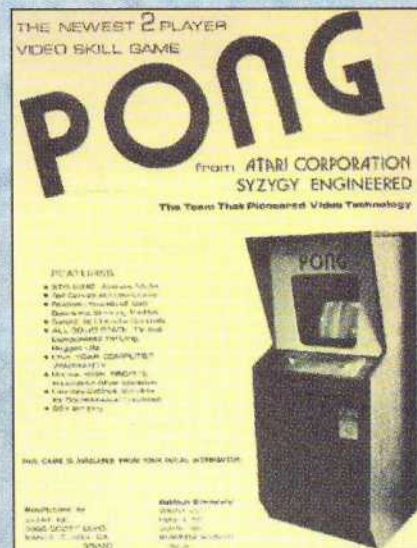
Mit diesem muß ein Ball im Spiel gehalten werden, der nach dem mathematischen Prinzip, Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel, hin und hergeschlagen wird. Geht der Ball ins Seitenaus, erhält der Gegner einen Punkt. Wer zuerst 15 Punkte erreicht hat, gewinnt. Einen Computergegner gab es nicht, zwei Kontrahenten mußten bei dem Spiel gegeneinander antreten. Lange Zeit leugnete Bushnell, ein Vorbild für das Spiel gehabt zu haben. Neuerdings gibt er heute zu, daß er vielleicht doch eine konkrete Quelle der Inspiration hatte. Diese hört auf den Namen Ralph Baer. Der deutschstämmige Elektronik-Ingenieur stellte im Mai 1972 (also ein halbes Jahr vor Pong) ein Gerät namens Odyssey für den Heimgebrauch vor, das ein ähnliches Spielprinzip bot und von ihm bereits 1966 zum Patent angemeldet wurde. Hersteller war Magnavox, die amerikanische Niederlassung des Philips-Konzerns. Der Erfolg hielt sich auf-

grund schlechter Vermarktung jedoch in Grenzen. Interessant ist in diesem Zusammenhang, daß auch Sonys Welterfolg, der Walkman, auf die Erfindung eines deutschen Technikers zurückzuführen sein soll. In beiden Fällen konnten sich die ursprünglichen Entwickler trotz angemeldeter Patente nicht durchsetzen, die Lorbeeren ernteten Atari respektive Sony.

Vor dem Urknall

Die Zeiten vor Pong waren nicht ganz ereignislos. Lange vor Bushnells ersten Gehversuchen Computer Space und dem Odyssey-Heimvideospiel gab es bereits 1962 den unumstrittenen Urvater der ganzen Entwicklung: Space War. Professor Steve Russel programmierte damals just for fun diesen kruden Weltraum-Shooter. Die Idee dafür lieferte der Science-fiction-Roman Lensman des Autors E.E. „Doc“ Smith. Der „Fun“ war genau genommen eine unglaubliche technische Erfindung, denn Computer steckten damals noch in den Kinderschuhen. Die Hardware, auf dem das Spiel lief, (nach heutigen Maßstäben kann man Space War guten Gewissens kaum als solches

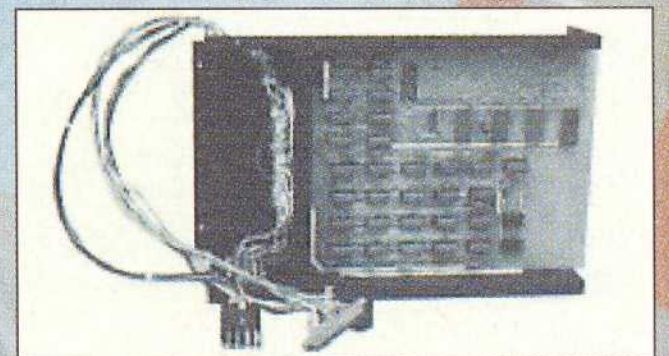
war genau genommen eine unglaubliche technische Erfindung, denn Computer steckten damals noch in den Kinderschuhen. Die Hardware, auf dem das Spiel lief, (nach heutigen Maßstäben kann man Space War guten Gewissens kaum als solches



Die Abbildung oben zeigt den Werbeprospekt für Automatenaufsteller



Ob das Gerätedesign oder das Promomodel 1971 die Kunden abschreckte, bleibt ungeklärt ...



Die ersten Automatenplatinen waren äußerst simpel (Abbildung oben: Computer Space). Als Bildschirme für die Geräte wurden handelsübliche Bildröhren von Schwarzweiß-Fernsehgeräten verwendet

bezeichnen) war ein 8 Millionen Dollar teurer Mainframe-Computer der Elite-Universität MIT (Massachusetts Institute of Technology). Das kleiderschrankgroße Gerät war absolute High-Tech und hatte dennoch nicht einmal die Leistungsfähigkeit eines heutigen Taschenrechners. Das Programm lief dort natürlich größtenteils unter Ausschluß der Öffentlichkeit, verbreitete sich aber schnell in Unis mit vergleichbarem Equipment. Einer der wenigen



Bushnells Inspirationsquelle für sein erstes Videospiel wurde später fester Bestandteil des Atari-Programms: Space War für das VCS 2600

Auserwählten war ein junger Student, der sich im Herbst '62 bei der University of Utah einschrieb. Sein Name: Nolan Bushnell! Er war begeistert von dem Programm und sah darin die Zukunft der Unterhaltungsindustrie. Es sollte aber noch 12 Jahre dauern, bis die Technik billig genug war, für eine Massenfertigung.

Neben diesem Urvater der elektronischen Unterhaltung, von dem keinerlei Bilder existieren, gibt es einen noch früheren Vertreter dieser Zunft – falls man ihn denn noch dazu zählen kann. Willy Higinbotham war der maßgebliche Entwickler der Radar-Technik. (Radar ist die Abkürzung für „radio detecting and ranging“ – nur zur Info, falls dieser Begriff einmal beim „Glücksrad“ gefragt sein sollte ...) 1945 war er an der Konstruktion des elektronischen Zünders der ersten Atombombe beteiligt. Insgesamt hielt der Elektronikingenieur 20 Patente. Aus Spaß an der Freude entwickelte er 1958 in seinem Labor eine Art elektronisches Tennisspiel, bei dem eine Art Ball mittels elektronisch erzeugter „Schläger“ auf der Welle eines Oszillographen hin und her dirigiert werden konnte. Diese verbrieft Anekdote ist zwar Tatsache, aber als Video- oder Computerspiel kann man diese Form der elektronischen Unterhaltung aus verständlichen Gründen nicht unbedingt bezeichnen.

Es geht voran ...

Der Überraschungserfolg von Pong rief zahlreiche andere Firmen auf den Plan, die das Spiel kopierten. Atari selbst machte in den ersten Jahren nicht viel anderes, als das ursprüngliche Konzept zu modifizieren. Titel wie Double Pong, Super Pong und Quadrapong (das erste Vierspieler-Spiel erschien am

4. März 1974) sprechen Bände. Interessanterweise waren uninspirierte Fortsetzungen also von Anfang an die Haupteinnahmequelle der Spieleindustrie!

Neben diesen Spielen, die man im weitesten Sinne als Sportspiele bezeichnen kann, waren von Anfang an Rennspiele ein bevorzugtes Genre. Titel wie Gran Track, Formula K und Sprint 2 sind allerdings nur mit viel Wohlwollen als solche zu erkennen, erst Night Driver (1976) konnte in Erinnerung bleiben.

Am 13. April 1976 konnte Atari mit Breakout einen weiteren Mega-Erfolg landen – erst kürzlich erfuhr das Spiel eine Wiederbelebung auf dem Game Boy. Wesentlich bekannter ist heutzutage jedoch die späte Kopie aus dem Hause Taito: Arkanoid (1987). Die SNES-Umsetzung des Arcade-Erfolges war ein weiteres Jahrzehnt später eines der letzten Spiele, das in Deutschland von Nintendo für den 16-Bitter veröffentlicht wurde.

Sechs Jahre lang konnte also kein sensationeller Durchbruch im Videospiele-Bereich verzeichnet werden, der den Massenmarkt erobern konnte. Amerika, das Mutterland der Videospiele (fälschlicherweise wird diese Erzeugerfunktion heutzutage oft Japan zugeschrieben), befand sich in einem kreativen Engpaß.

Zu diesem kritischen Zeitpunkt traten die Japaner auf den Plan, und wie üblich sollten sie den Markt wenige Jahre später fest in fernöstlicher Hand halten. Eine kleine Firma, die bis dahin auf Pachinko-Glücksspielautomaten spezialisiert war, sorgte für einen zweiten Urknall (um das Thema vom Anfang wieder aufzugreifen). Ihr Name lautet ... nicht Nintendo,



Ataris Quadrapong war 1974 das erste Arcade-Game für vier Spieler

Bis Anfang der 80er gab es Automaten als „Cocktail-Tisch“-Variante



Die Fahrspiele (so der damalige Begriff) Gran Track 10 und Formula K (beide Jahrgang '74) von Atari waren die ersten Automaten mit echtem Lenkrad



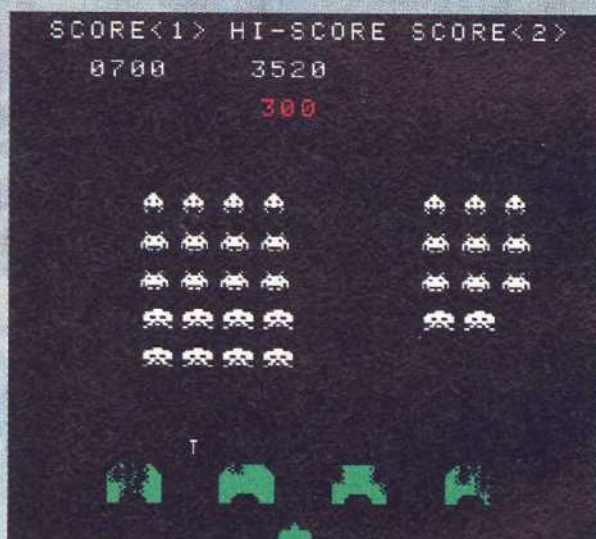
Night Driver kann man als erstes 3D-Rennspiel bezeichnen. Das einzige grafische Element waren jedoch weiße Blöcke, die auf das Fahrzeug (nach links und rechts beweglich) des Nachtfahrers zurasten



Damals wie heute: Pachinko-Automaten sind der große Rennen in Japan – für Westler ein Mysterium

sondern Taito. Das Spiel: Space Invaders! Bis tief in die 90er Jahre hinein war der Titel Space Invaders das Synonym für Videospiele schlechthin. Selbst Eltern unserer jüngeren Leser, die mit Videospiele rein gar nichts am Hut haben, werden diesen Namen mit Sicherheit schon einmal gehört haben. Mit Space Invaders beginnt die Ära der Videospiele, wie wir sie heute kennen und im Jahr '78 eroberten auch die ersten erfolgreichen Heimkonsolen die Wohnzimmer der Welt: allen voran das legendäre Atari VCS 2600. Doch davon wird beim nächsten Mal die Rede sein.

Klaus-Dieter Hartwig



Space Invaders (Taito, 1978)

To Be Continued

Nein, wir haben Nintendo keinesfalls in unserem Bericht vergessen, doch während des entsprechenden Zeitraums spielte Nintendo nicht die geringste Rolle. Erst 1981 machte das kleine Unternehmen mit Shigeru Miyamos erstem Spiel, Donkey Kong, von sich reden. Weitere Themen der Fortsetzung: Der steile Aufstieg und tiefe Fall von Atari; Die deutsche Videospiele-Konsole Interton; Der vorläufige Tod der Heimkonsolen durch den legendären Crash 1983/84 – und die wundersame Wiederauferstehung durch das NES; Die Spielhallenklassiker Asteroids, Defender, Pac-Man, und vieles mehr.



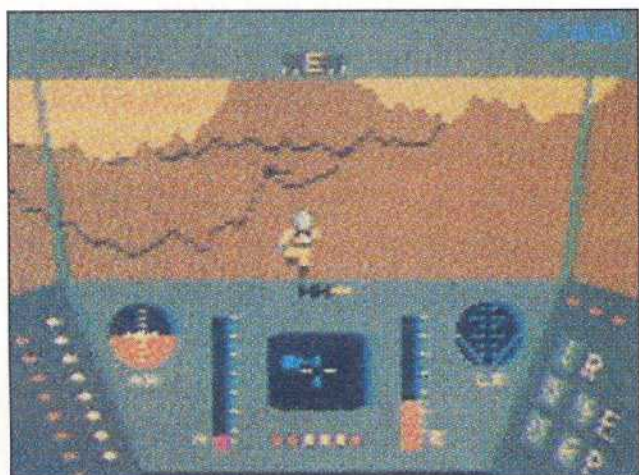
Die Geschichte der Videospiele wurde von den Konsolenherstellern geprägt,

doch Software-Firmen spielen natürlich ebenfalls eine wichtige Rolle. Zugegeben:

Unter chronologischen Gesichtspunkten hat die Software-Schmiede des Star Wars-Schöpfers George Lucas in dem ersten Teil der Historie nichts zu suchen. Aber da Episode I in diesem Monat das große Thema ist, drängt sich eine Ausnahme geradezu auf.

Die Wurzeln von LucasArts liegen im Bereich der Computerspiele. Videospiele hingegen waren immer das Stiefkind der Kalifornier: Titel wie *Super Star Wars* oder auch die Konsolen-Umsetzungen von *Maniac Mansion* oder *Ballblazer* wurden von anderen Firmen entwickelt. *Rogue Squadron* (N64) und *Indiana Jones* (SNES, Mega Drive) entstanden bekanntlich in Zusammenarbeit mit Factor 5, *Shadows of the Empire* und *Episode I Racer* bilden praktisch die Ausnahme.

Das erste *Krieg der Sterne*-Spiel entstand für Ataris VCS. Der Brettspiel-Spezialist Parker (*Monopoly*) erwarb die lukrative Lizenz und lieferte mit *The Empire Strikes Back* (sowie der Konami-Lizenz *Frogger*) sein grandioses Videospiel-Debüt. Enttäuschende Titel wie *Jedi*



Die fraktalen Gebirgslandschaften von *Rescue on Fractalus* erinnern nicht zufällig an *Rogue Squadron*: Die Jungs von Factor 5 sind große Fans des Kultspiels



Kampf um den Todesstern: *Star Wars* (Arcade, 1983)

Arena oder *Death Star Battle* sollten folgen.

1983 erwarb Atari die Lizenz und brachte den genialen ersten *Star Wars*-Automaten in die Spielhallen. Bereits ein Jahr zuvor finanzierte Atari jedoch den Aufbau einer Software-Abteilung im Lucas-Imperium. Lucasfilm Games (später umbenannt in LucasArts) sollte exklusive Vorzeigetitel für Ataris 8-Bit-Heimcomputer programmieren. Das Team verpul-

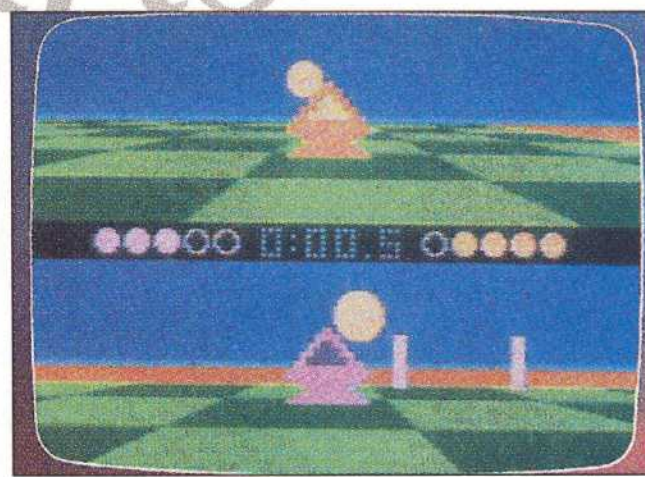


Nur für die Spielverpackung von *Rescue on Fractalus* wurde im Hause Lucasfilm Games ein aufwendiges Raumschiff-Modell gebaut

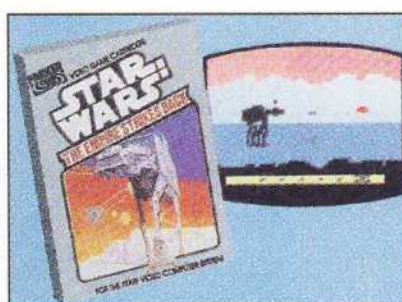
verte einige Dollarmillionen (Ataris Vertragsabschlüsse zu eigenen Ungunsten sind legendär) und brachte schließlich zwei Jahre später zwei absolute Software-Legenden auf den Markt: *Rescue on Fractalus* und *Ballblazer*. Beide Titel waren technisch brillant und unglaublich innovativ (bis dahin waren Spiele aus der Ego-Perspektive noch eine Seltenheit). Das Problem war nur, daß sich Ataris Heimcomputer zu dem Zeitpunkt auf dem absteigenden Ast befanden (der Commodore 64 war bereits das Maß aller Dinge). Viel gravierender



Eine Kettensäge ohne Benzin und ein Hamster in der *Microworld*: der schräge Humor ist das Markenzeichen von *Maniac Mansion* (Abbildung: NES-Version)



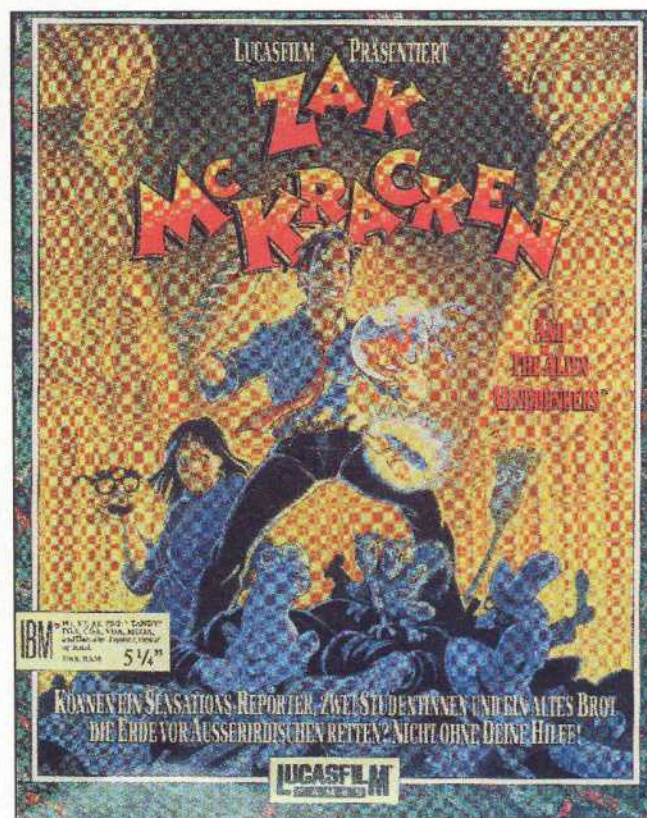
Das futuristische Sportspiel *Ballblazer* ist in der Originalversion für Atari-800-XL-Computer ein Klassiker



Das VCS-Spiel zum zweiten Krieg der Sterne-Teil sorgte allein schon durch die edle Verpackung für Aufsehen

war jedoch, daß sich bereits etliche Monate zuvor Raubkopien der zu 99,9 % fertigen Spiele unter den Arbeitstiteln *Behind Jaggi Lines* und *Ball Blaster* über den gesamten Erdball verbre-

tet hatten – Raubkopien waren schon damals der Fluch der Software-Industrie. Zwei nicht weniger spektakuläre Spiele (*Koronis Rift*, *The Eidolon*) flopten kurz darauf – damit war das Thema Actionspiele im Hause Lucasfilm Games für lange Zeit beendet. Die Ära der Adventure-Spiele begann – ironischerweise ebenfalls mit einem Flop. Während man auch heute noch stolz ist auf die vier Atari-Projekte, will von dem Adventure *Labyrinth* (George Lucas produzierte auch die gleichnamige Filmvorlage) heute im Hause LucasArts niemand mehr etwas wissen. Glücklicherweise betrachtete man damals Computerspiele zurecht als den Markt der Zukunft, und der nächste Versuch, *Maniac Mansion*, brachte die Wende. *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*, *Monkey Island* und *Sam and Max*, um nur ein paar Titel zu nennen, gelten auch heute noch als Meilensteine des Genres. *Grim Fandango* ist vorerst das letzte Adventure aus dem Hause LucasArts.



Außerirdische Invasoren übernehmen die Telefongesellschaft und wollen mit Hilfe einer Verdummungsmaschine, die das Tuten des Freizeichens erzeugt, die Erde erobern – die grandioseste Story aller Zeiten. Ein Kult-Gag: In diesem Spiel gibt es einen Kanister Benzin, aber keine Kettensäge – vgl. *Maniac Mansion*

Wertungserklärung

Wer schon immer einmal wissen wollte, nach welchen Maßstäben wir die einzelnen Spiele testen, kann es auf dieser Seite nachlesen.

So wertet TOTAL!

Die Verwendung von Schulnoten sorgt natürlich bei jedem für einen gewissen Wiedererkennungseffekt. Normalerweise ist das Maximum eine glatte 1.

Nintendo oder andere Hersteller nehmen keinen Einfluß auf die Noten, da wir ein 100%ig unabhängiges Magazin sind. Sämtliche Wertungen beziehen sich natürlich auf die technischen Möglichkeiten des jeweiligen Systems.

Gameplay: Eine originelle Spielidee nützt gar nichts, wenn die Steuerung mißlungen ist. Haben sich die Spieldesigner Mühe gegeben, bietet das Spiel viele Variationen, oder gab es bereits vor der Erfindung des Rades bessere Ideen. Ist das Leveldesign gelungen oder total unfair? Ein paar Innovationen können auf jeden Fall nicht schaden, sonst würden wir heute immer noch Pong-Varianten spielen.

Dauerspaß: Hier wird nicht allein der Umfang gewürdigt, lang anhaltender Spaß muß auch gegeben sein. Ein Spiel mit 128 Levels dauert sicherlich sehr lange, aber wenn alle langweilig sind, schlägt sich das in einer entsprechend schlechten Dauerspaßnote nieder. Oder ist nur der erste Level klasse, die letzten fünf jedoch völlig mißlungen?

Einen Richtwert, wie lange ein Spiel dauern sollte, gibt es nicht. Dafür unterscheiden sich die verschiedenen Genres viel zu sehr. Rollenspiele und Jump&Runs landen nach dem ersten Durchspielen eher auf dem Abstellgleis als z. B. Sport- und Rennspiele. Fehlt bei den beiden letztgenannten Genres ein Mehrspieler-Modus, ist das ein deutlicher Negativpunkt, was bei den anderen Beispielen weniger ins Gewicht fällt.

Grafik: Sowohl die technische Umsetzung als auch die optische Gestaltung der Grafik spielt eine Rolle. Ruckelt das Geschehen, flackern die Sprites, ploppen Polygone weg,

schmerzen die Farben, oder ist's zu nebelig? Zaubern die Programmierer spektakuläre Effekte auf die Mattscheibe? Auch der Humor und die Realitätsnähe spielen in puncto Grafikbewertung eine Rolle.

Gameplay	1
Das Streckendesign ist abwechslungsreich, und die Steuerung wurde vorbildlich gelöst.	
Dauerspaß	2+
Leider gibt es zu wenig Kurse, aber der Zweispieler-Modus kann auch längerfristig fesseln.	
Grafik	2+
Viele Details verwöhnen das Auge. Ein Ruckeln ist nur sehr selten auszumachen.	
Sound	2
Peitschende Beats treiben Euch zum Sieg. Die Effekte sind dafür weniger gut gelungen.	
Modulspeicher: ja Controller Pak: 123 Seiten	
Spieler 1-2 Level 6 Strecken Schwierigkeit mittel Rumble Pak ja Speicherkapazität 128 MBit Erhältlich im Handel	
FAZIT 1-	

Sound: Die Soundwertung setzt sich aus den Musiken und den Soundeffekten zusammen. Neben den Kompositionen an sich spielt auch die technische Umsetzung eine Rolle. Rauschende Sprachsamples sind nicht sehr hörenswert, und selbst die beste Melodie wird mal langweilig, wenn es nur eine einzige gibt. Für kräftige Motorengeräusche oder z. B. Originaleffekte aus einer Filmvorlage gibt's Pluspunkte.

Fazit: Diese Angabe ist natürlich am wichtigsten. Das Fazit setzt sich in der Regel zu gleichen Teilen aus der Gameplay- und der Dauerspaßnote zusammen. Schwankt der Mittelwert zwischen zwei Noten (Gameplay: 3, Dauerspaß: 4 ermöglicht als Fazit 3- oder

4+), bilden Grafik und Sound die entscheidende Tendenz.

Grafik und Sound können sich jedoch auch deutlicher auf das Fazit auswirken, z. B. wenn sie so schlecht sind, daß das ganze Spiel keinen Spaß mehr macht. In anderen Fällen spielen sie überhaupt keine Rolle (Puzzlespiele) oder rücken sogar in den Vordergrund (Musikspiele).

TOTAL! genial: Spiele, die mit einer 2+ oder besser bewertet werden, zeichnen wir mit dem TOTAL!-genial-Gütesiegel aus – ein Garant für höchste Qualität.



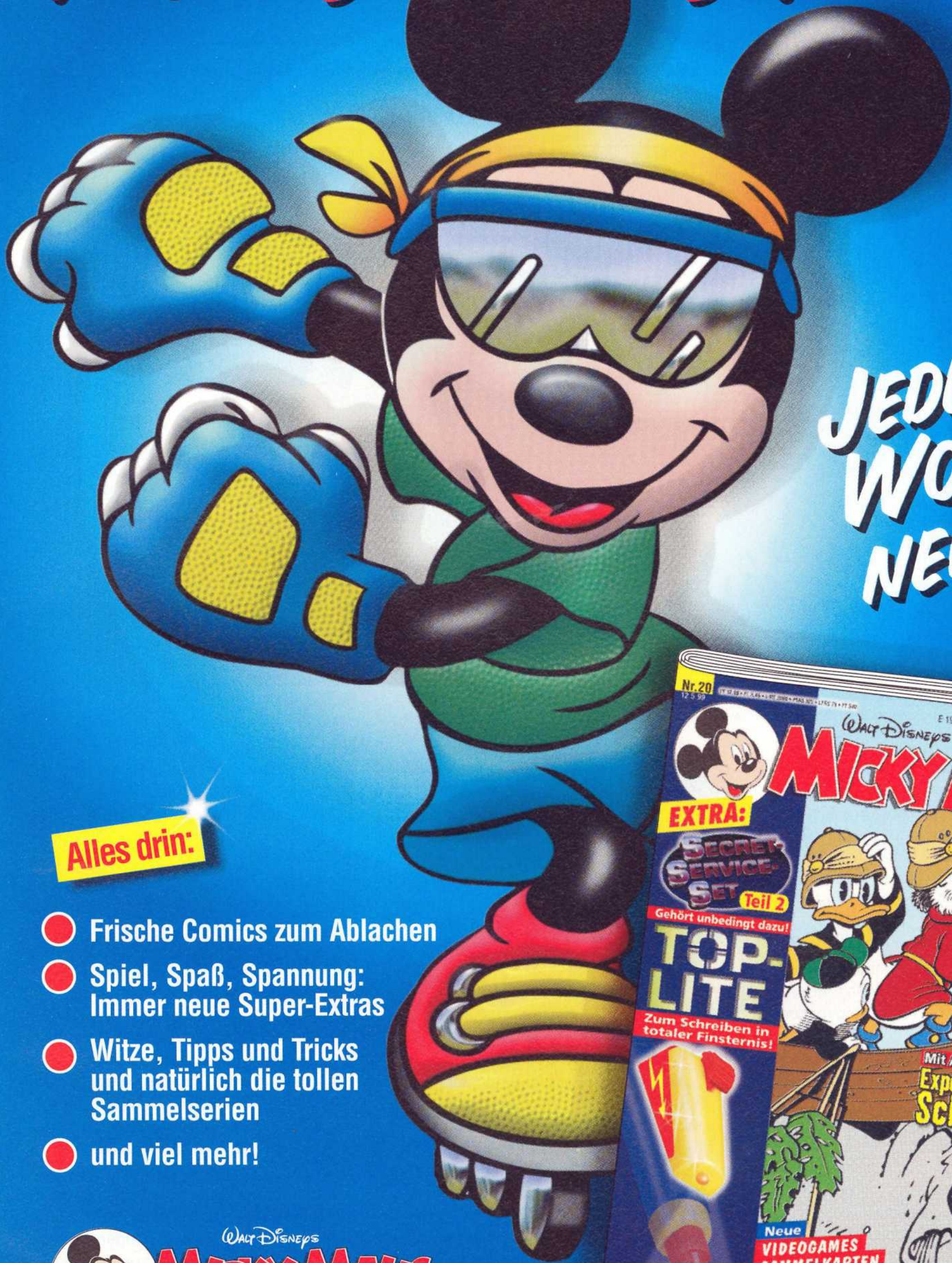
TOTAL!-Intern: Eine Erklärung zu den Statements auf der Intern-Seite: Dort steht die persönliche Meinung des Redakteurs/der Redakteurin. Auch wenn alle nur einen Stern geben, muß das entsprechende Spiel nicht zwingend eine 5 oder 6 bekommen. Wenn uns z. B. das 300ste Standard-Comicumsetzungs-Jump&Run in den Modulschacht flattert, wird von uns sicherlich niemand dafür 130 DM ausgeben wollen. Dennoch mag das Spiel eine gewisse Qualität haben.

Noch etwas zu den Tests:

Der Tester eines Spiels bestimmt keinesfalls allein die Wertung. Auch wenn nur eine Person den Test schreibt, spiegelt die Wertung einen Querschnitt durch die objektive Meinung der gesamten Redaktion wieder. Noten werden manchmal heiß diskutiert. Ab und an stehen zwei Namen unter einem Testbericht. Dies bedeutet jedoch keineswegs, daß ausnahmsweise mal zwei Leute das Spiel gesehen haben, sondern daß zwei Redakteure an dem Text beteiligt waren und gemeinsam den Bericht erstellt haben.

So, damit sollten ersteinmal alle Fragen beantwortet sein. Sollte es dennoch Unklarheiten geben, könnt Ihr Eure Fragen jederzeit in der Leserpost stellen.

FUN, FUN, FUN



**JEDE
WOCHE
NEU!**

Alles drin:

- Frische Comics zum Ablachen
- Spiel, Spaß, Spannung: Immer neue Super-Extras
- Witze, Tipps 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:
Action

Hersteller:
3DO

Erhältlich:
unbekannt

BATTLETANX 2: GLOBAL ASSAULT

In Battletanx 2 gibt es nur eine Devise, der es zu folgen gilt: Setzt Euch in die fahrbaren Zerstörungsmaschinen und macht Euren Gegnern Feuer unterm Hintern!



