

NINTENDO

100% 7/99 Juli • DM 6,80 • sfr 6,80 • öS 55 • LIT 9500

C 30368

TOTAL!

DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN

NINTENDO⁶⁴

GAME BOY

SUPER NINTENDO



E3-Messe-Special:
Mehr als **100** Spiele
auf über **45** Seiten!



Big N macht ernst:
neue Konsole mit
IBM und Matsushita



Donkey Kong erobert das Nintendo⁶⁴

Command & Conquer
Excitebike 64
Jet Force Gemini
Mortal Kombat: Special Forces
Rayman 2
South Park Rally
Perfect Dark
Mario Golf
Kirby 64
Hercules
F-1 World Grand Prix (GBC)
Conker's Pocket Tales
Superman

TOTAL!

X-PLAIN
VERLAG



Tips & Tricks & Tests & Infos

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

dynatax

Im Brückcenter
44135 Dortmund

WWW.LOGON.DE/KRANZ

DER VERSANDSPEZIALIST

THEO KRANZ VERSAND



AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER
AUF DER E3-MESSE 1997 IN NÜRNBERG

STAR WARS
EPISODE I RACER
LIMITED EDITION SET
NINTENDO 64, DT. VERSION,
INKL. CONTROL PAD,
AV-KABEL, SCART-ADAPTER
UND STAR WARS EP. I RACER
SOLANGE VORRAT REICHT

299,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64 SUPER MARIO PAK	24,-
STAR WARS EP. I RACER LTD. ED. SET	299,-
NINTENDO 64 + STAR WARS EP. I RACER	
ANTENNENKABEL	24,95
ANTENNENKABEL ORIG.	49,95
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,95
(GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)	
EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER)	84,95
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



CASTLEVANIA 3D 109,95

RUMBLE PAK JOYTECH COLOR	19,95
X-FLÖDER - SCHUMMELMODUL (JUNI)	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	99,95
BODY HARVEST	49,95
BOMBERMAN HERO	89,95
BUCK BUMBLE	99,95



GAMEBOY

BATTERY PACK - GAMEBOY	9,95
GB POCK.CAMERA(VERSCH. FARB.)	99,95
CAMERA PRINTER	119,95
LADGERÄT - 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
ODDWOOD: ABE'S ADVENTURES	64,95
ON THE TILES	44,95
SPIROU	64,95
SUPERMAN	59,95
TAMAGOTCHI	44,95
V-RALLY - CHAMPIONSHIP ED.	44,95
ZELDA IV - CLASSICS	44,95

SUPER-NINTENDO

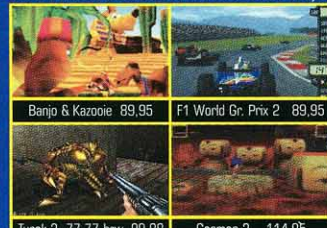
SUPER NINTENDO MORE FUN SET 2	
INKL. SUPER GAMEBOY	149,-
ASTERIX	54,95
DONKEY KONG COUNTRY 3 - CL.	74,95
KIRBY'S GHOST TRAP	49,95
MICKY & MINNIE	74,95
NBA LIVE '97	59,95
STAR WARS: EMPIRE STRIK. BACK	89,95
STAR WARS: RETURN OF THE JEDI	89,95
WILLIAMS ARCADE'S GREAT HITS	99,95

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



COMMAND & CONQU. 109,95

CARMAGEDDON 64 - FAHR ZUR HÖLLE (DT.)	109,95
CASTLEVANIA 3D	109,95
- OFFIZIELLER SOUNDTRACK	19,95
CHAMALEON TWIST 2	99,95
CHARLES 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
FLYING DRAGONS	109,95
F-ZERO X	89,95
GEN 64 (GEN 2) - ENTER THE GECKO	109,95
GLOVER	89,95
GOEMON 2 - MYSTICAL NINJA	114,95
HOLY MAGIC CENTURY	59,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98	59,95
JET FORCE GEMINI (SEPT)	109,95
LODE RUNNER 3D	99,95
MARIO PARTY	89,95
MICRO MACHINES 64 TURBO	114,95
MIL0'S ASTRO BOWLING	109,95



MISSION IMPOSSIBLE	99,95
MONSTER TRUCK MADNESS (SEPT)	89,95
NASCAR '99	109,95
NBA JAM '99	94,95
NBA LIVE '98	109,95
NBA PRO '99 (JUNI)	114,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99	94,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99	94,95
NHL PRO '99 (SEPT)	114,95
PENNY RACERS	89,95
RACING SIMULATION 2 (SEPT)	119,95
RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR	109,95
RAYMAN 2 (SEPT)	119,95



STAR WARS EP. I RACER 109,95

REVOLT (AUG)	99,95
SAN FRAN. RUSH 2: EXTREME RACING	109,95
S.C.A.R.S.	109,95
SHADOWGATE 64 (JUNI)	109,95
SHADOWMAN (AUG)	109,95
SOUTHPARK	99,95
SPACE RACE	109,95
SPACE STATION-SILICON VALLEY	94,95
STAR WARS EPISODE 1: RACER	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 (JULI)	89,95



RACING SIM. 2(SEPT) 119,95

TONIC TROUBLE (ED) (JUNI)	109,95
TUROK 2 - DEUTSCH	77,77
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERSION	88,88
TWISTED EDGE SNOWBOARDING	109,95
VIGILANTE 8	114,95
VIRTUAL POOL	109,95
V-RALLY	99,95



TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

BODY HARVEST	49,95
BUST A MOVE 2	49,95
HOLY MAGIC CENTURY	59,95
IGGY'S RECKIN' BALLS	69,95
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	49,95
MYSTICAL NINJA GOEMON	89,95
NBA COURTSIDE	59,95
NBA PRO '98	49,95
RAKUGA KIDS	109,95
SILIKON VALLEY - SPACE STATION	94,95
WAIJALAE COUNTRY CLUB TRUE GOLF	89,95
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



WCW VS. NWO: REVENGE	129,95
WWF WARZONE - RAW IS WAR	99,95
WWF ATTITUDE (AUG.)	99,95
YOSHI'S STORY	89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY	24,80



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

0931 354520

oder 0180 5211844

GAME BOY COLOR PURPLE	139,-
ab JUNI: VERSCHIEDENE FARBEN	139,-
A BUG'S LIFE (JUNI)	59,95
ASTERIX & OBELIX (JUNI)	59,95
BASEBALL	59,95
BATTLESHIPS (JUNI)	59,95
BIENE MAJA	59,95
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3	64,95
BUST A MOVE 4	59,95
CARMAGEDDON (DT) (JUNI)	59,95
CENTIPED	44,95
CHESSTMATCH (JUNI)	44,95
CONKER'S POCKET TALKS	59,95
DROP ZONE	59,95
F1 WORLD GRAND PRIX	64,95
FROGGER	54,95
GAME & WATCH GALLERY 2	44,95
GEN 3D	64,95
GOLDEN GOAL	54,95
HARVEST MOON	59,95
HOLY MAGIC CENTURY	64,95
HOLLYWOOD PINBALL	54,95
HUGO 2 1/2 (JUNI)	64,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '99	59,95
JOUST & DEFENDER	64,95
KLUSTAR	64,95
LEGEND OF RIVER KING	59,95
LOGICAL	64,95
LOONEY TUNES	64,95
LUCKY LUKE	59,95
MICRO MACHINES	44,95
MILLIPEDI (JUNI)	54,95
MISSILE COMMAND	54,95
MONTEZUMA'S RETURN	54,95
MOTOCROSS MANIACS 2 (JUNI)	64,95
NBA PRO '99 (JUNI)	64,95
PITFALL	64,95
POCKET BOMBERMAN	44,95
PRINCE OF PERSIA (JUNI)	44,95
R-TYPE DX	64,95
RUGRATS	64,95
SAN FRANCISCO RUSH (JUNI)	64,95
SCHLIMMPE 3 (ALPTRAUMLAND)	64,95
SHADOWGATE - CLASSICS	64,95
SHANGHAI POCKET	64,95
SILICON VALLEY (JUNI)	54,95
SPY VS. SPY	64,95
SUPER BREAKOUT	54,95
SUPER MARIO BROS. DELUXE (JUNI)	164,95
TABALUGA	64,95
TETRIS DELUXE	64,95
TITUS JR.	64,95
TOM AND JERRY	54,95
TOP GEAR RALLY(MIT RUMBLE FK.)	74,95
TUROK 2	64,95
TWISTY & SYLVESTER	64,95
V-RALLY	64,95
VARIO LAND 2	64,95
WWF ATTITUDE	59,95
YODA STORIES	64,95
ZELDA IV - DX	64,95

SPACE BEAMER



Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste)	99,95
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo)	79,95
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen)	99,95
V2 Team Set	129,95

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE FÜR ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN

**TEL: 0049
85 17 37 77**

UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
DM-7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-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* BESTELANNAHME
BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN
AUCH UNSER KOSTENLOSES
MAGAZIN, DAS JEDER
BESTELLUNG BEILIEGT, MIT
FRANKIERTEM (3 DM) UND
ADRESSIERTEM RÜCKUM-
SCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.

FAX 0931/571602

ERWÜNSCHT

HÄNDLERANFRAGEN

Versandkosten: Post Nachnahme: DM 16,50. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-.
Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Liefertermine ohne Gewähr. * gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM.

Mit Volldampf ins nächste Jahrtausend!

Aufbruch, Neubeginn und Tatendrang auf weiter Flur. Die TOTAL! startet mit dieser Ausgabe ins siebte Jahr, Nintendo sprach erstmals öffentlich über ihre nächste Konsole, und die Software-Entwicklung für N64 und Game Boy Color boomt wie nie zuvor.

Auf der diesjährigen E3, der wichtigsten Videospielemesse der Welt, wurden sehr viele N64- und Game-Boy-Color-Titel gezeigt. Das Gute daran war das Gute darin, denn die Qualität der meisten Spiele war überdurchschnittlich bis absolut herausragend. Wir haben natürlich auf das riesige Software-Angebot reagiert und das größte Messe-Special in der Geschichte der TOTAL! zusammengestellt. Auf fast fünfzig Seiten bringen wir Euch die Hits von morgen nahe. Ihr werdet sehen, es ist für jeden etwas dabei. Deshalb muß der zweite Teil unserer Story: „Die Geschichte der Videospiele“ leider eine Runde aussetzen, da wir Euch aus Gründen der Aktualität nicht die Tests von Spielen wie zum Beispiel *Command&Conquer* (N64) und *R-Type DX* (GBC) vorenthalten wollten. Im kommenden Monat geht es dann selbstverständlich nahtlos weiter mit dem Blick in die Vergangenheit, und wir picken Euch erneut historische Höhepunkte und nette Anekdoten aus der Entstehungsgeschichte der Videospiele heraus.

Am Rande der E3, um noch einmal auf dieses Großereignis zurückzukommen, überraschte Nintendo sämtliche Journalisten und Konsolen-Mitbewerber auf ihrer Pressekonferenz mit einer sensationellen Meldung. Viele hatten es gehofft, aber niemand hatte es wirklich geglaubt. Big N veröffentlichte erste Fakten zum N64-Nachfolger (Arbeitstitel: Project Dolphin). Noch nie zuvor gab das japanische Unternehmen Infos zu einer neuen Konsole zuerst im Westen bekannt. In der Vergangenheit debütierten Neuankündigungen von derart großer Bedeutung stets im eigenen Land. Vermutlich ist diese Entscheidung in erster Linie darauf zurückzuführen, daß Nintendo darauf aufmerksam machen will, dem PSX-Nachfolger mehr als nur Paroli bieten zu können. Auf den zweiten Blick signalisiert Big N aber auch, wie wichtig dem japanischen Konzern der westliche Markt inzwischen geworden ist. Möglicherweise zeichnet sich in den Führungsetagen eine neue Offenheit und Bereitschaft zur Zusammenarbeit mit anderen Firmen ab. Dies

wird besonders deutlich durch die Kooperationen, die Nintendo mit IBM und Matsushita abgeschlossen hat. IBM ist für den Hauptprozessor des N64-Nachfolgers verantwortlich, während Matsushita ein spezielles DVD-Laufwerk entwickeln und produzieren wird. Richtig, Big N verabschiedet sich mit der nächsten Konsolen-Generation von der Modul-Technik. Diese Bekanntgabe unterstreicht deutlich, daß Big N nun eine andere, vor allem Third-Party-freundlichere, Marschroute einschlagen möchte und löste im Publikum einen Beifallssturm aus. Aufgrund der Partnerschaften und der Umstellung auf DVD werden wesentlich niedrigere Produktionskosten anfallen, die Nintendo an andere Software-Hersteller und uns, die Endkunden, weitergeben möchte. Howard Lincoln verdeutlichte dies in seiner Rede mit den Worten: „Was immer die PlayStation 2 können und kosten wird, Project Dolphin kann mehr und kostet auf jeden Fall weniger ...“

Es ist also wieder Bewegung in der Branche, und es gibt reichlich Nährboden für Gerüchte. Schließlich sind PSX 2 und Project Dolphin noch immer in der Entwicklung, und ob sie tatsächlich, wie geplant, im kommenden Jahr erscheinen, darf aufgrund der branchenüblichen Verzögerungen angezweifelt werden. Zum jetzigen Zeitpunkt solltet Ihr Euch deshalb noch nicht verrückt machen. Die E3 hat deutlich gezeigt, das Nintendo für Qualität steht wie kaum ein anderes Unternehmen der Unterhaltungsindustrie. Nahezu alle Auszeichnungen für Videospiele des vergangenen Jahres, die auf der E3 verliehen wurden, gingen an N64-Titel. Außerdem konnten sich die Besucher davon überzeugen, daß in den kommenden Monaten viele weitere phantastische Titel hinzukommen werden, und die Bereitschaft der Firmen für das N64 zu entwickeln, eher zunimmt als abebbt.

Viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe wünscht Euch

E U E R
KOMPETENTES
TOTAL!
TEAM

Titelthemen:

Donkey Kong 64 (N64)14

Specials/Reportagen/Infos:

E3-Messe-Special:

Mehr als 100 Spiele

auf über 45 Seiten!ab Seite 14

Nintendos neue Konsole12

Previews/Tests:

Command & Conquer (N64)64

F-1 World Grand Prix (GBC)69

Fighting Force (N64)67

R-Type DX (GBC)71

Superman (N64)66

© EDITION DUPUIS,
Belgium 1996

SPECIAL

Comic: Kid Paddle11

Weltexklusiv präsentieren wir in Zusammenarbeit mit dem Carlsen Verlag ab sofort jeden Monat eine Seite aus dem dritten Kid-Paddle-Abenteuer *Attacke Total*, das im August erscheinen wird.

MESSE-NEWS

NINTENDO⁶⁴

A Bug's Life -

Das große Krabbeln56

Armorines: Project S.W.A.R.M.29

Army Men: Sarge's Heroes47

Bassmasters 200061

Carmageddon 6459

Donkey Kong 6414

Duke Nukem: Zero Hour37

Earthworm Jim 3D53

Eternal Darkness26

Gauntlet Legends35

Hercules -

The Legendary Journeys40

Hot Wheels54

Hybrid Heaven40

Hydro Thunder36

In Fisherman's Bass Hunter 64 ..53

Jet Force Gemini22

Ken Griffey Jr.'s Slugfest26

Kirby 6425

Knockout Kings 200055

Koby Bryant In NBA Courtside 2 ..26

Mario Golf26

Marvel's X-Men56

MiniRacers24

Monster Truck Madness 6453

Mortal Kombat - Special Forces ..35

NFL Blitz 200036

NomenQuest61

Nuclear Strike59

Paperboy 3D38

Perfect Dark18

Pokémon Snap24

Pokémon Stadium24

Premier Manager 6460

Quake II57

Rainbow Six52

Rally Master61

Rat Attack60

Rayman 2 - The Great Escape ..47

Re-Volt30

Ready 2 Rumble38

Resident Evil 239

Road Rash 6460

Roadsters41

Ruff & Tumble37

Rugrats - Scavenger Hunt61

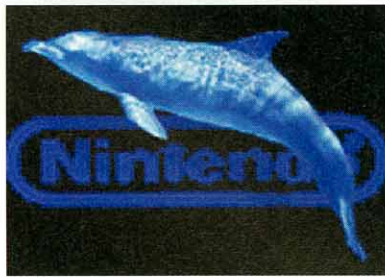
Shadow Man28

South Park Rally31

South Park: Chef's Luv Shack ..31

Space Invaders56

Messe-Special - E3 in Los Angeles



Seite 14

Donkey Kong 64 (N64)



Seite 18

Perfect Dark (N64)



Seite 22

Jet Force Gemini (N64)



Seite 29

Armorines (N64)



Seite 34

World Driver: Champ. (N64)



Seite 52

Rainbow Six (N64)

Spider-Man	57
StarCraft	25
Super Mario Adventure	25
Supercross 2000	55
Tiger Woods 2000	55
Tonic Trouble	48
Toy Story 2	56
Ultimate Football	31
Vigilante 8: Second Offence	57
WCW Mayhem	54
Wild Waters	46
WinBack	58
World Driver: Championship	34
WWF Attitude	30
Xena, Warrior Princess	40

GAME BOY COLOR

Carmageddon	59
Prince of Persia	60
Rainbow Six	52
Tarzan	57

GBC-Release-Liste	63
N64-Release-Liste	63

TESTS

NINTENDO⁶⁴

Command & Conquer	64
Fighting Force 64	67
Superman -	
The Animated Series	66

GAME BOY COLOR

Biene Maja und ihre Freunde	70
Conker's Pocket Tales	68
F-1 World Grand Prix	69
Legend of the River King	72
R-Type DX	71

TIPS & TRICKS

Helpline	76
Legend of the River King - Tips	73
Shorties	74

RUBRIKEN

Abonnement	81
Börse	80
Editorial	3
Impressum	82
Leserbriefe	6
Leser-Charts	42
Die Seiten zum Mitmachen und Gewinnen mit aktuellen Top-Ten-Listen und interessanten Infos rund um Eure Lieblingsspiele: Schickt uns Eure Chart-Listen, Spielertips und Statistiken - wir drucken sie ab!	
TOTAL-Intern	45
Vorschau	82

Command & Conquer

64

Früher baute man stundenlang riesige Schlachtfelder auf ...



... heutzutage legt man C&C ein und bekommt sogar noch Statistiken frei Haus

Conker's Pocket Tales

68

Ein Eichhörnchen-Adventure



Nun doch zuerst für den GBC

Biene Maja

70

Willi hat im Fliegen schon wieder 'ne 5!



Auch eine Biene muß mal kriechen

Superman

66

Das ist nicht super, Mann, was Supi kann

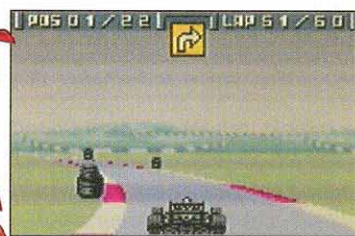


Der Mann aus Stahl wirkt verkrampft

F-1 World Grand Prix

69

Formel-Fahren in Farbe



Das sieht nicht nur nach mehr aus ...

Legend of the River King

72

Das angel' ich mir!



Abtauchen in eine faszinierende Welt

R-Type DX

71

Der spielstarke Klassiker für den GBC



R-Type ist einfach 'unkaputtbar'



Für die Torte (also den Kuchen in der Hand des Mädels!) bedanken wir uns bei Karolina Talja (13) aus Eberswalde

Ohayo!

Hallo, holerö und herzlich willkommen auf Euren Leserpostseiten! Vielen Dank für die zahlreichen Glückwünsche zum sechsjährigen TOTAL!-Jubiläum – sowie die Lutsch-Kaugummis von Julian aus Steffenberg (grins)! Ein besonderer Dank geht an Tobias Becker und Roland R. für die herrlichen Zeugnisse. Wir haben Rolands Erlaubnis, weitere Zeitschriften drucken zu dürfen, sogleich in die Tat umgesetzt.

Auf diesen Seiten 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. 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 witzige Aufnahmen mit der Game-Boy-Kamera sind uns willkommen.

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 Leserpostseiten in der TOTAL!