Bei Battletanx 2 könnt Ihr wirklich alles in Schutt und Asche legen. Gigantische Explosionen erfreuen das Auge des Pyromanen und heimlichen Bombenlegers und heizen den Feinden so richtig ein



In jedem Level erwarten Euch etwas andere Aufgabenstellungen, die Ihr erfüllen müßt



Der Zweispieler-Modus bleibt durch die verschiedenen Spielvarianten auf lange Zeit spannend

Schon im ersten Teil von *Battletanx* konntet Ihr mit den tonnen-schweren Fahrzeugen alles in Schutt und Asche legen. Der Nachfolger hält in erster Linie im technischen Bereich Verbesserungen für Euch parat. So soll der Zweispieler-Modus wesentlich flüssiger ablaufen, und im Einzelspiel werden mehr Details zu sehen sein. Insgesamt zehn verschiedene Panzer werdet Ihr im fertigen Spiel steuern können, mit denen Ihr Euch durch zwanzig Level kämpfen müßt. Die Hintergrund-Story ist dabei einmal mehr in einer düster gestal-



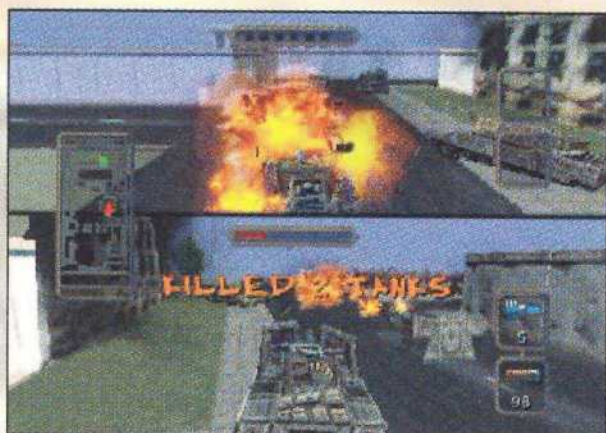
teten Zukunft angesiedelt. Im Jahr 2002 ist die Bevölkerung durch Seuchen zum größten Teil dezimiert worden, und der Wiederaufbau einer neuen Gesellschaft geht nur mit langsamen Schritten voran. Zu allem Überfluß wurde auch

noch die einzige Hoffnung, ein Junge mit übernatürlichen Kräften, entführt. Damit er nicht dazu gezwungen werden kann, seine Macht gegen die Menschen einzusetzen, müßt Ihr ihn mit allen Mitteln befreien. Die Mittel sind natürlich klar: In gewaltigen Panzern fahrt Ihr durch die Straßen der verschiedenen Städte, die Originalmetropolen wie Washington, Paris oder London nachempfunden wurden, und schießt auf alles, was auch nur annähernd nach Feind aussieht. Dabei könnt Ihr selbstverständlich auch



sämtliche Gebäude und andere Objekte vollkommen zerstören, indem Ihr sie mit den entsprechend durchschlagskräftigen Waffensystemen unter Beschuß nehmt. Der Schwerpunkt liegt eindeutig wieder auf explosionslastiger Action, und auch zu zweit geht es ordentlich zur Sache. Verschiedene Modi sorgen für die nötige Abwechslung, wenn Ihr zusammen mit einem Freund gegen die Feinde kämpft oder Euch gegenseitig aufs Korn nehmt. Fans zünftiger Panzer-Action können sich also schon einmal auf *Battletanx 2* freuen. Auch der erste Teil soll dieses Jahr in Deutschland erscheinen.

Holger Reher



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.

Leser-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 Selbsternannte Kategorie-Abteilung (ska)

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 ●

Action/Adventure • Note 1 • Test 12/98 Index: 37,3



2 TUROK 2 – SEEDS OF EVIL VORMONAT ●

F. P. Shooter • Note 1 • Test 11/98 Index: 8,1



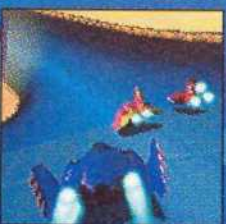
3 INDIZIERT VORMONAT ●

F. P. Shooter • Rare • Test 10/97 Index: 8,1



4 F-ZERO X VORMONAT ●

Rennspiel • Note 1 • Test 10/98 Index: 6,2



5 SUPER MARIO 64 VORMONAT ▲ 6

Jump&Run • Note 1 • Test 3/97 Index: 6,1



6 STAR WARS: ROGUE SQUADRON Shoot 'em Up
Note 1 • Test 1/99 VORMONAT ▲ 8
Index: 6,1

7 BANJO-KAZOOIE Jump&Run
Note 1 • Test 7/98 VORMONAT ▼ 5
Index: 5,9

8 MARIO KART 64 Rennspiel
Note 1 • Test 6/97 VORMONAT ▼ 7
Index: 5,3

9 1080° SNOWBOARDING Action/Sport
Note 1 • Test 4/98 VORMONAT ▲ 12
Index: 3,7

10 LYLATWARS Shoot 'em Up
Note 1 • Test 10/97 VORMONAT ● 8
Index: 3,5

11 MARIO PARTY Spielesammlung
Note 2+ • Test 3/99 VORMONAT ● 11
Index: 3,1

12 MISSION: IMPOSSIBLE Action/Adventure
Note 2+ • Test 9/98 VORMONAT ▼ 11
Index: 3,1

13 DIDDY KONG RACING Rennspiel
Note 1 • Test 12/97 VORMONAT ▲ 15
Index: 3,0

14 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98 Sport
Note 1 • Test 9/98 re-entry VORMONAT ▼ 11
Index: 3,0

15 WAVE RACE 64 Rennspiel
Note 1 • Test 4/97 VORMONAT ▼ 9
Index: 2,8

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: 14,1



2 SECRET OF MANA VORMONAT ●

Action/Adventure • Note 1 • Test 12/93 Index: 6,1



3 SUPER MARIO KART VORMONAT ●

Rennspiel • Note 1 • Test 10/93 Index: 5,8



4 YOSHI'S ISLAND – SUPER MARIO WORLD 2 VORMONAT ●

Jump&Run • Note 1+ • Test 10/95 Index: 4,8



5 SUPER METROID VORMONAT ▲ 8

Action/Adventure • Note 1 • Test 8/98 Index: 4,2



6 F-ZERO Rennspiel
Note 2+ • Test 10/94 VORMONAT ▼ 5
Index: 3,4

7 DONKEY KONG COUNTRY Jump&Run
Note 1 • Test 1/95 VORMONAT ▲ 9
Index: 3,0

8 DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST Jump&Run
Note 1 • Test 1/96 VORMONAT ▼ 6
Index: 2,8

9 SECRET OF EVERMORE Action/Adventure
Note 1 • Test 2/97 re-entry VORMONAT ▼ 7
Index: 2,3

10 LUFIA Rollenspiel
Note 1 • Test 2/97 VORMONAT ▼ 7
Index: 2,3

TOTAL! Aufruf

Wirklich beeindruckend, was wir Monat für Monat an Zuschriften von Euch bekommen. 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. Um den Klassiker des Monats zu ermitteln benötigen wir nur eine Nennung. Für die Special-Charts der TOTAL! 8/99 stellen wir diesmal die folgende Frage: **Welche Spielabschnitte von Zelda 64 haben Euch am besten gefallen? In welchem Oberwelt-Level war es am schönsten, welches Dungeon hatte die fesselndste Stimmung? Erlaubt ist, was gefällt!**

TOTAL! Anderes

DeutschRäp regiert! Drei starke Alben aus dem Schoß der Kolchese: Afrobs Rolle mit HipHop, Massive Töne mit Überfall und Freundeskreis mit Esperanto. Für HipHop-Headz: Eins, Zwo mit Gefährliches Halbwissen!



Special: Bestes Handbuch

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: 15,6



2 SUPER MARIO 64 (N64)
Jump&Run • Nintendo • Test 3/97 Index: 4,3



3 BANJO-KAZOOIE (N64)
Jump&Run • Rare • Test 7/98 Index: 2,7



4 INDIZIERT (N64)
F. P. Shooter • Rare • Test 10/97 Index: 2,5



5 LYLATWARS (N64)
Shoot'em Up • Nintendo • Test 10/97 Index: 2,1



6 MISSION: IMPOSSIBLE (N64)
Action/Adventure
Infogrames • Test 9/98 Index: 1,8

7 MARIO KART 64 (N64)
Rennspiel
Nintendo • Test 6/97 Index: 1,7

8 DIDDY KONG RACING (N64)
Rennspiel
Rare • Test 12/97 Index: 1,6

9 TUROK – DINOSAUR HUNTER (N64)
F. P. Shooter
Acclaim • Test 3/97 Index: 1,6

10 WAVE RACE 64 (N64)
Rennspiel
Nintendo • Test 4/97 Index: 1,4

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.

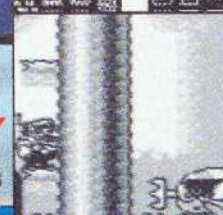
1 ZELDA IV – LINK'S AWAKENING
Action/Adventure • Note 1 • Test 11/93 Index: 15,8



2 TETRIS
Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97 Index: 7,7



3 WARIO LAND II
Jump&Run • Note 1 • Test 5/98 Index: 5,8



4 SUPER MARIO LAND 2 – 6 GOLDEN COINS
Jump&Run • Note 1 • Test 9/94 Index: 3,7



5 HARVEST MOON GB
Simulation • Note 2+ • Test 1/99 Index: 3,6



6 MYSTIC QUEST
Action/Adventure
Note 2+ • Test 2/95 Index: 3,5

7 WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3
Jump&Run
Note 1- • Test 6/94 Index: 3,5

8 SUPER MARIO LAND
Jump&Run
Note 2 • Test 7/94 Index: 3,0

9 DONKEY KONG LAND 2
Jump&Run
Note 1- • Test 12/96 Index: 1,7

10 DONKEY KONG LAND
Jump&Run
Note 2- • Test 9/95 Index: 1,4

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 21.06.99 (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! 4/99:

Hallo, **Nils Jensen** aus Oldenburg! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein Buck Bumble-Modul mit original Holgi-Signatur ist bereits unterwegs.

Leser-CHARTS

von Euch (und uns),
für Euch



Spietip von Michal Matejovsky aus Chemnitz Mario Party (N64)

Klar ich weiß schon, Leute, was jetzt kommt: Der stellt ein Spiel vor, daß allein überhaupt keinen Spaß macht. Stimmt! Doch, wenn Ihr es zu viert spielt, geht richtig die Post ab und es wird einfach nie langweilig. In meinem Freundeskreis haben wir so lange auf unsere Controller eingedroschen, bis uns die Hände qualmten. Wir mußten regelrecht Zwangspausen einlegen, damit sich unsere geschundenen Finger und Handballen wieder erholen konnten. Aber dann haben wir uns auch gleich wieder zum Mario Party spielen getroffen. Also, wer das ultimative Mehrspieler-Game sucht, der wird mit Mario Party auf alle Fälle richtig liegen.

Euer Michal

RED-N64

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

1	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	VORMONAT 3	Index: 3,0	
2	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	VORMONAT 1	Index: 2,5	
3	ALL-STAR BASEBALL 2000	VORMONAT 4	Index: 1,4	
4	THE LEGEND OF ZELDA - OCARINA OF TIME	VORMONAT 2	Index: 1,1	
5	WAVE RACE 64	VORMONAT 3	Index: 1,1	

RED-MW

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

1	PERFECT DARK	VORMONAT 3	Index: 2,8	
2	DUKE NUKEM: ZERO HOUR	VORMONAT 3	Index: 1,6	
3	INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL	VORMONAT 4	Index: 1,3	
4	JET FORCE GEMINI	VORMONAT 5	Index: 1,3	
5	DONKEY KONG 64	VORMONAT 3	Index: 1,1	

FLOP

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

1	FIFA 64	VORMONAT 3	Index: 11,7	
2	DUAL HEROES	VORMONAT 3	Index: 8,5	
3	CLAYFIGHTER 63 1/3	VORMONAT 4	Index: 8,2	
4	CRUIS'N USA	VORMONAT 3	Index: 5,2	
5	BIO FREAKS	VORMONAT 3	Index: 4,5	

MOST WANTED

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

1	PERFECT DARK	VORMONAT 3	Index: 17,3	
2	DONKEY KONG 64	VORMONAT 3	Index: 11,8	
3	JET FORCE GEMINI	VORMONAT 5	Index: 5,2	
4	BANJO-TOOIE	VORMONAT 2	Index: 4,5	
5	SHADOW MAN	VORMONAT 4	Index: 4,4	

NES

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

1	THE LEGEND OF ZELDA	VORMONAT 3	Index: 13,6	
2	ZELDA II - THE ADVENTURES OF LINK	VORMONAT 3	Index: 7,7	

3	SUPER MARIO BROS. 3	VORMONAT 2	Index: 5,8	
4	SUPER MARIO BROS.	VORMONAT 3	Index: 3,7	
5	SUPER MARIO BROS. 2	VORMONAT 3	Index: 3,5	

Weltexklusives Jubiläum!

Als weltweit einziges Videospielmagazin feiern wir in diesem Monat das sechsjährige Bestehen der TOTAL!. Diese Ausgabe bietet mehr als 30 verschiedene Buchstaben, die wir für Euch auf über 80 Seiten zu tausenden von Wörtern aneinandergeklebt haben. Und was man da mit alles anfangen kann ... So können z. B. Puzzelfreunde in einer freien Minute mal durchzählen, wie häufig jeder einzelne Buchstabe vorkommt. Angehende Künstler dürfen die Buchstaben auch ausmalen, und wer Lust hat, schneidet und klebt sich zeilenweise einfach eine neue Geschichte zusammen. Ist das nicht toll? Nein?! Na gut, dann nehmt doch die Ziffern!

Star Wars
Episode I Racer
→ N64 → Seite 52

Rampage 2:
Universal Tour
→ N64 → Seite 58

720°
→ GBC
→ Seite 66

E3-Messe 1999 –
Auf diesen Titel freue
ich mich am meisten:

Die Geschichte
der Videospiele –
Mein Klassik-Favorit:



Bevorzugtes Hobby:
Schlagzeug spielen
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Castlevania II (GB)

Eigentlich darf ich ja nicht schreiben, daß ich kein Star Wars-Fanatiker bin, aber angesichts dieser banalen Gurke hoffe ich mal auf Verständnis ... Vielleicht sollten die Spiele so gut wie die Filme sein.

Ja, machen wir alles kaputt! Randal kann schon Spaß machen, aber immer nur Häuser ... Wenn man noch Telefonzellen hätte oder ein paar Schilder oder Laternen, Zäune ... hach!

Wie, wagt hier, siebenhundertzwanzig Grad?! Das ist doch viel zu übertrieben für ein Skateboard-Spiel. Kein Wunder, daß man nicht einen Stunt oder Trick vollführen kann – bei der Hitze!

Schade, daß James Bond in den Filmen das gleiche tun darf, was uns am N64 verboten wurde. Was soll's, freue ich mich eben auf Perfect Dark, Außerirdische darf man ja erschießen.

Oha, jetzt werde ich entblößt (macht Euch keine Hoffnung, es gibt kein Foto)! Erst 1991 begann ich mein Studium: Street Fighter II ist Mathematik, ich bin im 15. Semester und noch nie durchgefallen.



Bevorzugte Genres:
Rennspiele, Sport (Golf)
Derzeitiges Lieblingsspiel:
SW Episode I Racer (N64)

Suuuupa! Besser als extreme-G und dessen Nachfolger (Ich kann mir diese verfluchten Schreibweisen einfach nicht merken!), besser als WiPe-OUT 64 und F-zero X. Natürlich ist das subjektiv!

Nö, laß ma! Wenn ich mit Monstern spielen will, dann besuch' ich meine Tochter im Kindergarten. Das ist auch kurzweilig, dabei geht ebenfalls ordentlich was zu bruch, kostet aber keinen Hunni!

Ich hab' mal in meiner Schreibtischschublade recherchiert: Also auf meinem Geo-Dreieck geht die Gradeinteilung nur bis 180 bzw. 360, von 720° ist weit und breit nix zu sehen. (Ach ja, das Spiel ist bad.)

Eventuell gebe ich mich der Lächerlichkeit preis, vielleicht habe ich aber auch einige Comicfans auf meiner Seite: Ich war te auf Superman. Kann ja sein, daß das Spiel der absolute Überflieger wird.

Galaga '88 kostete mich ein Mofa, einen besseren Computer und 'ne neue Frisur. Statt dessen bekam ich unvergeßliche Stunden in einem stinkigen Stadtrand-Imbiß voller lallender Prolls und Assos. Herrlich!



Bevorzugte Genres:
Action- und Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Shadowgate 64 (N64)

Suuuupa, ein futuristisches Rennspiel – das ist ja sooo selten für N64! Eine echte Marktlücke! Und dann auch noch mit Star Wars-Lizenz – toll! Es mag wichtig für den Film und toll sein – ich brauch's nicht!

Es mag ein lustiges und höchst unterhaltsames Spielchen für Zwischendurch sein, aber dafür besitze ich einen Game Boy – auch wenn man damit nicht zu dritt alles kaputtmachen kann.

Hey, habt Ihr diesmal kein gutes Spiel auf Lager? Manche Leute behaupten ja, 720° sei ein Klassiker, aber es gibt schließlich auch Leute, die Modern-Talking-Songs für tolle Musik halten ...

Ich hoffe ja immer noch, daß Mother 3 endlich als 'normales' N64-Spiel auf Modulbasis vorgestellt wird. Aber unter den plausiblen Neuvorstellungen ist und bleibt Perfect Dark meine absolute Nr. 1.

Mit dem legendären Space Invaders fing alles an, doch wenn es um uralte Klassiker geht, ist und bleibt Robotron: 2084 die ultimative Ballerorgie! (Nicht zu verwechseln mit dem peinlichen Robotron 64!)



Bevorzugte Genres:
Action-Adventures, RPGs, Sport
Derzeitiges Lieblingsspiel:
All-Star Baseball 2000 (N64)

Streitwagen mit Raketenantrieb, dazu noch unterschiedlich im Fahrverhalten, zahlreiche Strecken auf bekannten und unbekannten Planeten sowie Upgrades durch die Pit Droids – Suuuupa!

Als kurzweiligen Lückenbüsser für die lockere Partyrunde kann ich mir Rampage 2 durchaus vorstellen. Allein, so ganz allein macht's aber längst nicht soviel Spaß wie früher in der Spielhalle.

Schade, schade! Hätte ich mir durchaus vorstellen können, das Skateboard-Adventure 720° auf dem GBC. So wie es ist, würde mich längeres Spielen mit den Winzlingen zum Augenarzt zwingen.

Vielleicht liegt es ja an meinem längst vergangenen Archäologie-Studium, daß Indiana Jones und der Turm von Babel das Spiel ist, auf das ich sehnsüchtig warte. Ich hoffe, es wird ein Knaller!

Space Invaders konnte mich zwar nicht so lange begeistern wie Asteroids, aber ich spielte es in dem Frankreich-Urlaub, in dem mir mein Spitzname verpaßt wurde. Ach ja, und Joust hab' ich sehr geliebt.



Bevorzugte Genres:
Action- und Sportspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Pokémon Blue (Game Boy)

Als ersten N64-Titel zum neuen Star Wars-Film hätte ich mir eigentlich etwas anderes als ein Rennspiel gewünscht. Trotzdem hat LucasArts noch etwas Interessantes aus dem Thema gemacht. (Suuuupa!)

Wenn ich in einem Videospiel mit einem Hummer Paris in Schutt und Asche legen kann, dann ist das eine feine Sache. Leider gehört der Eiffelturm zur Hintergrundgrafik und ist somit unzerstörbar.

Mit dem Steuerkreuz des Game Boys spektakuläre Skateboard-Stunts auszuführen, hört sich nicht nur unlustig an, sondern verursacht auch schmerzhaft Krämpfe in den Daumen, und die brauche ich nicht.

Ich bin vor allem darauf gespannt, wie sich die Affenbande von Donkey Kong 64 schlagen wird. Sollte Rare ein ähnlicher Qualitätssprung wie damals auf dem SNES gelingen, platzt mir der Kopf.

Der erste Pac-Man-Automat, den ich zu Gesicht bekam, fesselte mich für einige Wochen. Fressen und gefressen werden, so ist das Leben und so ist Pac-Man. Hauptsache, man träumt nicht davon!

Die Wertungs- erklärung:

TOTAL! genial!
Mehr davon!

Gutes und interessantes Spiel!

Noch gut, aber nicht mein Ding!

Schimmelpilz! Brauche ich nicht!

Spiele, die die Welt nicht braucht!

Frag mich mal! – Dann gibt's 'ne Antwort –

1. Wer ist dein liebster Videospielcharakter?

kdh: Malon (Zelda 64), weil er das halbe Spiel verpennt – sehr sympathisch.
ska: Der Kameramann von Mario Kart 64 (danke fürs Abschleppen!).

2. Was würdest du selbst für ein Spiel designen?

Der Tobit: Ein Rallyespiel, bei dem man dem Copiloten auf Tastendruck eine reinzimmern kann, wenn er die Kurven falsch ansagt.
Holgi: Eine Heißluftballon-Simulation, bei der man erfolgreich die Erde umrunden muß und das in Echtzeit und ohne Speichermöglichkeiten.
Akido: Ein gemischter Tauchwettbewerb mit Tiefenmesseranzeige und Blubberbläschen wäre knorke.
Das Fred: Ein Autorennen mit James-Bond-Lizenz, in dem man die ganzen verrückten Wagen und deren Specials nutzen kann.

3. In welchem Spiel bist du manchmal fies/unfair?

Der Tobit: Bei jedem. Es wird schon unfair, sobald ich mich ans Joypad setze.
Akido: Fies bin ich immer, unfair jedoch nie, aber beides nicht beim Spielen, sondern ... Ups!
kdh: (fies:) Bei Bomberman sprengte ich alles immer gnadenlos weg. Ich brauche Gegner, keine Opfer!
Das Fred: Von solch einem Verhalten muß ich mich distanzieren. Aber der Marco, der schummelt immer, wenn er ISS gegen mich spielt.
Holgi: Ich wende bei ISS 30mal pro Minute die Blutgrätsche an, ohne vom Platz gestellt zu werden.

4. Bei welchem Spiel verlierst du immer? Warum?

Akido: Wie, verlieren? Was soll das denn sein? Tut das weh? Gewinne ich da etwa nur ein bißchen?
Das Fred: Bei ISS gegen Marco, aber der schummelt auch immer. Buäh!

5. Was kannst du an der Konsole, was kein anderer in deinem Bekanntenkreis kann?

6. Was wünschst du dir nach Rumble-Pak und Analogstick fürs Pad?

Der Tobit: Ich kann am Joypadkabel ziehen und damit die Konsole auf den Boden schmeißen, ohne daß sie kaputtgeht.
Akido: Ich kann nichts, was andere nicht auch können, aber ich kann's ohne Konsole und doppelt so lang. Was ist denn ein Bekanntenkreis?
kdh: Im Spielständelöschen bin ich besser als Das Fred und Akido ...
Holgi: Dank der Rumble-Funktion kann ich leckere Milchshakes und Cocktails zubereiten.
Der Tobit: Ein Ventilator wäre fein, damit man bei Rennspielen den Fahrtwind spüren kann.
ska: Elektrische Fensterheber für meine Augenlider.
Das Fred: Eine Chipsfüttermaschine.
Akido: Antifettschicht und Saugnapfe für'n Tisch.
Alle: Einen Getränkedosenhalter!

DIE FOTO-TOTAL! STORY

Herzlich willkommen zur dritten Foto-TOTAL!-Story! Das ist sie, die Redaktion, aber: Bitte nicht füttern!



1

Noch immer gibt es viele Vorurteile in Bezug auf den Beruf des Videospieldedakteurs und über die Intelligenz der Personen, die diesen 'Traumjob' ausüben ...



2

Wir räumen mit diesen Vorurteilen endgültig auf!



3

WIEDER HAT SICH FRED BEIM COMPUTERKAUF ÜBER'S OHR HAVEN LASSEN.



Außerdem wird immer wieder behauptet, wir wüßten nicht, wie man gute Laune herstellt. Das stimmt natürlich überhaupt nicht, wie dieses Foto eindrucksvoll beweist.

5

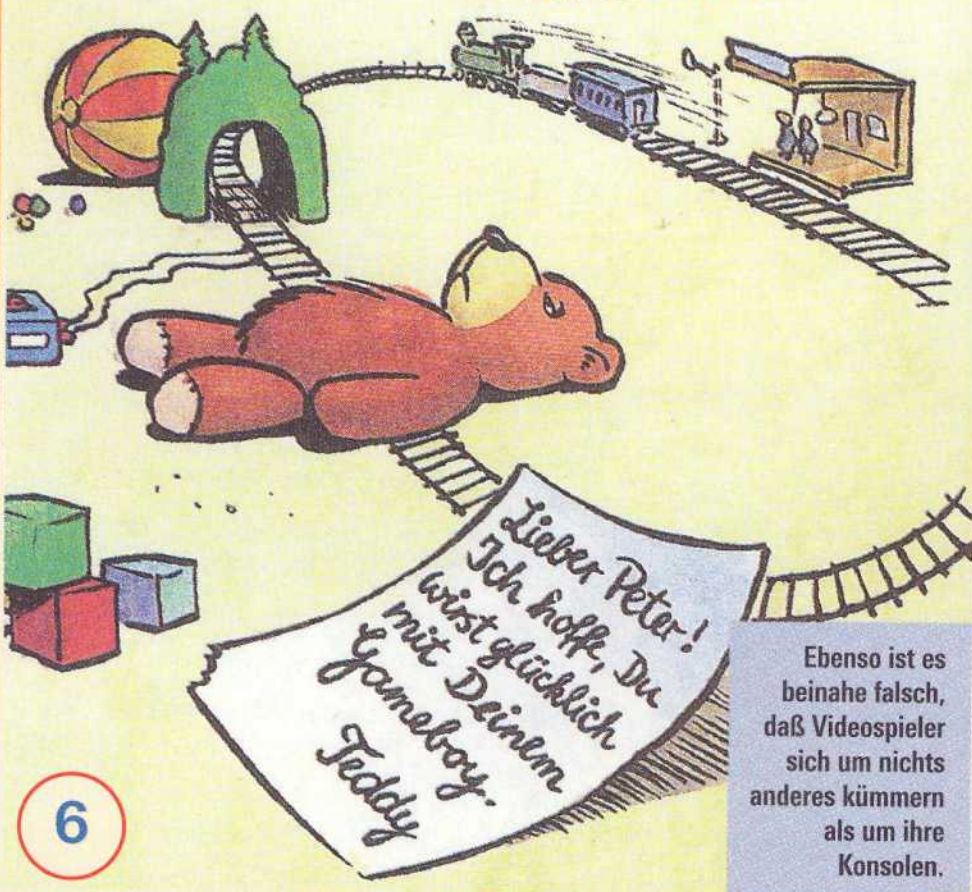
4

Manche glauben, man würde uns die Pest an den Hals wünschen.



KINDERZIMMER DRAMEN:

Sch...sch...sch...!



6

Ebenso ist es beinahe falsch, daß Videospiele sich um nichts anderes kümmern als um ihre Konsolen.

7

Und daß wir die Arbeit nicht freiwillig, sondern nur unter Androhung von Special-Moves erledigen, ist selbstverständlich völliger Quatsch!



Übrigens haben wir eine wunderschöne Laubtapete vor die Fenster geklebt. Hübsch, nicht war?!

8



Aua!

Noch immer hält sich hartnäckig das Gerücht, wer seine Abgabetermine nicht einhielte, hätte zum Redaktionsschluß nichts zu lachen!

9

HALLO?!
MUTTI?

Wieder andere Menschen glauben, wir würden uns den ganzen Tag nur langweilen, weil von Juni bis Mai einfach keine interessanten Dinge passieren.

SCHAU AN!
SEITE 9!

Es gibt Zeitgenossen, die verbreiten, wir wären den intellektuellen Anforderungen nicht gewachsen, ein Buch zu lesen, das mehr als acht Seiten hat.

10



Mitunter wird uns nachgesagt, wir würden uns auf unseren Lorbeeren ausruhen. Man glaubt es kaum!

Herzlichen Dank für diesen genialen „6 Jahre TOTAL!“-Pokal an unseren Leser Thomas Geppert aus Schöppenstedt!

Für das informativste und lesenswerteste Nintendo-Fachmagazin 6/99

11



Es gibt auch Vorurteile. Zum Beispiel jenes, Videospieler wären weltfremd und würden virtuelle Babes aus Animes und/oder Games anhimmeln. Aber das ist natürlich Unsinn!

12



Nicht totzukriegen ist der Mythos, wir würden den ganzen Tag ewig nur Videospiele zocken.

VERFLIXT UND ZUGENÄHT!
IRGENDWAS STIMMT
HIER NICHT!

13



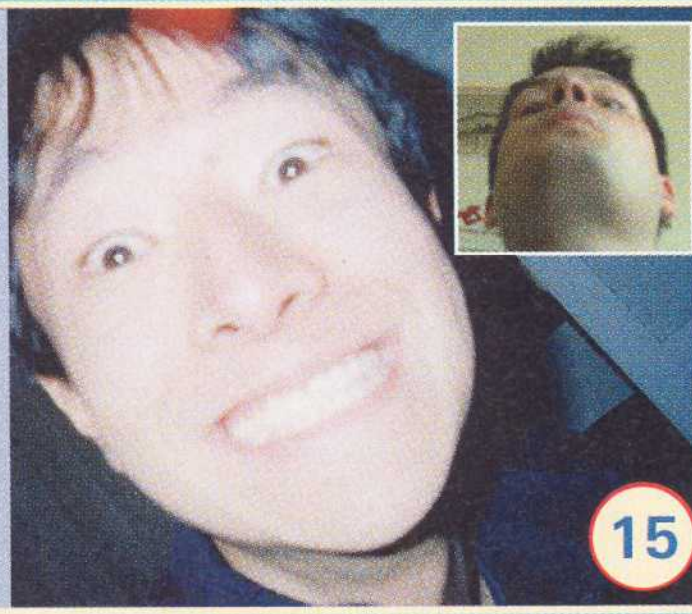
14



Man sagt, wir hätten sogenannte Ghostwriter, damit wir uns zwischenzeitlich anderweitig vergnügen könnten.

Aber das ist alles gelogen! Denn wir sind „ganz normale“ Menschen ... so wie Ihr!!! Wir haben auch nur zehn Finger und einen Kopf, einen Bauchnabel, morgens Schlaf in den Augen, und wir essen zum Frühstück auch keine Rumble-Paks, höchstens mal ein Eis (mit leckerem Mundgeschmack)!

15



DIE FOTO-TOTAL-STORY



16

Abflug!

Neulich zum Beispiel – ja, ich glaube, es war neulich –, da war es mal wieder soweit. Der Berg hatte gerufen und verkündet, daß er mit Marco zur E3-Messe fliegen werde.



17

Es dauerte keine zehn Sekunden, und die beiden reisten ab ins sonnige L. A.



18

Natürlich spielten sofort alle verrückt, sobald der Chef mal nicht im Hause ist. Da tanzen die Mäuse auf'm Tisch, und es gibt kein Halten mehr!

FREU, FREU!



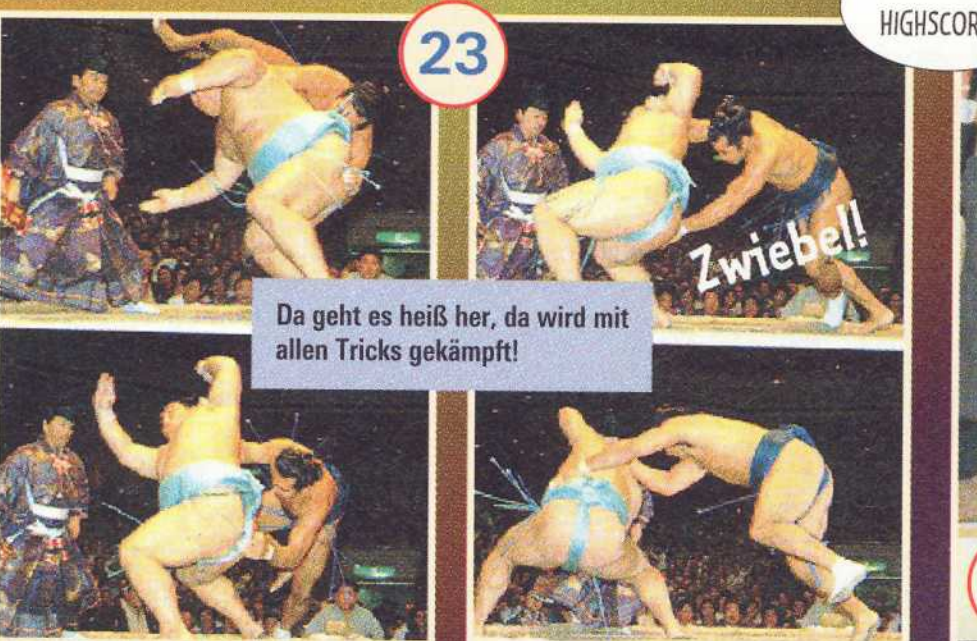
ICH HAB MEIN KUSCHELTUCH SO LIEB!



20

Der absolute Verkaufschlager ist übrigens der Garten für unterwegs™!

SCHROEDER BLUMEN



23

Zwiebel!

Da geht es heiß her, da wird mit allen Tricks gekämpft!



21

HÖHÖ! HIGHSCORE!!!



22

Thomas verwandelt sich umgehend in »Akido The Fat Rikishi« und nimmt an sämtlichen Bashos teil!

Pffrrrz!



24



25

ICH HAB GELESEN, DASS SIE MAL SOOO SCHLANK WAREN!

NEE, EHER SO!

Na, hoffentlich merkt daheim in Deutschland keiner von den Kollegen, daß sich Akido sogar in japanischen Talkshows interviewen läßt! Wenn das entdeckt würde, bekäme er wahrscheinlich extra dicke Fußketten und eine Diät verpaßt!



26

Aber Das Fred (Mitte) ist auch nicht besser. Statt nach L. A., entschwindet er ganz woanders hin, nachdem seine Karriere als Fußballer kläglich gescheitert ist. Sein ehemaliger Mannschaftskamerad Stefan Effenberg (links) war doch wesentlich erfolgreicher!



27

Der kleine Schlingel hat sich einfach bei den Musikerkollegen des Hip-Hop-Duos Eins, Zwei eingeschlichen, um ihr aktuelles Video zum Song *Hand aufs Herz* als Sprungbrett für seine Laufbahn als Schauspieler zu benutzen!



28

Nachdem Laiendarsteller Jan das Brusthaartoupet aufgeklebt wurde, ging es gleich voll zur Sache ...



Foto: Ute Herrndorff

29

Das Fred mußte einen Talkshow-Aufseher spielen, der die tobenden und sich prügelnden Gäste auseinanderzubringen hatte!



Foto: Ute Herrndorff

30

Sieht unser Tobi (rechts) nicht Rapper Dendemann (Mitte, mit Mützchen) zum Verwechseln ähnlich?



DJ Rabauke ist übrigens ein alter Videospiel-Fan, wie sein Plattenteller beweist.

31



Obwohl wir alle nicht immer brav sind und der böse Holgi sogar über Eure Zeichnungen renoviert hat, ...

32



... haben wir uns am Ende wieder vertragen und mit unserer Freundin den 6. TOTAL!-Geburtstag gefeiert!

Ende



6 Jahre TOTAL!

Das gibt's doch nicht, das kann doch nicht war sein! Vor genau einem Jahr, da feierte die TOTAL! ihren fünfjährigen Geburtstag. Tja, und nun ist gerade mal ein Jahr herum, da wird das unabhängige Nintendo-Magazin plötzlich sechs Jahre alt. Dabei ist die Zeit so schnell vergangen, daß es uns vorkommt, als seien bloß zwölf Monate ins Land gegangen ...

Aber egal, wenn es etwas zu feiern gibt, sind wir natürlich die ersten, die alles stehen und liegen lassen. Apropos liegen lassen: Etliche Firmen haben bei ihrem letzten Besuch in unserem Redaktions-Dungeon Geschenke an der Tür abgeben müssen – damit sie wieder raus durften. Die Palette reicht von kernigen Spielen über saftiges Zubehör bis hin zu appetitlichen Kleidungsstücken. Anlässlich unseres Geburtstags, leiten wir diese „Spenden“ in Form eines Gewinnspiels an Euch weiter.

Um an der Verlosung teilzunehmen, müßt Ihr lediglich eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse schicken:

INTERACT
by Jöllenbeck

- 3 x je ein Console Carrying Backpack
- 2 x je ein UltraRacer N64
- 2 x je ein V3 Racing Wheel mit Rumble-Funktion



Große Jubiläums-Verlosung!



- 2 x je 12 Secret Pen Lollies
- 1 x 12 Kissers



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

- 3 x je ein Racing Simulation 2 (N64)
- 2 x je ein All Star Tennis (N64)
- 5 x je ein Hexcite (GBC)
- 3 x je ein Racing Simulation 2-Rucksack
- 3 x je ein Schlüsselanhänger BBS Motorsport
- Ein Buch: „Who works in Formel 1“
- Eine rote Jacke BBS Motorsport



TOTAL!

Stichwort: „Ich will absahnen“. Friedensallee 41. 22765 Hamburg

ELECTRONIC ARTS

3 x je ein FIFA 99 (N64)
3 x je ein Beetle Adventure Racing (N64)
6 x je ein EA-Sports-T-Shirt
Ein Schalke-04-Trikot mit Signatur von Olaf Thon



VIDIS

10 x je ein Color Power Set



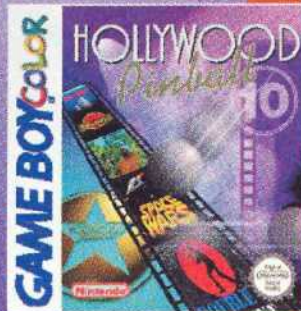
INFOGRAMES

Ein V-Rally Edition 99 (N64)
Ein Mission: Impossible (N64)
Ein Starshot - Panik im Space Circus (N64)
Ein V-Rally Championship Edition (GBC)
Ein Bugs Bunny Crazy Castle 3 (GBC)
Ein Die Schlümpfe im Alptraumland (GBC)



TAK2
INTERACTIVE SOFTWARE

5 x je ein Silicon Valley (GBC)
3 x je ein Hollywood Pinball (GBC)
3 x je ein Frogger (GBC)
3 x je ein Tom & Jerry (GBC)



TOTAL!

10 x je ein TOTAL!-T-Shirt
10 x je ein TOTAL!-Abo (begrenzt auf ein Jahr)

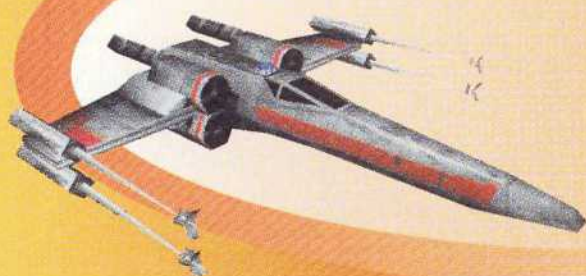


EINS 200

5 x je eine handsignierte CD „Gefährliches Halbwissen“

Nintendo

2 x je ein Star Wars: Rogue Squadron (N64)
5 x je ein Zelda-64-Spieleberater und eine Zelda-64-Soundtrack-CD



Einsendeschluß ist der 25.06.1999 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der genannten Firmen sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
LucasArts

Preis:
ca. DM 120

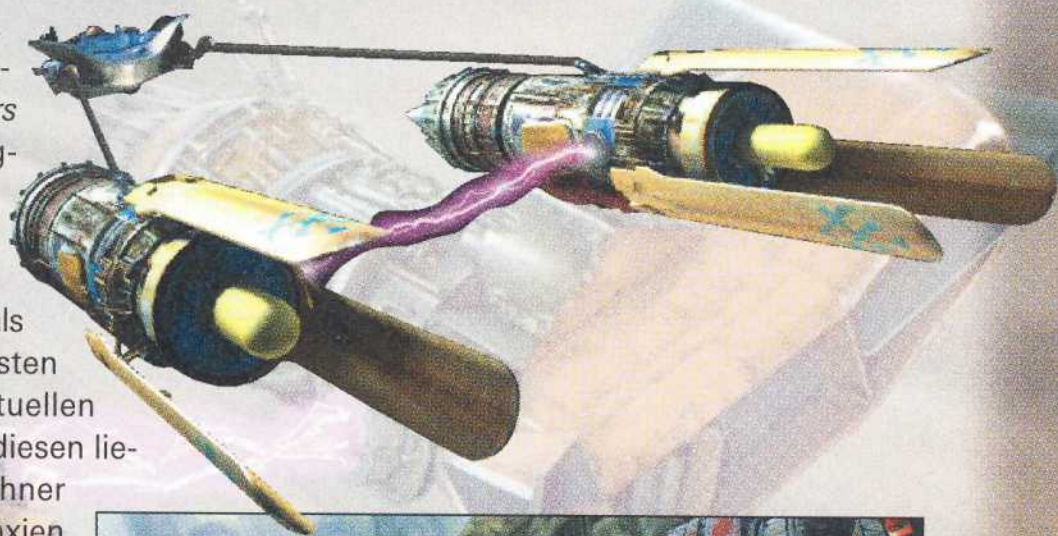


STAR WARS — EPISODE I — RACER

Star Wars: Rogue Squadron erfreut sich noch immer großer Beliebtheit und regen Käuferzuspruchs, da steht mit Star Wars Episode I Racer auch schon das nächste Krieg der Sterne-Video-spiel in den Verkaufsregalen.

Die Legende lebt. Bereits seit Monaten taumelt ganz Amerika im Rausch der Vorfreude auf den neuen Kinostreifen der *Star Wars*-Saga. Seit dem 19. Mai wird das Meisterwerk aufgeführt und lockt große Teile der Bevölkerung in die Lichtspielhäuser. Passend zum Kinostart veröffentlichte Nintendo das von LucasArts entwickelte Spiel zum Film. Bei *Star Wars Episode I Racer* handelt es sich, wie das Wort Racer im Titel bereits verrät, um ein Rennspiel. Warum denn das, mag sich

manch einer Fragen, denn bei den beiden magischen Worten *Star Wars* denken wohl die wenigsten Menschen als erstes an Wettrennen. Der Kreis schließt sich jedoch insofern wieder, als daß das Spiel an die ersten zehn Minuten des aktuellen Films angelehnt ist. In diesen liefern sich diverse Bewohner verschiedener Galaxien ein Wettrennen, das von George Lucas bewußt als Homage an die weltberühmte Wagenrennenszene des cineastischen Monumentalwerks *Ben Hur* angelegt wurde. Wie bei dem





Zwischen den Zweigen im Wald verbirgt sich eine Abkürzung. Haltet einfach darauf zu, und die Äste zersplittern in tausend Teile! So könnt Ihr ein gutes Stück der Strecke sparen



Wenn Ihr den Turboboost richtig einsetzt, sehen die Kontrahenten das Glühen Eurer Triebwerke

Klassiker werden die Fahrzeugführer gezogen. Im Gegensatz zu Pferden kommen diesmal jedoch zwei gewaltige Triebwerke zum Einsatz. An diesen sind Zügel befestigt, die Ihr in der Hand haltet. So kontrolliert Ihr die Power der Düsen und steuert den kleinen Anhänger auf dem Ihr steht. Außer Anakin Skywalker ist übrigens kein Mensch in der Lage, diese Art von Gefährt unter Kontrolle zu bringen. Die anderen Mitstreiter sind daher allesamt Außerirdische. Es treten stets zwölf Fahrer gegeneinander an. Zu Beginn könnt Ihr Euch einen von zehn verschiedenen Charakteren aussuchen. Nach und nach lassen sich weitere Sportskameraden freispielen, so daß am

Ende, laut Nintendo, mehr als 20 zur Verfügung stehen.

Die Programmierer gingen mit extremer Liebe zum Detail vor. Das beginnt schon mit der Intro. Auf den ersten Blick könnte man meinen, einen Ausschnitt aus dem Film ablaufen zu sehen, doch die Rennszene, die Ihr geboten bekommt, ist in Echtzeit berechnet.

Dazu ertönen pompöse *Star Wars*-Melodien aus den Lautsprecherboxen, die Euch eine angenehm wohlige Gänsehaut über den Rücken jagen wird. Weiter geht es durch stimmungsvolle Menüs, die teilweise sogar interaktiv gestaltet wurden.



Die erste Strecke bietet nur eine einzige schwierige Stelle: das Ende des vor Euch liegenden Canyons



POSITIV

Gute Spielbarkeit,
viele Strecken, tolle
Atmosphäre



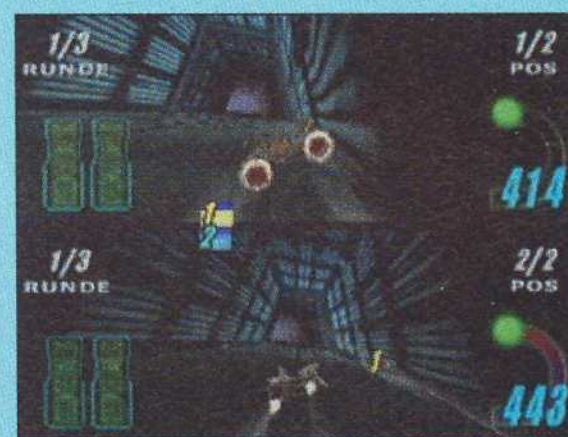
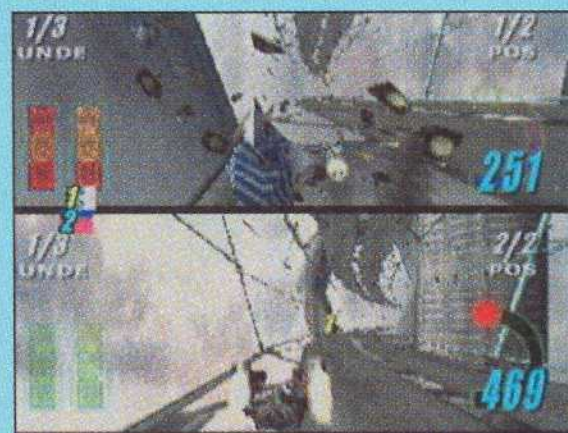
den. Nachdem Ihr Euch für den Turnier-, Zeitrennen-, Trainings- oder Zweispieler-Modus entschieden habt, schlägt es Euch für weitere Voreinstellungen in eine intergalaktische

Bar. Ist die Wahl auf einen bestimmten Fahrer nebst Fahrzeug und eine bevorzugte Strecke gefallen, kann es auch schon losgehen.

Klemmt Euch hinter das N64-Joypad und jagt Euren sogenannten Podracer über die Piste! Drei Ligen mit jeweils sieben Strecken und eine Bonusliga mit vier Strecken warten darauf, von Euch gemeistert zu werden. Sämtliche Kurse sind Originalschauplätzen des Films nachempfunden. Teilweise sind die Texturen nahezu fotorealistisch ausgefallen. An-

Eins, Zwei

Star Wars Episode I: The Phantom Menace bietet zwar nicht die Möglichkeit, zu viert gegeneinander anzutreten, ein Zweispieler-Modus ist jedoch vorhanden. Wenn Ihr gegen einen Freund antretet, müßt Ihr auf mitfahrende Computer-Gegner verzichten. Dafür braucht Ihr weder Geschwindigkeits- noch Detailverluste hinzunehmen. Das Spiel zu zweit läuft absolut flüssig.





Jedes Fahrzeug hat seine Vor- und Nachteile. Die Racer lassen sich aber noch aufrüsten

gesichts der Grafikpracht kommt Ihr daher, trotz Geschwindigkeitsrausch, kaum aus dem Staunen heraus. Dies gilt bereits für die Darstellung in niedriger Bildschirmauflösung von 480 x 240 Bildschirmpunkten. Steckt ein Expansion Pak in Eurem Nintendo⁶⁴, könnt Ihr wahlweise auch auf High-Res mit 640 x 480 Punkten umschalten. Beeindruckend, wie die Konsole ohne Probleme mit der hohen Auflösung fertig wird. Das Spiel lief auch in der PAL-Version ohne lästige Balken am Bildschirmrand, und es waren keine störenden

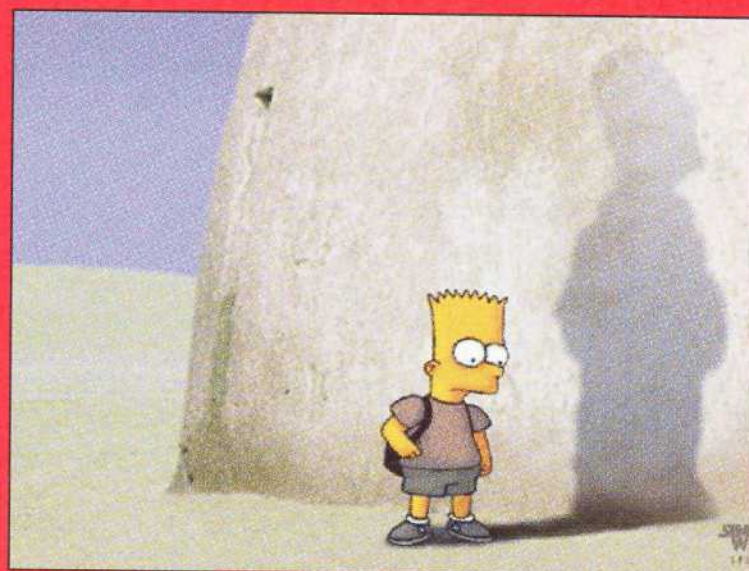
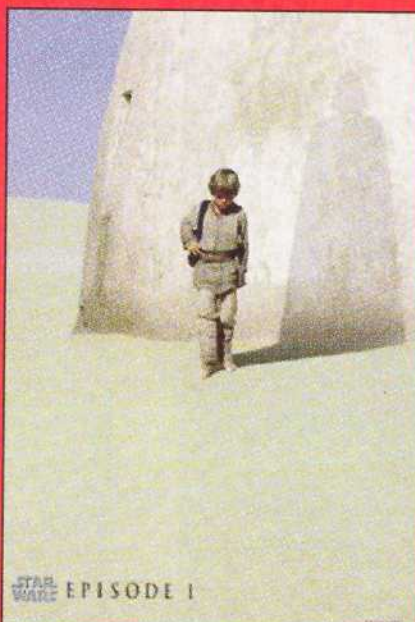


Von Grund auf anders

Obwohl Eure Fahrzeuge immer etwas über dem Boden schweben, hat er Einfluß auf das Fahrverhalten. Auf spiegelglatter Strecke seid Ihr den physikalischen Gesetzen zum Beispiel wesentlich deutlicher ausgeliefert als auf Sandboden.



ORIGINAL & FÄLSCHUNG



FINDEN SIE DEN FEHLER!

Geschwindigkeitseinbußen auszumachen. Auch in puncto Sound kann sich das 256 MBit starke Modul sehen oder besser gesagt hören lassen. Nicht nur die bereits erwähnten Musikthemen besitzen eine sehr hohe Qualität. Neben einer Vielzahl (englischsprachiger) Sprachsamples begeistern die authentischen Effektgeräusche der Filmvorlage.

Die Rahmenbedingungen sind also gut, doch wie steht es mit der spielerischen Qualität von *Star Wars Episode I Racer*? Alle

Skeptiker können aufatmen, die Programmierer haben ganze Arbeit geleistet. Sämtliche Fahrzeuge lassen sich ausgezeichnet über die Pisten steuern. Mittels C← und C→ können die Vehikel zusätzlich auf die entsprechende Seite gekippt wer-

NEGATIV



Keine deutsche Sprachausgabe, kein Vierspieler-Modus



den, während der Z-Trigger dazu dient, gefühlvoll in eine Kurve zu driften. Leider lassen sich die Tastenbelegungen nicht verändern. Eine besonders interessante Variante haben die Entwickler für den Einsatz zusätzlicher Schubkraft gewählt. Wenn Eure Maschinen bereits mit voller Kraft laufen, könnt Ihr weitere Reserven mobilisieren, indem Ihr den Analogstick nach vorne gedrückt haltet. Nach einigen Sekunden signalisiert eine gelbe Lampe, daß Ihr nun einen Extraschub aktivieren könnt. Dazu geht Ihr kurz vom Gas-Button A und drückt ihn erneut. Während Ihr nun deutlich beschleunigt, hei-

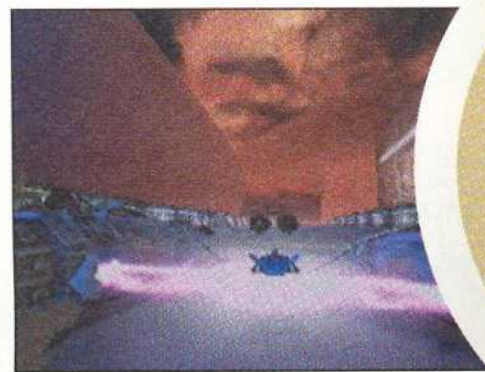


Besonders schön anzusehen ist die spektakuläre Raserie durch eine authentische Stadt aus dem Film





zen sich die Turbinen jedoch stark auf. Daher müßt Ihr rechtzeitig wieder vom Gas, bevor der Antrieb durchknallt und seinen Geist aufgibt. Durch diesen taktisch kontrollierbaren Einsatz von Extra-Power kommt es wirklich ausschließlich auf Euer Können an. Ausreden gibt es keine, denn es existieren keine einsammelba-



ren Extras und keine Waffen. Einzige Ausnahme ist der freispielbare Bonusfahrer Sebulba, dessen Fahrzeug mit einem Flammenwerfer ausgestattet ist. Damit Ihr nicht gleich verzeifelt, wurden die ersten beiden Strecken sehr einfach konstruiert. So könnt Ihr Euch gut mit der Steuerung vertraut machen. Später wird das Spiel so schwierig, daß Ihr weitere Maßnahmen ergreifen müßt. Für jedes gewonnene Rennen bekommt Ihr nämlich ein Preisgeld, das Ihr in leistungsfähigere Fahrzeugteile investieren könnt. Dabei habt Ihr die Wahl zwischen teurem, aber neuwertigem Material aus dem Shop und gebrauchten, aber günstigeren Teilen vom Schrottplatz. Ein frisiertes Fahrzeug ist jedoch noch lange keine Garantie für den Erfolg. Ihr müßt die Strecken genauestens kennen und den Turboschub optimal einsetzen, sonst habt Ihr keine Chance. Die meisten Kurse sind sehr lang und weiträumig angelegt. Ihr könnt vielfach links und rechts die Bahn verlassen, ohne gleich anzuecken, und auf diese Weise diverse Abkürzungen entdecken. Es gibt jedoch auch Abgründe, Sprungschanzen und herumflie-



gende Meteoriten, die Euch zum Verhängnis werden können. Sollte sich Eure Energie aufgebraucht haben, seid Ihr allerdings nicht ausgeschieden. Euch stehen beliebig viele Vehikel zur Verfügung, Ihr verliert jedoch bei jedem Ableben wertvolle Sekunden. Ihr habt auch die Möglichkeit, Euer Gefährt während des Rennens reparieren zu lassen.

Dazu müßt Ihr nicht einmal an die Box fahren. Solange Ihr den R-Button gedrückt haltet, werkeln Eure eingekauften Droiden. Natürlich fahrt Ihr für die Dauer der Reparatur deutlich langsamer, weshalb es sich empfiehlt, diese in schwierigen Passagen durchzuführen, die ohnehin nur mit niedriger Geschwindigkeit genommen werden können. LucasArts ist ein echter Hit gelungen. Einige Strecken hätten zwar noch mehr Feinschliff vertragen können, und



der Schwierigkeitsgrad steigt für Anfänger zu stark an, doch im Ganzen betrachtet, fallen diese Aspekte nicht so sehr ins Gewicht. Viele gute Strecken und Fahrer, eine phantastische Präsentation und nicht zuletzt die gelungene Spielbarkeit können überzeugen. Freunde von futuristischen Rennspielen und *Star Wars*-Fans sollten unbedingt zugreifen.

Frederic Berg

Gameplay 1-

Präzise Steuerung und taktischer Turboeinsatz machen das Spiel zu etwas Besonderem.

Dauerspaß 2+

Der hohe Schwierigkeitsgrad kann Anfänger frustrieren. Alle anderen fühlen sich gefordert.

Grafik 1-

High-Res, konstante Framerate und aufwendige Texturen verwöhnen Eure Augen.

Sound 1-

Die wenigen Musikstücke werden dramatisch eingesetzt. Die Effekte sind großartig.

Modulspeicher: ja, vier Spielstände
Controller Pak: nein

Spieler 1-2 (simultan)
Level 25 Strecken
Schwierigkeit hoch
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 256 MBit
Erhältlich Ende Mai

FAZIT
1-

STAR WARS

EPISODE I

DER FILM DES JAHRTAUSENDS

Als die Zuschauer des ersten *Star Wars*-Films das Kino verließen, gab es vor allem eine Szene, die ihnen in Erinnerung blieb: Die Zerstörung des Todessterns durch Luke Skywalker in seinem X-Wing Red One nach einem nervenaufreibenden Beschuß durch imperiale TIE-Fighter und Geschütztürme. Auf Basis dieser Sequenz entwickelte Atari den er-

siker *Ben Hur*, bildet das futuristische Wagenrennen ein herausragendes Element, eingebettet in ein actiongeladenes Sci-fi-Märchen. Das sogenannte Podrace

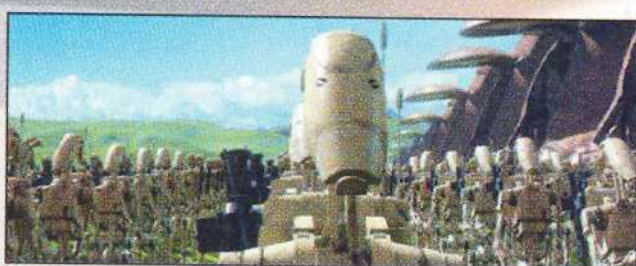


Bisherige Podrace-Champions entstammten stets außerirdischen Lebensformen. Der junge Anakin macht sich auf, dieses ungeschriebene Gesetz zu durchbrechen



sten Arcade-Automaten mit *Star Wars*-Thematik. Wenn die Zuschauer nach *Episode I* aus dem Kino kommen, sollen sie vor allem das dramatische Podrace in Erinnerung behalten. Wie beim Vorbild dieser Szene, dem Klas-

siker *Ben Hur*, bildet das futuristische Wagenrennen ein herausragendes Element, eingebettet in ein actiongeladenes Sci-fi-Märchen. Das sogenannte Podrace



ungeschriebene Gesetz zu durchbrechen. Zwei Dinge kommen ihm dabei zu Hilfe: Einerseits ist die Macht in ihm zu diesem Zeitpunkt schon sehr stark, andererseits hat der Junge eine ganz besondere Beziehung zu Maschinen aller Art. Daher rührt auch das enge Band zwischen ihm und R2-D2 (In der Mitteltrilogie nimmt der kleine Roboter laut piepsend Reißaus, sobald er die Anwesenheit seines inzwischen zu Darth Vader mutierten Herrn und Meisters spürt). Die Podraces auf Tatooine stehen unter der

findet auf der Oberfläche des Wüstenplaneten Tatooine statt. Die seltsamen Gefährte mit den an „Zügeln“ befestigten freischwebenden Triebwerken, können eigentlich nur von Aliens bedient werden. Menschliche Piloten



Jabba the Hutt ist der Schirmherr der Wagenrennen. Ein Großteil der Wetteinsätze fließt in seine Schatulle



Schirmherrschaft eines alten Bekannten. Jabba the Hutt ist der Pate der anlässlich dieser Wagenrennen stattfindenden Wettgeschäfte. Eine sehr schlüssige Charakterplatzierung, die im nachhinein erklärt, wie Jabba seine mächtige Position erreicht hat und warum Han Solo bei seinen Schmugglergeschäften an den fett-leibigen Hutten geraten konnte. (ska)



DIE DUNKLE BEDROHUNG

Amis verrückter als Japaner

Bereits 1.000 Stunden vor dem Verkauf der ersten Eintrittskarte postierten sich zahlreiche Mitglieder diverser *Star Wars*-Fanclubs vor verschiedenen Lichtspieltheatern, um in wechselnden Schichten für Premiere-Tickets anzustehen. Warum nur haben wir die Eltern japanischer Kinder für verrückt gehalten, die sich einen Tag vor Verkauf in die Menschenmenge einreihen, um ihren Schützlingen das neueste Videospiel zu besorgen? Auch in Deutschland rufen die ersten *Star Wars*-Fanclubs zum umschichtigen Schlangestehen auf!

George Lucas hat sich angesichts dieser Begeisterung erweichen lassen und erlaubt nun den Kartenvorverkauf eine Woche vor Kinostart. Allerdings dürfen maximal zwölf (!) Eintrittskarten pro Person abgegeben werden. Die größte amerikanische Filmzeitschrift *Premiere* hat ihre aktuelle Ausgabe durchgehend dem Thema *Star Wars: Episode I* gewidmet. Das nicht als Sonderheft gekennzeichnete Magazin wurde mit vier verschiedenen *Star Wars*-Covern ausgeliefert.

Das Gesamt-Budget von 112 Millionen Dollar hat George Lucas nach eigenen Angaben komplett aus privaten Mitteln bestritten. Dem Filmverleih 20th Century Fox, normalerweise der Hauptverdiener bei Kinoeinnahmen, räumte

Lucas großzügig eine 10%ige Gewinnbeteiligung ein.

Der Spielwarengigant Hasbro verkauft seit dem 3. Mai die Actionfiguren zum Film. Die von Menschenmassen belagerten Filialen öffneten bereits um 0.00 Uhr ihre Tore. Angeblich hat George Lucas die von Hasbro gebotenen Lizenzgebühren in Höhe von einer Milliarde Dollar abgelehnt und wurde stattdessen zum stolzen Besitzer von 30 % der Hasbro-Aktien.

Das Musikvideo, zur ausgekoppelten Single *Dual of the Faith* aus dem Soundtrack von John Williams, in dem neue Szenen aus *Episode I* zu sehen sind, ist der Renner in den USA. Der Sender VH-1 zeigte den Videoclip bei der Erstaussstrahlung drei Stunden am Stück.

Helden, Schurken und Aliens

Der junge Anakin Skywalker fährt das Landspeeder-Rennen seines Lebens durch die Sanddünen Tatooines und zieht damit die Aufmerksamkeit sowohl der hellen als auch der dunklen Seite der Macht auf sich. Am Ende der ersten Trilogie wird aus dem inzwischen zum Jedi-Ritter gereiften Mann der finstere Sith-Lord Darth Vader.



Anakin Skywalker, Jake Lloyd

Gemeinsam mit Qui-Gon Jinn übernimmt der Jedi-Knappe die Aufgabe, Anakin Skywalker die moralischen Werte der hellen Seite der Macht zu vermitteln. Im Körper von Ewan McGregor wird Obi-Wan Kenobi wesentlich mehr Actionszenen bieten als, drei Episoden später, in der Gestalt des deutlich gesetzteren Alec Guinness.



Obi-Wan Kenobi, Ewan McGregor

Die junge Königin von Naboo ist der letzte Sproß des alten Adelsgeschlechts von Theed. Padme Amidala wird die Mutter der Zwillinge Leia Organa und Luke Skywalker.



Padme Amidala, Natalie Portman

Dieser gestandene Jedi-Ritter führt seine jungen Begleiter durchs Abenteuer. Als kampferprobter Krieger des Lichts bildet er den Gegenpart zum Champion der Finsternis, Darth Maul. Der Kampf um Leben und Tod zwischen den beiden Lichtschwert-Experten wird einer der Höhepunkte der Episode I sein.



Qui-Gon Jinn, Liam Neeson

Der gesichtstätowierte Dusterling mit dem Doppelklingen-Lichtschwert der Sith-Lords tritt in die Fußstapfen seines eigentlichen Nachfolgers, Darth Vader. Ray Park (24) betreibt seit seinem siebten Lebensjahr alle Formen asiatischer Kampfkunst und war schon als Stuntman im Kinospielefilm *Mortal Kombat II* tätig.



Darth Maul, Ray Park

Als ständiger Begleiter Qui-Gons übernimmt der Außerirdische eine ähnliche Rolle wie Han Solos Chewbacca. Im Gegensatz zum behaarten Wookiee ist der Gungan aber keine Kämpferart und Weise wie weit die Entwicklung der CGI-Technik inzwischen fortgeschritten ist.

Die liebenswerten Drei bleiben ihren Rollen treu und bewahren *Episode I* einen Teil des alten *Star Wars*-Charmes. Der Jedi-Meister Yoda durfte nicht fehlen, weil er schon in der Mitteltrilogie als Lehrer von Anakin und Obi-Wan genannt wird. Dem „spießigen“ Übersetzungs-Droiden C-3PO obliegt wieder einmal die Aufgabe, Euch die Ereignisse in seiner versteckten Funktion als Chronist und Erzähler zu übermitteln. Klar auch, daß der motorisierte Deo-Stick, R2-D2, wieder mit von der Partie ist. In den USA ist er die mit Abstand beliebteste *Star Wars*-Persönlichkeit.