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

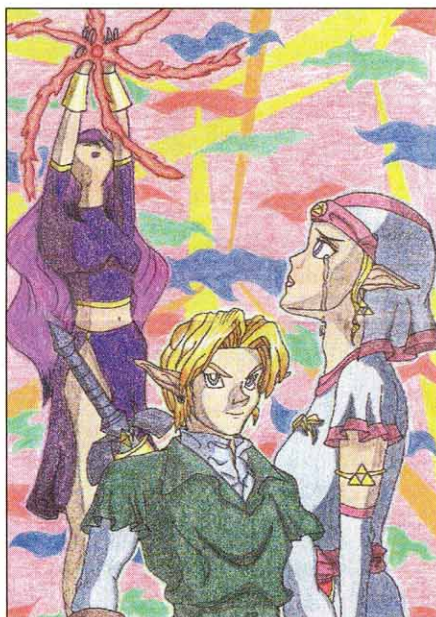
kdh

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

Der Ton macht die Musik

Ich möchte einmal ein bestimmtes N64-Spiel loben. Nein, hier rede ich nicht von *Zelda* und auch nicht, zu meiner eigenen Überraschung, von *Star Wars: Rogue Squadron*, sondern ich meine *Turok 2 – Seeds of Evil*. Selten zuvor war ich von einem Spiel derartig begeistert. Es übertrifft seinen Vorgänger bei weitem. Das liegt wahrscheinlich an dem perfekten Leveldesign. Denn anders als beim Vorgänger bietet jeder Level etwas Neues, und es wird bergeweise Abwechslung geboten. Auch die Tatsache, daß man jetzt Aufgaben zu erfüllen hat und nicht mehr „bloß“ Schlüssel einsammeln muß, verleiht dem Spiel einen ganz besonderen Charakter, ähnlich wie es bei dem von uns allen geschätzten Doppel-null-Agenten der Fall ist. Ich glaube auch, daß sich die Programmierer verstärkt an Vorlagen aus bekannten Kinofilmen gehalten haben. So sieht z. B. das Innere des Primagen-Raumschiffs der US-Augira aus *Alien 4* sehr ähnlich. Was ich nicht ganz verstehe, ist, warum ihr dem Indianer „nur“ eine 2+ in Sachen Sound gegeben habt. Ehrlich gesagt sucht man derart aufwendige Musik in einem Videospiel oft vergeblich, denn solche Kompositionen findet man sonst nur in großen Blockbuster-Filmen (oder in vielen LucasArts-Spielen). Also großes Kompliment an den Komponisten Darren Mitchell, der auch schon den ersten Teil musikalisch untermalte, jetzt aber glücklicherweise über die Buschtrommeln hinausgewachsen ist und sich beim Scoring zu *Turok 2* selbst übertroffen hat.

Anders erging es mir aber bei *Star Wars: Rogue Squadron*. Als ich voller Freude das Modul in den N64-Schacht schob und mich auf John Williams' bombastische Melodien freute, saß ich doch etwas enttäuscht zwischen den Lautsprecherboxen. Statt der sonst in LucasArts-Spielen üblichen Originalmusik sah ich mich mit einfachen Synthesizerklängen konfrontiert. Aber die Sound-FX und die Klangqualität sind dank Dolby Surround unübertroffen.



Lazer Lasri (17) aus Zürich erweitert das *Zelda-Universe* um eine derzeit noch namenlose Dame



Anne Perlet (15) aus Dessau meldet sich eindrucksvoll zurück. Und obwohl sie in ihrem Brief ständig von Urlau... (dem verbotenen U-Wort) spricht, drucken wir das Bild ab. Sind wir nicht nett?

Bringt doch mal einen Bericht über die Videospielkomponisten. Denn was wäre das Spiel ohne ihre musikalischen Zugaben?

Torben Kuhlmann, Sulingen

TOTAL!:

Der arme Darren Mitchell (Sound-Designer von *Turok 1+2*) mußte bei Teil 1 mit wenigen Kilobyte Speicherplatz auskommen (vgl. Interview in **TI** 8/98) – daher die monotonen Buschtrommeln. Musik ist eben immer noch das Stiefkind der Spieleindustrie. Bei Entwicklerbesuchen wird immer lang und breit über Grafik und Gameplay geplaudert. Am Ende wird man dann noch kurz an einer dunklen Kammer vorbeigeführt, deren Insasse mit den knappen Worten „... und er macht den Sound“ vorgestellt wird. Gut, so schlimm ist es nicht, aber das Problem ist auch, daß sich Sounds und Musiken in Worten schlecht vermitteln lassen – besonders im Vergleich zu Gameplay und Grafik. Und abbilden läßt sich schon einmal gar nichts. Wir können in diesem Zusammenhang übrigens nur auf unsere fünfseitige Sound-Reportage aus der Feder von Julian in der **TOTAL!** 12/97 hinweisen, die bis heute der interessanteste Artikel zu diesem Thema ist. Eine (knappe) Seite ist dort auch den bekanntesten Game-Komponisten gewidmet. Darüber hinaus ist zu diesem Thema auch noch etwas in Arbeit.

Auf eine Diskussion über den Sound von *Rogue* möchten wir uns an dieser Stelle nicht einlassen. Die soundtechnische Qualität ist unbestritten, die Stilrichtung ist sicherlich Geschmackssache. John Williams' Kompositionen sind thematisch alle festgelegt. Ein Ewok-Marsch oder ein Imperator-Thema hat nun einmal in *Rogue* nichts zu suchen. LucasArts jedenfalls ist mit den Neukompositionen höchst zufrieden.

Lügen wie gedruckt

Vor kurzem habe ich mir ein paar *Zelda*-Seiten im Internet angeschaut. Auf vielen steht, daß die Triforce irgendwo im Spiel versteckt sei.

Auf einer Page steht sogar, wie man sie angeblich bekommen soll:

1. Man braucht alle 36 Herzteile und 100 Skulltulas.
2. Man darf kein einziges Continue benutzen.
3. Man soll den Zwischengegner im Wassertempel (schwarzer Link) mit dem Schwert besiegen (ohne Magie).
4. Man soll jemanden suchen, der einem den Song of Sages beibringt.
5. In Links Haus in Kokiri soll der schwarze Link versteckt sein, der mit dem Auge der Wahrheit zu entdecken sein soll.
6. Dieser bringt einen dann zu Ganons Schloß, wo man gegen Ganon kämpft und die Triforce erlangt. Das ist doch unmöglich, oder?

Alexandra, Mannheim

TOTAL!:

Dazu können wir nur sagen: Man sollte nicht alles glauben, was irgendwo geschrieben steht, und im Internet schon einmal gar nicht. Dort findet man sicherlich auch Pages, die bestätigen, daß die Erde eine flache Scheibe ist.

Niemals zu alt

Für die übliche Lobeshymne brauche ich nur einen Satz: Ihr seid die **TOTAL!**.

Zu den Leserbriefen in **TI** 5/99: Eins verstehe ich nicht. Durch das große Problem der Raubkopien auf der PlayStation werden kaum noch rentable Absätze der Spiele erzielt – beim N64 ist dem nicht so. Warum produzieren also immer noch so viele Third-Party-Entwickler eher für Sony als für Nintendo? Natürlich, das Risiko mit Modulen ist viel größer, aber andere haben schon vorgemacht, wie es geht. Stichwort Wrestling: Die Worte „aus dem Alter herauswachsen“ aus dem ‚Mund‘ eines Konsolenredakteurs zu ‚hören‘, hat mich sehr erstaunt. Vor nicht allzulanger Zeit galt der Konsolenmarkt als nur für jüngere Semester interessant. Gegen dieses Image wehrten sich viele zu Recht, darunter auch Videospielredakteure. In Amerika gibt es übrigens sehr viele „erwachsene“ Wrestling-Fans.

1. Warum druckt ihr nicht die Namen anderer Zeitschriften in der Leserpost ab?

2. Alle Welt redet momentan über den fünften Teil der *Zelda*-Saga. Ich beschäftige mich mit der Hintergrundgeschichte. Kensuke Tanabe war der Erfinder des Mythos um die Triforce. Mich würde interessieren, wo er derzeit tätig ist.



Eva Knoll (14) aus Freilassing leistet mit diesem Werk einen famosen Beitrag zur allgemeinen *Zelda*-Bilderflut. (Eine kleine Empfehlung: 6,90 DM Porto für eine Poster-Rolle wäre nicht nötig gewesen – DIN A4 tut's auch!)

3. Kommt das Spiel *Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung* wirklich für das N64 heraus, wie ich in einem Mag gelesen habe? (Soviel ich weiß, nur auf PlayStation und PC.)

Laurens Pestel, Wedel

TOTAL!:

Danke! Die Variante des Lobes kannten wir noch gar nicht – höchst originell!

Zum Thema Raubkopien können wir nur noch einmal darauf hinweisen, daß das Problem im Rest der Welt bei weitem nicht so verbreitet ist wie in Europa, speziell in Deutschland (Ausnahme: südasiatische Regionen, wo null Originale verkauft werden). Abgesehen davon sind die hohen Modulpreise für unabhängige Entwickler das Hauptproblem: Bei günstigeren CDs ist das finanzielle Risiko deutlich kalkulierbarer. Wenn Du als Entwickler einen Superhit landest, spielt der Datenträger keine große Rolle. Bleibst Du auf einem Haufen unverkaufter Module sitzen, hast Du jedoch ein großes Problem. Da sich Hits selten planen lassen, scheuen manche Hersteller dieses Risiko. Dabei hast Du absolut recht: Viele Firmen, die rechtzeitig auf N64 gesetzt haben (z. B. Midway, THQ, Titus) haben damit eine Menge Kohle gemacht, die vergleichbare Titel für die PSX nicht erwirtschaftet hätten.

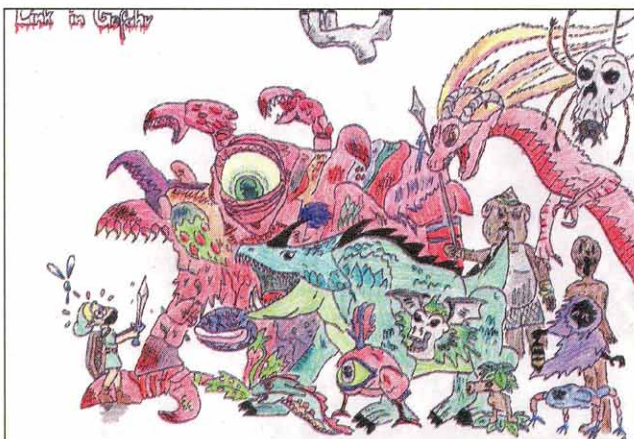
Was das Statement zum Wrestling betrifft: Eine kontroverse Aussage, nicht wahr?! Da hatten wir Widerspruch erwartet. Dein Vergleich mit dem Thema Videospiele ist dabei ziemlich gut. Es gibt jedoch einen Unterschied: Videospiele entwickeln sich weiter, während beim Wrestling immer noch genau dieselben Superstars den Ton angeben, die schon vor rund 13 Jahren Oldies waren, als Wrestling zum ersten Mal im deutschen Fernsehen zu sehen war. Opas wie Hogan, Piper, Flair und Savage sollten sich

aufs wohlverdiente Altenteil zurückziehen. Wie wäre das, wenn sich Videospiele nicht weiter-, sondern zurückentwickeln würden: „Hollywood“ Mario wird auf einer Sänfte ins Bild geschleppt, tritt Bowser einmal ins Gesicht, und dann kommen seine Kumpels von der New Nintendo Order von hinten und prügeln ihn zusammen – das motiviert nicht gerade, dieses Hobby weiterzuverfolgen. Und was die Amis betrifft: Die müssen sich auch nicht von Fernsehkommentatoren vollsülzen lassen, die – während gerade ein Wrestler bewußtlos gewürgt wird – erklären, das sei ja nicht so schlimm, da die Athleten ihre Halsmuskulatur ausgiebig trainieren würden. Hilfe! Wer mal auf DF 1 den Originalkommentar gehört hat, weiß, daß die Sprecher mindestens 50 % zur Unterhaltung beitragen.

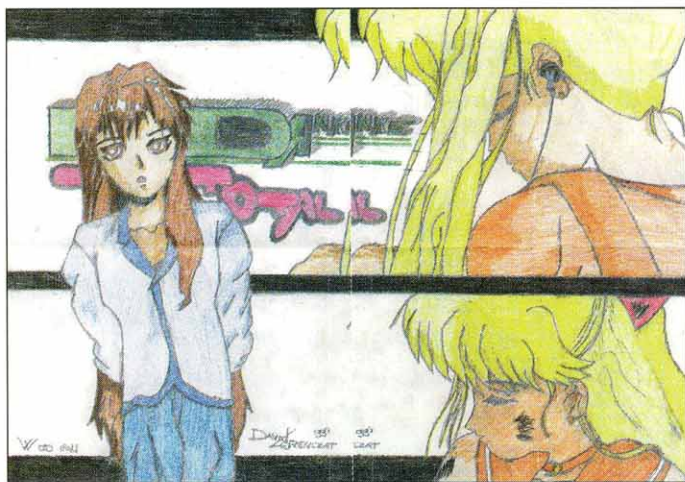
1. Wir drucken die Namen anderer Videospiel-Fachzeitschriften nicht ab, wenn ein Leser etwas Negatives über andere Magazine kundtut oder wir eine irgendwo anders getroffene Aussage korrigieren wollen. Wir wollen uns nicht vorwerfen lassen, daß wir die Leserpostseiten dazu nutzen, um andere „schlechtzumachen“. Es geht nur darum, Informationen gegebenenfalls richtigzustellen. Sollten branchenfremde Zeitschriften wie „Der Spiegel“ oder „TV Spielfilm“ totalen Unsinn verzapfen, ist das etwas anderes, da es sich dabei nicht um Mitbewerber handelt.

2. Falls Du *Zelda 64* durchgespielt hast, wirst Du Herrn Tanabe unter der Funktion „Script Support“ (englische Version) entdeckt haben. Auch bei den anderen *Zeldas* war er am Drehbuch zumindest beteiligt, ebenso bei *Super Mario RPG* (Screenplay Advisor). Bei *Stunt Race FX* war er Map Designer. Sollte Deine Frage allerdings darauf abzielen, was Herr Tanabe derzeit bei Nintendo macht – die Frage können wir Dir nicht beantworten. Vermutlich am nächsten *Zelda* arbeiten ...

3. Das Adventure *Star Wars: Episode I – Die Dunkle Bedrohung* (im Original: *The Phantom Menace*) ist definitiv nicht für N64 angekündigt und nur für PC und PlayStation in Arbeit. Es wäre zwar denkbar, daß LucasArts bei entsprechendem Erfolg doch noch eine



Alina Sielka (13) aus Ratingen bringt Link ganz schön in die Bredouille. Ob unser Held der Ganon-Fraktion trotzdem die Flötentöne beibringen wird?



Dieses sehr stilvolle (und ungewöhnliche) Motiv zum Thema „Danke TOTAL!“ stammt von David Lorenzatz (15). [Nichts zu danken – gern geschehen!]

Umsetzung in Angriff nimmt, aber zum jetzigen Zeitpunkt ist das nicht geplant.

Von Comics und Mangas ...

Habt ihr schon mal einen Bericht über *El-Hazard* (Anime) gebracht? Falls nicht, wäre einer dann im Bereich des Möglichen? Oder ein Poster? Ich finde übrigens Mangas tausendmal besser als *Spawn* und Co. Seht euch bloß mal *Spawn*, *Lobo*, *Witchblade* usw. an: nur noch sinnloses Rumgemetzelt. Kein Wunder, daß die Gewaltbereitschaft an den Schulen steigt. Das sollte eher nicht zugelassen werden als Spiele wie *Killer Instinct*, *GoldenEye* und *Quake*. Denn diese Comics kann sich doch wohl jedes Kind leisten.

Kay Bitterlich (14)

TOTAL!:

Wir hatten nur eine kurze Nennung in der Liste der in Deutschland erhältlichen Animes (Bewertung 5 aus 5 in T! 8/98). Mehr ist nicht geplant. Wir können Dir da nur die *AnimaniA*

empfehlen, die zweimonatlich rund 100 Seiten zum Thema Anime & Manga bringt. Mangas bestehen mindestens genausooft aus sinnlosem Rumgemetzelt wie die amerikanischen Comics – teilweise sogar viel extremer. Allerdings sind die Print-Varianten in Deutschland kaum anzutreffen, was man von Brutalo-Animes nicht behaupten kann.

Zunehmende Gewaltbereitschaft unter Kindern und Jugendlichen kann man unseres Erachtens genausowenig

(oder Viel) Comics anlasten wie Videospielen. Vermutlich gehen diese unerfreuliche Tendenz zu über 90 % auf das Konto des Fernsehens. Erstens erreicht das Fernsehen eine viel größere Bevölkerungsgruppe als Videospiele oder gar Comics, und zweitens muß man nur das Programm nur einmal mit dem von vor 20 Jahren vergleichen. Damals gab es pro Woche nur eine Leiche („Er ist tot, Stefan.“ – „Ja, Harry!“) im TV. Im sogenannten Kinderprogramm liefen Heile-Welt-Zeichentrickserien (*Wickie*, *Heidi* und *Biene Maja*). Betrachtet man dagegen das Programm von heute, muß sich niemand wundern, daß man von Kindheit an gegenüber Gewalt systematisch abgestumpft wird.

Für sich allein betrachtet ist nichts besonders „jugendgefährdend“: nicht die *Power Rangers*-TV-Serie (in einigen Ländern verboten), kein *Terminator* um 22 Uhr, keine Wrestling-Übertragung, kein Comic und kein *GoldenEye* – aber alle Faktoren zusammen haben sehr wohl Auswirkungen.

Im Westen nichts Neues

Als erstes muß ich euch ein großes Lob aussprechen. Ihr begeistert mich nun schon seit zwei Jahren Ausgabe für Ausgabe immer wieder. Besonders freue ich mich, daß ihr nun endlich Release-Listen regelmäßig abdruckt. (Ich habe euch schon vor einiger Zeit darum gebeten, scheinbar war ich nicht der einzige.) Neben den ausführlichen, anspruchsvollen, aber flott formulierten Tests ist vor allem die Leserpost-Rubrik für meine Begeisterung verantwortlich. Hier jedoch auch etwas Kritik: Bitte denkt euch doch mal neue Formulierungen für die Leserbrief-Einleitung sowie für die Kurzkomentare der System-Charts aus. Ich habe einmal (long, long time ago) eine Zeitschrift gekauft, die *Total 64* hieß bzw. in Deutschland *Ultimate 64*. Durfte der Verlag (euer ehemaliger Mutterverlag?) die Zeitschrift, dank euch, nicht *Total 64* nennen?

Stefan K., München

TOTAL!:

Wir haben vor ein paar Monaten bewußt einige Texte in der **TOTAL!** auf Standarderklärungen umgestellt – und zwar nicht, um weniger Arbeit zu haben. Für Stammleser mag es ja ganz angenehm sein, jedesmal andere Texte vorzufinden, doch viel sinnvoller ist es, Neulesern sachliche Informationen zu geben. Wir waren zwischenzeitlich an einem Punkt angelangt, an dem bei den Charts kaum noch ersichtlich war, daß es sich um Leser-Charts handelt und wie Einsendungen eigentlich aussehen sollten (oder was dieser seltsame Index-Wert bedeutet). Genauso sinnvoll ist es bei der Leserpost, jedesmal alle Möglichkeiten aufzuzählen, um mit einem Beitrag in der **TOTAL!** aufzutreten (abgesehen davon, daß in der Einleitung gelegentlich sehr wohl individuelle Dinge stehen).

Der Name und das Logo der **TOTAL!** stammen ursprünglich aus England, einen „Mutterverlag“ haben wir dort jedoch nie gehabt. Da es die englische **TOTAL!** seit 1996 nicht mehr gibt, stand es anderen Verlagen frei, diesen Titel zu benutzen (siehe *Total 64*). Du vermutest allerdings richtig: Im deutschsprachigen Raum liegen sämtliche Titelrechte bei uns, daher die Umbenennung des von Dir angesprochenen Magazins.

Alex-Corner I

1. Ihr sagt, daß *Pocket Monsters* im Herbst in Deutschland erscheint. Aber ich möchte gerne die US-Version haben. Habt ihr eine Adresse, unter der ich eine bestellen könnte?
 2. Werden denn auch die Filme *Pikachu's Summer Vacation* und *Mewtwo strikes Back* in den deutschen Kinos gezeigt?
 3. Wußtet ihr, daß *Pikachu* im Japanischen umgangssprachlich Blitzratte bedeutet. (Das weiß ich von meiner japanischen Freundin.)
- PS: Ich danke euch dafür, daß ihr mich auf *Pokémon* aufmerksam gemacht habt.

Alex (14), Norwalde

TOTAL!:

1. Wir können wie üblich keinen speziellen Händler empfehlen, der Game-Boy-Spiele importiert. Da mußt Du schon selber die Anzeigen



Anna „Ryu“: Tluczykont aus Straubing sei Dank! Wir haben unseren eigenen Comic! (Okay, genaugenommen ist es ihr Comic ...). Die Geschichte mit den beiden netten, namenlosen Mädels (s. auch T! 5/99) wird fortgesetzt!



durchforsten. Allerdings erlauben wir uns die Frage, warum es unbedingt eine US-Version sein soll. Wir würden lieber noch (voraussichtlich) knapp drei Monate warten. US-Spiele laufen zwar auf deutschen Game Boys, aber wir gehen davon aus, daß Du keine Monster zwischen einer US- und einer deutschen Version austauschen kannst. Und der Tausch ist schließlich einer der besonderen Anreize von *Pokémon*.

2. In Amerika war der Erfolg der Spiele so groß, daß *Mewtwo* dort im November in die Kinos kommt – gut ein Jahr nach dem Release der Games. Wie sich die Sache bei uns entwickelt, steht noch in den Sternen. Vielleicht werden die Filme ja auch parallel zur Serie im Fernsehen gezeigt.