Yoda



C-3PO



R2-D2



Jar Jar Binks, Computergrafik



Genre:
ActionHersteller:
MidwayEntwickler:
Avalanche SoftwarePreis:
ca. DM 150

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Die Gen-Laboranten haben es wieder einmal geschafft: Drei mutierte Kreaturen sind ausgebrochen und zerlegen systematisch die Städte dieser Welt. Doch keine Angst, Ihr müßt sie nicht aufhalten – Ihr sollt ihnen dabei helfen!

Vor ungefähr 15 Jahren sorgte ein heute als Klassiker bekanntes Atari-Spiel für heiteres Aufsehen in der ganzen Familie: *Rampage* füllte die Spielhallen und Wohnzimmer oft stundenlang mit Gelächter und Spaß. Keiner würde es wirklich als ernstes Spiel ansehen, jeder erkennt die Schwächen, aber man sieht darüber hinweg, solange man am Joypad sitzt. Vor einem Jahr wurde dieses Spiel wiedergeboren und als *Rampage World Tour* im 64-Bit-Gewand veröffentlicht (siehe Test in TI 7/98, Note: 2-). Es schien hervorragend angekommen zu sein, also bietet Midway nun die Fortsetzung namens *Rampage 2: Universal Tour* an. Glücklicherweise hat sich am Original-Spielkonzept nicht viel getan. Ihr dürft Euch für eines der verschie-



Jede der insgesamt sieben mutierten Kreaturen besitzt seine eigenen Vor- und Nachteile. Einige können schneller an Häusern hinaufklettern, woraufhin andere wieder härter zuschlagen, dafür aber langsamer gehen

denen Monstern entscheiden, mit denen Ihr zahllose Städte zu Steinmehl zerbröseln sollt. Dabei dürft Ihr tun, was Euer Herz begehrt. Ob Ihr wie King Kong an Häusern hinaufklettern, Gebäude zerstampfen, zerschlagen, zertreten, Panzer niedertrampeln, Polizeiwagen wegschleudern oder Menschen verschlingen wollt – es sei Euch vergönnt. Neu für diesen Teil ist, daß jedem Charakter eine Spezial-

125 Level, verteilt auf Europa, Asien und die USA. Dort macht Ihr Euch auf die Suche, die drei bekannten Kreaturen Ralph, Lizzy und George zu befreien. Selbst

Hamburg, Frankfurt oder München dürft Ihr in Schutt und Asche legen. Später geht es dann ab auf einen fernen Planeten, in dem sogar ein Alien freigespielt werden kann.

Hört sich nach einer ziemlich langlebigen Angelegenheit an, das Ganze. Doch es kommt noch besser. Woran das Spiel erst richtig gewinnt, ist der Mehrspieler-Modus. Zu dritt dürft Ihr gleichzeitig antreten und habt dabei garantiert einen Mordsspaß. Schadenfreude kommt auf, wenn Euch ein Kumpel

POSITIV
Kurzweiliges und
lustiges Spielprinzip
bestens geeignet
für Parties



Hinter einigen kaputtgeschlagenen Fenstern verbergen sich nützliche Extras zum schnelleren Zerstören





Gerecht: Sollte ein Anwohner den Helden mimen und Euch zu dumm kommen, frisst ihn einfach auf!

genau das Haus weggenommen hat, das Ihr gerade zerstören wolltet, und Ihr ihm dafür einen kräftigen Tritt in die schmerzempfindliche Gegend verpaßt, woraufhin sich das Monster nett animiert krümmt. Oder wenn Euch eines der Extras vor der Nase weggeschnappt wird. Dann dürft Ihr mit dem nächsten Extra, das eigentlich als schnelles Mittel gegen widerstandsfähige Häuser oder gemeine Gegner gedacht ist, Eurem Freund eins überbraten.

Daß Ihr unter ständigem Beschuß steht, dem Ihr oft kaum ausweichen könnt, hat ja wie erwähnt noch nie gestört. Schließlich verfügt Ihr über mehr als genügend Energie und Leben. Auf Parties wird das auch niemandem auffallen, da der Spaß am Zerstören viel offensichtli-



cher ist. Dennoch werdet Ihr bemerken, daß sich nach einiger Zeit eine gewisse Sättigung breitmacht, die bald in Langeweile mündet.

Zumindest verhält es sich so, wenn Ihr *Rampage 2: Universal Tour* zu oft spielt. Speziell der Einspieler-Modus wirkt bald ermattend, da die Schadenfreude, die nur unter Freunden aufkommt, einfach fehlt. In 125 Levels immer das

gleiche zu tun und nach ein und demselben Schema vorzugehen, ist nun einmal nicht besonders abwechslungsreich.



Punkte, Punkte, Punkte

Neben den Städten, die Ihr kleinholt, dürft Ihr in zahlreichen Bonusrunden Punkte scheffeln. Dort geht es zum Beispiel darum, innerhalb einer vorgegebenen Zeit, ein besonders großes Haus zu zerstören oder möglichst viele Menschen über den Jordan zu treten.



Boris, das Nashorn, versteht überhaupt keinen Spaß. Wo er hinschlägt, wächst kein Haus mehr

Laßt Euch davon aber nicht zu sehr abschrecken: Wenn Ihr gerne mit einigen Leuten zusammen eine kleine Nintendo-Session nebenbei einlegen wollt, dann ist dieser Titel fast schon optimal. Er eignet sich sogar zum Angeben, denn wir können Euch garantieren, daß Eure Freunde bei einem Gemeinschaftsspiel ihre helle Freude haben werden. Seid Euch aber im Klaren darüber, daß Ihr allein nicht allzu lange die Lust zum Weiterspielen verspüren werdet! Am geschicktesten wäre es, wenn Ihr zusammenlegt und Euch das Spiel zu dritt kauft.

Tobias Partetzke

Gameplay 2-

Das unkomplizierte Zerstören macht vor allem zu zweit oder zu dritt einen Heidenspaß.

Dauerspaß 3+

Mit Freunden ist für Kurzweil gesorgt, im Solospiel läßt sie aber doch ziemlich schnell nach.

Grafik 2-

Die 2D-Grafik wurde gegenüber dem Vorgänger ein wenig aufpoliert und verfeinert.

Sound 2

Brüllende Monster, schreiende Menschen und wuchtige Effekte lassen Stimmung aufkommen.

Modulspeicher: nein, Paßwort
Controller Pak: 3 Seiten

Spieler 1-3 (simultan)
Level 125 + Bonus
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 96 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2-



NEON GENESIS EVANGELION

Dieses Mal wollen wir Euch eine der angesagtesten, aber auch umstrittensten Anime-Serien unserer Tage vorstellen. *Neon Genesis Evangelion* ist ein Endzeitszenario wie kein anderes. Die wilden Kämpfe zwischen Engeln und Kampfrobotern sind dabei nur die Sahnehäubchen einer vielschichtig aufgebauten Geschichte, die sich mit einer fremden Bedrohung für die Menschheit, einer nicht minder mysteriösen Geheimorganisation und dem Seelenleben der Hauptdarsteller auseinandersetzt.



Erst als er die verletzte Rei sieht, überwindet sich Shinji bei NERV einzusteigen und EVA-Pilot zu werden



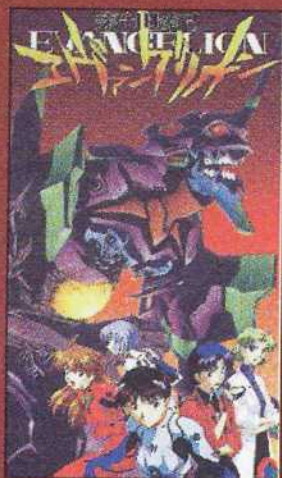
Wir schreiben das Jahr 2015. Neu-Tokyo 3 wird von einer unbekannten Gefahr bedroht. Die fremden Wesen, die ganze Stadtviertel dem Erdboden gleichmachen und scheinbar unempfindlich gegen herkömmliche Waffen sind, werden Engel genannt. Keiner weiß, woher sie kommen und welche Absichten sie verfolgen. Zu Beginn dieser Geschichte ahnt der 14jährige Shinji Ikari noch nicht, welche bedeutende Rolle er im Kampf gegen diese Engel einmal spielen wird. Sein Vater, den er seit über zehn Jahren nicht mehr gesehen hat, nimmt unversehens Kontakt mit ihm auf

und zitiert ihn in das Hauptquartier des Geheimdienstes NERV. Er ist der Oberkommandierende dieser Organisation, die die Menschheit vor der fremden Bedrohung schützen will. Kurz nach seiner Ankunft am Bahnhof wird Shinji Zeuge eines Angriffs der Engel und gerade noch rechtzeitig von Misato Katsuragi, der Leiterin der taktischen Abteilung von NERV, aus dem zerstörerischen Chaos gerettet. Heil in der NERV-Zentrale angekommen, erfährt



Die deutschen Anime-Videos

Vor einigen Monaten veröffentlichte OVA Filme die ersten sechs der insgesamt 26 Folgen der Serie mit deutschen Untertiteln und in überarbeiteter Bildqualität. Die Box (ca. 80 DM) mit den zwei Cassetten sowie die limitierte Deluxe-Variante (ca. 130 DM) mit T-Shirt und einigen anderen Extras sind allerdings schon wieder restlos vergriffen. Eine Neuauflage ist bereits angekündigt. Die zweite TV-Box mit den Folgen sieben bis 13 ist schon jetzt erhältlich.





Die Evangelions (kurz EVAs) sind hochmoderne und äußerst bewegliche biomechanische Kampfroboter



In der NERV-Zentrale werden die Einsätze der EVA-Einheiten gegen die feindlichen „Engel“ geleitet

Shinji von seinem Vater den Grund seiner Reise. Er soll als Pilot eines gewaltigen biomechanischen Kampfroboters namens Evangelion den Aggressoren entgegentreten. Erst nach einigem Hin und Her willigt er ein. Überraschenderweise bereitet ihm die Kontrolle über EVA 01 keinerlei Probleme – Shinji scheint zu dieser Aufgabe berufen zu sein. Doch das nützt ihm im anstehenden Kampf gegen einen Engel leider wenig. Nur mit sehr viel Glück überlebt er die Auseinandersetzung mit einigen leichten Verletzungen. Ab sofort gehört er NERV an und ist im kleinen Kreis der Piloten aufgenommen. Dazu gehören auch die wortkarge Rei Ayanami und die deutschstämmige Asuka Langley Soryu. Sogar in der japanischen Videoversion hört ihr Asuka einige Male in Deutsch mit ihrer EVA-02-Einheit kommunizieren. Alle diese Kinder sind 14 Jahre alt und somit zum Zeitpunkt des Second Impacts, eines gewaltigen Meteoriteneinschlags zur Jahrtausendwende, gezeugt worden. Sie teilen nicht nur ihr Schicksal als Evangelion-Piloten, sondern leiden auch in ähnlicher Weise unter schweren psychischen Problemen. Es gibt Momente, in denen Shinji minutenlang alleine vor sich hin-



grübelt und nach einem Sinn in seinem Leben sucht. Für eine Anime-Serie sind solche Szenen mit Standbildern äußerst ungewöhnlich. Nicht minder eigenartig sind die zahlreichen religiösen Motive, mit denen der Regisseur Hideaki Anno recht unbefangen umgeht. Das Evangelium, die Heilsbotschaft Christi und die Engel, aber auch Zitate aus der Kabbalah, der jüdischen Überlieferung, tauchen auf. Mit mystischen Bezügen wird nicht gespart, und im Hintergrund hält stets der geheimnisvolle NERV-Geheimdienst, dessen Vergangenheit in der Serie Stück für Stück aufgearbeitet wird, die Fäden in der Hand.

Die effektiv in Szene gesetzten Kämpfe zwischen den EVAs und den Engeln sowie die jugendlichen Hauptdarsteller mögen ein junges Publikum durchaus ansprechen. Doch aufgrund der zahlreichen religiösen und psychologischen Bezüge ist *Neon Genesis Evangelion* nicht unbedingt für Kinder geeignet. Trotz dieser Einschränkung ist die Serie aufgrund ihrer zeichnerischen wie erzählerischen Qualitäten Anime-Fans jedoch uneingeschränkt zu empfehlen. Sie ist ohne Zweifel ein Höhepunkt moderner Anime-Kunst.

Marco Häntsch



Misato hat Shinji bei sich aufgenommen. Das dritte Mitglied dieser Wohngemeinschaft ist ein Pinguin

Anime&Manga-Register

Titel	Ausgabe
Akira	4/97
Appleseed	5/97
Captain Future	7/97
Die große Anime-Übersicht (Teil 1)	8/98
Die große Anime-Übersicht (Teil 2)	9/98
Die tollen Fußballstars – Captain Tsubasa	4/98
Doraemon	5/97
Dragon Ball	3/97, 12/97
Ghost in the Shell	4/97
Mila Superstar – Attack No. 1	4/98
Pokémon	5/99
Prinzessin Mononoke	4/98
Project A-ko	5/97
Ranma 1/2	5/97
Sailor Moon	9/97, 7/98
Tenchi-Muyo Ryo-Ohki	2/99
Toshinden	5/97

Die Hauptcharaktere



SHINJI IKARI wird von NERV zum EVA-Piloten ausgebildet



MISATO KATSURAGI ist Leiterin der taktischen Abteilung von NERV



ASUKA LANGLEY SORYU ist eine unerschrockene EVA-Pilotin



REI AYANAMI verletzte sich beim Test des EVA-Prototyps schwer



GENDO IKARIs Vergangenheit ist äußerst rätselhaft

Das Action-Spiel von Bandai



Eigentlich wollten wir den Anime- und Manga-Bericht über *Neon Genesis Evangelion* erst dann abdrucken, wenn es mehr Informationen zu Bandais Spiel gibt. Doch seit der Tokyo Game Show Ende vergangenen Jahres hat sich in dieser Beziehung leider nichts mehr getan, so daß wir uns entschlossen, endlich aktiv zu werden. Tatsächlich ist zum jetzigen Zeitpunkt nichts über die Zukunft des N64-Titels bekannt, so daß wir Euch auch kein Erscheinungsdatum nennen können. Sollten in den kommenden Monaten Neuigkeiten bekannt werden, erfährt Ihr sie zuerst an dieser Stelle.

Bandais Action-Spiel versetzt Euch in die Rolle Shinjis, der mit seiner Kampfmaschine EVA 01 gegen die feindlichen Engel antreten muß. Dabei erwarten Euch sicherlich



Wie es Eurem Piloten im EVA so ergeht, könnt Ihr stets anhand einer kleinen Bildschirmeinblendung sehen

keine gemächlichen Kämpfe im bekannten Battle-Tech-Stil, sondern ähnlich actionreiche Auseinandersetzungen wie in der Anime-Vorlage. In gezeichneten Zwischensequenzen wird die Hintergrundgeschichte des Geschehens dargestellt.

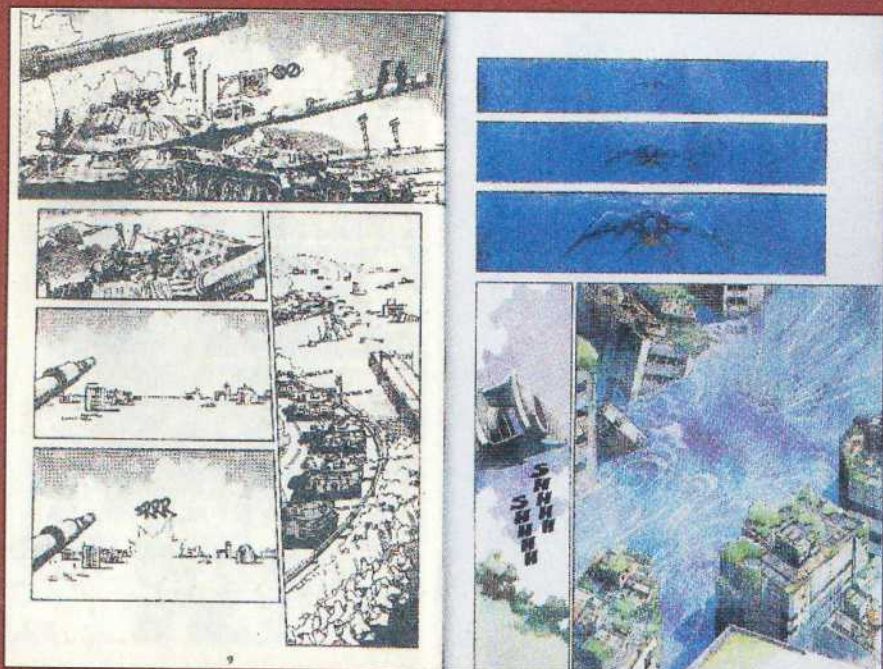


Zwischen den verschiedenen Kampfeinsätzen kehrt Ihr immer wieder in die NERV-Zentrale zurück

Die Manga-Reihe im Carlsen Verlag



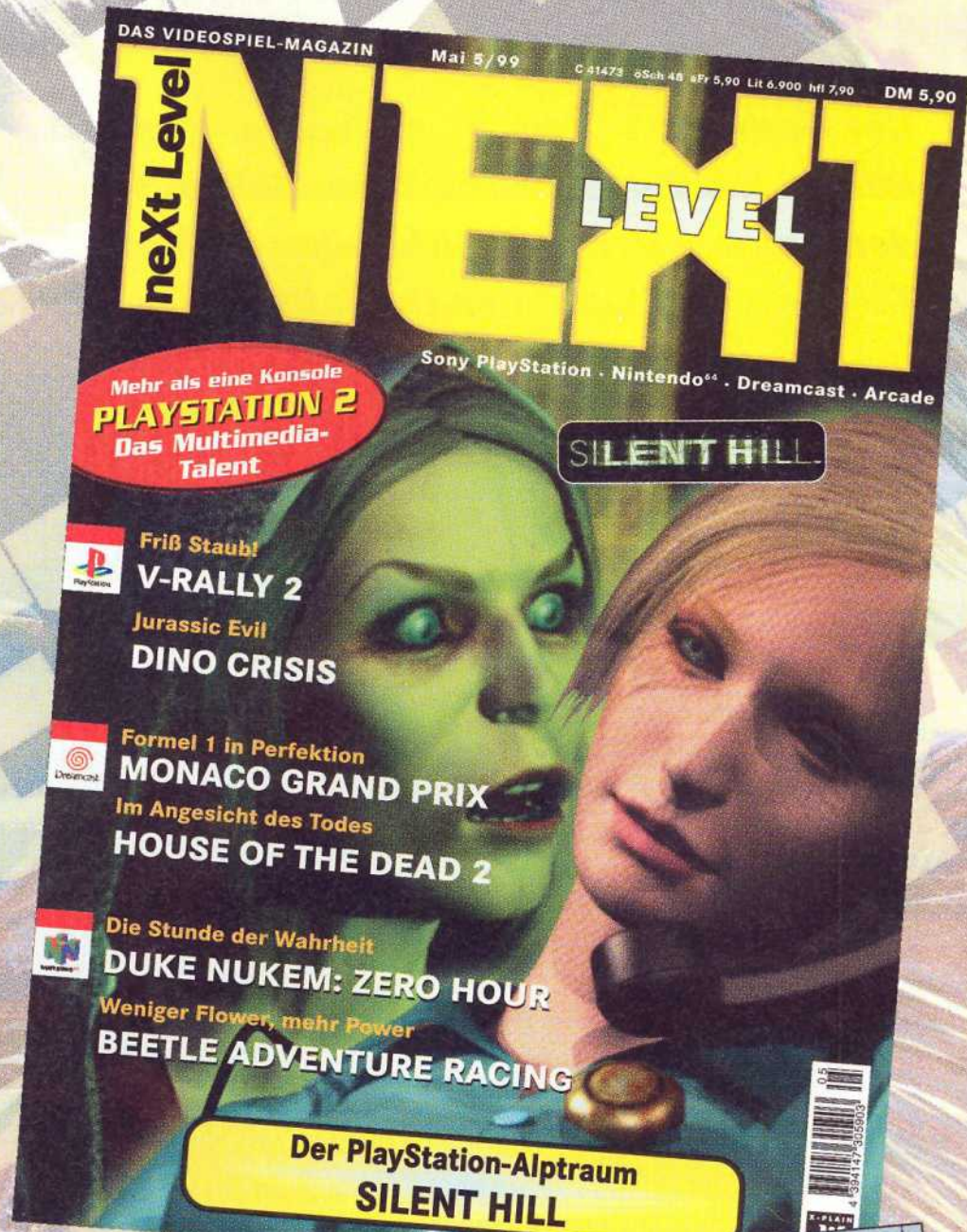
Der Carlsen Verlag, der Euch bereits die Manga-Serien *Dragon Ball* und *Akira* sowie unseren Freund *Kid Paddle* brachte, hat seit Anfang dieses Jahres auch *Neon Genesis Evangelion* im Programm. Bisher sind vier Ausgaben zum Preis von jeweils 12 DM erhältlich. Sobald in Japan der fünfte Teil erscheint, wird dieser schnellstmöglich auch bei Carlsen veröffentlicht – voraussichtlich noch in diesem Jahr. Die 168 Seiten jedes Taschenbuches müßt Ihr übrigens, wie es in Japan üblich ist, von rechts nach links und somit von hinten nach vorne lesen. In den Mangas wird genau die gleiche Geschichte wie in den Animes erzählt.



Carlsen gibt sich große Mühe mit der Manga-Serie, von der bisher alle in Japan erhältlichen Ausgaben ins Deutsche übersetzt wurden

Die ganze Welt der Videospiele

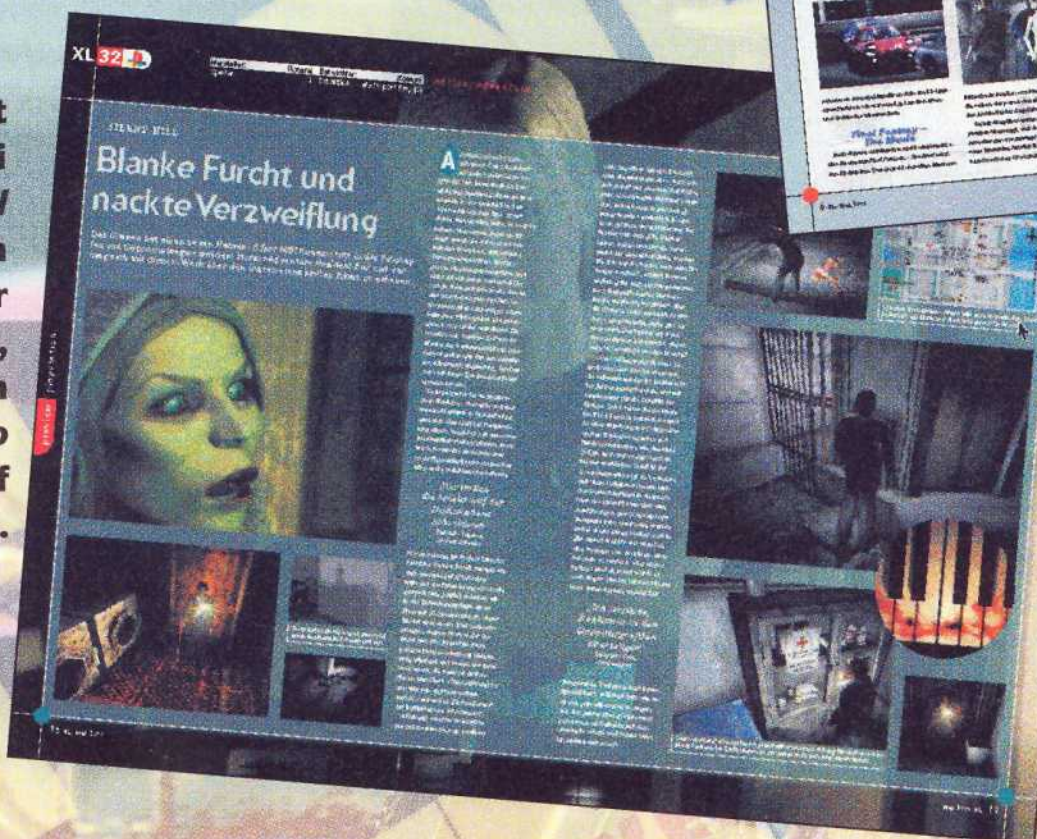
neXt Level berichtet über alles Wissenswerte rund um die angesagten Konsolen Sony PlayStation, Nintendo⁶⁴ und Sega Dreamcast sowie die neuesten Spielautomaten. Schwerpunktthema der aktuellen Ausgabe ist die PlayStation 2. Die ersten Technik-Demos, Meinungen der Spieleentwickler, zukünftige Anwendungsmöglichkeiten: 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!

Genre:
Jump & Run

Hersteller:
Nintendo

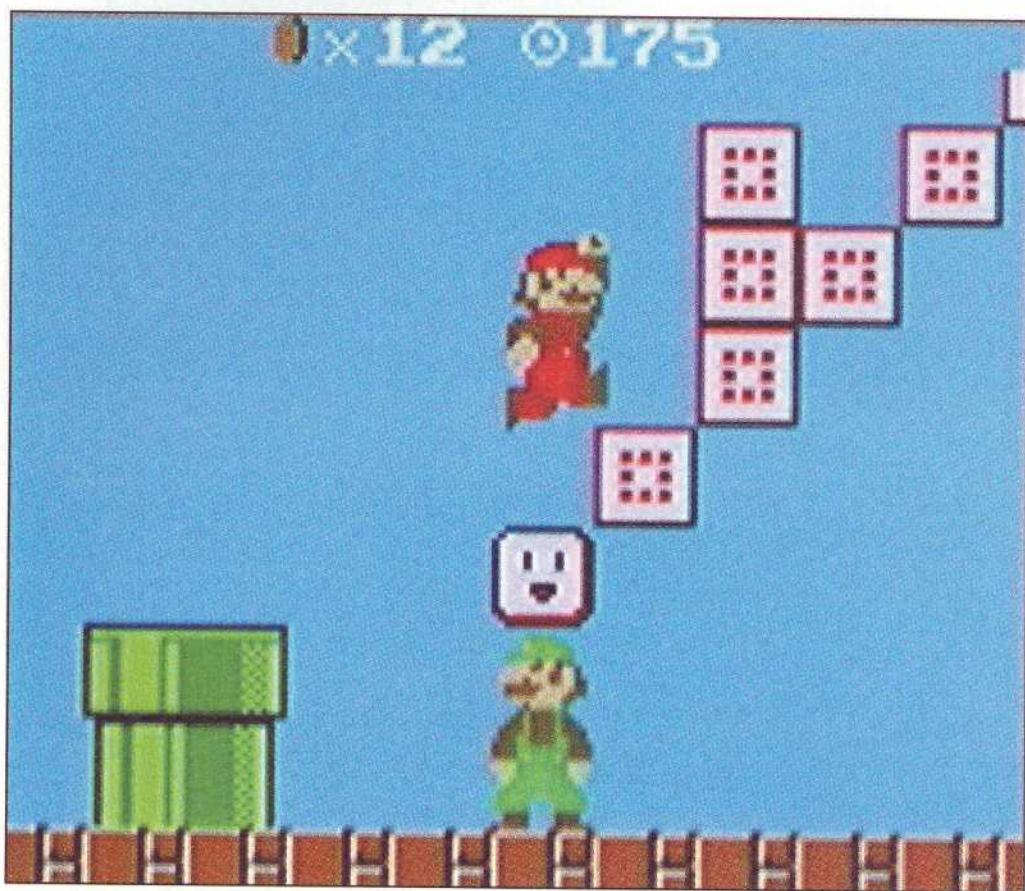
Entwickler:
Nintendo

Preis:
ca. DM 70

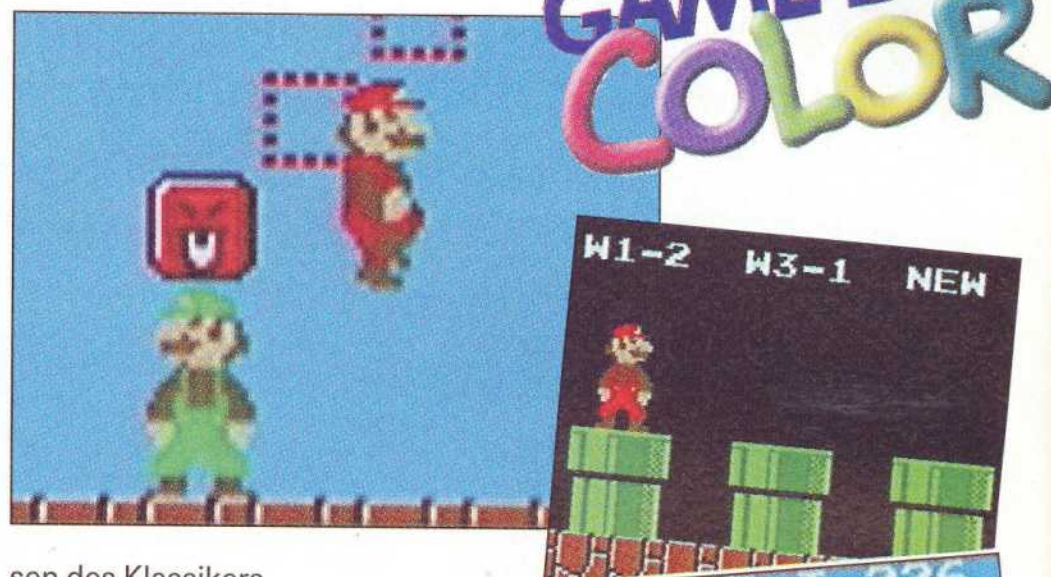
SUPER MARIO BROS. Deluxe



Der Game Boy Color ist ein echter Wunderknabe. Mit Super Mario Bros. Deluxe steckt er den umgesetzten NES-Klassiker locker in die Tasche – und legt noch ordentlich was nach.



Super Mario und Luigi in Bestform. Die Umsetzung des Klassikers erlaubt auch einen Zweispieler-Modus per Link-Kabel, in dem die beiden fleißig um die Wette rennen



sen des Klassikers als auch der Leistungsfähigkeit des neuen Game Boys. Die Geschichte und die grundsätzliche Levelstruktur ist weitgehend unverändert geblieben. Prinzessin Toadstool wurde entführt und schmachtet im finsternen Kerker ihrer Befreiung entgegen. Ihre Untertanen, die Pilzmenschen, werden derweil von aggressiven Schildkröten, den Koopas, schikaniert und in Steine, Unkraut und ähnlich unangenehme Gestalten verwandelt. Dieses Unrecht schreit förmlich danach, von einem Helden reinen Herzens beseitigt zu werden.

Wieder einmal streift Ihr Euch die Arbeitskluft des weltbekannten Jump&Run-Helden über und fegt durch 32

POSITIV

Link-Modus, Bonusstages und die Gimmicks sind ein dickes Plus

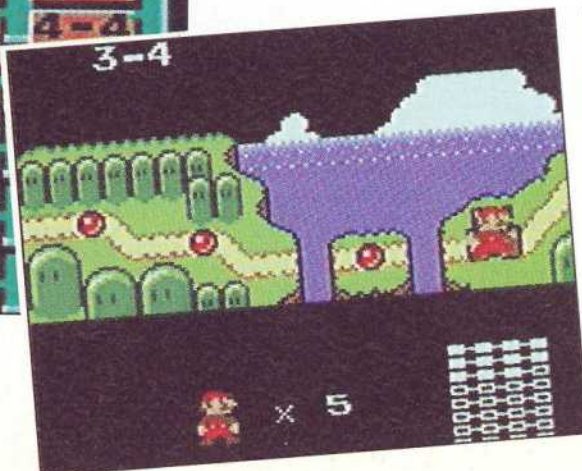
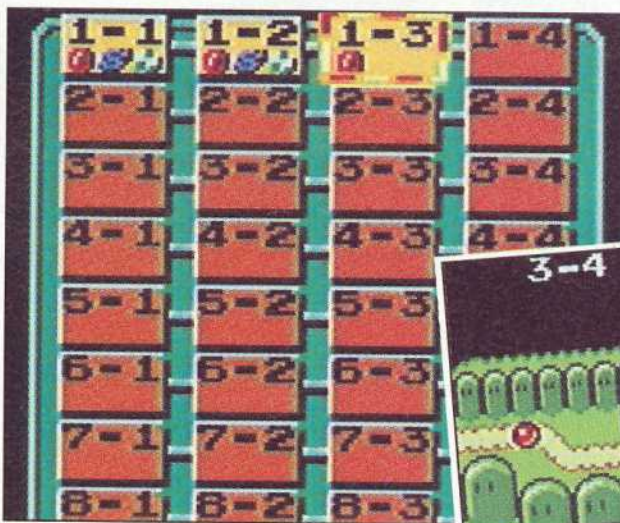


Euch die Arbeitskluft des weltbekannten Jump&Run-Helden über und fegt durch 32



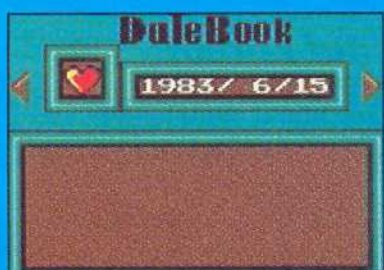
Level und die neugeschaffenen Bonusstages, um die gefangene Königstochter zu befreien. Verschiedene Extras helfen Euch, die Gegner zu besiegen ohne ihnen immer auf den Kopf springen zu müssen. Zauberpilze lassen Mario auf das doppelte seiner Größe anwachsen, was

ihn zumindest einmal vor einer Attacke schützt, und Feuerblumen erlauben Euch, flammende Kugeln auf die Widersacher zu schleudern. Ihr könnt auch für begrenzte Zeit



Bros. mit Gimmick

Unter dem Menüpunkt 'Gimmicks' findet Ihr mehrere verspielte Funktionen, die im NES-Modul nicht enthalten waren. Die 'Toybox' wartet mit einem Ka-



lender auf, der bis ins Jahr 3000 seine Gültigkeit hat (welcher Computer kann das schon bieten) sowie mit einem Orakel-spiel namens Fortune, das Euch kleine Glückseks-botschaften übermittelt. Im 'Album' lassen

sich Bilder und Medaillen anzeigen und mit Hilfe des Game-Boy-Printers ausdrucken. Die Bilder, von denen es im gesamten Spiel über zwanzig gibt, müßt Ihr zu-

erst finden und einsammeln. Zum Teil zeigen diese Bilder auch nur Ausschnitte, die Ihr dann im ausgedruckten Zustand zusammenfügen könnt.



Unverwundbarkeit erlangen, wenn Ihr einen der Zaubersterne ergattert.

Sobald

Ihr

einen

Level

durch-

quert habt,

steht Euch dieser

auch im neuge-

schaffenen Chal-

lenge-Modus zur

Verfügung.

Nun habt Ihr

die Aufgabe,

fünf rote Mün-

zen und ein

Yoshi-Ei aufzusammeln. Durftet Ihr im nor-

malen Durchgang

jede Teleporter-Ab-

kürzung benutzen,

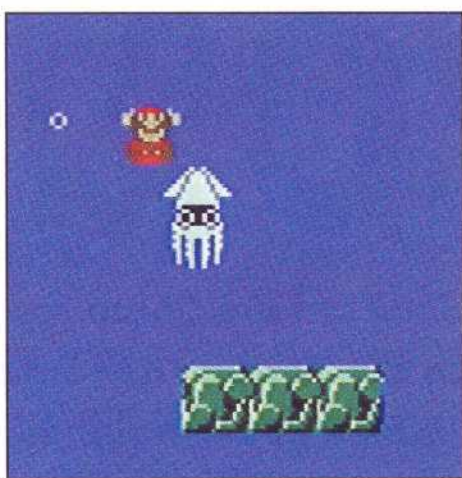
die Ihr entdeckt

habt, gilt eine solche

Wegersparnis in

diesem Modus als

Schummelei. Wer



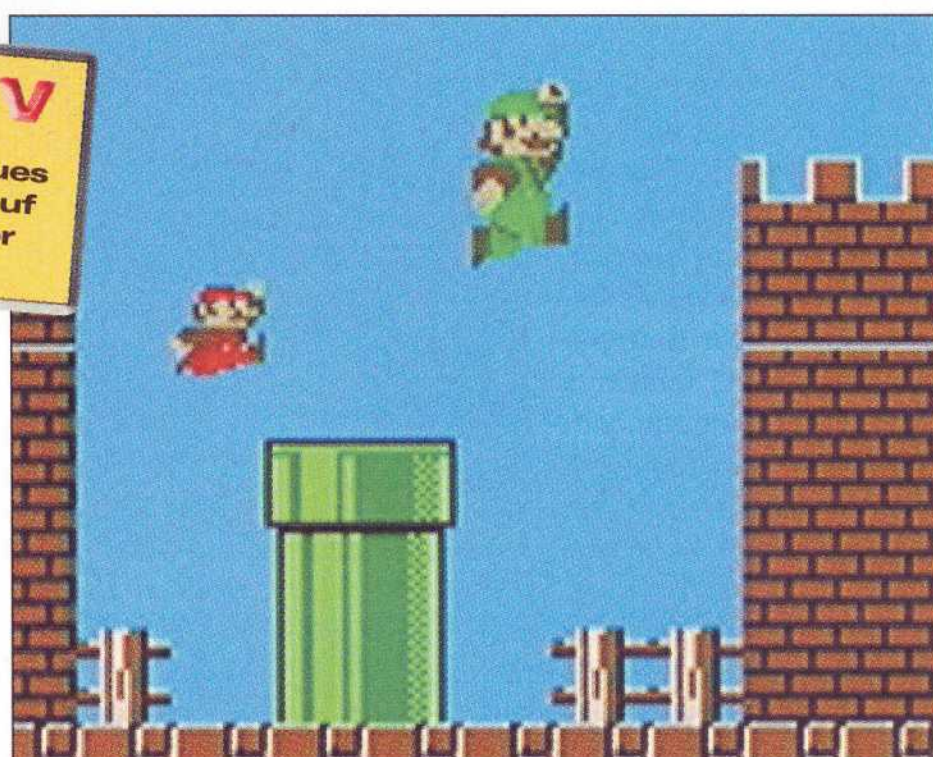
An den klassischen Spielelementen wie Plattformen, Gegnern und Power-Ups hat Nintendo nichts geändert. Warum auch, sie haben sich schon oft bewährt



sich an die Regeln hält, bekommt nach dem Durchmarsch die jeweils benötigte Zeit eingeblendet, um sie mit den erspielten Zeiten seiner Freunde vergleichen zu können.

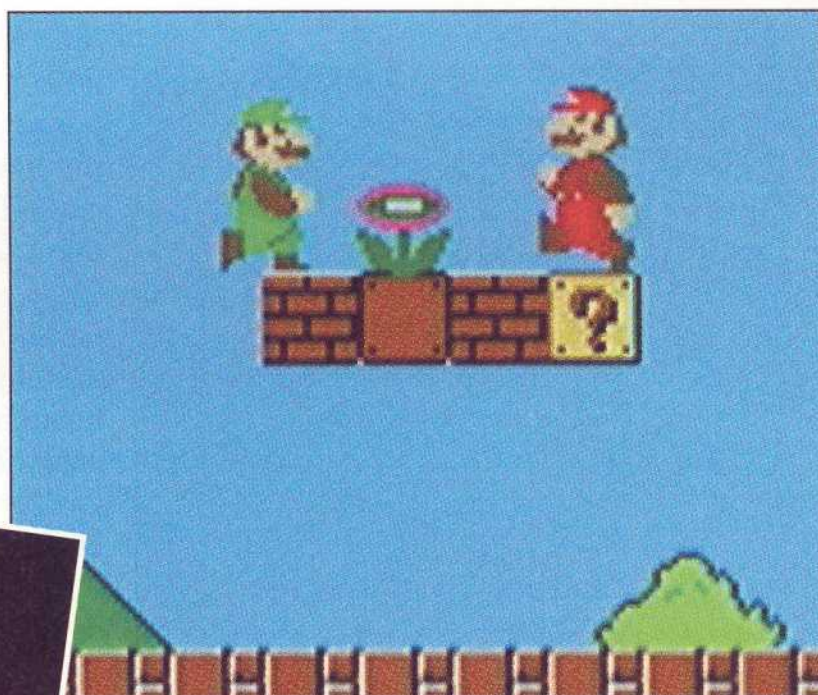
Apropos Freunde: Der Link-Modus bietet eine unterhaltsame Zweispieler-Variante, in der Ihr als Mario und Luigi ein Wettrennen gegeneinander veranstaltet. Ein wirklich lohnendes Zusatzangebot, mit dem der NES-Klassiker nicht aufwarten konnte.

Wenn Spieleumsetzungen betagter Klassiker stets mit ausreichend Neuerungen bedacht würden, wie in diesem Fall von Nintendo, wäre das eine feine Sache. *Super Mario Bros. Deluxe* ist ein Volltreffer für jeden Jump&Run-Fan, eine nostalgische Reise für NES-Veteranen und ein weiterer Beweis, zu welchen Dingen der Game



Boy Color fähig ist. Leider läuft das Spiel einzig und allein auf der Color-Variante, zeigt dort aber die fast schon selbstverständliche Qualität der schwarzen Module. Flüssig scrollen die Level trotz relativ detaillierter Darstellung der Hintergründe an Eurem Auge vorbei. Alle GBC-Besitzer, die Genre und Hauptcharakter zu schätzen wissen, sollten bei *Super Mario Bros. Deluxe* zugreifen.

Sebastian Krämer



Zurück zu den Wurzeln der beiden Klempner. *Super Mario Bros. Deluxe* schickt Euch auf einen schönen Nostalgie-Trip



RANKING				
1	138100	MCHLLE	2-2	
2	87550	JAMES	3-2	
3	85050	MICHL	1-4	
4	82050	JAMES	3-3	
5	78950	MICHL	2-1	
6	78300	MCHLL	3-4	
7	70400	MCHLL	3-4	
8	62950	MCHLLE	3-1	
9	60750	MCHLL	3-1	
10	52000	JAMES	3-3	

Gameplay 1

Die tolle Spielbarkeit des Originals hat nicht gelitten. Auch jetzt besticht das Leveldesign.

Dauerspaß 1-

Bereichert um die neuen Modi, bietet *Bros. Deluxe* noch mehr Anreiz als das NES-Modul.

Grafik 2+

Flüssiges Scrolling im Nostalgie-Look erzeugt eine schlichte aber umso stimmigere Optik.

Sound 2-

Die bekannten Melodien und Soundeffekte passen noch immer optimal zum Spielgeschehen.

Modulspeicher: ja
Systeme: GBC

Spieler: 1-2 (Link-Modus)
Level: 32 + Bonus
Schwierigkeit: mittel
Bildschirmtexte: deutsch
Speicherkapazität: 8 MBit
Erhältlich: im Handel

FAZIT
1-

Genre:
Action/Sport

Hersteller:
Midway

Entwickler:
Digital Eclipse

Preis:
ca. DM 70

720°

GAME BOY
COLOR

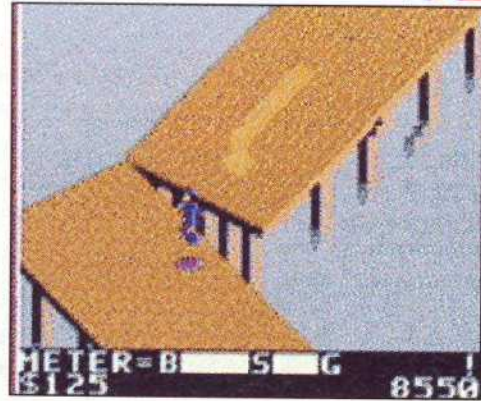
Der Wind weht Euch um die Ohren, wenn Ihr bei 720° auf Eurem Skateboard durch die Straßen der Stadt rast, über Schanzen springt und waghalsige Stunts in der Halfpipe zeigt.

Die City, die Ihr in 720° mit Eurem Skateboard unsicher macht, ist übersät mit verschiedenen großen Schanzen, die zu gewagten Sprüngen förmlich einladen. Für diese gibt es, je nach Schwierigkeitsgrad, mehr oder weniger große Geldbeträge als Belohnung, die in den vier Shops gegen besseres Equipment eingetauscht werden können. Außerdem wird pro Level ein höherer Betrag für den Eintritt in die vier Skater-Parks benötigt, in denen die eigentlichen Herausforderungen auf Euch warten. Im Abfahrtpark geht es darum, so schnell wie



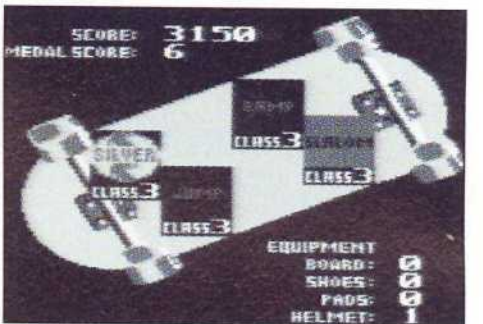
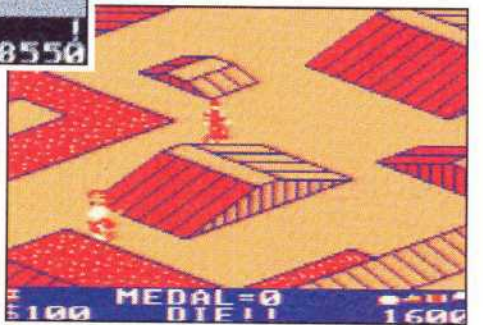
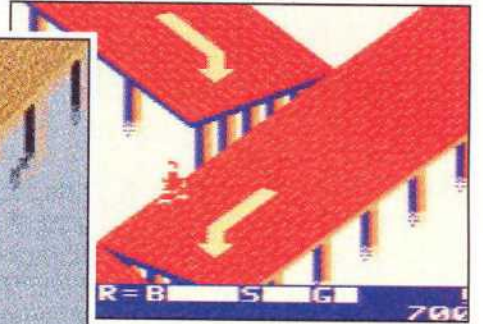
In der Stadt machen Euch andere Skateboarder und herumfahrende Autos das Leben schwer. Fallt bloß nicht vom Brett

Sind alle Parks eines Levels besucht worden, beginnt der nächste, in dem der Schwierigkeitsgrad gleich ein Stück höher ausgefallen ist. Nicht nur, daß Bodybuilder, Autos und andere Skateboarder Euch das Leben in der Stadt erschweren, indem sie Euch vom Brett stoßen wollen, auch die Parks sind nun schwie-



riger zu meistern. Die Landezonen im Schanzenpark sind kleiner, die Kurse im Abfahrts- und Slalompark tückischer, und in der Halfpipe gibt es nur noch für absolut coole Aktionen finanzielle Anerkennung.

Die guten Ideen, die in 720° stecken, wurden schlecht umgesetzt. Die Stunts unterscheiden sich nur durch die Anzahl der Umdrehungen des Brettes, und die Abfahrts- und Sla-



Um in den nächsten Park zu gelangen, müßt Ihr durch Stunts Geld verdienen

POSITIV
Ihr könnt bessere Ausrüstung einkaufen, vier Skate-Prüfungen

NEGATIV
Sehr begrenzte Stuntmöglichkeiten, mit der Zeit zu langweilig

lomprüfungen werden schon nach kurzer Zeit sehr langweilig. In erster Linie ist daran die Steuerung schuld, die zuwenig Möglichkeiten für Sprünge und Skatertypische Aktionen bietet. Ebenso simpel ist auch die Grafik ausgefallen, denn die Stadt wirkt für einen Titel, der für den Game Boy Color entwickelt wurde, zu farblos. Könnten Skateboardfans noch für einige Zeit Gefallen an 720° finden, sollten alle anderen ihr Geld lieber sparen, denn das Spiel bietet zuwenig Abwechslung.

Holger Reher

möglich eine Strecke herunterzufahren, um eine Medaille und noch mehr Geld zu gewinnen. Im Slalompark wartet ein ähnlicher Kurs, auf dem jedoch zusätzlich Tore aufgebaut sind, die es für eine gute Benotung zu durchfahren gilt. Der Stuntpark bietet mehrere aneinanderhängende Schanzen, von denen Ihr weite Sprünge möglichst sicher landen solltet, um zu einem guten Ergebnis zu kommen, und im Halfpipe-Park steht, wie der Name schon sagt, eine große Halfpipe. Auch auf der halben Röhre gibt es für gute Aktionen Geld und eine Medaille.



Gameplay	4+
Es gibt viel zuwenig Stunts, die Steuerung ist zu ungenau, und die Parks sind langweilig.	
Dauerspaß	4
Im Prinzip passiert immer dasselbe, nur der Schwierigkeitsgrad steigt mit der Zeit an.	
Grafik	4+
Die Grafik ist für ein Game-Boy-Color-Spiel zu trist, und die Kurse schweben frei im Raum.	
Sound	4
Die Dudelmusik und die Effekte werden schon bald dem Lautstärkerädchen zum Opfer fallen.	
Modulspeicher: nein, Paßwörter Controller Pak: GB, GBC, SGB	
Spieler 1 Level 4 Parks Schwierigkeit mittel bis hoch Bildschirmtexte deutsch Speicherkapazität 2 MBit Erhältlich im Handel	
FAZIT	4+

RUGRATS — DER FILM

GAME BOY
COLOR

Die Babys sind los! Erlebt ein spannendes Abenteuer mit den Hauptdarstellern der gleichnamigen Serie des Kindersenders Nickelodeon. Aber paßt auf, daß die Windel sitzt!



Als erstes müßt Ihr Euch mit Tommy den Weg durch das Haus seiner Eltern bahnen. Daran wollen ihn Spielzeugroboter, herumflatternde Greifvögel und noch jede Menge andere Gegner hindern

Der kleine Dil ist ausgebüchst, und seine Freunde machen sich Sorgen, daß ihm etwas zustoßen könnte. Deshalb ziehen sie los, um ihren Kumpel zu finden, doch bis dahin müssen viele Hindernisse überwunden werden. In jedem der sieben Level warten verschiedene umgebungstypische Hindernisse, denen es auszuweichen gilt. So hüpfen im Garten Maulwürfe von Loch zu Loch und Adler fliegen umher, im Keller zucken Blitze aus den elektronischen Apparaturen und unter Wasser machen den Abenteurern Zitteraale das Leben schwer. Um trotz dieser Widrigkeiten ans Ziel zu gelangen, bleiben Euch lediglich gut getimete Sprünge, da nur einer der beiden Knöpfe belegt ist und die Steuerung keine anderen Aktionen zuläßt. Glücklicherweise hinterläßt der Ausreißer eine Menge Spielsachen auf seinem Weg, die seinen Freunden die Suche nach ihm erleichtern. In vielen Abschnitten sind die Gegenstände aber nicht nur für die Orientierung gut, sondern müssen zur erfolgreichen Absolvierung eingesammelt werden, was sich als gar nicht so einfach herausstellt. Werdet Ihr nämlich von einem der vielen Gegner getroffen,



kehren alle bereits aufgenommenen Objekte wieder an ihre Ausgangsposition zurück, und das kann mit der Zeit ganz schön nerven.

Alle Level sind grafisch sehr unterschiedlich und liebevoll gestaltet und einem Game-Boy-



Color-Spiel würdig. Nur sollten es die Entwickler vor lauter Farbenwahn nicht versäumen, auch in mindestens gleicher Intensität an das Gameplay zu denken, denn erst dieses macht aus einem gutaussehenden Spiel auch ein gutes Spiel. Da ist die Möglichkeit, mit



der jeweiligen Figur springen zu können, doch recht wenig, auch wenn unterschiedlich langes Drücken des Knopfes, verschie-

den lange Sprünge bedeutet. Die Bootsfahrt kurz vor Schluß ist da noch ein Lichtblick und lockert den sonst eher eintönigen Spielablauf ein wenig auf.

Rugrats – Der Film ist sehr leicht und schnell auf dem einfachsten der drei Schwierigkeitsgrade durchzuspielen. Auch in den beiden anderen Einstellungen agieren die Gegner nicht schlauer, sondern es müssen einfach nur mehr Gegenstände aufgesammelt werden, so daß sich der Titel vor-

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Nickelodeon Soft
Preis:	ca. DM 70

Test GB



Die Bootsfahrt im sechsten Level bietet eine willkommene Abwechslung. Ansonsten wird nämlich andauernd nur gesprungen



wiegend an unerfahrene und durch die Thematik auch jüngere Spieler richtet. Profis sind hoffnungslos unterfordert und werden sich nach gut einer Stunde fragen, ob sie ihr Geld nicht besser in etwas anderes hätten investieren sollen.

Holger Reher

Gameplay	3
Immer nur Springen wird mit der Zeit recht langweilig. Zu wenig Aktionsmöglichkeiten.	
Dauerspaß	4
Geübte Spieler sind schon nach einer Stunde durch, für Anfänger bietet der Titel mehr.	
Grafik	2-
Der Thematik angemessen und sehr farbenfroh, ist die Grafik das beste am Spiel.	
Sound	3+
Pro Level gibt es ein anderes Stück, das die jeweilige Atmosphäre gut unterstützt.	
Modulspeicher:	nein, Paßwörter
Systeme:	GB, GBC, SGB
Spieler	1
Level	7
Schwierigkeit	leicht
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	2 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	3-

Genre:
Action/Jump&Run

Hersteller:
GT Interactive

Entwickler:
Torus Games

Preis:
ca. DM 70

BEAVIS AND BUTT-HEAD

He, he, he ... Cool! Fire! Fire! Yeah, Fire is cool
... äh ... höhöhö ... asswipe ... deng-deng-deng
... **This sucks!** Boioioioiong! He, he, he ...

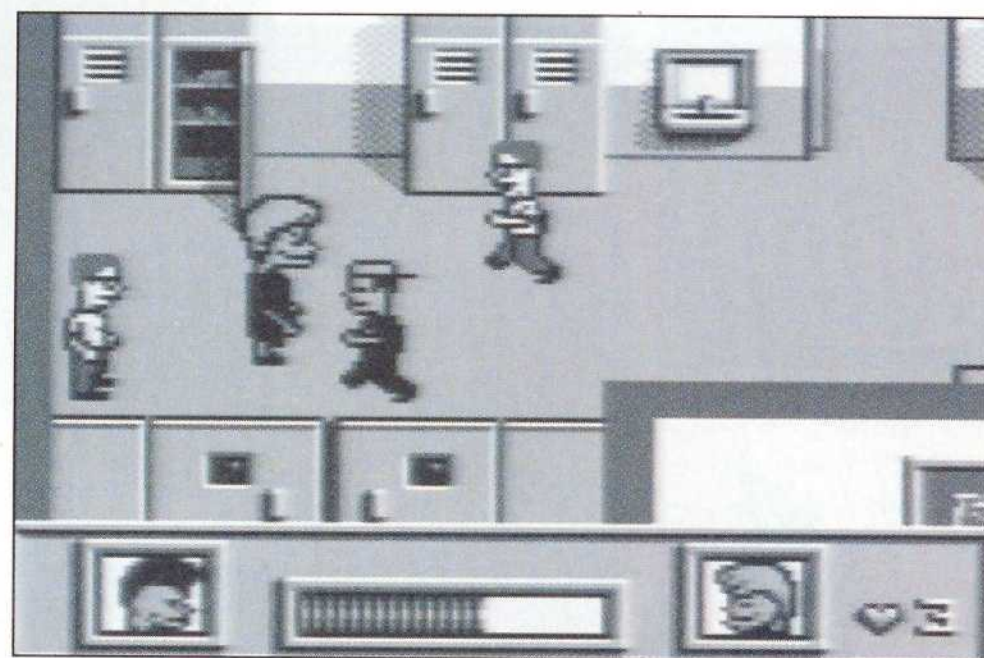
Da wird doch der Hund in der Pfanne verrückt! Die Katastrophe *Men in Black* ist noch nicht einmal ganz verkräftet, da erwartet uns schon das nächste Unheil. Beavis und Butt-Head verschrecken fortan die Kunden aus allen Läden, in denen das Modul angeboten wird. An den Gesichtern der beiden MTV-Stars, die das Cover zieren, liegt das nicht unbedingt. Ein einziges, halbminütiges Probespielchen dürfte

POSITIV

In den Optionen
könnt Ihr den
Sound abstellen



jedoch genügen, um das Modul umgehend auf den Tresen zu donnern und dann das Geschäft mit hängender Miene zu verlassen. Gründe dafür gibt es einige. Zuerst fällt auf, daß *Beavis and Butt-Head* kein Game-Boy-Color-Modul ist – in der heutigen Zeit etwas arm. Und fangt Ihr dann an zu spielen, seid Ihr sprachlos.



Ungenauer kann man sich eine Steuerung oder Kollisionsabfrage kaum vorstellen. Aus dieser Situation könnt Ihr einfach nicht ohne Energieverlust herauskommen

Das Spiel beginnt im Klassenraum der beiden Chaoten. Aus der Vogelperspektive steuert Ihr Beavis (das ist der Blonde) und erhaltet gleich bei der ersten Berührung mit einem sitzenden Klassenkameraden den Hinweis, zu einem Typen in der Ecke zu gehen. Ihr stiefelt hin und seht tatsächlich einen Jungen dort herumlaufen.

Wahnsinn, denkt Ihr, wenn ich den berühre, bekomme ich etwas! Weit gefehlt, beim ersten Kontakt verliert Ihr schwachsinnigerweise Energie, obwohl Ihr gar nicht gehauen werdet. Andere Gegner sind zum Beispiel Hunde, Ratten und Spinnen.

Wehren dürft Ihr Euch jedoch erst, wenn Ihr ein Pusterohr gefunden habt. Aber da weder die Steuerung noch die Kollisionsabfrage in irgendeiner Weise genau ausgefallen ist, könnt Ihr Euch das Geballer auch sparen und einfach ausweichen. Hier und da trifft Ihr noch auf Personen, denen

NEGATIV

Ihr könnt den
Sound auch
wieder anstellen



Ihr bestimmte Dinge bringen sollt. Komischerweise tauchen jene erst auf, nachdem Ihr Euch unterhalten habt.

Solltet Ihr nach den ersten beiden Leveln noch nicht vom begleiterscheinenden Frust erdrückt worden sein, könnt Ihr das im dritten nachholen. Weiter werdet Ihr bestimmt nicht freiwillig spielen. Dort nämlich seht Ihr die Spielfigur von der Seite und müßt hüpfen. Dabei wurde die Steuerung noch mehr verhunzt, als sie ohnehin schon ist. Hinzu kommen unfair platzierte Gegner (den Hinweis in der Anleitung, daß dort das Timing wichtig ist, könnt Ihr knicken) und Abschnitte, die sich ständig wiederholen.

Ganz im Ernst: Laßt bitte die Finger von diesem Schnellschuß! Wenn Ihr Beavis und Butt-Head über alles liebt, dann laßt Euch das Spiel schenken und klebt Euch die Verpackung an die Wand. Wenn nicht, dann vergeßt einfach, daß dieses Modul existiert!

Tobias Partetzke



Nur im Titelschirm stehen die Animationen der Serie in nichts nach

Gameplay

5

Eine unfaire Stelle jagt die nächste. Abwechslung wird allenfalls äußerst klein geschrieben.

Dauerspaß

5

Wer *Beavis and Butt-Head* mehr als einmal durchspielt, erhält von uns 'ne Auszeichnung.

Grafik

4+

Die Grafik ist erträglich, was man von der Kollisionsabfrage nicht behaupten kann.

Sound

5+

Daß man den Sound in den Optionen abstellen kann, steht nicht umsonst im Positiv-Kasten.

Modulspeicher: nein, Paßwörter
Systeme: GB

Spieler 1
Level 10
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte englisch
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
5

KLUSTAR

Tetris-Klone gibt es wie Sand am Meer, doch wirklich neue Ideen waren bei allen Titeln eher Fehlanzeige. Mit Klustar kommt jetzt endlich frischer Wind in das schon alte aber immer noch geniale Spielprinzip.