3. Hmm ... das ist vermutlich der Grund, weshalb wir den *Pocket Pikachu*-Bericht in **T!** 6/98 mit der Überschrift „Taschen-Blitzratte“ versehen haben. Praktisch alle Namen der Monster haben eine besondere Bedeutung – das macht ja auch die Übersetzung so aufwendig. Der Name *Pikachu* wird aber wohl weltweit gleichbleiben, weil das gelbe Knuddelvieh so bekannt ist.

PS: Danke für das Lob.

Alex-Corner II

Als ich heute meine neue **TOTAL!**, die wieder einmal super ist, aufschlug, ist mir aufgefallen, daß in der Foto-Story doch glatt jemand ein **TOTAL!** geniales T-Shirt hat! Wo kann man das kaufen? (Gibt's das auch von neXt Level?)

Alex, Bockenem

TOTAL!:

Du kannst uns eins für viiiel Geld abkaufen – nein, im Ernst: Wenn wir unsere Spenderhosen anhaben, werden ab und an welche verlost, wie zum Beispiel bei der Jubiläums-Competition in derselben Ausgabe und damals beim *Mario Kart*-Malwettbewerb. Aber Ihr wißt ja: Wenn viele Leser daran Interesse haben, läßt sich eventuell Abhilfe schaffen. (neXt-Level-Varianten gibt es auch, allerdings nur für die Redaktion.)

Alex-Corner III

Herzlichen Glückwunsch zum sechsten Geburtstag für das definitiv beste Nintendo-Fachmagazin! Und vielen, vielen Dank für den absolut genialen und informativen Nostalgie-Trip. Ich fühlte mich in die C-64er Zeit versetzt, als ich mit meinen Freunden wie angenagelt vor *Way of the Exploding Fist*, *Pitfall II*, *Aztec Challenge*, *International Karate* usw. vor dem Fernseher saß. Ich kann die Fortsetzung von „Die Geschichte der Videospiele“ kaum erwarten und freue mich auf die nächsten Gänsehaut-Kicks beim Lesen der Reportage.

PS: Ich habe noch 'ne Frage: Wo zum Teufel ist bei *Turok 2* der Level, in dem sich die Wände andauernd deformieren? Ich habe das Spiel durchgespielt, konnte aber keine morphenden Wände sehen.

Alex (25)

TOTAL!:

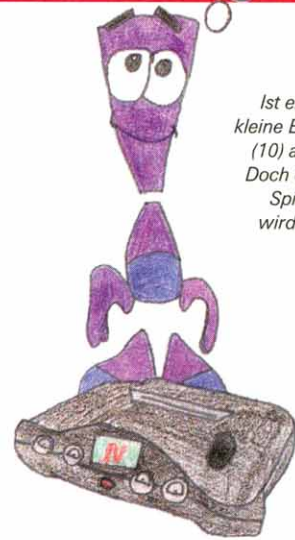
Danke! Der zweite Retro-Trip muß aufgrund der Software-Flut der E3 leider bis zur nächsten Ausgabe warten. Sonst hätten wir zu viele Messe-News unter den Tisch fallen lassen müssen. *Fist* und *IK* sollten als Meilensteine der Prügelspiel-Historie sogar Erwähnung finden – allerdings eher in Teil 3.

PS: Da wir eben gerade von unter den Tisch fallen sprachen ... Viele angekündigte Features haben bei *Turok 2* dieses Schicksal erlitten. Die traurigen Überreste der morphenden Wände finden sich im (ziemlich mißlungenen) Boss-Raum von Level 5.

Things to Come

Da ich davon ausgehe, daß ihr in eurer Juli-Ausgabe ohnehin von Nintendos neuestem Projekt berichten werdet, denke ich, daß man als Spieler über die Zukunft nachdenken sollte. Die N2000-Konsole verspricht mit ihrer Kupfer-Technologie einiges an Leistung. Ich frage mich nur, zu welchem Preis. Zwar behauptet Chip-Hersteller IBM, daß durch die Produktionsstraße in Redmond viele Chips zu günstigen Konditionen hergestellt werden können, aber es ist fast zu befürchten, daß dieser günstige Preis nicht an die Verbraucher weitergegeben wird. (Das ist nur eine Vermutung, aber auch in Nippon regiert Geld die Welt.) Ganz abgesehen davon hoffe ich, daß Nintendo mit der neuen Konsole Sony dem Boden der Realität ein Stück näherbringt. Die Chancen stehen gut, denn mit Miyamoto und den Stamper-Brüdern aus good old England arbeiten wirkliche Talente an der N-Front. Hoffen wir also das Beste und freuen uns auf die Zukunft.

Florian Barbarino (18)



Ist er nicht herzig, der kleine Ed von Fabio Stasi (10) aus Ludwigsburg? Doch das dazugehörige Spiel (*Tonic Trouble*) wird und wird einfach nicht fertig

TOTAL!:

Wir halten es nicht unbedingt für angebracht, sich den Kopf über Geschehnisse zu zerbrechen, die frühestens Ende 2000 anstehen. Aber soweit man das jetzt schon beurteilen kann, liegst Du mit Deiner Befürchtung völlig falsch. Der Witz bei der Kupfersache ist der Kostenfaktor: IBM kann wesentlich größere Waver mit wesentlich weniger Ausschuß produzieren als die Sony/Toshiba-Allianz und ist damit wesentlich billiger. Gerüchten zufolge will NoA den US-Preis der PSX 2 deutlich (50 bis 100 Dollar) unterbieten. Nintendo ist ganz offensichtlich gewillt, die Fehler des N64 (späte Veröffentlichung, teure Module, kaum Support für unabhängige Entwickler) nicht zu wiederholen. Die Allianz mit den Giganten Matsushita und IBM spricht Bände. Auch wenn Project Dolphin bislang nur auf dem Papier

HIGHSCORE-AKTION

F-Zero X: Jack Cup

Da für den ersten Cup von *F-Zero X* die meisten Einsendungen eingegangen sind, bringen wir in diesem Monat die Jack-Zeiten auf den aktuellen Stand. Das Queen-Cup-Update und/oder der Jack Cup folgt in der kommenden **TOTAL!**. Inzwischen sind auch einige *Mario Kart 64*-Bestzeiten bei uns eingetrudelt, sollte gesteigertes Interesse bestehen, drucken wir die auch gerne ab. 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. Dementsprechend 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.

Gesamtzeit	Runde	Name	Fahrzeug	Gesamtzeit	Runde	Name	Fahrzeug
Mute City I				Devils Forest I			
1:25:956	25:816	Maurice Hüllelin	Twin Noritta	1:25:147	25:453	Hans Zeller	Twin Noritta
1:26:199	25:816	Yves Hüllelin	Twin Noritta	1:25:198	25:474	Christian Schnöll	Twin Noritta
1:26:744	24:949	Stefan Schwendeler	Twin Noritta	1:25:323	25:456	Stefan Schwendeler	Twin Noritta
1:26:798	25:010	Eugen Lämmle	Twin Noritta	1:25:652	24:902	Oliver Jastrzemski	White Cat
Silence I				Big Blue I			
1:17:605	21:967	Robert Kaderka	Twin Noritta	1:33:948	25:003	Oliver Jastrzemski	White Cat
1:17:679	22:012	Andre Bazzone	Twin Noritta	1:34:360	29:473	Stefan Schwendeler	White Cat
1:17:682	21:916	Stefan Schwendeler	Twin Noritta	1:34:888	29:463	Daniel Himmel	White Cat
1:17:696	22:022	Oliver Jastrzemski	Twin Noritta	1:35:476	30:223	Harald Milz	King Meteor
Sand Ocean I				Port Town I			
1:18:172	22:506	Oliver Jastrzemski	King Meteor	1:36:750	29:954	Hans Zeller	Red Gazelle
1:18:321	22:978	Stefan Schwendeler	Twin Noritta	1:37:614	29:880	Christian Schnöll	Twin Noritta
1:18:380	22:873	Daniel Himmel	King Meteor	1:37:636	30:647	Tobias Mahler	White Cat
1:19:202	23:331	Karl Heinz Struggl	?	1:37:927	30:548	Stefan Schwendeler	Space Angler

existiert, konnte Nintendo Sony durch die Ankündigung ordentlich unter Druck setzen. Bei zeitgleicher Veröffentlichung, günstigem Hardware-Preis, maximal gleichen Kosten für Spiele und Beachtung und Einbeziehung der Third-Parties könnte Nintendo ganz groß auftrumpfen. Du hast also recht, es gibt einiges, auf das man sich langfristig freuen kann. Doch das sind, wie eingangs erwähnt, alles noch ungelegte Eier. Bis dahin haben N64 und Game Boy noch oberste Priorität, wie der E3-Bericht dieser Ausgabe zeigt.

Das Gute daran ...

Vieles, was ihr auf den Leserbriefseiten der **TOTAL! 5/99** über Sony und Nintendo geschrieben habt, stimmt ja. Es ist aber keineswegs so, wie es die Antworten auf die beiden Briefe vermitteln, nämlich daß es für die PSX keine guten Spiele gibt. Ich denke, ihr habt die Antwort auf den Leserbriefseiten vielleicht unabsichtlich etwas einseitig formuliert, denn schließlich seid ihr ja auch Redakteure der neXt Level. Außerdem stimmt es natürlich, daß die innovativen Ideen meist von Nintendo stammen, zum Beispiel von der Space World '97. Doch was nützt es mir, da ich bloß ein N64 besitze, wenn Nintendo diese Ideen im Gegensatz zu Sony nicht umsetzt.

TOTAL!:

Weder steht auf den besagten Leserpostseiten irgendwo, daß es für die PlayStation keine guten Spiele gibt, noch sollte dieser Eindruck vermittelt werden – damit würden wir uns reichlich lächerlich machen. Es ist jedoch Fakt, daß es für die PSX weder einen hervorragenden Ego-Shooter noch ein Spiel vom Format eines *Zelda* gibt. Wir sind bei der Antwort auf den Brief von Björn („Erfolgsrezept“) ein wenig abgeschweift und haben noch einmal ein Thema vom Vormonat aufgegriffen. Die



Beenden möchten wir die Leser-Galerie dieser Ausgabe mit diesem ... äh ... ungewöhnlichen Motiv von Prinzessin Zelda, das wir ebenfalls Anne Perlet (15) aus Dessau verdanken

ganze Sache war sogar bewußt einseitig formuliert, weil wir die N64-Gemeinde darauf stoßen wollten, einmal ein wenig stolz zu sein auf das, was sie hat, und nicht den ganzen Tag dem nachzutrauern, was sie nicht haben kann. Folglich ist die Aussage, daß es auf jeder Konsole individuelle Vorzeigetitel gibt, nur in anderen Bereichen. Man sollte ruhig einmal die Stärken von Nintendo bzw. dem N64 in den Vordergrund stellen. Das bedeutet ja keineswegs, daß bei Nintendo alles perfekt und der Rest Schrott ist (vgl. auch nächster Brief). Stichwort Ausgewogenheit: Den Satz „Leider ist Nintendo nicht in der Lage, die Innovationen in die Tat umzusetzen“ (T! 5/99, S. 19) hast Du wohl nicht mehr gelesen?! Doch inzwischen stimmt ja selbst diese Aussage nicht mehr: Der 64GB-Adapter kommt endlich auch im Westen, und die Option, mit Hilfe der Game Boy Camera Fotos in *Perfect Dark* einzubinden, ist mal wieder typisch Big N (um diesen Spitznamen bewußt zu benutzen) bzw. Rare und einfach **TOTAL! genial!**

... ist das Gute darin

Ich möchte mich nun einmal ganz spontan für die Antwort des Leserbriefs in **Total 4/99** bezüglich des Images von Sony und Nintendo bedanken. Ihr habt mir wirklich aus der Seele gesprochen. Alle tun so, als ob die PSX DAS Underground-Teil wäre, dabei ist es die PlayStation, die die Masse anspricht. Ich will Sonys Konsole nicht schlechtmachen, abgesehen davon, daß mir N64-Spiele besser gefallen, aber die Diskussion, was nun besser ist, geht mir langsam auf die Nerven. Wie ihr richtig bemerkt habt, kann man beide Geräte schwer vergleichen. Wer unbedingt *Gran Turismo* oder *Tekken 3* spielen will, ist mit der PSX sicher am Besten beraten. Der Streit Nintendo – Sony erinnert mich an Nintendo vs. Sega Anfang der 90er. Ich verfolgte damals amüsiert die Kontroverse, welches der beiden 16-Bit-Geräte nun besser sei. Schon damals war ich ein zufriedener Nintendo-Gamer und konnte dem Mega Drive nicht viel abgewinnen. Sega galt (so wie Sony heute) als „cool“. Sonic war cooler als Mario, und Segas Fernsehwerbung mit den zwei Idioten (Kennt die noch jemand?) lag an Coolness schon bei -273°C. Danke für euer offenes Ohr, macht weiter so mit eurer Spitzenzeitschrift! Behaltet vor allem eure Highscore- und Bestzeitenlisten bei, die mich immer wieder zu Höchstleistungen anspornen. (Da sieht man mal wieder, daß ihr was von guten Games versteht, in puncto Langzeitmotivation schlägt das von anderen Mags klar unterbewertete *F-Zero X* alle anderen Rennspiele. Man hätte halt jemanden fragen müssen, der sich damit auskennt ...)

Alfred „Cyrus“ Frank

TOTAL!:

Den sogenannten Konsolenkrieg gab es immer und wird es immer geben. Im Gegensatz zu der letzten Generation Anfang der 90er (oder auch dem Amiga – Atari ST-Streit Ende der 80er; oder C64 – Atari XL Anfang der 80er) wird die Thematik in den Zeitschriften nicht mehr so hochgekocht. Somit wollten wir –

Nach den grandiosen Secret of Mana-Renderings (vgl. T! 5/99) hat sich Andreas Rödig (16) nun Terranigma zugewandt. Wir sind gespannt, wie's weitergeht



was die meisten Leser erfreulicherweise erkannt haben – keineswegs polarisieren oder gar einen neuen Konsolenkrieg vom Zaun brechen, sondern verdeutlichen, daß neben der Meinung der Mehrheit auch Platz für eine andere ist, die genauso richtig sein kann. Lustig, daß Du daran erinnert hast, daß die leidige Debatte über die Coolness (Herrie, dieses Wort ...) von Nintendo vor acht Jahren auch schon geführt wurde. (Klasse, da kann sich sogar noch jemand an unseren Gelbe Seiten-Spruch erinnern ...)

GEWINNER

TOTAL! 5/99:

Acclaim-Competition
Turok 2 – Seeds of Evil

(Auflösung: c) Turok heißt mit bürgerlichem Namen Joshua Fireseed.)

Je einen Turok 2-Überlebensrucksack:

Andreas Zepp, Kerpen; Susi Feller, Stuttgart; René Becker, Korschenbroich; Jonas Frank, CH-Zürich; Jens Kolk, Bad Bentheim; Ulf Gutfleisch, Hachingen; Bengt Fehlberg, Tangstedt; Christian Sommer, Radolfzell; Karsten Matt, Hannover; Tomas Eder, Weisskirchen

Electronic-Arts-Competition
„FIFA 99 / Beetle Adventure Racing“

Je ein FIFA 99-Modul für N64:

Kai Wiesenberger, Wuppertal; Hans-Jürgen Frasch, Arnstorf; Thomas Hollweck, Theuern; Michael Solmer, Erlangen; Steffen Gärtner, Edingen

Je ein Beetle Adventure Racing-Modul für N64:

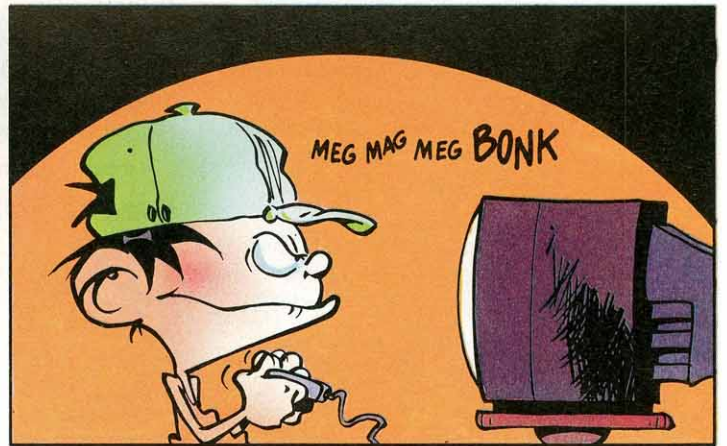
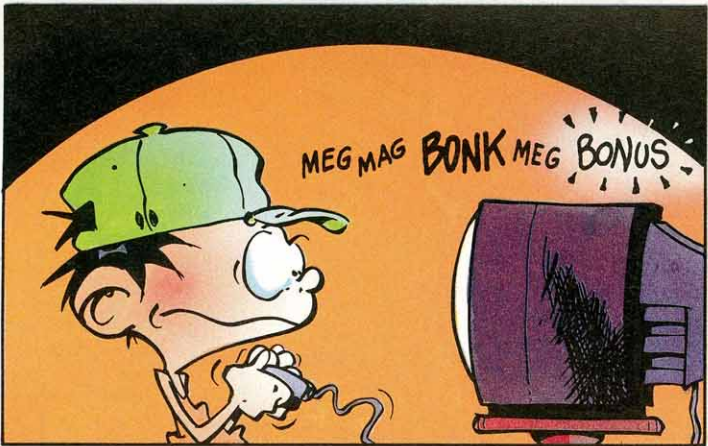
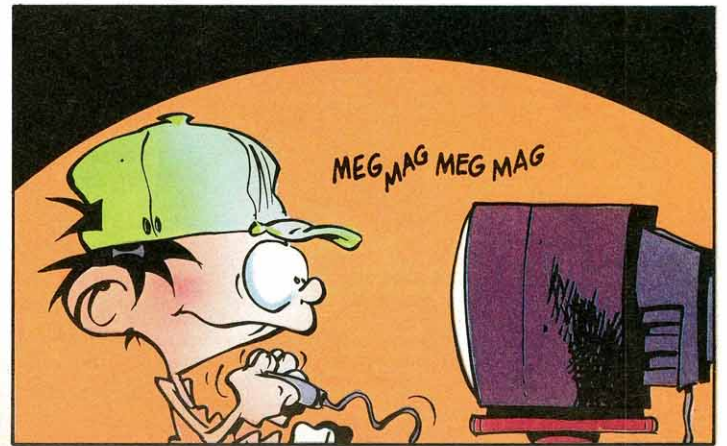
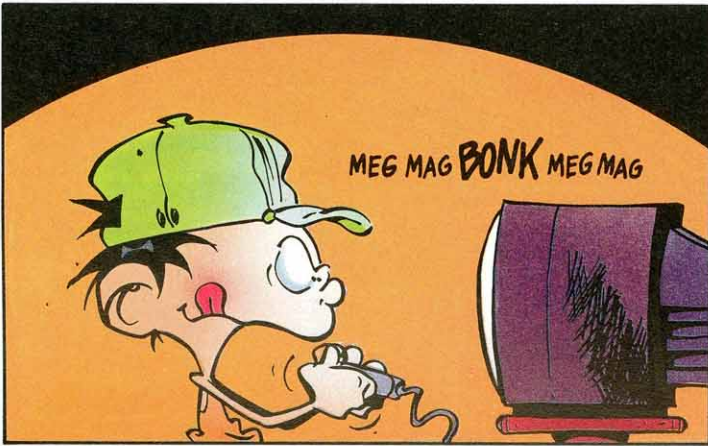
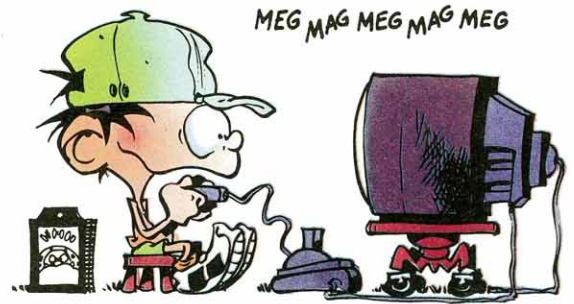
Stefanie Berger, Chemnitz; Klaus Wewer, Osnabrück; Roman Miller, Aglasterhausen; Chris Weingarten, Bonn; Andreas Villinger, Hohensachsen

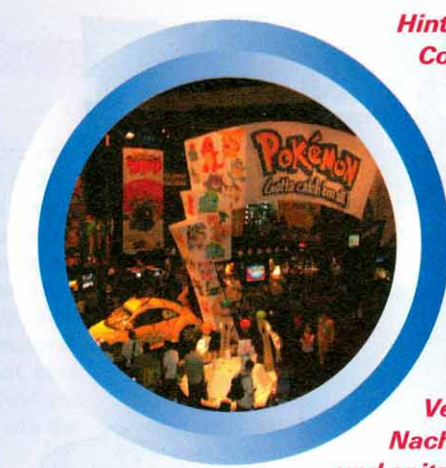
Je ein New-Beetle-Modellauto:

Matthias Wühr, Hof; Ralph Muck, Bad Soden; Sabrina Merckel, Kassel

Herzlichen Glückwunsch!

KID PADDLE





Hinter dem Kürzel E3 verbirgt sich die weltgrößte Computer- und Videospielemesse, die alljährlich in den USA für drei Tage ihre Pforten öffnet. In diesem Jahr präsentierten mehr als 400 Firmen zirka 1.900 Spiele für alle wichtigen Systeme.

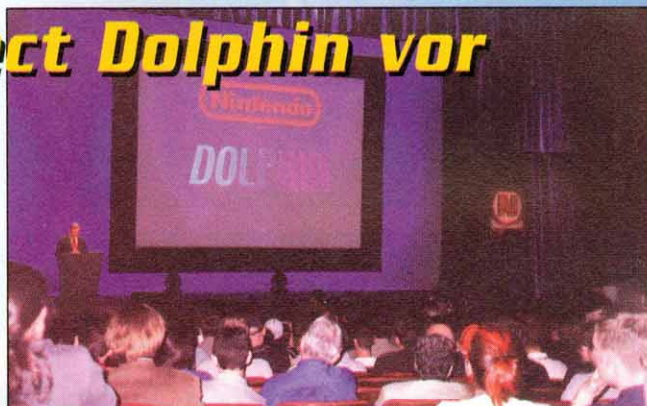
Darunter befanden sich unzählige Neuentwicklungen für Nintendo⁶⁴ und Game Boy Color, die wir für Euch auf den folgenden Seiten näher vorstellen wollen. Die größte Überraschung war aber nicht die gewaltige Software-Welle, die demnächst über Euch hereinbrechen wird, sondern eine offizielle Verlautbarung aus dem Hause Nintendo zum N64-Nachfolger Dolphin. Also schnallt Euch schon mal an und spitzt die Ohren, Euch erwartet schier Unglaubliches.

Nintendo stellt Project Dolphin vor

Weder Sonys PlayStation 2 noch Segas Dreamcast versetzten die Massen internationaler Journalisten auf der E3 in Erstaunen, sondern Nintendo mit der offiziellen Vorstellung des Project Dolphin. Als Partner für die Entwicklung der 128-Bit-Konsole konnten IBM, der Welt-

Einsatz kommt. Durch die Verwendung von Kupfer in den Leiterbahnen können ein schnellerer Datentransport sowie niedrigere Produktionskosten als bei herkömmlichen Chips erreicht werden. Zur Zeit besitzt ausschließlich IBM das Know-how und die Fertigungsanlagen, derart moderne

Prozessoren herzustellen. Mit seinen 400 MHz ist der Gekko-Chip theoretisch der mit 300 MHz getakteten Emotion Engine überlegen, die das Herzstück der PlayStation 2 darstellt. Gleiches gilt für den Grafik-Chip, der von Art X entwickelt wird. Er verrichtet seine Arbeit mit 200 MHz, während es das Gegenstück von Sony nur auf 150 MHz bringt. Der wirtschaftliche Wert des Abkommens zwischen Nintendo und IBM wird übrigens mit einer Milliarde US-Dollar beziffert.



Howard Lincoln, Präsident von Nintendo of America, gab den staunenden Zuschauern die Zusammenarbeit mit IBM und Matsushita bekannt

zudem angekündigt, die neue Technik auch in eigenen Produkten verwenden zu wollen, so daß sie sicherlich eine weite Verbreitung finden wird, was sehr wichtig für niedrige Produktionskosten ist.

Neue Klangwelten

Natürlich profitiert auch die Soundqualität durch den Einsatz der DVDs, da von ihnen Musikstücke direkt abgespielt werden können. Daß es bisher noch keinerlei Informationen zum Sound-Chip gibt, sollte niemanden nervös machen, da Nin-

Gekko the Dolphin

Der Gekko-Hauptprozessor wird von IBM auf Basis der 0.18-Mikron-Technologie entwickelt, die bereits in Power PCs zum



Auf dem Foto seht Ihr einen Power-PC-Chip von IBM im Größenvergleich mit einem N64-Controller

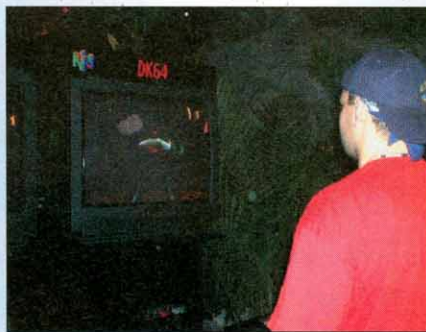
Speichermedium DVD

Entgegen früherer Spekulationen wird Nintendo die 64DD-Technik für ein eigenes Datenträgerformat nicht weiterentwickeln, sondern zukünftig auf DVD setzen. Das mit einem speziellen Kopierschutz ausgestattete System stammt vom Elektronikerriesen Matsushita und wird voraussichtlich auch DVD-Filme abspielen können. Über eine mögliche Beschreibbarkeit der Disks ist bisher noch nichts bekannt, doch das Thema ist auch nicht vom Tisch. Nintendo verspricht eine Zugriffsgeschwindigkeit, die nur unwesentlich über der von herkömmlichen Cartridges liegt, so daß kaum Wartezeiten entstehen werden. Matsushita hat





Kuriosität am Rande: Am Nintendo-Stand konnte Mario Artist auf 64DD ausprobiert werden



Neben Perfect Dark war Donkey Kong 64 das N64-Spiel, das am meisten Aufmerksamkeit fand

Weltweiter Launch Ende 2000

tendo beim Dolphin nicht auf einen solchen verzichten wird. Gerüchten zufolge soll er außerordentlich leistungsfähig sein und nur aus dem Grund geheimgehalten werden, weil er alles bisher Dagewesene in den Schatzen stellen wird. Interaktivem Sound und filmreifer Musikantermalung steht somit nichts mehr im Wege.

Zu den Internet-Fähigkeiten von Dolphin wollte sich Nintendo noch nicht äußern, doch man stellte eine spektakuläre Ankündigung für die nahe Zukunft in Aussicht. Möglicherweise arbeitet IBM bereits an einem eigenen Online-System. Über dieses könnte man dann mit Dolphin E-Mails verschicken, im Internet surfen und im Netzwerk spielen.

Als weltweiten Launch-Termin gab Nintendo das vierte Quartal kommenden Jahres an. Dolphin wäre damit die erste Videospiel-Konsole japanischer Produktion, die zeitgleich in Japan, den USA und Europa auf den Markt kommt. Da bisher aber noch keine konkreten Daten genannt wurden, ist ein zeitversetzter Launch der PAL-Systeme durchaus möglich. Dies sollte aber niemanden stören, denn Nintendo hat mit Dolphin eine absolut zukunftsweisende Hardware in den Startlöchern und Shigeru Miyamoto selbst arbeitet bereits an den ersten Spielen für die neue Konsole.

Nintendo schließt Abkommen mit Disney

Nintendo und Disney Interactive haben ein weltweites Abkommen getroffen, das den Auftritt der beliebten Zeichentrickfiguren, allen voran Micky Maus, in einer Reihe von N64- und Game-Boy-Color-Spielen ermög-



Mit Disney und Nintendo haben zwei Schwergewichte der Unterhaltungsindustrie zueinander gefunden

licht. Bestätigt sind bisher ein Micky Racing für GBC, ein Disney Racing für GBC und N64 sowie ein Micky Adventure für GBC und N64. All diese Titel werden von Rare entwickelt und sollen im Verlauf der kommenden zwei Jahre erscheinen. Es ist denkbar, daß aus dem von allen Release-Listen verschwundenen Conker 64 das dreidimensionale Micky Adventure entstehen wird – aber das ist nur eine naheliegende Vermutung. Auch für Dolphin werden aller Voraussicht nach Disney-Titel auf der Grundlage dieses Abkommens erscheinen. Weiterer Bestandteil dieses Vertrages sind mehrere Game-Boy-Color-Spiele, die von Disney Interactive entwickelt werden. Dabei handelt sich unter anderem um Beauty and the Beast und Alice im Wunderland. Diese Titel sollen im Herbst dieses Jahres erscheinen.

Sega entwickelt für Game Boy Color

Nur wenige Tage nach der E3 verkündete Sega eine kleine Sensation. Der jahrelang mit seinen Konsolen Game Gear, Master System und Mega Drive größte Konkurrent von Nintendo will für den Game Boy Color Spiele entwickeln. Der erste angekündigte Titel ist Sakura Wars, eine abstruse Mischung aus einem Dating- und einem Battle-Mech-Spiel. Ob die ursprünglich geplante Link-Möglich-

SEGA

keit zwischen Game Boy Color und Dreamcast mit Sakura Wars realisiert wird, ist nicht bekannt. Zwar sind bisher noch keine weiteren Titel angekündigt, doch Sega hat so einiges in der Hinterhand, was für eine Game-Boy-Color-Umsetzung wie geschaffen wäre. So könnten schon bald der pfeilschnelle Igel Sonic, der tapfere Wonder Boy oder der Ninja Shinobi zu neuen Abenteuern aufbrechen.

Die technischen Daten des Dolphin

Hauptprozessor: IBM Gekko Prozessor mit 400 MHz (0.18 Mikron)
Grafik-Chip von Art X: 200 MHz (0.18 Mikron)
DRAM: unbekannt
Bus-Bandbreite: 3.2 GB/sek.
Datenträger: Matsushita DVD mit speziellem Kopierschutz

Unser Wertungssystem

Um Euch einen Eindruck von der zu erwartenden Güte der präsentierten Spiele auf einen Blick vermitteln zu können, findet Ihr unter jeder Spielvorstellung eine Sternchenwertung, die folgendes bedeutet:



TOTAL! genial



Sehr vielversprechend



Hat gute Ansätze



Muß stark überarbeitet werden



Das wird wohl nix





Donkey Kong 64

Genre: Jump&Run ... Erhältlich: ab Dezember
Entwickler: Rare

Nintendo ließ endlich die Katze aus dem Sack, oder besser gesagt den Affen. Donkey Kong 64 wurde erstmals der Öffentlichkeit präsentiert. Die Verblüffung beim Publikum war zwar nicht so groß wie vor fünf Jahren, als Donkey Kong Country für das ehrwürdige SNES vorgestellt wurde, dennoch gehörte DK64 zu den absoluten Messe-Highlights.

DK64



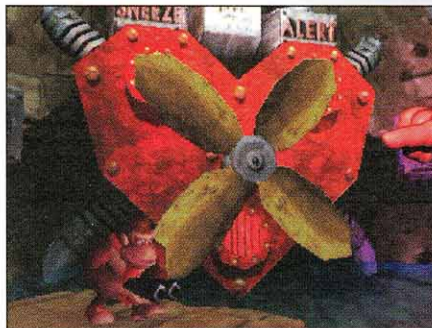
Immer nur springen und rennen ist der Affenbande zu wenig Action. In ihrem Nintendo⁶⁴-Debüt haben sich die fünf Bananenliebhaber kräftig bewaffnet



Selbst der kleine Diddy Kong darf schon mit Pistolen herumspielen. Er schießt jedoch mit Erdnüssen

Einer der meistgesprochenen Sätze der diesjährigen E3 war eindeutig: „Hast Du schon Donkey Kong 64 gesehen?“ Die begnadeten Spieledesigner und Programmierer der englischen Software-Schmiede Rare scheinen sich ein weiteres Mal selbst zu übertreffen. Bereits im Vorfeld hieß es, Banjo-Kazooie sei quasi zum Warmwerden entwickelt worden, um sich mit dem Genre der 3D-Jump&Runs vertraut zu machen und das N64 in dieser Beziehung besser kennenzulernen. Angeblich wird, parallel zu allen

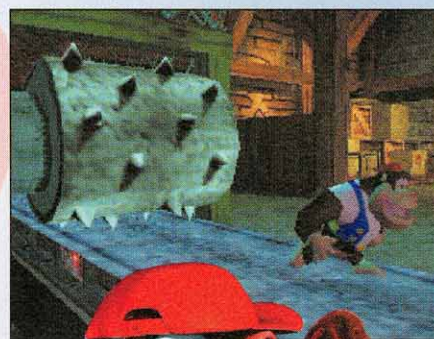
anderen Aktivitäten der jüngeren Vergangenheit, bereits seit vier Jahren an DK64 gearbeitet. Wenn man die Demoversion, die auf der E3 angespielt werden durfte, betrachtet, könnte dieses Gerücht der Wahrheit entsprechen. Grafisch nimmt das Spiel schon jetzt eine echte Ausnahmestellung ein. Im Gegensatz zu Ubi Softs Rayman 2 läuft DK64 zwar nicht im hochauflösenden Modus, kann aber auf anderer Ebene punkten. Die Texturen sind extrem abwechslungsreich und liebevoll gestaltet worden. Hinzu kommen Animationen, wie sie aufwendiger noch nie zu



Mit der durchschlagskräftigen Shotgun im Anschlag stellt sich Good Old Donkey Kong seinen Gegnern



Ende des Jahres ist aber Schluß mit Rumhängen, dann stürzt sich Familie Kong wieder ins Abenteuer





DK64



Chunky Kong ist zwar nicht gerade ein Genie, verfügt dafür jedoch über enorme Kräfte im Kampf



Wie bereits bei den SNES-Vorgängern werdet Ihr bei DK64 in wunderschöne Tiefen abtauchen können



sehen waren. Sämtliche Charaktere, ob Freund oder Feind, bewegen sich, als seien sie lebendig. Damit nicht genug, Rare taucht das Affentheater in ein unglaublich verspieltes Lichtermeer. Ständig erfreuen Reflexionen, Sonnenstrahlen, der Schein verschiedener Lampen und andere Lichtquellen Eure Augen und verändern die Umgebung auf realistische Art und Weise. Damit das N64 zu diesen Leistungen in der Lage ist, bedarf es allerdings nicht nur fähiger Programmierer, sondern auch des Einsatzes eines Expansion Paks. Aber keine Sorge, niemand braucht auf

die berauschende Grafik zu verzichten, da *Donkey Kong 64* inklusive Expansion Pak ausgeliefert wird. Aber auch in puncto Sound braucht sich das Game nicht zu verstecken. Bereits die Intro verwöhnt Eure Ohren. Mehr als vier Minuten werden Euch die Helden und einige ihrer Fähigkeiten vorgestellt. Dazu erklingen coole Beats und sehr viel Rap-Gesang mit deutlicher Sprachausgabe.

Affen-Opa Cranky scratcht dazu auf seinem Plattenspieler. Während des Spiels hört Ihr viele stimmungsvolle Songs, die stilistisch an *Banjo-Kazooie* oder *Diddy Kong Racing* erinnern, qualitativ aber noch um einiges besser ausgefallen sind.

Von jedem etwas

Ausschnitte aus allen acht Leveln und zwei verschiedenen Endgegner-Konfrontationen konnten probegespelt werden. So bekannte Szenarien wie der Dschungel, Lorenfahrten, Fässerschießen oder ein Aztekentempel fehlen ebenso wenig wie neue Welten. Dazu zählen eine Spielzeugfabrik, ein Leuchtturm und ein Motorbootrennen.



Die kreativen Entwicklerköpfe der britischen Spieleschmiede Rare haben sich wieder einige originelle Mini-Games einfallen lassen, wie Ihr hier unschwer erkennen könnt



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



DK64



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



Affen sind zum Klettern geboren. Donkey Kong lässt sich nicht lange bitten und erkundet die Umgebung sorgfältig. Haltet immer gut Ausschau nach versteckten Dingen, die Level sind riesengroß



Im Gegensatz zu den SNES-Titeln kontrolliert Ihr kein Affen-Duo, was jedoch kein Nachteil ist. Diesmal habt Ihr nämlich die Möglichkeit, auf fünf verschiedene Charaktere zurückzugreifen, wobei Ihr immer nur einen zur Zeit steuert.



Die Loren-Level sind noch etwas dunkel ausgefallen, dafür jedoch mit zahlreichen Lichteffekten versehen

Die Entwickler versprechen durch dieses Konzept eine enorme Langzeitmotivation, da jeder Charakter über seine eigenen Fähigkeiten verfügt. Dadurch sind den stark behaarten Helden nicht nur individuelle Manöver möglich. Je nachdem, ob Ihr mit Donkey, Diddy, Lanky, Chunky oder Tiny unterwegs seid, könnt Ihr



Mit dem Raketenrucksack auf dem Rücken kann Diddy zu ganz neuen Regionen abheben. PilotWings lässt grüßen

unterschiedliche Areale erreichen, zu denen den anderen Affen der Zutritt versperrt ist. Bis Ihr alles entdeckt habt, werden somit viele Stunden ins Land gehen. Denn erstens sind die verschiedenen Level sehr groß, zweitens sind wieder jede Menge Minispielchen und Bonusstages versteckt, und drittens könnt Ihr nicht von Anfang an mit allen fünf Kongs auf die Suche gehen.

Was geht ab?

Das Spiel beginnt mit Donkey Kong, dem es anfangs nur vergönnt ist, einen Teil des Dschungels zu erkunden. Im Laufe der Zeit werdet Ihr versteckte Eingänge und Gegenstände finden, die Euch weiterbringen. Eure Fähigkeiten nehmen zu, und Ihr könnt Eure vier Kollegen befreien, natürlich nach und nach. Geschick am Joypad reicht jedoch nicht. Ohne Nachdenken werdet Ihr die unzähligen Rätsel nicht lösen können. An einer Stelle stehen zum Beispiel die zwei Freunde Scoff und Troff auf einer dieser alten Waagen, die mit zwei Waagschalen arbeiten. Troff hat einen Schlüssel dabei und über ihm befindet sich eine Tür ... Kombiniere, kombiniere ... Richtig, Ihr müßt seinen Kollegen Scoff solange mit Bananen füttern, bis dieser so schwer wird, daß sich seine Schale nach unten und die von Troff nach oben bewegt. Nun kann letzterer die Tür aufschließen. Laut Entwickler hat jedes kleine Mini-Game und jeder Gegenstand im Spiel eine wichtige Bedeu-



tung. Nichts ist überflüssig, sondern alles ein Teil des Ganzen auf dem Weg zum Ziel. Wer die verschiedenen Fähigkeiten der Affenbande nicht wohlüberlegt einzusetzen versteht, hat keine Chance. Die Handlungsmöglichkeiten sind dabei überaus vielseitig und werden wie bei Banjo-Kazooie Schritt für Schritt erlernt und durch eine Vielzahl von Tastenkombinationen ausgeführt.



O.K., wir wollen Euch zwar nicht zuviel von den Endbossen verraten, aber ein Bild darf sein, oder?

Expansion Pak

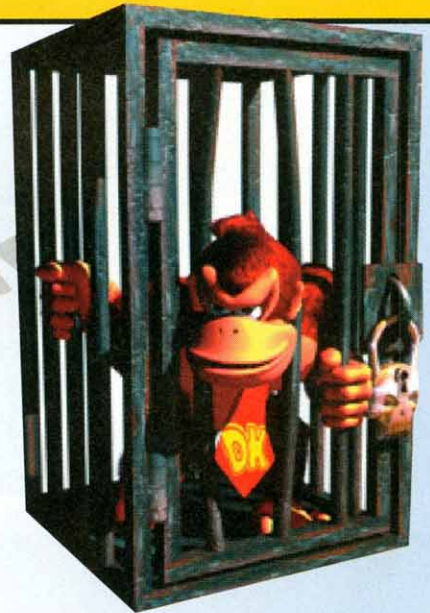


Nintendo macht mit der Unterstützung des Expansion Paks nun ernst. *Donkey Kong 64* läuft nur mit der Speichererweiterung. Ähnlich wie seinerzeit das Rumble Pak bei *Lylat Wars* wird das Expansion Pak dem *DK64*-Modul gleich beigelegt werden. Nintendo verkündete nicht ohne Stolz, daß der Preis für dieses Bundle nicht höher liegen wird als der Einführungspreis von 120 DM für *Zelda: Ocarina of Time*. Wahrscheinlich werdet Ihr das Spiel jedoch nicht separat kaufen können. Wer schon ein Expansion Pak besitzt, bekommt daher zwangsläufig ein zweites zum 256-MBit-Modul dazu, muß aber immerhin nicht tiefer in die Tasche greifen als für manches kleinere Modul ohne Beilage. Alle anderen freuen sich aufgrund dieses Services natürlich ein Loch in den Bauch.



Gimme Five!

Diddy Kong kann zum Beispiel zwei Pistolen ziehen, die sehr an die Knarren von Lara Croft erinnern. Auf Wunsch darf zusätzlich ein Fadenkreuz eingeblendet werden, um Gegner und explosive Objekte ins Visier zu nehmen. Auch Donkey Kong ist bewaffnet, ihm steht eine Shotgun zur Verfügung. Da alle fünf mit einer Waffe ausgestattet sind, werdet Ihr Euch mit Freunden im Deathmatch-Modus mit bis zu vier Spielern gegenseitig einheizen können. Einen Team-Modus wird es jedoch nicht geben. Die fünf Akteure können aber noch mehr als Gewalt anzuwenden. Tiny Kong benutzt beispielsweise ihre Zöpfe als Propeller, während Lanky Kong ziemlich schlaksig ist und mit Unterstützung seiner langen Arme sehr hoch springen kann. Chunky Kong hingegen ist untersetzt und hebt kaum vom Boden ab, schlägt dafür jedoch überaus kräftig zu. Zu den zwei Endbossen, mit denen wir bisher Bekanntschaft machen konnten, wollen wir bewußt noch nicht so viel sagen, um Euch den Spaß und die Überraschung nicht zu verderben. Aber auf eins könnt Ihr Euch schon mal verlassen, sie sind gigantisch groß und äußerst trickreich.