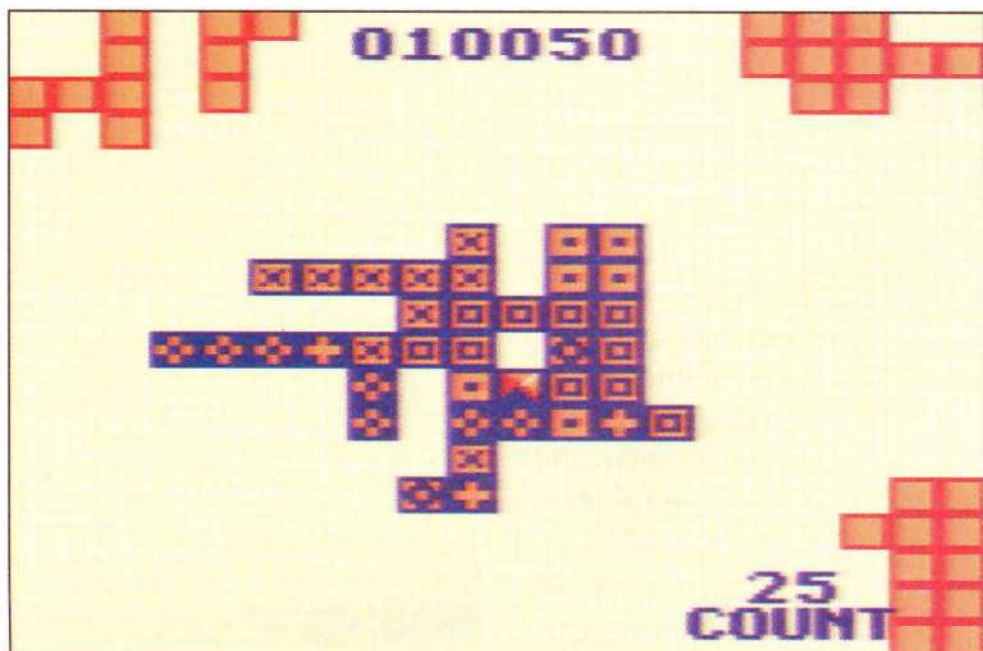
Genre:
Puzzlespiel

Hersteller:
Infogrames

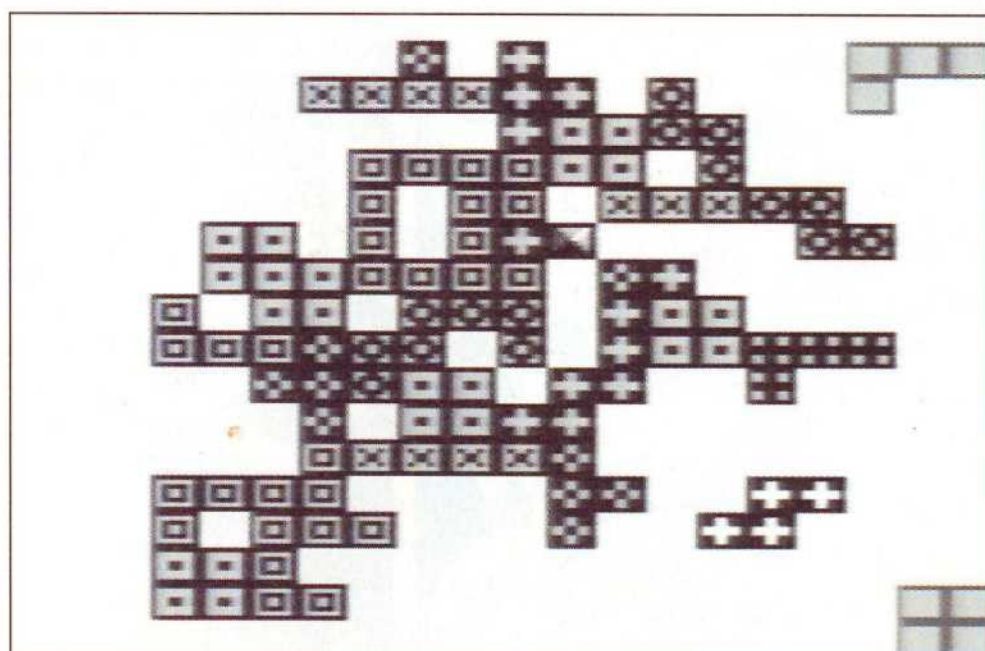
Entwickler:
Rebellion

Preis:
ca. DM 70

Test GB

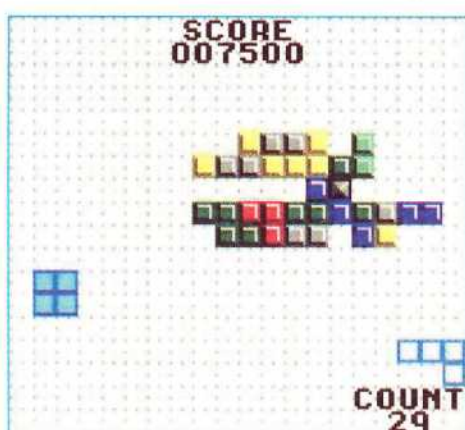


Solltet Ihr es einmal nicht schaffen, einen Stein rechtzeitig anzudocken, schwebt dieser bis zum Bildschirmrand. Dadurch wird der Platz noch mehr eingeschränkt

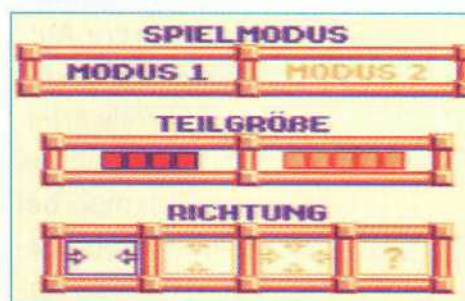
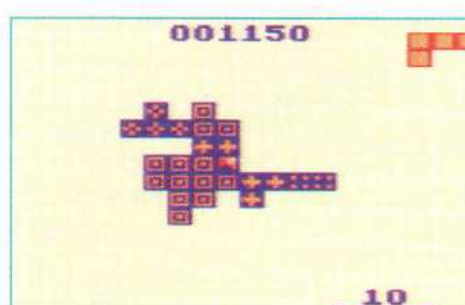


Wenn das Gebilde aus Puzzlestücken eine solche Dimension angenommen hat, gibt es kaum noch ein Entrinnen, denn es lässt sich nun nicht mehr drehen

Fallen bei *Tetris* die verschiedenen Steine immer von oben herab und müssen auf dem Boden angeordnet werden, stürzen sie bei *Klustar* wahlweise von allen Seiten auf Euch ein. Dementsprechend gibt es auch keinen Boden, sondern die Puzzlestücke müssen in der Mitte des Bildschirms möglichst passend ineinandergeführt werden. Dafür steht Euch ein freibeweglicher Cursor zur Verfügung, mit dem Ihr die einzelnen Bauteile aufnehmen und drehen könnt. Mit jedem weiteren Stück wird dieses Gebilde natürlich größer, glücklicherweise aber lösen sich nach der Bildung einer quadratischen Fläche, mit einer zu Beginn des Spiels festgelegten Größe, die entsprechenden Steine wieder auf. Danach ziehen sich die verbleibenden Stücke zusammen, und es gibt wieder genügend Platz. Anfänger können sich zunächst



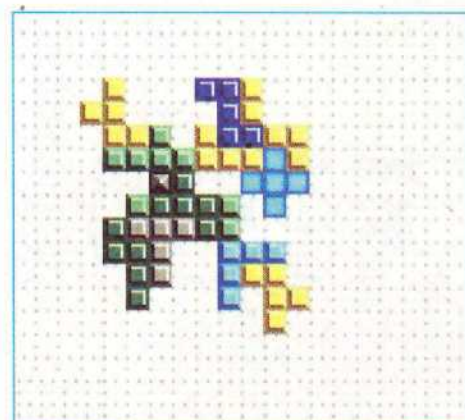
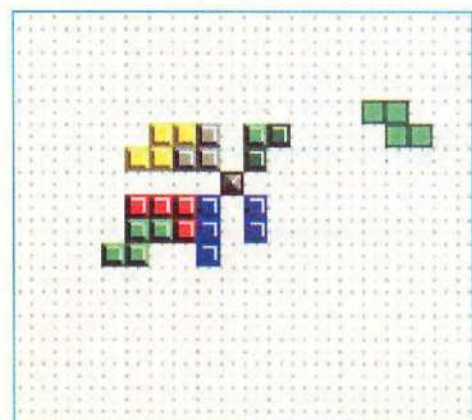
auf eine der beiden Varianten konzentrieren, bei denen die Objekte entweder nur von oben und unten oder von links und rechts auf den Bildschirm schweben. Erst als Fortgeschrittene solltet Ihr Euch von allen Seiten beschießen las-



sen, denn ehe Ihr Euch verseht, ist die Fläche zugebaut und das Spiel zuende. Beherrscht Ihr jedoch auch diesen Modus nach einiger Zeit im Schlaf, bleiben Euch noch die Optionen, die Geschwindigkeit zu erhöhen, die Fläche, die das Auflösen der Steine bewirkt, zu vergrößern und die Steine selbst größer zu dimensionieren. Außerdem gibt es noch den Countdown-Modus, bei dem Ihr mit nur 32 Auflösungen so viele Punkte wie möglich ma-

chen müßt. Ist auch das keine wirkliche Herausforderung mehr, tretet Ihr einfach per Link-Kabel gegen einen Kumpel an. Bei *Klustar* wurde mit Hilfe der bereits bekannten *Tetris*-Steine ein völlig neues Spielsystem geschaffen. Die Idee mit den von allen Seiten auf Euch zufliegenden Puzzlestücken ist einfach genial und faszinierend. *Klustar* wird Euch für lange Zeit fesseln und Eure Köpfe zum glühen bringen - wie einst *Tetris*.

Holger Reher



Gameplay	1
Klustar ist so faszinierend wie das Ur-Tetris, aber noch um einiges kniffliger.	
Dauerspaß	1
Das gute an Puzzlespielen wie Klustar ist, daß man sie nie durchspielen kann.	
Grafik	3-
Die Menüs sind nett designt, und auch aus den kleinen Steinen wurde das beste gemacht.	
Sound	4-
Dasselbe Stück beginnt immer wieder von vorne und geht ziemlich auf die Nerven.	
Modulspeicher:	nein
System:	GB, GBC, SGB
Spieler:	1-2 (Link-Kabel)
Level:	2 Spielmodi
Schwierigkeit:	8 Stufen
Bildschirmtexte:	deutsch
Speicherkapazität:	2 MBit
Erhältlich:	im Handel
FAZIT	1

Genre:
Flipper

Hersteller:
Take 2

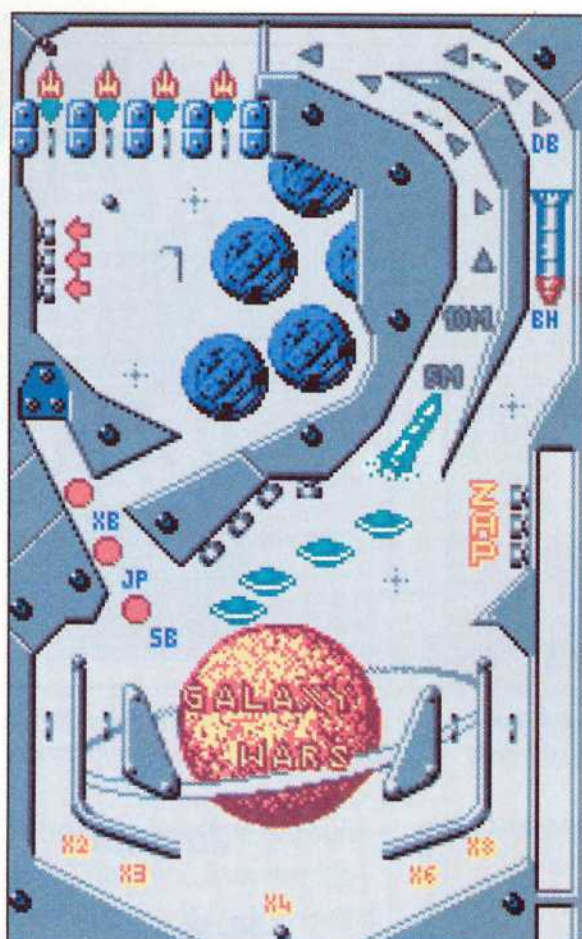
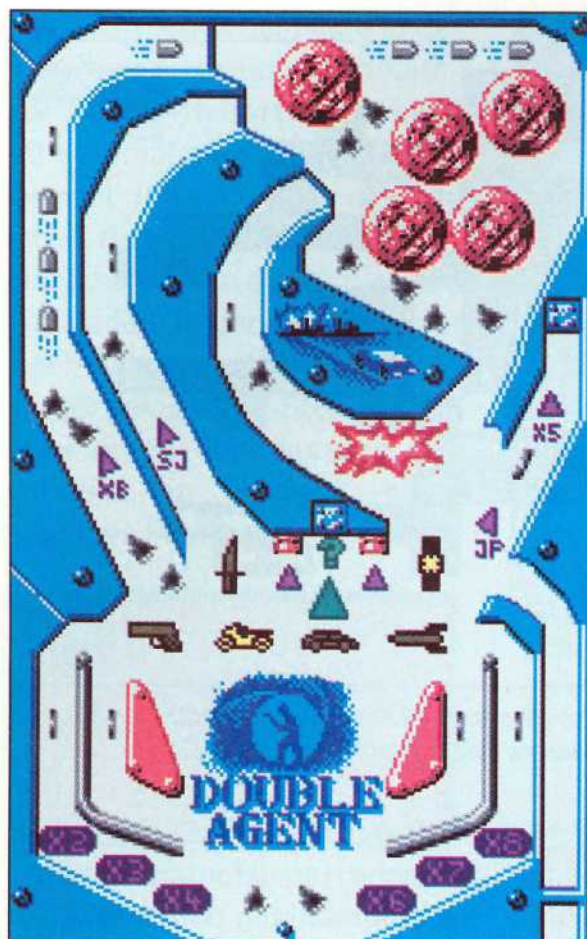
Entwickler:
Tarantula Studios

Preis:
ca. DM 70

HOLLYWOOD PINBALL

GAME BOY
COLOR

In fast jeder Kneipe steht in irgendeiner Ecke ein Flipper. Auch als Videospiel erfreuen sich die Tische seit jeher größter Beliebtheit.



Die unglaubliche Ähnlichkeit der Flipper lässt sich an diesem Beispiel deutlich zeigen: Double Agent und Galaxy Wars unterscheiden sich fast nur durch den seitenverkehrten Aufbau

Bei Hollywood Pinball stehen Euch sieben verschiedene Flipper zur Verfügung, die jeweils einen bekannten Hollywood-Film adaptieren. So ist *Der weiße Hai* ebenso vertreten wie der peitschenschwingende *Indiana Jones*, nur daß die Tische aus Lizenzgründen andere

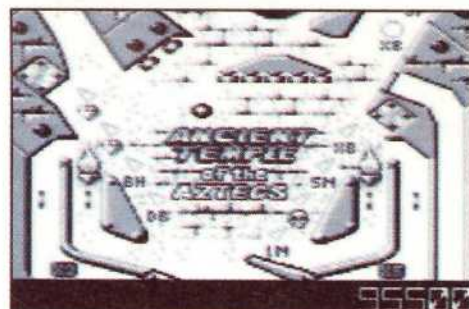
Namen haben. Bei jedem Flipper müßt Ihr eine oder mehrere Aufgaben durch Treffen der angezeigten Ziele erfüllen. So gilt es zum Beispiel, bei *Galaxy Wars* zunächst einige Raketen zu sammeln, um sie hinterher auf den imaginären Feind abzufeuern. Bei *The Legend of Robin Hood* ersetzen

Pfeile die Rolle der Raketen. In ihrem Aufbau unterscheiden sich die Tische noch weniger voneinander als in ihrer Thematik. Zwei bis drei Locks, zwei Bahnen nach oben und einige Ziele sollen reichen und sind fast immer identisch angeordnet. Außerdem scheinen die Bumper wahllos gesetzt und halten die Kugel manchmal bis zu einer halben Minute im oberen Drittel, wodurch der Spielfluß stark behindert wird. Darüber hinaus wird die Kugel ab und zu durch eine seltsame Kraft ge-

bremsst und ist generell in ihrem Abprallverhalten nicht sehr realitätsnah. Einige Tische bringen trotzdem mittelfristig Spaß und laden zu einem Spielchen zwischendurch ein, während andere schon nach kurzer Zeit langweilen und nie wieder angewählt werden.

Hollywood Pinball kann trotz der großen Anzahl an Flippern nicht sehr lange begeistern, denn dafür sind die Tische zu ähnlich und unspektakulär aufgebaut. Extraspiele, Rampen und Laufbahnen sucht man vergebens, so daß die Motivation sehr schnell in den Keller sinkt. Manchmal ist Masse eben nicht gleich Klasse.

Holger Reher



POSITIV

Sieben verschiedene Flipper, gut für ein Spiel zwischendurch

NEGATIV

Die Tische ähneln sich zu stark, das Kugelverhalten ist unrealistisch

Gameplay

4+

Ab und zu hakt die Kugel, und die vielen Bumper halten sie ewig lang auf.

Dauerspaß

3-

Leider bieten die sieben Flipper nicht den erwarteten Dauerspaß, da sie sich sehr ähneln.

Grafik

4

Die Flipper hätten alle ein wenig interessanter und farbenfroher gestaltet werden können.

Sound

2-

Pro Tisch gibt es einen anderen Soundtrack, der unauffällig im Hintergrund spielt.

Modulspeicher: nein
Controller Pak: GB, GBC, SGB

Spieler 1
Level 7
Schwierigkeit leicht bis mittel
Bildschirmtexte Deutsch
Speicherkapazität 2 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
3-

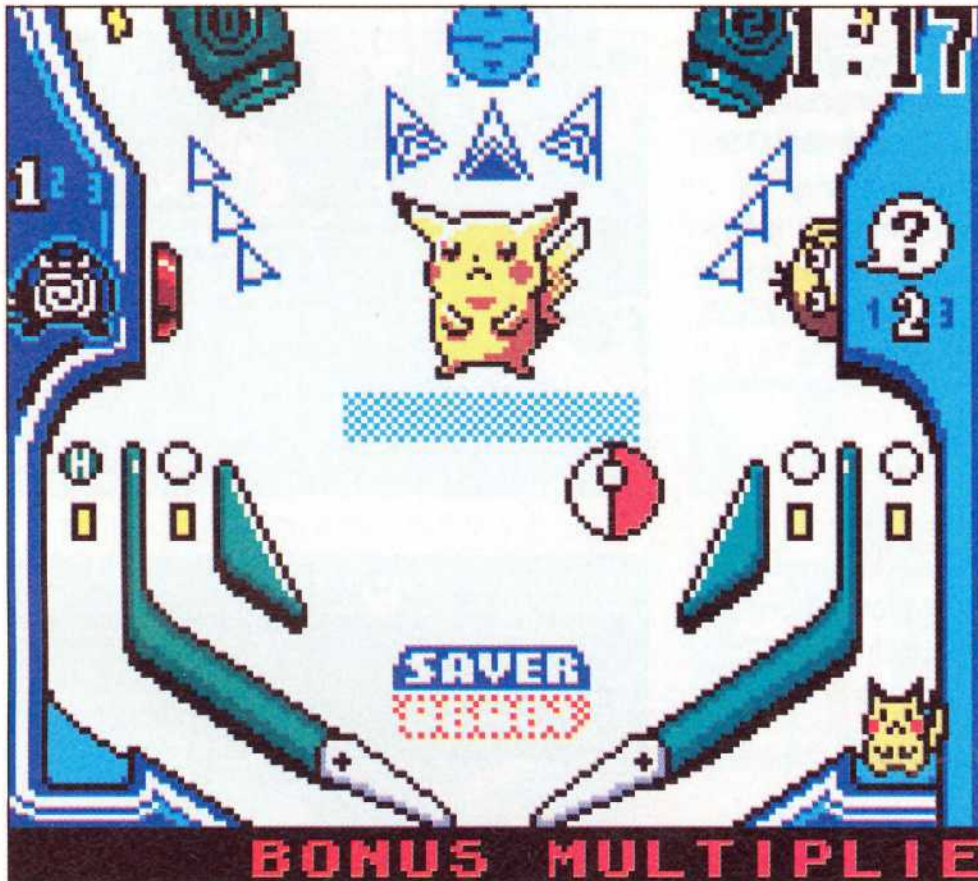
POKÉMON PINBALL



Genre:	Flipper
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	HAL Inc./Jupiter Cp.
Preis:	ca. DM 100

Test GB

In Japan verkauft sich zur Zeit alles, was auch nur im geringsten etwas mit Pokémon zu tun hat. Der große Erfolg des Rumble-Moduls Pokémon Pinball hat aber sicherlich auch etwas mit der hervorragenden Spielbarkeit des Flippers zu tun.



Bei einem Pokémon-Spiel darf Pikachu natürlich nicht fehlen. Das japanische Pendant zu Mickey Mouse ist als fangbares Pocket Monster und Ballretter vertreten

Bedeutet bei anderen Flippnern ein unrealistisches Verhalten der Kugel sofort eine Abwertung, so ist es bei *Pokémon Pinball* nicht weiter schlimm. Der Titel erhebt nämlich nicht den Anspruch, sehr realistisch zu sein, sondern ist eher im Bereich der Fun-Spiele anzusiedeln.

Den Hintergrund bilden die in Japan allseits beliebten Pocket Monsters, die es mittels geschicktem Jonglieren der Kugel einzufangen gilt. Dabei ist die Bezeichnung Kugel eigentlich grob untertrieben, denn womit Ihr auf die verschiedenen Ziele schießt,

hat schon das Ausmaß eines kleinen Balles.

Zu Beginn wählt Ihr Euch einen von zwei möglichen Tischen aus. Danach wird per Zufallsgenerator



entschieden, in welcher Umgebung Ihr Euch befindet, wobei der Flipper zwar derselbe bleibt, die Monster, die Ihr fangen könnt, sich aber ändern. So kommen im Wald völlig andere Wesen vor als in Flußnähe. Das interessante daran ist, daß Ihr Euch mit der Zeit einen ganzen Zoo der kleinen Monster zulegen und diese sogar noch trainieren könnt. Das geschieht durch Treffen angezeigter Ziele, die jedoch so groß dimensioniert sind, daß Ihr fast gar



nicht daneben schießen könnt. Überhaupt ist der Flipper sehr einfach zu spielen, und es kommt äußerst selten vor, daß der Ball ins Aus rollt.

Die eigentliche Herausforderung liegt daher auch in den Zwischenprüfungen, in denen Ihr zum Beispiel mit dem Ball einen Gegner vernichten oder wie beim Bowling viele Pins abräumen müßt. Bei gutem Abschneiden wird dadurch aus einem einfachen Monster ein wesentlich stärkerer Vertreter der jeweiligen Gattung. Nennt Ihr erst einmal ein paar Exemplare Euer Eigen, könnt Ihr jederzeit mit einem gezielten Schuß den Ball in die Höhle befördern. Daraufhin erscheint ein Menü, in dem Ihr Euch das Monster aussuchen dürft, das als nächstes trainiert werden soll. Dabei verändert sich die Oberfläche des Tisches immer wieder, und neue Locks, Bahnen oder Bumper kommen hinzu, die weitere Überraschungen für Euch bereithalten.



Pokémon Pinball garantiert langanhaltenden Spielspaß. Durch die große Anzahl an Monstern, die es zu finden gibt, aber auch durch den ständig wechselnden Aufbau des Flippers ist für genügend Abwechslung gesorgt.

Holger Reher



In den Extraspielen müßt Ihr unter anderem Zwischengegner abschießen

Gameplay	2+
Entspanntes Flippern ist angesagt. Manche werden stören, daß der Ball selten ins Aus rollt.	
Dauerspaß	1-
Bis Ihr die 150 (!) Monster eingefangen und trainiert habt, vergeht eine Weile.	
Grafik	2-
Die Tischoberfläche wird durch Einblendungen der Monster und Umgebungen aufgelockert.	
Sound	2
Die witzigen Soundeffekte und die nette Dudelmusik passen zum Spiel.	
Modulspeicher:	ja
Systeme:	GB, GBC, SGB
Spieler:	1
Level:	1
Schwierigkeit:	einfach
Bildschirmtexte:	englisch
Speicherkapazität:	4 MBit
Erhältlich:	als Import (ip)
FAZIT	1-

TIPS & TRICKS wanted!

Psst ... nicht weiterlesen!

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 sehen sie am Ende völlig konfus aus. 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-Freibabos**. 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:
Laurens Pestel, Wedel
Stefan Dröge, Meckenheim
Robert Kaderka, Rodgau

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

TIPS &

NINTENDO 64

All-Star Baseball 2000

Spieler in Echten verwandeln

Beginnt ein Einzelspiel im Kaufmann-Stadion! Sobald ein Spieler eines der Schilder trifft, auf dem „Win a Lizard“ steht, verwandeln sich sämtliche Teamkollegen in Echten.



Super-Fastball

Haltet im Arcade-Modus während des Werfens C↓ + A gedrückt, um einen Fastball zu werfen, der nicht getroffen werden kann! Ihr müßt die Knöpfe so lange halten, bis der Ball das Schlagmal erreicht hat.



The Legend of Zelda - Ocarina of Time

Zwischengegner im Wassertempel leicht besiegen

Im Wassertempel stellt der Zwischengegner, Links eigenes Abbild, sicherlich für einige eine Hürde dar. Um ihn mühelos zu besiegen, haben sich zwei Möglichkeiten bewährt: Zum einen könnt Ihr statt des Schwerts auf Euren Hammer zurückgreifen. Der richtet ausreichend Schaden an und kann nicht geblockt werden. Die andere Möglichkeit ist, den Gegner mit frontalen Schwertstichen (nach vorne drücken und zuschlagen) zu erledigen. Auch dagegen weiß der Widersacher kein wirksames Mittel.



Laurens Pestel, Wedel

Lode Runner 3-D

Levelanwahl

Pausiert das Spiel, haltet Z und drückt R, B, A, B, A, C↑, C↓, C←, C→, C↑, C↓, C←, C→! Zur Bestätigung ertönt

ein Sound. Unter dem neu erschienenen Punkt „Unlock Worlds“ könnt Ihr daraufhin jeden Level direkt anwählen.

Rampage 2: Universal Tour

Als Ralph spielen

Gebt als Paßwort „LVPVS“ ein!



Als Lizzie spielen

Gebt als Paßwort „S4VRS“ ein!

Als George spielen

Gebt als Paßwort „SM14N“ ein!



TRICKS

Shorties

Als Mykus spielen
Gebt als Paßwort
„NOT3T“ ein!

**Als verbesserter Myu-
kus spielen**
Gebt als Paßwort „B1G4L“ ein!



Space Station: Silicon Valley

Bonusspiel freischalten

Drückt im Zonen-Auswahlbildschirm ↓, ↑, Z, L, ↓, ←, Z, ↓! Daraufhin solltet Ihr ein



Geräusch vernehmen. Begeht Euch nun in eine beliebige Zone, geht wieder heraus und kehrt zum Zonen-Auswahlbildschirm zurück! Von diesem Punkt aus erscheint ein verstecktes Bonusspiel, das wohl eine Mischung aus den Spielhallen-Klassikern *Asteroids* und *Defender* darstellen soll.

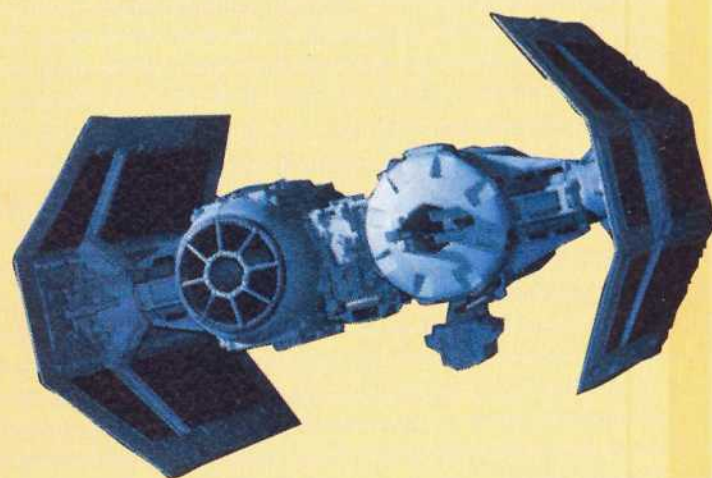
Star Wars: Rogue Squadron

Entwicklerteam betrachten

Wie wir in TOTAL! 4/99 bereits angekündigt hatten, birgt *Rogue Squadron* noch ein paar Geheimnisse. Gebt Ihr als Paßwort „BLAMEUS“ ein, dürft Ihr ein Gruppenfoto des



gesamten Entwicklerteams bestaunen. Übrigens: Der Ewok, C-3PO, Yoda, Chewbacca und alle anderen bekannten Gesichter waren nicht sooo direkt an der Entwicklung beteiligt ... Doch das ist nicht alles: Gebt Ihr daraufhin „HARDROCK“ als Paßwort ein und kehrt zurück ins Hauptmenü, wird Lukes Gesicht durch das Konterfei des Factor5-Teamkollegen Thomas Engel ersetzt. Und das ist immer noch nicht alles: Es gibt für jeden Mitarbeiter von Factor5 ein solches Paßwort! Ihr könnt ja mal ein wenig ausprobieren. Aber das war es immer noch nicht: Die eigentliche Überraschung haben wir noch gar nicht bekanntgegeben. Das tun wir auch diesmal nicht, weil wir so gemein sind ... Nein, der Grund liegt darin, daß LucasArts den entsprechenden Code einfach nicht rausrücken will. So, nun könnt Ihr Euch auf die nächste Ausgabe freuen!



Alle 103 Abschüsse in Mission 10

Sicher habt Ihr schon bemerkt, daß es im Level „Die Straflager von Kessel“ sehr schwierig ist, die 103 für die Goldmedaille benötigten Abschüsse zu erreichen, obwohl Ihr viele Feinde

vernichtet habt. Das liegt daran, daß Ihr nicht genügend Soldaten abschießt. Wenn Ihr einen Rundflug über die verschiedenen Anlagen macht, dürft Ihr auf keinen Fall die flachen Gebäude zerstören, bevor das Shuttle ankommt. Nachdem nämlich die Fähre für die Rettungsaktionen in den Lagern landet, kommen nach einer kurzen Zeit mehrere imperiale Soldaten aus den Gebäuden gestürmt. Paßt jedoch auf, daß Ihr nicht aus Versehen Eure eigenen Landsleute abknallt! Ihr solltet auch in den Randgebieten nach AT-STs und Dreierformationen von Suchdroiden Ausschau halten.

Übrigens eignet sich der V-Wing für diese Aufgabe am besten, da das Zeitlimit wieder einmal sehr niedrig angesetzt ist und Ihr mit den Spliterraketen die TIE-Fighter am schnellsten loswerdet.

Stephan Dröge, Meckenheim



Gamebuster-Codes

TIPS & TRICKS

GAME BOY!

Castlevania II

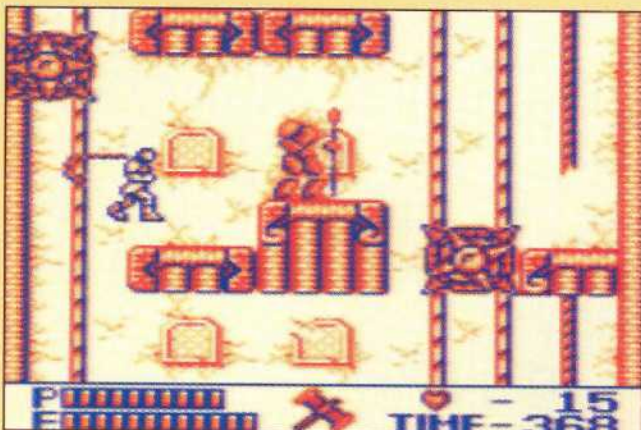
Paßwörter

Status Paßwort

9 Leben	KKHH
Gegen Dracula antreten	AHKH
Hoher Schwierigkeitsgrad	-A-A
Letztes Schloß	HAK-

Legende: H = Herz; K = Kerze; A = Auge;
- = leeres Feld

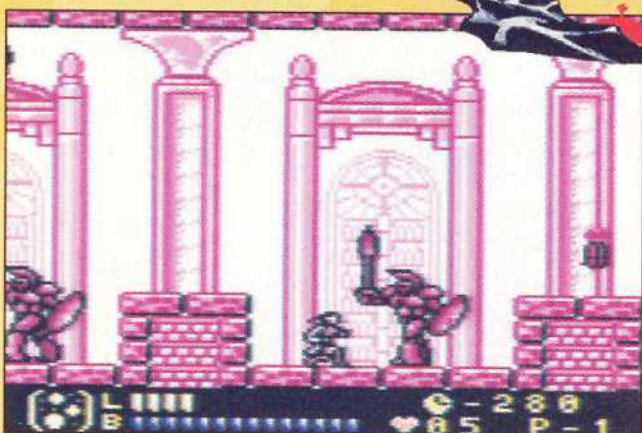
Michael Brass, Nordhorn



Castlevania Legends

Levelcodes

Level	Code
1	KrAAU
2	KrKr-F



3	KAUK
4	KWFF
5	FKKF

Legende: Kr = Kreuz; A = Axt; U = Uhr; F = Fleisch; K = Kerze; W = Weihwasser;
- = leeres Feld

Pawel Natalli, Hannover

Final Fantasy Legend

Soundmenü

Auch der erste Teil der legendären Trilogie kann durch eine fesselnde Storyline, hochdramatische Ereignisse und nicht zuletzt eine traumhafte Musikuntermalung begeistern. Wollt Ihr die Stücke in Ruhe genießen, dann drückt im Titelbildschirm ↓, Start und B für etwa fünf Sekunden!

Mulan

Levelcodes

Level	Code
1	JSFPW
2	QGHX
3	TZDML
4	RCVNJ
5	PGDSH

Pawel Natalli, Hannover

Hallo, Action-Replay-Fans!

Die auf dieser Seite abgedruckten Parameter funktionieren nur in Verbindung mit dem Action-Replay (Version 1, 2 oder 3 für das SuperNES) oder mit dem Game Buster für das N64. Die UK-Codes funktionieren mit der englischen Version des Game Busters, die US-Codes mit der amerikanischen. In seltenen Fällen kann es vorkommen, daß UK-Codes nicht mit den deutschen Spielen kompatibel sind. Wer daheim Codes herausgefunden hat, der meldet sich bitte schriftlich bei uns. Noch ein kleiner Hinweis: Die Parameter für das ARP I und das ARP III sind extra gekennzeichnet, demnach gelten alle anderen ARP-Codes automatisch für das ARP II. Unsere Adresse lautet:

X-plain Verlag
TOTAL! ARP-Codes
Friedensallee 41
22765 Hamburg

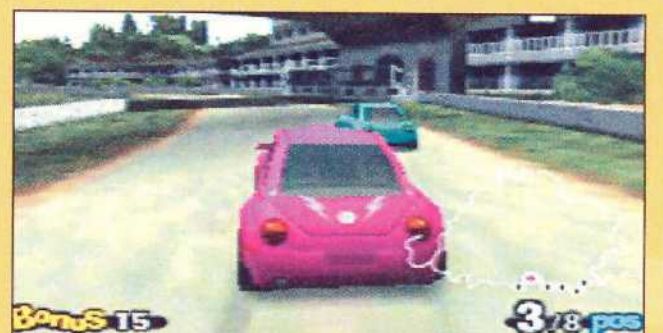
Besonderen Dank an Rossi (E-Mail).

Beetle Adventure Racing

8002 CFF7 000B	alle Wagen
8002 CFF3 0006	alle Strecken

Mit den unten stehenden Codes werden die entsprechenden Szenarien für die Multi-Level freigegeben.