Das wird ein Fest!

Die Erwartungen an Donkey Kongs N64-Debüt sind aufgrund der überragenden SNES-Vorgänger mit Sicherheit sehr hoch. So wie es im Augenblick aussieht, hat sich Rare die Zeit genommen, diesen Ansprüchen gerecht zu werden. Das Spiel ist nicht nur optisch und akustisch ein Genuß, es scheint altbewährte Elemente optimal mit vielen frischen Ideen zu kombinieren. In Amerika soll *Donkey Kong 64* am 22. November erscheinen, in Deutschland wird das Spiel Anfang Dezember auf den Markt kommen.



Ein Wettrennen auf dem Hosenboden trug auch schon ein italienischer Klempner aus. Mit Tiny macht es nicht weniger Spaß

Erster Eindruck:





Perfect Dark

Genre: First Person Shooter ... Erhältlich: ab Dezember
Entwickler: Rare



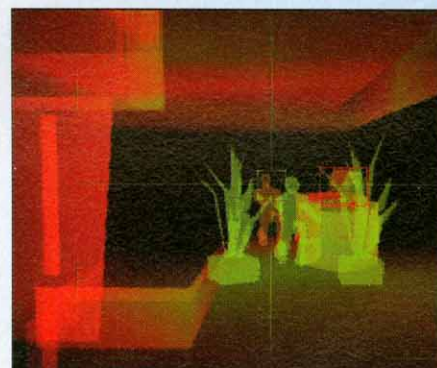
Der Vorhang wurde ein wenig gelüftet. Auch Perfect Dark konnte erstmals probegespielt werden. Der Ego-Shooter sorgte für staunende Messebesucher mit offenen Mündern und bietet, vor allem im Mehrspieler-Modus, einige Überraschungen.



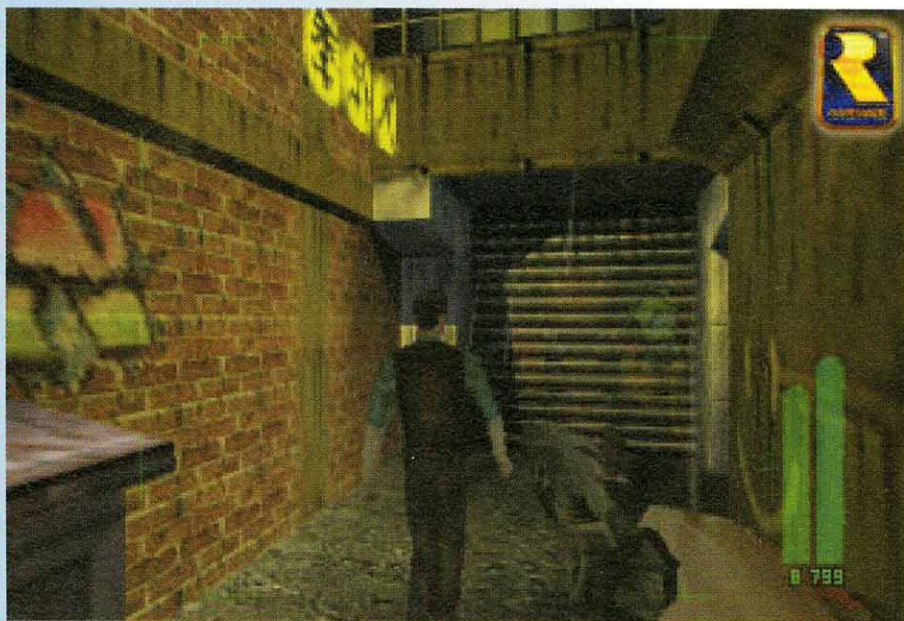
Endlich sind sich mal alle einig! Sowohl in Euren als auch in unseren Most-Wanted-Charts belegt seit Monaten *Perfect Dark* den ersten Platz. Dem indirekten Nachfolger des hierzulande indizierten *GoldenEye 007* wird sogar weltweit mit steigendem Interesse entgegengefeibert. Einerseits ist dies natürlich eine gute Basis für ein kommendes Highlight, andererseits könnten sich die Erwartungen an das Spiel so hochschrauben, daß sie unmöglich zu erfüllen sind. Rare ist sich dieser Zwickmühle offenbar bewußt und gibt sich merklich Mühe, das Optimum aus *Perfect Dark* herauszuholen.



Sowohl der Zweispieler- als auch der Vierspieler-Modus liefern bereits ordentlich. Rare hat einige phantastische Szenarien entworfen und zusätzlich ein paar aus *GoldenEye* überarbeitet und wiederverwertet



Ihr könnt die Räumen per Lichtschalter verdunkeln und die Gegner dank Nachtsichtgerät erledigen



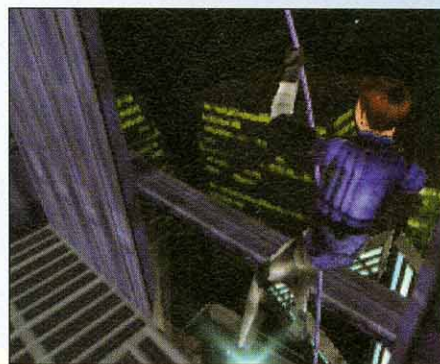
Wer, wie, was, wieso, weshalb, warum?

Bereits die Story besitzt echte Drehbuchqualitäten. Die Geschichte schreibt das Jahr 2023. Aus dem Hochsicherheitstrakt der dataDyne Corporation sendet ein weltberühmter Wissenschaftler Notsignale. Die Spezialagentin Joanna Dark wird damit beauftragt, nach dem Rechten zu sehen. Das Ganze beginnt wie ein Routineauftrag, entpuppt sich aber ziemlich schnell als eine weltweite Verschwörung. Je mehr Korruption Joanna aufdeckt, desto haarsträubender werden die Verwicklungen, die zum Vorschein kommen. Für den Entwurf der Storyline wurde ein erfahrener Autor beauftragt, um sicherzustellen, daß die Geschichte in sich schlüssig und dramaturgisch optimal gestaltet ist. Aus diesem Grunde wollte Rare auch noch nicht zu viel verraten, verspricht jedoch ein filmreifes Agententhema. Apropos filmreif, die Programmierer steigern die Intensität des Abenteuers durch Zwischensequenzen, die grafisch unglaublich realistisch gestaltet sind. Diese umfassen insgesamt mehr als anderthalb Stunden Spieldauer und sind mit sehr viel Sprachausgabe versehen.

Und sonst?

Atmosphärische Filmchen sind ja schön und gut, aber was bietet das Spiel? Keine Sorge, Genre-Fans werden nicht enttäuscht sein. Die Entwickler ruhen sich nicht auf ihren James-

Bond-Lorbeeren aus, sondern legen sich mächtig ins Zeug. Die Level zeichnen sich durch detailliertere Texturen und phantastische Echtzeit-Lichteffekte aus, wie Ihr sie noch nie auf dem N64 gesehen habt. Von der ursprünglichen Planung, das Spiel in High-Res ablaufen zu lassen, war allerdings nicht mehr die Rede. Die Entwickler legen größeren Wert darauf, den Bildaufbau so flüssig wie möglich zu gestalten. In Anbetracht der Tatsache, daß die Umgebung bereits in der Standardauflösung ausgezeichnet aussieht, läßt sich dies problemlos akzeptieren. Außerdem könnte es durchaus möglich sein, daß die

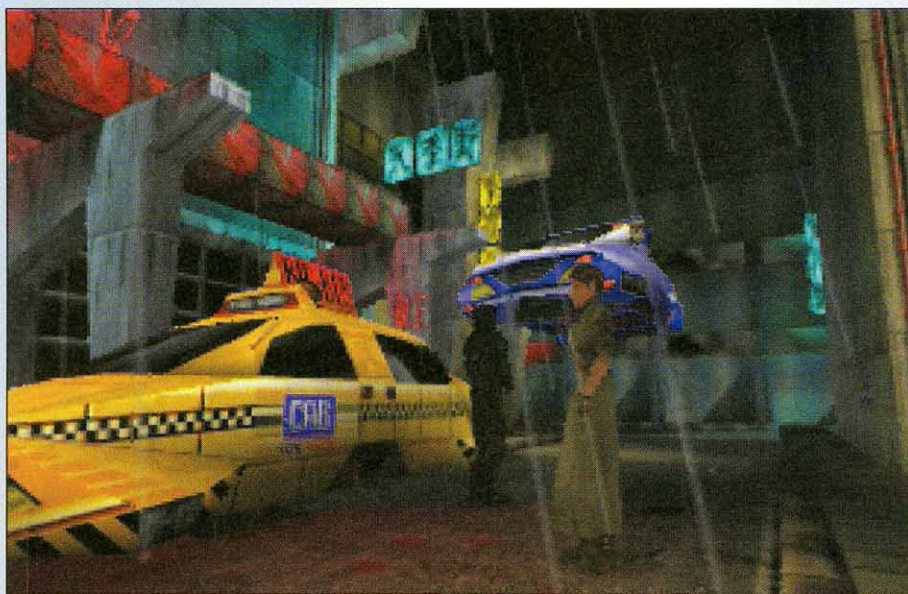


finale Version, bei eingelegtem Expansion Pak, das Geschehen in mittlerer Auflösung darstellen kann. Die Grafiker und die Soundtechniker bei Rare scheinen in einen Wettbewerb darüber getreten zu sein, wer die bessere Arbeit leistet. Erstklassige Kompositionen unterstützen die düstere Sci-fi-



Die verschiedenen Level sind sehr detailliert und stilistisch abwechslungsreich gestaltet. Vom komplexen Bürogebäude über sterile High-Tech-Labore und dreckige Hinterhöfe bis zum Alien-Raumschiff ist alles dabei

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

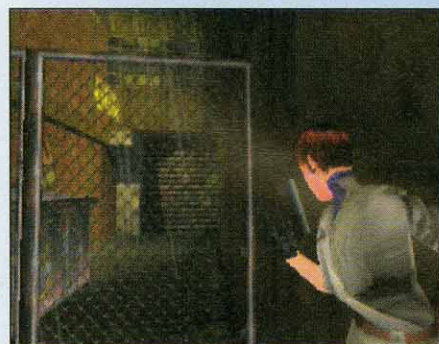


Atmosphäre enorm. Die realistischen Klangeffekte in feinstem Dolby Surround Sound sind das sprichwörtliche Tüpfelchen auf dem i.

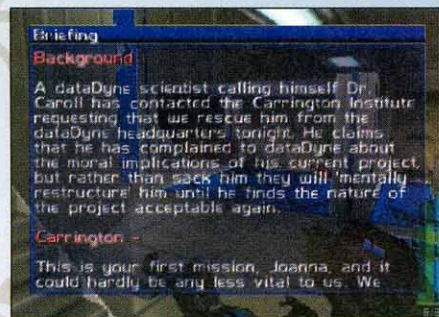
Mit den Waffen einer Frau

Wenn Ihr glaubt, bei *Turok 2* oder *GoldenEye 007* viele Waffen im Rucksack gehabt zu haben, dann schnallt Euch jetzt besser auf dem Sofa fest. Die Heldin Joanna Dark wird auf ein Repertoire von insgesamt 40 Waffen zurückgreifen können, darunter Minen, Gewehre, ein Kampfmesser, ein Bogen und eine Art Laserschwert. Besonders interessant

ist ein Gewehr namens *FarSight*. Dieses steht ausschließlich im Mehrspieler-Modus zur Verfügung und dient dazu, jenen feigen Typen, die immer nur hinter einer Ecke lauern, den Garaus zu machen. Das *FarSight* versetzt den Spieler in die Lage, durch Wände zu schauen. Der Bildschirm wird grün wie bei einem Nachtsichtgerät, das Wärmequellen erkennt. Gegner werden rot dargestellt. Das Kaliber ist so durchschlagskräftig, daß es durch die Wände schießt. Damit dieses Spezialgewehr ausschließlich gegen feige Herumlungerer eingesetzt werden kann, ist die Zielvorrichtung extrem träge. So lassen sich lediglich stillstehende Gegner anvisieren, alle anderen kriegt Ihr einfach nicht zu fassen.



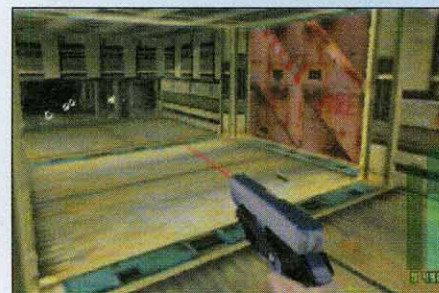
Die zahlreichen Echtzeit-Filmsequenzen sind von hervorragender Qualität und sehr atmosphärisch



Vor jeder Mission bekommt Ihr Infos über die aktuelle Lage und die Aufgaben, die Ihr erfüllen müßt

Vier gegen Vier

Der Mehrspieler-Modus bietet aber noch weitere Besonderheiten. So ist die optimierte Engine nun in der Lage, acht herumlaufende Kontrahenten zu verwalten. Das heißt, daß sich zu vier menschlichen Spielern vier CPU-Gegner gesellen können. Es ist möglich, Teams zu bilden und auf eigene Faust auf die Pirsch zu gehen. Wer keine Freunde zur Hand hat, tritt gegen sieben Computer-Charaktere an oder bildet ein Team mit CPU-Handlangern. Diesem kann man über das Digi-Pad Befehle wie Rückendeckung oder Stürmen geben, um aus einem Gefecht als Sieger hervorzugehen. Doch damit nicht genug. Mittels Game Boy Camera kann das eigene Gesicht oder jedes x-beliebige Foto aufgenommen, bearbeitet und als Gesichtstextur eingesetzt werden. Dies ist kein Scherz! Nintendo führte



Nintendo®



Wer nicht hören will, muß liegen! Bei Perfect Dark lösen sich gefallene Gegner nicht einfach in Luft auf



fer lösen sich eliminierte Gegner aber nicht in Luft auf, sondern bleiben bis zum Schluß am Boden liegen. Dies erleichtert die Orientierung im verwinkelten Bürogebäude der dataDyne Corporation sehr. Dieser Level war leider auch der einzige, der bisher angespielt werden konnte. Er reichte jedoch vollkommen aus, um deutlich zu machen, daß Rare ein wahres Meisterwerk in der Entwicklung hat. Ein weiteres Highlight dürften die

diese Option vor. Die ganze Prozedur ging problemlos und in weniger als einer Minute über die Bühne. Damit sie aber nicht jedesmal wiederholt werden muß, speichert die Cartridge die selbsterstellten Texturen und bietet die Möglichkeit, sie per Controller Pak mit Freunden zu tauschen

Perfekte Action

Wer sich in erster Linie austoben will, ist mit dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad gut bedient. Dort gibt es kaum Aufgaben zu lösen. Das einzige, was dabei zählt, ist, schneller

abzudrücken und besser zu zielen als die Gegner. Habt Ihr Euch mit dem Spiel besser vertraut gemacht und möchtet auch Eure Gehirnzellen ein wenig in Schwung bringen, wählt Ihr einen höheren Schwierigkeitsgrad. Dort gilt es, innerhalb der Level verschiedene Missionsziele zu erfüllen, die es in sich haben. Auf diese Weise möchte Rare sicherstellen, daß Perfect Dark sowohl für Anfänger als auch Fortgeschrittene und Profis reizvoll ist, ohne sie zu unter- oder überfordern. Die Steuerung ist ebenso präzise ausgefallen wie bei Rares erstem und bisher einzigem First Person Shooter. Im Gegensatz zum Vorläu-

Rennen auf einem Hovercraft und die Konfrontation mit Aliens in ihrem abgestürzten Raumschiff auf dem Boden des Pazifischen Ozeans werden. Wir sind wirklich sehr gespannt, was uns noch alles erwartet, bis die weltweite Verschwörung aufgedeckt ist. Perfect Dark soll im Dezember als 256-MBit-Modul erscheinen, nach aktueller Planung von Nintendo of Europe auch in Deutschland in einer gewaltentschärften Version. Drücken wir die Daumen, daß es klappt!

Erster Eindruck:



MEDIAATTACK

Nintendo 64

All Star Baseball 2000	neu	109,90
All Star Tennis '99	neu	109,90
Beetle Adventure Racing	neu	99,90
Carmageddon	neu	109,90
Chameleon Twist 2	neu	119,90
Charly's Blast Territory	neu	89,90
FIFA '99	neu	109,90
Gex 2	neu	109,90
Goemon 2	neu	119,90
Mario Party	neu	89,90
Micro Mashines 64	neu	109,90
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	129,90
Snowboard Kids 2	neu	89,90
South Park	neu	109,90
Tonic Trouble	neu	109,90
Turok 2 (deutsch/englisch)	neu	79,90
Vigilante 8	neu	119,90
Virtual Pool	neu	119,90
Zelda	neu	109,90

Wir führen ein umfangreiches Sortiment an Gebrauchtspielen

PlayStation • Nintendo 64 • Saturn
Dreamcast • Super Nintendo
Mega Drive • Game Boy (Color) • PC CD-ROM

Fordern Sie noch heute Ihre kostenlose Preisliste an!



Nintendo 64 Konsole (gebraucht mit Garantie)

einzel + Turok 2 (neu, D/E)

149,90 nur 199,90

Game Boy Color

Gerät	neu	149,90
Bugs Bunny & Lola Bunny	neu	69,90
Cool Hand	neu	59,90
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

Laden

Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag
von 10 bis 20 Uhr
Samstag
von 10 bis 16 Uhr

Versand

Bestell-Hotline:
Montag bis Freitag
von 10 bis 22 Uhr
Samstag
von 10 bis 20 Uhr



MEDIAATTACK
Games & Service

Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding



Alle Preise in DM inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- berechnen wir eine Versandkostenpauschale von DM 9,80 (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 40,-).

Wir kaufen Ihre alten Spiele und Konsolen an!

030/450 20 20 8



Nintendo®

Jet Force Gemini

Genre: Shoot 'em Up ... Erhältlich: September
Entwickler: Rare

Die Galaxie scheint dem Untergang geweiht. Nur das Jet Force Gemini-Team ist in der Lage, das Unglück abzuwenden. Nehmt das Pad in die Hand und zeigt dem Bösewicht Mizar, was ihr von ihm haltet!

Die Story

Juno starrt auf den riesigen Bildschirm, der ein Abbild der Galaxie zeigt. „Schon wieder ist einer hin“, bemerkt er mit einem tiefen Seufzer, als ein Stern kurz flackert und dann rot leuchtet. „Wie lange wollen die da oben noch warten?“, wirft Vela verärgert ein und geht zurück zu ihrem Copilotensitz. Lupus bellt zustimmend.



Der intergalaktische Roboterhund Lupus verfügt über eine sehr kräftige Kanone auf seinem Rücken

Verantwortlich für dieses Katastrophe ist der übermächtige Bösewicht Mizar. Juno und Vela hatten schon früh vor Mizar gewarnt, doch die Weltraum-Föderation verhielt sich zögerlich. Um die Situation nicht eskalieren zu lassen, verzichtete man auf eine Konfrontation. „Wir dürfen die Sache nicht überbewerten. Laßt ihn ein paar Planeten einnehmen, dann wird er zufrieden sein und sich wieder beruhigen“, hieß die Devise. Leider war dies ein Fehler, denn die Gier des Tyrannen scheint keine Grenzen zu kennen. Inzwischen hat er sogar eine patrouillierende Jet-Force-Staffel angreifen lassen. Das einzige Schiff, das den Hinterhalt unbeschadet überstanden hat, ist das von Juno, Vela und Lupus. Die drei sind inzwischen in ihre Basis zurückgekehrt und fest entschlossen, den Kampf gegen Mizar aufzunehmen, anstatt tatenlos zuzusehen. Die Entscheidung fiel nicht zuletzt deshalb, weil Mizar nun auch noch den Planeten Goldwood eingenommen und das

dort veheinătate friedliebende Volk versklavt hat. Gerade als sie loslegen wollen, gibt es eine Explosion und unter dem Lärm der Alarmschlagenden Sirenen, stürmen Mizars gefährliche Roboter in das Innere des Raumschiffs.

Das Spiel

An dieser Stelle übernimmt Ihr die Rolle von Juno, Vela oder Lupus. Das Interessante bei der Wahl Eures Charakters ist nicht allein die Tatsache, daß alle drei über unterschiedliche



Die meiste Zeit handelt es sich zwar um ein Shoot 'em Up, aber es gibt auch einige Rennsequenzen



Waffen und Fähigkeiten verfügen. Auch der Spielablauf unterscheidet sich erheblich, da die drei Helden verschiedene Routen einschlagen, um möglichst effektiv und erfolgreich vorgehen zu können. Aber egal, für welchen Charakter Ihr Euch entscheidet, die Missionen führen Euch durch dreidimensionale Shoot-'em-Up-Welten. Für jede Figur gilt es zwar individuelle Aufgaben zu erfüllen und Abenteuer zu bestehen, am Ende

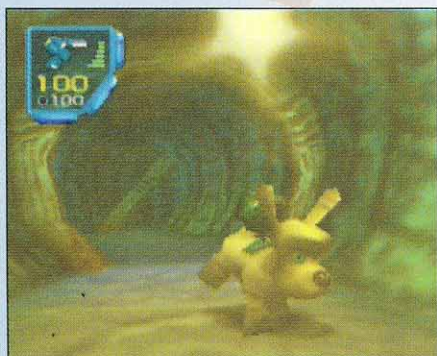


wollen sich Juno, Vela und Lupus jedoch auf dem Planeten Goldwood wiedertreffen.

Der Plan sieht vor, daß sie sich dort zu einer Gruppe formieren, die dem widerlichen Mizar im letzten Showdown mit vereinten Kräften gehörig die Leviten liest. Aber das alles ist natürlich mal wieder leichter gesagt als getan ...



Zu Lande, zu Wasser und in der Luft – Lupus kann alles. Hier muß er ein paar Einwohner befreien



Immer mehr

Sowohl Juno als auch Vela und Lupus wachsen im Laufe der Zeit an ihren Aufgaben. Sie stoßen auf knifflige Puzzles und geraten in gefährliche Konfrontationen mit Mizars kampfgefreudiger Armee. Je mehr sie den Schwierigkeiten trotzen und je näher sie ihrem Ziel kommen, desto stärker und vielseitiger werden sie. Auf diese Weise soll dafür gesorgt werden, daß das Spiel nicht an Spannung verliert. Juno kann sich später zum Beispiel in ein panzerähnliches Vehikel transformieren, das sich seinen Weg durch ein von Außerirdischen gebautes Labyrinth bahnen muß. Lupus hingegen kann kurzzeitig fliegen und sowohl auf

festem Boden fahren als auch über Wasser gleiten. Obwohl es durchaus Rätselanteile besitzt, ist Jet Force Gemini in seinem Kern jedoch ein Shoot 'em Up. Freunde der gepflegten Ballerei sollten sich schon jetzt ein paar Groschen beiseite legen, denn es sieht so aus, als ob Rare ein weiteres Mal einen echten Superhit liefern wird. Die Level, die bereits angespielt werden konnten, versprechen jedenfalls knallharte Schießereien in 3D, die in ihrer spielerischen Qualität stark an die unvergessenen Genrehochzeiten vergangener 2D-Zeiten erinnern.



Wenn Ihr dicht an einer Wand steht oder das Fadenkreuz einblendet, seht Ihr Euren Helden transparent

Laß hören, wie schaut's aus?

Erstklassiger Dolby Surround Sound versetzt Euch jederzeit in den Mittelpunkt des Geschehens. Die Waffen, Explosionen und sonstigen Soundeffekte krachen Euch nur so um die Ohren, daß Ihr glaubt, Euch hätte es gerade den Sessel unter dem Allerwertesten weggefeigt.

Hinzugesellt sich ein mehrstimmiger Soundtrack, der atmosphärisch ausgezeichnet zum jeweiligen Level paßt. Grafisch ist Jet Force Gemini ebenfalls sehr beeindruckend ausgefallen. Egal, ob es sich um Spielszenen handelt oder eine der vielen Filmsequenzen, die in Echtzeit berechnet sind, und die Story erzählen. Die Engine zaubert scheinbar mühelos detaillierte Szenarien auf den Bildschirm, die mit zahlreichen Licht- und Spezialeffekten versehen sind.



Die Level sind schön und detailliert gestaltet. Aber laßt Euch nicht ablenken, die Gefahr lauert überall!

Gemeinsam sind wir stark!

Wer möchte, kann das Spiel im Kooperations-Modus zu zweit spielen. Dabei übernimmt einer die Rolle des Droiden Floyd, der sehr klein ist und sich fliegend fortbewegt. Bei Floyd handelt es sich um einen Roboter, der eigentlich im Dienste Mizars stehen sollte. Er verfügt jedoch über eine derart ausgeprägte künstliche Intelligenz, daß sich bei ihm ein eigenes Empfinden für Moral gebildet hat. Floyd kann die Marschroute seines Herren Mizar nicht mehr mit seinem Gewissen vereinbaren und schließt sich Juno, Vela und Lupus an. Sitzt Ihr mit mehr als zwei Personen vor Eurem N64, ist der Mehrspieler-Battle-Modus genau das richtige für Euch. Dort können nämlich sogar bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Neben dem klassischen Deathmatch-Modus, steht auch die Disziplin „Capture the Flag“ und ein Raumschiff-Wettrennen zur Auswahl bereit.

Wer bastelt denn da?

Jet Force Gemini wird von demselben Team entwickelt, das bereits für das außergewöhnliche Blast Corps verantwortlich zeichnete. Die effektgespickte Grafik und der umwerfende Sound machen bereits einen guten Eindruck. Ebenso die sehr unterschiedlich gestalteten Level. Lediglich die Steuerung konnte noch nicht ganz überzeugen. Da sie sehr empfindlich ausgefallen war, verwirrte das plötzliche Mitschwenken der Kamera. Doch bis zum Release von Jet Force Gemini werden die Programmierer dieses Manko sicherlich zufriedenstellend in den Griff bekommen.

Erster Eindruck:





Pokémon Snap

Genre: Foto-Safari ... Erhältlich: Ende '99
Entwickler: HAL/Nintendo



Wer sich schon immer für die Fotografie interessierte und es bei *Pilot Wings* genoß, von einem Paraglider aus die schönsten Bilder zu schießen, darf sich auf *Pokémon Snap* freuen. Darin besucht Ihr mit einer Kamera bestückte die Insel der

150 verschiedenen kleinen Monster und geht auf die Jagd nach dem besten Foto.

Dafür steht Euch ein flugtaugliches Amphibienfahrzeug zur Verfügung, so daß Ihr selbst in die abgelegensten Verstecke der Pokémons gelangt. Sind genügend Fotos im Kasten, dürft Ihr Euch pro Monster nur eines aussuchen, das in die Wertung kommt. Dabei geht es um Kriterien wie Nähe zum Monster, Blickwinkel und auch die möglichst gerade Ausrichtung der Kamera.

Übrigens: In den USA können *Pokémon*-Spieler ihre Schnappschüsse in den Filialen der Blockbuster-Videotheken ausdrucken lassen. Ob es diese lustige Möglichkeit auch in Deutschland geben wird, ist zur Zeit noch nicht geklärt.



Mit einer Chipkarte konnten Pokémon-Fans ihre Schnappschüsse als Aufkleber drucken lassen

Erster Eindruck:



Pokémon Stadium

Genre: Pokémon-Prügelspiel ... Erhältlich: Ende '99
Entwickler: Nintendo



Weitaus weniger friedlich als in *Pokémon Snap* geht es in *Pokémon Stadium* zu. In verschiedenen Arenen und Spielmodi könnt Ihr von Euch trainierte Monster in den Kampf schicken. Dabei treten diese ent-

weder gegen vom Computer gesteuerte Gegner an oder gegen die Monster eines Freundes. Der Clou an der Sache ist, daß die gesammelten und trainierten Pokémons der Game-Boy-Spiele *Pokémon Blue* und



Pokémon Red (ab September erhältlich) mittels eines Adapters, der wie ein Controller- oder Rumble-Pak einfach in den Controller des N64 gesteckt wird, an den Kämpfen teilnehmen dürfen.

So können sich die Pocketmonster ihre Spezialmanöver und



Zaubersprüche in 3D um die Ohren hauen, und sogar in Rudeln von bis zu 6 Charakteren gegeneinander kämpfen.

Erster Eindruck:



Mini Racers

Genre: Rennspiel ... Erhältlich: Ende '99
Entwickler: Looking Glass Studios

Der Entwickler von *Command & Conquer* für das N64, Looking Glass Studios, arbeitet zur Zeit an dem Rennspiel *Mini Racers*. Wie der Name schon sagt, handelt es sich dabei nicht um einen realistischen Racer, sondern wieder einmal um ein Rennspiel, in dem mit Miniaturfahrzeugen gefahren wird.

Bis zu vier Spieler können gleichzeitig per Splitscreen-Modus an einem Rennen teilnehmen, wobei das Geschehen aus der Vo-



gelperspektive gezeigt wird. Ähnlich wie bei den *Micro Machines* von Codemasters werden auch die *Mini Racers* mit einigen Extras ausgestattet sein. Mittels Z-Button



können Turbo-Boosts und andere Hilfsmittel eingesetzt werden, um am Ende ganz weit oben auf dem Siegerpodest zu stehen. Wie viele Strecken und Fahrzeuge es im fertigen Spiel geben wird, stand noch nicht fest. Vom ersten Eindruck her wird *Mini Racers* aber das Zeug haben, ein Kopf-an-Kopf-Rennen mit *Micro Machines Turbo 64* auszutragen.

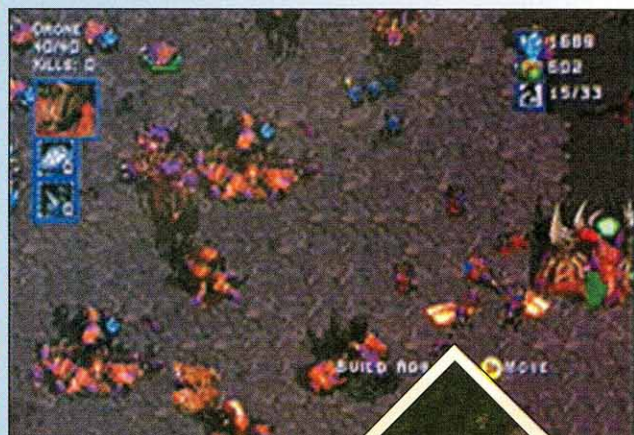


Erster Eindruck:



StarCraft

Genre: Action/Strategie ... Erhältlich: Ende '99
Entwickler: Nintendo



Der Zweispieler-Modus erlaubt es Euch, gegen einen Freund anzutreten. So bleibt StarCraft für längere Zeit motivierend

Der PC-Echtzeit-Strategiespiel-Hit *StarCraft* kommt in Kürze auch für das N64. Wie in der PC-Version könnt Ihr Euch für eine von drei Parteien entscheiden, die Ihr durch 30 Level führen müßt. Die Terraner sind menschliche Siedler, die über einen hohen technischen Waffenstandard und Stealthfighter verfügen. Auf der



Suche nach einer neuen Heimat waren sie bei ihrer Reise durchs All auf einem Planeten gelandet, der dummerweise zum Hoheitsgebiet einer Alienrasse, den Protoss, gehört. Diese mächtigen Kämpfer haben eine ungeheure physische Kraft und besitzen schnelle und wendige Fahrzeuge. Die dritte Gruppe bil-

den die Zergen, eine Käfer-ähnliche Aliengruppe, die eine enorme Anzahl an Kämpfern vorweisen kann.

Exklusiv für Nintendos Konsole gibt es neue Level, und die Steuerung geht sehr flüssig von der Hand, auch wenn keine Maus-Unterstüt-

zung vorhanden ist. Als Schmäkel für alle Multi-Player-Fans wird es außerdem einen Zweispieler-Splitscreen-Modus geben, bei dem Ihr in speziellen Leveln gegeneinander antreten könnt. Die Grafik sieht zwar ohne Speichererweiterung noch recht grobkörnig aus, doch bis zur Veröffentlichung kann an diesem Manko ja noch gearbeitet werden.

Erster Eindruck:



Super Mario Adventure

Genre: Rollenspiel/Adventure ... Erhältlich: unbekannt
Entwickler: HAL Laboratories

Der seit längerem angekündigte Nachfolger des SNES-Spiels *Super Mario RPG*, richtet sich eher an die jüngeren Fans des Klempners. So wurde auch die Grafik in einem sehr kindlichen Stil gehalten, denn Mario und alle anderen auftau-



chenden Charaktere sind flach wie Pappaufsteller, so wie man es von dem PlayStation-Titel *PaRappa the Rapper* her kennt. Die zu durchwandernden Ge-

biete stehen dem in nichts nach und erinnern an die guten alten 3D-Märchenbücher, bei denen sich die einzelnen Teilstücke eines Schauplatzes beim Aufschlagen aufstellten. Über die genaue Aufgabe des Klempners läßt sich bisher noch nichts sagen, aber die Kämpfe werden rollenspielüblich durch Befehlseingabe ausgetragen. Der Titel wurde nur als Video gezeigt.

Erster Eindruck:



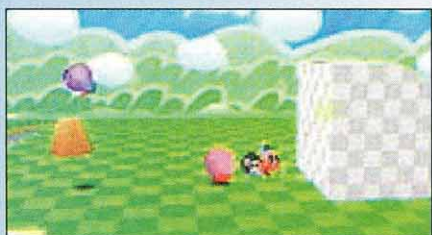
Kirby 64

Genre: Jump & Run ... Erhältlich: unbekannt
Entwickler: HAL Laboratories

Auch bei *Kirby 64* (ehemals *Kirby's Air Ride*) handelt es sich um ein Spiel, das schon ziemlich lange auf sich warten

läßt. Immerhin hat sich die Optik inzwischen zum Positiven verändert, und Kirby rennt jetzt mit einer coolen Baseball-Kappe durch die Level. Die Gegner saugt er dabei einfach auf und nimmt sogar deren Eigenschaften an, so daß er im Laufe des Spiels immer mehr Aktionen beherrscht.

Sollte *Kirby 64* tatsächlich irgendwann fertig werden, wird es wohl ähnlich wie *Super Mario Adventure* in erster Linie für die jüngere Generation interessant sein. Auch dieses Spiel gab es nur auf Video zu besichtigen.



Erster Eindruck:





Mario Golf

Genre: Sport ... Erhältlich: 3. Quartal '99
Entwickler: Camelot

Die Entwickler des, vor allen Dingen in Japan, überaus erfolgreichen PlayStation-Titels *Everybody's Golf*, sind zur Zeit fleißig mit den abschließenden Arbeiten an dem Golfspiel für das N64 beschäftigt. Wieder einmal versammeln sich die Freunde des Klempners, um zusammen einen lustigen Wettstreit auszufechten. Schon nach einiger Zeit beherrschen auch Anfänger die Steuerung, und einer fröhlichen Multi-Player-Partie Golf steht

nichts mehr im Wege. Die sechs Plätze haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, so daß auch Profis auf ihre Kosten kommen. Ein Garant für Langzeitmotivation ist die Möglichkeit, durch gutes Abschneiden in Turnieren neue Charaktere zu erspielen. Diese gesellen sich dann zu Yoshi, Wario und Co. in das Auswahlmenü von *Mario Golf*. Auch für den Game Boy Color wird es ein neues *Mario Golf* mit einem RPG-Modus geben. Zwischen den beiden Versionen wird sogar ein Datenaustausch möglich sein.



Erster Eindruck:



Eternal Darkness

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

Noch sehr weit von einer Fertigstellung entfernt, konnte *Eternal Darkness* bereits durch eine äußerst stimmungsvolle grafische Umgebung und phantastische Lichteffekte beeindrucken. Besonders die Fackeln erzeugen eine sehr realistische und bedrohliche Atmosphäre, wenn riesige Schatten an den Wänden der dunklen Verliesgänge umherwandern. Der Held, der sich auf einer Zeitreise befindet, um eine Armee der Finsternis zu besiegen, muß diverse Dungeons erforschen und gegen verschiedenste



Feinde kämpfen. Dabei kommen auch Rollenspiel- und Adventure-Elemente, wie Ihr sie von Spielen wie *Zelda* her kennt, zum Einsatz, und bei nervenzerfetzender Spannung à la *Resident Evil* ist gepflegtes Gruseln angesagt. Mehr zum Spielablauf gibt es leider noch nicht zu berichten, doch das Hit-Potential des Titels ließ sich auf den ersten Blick erkennen.

Erster Eindruck:



Ken Griffey Jr.'s Slugfest

Genre: Sport ... Erhältlich: 3. Quartal '99
Entwickler: Angel Studios

Wie schon im Vorgänger, *Major League Baseball feat. Ken Griffey Jr.*, steht auch diesmal der erfolgreiche Sportler Pate für Nintendos neuestes Baseballspiel. Auch diesmal wird das Spiel jedoch nicht in Deutschland erscheinen. Die über 750 Major-League-Spieler verfügen dank Motion-Capturing über verblüffend



realistische Bewegungsabläufe. Die Erfolge in den Modi Freundschaftsspiel, Saison und dem spektakulären Home-Run-Wettbewerb können direkt in dem 128-MBit-Modul gespeichert werden. Auch die Speichererweiterung wird unterstützt, wodurch die Grafik in höchster Auflösung absolut flüssig genossen werden kann. Dank Editor können auch eigene Spieler entworfen und

auf den Platz gebracht werden, und die Rumble-Funktion bietet nicht nur einen schönen Effekt, sondern erfüllt auch einen spielerischen Sinn. So merkt der Hitter jeden Ballkontakt, und dem Pitcher wird signalisiert, daß ein gegnerischer Spieler gerade zu einem Steal ansetzt. Insgesamt wurde der Nachfolger konsequent verbessert und setzt den Schwerpunkt eindeutig auf Action.

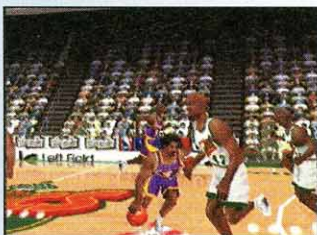
Erster Eindruck:



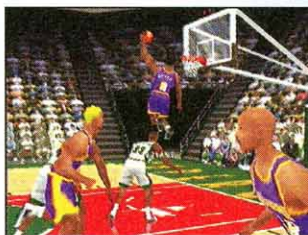
Kobe Bryant in NBA Courtside 2

Genre: Sport ... Erhältlich: 3. Quartal '99
Entwickler: Leftfield

Der Nachfolger von *Kobe Bryant in NBA Courtside* wird in erster Linie in grafischer Hinsicht Verbesserungen gegenüber seinem Vorgänger zu bieten haben. Die schlichte Optik war ja so ziemlich der einzige Kritikpunkt an der ersten Version, und diesmal wird die Qualität um einiges höher sein. Allerdings gibt es



auch spielerische Neuerungen, die zum größten Teil in einer Vergrößerung des Move-Repertoires eines jeden Spielers liegen. Pässe



hinter dem Rücken, oder Ballabgaben, ohne den Paßempfänger anzusehen, sind genauso möglich wie spektakuläre Dunks. Wenn am sehr guten Spielsystem des Vorgängers nichts verschlimmbessert wird, sollte *Kobe Bryant in NBA Courtside 2* ein Anwärter auf den Thron des besten Basketball-Spiels sein. Ob es in Deutschland erscheint steht noch nicht fest.

Erster Eindruck:



Nintendo - Sonstiges

Nur auf Video zu bewundern war die Umsetzung des PlayStation-Hits *Ridge Racer*. In *Ridge Racer 64*, entwickelt von Nintendo of Americas neuestem Entwicklerteam Nintendo Software Technologies, werden zusätzlich Elemente aus *Ridge Racer Revolution* vorhanden sein, und es soll neue Strecken und Wagen geben. Die Möglichkeiten des N64 werden zudem durch den Vierspieler-Splitscreen-Modus ausgenutzt, so daß uneingeschränktem Multiplayer-Spaß nichts im Wege steht. Wann das 256-MBit-Modul veröffentlicht wird stand noch nicht fest.



Von *Mother 3* war zwar nicht zu sehen, was aber nicht heißen soll, daß es ganz gestrichen wurde

Von *Mother 3* hörte man auf der Messe überhaupt nichts und auch um das Agentenabenteuer *Riqa* der englischen Software-Schmiede

Bits Studios war es absolut ruhig. Weder für *Ogre Battle* noch für *Excitebike 64* von Nintendo, die beide nur auf Video gezeigt wurden, konnte ein Releasetermin angegeben werden. Bei der Neuauflage des NES-Motorradrennspiels sollen bis zu vier Personen gleichzeitig antreten können, und es



wird über einen Track-Editor verfügen.

Das Mal- und Gestaltungsprogramm *Mario Artists* lief auf 64DD. Sogar Bilder, die mit der GB-Camera gemacht wurden, können damit bearbeitet werden. Ob es in Europa erscheint, ist ungewiß, wenn dann aber wahrscheinlich als Modul. Alle *Indiana Jones*-Fans müssen sich noch in Geduld üben, denn Neuigkeiten zur N64-Version von *Indiana Jones and the Infernal Machine* waren nicht zu bekommen. Sie soll aber dem PC-Spiel in nichts nachstehen, das auf der Messe schon zu bewundern war. Von *Tekken Tag Tournament* war weit und breit nichts zu sehen.