8002 D000 0001	Flughafen
8002 D001 0001	Parkhaus
8002 D002 0001	Stadion
8002 D003 0001	Schloß
8002 D004 0001	Eisschollen
8002 D005 0001	Vulkan
8002 D006 0001	Wüste
8002 D007 0001	Hochhäuser
8002 D008 0001	Wälder



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: Nintendo 64 – Die kommenden Spiele, Videokult Anime, 64DD-Reportage
N64-Tests: King of Pro Baseball, Wave Race 64
SNES-Tests: The Lost Vikings II
GB-Tests: Mole Mania
Tips&Tricks: DKC 3 (Teil 3)
Poster: Blast Corps

TOTAL! 5/97

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

TOTAL! 6/97

Specials: Jubiläum – 4 Jahre TOTAL!, DigiPen, die Programmierer-Uni
N64-Tests: Mario Kart 64
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 (Mother 3, Quest 64, Zelda 64)
N64-News: Diddy Kong Racing
N64-Tests: F1 Pole Position 64, frisch indiziertes Spiel, LylatWars
GB-Tests: Tetris Plus
Tips&Tricks: frisch indiziertes Spiel, Lucky Luke, Mona 2
Poster: Bomberman 64

TOTAL! 11/97

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

TOTAL! 12/97

Specials: Anime&Manga, Final-Fantasy-Report (NES), KaufTips – Soft- und Hardware, Soundreport
News: Nintendo Space World '97
N64-Tests: DKR, San Francisco Rush, Fußball-Vergleichstest
SNES-Tests: Arkanoid
GB-Tests: Donkey Kong Land 3
Tips&Tricks: Nintendo 64-Special (frisch indiziertes Spiel)
Poster: Automobili Lamborghini

TOTAL! 1/98

Specials: Großer Japan-Messebericht, Sailor-Moon-Spiele, Rare-Reportage, Jahresrückblick '97
N64-Tests: AeroFighters Assault
GB-Tests: Bust-A-Move, Game&Watch Gallery, Turok
T&T: frisch indiziertes Spiel, Diddy Kong Racing, extreme-G, Mischief Makers, Madden Football
Extra: zwei Stundenpläne

TOTAL! 2/98

Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, Interview mit Rare
N64-Tests: Dual Heroes, FIFA 98, Snowboard Kids, Tetrisphere, WCW vs. NWO: World Tour
GB-Tests: FIFA 98, Lost World
T&T: Bomberman 64, DKR, San Francisco R., Top Gear Rally
Poster: Fighters Destiny

TOTAL! 3/98

Specials: N64-Importreportage
N64-Tests: Fighters Destiny, Nagano Winter Olympics 98, NHL Breakaway '98, Yoshi's Story
Game-Boy-Tests: Monopoly
SNES-Tests: Timon & Pumbaas Spiele
T&T: FIFA 98, San Francisco Rush
N64-Zubehör: Game Buster, Lenkräder, Mega Memory-Card

TOTAL! 4/98

Specials: Snowboard-Games, Foto-TOTAL!-Story, Anime&Manga
N64-Tests: 1080°, Aero Gauge, NBA Pro 98, Goemon, Olympic Hockey 98
Game-Boy-Tests: Castlevania Legends, Pocket Bomberman
T&T: Mystical-Ninja-starring-Goemon-Komplettlösung (Teil 1)
Poster: Goemon, AeroFighters Assault

TOTAL! 5/98

Specials: Game Boy Camera, Mission: Impossible-Interview, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 1)
N64-Tests: Wetrix
Game-Boy-Tests: Goemon, King of Fighters – Heat of Battle, Wario Land II
T&T: Mystical Ninja star. Goemon (N64) Komplettlösung, Teil 2, 1080° Snowboarding, Aero Gauge, Snowboard Kids
4 Riesenposter: Forsaken, Iggy's Reckin' Balls, Link, Yoshi

TOTAL! 6/98

2 Riesenposter: Sailor Moon
Specials: Pokémon – Kultspielzeug aus dem Fernen Osten, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 2)
N64-Tests: Bust-A-Move 2, Forsaken, GT 64, Kobe Bryant in NBA Courtside, Virtual Chess 64
Game-Boy-Tests: France 98
Tips&Tricks: 1080° Snowboarding, Mace: The Dark Age, Rampage World Tour, Breath of Fire II (SNES)

TOTAL! 7/98

Specials: E3-Messe, Turok 2-Reportage
N64-Tests: Banjo-Kazooie, Bio Freaks, Frankreich 98, G.A.S.P.I!
SNES-Tests: Kirby's Dreamland 3
GB-Tests: Otifanten, V-Rally
T&T: Bust-A-Move 2, Forsaken, Kobe Bryant, Shad. of the Empire

TOTAL! 8/98

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

TOTAL! 9/98

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

TOTAL! 10/98

Specials: Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (Teil 1), Reportage DMA-Design, Kid Paddle-Comic
Messe-News (ECTS): Zelda 64, Star Wars: Rogue Squadron, Game Boy Color
N64-Tests: Airboarder 64, Bomberman Hero, G.A.S.P.I! Fighter's 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

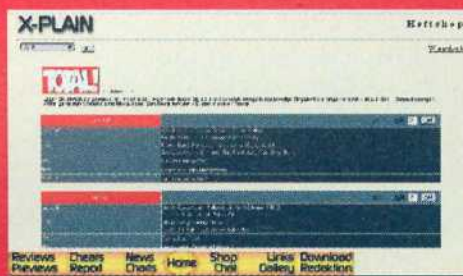
TOTAL! 12/98

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



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: Die Technik der nächsten Konsolengeneration, Pokémon-Sammelkarten, 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! 5/99

Specials: Miyamotos Rede auf der Game Developers Conference, Ruff & Tumble, Anime: Pokémon, Players Choice
N64-Tests: F-1 World Grand Prix II, All-Star Baseball 2000, NHL Pro, NBA Pro, Vigilante 8, Lode Runner 3-D, Chameleon Twist 2
Game-Boy-Tests: Spy vs. Spy
Tips&Tricks: Beetle Adventure Racing, California Speed, NBA Live 99, Smash Brothers, Snowboard Kids 2, NFL QB Club 99, Vigilante 8



TOTAL!-Special 1/97

Das 64 fan magazin bietet jede Menge Tips, Infos, Specials und Reportagen rund um das Nintendo 64 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.

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	☐	5/99 DM 6,80
☐	1/97 DM 6,80	☐	4/98 DM 6,80	☐	Sonderheft
☐	2/97 DM 6,80	☐	5/98 DM 6,80	☐	1/97 DM 5,80
☐	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).

Achtung! Bitte vergesst die Versandkosten nicht! (Inland DM 5,-/Ausland DM 12,-) Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

☐ per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartennummer bitte nicht vergessen!)

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!

Name _____
 Straße _____
 PLZ/Ort _____
 Datum/Unterschrift _____
 (Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)



Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

ADRESSE:
AVC Heft-Shop
Postfach 0 12 08
23613 Stockelsdorf

Helpline

TIPS &

LESER HELFEN LESERN

Seit der Ausgabe 7/93 ist die Helpline fester Bestandteil der TOTAL! Der Sinn und Zweck dieser Rubrik innerhalb der Tips & Tricks ist, Euch Hilfestellung bei Problemen mit Euren Spielen zu leisten.

WAS MUSS ICH TUN?

Habt Ihr Probleme an einer bestimmten Stelle eines Spiels, sucht Ihr Levelcodes oder Cheats? Dann schreibt uns einfach Eure Fragen in einem Brief oder auf einer Postkarte, und wir werden versuchen, sofort die richtige Antwort abzdrukken. Ansonsten warten wir auf die Antwort eines Lesers, die dann in einer der kommenden TOTAL!-Ausgaben veröffentlicht wird. Die Adresse lautet:

X-plain Verlag
TOTAL! Helpline
Friedensallee 41
22765 Hamburg

DIE SPIELREGELN:

Es ist sehr wichtig, daß Ihr Euren Namen auch im Brief angebt und den genauen Titel des Spiels sowie das dazugehörige System (Konsole) notiert. Bitte vergeßt nicht, diese Angaben ebenfalls mitzuliefern, wenn Ihr eine Antwort auf eine Frage habt. Falls Eure Einsendung nicht sofort in der aktuellen TOTAL! abgedruckt wird, so macht Euch keine Sorgen, die Bearbeitung der zahlreichen Zuschriften kann etwas Zeit in Anspruch nehmen. Allemal ist Euch der Dank der Hilfesuchenden gewiß, wenn Ihr Eure Tips zu den Problemen einschickt.

ACHTUNG!

Wir können leider keine frankierten Rückumschläge berücksichtigen. Auch Antworten aus der Redaktion per Fax würden die uns zur Verfügung stehende Zeit zu sehr beanspruchen. Wir bitten dafür um Verständnis, bitte schreibt uns nur Briefe oder Postkarten! Danke!

Jubel, Trubel, Heiterkeit!

Das Schöne an der Helpline ist nicht in erster Linie, daß man Hilfe bekommt, sondern ganz klar die prickelnde Zeit, in der man darauf wartet, daß die neueste Ausgabe endlich im Zeitschriftenregal steht und der eingesandte Beitrag oder die Lösung zum quälenden Problem abgedruckt wurde. Seit TOTAL! 7/93 pflegen wir diese Rubrik und haben durch Eure rege Beiteiligung immer wieder die Bestätigung erhalten, daß diese Einrichtung ein wichtiger Bestandteil des Magazins ist – und bleibt. Euer stetig wachsendes Interesse führte dazu, daß sich der Umfang der Seiten innerhalb der letzten sechs Jahre vervierfachte. Außerdem: Wer bietet sonst noch eine vergleichbare Möglichkeit, sich mit einem speziellen Problem an die Öffentlichkeit zu wenden? In diesem Sinne, viel Spaß, und einen riesen Dank an die vielen Millionen Leser und die Ilse aus Sparmarkt sowie alle, die uns bemalte Kaffeebecher schicken (Grüße nach Birstein!). Ihr habt die Helpline zu dem gemacht, was sie heute ist: eine kunterbunte Rettungsinsel im tobenden Meer der Videospielprobleme.

Thomas

Fragen

Asterix (SNES)

Martin 'Ohnenamen' sucht dringend nach Codes zum Sichern der Level. Wir gehen mal davon aus, daß Du Levelcodes meinst. Wer kann Martin weiterhelfen?

Chrono Trigger (SNES)

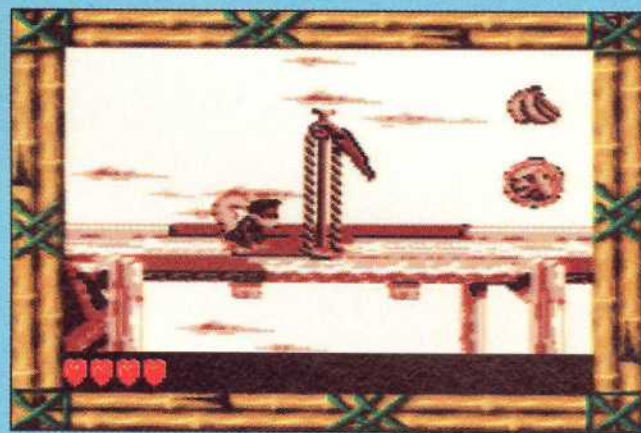
Robert Kaderka aus Rodgau benötigt Hilfe im Kapitel „Beyond the Ruins“. Er schreibt: „Die ganzen ‚Domes‘ sind so nebelverhangen, daß ich nichts finden kann. Durch das Lab32 komme ich nicht durch, und im ‚Sever Access‘ finde ich nur einen Ausgang, der lediglich zu einem weiteren Kontinent mit einem Dome führt, in dem mir ein alter Mann sagt, ich solle ‚Death Peak‘ nicht besteigen. Leider finde ich keinen ‚Death



Peak'. Sobald ich in den nächsten Abschnitt vom Lab32 will, werde ich von Gegnern attackiert, die mich daran hindern, weiterzukommen. Zurück ins Jahr 1000 a. D. kann ich auch nicht, denn daran hindern mich die Soldaten. Was muß ich im Kapitel ‚Beyond the Ruins‘ machen?“

Donkey Kong Land III (GBC)

Julia Hofbauer (8) aus Neubrandenburg spielt begeistert mit der Affenbande, hat aber im Level „Great Ape Lakes“, Abschnitt „Karbine Kaos“, ein Problem. Sie sucht die erste BS-Tonne des Levels. Außerdem hängt sie im Abschnitt „Krazy Kaos“ fest. Was muß sie tun, um in den folgenden Level zu gelangen? Zum Schluß möchte Julia noch wissen, ob es ein Komplettlösungsbuch zu diesem Spiel gibt und wo man es kaufen kann. Wer mag der netten jungen Dame unter die Arme greifen? (Hey, Vorsicht! Das kitzelt!)



Das Dschungelbuch (SNES)

In seiner E-Mail hat Martin auch nach Levelcodes zu diesem Spiel gefragt.

TOTAL! antwortet:

Da wir in Ausgabe 4/99 den Cheat für die Levelwahl abgedruckt haben, liefern wir an dieser Stelle noch den Cheat für das Debug-Menü nach: Sobald das Virgin-Logo auf dem Bildschirm erschienen ist, drückt Ihr schnell hintereinander ↑, ↑, ↑, ↑, B, B, Y, Y, Select, ↑, ↓, ←, →, B, ↑, Y. Die korrekte Eingabe wird akustisch bestätigt. Im Debug-Menü lassen sich sodann zahlreiche Einstellungen nach Lust und Laune vornehmen.

Final Fantasy III (SNES, US-Version)

An manchen Dingen im Leben kann man sich die Zähne ausbeißen, da passiert einfach gar nichts. Robert Kaderka geht es ähnlich, wenn

TRICKS

Helpline

er den Esper Ragnarok sucht. In älteren Ausgaben hatten wir das Thema bereits behandelt, doch der Tip, ein Schwert aus Narshe zu benutzen, half Robert bislang auch nicht so recht weiter. Leider sind die meisten Häuser in Narshe verschlossen, und die geöffneten enthalten nicht das Gesuchte.

TOTAL! eröffnet:

Daß man Ragnarok erst in der zweiten Hälfte des Spiels („World of Ruins“) in Narshe findet, dürfte ja bekannt sein. Die verschlossenen Häuser lassen sich nur dann betreten, wenn Ihr Locke in der Party habt, der als einziger die Türen öffnen kann. Begeht Euch zum Weapons Shop und öffnet die Tür mit Locke! Dann geht Ihr ins Hinterzimmer (Nein, nicht bei Euch zu Hause, sondern im Spiel!). Dort stellt Euch ein alter Mann vor die Wahl, Ragnarok als Esper zu nehmen oder ihn in ein Schwert zu verwandeln. Das Schwert ist zwar extrem mächtig (im Colosseum kann es gegen ein noch mächtigeres eingetauscht werden), doch der Esper lehrt den Spruch Ultima, der sehr stark ist. Falls jemand ergänzende Hinweise in die Öffentlichkeit posaunen möchte, möge er oder sie bitte an die Helpline schreiben.

Flashback (SNES)

So ein feines Spiel! Wir freuen uns immer wieder, wenn solche Klassiker wie *Flashback* auch 1999 noch den Weg in Eure SNES-Schächte finden. **Thomas Boine** fragte in seinem Brief nach Paßwörtern und Levelcodes.

TOTAL! flasht:

Deinen frankierten Rückumschlag können wir leider nicht seinem eigentlichen Zweck zuführen (siehe Kasten auf der ersten Seite der Helpline!). Denn damit auch alle anderen *Flashback*-Fans etwas davon haben, folgen nun die Levelcodes an dieser Stelle. Vor Urzeiten, nämlich in Ausgabe 2/94, druckten wir die Codes zum ersten Mal ab. Achtung! Die Paßwörter für die Schwierigkeitsstufe „easy“ haben wir aus verständlichen Gründen nicht mehr aufgeführt.

Normal:

Level	Code
2	BGSFM
3	PRHG
4	WNPQVX
5	NMRYL
6	SNTHN
7	KLZHT

Expert

Level	Code
2	JNGLO
3	HNYTM
4	KVNF
5	DWNGH
6	STBRM
7	RDBQLR



Harvest Moon GB (GB)

Ein netter Mensch namens **Sebi Brizi** oder so ähnlich (Sorry, aber es war wirklich nicht leicht, Deinen Namen zu entziffern!) ist uns nicht auf den Leim gegangen und hat den versteckten Aprilscherz sofort entlarvt. Natürlich unterscheiden sich die SNES- und die Game-Boy-Version sehr wohl in puncto goldenes Huhn. Denn wie jeder Besitzer des GB-Moduls schnell gemerkt haben wird, gibt es nur in der SNES-Fassung einen Berg. Somit ist die folgende Frage natürlich vollkommen berechtigt: Wie bekommt man in der GB-Version das goldene Huhn? (Übrigens: Tut uns leid, wenn Ihr verzweifelt nach einem Berg gesucht habt, aber der April ist nun mal sehr tückisch! Wir versprechen, das so etwas vor April 2000 nicht wieder vorkommt. Hihi! ;-)

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

Gertrude Montinek aus Brunn in Österreich bittet um Hilfe. Sie ist schon Oma, selbstverständlich aber nicht zu alt, um sich mit Videospielen die Freizeit zu versüßen, und hat folgendes Problem. (Übrigens macht es uns immer wieder sehr stolz, wenn auch Menschen jenseits der magischen 30 in die TOTAL! schauen und sich dann aktiv beteiligen. Videospiele kennen eben doch keine Altersgrenzen – zumindest nach oben!) Nun aber zurück zum Kern der Sache: Gertrude kommt einfach nicht in den letzten Raum (rechts hinter den Kanonen in der 3. Stage in Ganons Turm, Schattenwelt). Außerdem möchte sie noch wissen, wie Ganon in der Pyramide am besten zu besiegen ist. Alle Freunde des tatkräftigen Link sind nun aufgerufen, Frau Montinek im Kampf gegen den Fiesling Ganon zu unterstützen.

Secret of Mana (SNES)

Sascha Juhn aus Sinsheim ist an Cheats zu diesem beliebten Spiel interessiert. In Rollenspielen sind eigentlich nie regelrechte Cheats versteckt, sondern es gibt allenfalls ein paar Kniffe und Tips für die Rätsel, ...

TOTAL! cheatet:

... doch wir fanden etwas Ähnliches: Nach einem verlorenen Kampf drückt Ihr L + R + Select + Start, um zum letzten Restartpoint zurückzukehren. Daraufhin könnt Ihr wieder in den Kampf ziehen und habt somit unendlich viele Versuche, den Gegner doch noch mit Erfolg zu verdreschen. Viel Glück dabei!



Taz Mania (SNES)

Der tasmanische Teufel macht ja nicht immer das, was man gerade im Sinn hatte. Sollte Euch, ähnlich wie **Sascha Juhn**, einmal das letzte Leben abhanden kommen, bevor Ihr den Schluß gesehen habt, dann dürft Ihr unseren Levelcheat benutzen.

TOTAL!e Anwahl:

Bevor Ihr das Optionsmenü aufruft, drückt Ihr Select, A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R, L. Im Optionsmenü dürft Ihr Euch dann einen Level aussuchen, in dem Ihr starten wollt.

Antworten

F-Zero X (N64)

Sacha Galgon, Ausgabe 4/99:

Bei der Frage von Sacha ging es um den ‚perfekten‘ Flitzer für den Joker Cup. Robert Kaderka empfiehlt ein Fahrzeug mit den Werten C-C-A (z. B. Leon, sofern verfügbar). Nun folgen noch die Fahrzeugeinstellungen, mit denen Robert den Joker Cup im Master-Schwierigkeitsmodus geschafft hat:

1. Strecke: MaxSpeed auf die fünfte von sieben Stufen stellen. Tip: Direkt nach dem Start, wenn Ihr noch ganz oben seid, springt Ihr einfach rechts über den Rand. Eure Geschwindigkeit erhöht sich rapide, und Ihr müßt nur noch wieder sicher auf der Strecke landen.
2. Strecke: MaxSpeed auf 4 von 7 stellen.
- 3.-6. Strecke: MaxSpeed auf 3 von 7 stellen.

TIPS & TRICKS

Helpline

Final Fantasy III (SNES, NTSC-Version)

Martin Wallimann, Ausgabe 4/99:

Da Martin sein NTSC-Modul über einen Adapter spielt und regelmäßig ein Systemabsturz den Abspann unsanft beendet, ging die Frage an Euch, ob Ihr ihm den Rest der Story erzählen könnt. Robert Kaderka, der sich in dieser Ausgabe als aktivster Helpline-Leser zeigte und deshalb einer der drei Abo-Gewinner ist, berichtet folgendes über den Verlauf des Abspanns: „Nachdem Gogo in den Abgrund gefallen ist, sieht man nur noch seine Augen im Dunkeln. Szenenwechsel. Man sieht GAU draußen mit einigen anderen Charakteren stehen. Er erzählt, er habe eine Abkürzung gefunden, und springt dann mit den anderen über die Mauern. Wieder Szenenwechsel. Celes rennt, verliert etwas und sammelt es gleich wieder ein. Dabei stürzt sie jedoch und klammert sich an eine Plattform. Locke rettet sie anschließend. Erneuter Szenenwechsel. Maduin spricht zu Terra und sagt, daß die Esper verschwinden werden. Sie könne jedoch weiterhin existieren, wenn ihre menschliche Seite stark genug sei. In der folgenden Szene wird Strago von Relm gehetzt. Sie droht damit, von ihm ein Bild zu machen, wenn er sich nicht beeile. Strago ist jedoch schon etwas älter und gar nicht in der Lage, sich schneller fortzubewegen. In der nächsten Einstellung fliehen die anderen, nur Shadow bleibt zurück und sagt sich, daß er ganz neu anfangen wolle. Dann springen Strago und Relm an einen Haken und fliehen, woraufhin das Schiff losfliegt. Terra fliegt in gemorphter Form voraus.



Die Esper werden immer schwächer und verschwinden schließlich ganz, worauf Terra ab-

stürzt. Setzer kann sie jedoch mit dem Schiff retten. Szenenwechsel. In der Höhle mit den Kindern sieht man, daß Kathrin ihr Baby bekommen hat. Die Kinder freuen sich und laufen nach draußen, um dem vorbeifliegenden Schiff und Terra zuzuwinken. Das Schiff fliegt nun über die ergrüneten Landschaften und blauen Ozeane. Man sieht friedliche Dörfer und Häuser, die gerade wieder instand gesetzt werden. Terra nimmt ihr Haarband ab, ihre Haare flattern im Wind. Vögel begleiten das Schiff. Es folgen einige Locations, die von Vögeln überflogen werden. Noch einmal wird das Schiff gezeigt, bevor der obligatorische „THE END“-Bildschirm auftaucht.“

Christopher Loy, Ausgabe 4/99:

Der Eingang zum Ebot's Rock ist dann zu finden, wenn Ihr mit Relm und Strago in der Party in deren Heimatdorf geht. Dann wird automatisch nördlich des Dorfes auf der Weltkarte der Zugang an einem Fels geöffnet. Relm trifft Ihr im Haus des Kunstliebhabers. Schaltet dort das Licht an, geht zum Bild der Frau und bekämpft es! Daraufhin gelangt Ihr in einen Dungeon, an dessen Ende Relm wartet. Mit Relm in der Party geht Ihr dann zum Fanatic's Tower, wo Strago zu Eurer Truppe überläuft. Die Gem Box bekommt Ihr, wenn Ihr den Endgegner im Fanatic's Tower besiegt (Tip: Life 3 benutzen!). Den Economizer erhaltet Ihr, wenn Ihr die Gem Box im Collosseum einsetzt.

Illusion of Time (SNES)

Steffen Düring, Ausgabe 3/99:

Pascal Herget hat eine recht knappe Antwort auf die – zugegeben – recht umfangreich formulierte Frage aus der März-Ausgabe: „Im Bonuslevel müßt Ihr mit dem Psycho Slide in der dunklen Ecke unter der Brücke hindurchrutschen, um dann nach der zweiten Brücke zum geheimen Endgegner Solid Arm zu kommen.“ (Wir hoffen, daß damit eine ausreichende Antwort gegeben ist, ansonsten bitten wir um weitere Wortmeldungen in schriftlicher Form.)

The Legend of Zelda - Ocarina of Time (N64)

Kornelia Breyer und ihre Freundin, Ausgabe 5/99:

Elli Jessenberger (13) hat sich viel Mühe gegeben und die nebenstehende Zeichnung der verlorenen Wälder angefertigt. (Dafür gibt's einen Sonderbonus in Form einer handsignierten TOTAL! 6/99, die wir Dir zusenden, wenn Du uns Deine genaue Adresse noch einmal bekanntgibst – die fehlte nämlich auf der Rückseite der Zeichnung! Halb so schlimm!)

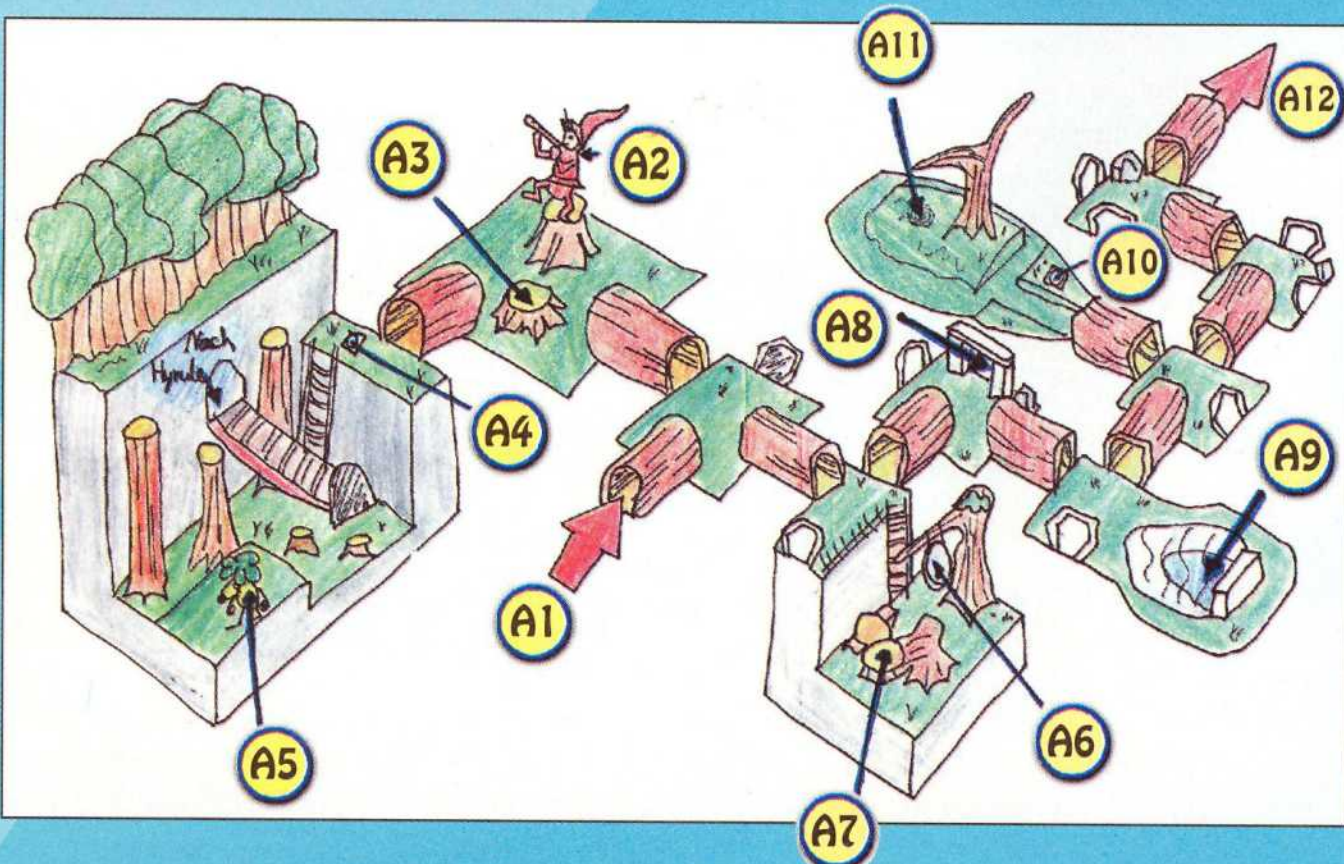
Legende:

- A1: Eingang.
- A2: Skullkid, auch Horrorkid genannt.
- A3: Hier müßt Ihr Sarias Lied spielen, um ein Herzteil vom Skullkid zu bekommen.
- A4: Pflanzpunkt (Wundererbse).
- A5: Deku Scrub verkauft Euch einen Beutel, der bis zu 20 Stäbe fassen kann.
- A6: Trefft dreimal ins Schwarze, um eine Tasche für mehr Steinschleuder-Munition (40) zu bekommen!
- A7: Zwei Skullkids. Spielt ihre Melodien zweimal nach, um ein Herzteil zu erhalten. Klettert dazu auf den Baumstumpf!
- A8: Durchgang nach Gorania.
- A9: Weg zu Zoras Fluß.
- A10: Pflanzpunkt.
- A11: Eingang zur geheimen Höhle.
- A12: Durchgang zum Waldtempel.

Might & Magic II (SNES)

Iris Kohlhof, Ausgabe 3/99:

Daniela Hanke verkündet die Lösung: Die Abschlußprüfung für Paladine ist der Kampf gegen den Frostdrachen. Im verbotenen Wald gibt es bei Punkt C3 x15y0 eine Höhle, die Ihr betreten könnt. In dieser Höhle sucht Ihr dann Punkt x8y8 auf, wo sich der frostige Geselle befindet. Wollt Ihr die Prüfung bestehen, dürft Ihr nur mit Paladinen und Dieben losziehen, die anderen Charaktere bleiben im Gasthof zurück.



Auch diesen Monat haben wir wieder einen ganzen Haufen Zubehörartikel für Euch unter die Lupe genommen, damit Ihr schon vor dem Kauf wißt, was Ihr für Euer Geld bekommt.



Game Boy Color Power Grip Preis: ca. 40 DM

Den Power Grip von InterAct gibt es in den typischen Game-Boy-Color-Farben Blau und Transparent/Violett. Er wird in den leeren Batterieschacht auf der Rückseite des Game Boys eingesteckt und übernimmt die Stromversorgung durch einen eingebauten Akku. Die zwei, auf beiden Seiten hervorstehenden Flügel sollen zudem für ein besseres Handling sorgen. Für Spieler mit etwas größeren Händen erleichtert der Power Grip dann

auch tatsächlich das Bedienen des Steuerkreuzes und der Button, da die Hände nicht mehr so dicht beieinander liegen. Die rutschfesten Gummierungen auf beiden Seiten verhindern dabei ein Abrutschen vom Gerät. Der im Lieferumfang enthaltene und anschließbare AC-Adapter lädt den Akku sogar während des Spielens auf, so daß ein Zweitakku oder Ersatzbatterien nicht mehr nötig sind, um die Ladezeit zu überbrücken. Für Menschen

mit kleineren Händen ist der Power Grip jedoch nicht zu empfehlen, da sich durch ihn der Umfang des Game Boys in der unteren Hälfte beinahe verdoppelt.

Muster: InterAct, Tel: 0 42 87 / 1 25 10



Fazit: 2

Color Power Set Preis: ca. 40 DM

Das in Dunkelgrün gehaltene Set von Vidis besteht aus zwei Akku-Einheiten, einer Ladestation und einem passenden Netzteil. Während die eine Akku-Einheit gerade aufgeladen wird, könnt Ihr mit der zweiten schon Euren Game Boy Color mit Strom versorgen, der für ungefähr fünf Stunden zur Verfügung steht. Da die jeweilige Ladezeit nur vier Stunden beträgt, ist der zweite Akku längst betriebsbereit, wenn der an-

dere seine Dienste versagt. Die Akkus wiegen in etwa dasselbe wie zwei herkömmliche Batterien, dafür steht deren Verschlußdeckel um einiges mehr hervor als der Originaldeckel, was aber beim Spielen überhaupt nicht behindert. Das im Lieferumfang enthaltene Netzteil versorgt die Ladestation mit dem nötigen Saft, wahlweise kann diese aber auch an den Zigarettenanzünder eines Autos angeschlossen

werden. Das entsprechende Kabel ist separat erhältlich. Das Color Power Set ist ideal für alle Vielspieler, die auf die „Flügel“ des Power Grips verzichten wollen

und ihre Akkus mittels einer ansprechend gestalteten Tischstation aufladen wollen.