Nintendo - Game Boy Color

Während in Amerika *Pokémon Yellow* und *Pokémon Pinball* erscheinen, dürfen sich alle Pocket Monster-Freunde in Europa schon einmal auf die Veröffentlichung von *Pokémon Red* und *Pokémon Blue* im Herbst freuen. Interessant dürfte auch *Mario Golf* werden, das über einen RPG-Modus verfügt, und mittels Adapter die Daten mit der N64-Version des Spiels

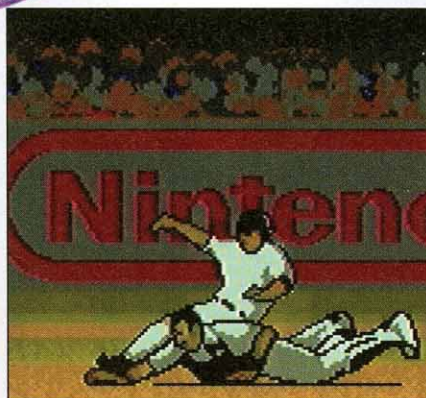


austauschen kann. Weitere Ankündigungen waren die Adaptionen der alten NES-Titel *Bi-onic Commando* (Action/Jump&Run), *Crystalis* (Adventure) und *R-Type DX* (Shoot 'em Up), das mit Originalleveln und neuen Stages aufwarten kann.

Auch Sportfreunde werden bald wieder auf ihre Kosten kommen, denn bei *F-1 World Grand Prix* und *Ken Griffey Jr.'s Slugfest* dürfen sie die Reifen durchdrehen beziehungsweise die Baseballkeulen schwingen lassen.



Verschiedene Wetterbedingungen sorgen bei *F-1 World Grand Prix* für die nötige Abwechslung



Save, oder nicht save? *Ken Griffey Jr.'s Slugfest* brilliert mit genialen Animationen der Sportler



R-Type DX weckt Erinnerungen an alte Zeiten. Den Test könnt Ihr bereits in dieser Ausgabe lesen



Die Game-Boy-Color-Version von *Mario Golf* kann sogar Daten mit dem N64-Spiel austauschen



Der bogenbewehrte Indianer hat es vorgemacht: Acclaims Comicheld verlieh den First Person Shootern der Turok-Serie Charakter. Nun macht sich Shadow Man auf, den Spuren dieser erfolgreichen Tradition zu folgen.

Shadow Man

Genre: Action/Adventure ... Erhältlich: August
Entwickler: Iguana UK



Von der ersten Minute an fühlt Ihr Euch in das Geschehen um okkulte Voodoo-Zauber und die Armee der Untoten hineingezogen

Endlich, das lange Warten auf *Shadow Man* ist bald vorüber. Entwickler Iguana UK ließ die verstrichene Zeit beileibe nicht ungenutzt und überarbeitete das 256-MBit-Modul in allen Bereichen, die sich grafisch noch nicht in dem Zustand präsentierten, der den Programmierern vorschwebt. Das mittlerweile



schilderten und im Spiel bereits eingeläuteten Weltuntergang. Überhaupt, Acclaim gewährte Besuchern der E3 tiefere Einblicke in das verzwickte Hintergrundgeschehen, in die schlüssige Story um den dämonischen Höllenfürsten Legion und seine untoten Mitstreiter. Eine besondere Herausforderung stellen die Gegner dar. Können Euch beispielsweise die Hunde nicht erreichen, da Ihr auf ein Podest geflüchtet seid, laufen sie weg und verstecken sich so lange, bis Euer Held wieder angreifbar ist. Wer wichtige Hinweise der Voodoo-Priesterin Netty oder der weisen Schlange mit Zylinder mißachtet, wird den Kampf gegen die Uhr und das Böse unter Garantie verlieren. Verständigungsprobleme dürften dabei keine Rolle spielen, da Acclaim hierzulande eine Übersetzung der insgesamt etwa eine Stunde



Vor dem Feuer sind alle Menschen gleich, lebende wie tote. Tolles Licht erzeugt der Flammenfraß auch



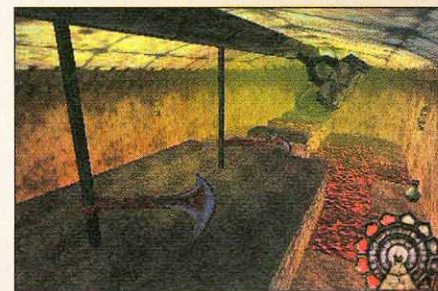
von 16 auf 21 Level angewachsene Horror-Adventure zieht den Spieler deshalb auch von der ersten Minute an in seinen Bann. Geschmeidig wechselt Hauptdarsteller Mike LeRoi Gegenstände aus seinem Inventar, erhellt die düsteren Höhlenareale mit Taschenlampe oder Zauberfackel und stemmt sich mit aller Kraft gegen den überzeugend ge-



Zum Verstecken fehlen in dieser leergeräumten Naßzelle geeignete Möbel wie z. B. eine Stehlampe



umfassenden Sprachausgabe auf deutsch angeordnet hat. Der hohe Identifikationsgrad des Spielers mit der von ihm gelenkten Hauptperson festigt die Aussicht, daß Iguana UK mit dem Action-Adventure *Shadow Man* einen wirklich überzeugenden Gruselklassiker für das N64 schaffen wird.



Erster Eindruck:



Was passiert, wenn man Turok 2 – Seeds of Evil mit dem Hollywood-Blockbuster Starship Troopers kreuzt? So genau weiß das niemand, aber Probes ‚Wissenschaftler‘ starten mit Armorines ein Experiment in dieser Richtung.



Armorines: Project S.W.A.R.M.

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

Aufgrund der guten Zusammenarbeit unter den verschiedenen Entwicklern, die für Acclaim tätig sind, konnte Probe auf der E3 ein ziemlich beeindruckendes *Armorines* präsentieren. Die ursprünglich von Iguana entworfene und bei *Turok 2* eingesetzte Game-Engine leistet auch bei Probes Insekten-Shooter vorzügliche Dienste. Sämtliche Animationen der gepanzerten Tierchen sind unglaublich realistisch geraten, und das



Die Waffenvielfalt, wie sie *Turok 2 – Seeds of Evil* bot, werdet Ihr bei *Armorines* ebenfalls vorfinden



Die Helden dieser heiklen Mission tragen eigens für diesen Spezialauftrag entwickelte Schutzanzüge

bei einer so detaillierten Darstellung, daß Ihr denkt, Ihr würdet durch ein Mikroskop im Biologieunterricht schauen. Erfreulicherweise wurden aber nicht nur die Gegner ausgetauscht, sondern auch die gesamte Levelstruktur von *Seeds of Evil* aufgebrochen. Gigantische und dadurch verwirrende Areale, wie sie der Bogenschütze zu meistern hatte, findet Ihr bei *Armorines* nicht. Etwa 20 we-

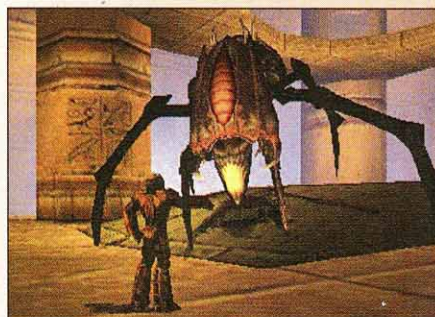


Geballte Action im Kampf gegen außerirdische Insektenwesen ist das zentrale Element von *Armorines*. Die Areale sind deutlich überschaubarer als die von *Turok 2*

sentlich überschaubarere Einsatzgebiete strotzen nur so vor geballter Action. Grund dafür ist eine seltsame Armee mutierter Insekten, die in Sibirien gelandet ist und sich aufmacht, die Bewohner des gesamten Erdballs zu vertilgen. Zwei Wissenschaftler mit besonderen Schutzanzügen werden beauftragt, dem per Waffengewalt Einhalt zu gebieten. Den Helden verbleiben 128



Alle Gegner und Levelhintergründe sind mit unglaublich detaillierten Texturen versehen worden



Der Wechsel zwischen der Ego-Perspektive und dem Third-Person-View ist spieltechnisch gelungen

einem Vierspieler-Deathmatch-Mode als auch einem Modus, in dem zwei Spieler gemeinsam Jagd auf die sechsbeinigen Außerirdischen machen können, schraubt die Erwartungen an das vielversprechende 256-MBit-Modul gewaltig in die Höhe.

Erster Eindruck:



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



Re-Volt

Genre: Rennspiel ... Erhältlich: 4. Quartal '99
Entwickler: Probe

Erinnert sich noch jemand an *RC Pro-Am* für NES und Game Boy? Mit ferngesteuerten Flitzern konntet Ihr aus der isometrischen Ansicht um die Pole Position kämpfen. Solltet Ihr dieses Spiel verpaßt haben, bietet Euch Acclaim demnächst eine neue Gelegenheit, ferngelenkte Autos über den Bildschirm sausen zu lassen. In *Re-Volt* habt Ihr jedoch nicht nur auf die richtigen Kurven zu achten, sondern Ihr könnt auch auf eine Reihe von Waffen zurückgreifen. So eine kleine Ölpfütze zum Beispiel wirkt, an der richtigen Stelle hinterlassen, wahre Wunder. Über eine Rakete dürftet sich die Gegner aber auch freuen. Besondere Beachtung



Wechselnde Kamerafahrten bringen mehr Dynamik ins Geschehen

schenken die Entwickler offenbar dem Streckendesign. Die Kurse sind von realen Umgebungen kaum auseinanderzuhalten und erscheinen wegen der kleinen Rennwagen riesig. Durch Supermärkte, Spielzeuggeschäfte, Museen, botanische

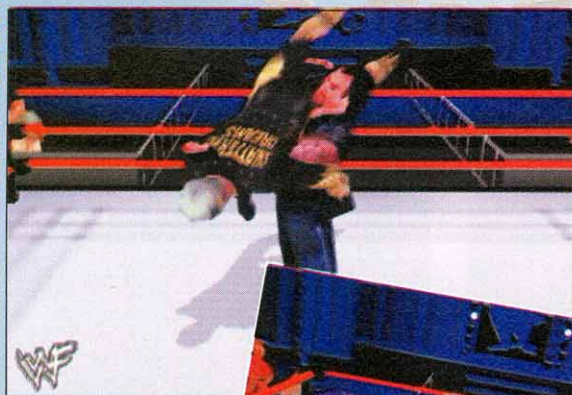
Gärten oder amerikanische Vorstädte geht die rasante Fahrt. Dabei dürft Ihr beispielsweise Bordsteine als Sprungschanzen benutzen und so Abkürzungen entdecken. Rollt ein Basketball auf die Straße, stellt er kein Hindernis dar, sondern darf bis zum Ende des Rennens vom Flitzer nach vorn gerollt werden. Die Hintergründe können also direkt ins Spielgeschehen einbezogen werden. Und wem die Strecken doch nicht abwechslungsreich genug sein sollten, der bastelt sich mit Hilfe des Editors eine Handvoll eigener Kurse. Außerdem bietet *Re-Volt* einen Vierspieler-Modus, so daß für eine ganze Menge Dauerspaß gesorgt sein sollte. Vermutlich erscheint der Titel noch vor Nintendos Konkurrenzprodukt *Mini Racers*.

Erster Eindruck:

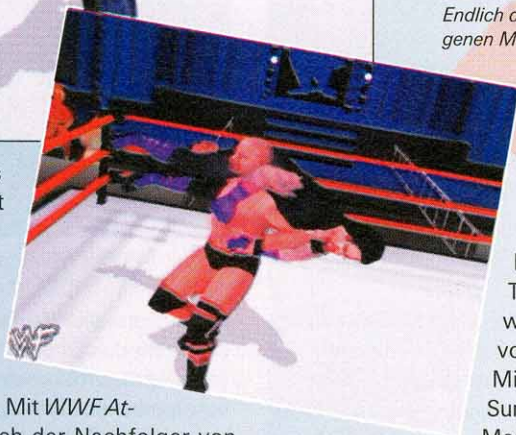


WWF Attitude

Genre: Prügelspiel ... Erhältlich: Juni
Entwickler: Iguana West



Endlich dürft Ihr im Editor auch Eure eigenen Move-Paletten zusammenstellen



Zum Ende dieses Jahres verliert Acclaims WWF-Lizenz ihre Gültigkeit. Die verbleibende Zeit lassen die Entwickler jedoch keinesfalls im Sande verlaufen. Mit *WWF Attitude* erwartet Euch der Nachfolger von *WWF War Zone*, und es dürfte das umfangreichste Wrestling-Spiel aller Zeiten werden. Statt 13 stehen Euch mindestens 40 Kämpfer von Anfang an zur Verfügung, unter

ihnen der Undertaker, Stone Cold Steve Austin, der Big Bossman (wie wir wissen ein ehemaliges Mitglied des Tag-Teams „Twin Towers“ an der Seite von Akeem), Shawn Michaels, der bis zur Survivor Series '91 mit Marty Janetti zusammen die Rockers bildete, Ken Shamrock und viele weitere Original-Stars. Doch die Liste der Neuerungen ist noch bedeutend länger. Erstmals habt Ihr

die Möglichkeit, Eure eigene Großveranstaltung zusammenzustellen – inklusive Titel-Matches und Special-Events. Im Career-Modus müßt Ihr Euch von kleinen Fights über Monday Night Raw-Kämpfe bis hin zum Wrestlemania-Auftritt nach oben schlagen. Neben dem Royal Rumble habt Ihr zudem die Wahl zwischen der Survivor Series, King of the Ring, Lumberjack-Matches, Kämpfen im Stahlkäfig und einigem mehr. Der Charakter-Editor wurde um einige Features erweitert, ebenso wie die Move-Paletten der Wrestler. Für die passende Stimmung sorgen die Kommentare von Shane McMahon und Jerry „The King“ Lawler sowie die Original-Einzugs melodien der modernen Gladiatoren. Nicht zu vergessen ist auch, daß die Charaktere durch hochauflösende Grafik und butterweiche Motion-Capturing-Animationen noch realistischer wirken als bei *WWF War Zone*. Ihr könnt sicher sein, das bislang kompletteste Wrestling-Spiel überhaupt serviert zu bekommen.

Erster Eindruck:





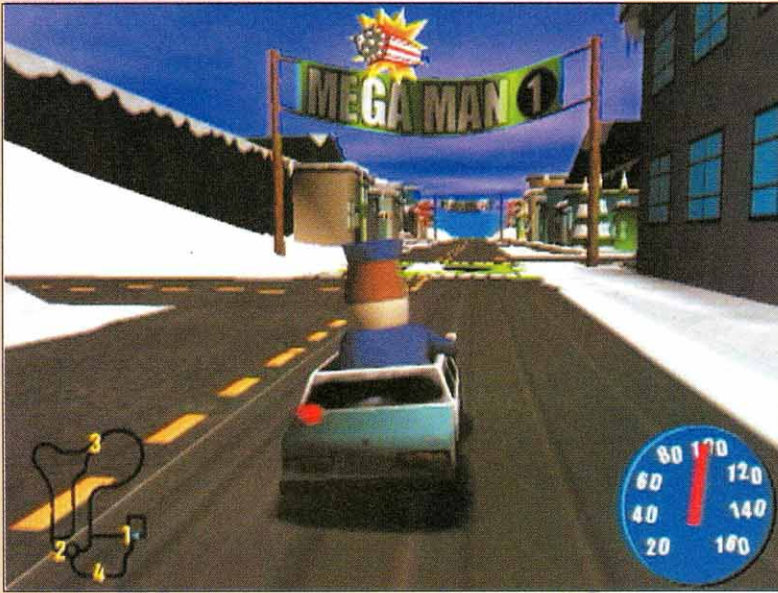
South Park Rally

Genre: Rennspiel ... Erhältlich: 4. Quartal '99
Entwickler: Iguana Entertainment

Der Erfolg von *South Park* ist unaufhaltsam. Nach der Fernsehserie folgte vor einem knappen Jahr der erste N64-Titel. Doch damit soll noch nicht der Ofen aus sein: Im Herbst erwartet Euch ein weiteres Spiel

mit den beliebten Charakteren. In *South Park Rally* sollt Ihr Euch jedoch nicht über den Haufen schießen, sondern in Go-Karts steigen und um die Wette fahren.

Einige *Mario Kart*-ähnliche Waffen dürfte es allerdings geben. Sämtliche Charaktere der Serie sind mit ihrem eigenen Vehikel vertreten. Neben etlichen Kraftausdrücken und anderweitigen Sprach-Samples, gesprochen von Matt Stone, Isaac Hayes und Trey Parker, verspricht Acclaim eine große Auswahl an Strecken und jede Menge Fun. Die PC-Version lief relativ flüssig und machte Lust auf mehr. Wie es aussieht, steht ein richtig spaßiges Spielchen ins Haus.



Wieder einmal versteht es Acclaim, den kindlichen Stil der Zeichentrickserie in die dritte Dimension zu übertragen. Diesmal herrscht offenbar mehr Weitblick als im First Person Shooter



Es mag auf den ersten Blick nicht so erscheinen, doch *South Park Rally* ist absolut nicht für jüngere Spieler geeignet

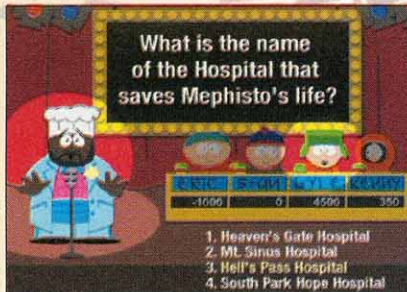
Erster Eindruck:



South Park: Chef's Luv Shack

Genre: Spielesammlung ... Erhältlich: 4. Quartal '99
Entwickler: Acclaim Studios Texas

Klappe, die zweite: Mit *Chef's Luv Shack* präsentiert Acclaim noch einen Titel über die *South Park*-Wichte. Er stellt eine Mischung aus einem Trivia-Quiz und kleinen Spielchen à la *Mario Party* dar. Mit vier Leuten dürft Ihr Euch für Kenny, Cartman, Kyle oder Stan entscheiden und knifflige Fra-



Na, wie hieß das Hospital, in dem Mephistos Leben gerettet werden konnte?

gen beantworten. Zwischendurch müßt Ihr Euch in unkomplizierten Mini-Games, die vom Prinzip her alle schon vor langer Zeit einmal dagewesen sind. Für vergnügliche Mehrspieler-Runden sollte allerdings gesorgt sein, zumal der Humor der Serie wiederum in zahlreichen Sprach-Samples eingefangen wird.



Erster Eindruck:



Ultimate Football

Genre: Sport ... Erhältlich: August
Entwickler: Probe

Bereits auf der E3 des vergangenen Jahres wurde Acclaims Fußball-Titel unter dem Namen *Acclaim Sports Soccer* vorgestellt. Mittlerweile befindet er sich in einem fortgeschrittenen Stadium und bietet 32 internationale Teams mit mehr als 700 Spielern. Zudem dürft Ihr Eure eigenen Fußballer und



Acclaims erste N64-Fußballsimulation konnte grafisch bereits beeindrucken

Mannschaften erstellen. Auch an der Grafik wurde nicht gespart. Auf Hi-Res müßt Ihr ebensov wenig verzichten wie auf flüssiges Scrolling und Motion-Capturing der englischen Topspieler Shaka Hislop, Neil Ruddock und Trevor Sinclair. Begleitet wird das Geschehen vom BBC-Kommentator Tony Gubba. Ein Konkurrent zu *ISS*? Im August werden wir es erfahren.



Erster Eindruck:



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



Acclaim - sonstiges

Neben den angesprochenen Titeln ist von Acclaim noch einiges mehr angekündigt, das wir an dieser Stelle nur kurz anreißen können. Von **Turok: Legendes des Verlorenen Landes** gab es leider keine Screenshots, aber einige



Jeremy McGrath Supercross 2000

Infos. Das Spiel ist vorwiegend auf Multiplayer-Matches ausgelegt. Ihr könnt allein oder zu zweit zahlreiche Missionen erfüllen oder mit bis zu vier Leuten Deathmatches austragen. Zu diesem Zweck werden eine Handvoll neuer Waffen entworfen, die Ihr teilweise auf zwei Arten benutzen könnt. Der Titel soll im November erscheinen.

Jeremy McGrath Supercross 2000 bie-



Von Turok: Legendes des Verlorenen Landes war bis auf das englische Titellogo noch nichts zu sehen

tet Euch die Möglichkeit, auf Geländemaschinen der 125- und 250-ccm-Klassen zu steigen und heiße Motocross-Rennen zu bestreiten. Neben den 16 vorhandenen Strecken dürft Ihr zusätzlich ein paar eigene erstellen – der Editor macht es möglich. Außerdem dürft Ihr die tollkühnsten Stunts vollführen, die optisch dank realistischer Animationen



NFL QB Club 2000 bietet nach bewährter Acclaim Sports-Tradition Motion Capturing und Hi-Res

einiges hermachen. Im Herbst könnt Ihr Euch einen Eindruck verschaffen.