Muster: Vidis, Tel: 0 40 / 51 49 19 27



Fazit: 2

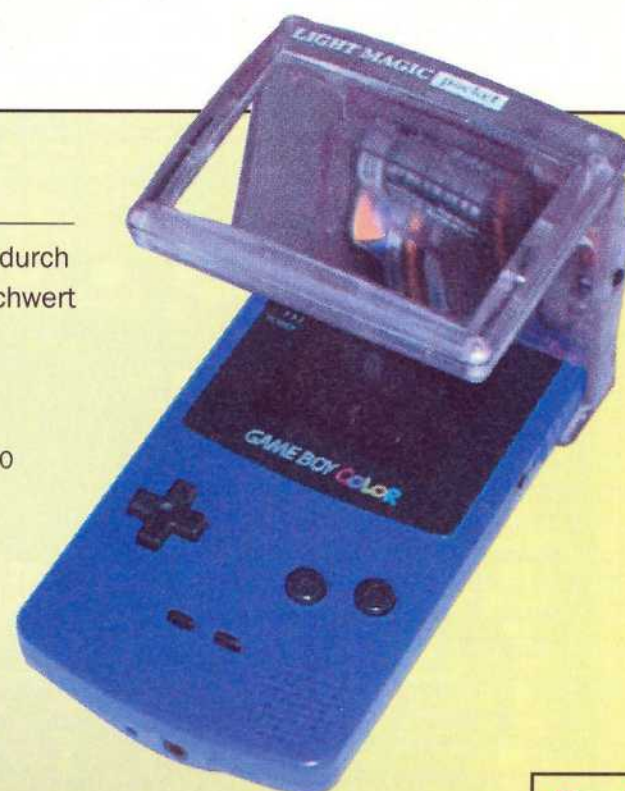
Light Magnifier Preis: ca. 30 DM

Für den Game Boy Color und den Game Boy Pocket bietet Blaze den Light Magnifier an. Das zur Zeit in transparentem Violett erhältliche Gerät läßt sich am oberen Ende auf den Game Boy stecken und bringt zwei Vorteile mit sich: Zum einen vergrößert die ausklappbare Lupe das sichtbare Bild um ungefähr vierzig Prozent, und zum anderen lassen sich die Spiele, durch die beiden Lämpchen, auch im Dunkeln zocken. Leider gibt es bei dem Auf-

satz auch ein paar Nachteile zu vermerken, denn die Lupe ist ein wenig ungünstig gekrümmt, so daß sich nur bei optimalem Blickwinkel ein unverzerrtes Bild ergibt. Da die Lampen im unteren Teil der Lupe angebracht wurden, erscheint der obere Teil des Bildschirms außerdem ein wenig dunkler als der Rest. Ebenfalls ungünstig ist, daß sich bei aufgestecktem Light Magnifier die Module nur sehr schwer wechseln lassen, und ein kurzes Abneh-

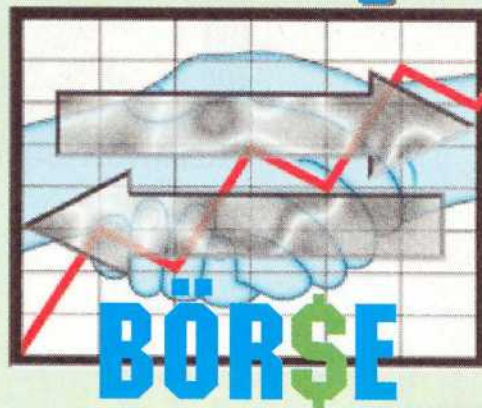
men des Zubehörs durch den festen Sitz erschwert wird.

Muster: Fire,
Tel: 0 21 54 / 94 52 30



Fazit: 3

Kleinanzeigen



Hilfe!!! Suche dringend Illusion of Time + Spieleberater zum günstigen Preis, Tel.: 06746/1298, Kerstin
Suche umgebautes SNES, verkaufe über 30 SNES-Spiele (Sammelerstücke und Tophits, PAL, us, jp), billig! Zubehör, GB -Spiele, suche WCW Rev., ruft an! Tel.: 030/4048230, ab 17 Uhr, Chris

SNES

VERKAUFE

Verkaufe für SNES Lufia 1 (us), mit Verpackung + Anleitung, für DM 150, Tel.: 09372/10946, ab 14 Uhr, Jochen



Mythic Quest, Young Merlin, je DM 50, Final Fantasy I-III für Game Boy, Mindestgebot je DM 90, Prince of Persia VB DM 15, Banjo-Kazooie für N64, mit Buch, VB DM 80, Mission: Impossible VB DM 65, Tel.: 0511/496481, Angelika

SUCHE

Help! Suche Breath of Fire II, Secret of Mana 2, möglichst mit Anleitung und Spieleberater, Tel.: 02945/1273, ab 15 Uhr, fragt nach Nadine
Suche Spieleberater Chrono Trigger, gebraucht + schlechter Zustand unwichtig, zahle Höchstpreis, evtl. leihweise?? Tel.: 0228/6899200, Maria



TAUSCHE

Tausche NBA Jam T.E., NBA Live, ISS, Street Racer, suche Donkey 3, Zelda 3, Donald Duck Maui Mallard usw., Tel.: 0391/7224112, Ronald

NES

VERKAUFE

Verkaufe NES mit 3 Controllern, Antennenanschlußkabel, Stromadapter und 7 Spielen für nur DM 150, Tel.: 07259/8480, Christian Brosch
NES: Kid Icarus, SM Bros. 3, Turtles, Excite Bike, Rad Racer (je DM 15), GB: Kirby's Dreamland, Quix, Speedy Gonz., Tiny Toon, Gargoyle's Quest, Megalit (je DM 15), Tel.: 0228/612112, Doro

GAME BOY

VERKAUFE

Game-Boy-Spiele sehr preiswert zu verkaufen, Tel.: 06131/35238, Moritz

SUCHE

Nur Color-Games: NFL Blitz, Wario Land 2, Schlümpfe 3, Pitfall, V-Rally, Men in Black, Zelda, NBA Jam, Harvest Moon, zudem Oddworld, Castlevania + Micromachines für N64, Tel.: 030/4128173 od. 0172/3045765, Otto



Suche Elevator Action, Tel.: 0531/400547, Axel

TAUSCHE

Tausche Game-Boy-Spiele Caspar, Paper Boy, Hugo 2, suche Mario, Wario Land, Turok usw., Tel.: 0391/7224112, Ronald

Tausche Mega Man X3 oder Mega Man X gegen FF III (GB) oder Mystic Quest (GB), kaufe auch FF III (GB) oder Mystic Quest (GB), Preis nach Vereinbarung, Tel.: 034771/25943, Sebastian

N64

VERKAUFE

Verkaufe/Tausche/Suche N64-Spiele, habe u. a. ISS, XG, LylatWars, F1 PP, Turok 2, MI, DKR, Silicon Valley, TGO, Goemon, France 98, suche

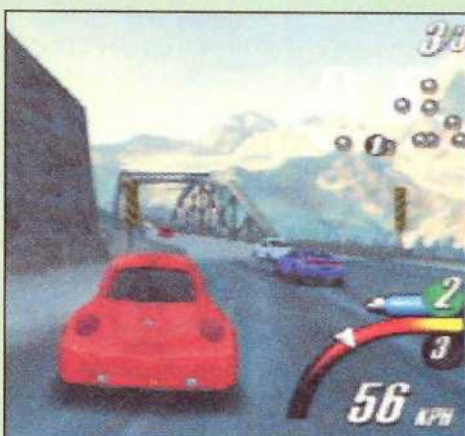
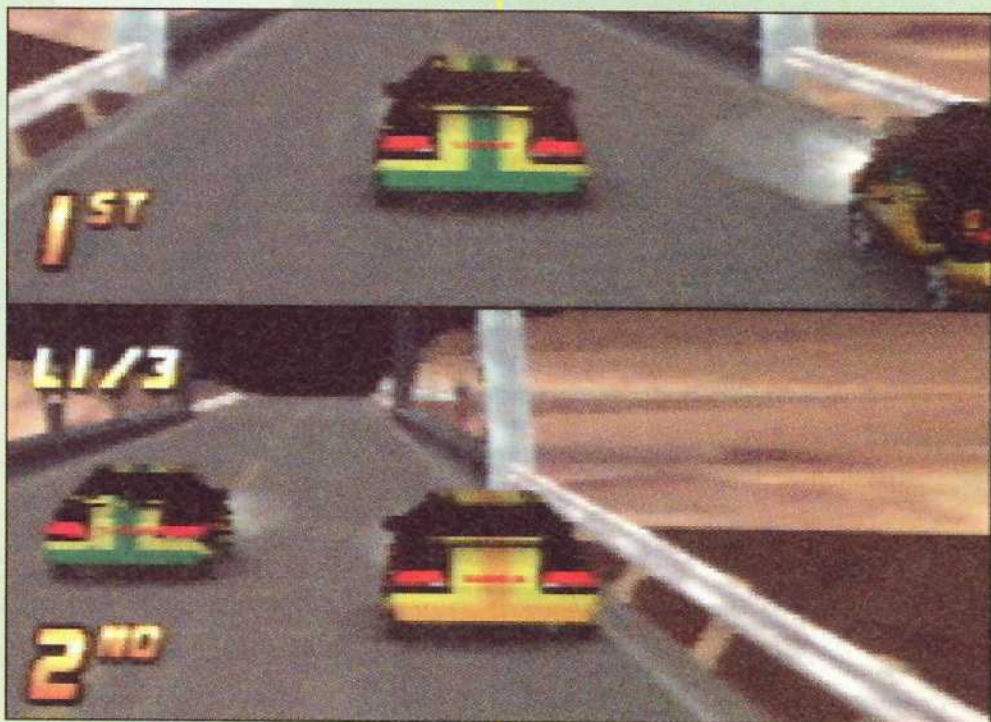
u. a. FIFA 99 + Castlevania, Tel.: 0351/2014134, Andreas

Top-Gelegenheit! Top Gear Overdrive, F1 World Grand Prix, Mission: Impossible, Bomberman Hero, nur je DM 48 + NN + Versand, Tel.: 08071/51383, Michael



Verkaufe Body Harvest DM 80, Mission: Impossible, Zelda 64 + Turok 2 je DM 70 oder tausche gegen G.A.S.P.II, Holy Magic Century, Fighter's Destiny, Tel.: 035451/91242, Marcel

LylatWars, SM 64, Turok 1, Wave Race, Fighter's Destiny, Forsaken,





HIER IST ENDEFANGT VORNE AN

Erwin starrt an seine Wand
mit dem Spachtel in der Hand.
Betteln hatte keinen Zweck,
die Tapeten müssen weg.
Papa fand den Job zu doof:
„Das machst Du, ich kehr' den Hof.“
Papapapas Worte sind Gesetz,
also schwitzt der Erwin jetzt.
Und er schuftet wie besenzt,
weil sich seine Zeit verengt.
Bald schon macht der Kiosk dicht,
und er kriegt TOTAL! noch nicht.
Doch ihm fällt die Rettung ein,
denn sein Freund kommt grad herein.
„Int'ressiert dich die TOTAL!?“
Warte kurz, ich hol' sie mal.“
Ehe sich sein Freund versah,
stand er mit dem Spachtel da.
Sei's drum, denkt er, und legt lost,
schließlich gibt's TOTAL! als Trost.

Lieber schlecht gereimt als keine TOTAL!! So kam Erwin doch noch rechtzeitig zum Kiosk und konnte sich das heißbegehrte Exemplar sichern. Das solltet Ihr natürlich auch tun, sonst entgehen Euch noch die wichtigsten Neuigkeiten! Schaut nur mal nach rechts, dann wißt Ihr, warum Ihr TOTAL! 7/99 auf keinen Fall verpassen dürft! Am 25. Juni ist es soweit.

Wida dabai!

Da ihn so viele von Euch vermisst haben, geben wir nach und präsentieren Euch ab Juni wieder die *Kid Paddle-Comics* von Carlsen. Viel Spaß beim Totlachen!



Hurra, wir fliegen in die USA

Die diesjährige Electronic Entertainment Expo, kurz E3, steht ins Haus. Marco, Julian und Das Fred werden vor Ort gewesen sein und sich Highlights wie *Donkey Kong 64*, *Perfect Dark* und *Shadow Man* angesehen haben. Die vermittelten Eindrücke findet Ihr in der kommenden Ausgabe.



Donkey Kong 64 (N64)



Perfect Dark (N64)

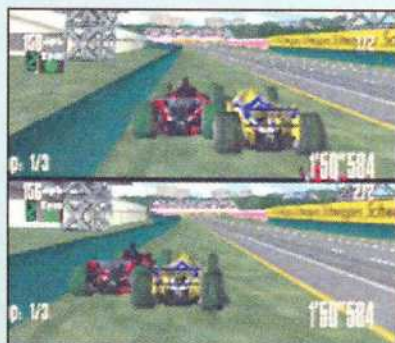


Ooh, niedlich!

Wenn schon nicht auf dem N64, will der zuckersüße Conker wenigstens auf dem Game Boy Color groß herauskommen. Sein Winterschlaf ist vorbei, und er bereitet sich auf seinen Auftritt in *Conker's Pocket Tales* vor. Lest nach, wie er sich behaupten kann!



Conker's Pocket Tales (GBC)



Racing Simulation 2 (N64)

Rasen, was das Zeug hält

Endlich ist es soweit: Ubi Soft hat die Arbeiten an ihrer Formel-1-Rennerei *Racing Simulation 2* abgeschlossen, so daß wir es in TOTAL! 7/99 für Euch testen können. Freut Euch drauf!

Klasse Klassiker

Das bahnbrechende Welt-raum-Ballerspiel *R-Type* wird in *R-Type DX* für den Game Boy Color wiederbelebt. Außerdem wird der Tüftel-Hammer *Tetris* mit einigen Neuerungen sowie dem einfallreichen Namen *The New Tetris* für N64 erscheinen. Die Tests der beiden Titel findet Ihr ... Ach, Ihr wißt schon!



R-Type DX (GBC)

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Passend zum einjährigen Bestehen dieses Magazins boten wir Euch in TOTAL! 6/94 einen Blick hinter die Kulissen unserer Redaktion (Gerald, Uli, Maris und kdh frönten damals dem Hobby „TOOM“). Jede Menge Preisausschreiben gehörten natürlich auch dazu. Darüber hinaus berichteten wir über die Frühjahr-ECTS-Messe und die Fußball-WM '94. In den News konntet Ihr eine Meldung über eine SNES-Umsetzung des Anime-Klassikers *Akira* von T•HQ bestaunen, die nie fertig programmiert wurde. Unter den 16 SNES-Tests und -Previews, den vier NES- und den vier Game-Boy-Tests befanden sich namhafte Titel wie *Metroid* und *Super Metroid*, *Final Fight 2*, *Wario Land – Super Mario Land 3* (da ist kdh noch stolzer drauf als aufs Preview) sowie die genialen Konami-Shooter *Axelay* und *Parodius* als Classic-Test. Tips & Tricks gab es zu *Mega Man X*, *Super Mario All-Stars – The Lost Levels* (kdh ist übrigens stolz drauf) und *Young Merlin*.



TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Frederic Berg (fb) (ViSdP)
Stellv. Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (kdh)

Redaktion: Marco Häntsch (mc), Thomas Hellwig (th), Sebastian Krämer (ska), Tobias Partetzke (tobi)

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, Holger Reher, Hirofumi Yamada

Redaktionsassistent: Brigitta Schöler

Grafikleitung: Hanno Meier
Grafik: Arne Bahruth
Freie Mitarbeit: Heike Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, 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.



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

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99
 Alfred-Krupp-Str. 24
 48291 Telgte

GAMEBOY

Netzteil <GB & Pocket>	29,95
Aladdin	29,95
Animaniacs	39,95
Asterix & Obelix	39,95
Donkey Kong L.2 <a>	49,95
Dr. Mario	39,95
Earthworm Jim	29,95
Godzilla	49,95
Hugo 2	49,95
Molemania	39,95
NBA All Star Chall. 1	24,95
Oddworld	44,95
Schiffe Versenken	49,95
Space Invaders	24,95
Star Wars	je 44,95
Super Battle Tank	29,95
S. Mario Land 1	39,95
T 2 - Arcade Game	19,95
True Lies	19,95
Waterworld <a>	29,95
Wave Race	34,95
WWF Superstar 1	29,95

Game Boy Color:

Game Boy Color	je 139,-
720° Skateboarding	59,95
Arcade Hits (05)	59,95
Asterix & Obelix (05)	59,95
Battleships (05)	54,95
Biene Maja (05)	59,95
Breakout (05)	54,95
Bugs Bunny Crazy C.	59,95
Bust-A-Move 4 (05)	59,95
Caesars World of Ga.	59,95
Carmageddon (06)	59,95
Conkers Pocket Tales	59,95
Cool Hand	54,95
Drop Zone (05)	59,95
Frogger (05)	54,95
Game & Watch Gallery 2	44,95
Gex	54,95
Harvest Moon	59,95
Hollywood Pinball	54,95
Holy Magic Century*	59,95
Hugo 2 1/2 (06)	59,95
Int.Superstar Soccer 99	59,95
Kluster	59,95
Legend of the River K.	59,95
Live Wire (06)	59,95
Lucky Luke (05)	59,95
Men in Black	54,95
Micro Machines (05)	44,95
Millipede (05)	54,95
Missile Command (5)	54,95
Montezuma's Return	54,95
Monopoly (05)	54,95
Mortal Kombat 4	59,95
NBA / NHL Pro 99*	je 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
Rugrats	59,95
Schlümpfe im Alptr.	54,95
Shadowgate	59,95
Shanghai Pocket	54,95
Spy Vs Spy (05)	59,95
S. Mario Bros. (06)	59,95
Sylveser & Tweety	54,95
Tabaluga (05)	59,95
Tetris Deluxe	44,95
Three Lions (05)	54,95
Tom & Jerry (05)	54,95
Top Gear Rally (05)	64,95
Turok 2	59,95
V-Rally	59,95
Warioland 2	59,95
WWF Attitude (04)	59,95
Yoda Stories (05)	59,95
Zelda	59,95

* geplante
 Neuheit / Preissenkung
 a = Ausländische Anleitung

SUPER NINTENDO

PAL VERSION

ACME Animation	39,95
Aero the Acrobat 2 <a>	29,95
Arkanoid	39,95
Asterix	39,95
Asterix & Obelix	49,95
Big Hurt Baseball	29,95
Biometal <a>	39,95
Boogerman	39,95
Cutthroat Island	29,95
Donald in Maui Mallard	39,95
Donkey Kong C. 2	39,95
mit deutscher Anleitung	
Earthworm Jim 2	39,95
FIFA Soccer <a/OV>	19,95
FIFA Soccer '96	29,95
Harvest Moon	49,95
Hebereke Popoon 2	29,95
Incred. Crash Dummies	19,95
John Madden '93	19,95
Judge Dredd	29,95
Justice League T.F.	29,95
Kirby's Dream C. <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 & Headph. J.	39,95
Mr. Do	39,95
NBA Give'n Go	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	29,95
Primal Rage	29,95
Puzzle Bobble	49,95
Realm	39,95
Revolution X	29,95
Schlümpfe dt.-BTX	49,95
Schlümpfe, 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
S. Mario World <a>	49,95
Super Metroid	39,95
Super Punch Out	39,95
S. Return of Jedi	39,95
Super Star Wars	39,95
Super Star Wars <a>	29,95
S. Streetfighter 2	39,95
Super Tennis	29,95
S. Wrestlemania	39,95
T 2 Arcade Game	39,95
T 2 Judgment Day	39,95
Terranigma	49,95
Tetris Attack	39,95
Tim im Sonnentempel <a>	39,95
/ dt. BTX>	39,95
Tim in Tibet	39,95
Timecop	19,95
Toy Story	39,95
Vortex	29,95
Weapon Lord	39,95
Whizz	39,95
Wild Guns	49,95
Williams Arcade Hits	29,95
World Cup Striker	29,95
Worldmaster Golf	19,95
Worms	49,95
Zero the Kamikaze <a>	29,95
Zoop	29,95

S-NES Zubehör:

5 Spieler Adapter	19,95
Antennenkabel	19,95
Antennen-Umschalter	4,95
Joyboard Arcade Pro	39,95
Joypad "Fighter Pad"	24,95
RGB Kabel Cinch	19,95
RGB Kabel "Scart"	19,95
S-NES Konsole &	
5 Games	189,95
S. Scope & 6 Games	89,95

NINTENDO 64



1080° Snowboarding	84,95
Air Boarder 64	99,95
All Star Baseball 2000	99,95
All Star Tennis 99 (5)	99,95
Banjo & Kazooie	79,95



Beetle Adv. Racing 89,95

Bio Freaks "uncut" 109,95



Carmageddon Dt. (06) 109,95



Castlevania 3D (05) 109,95



Chameleon Twist 2 94,95



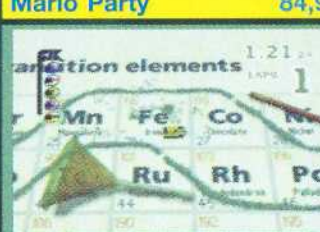
Charlie Blasts Territory 84,95

Chopper Attack	99,95
F1 World Grand Prix 2	84,95
F-Zero X	79,95
FIFA Soccer '99	99,95
Flying Dragons (05)	109,95
Gex 64	109,95
Holy Magic Century	119,95
Jet Force Gemini (06)	84,95
John Madden '99	79,95
Knife Edge	79,95

Lode Runner 3D (06) TBA



Mario Party 84,95



Micro Machines T. 109,95

Milos Astro Bowling*	109,95
Mission Impossible	99,95
Mystical Ninja 2 (5)	119,95
Nascar Racing '99	89,95
NBA Jam '99	79,95
NBA Live '99	89,95
NBA Pro '99 (05)	119,95



Zelda 64 99,95

Zero Hour (06.99)	129,95
-------------------	--------

PlayStation mit Dual Shock

& farbiges Joypad & Memory Card

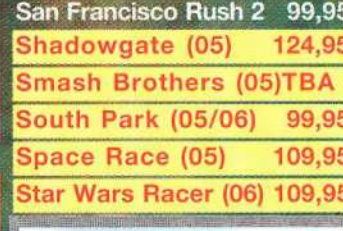
& Formel 1 '97 nur 289,-

NFL Quarterback 99	89,95
NHL '99	89,95
NHL Breakaway '99	89,95
NHL Pro '99 (05)	119,95
Off Road Challenge	89,95
Penny Racers	84,95
Pilotwings	79,95



Racing Simulation 2 (05) 119,95

Robotron 64	79,95
S.C.A.R.S.	109,95
San Francisco Rush 2	99,95
Shadowgate (05)	124,95
Smash Brothers (05)	TBA
South Park (05/06)	99,95
Space Race (05)	109,95
Star Wars Racer (06)	109,95



Star Wars Rogue Squ. 99,95

Super Mario 64	79,95
Tetrisphere	84,95
The New Tetris (06)	84,95
Tonic Trouble (05)	109,95
Top Gear Overdrive	99,95
Turok 2	79,95
Turok 2 <a-uncut>	89,95
Twisted Edge Snowb.	99,95
V-Rally	99,95



Vigilante 8 109,95

Virtual Pool	109,95
Waialae C. Golf C.	89,95
WCW Nitro 64	TBA



Wipeout 2097 & Joypad-verlängerung 109,95



WWF Attitude (05) TBA



Yoshi's Story 84,95



Mace The Dark Age 49,95



Mario Kart 64,95

Mischief Makers	49,95
Multi Racing Champ.	49,95
Mystical Ninja	69,95

Mystical Ninja 69,95

Nur solange Vorrat reicht!

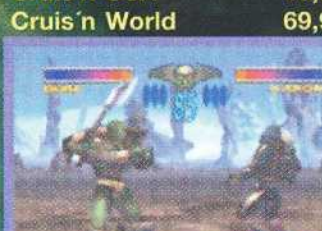
Sonderangebote:

Aero Gauge	44,95
Blast Corps	69,95
Body Harvest	69,95
Bomberman 64	69,95
Bomber man Hero	69,95



Bust-A-Move 2 49,95

Chameleon Twist	49,95
Clayfighter 63 1/3	39,95
Cruis'n USA	49,95
Cruis'n World	69,95



Dark Rift 44,95

Diddy Kong Racing	69,95
-------------------	-------

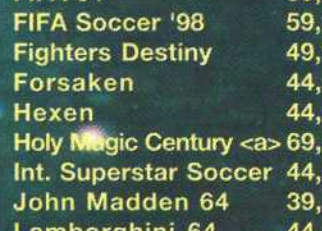


Dual Heroes 49,95



Extreme G 44,95

Extreme G 2	69,95
F1 Pole Position	49,95
F1 World Grand Prix	64,95
FIFA 64	39,95
FIFA Soccer '98	59,95
Fighters Destiny	49,95
Forsaken	44,95
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 The Dark Age 49,95



Mario Kart 64,95



Mischief Makers 49,95



Multi Racing Champ. 49,95



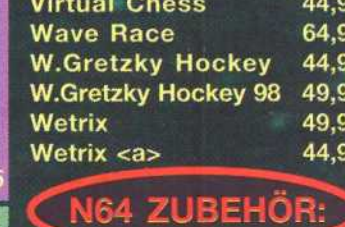
Nagano Winter Olympics 49,95

NBA Courtside	49,95
NBA Hangtime	69,95
NBA Pro 98	44,95
NFL Quarterback '98	44,95
NHL Breakaway	49,95
Olympic Hockey	44,95
San Francisco Rush	44,95



Silicon Valley 49,95

Snowboard Kids	64,95
Star Shot	49,95
Turok	49,95
Virtual Chess	44,95
Wave Race	64,95
W.Gretzky Hockey	44,95
W.Gretzky Hockey 98	49,95
Wetrix	49,95
Wetrix <a>	44,95



N64 ZUBEHÖR: Nintendo 64 & Mario 239,95

4MB Ram Erweiterung 59,95

Antennenkabel 29,95

AV Kabel Cinch 19,95

E3 Messe Video99 39,95

Flight Force Pro 119,95



Joyboard 79,95



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

Joypad Original	je 49,95
Joypad SV 303	44,95
Joypad SV362 Shark	59,95
Joypadverlängerung	9,95
Lenkrad <3 in 1>	89,95
Lenkrad V3	129,95
Memory Card	19,95
Memory Card 1 MB	29,95
Memory Card 8 MB	69,95
RGB Kabel	19,95
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & Memory Card	ab 29,95
Travel Case	19,95
Ultra Racer	49,95



Vortex SV 382 69,95



Wir führen auch: Mega Drive- und CD, PlayStation, Saturn CD Rom, & Manga-Videos

An- und Verkauf / Verleih von PSX-Spielen:

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



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

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
DURCH DIE F3-MESSE 1997 IN MÜNCHEN

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

1080° SNOWBOARDING	89,95
ALL STAR BASEBALL 2000	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 RUMBLE	99,95
BUST A MOVE 3	99,95
CARMAGEDDON 64 - FAHR ZUR HÖLLE (DT.)	109,95

Beetle Adv. Racing	109,95
Bombberman Hero	89,95
Jet Force G. (Sept.)	109,95
WWF Attitude (Mai)	99,95



COMMAND & CONQU. 109,95

CASTLEVANIA 3D	109,95
CHAMAEON TWIST 2	99,95
CHARLIE'S BLAST'S TERRITORY	89,95
COMMAND & CONQUER (JULI)	109,95
DIDDY KONG RACING	89,95
EXTREME G 2	99,95
F1 WORLD GRAND PRIX 2 (JULI)	89,95
FIFA '99	109,95
FLYING DRAGONS	109,95
F-ZERO X	89,95
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	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	89,95
JET FORCE GEMINI (SEPT)	109,95
LODE RUNNER 3D	99,95
MARIO PARTY	89,95
MICRO MACHINES 64 TURBO	89,95
MILLO'S ASTRO BOWLING	109,95
MISSION IMPOSSIBLE	99,95

Banjo & Kazooie	89,95
F1 World Gr. Prix 2	89,95
Star Wars Racer	109,95
Goemon 2	114,95

MONSTER TRUCK MADNESS (SEPT)	89,95
NASCAR '99	109,95
NBA JAM '99	94,95
NBA LIVE '99	109,95
NBA PRO '99 (JUNI)	124,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	94,95
NHL PRO '99 (SEPT)	124,95
PENNY RACERS	89,95
RACING SIMULATION 2	119,95
RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR	109,95
RAYMAN 2 (SEPT)	119,95
REVOLT (AUG)	99,95



TUROC 2 (Dt.Vers.) 77,77 TUROC 2(engl.PAL-Vers) 88,88

SAN FRAN. RUSH 2: EXTREME RACING	109,95
S.C.A.R.S.	109,95
SHADOWGATE 64 (JUNI)	129,95
SHADOWMAN (AUG)	109,95
SOUTHPARK	99,95
SPACE RACE	109,95
SPACE STATION-SILICON VALLEY	94,95
STAR WARS EPISODE 1: RACER (JUNI)	109,95
STAR WARS-ROGUE SQUADRON	109,95
SUPER MARIO 64	89,95
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
SUPERMAN (JULI)	124,95
THE NEW TETRIS (JUNI)	89,95



RACING SIMULAT. 2 119,95

TONIC TROUBLE (ED) (JUNI)	109,95
TUROC 2 - DEUTSCH	77,77
TUROC 2 - ENGL. PAL-VERSION	88,88
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIGILANTE 8	114,95
VIRTUAL POOL	109,95
V-RALLY	99,95

Tonic Trouble	109,95
Body Harvest	49,95
Star Wars: Rog.Squ.	109,95
WCW: Revenge	129,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

BODY HARVEST	49,95
BUST A MOVE 2	49,95
CLAYFIGHTER 63 1/3	39,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	49,95
MADDEN 64	39,95
NAGANO WINTER OLYMPICS	59,95
NBA COURTSIDE	59,95
NBA PRO '98	49,95
RAKUGA KIDS	109,95
SILIKON VALLEY - SPACE STATION	94,95
WIPEOUT 64	109,95

PLAYER'S CHOICE

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

WCW VS. NWO: REVENGE	129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR	99,95
WWF ATTITUDE	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80



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

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 & OBELIX - CLASSICS	44,95
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
BUST A MOVE 2	39,95
CASTLEVANIA - LEGENDS	59,95
COOL HAND	44,95
DONKEY KONG - CLASSICS	44,95
DR. FRANKEN	44,95
DSCHUNGELBUCH - 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
PIROU	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	149,-
INKL. SUPER GAMEBOY	
ASTERIX	54,95
DONKEY KONG COUNTRY 3 - CL.	74,95
KIRBY'S GHOST TRAP	49,95
MIKEY & 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

0931 35 45 235

oder 0180 5211844

GAME BOY COLOR PURPLE	139,-
GAME BOY COLOR CLEAR PURPLE	139,-
BASEBALL	59,95
BATTLESHIPS	54,95
BIENE MAJA	59,95
BREAKOUT	54,95
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	64,95
BUGS BUNNY & LOLA	54,95
BUST A MOVE 4	59,95
CARMAGEDDON (DT)	99,95
CENTPEDE	54,95
CONKER'S POCKET TALES	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	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	64,95
MEN IN BLACK	64,95
MICRO MACHINES	44,95
MISSILE COMMAND	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 CAMLOTT	59,95
RAMPAGE WORLD TOUR	64,95
RESERVOIR RAT	54,95
RUGRATS	64,95
SCHLUMPFE 3 (ALPTRAUMLAND)	64,95
SHADOWGATE - CLASSICS	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
SILICON VALLEY	54,95
SPY VS. SPY	64,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE (JUNI)	64,95
TABALUGA	64,95
TETRIS DELUXE	44,95
TOM UND JERRY	54,95
TOP GEAR RALLY(MIT RUMBLE FKT.)	74,95
TUROC 2	64,95
TWEETY & SYLVESTER	54,95
V-RALLY	64,95
WARIO LAND 2	64,95
WWF ATTITUDE	59,95
ZELDA IV - DX	64,95

SPACE BEAMER



Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste)	59,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo)	79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen)	99,95
V2 Team Set	129,95

UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
DM-7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB

Theo KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS
15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄßt NOCH AM
GLEICHEN TAG 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 DVD UND
ADRESSIERTEM RÜCKSCHLAG
(DIN C5) ANFORDERN.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX 0931/571602

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 354520