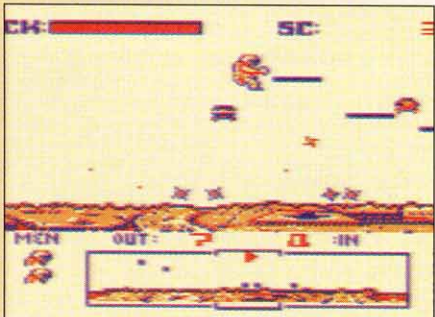
Sportsfreunde, aufgepaßt! **NFL Quarterback Club 2000** und **NBA Jam 2000** stehen ins Haus. Während erstgenanntes ein Update mit den bekannten Veränderungen wie aktuelle Teams, feinere Grafik und verbesserte künstliche Intelligenz aufwartet, dürfte **NBA Jam 2000** interessanter werden. Neben dem Simulationsmodus des Vorgängers habt Ihr nämlich die Möglichkeit, wie in früheren Zeiten Zwei-gegen-Zwei-Duelle im Arcade-Stil zu bestreiten. Wer also auf beides Wert legt, bekommt mit **NBA Jam 2000** voraussichtlich im Herbst die Lösung.

Acclaim - Game Boy Color

Auch für den Game Boy Color kann Acclaim mit einem starken Software-Lineup aufwarten. Die Handheld-Version von **WWF Attitude** enthält unter anderem 20 Wrestler, deren Wiedererkennungswert deutlich höher ausfällt als im Vorgänger, mehr als 40 Moves pro Kämpfer und sieben Spielmodi. Auch **Jeremy McGrath Supercross 2000** wird umgesetzt und soll so gut wie alle Features der N64-Fassung bieten – abgesehen von Polygongrafik natürlich. Mit dem erstaunlich gut gelungenen **All-Star Baseball 2000** wird eine auf dem Game Boy selten vertretene Sportart bedient. Der Action-

Titel **Dropzone** stellt hingegen eine Neuauflage des erfolgreichen Klassikers für Atari-Heimcomputer dar. Unterschiede zum Original waren auf den ersten Blick nicht auszumachen. **Bust-A-Move 4** dürfte in Farbe deutlich besser spielbar sein als seine schwarzweißen Vorgänger. Abgesehen von einigen neuen Modi und Puzzles solltet Ihr jedoch nicht zuviel Neues erwarten. Zu guter Letzt kündigte Acclaim ein Puzzle-Adventure mit Pumuckl an, das vom deutschen Entwicklerteam NEON programmiert wird.

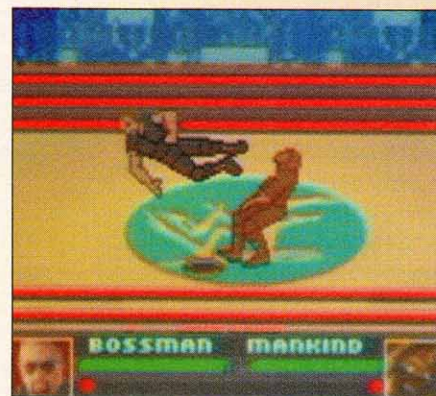
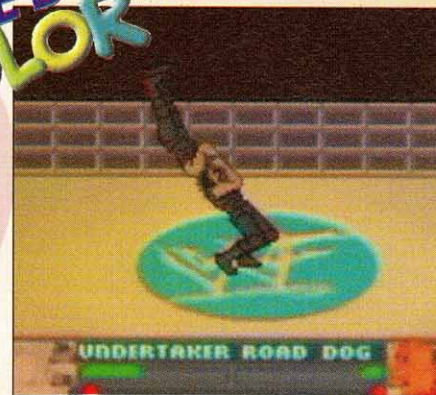
GAME BOY
COLOR



Dropzone war im vergangenen Jahrzehnt eines der beliebtesten Spiele und wird für den Game Boy Color neu aufgelegt



ASB 2000 ist bereits fertiggestellt und hinterließ einen sehr guten Eindruck. Der Test folgt in der kommenden Ausgabe



DONALD'S PARTY

DER KING OF COMICS PRÄSENTIERT:



Die Mega-Ausgabe:



Das Mega Extra:

Die DONALD CD-ROM mit

- Disney's Druckstudio
- Bildschirmschoner "Flying Ducks"
- Ultimative T-Online Software für deinen Internet-Einstieg

Micky Maus
Nr. 26
ab 24.6.99
im Handel!

Mega Gewinnspiele





World Driver: Championship

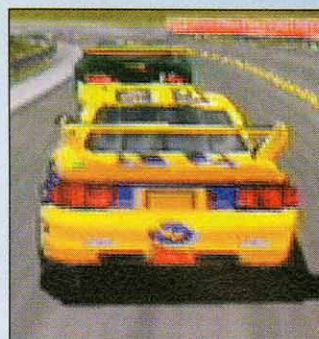
Genre: Rennspiel ... Erhältlich: September
Entwickler: Boss Game Studios

Anhänger realistischer Rennspiele warten nicht ohne Grund seit der ersten Ankündigung auf *World Driver: Championship*, das vor einigen Monaten noch *GT World Tour* heißen sollte. Kein Wunder, die grafische Präsentation auch ohne das Expansion Pak ist einfach umwerfend. Zwei Auflösungen sind anwählbar, wobei der exzellente 320 x 480-Letterbox-Modus von kräftigen Balken gerahmt

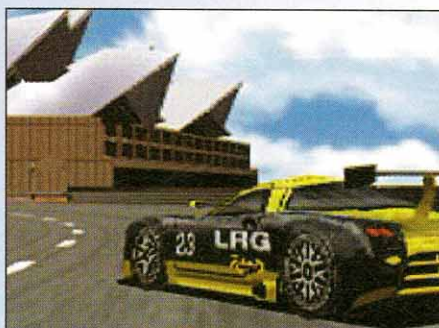
wird. Keines der insgesamt 30 Fahrzeuge kann auf eine Lizenz verweisen, und doch ähneln sie den Vorbildern der GT-Klasse von Ford, Porsche, Ferrari, Mercedes oder Lotus sehr. Jedem Polygonwagen wurde eine Einzelradaufhängung sowie ein individuelles Fahrverhalten spendiert – nicht ganz genretypisch gelangt Ihr erst in den Besitz besserer Modelle, wenn Ihr neue Sponsoren beeindruckt habt. Verschiedene Challenges in Form von

Multi-Track-Meisterschaften oder Ausdauerrennen werden rund um den Erdball ausgetragen. Die Pisten in Kyoto, Zürich, Rom, Las Vegas, Lissabon, im Schwarzwald, auf Hawaii, in Neuseeland und den französischen Alpen könnt Ihr in drei Varianten befahren, jede Abwandlung zudem in umgekehrter, gespiegelter sowie in umgekehrter und gespiegelter Fahrtrichtung meistern. Wunderschöne Lichteffekte, authentische Motorengeräusche und die detaillierte Streckenkulisse verwöhnen dabei Augen und Ohren des Spielers. Bis zu 15 Runden könnt Ihr Euch im Replay-Modus grafisch aufgemotzt sowie aus verschiedenen dynamischen Kameraperspektiven erneut anschauen. Wer mag, kann diese Wiederholungen auf dem Con-

troller Pak speichern. Im Gegensatz zur Steuerung von *Beetle Adventure Racing* fordert *World Driver Championships* sehr realistische Handhabung viel Übungszeit sowie volle Konzentration des Piloten beim Meistern der herausfordernden Rennstrecken. Zweispieler-Modus und die Teambeziehungsweise Sponsororientierte Meisterschaft üben einen anhaltenden Reiz aus.



Dem gelben TOTAL-Schriftzug auf der seitlichen Rennschürze fehlt eigentlich nur das Ausrufezeichen



Sehenswürdigkeiten wie die Oper von Sydney zeigen Euch deutlich, in welchem Land Ihr Euch befindet. Auch der gelungene Zweispieler-Modus bietet immer noch zahlreiche Details entlang der Strecken

Erster Eindruck:



Mortal Kombat - Special Forces

Genre: Act./Adv. ... Erhältlich: September
Entwickler: Midway



Bereits zum zweiten Mal werden die Fighter des *Mortal Kombat*-Universums aus ihrem angestammten Prügelspielgenre in das des Action-Adventures entführt. Das Geschehen konzentriert sich auf die beiden Special-Force-Mitglieder Sonya und Jax bei ihrer ersten Begegnung mit Kano, dem Assassin des Black-Dragon-Klans. *Special Forces* wird aus einer *Zelda 64*-ähnlichen Perspektive gezeigt, während Ihr Euch durch die 3D-Um-

**MORTAL KOMBAT
SPECIAL FORCES**

gebung prügelt oder diese untersucht. Die Action- und Adventure-Anteile sollen sich dabei in etwa die Waage halten. Natürlich stehen Euch bei den Kampfszenen à la *Final Fight* auch bekannte Moves aus den vorangegangenen *MK*-Titeln zur Verfügung. Obwohl Midways Prügelabenteuer beiden Charakteren das gleiche Finale zeigt, trennen sich die Wege der Helden bei jeder Mission. Ihr befindet Euch zwar in den gleichen Levels, doch sowohl der Pfad als auch Teile der Hintergrundgeschichte stellen sich anders dar.



Allzu viele Rückschlüsse auf die Spieltiefe des Endprodukts ließen sich auf der E3 noch nicht ziehen

Erster Eindruck:



Gauntlet Legends

Genre: Action/Adventure ... Erhältlich: September
Entwickler: Midway



**GAUNTLET
LEGENDS**

Wenn der Weg in die Spielhalle zu weit ist, der wird sich freuen zu hören, daß Midway den Automaten *Gauntlet Legends* für das N64 umsetzt. Trotz der dreidimensionalen Levelgestaltung wurden viele Elemente des klassischen *Gauntlet* beibehalten. Wieder stehen Krieger, Walküre, Magier und Bogenschütze als Charaktere zur Verfügung, wobei jeder dieser Helden einen Special Move oder eine magische Kraft sein eigen nennt. Während Ihr Euch durch die fünf bis sechs Hauptlevel der vier Welten kämpft, neue Power Ups wie Time Stop und

Röntgenblick einsetzt sowie das gefundene Gold am Ende der Level in speziellen Shops verprasst, werden die Polygonrecken aufgrund gesammelter Erfahrungen immer mächtiger. Die N64-Version bietet einen männlichen und zwei weibliche Charaktere, die in der Arcade-Fassung nicht enthalten sind. Auch den implementierten Vierspieler-Deathmatch-Modus sowie zwei exklusive Level findet man nicht in der Spielhalle.



Wie Ihr am rechten unteren Bildschirmrand gut erkennen könnt, war dies eine 42%ige Vorversion

Erster Eindruck:



Dank der zahlreichen Items habt Ihr genügend Gelegenheit, den Bildschirm farbenfroh zu gestalten



Hydro Thunder

Genre: Rennspiel ... Erhältlich: September
Entwickler: Midway



In drei verschiedenen Bootstypen geht Ihr auf Jagd nach Turbo-Icons



den Ihr über Euer Vehikel ausüben

Midways Entwicklerteam aus San Diego machte sich die Automaten-Umsetzung seines Powerboat-Racers zur Aufgabe. Drei unterschiedliche Bootstypen stehen Euch in aufeinanderfolgenden Turnierklassen zur Verfügung, andere Wassergefährte wie das Hovercraft können im weiteren Verlauf freigespielt werden. Die drei Schwierigkeitsgrade symbolisieren nicht nur die zunehmende Stärke der CPU-Piloten, sondern auch den steigenden Grad an Kontrolle,

könnt. Mindestens neun Rennstrecken führen Euch zum Beispiel über den Lake Powell in Utah, entlang einer tropischen Vulkaninsel, durch Venedig und ins arktische Eismeer zur Titanic. Trotz des eingängigen Steuerungsprinzips stellt das Einsammeln der Turbo-Balons eine willkommene Herausforderung dar, deren Ziel es ist, den Mega-Boost zu erlangen. Solange dieser Beschleuniger anhält, seid Ihr nicht nur rasend schnell, sondern auch unzerstörbar.

Erster Eindruck:



NFL Blitz 2000

Genre: Sport ... Erhältlich: September
Entwickler: Midway



Als Sportspielentwickler wählt Midway stets einen Zugang, der es mit den Regeln nicht so ernst nimmt. Diesem Ansatz blieben die Arcade-Spezialisten auch bei NFL Blitz 2000 treu. Statt der üblichen elf Spieler stehen lediglich sieben Footballer auf dem Feld. Nichtsdestotrotz wurde allen Teams die NFL-Lizenz spendiert und die

Mannschaftsaufstellungen gegenüber dem nur in den USA erschienenen Vorgänger aktualisiert. Ihr habt die Wahl, ob Ihr Euch bei den Spielzügen an die Vorgaben aus dem offiziellen Playbook der einzelnen Teams halten wollt, oder ob Ihr lieber eigene 'Plays' entwickeln wollt. Grafisch wirkt NFL Blitz 2000 ansprechender als das Prequel, die Anzahl der offensiven Moves wurde erhöht, und die Verteidiger können nun mit Einzelaufgaben wie Zonen- und Manndeckung betraut werden. GT Interactive verspricht, daß die 2000er-Version im Gegensatz zum ebenfalls angekündigten Vorgänger NFL Blitz wirklich in Deutschland erscheinen soll.



Die Spielzüge Eures Playbooks entsprechen denen der NFL-Teams. Ihr könnt auch eigene editieren

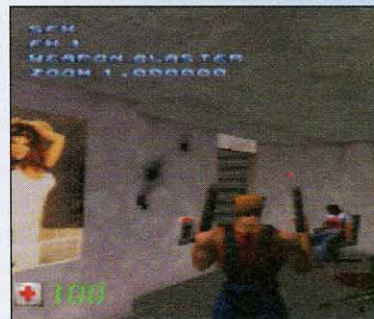
Erster Eindruck:



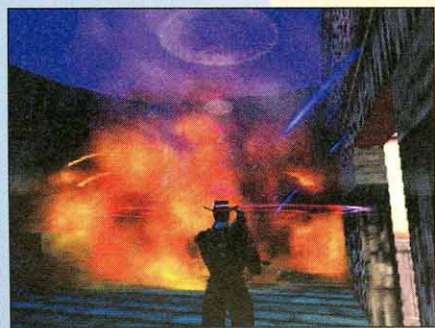
Duke Nukem: Zero Hour

Genre: Third P. Shooter ... Erhältlich: September
Entwickler: Eurocom

Anscheinend verläßt man sich bei Eurocom nicht allein auf den klangvollen Namen Duke Nukems. Wäre dies der Fall, hätten die ostenglischen Programmierer den Third Person Shooter längst für den Markt freigegeben. Statt dessen wird weiter an der ohnehin schon gelungenen Grafik gefeilt, und die 256-MBit-Cartridge wird bis in den letzten Winkel auf Bugs untersucht. Diese Liebe zum Detail prägt das gesamte Spiel und erlaubt Euch stundenlange Erkundungstouren durch die genial



Mit den Aliens auf Zeitreise: Duke Nukem knüpft aber keine neuen Freundschaften



Countrymusic und farbenfrohe Knalleffekte steigern den atmosphärischen Gehalt des Western-Levels

designten Level, um alle versteckten Geheimnisse der Entwickler zu entdecken. Keine Frage, Eurocom will das beste *Duke Nukem* aller Zeiten erschaffen, und bisher spricht einiges dafür, daß es ihr gelingt. Die Identifikation des Spielers mit dem Arnold Schwarzenegger der Videospiele überträgt sich durch den Third-Person-View besser als durch die gewohnte Ego-Perspektive.



Erster Eindruck:



Ruff & Tumble

Genre: Jump&Run ... Erhältlich: September
Entwickler: Eurocom

Die virtuelle Gutenachtgeschichte *Ruff & Tumble* nimmt immer konkretere Formen an. Wundervolle Musiken erzeugen Stimmungen, die in der Vorstellung des Spielers ein klares Bild vom aktuellen Leveldesign bewirken. Das zugrundeliegende

Basisthema findet sich dabei in allen Melodien wieder. Grafisch macht *Ruff & Tumble* einen sehr ausgereiften Eindruck, den es aber vor ein paar Monaten auch schon vorweisen konnte. Zur Zeit beschäftigen sich die Entwickler mit der Programmierung und Gestaltung der kniffligen Zwischengegner-Stages, die aufgrund ihres Aufgabencharakters am meisten Zeit in Anspruch nehmen. Wer dem niedlichen Plattformer mit Action-

und Adventure-Elementen entgegenfiebert, muß sich zwar noch etwas gedulden, kann sich aber später um so mehr über ein bis zum Rand gefülltes 256-MBit-Modul freuen.



Über 50 verschiedene Gegnertypen warten darauf, Ruff oder Tumble anzugreifen



In der Gestalt des Roboters seid Ihr nicht nur robuster, Ihr seid auch wesentlich schneller

Erster Eindruck:





Ready 2 Rumble Boxing

Genre: Sport ... Erhältlich: 4. Quartal '99
Entwickler: Midway

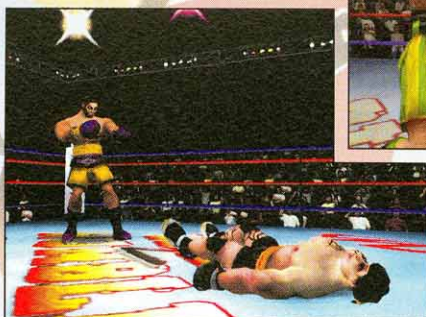
Einer der Überraschungs-Hits der diesjährigen E3 war Midways actionorientiertes Boxspiel *Ready 2 Rumble Boxing*. Grafisch können die recht grobschlächtigen Faustkämpfer zwar keinen Blumentopf gewinnen, doch der Spielspaß stimmt allemal. Nach nur einer sehr kurzen Eingewöhnungsphase ist es kein Problem mehr, die verschiedensten Schläge und Bewegungen auszuführen. Dabei verhält sich jeder der 20 Sportler völlig unterschiedlich. Manche sind klein und athletisch gebaut, durchqueren den Ring mit kurzen schnellen Schritten und tänzeln



Boxen ist keine reine Männerdomäne mehr. Auch das zarte Geschlecht kann kräftig austeilen



An diesen schlagkräftigen Schwergewichtlern sollte sich Axel Schulz mal ein Beispiel nehmen



Nach drei Niederschlägen ist der Kampf vorbei, und Ihr habt Zeit, das Gesicht abtschwellen zu lassen



ning und Management seines Boxers übernehmen und an einer erfolgreichen Karriere basteln. Mit den Preisgeldern könnt Ihr dann

neue Sportler unter Vertrag nehmen oder Fitneßgeräte für das Trainingscenter kaufen. Für die Rolle des Ringsprechers konnte Michael Buffer gewonnen werden. Sein weltberühm-

ter Ausspruch „Let's get ready to rumble“ ist übrigens ein geschützter Begriff, für dessen Verwendung Midway eine Stange Geld lockergemacht hat.

Erster Eindruck:



Paperboy 3D

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

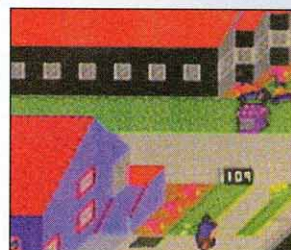
Paperboy ist wieder zurück. In der Neuauflage des klassischen Atari-Spiels ist Mr. Daily wiederum auf Eure Hilfe angewiesen. Der Chef der Daily Sun, der ältesten und angesehensten Zeitung der Stadt, hat arge Probleme mit der mächtigen Konkurrenz, die ihm die Abonnenten wegschnappt. Ihr übernehmt den Job des Zeitungsjungen, der mit seinem Fahrrad allmor-

gendlich die Zeitungen bis an die Haustür liefert. Keine einfache Aufgabe, denn in den 45 Levels

müßt Ihr nicht nur darauf achten, daß kein Abonnent leer ausgeht, sondern werdet auch mit vielfältigen Gefahren konfrontiert. Bissige Hunde, rücksichtslose Autofahrer und Hindernisse



Die Polygongrafik der N64-Version macht einen etwas lieblosen Eindruck



Demnächst macht Paperboy auch den Game Boy Color unsicher

aller Art zwingen zur Vorsicht. Wer dabei noch Zeit für Stunts findet, kann sein Punktekonto kräftig verbessern. Die vorgestellte Version von *Paperboy 3D* wirkte allerdings spielerisch und grafisch derart antiquiert, daß sich die Wiedersehensfreude in Grenzen hielt.

Erster Eindruck:

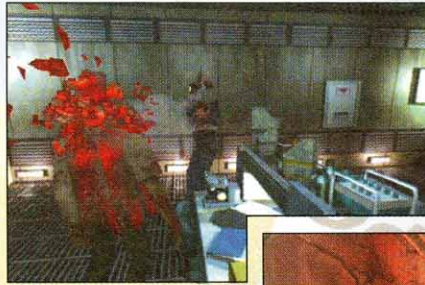


Resident Evil 2

Genre: Action/Adventure ... Erhältlich: 4. Quartal '99
Entwickler: Angel Studios

Mit 512 MBit ist die Speicherkapazität der *Resident Evil 2*-Cartridge doppelt so groß wie die von *Zelda - Ocarina of Time*. Dies ermöglicht erstmals den Einsatz umfangreicher FMV-Sequenzen auf dem Nintendo®. So wurden der Vorspann, die Zwischensequenzen und Abspanne des PlayStation-Originals mit allen Details übernommen. Durch Unterstützung des Expansion Paks wird die In-Game-Grafik in hoher Auflösung (640 x 480) dargestellt. Grundlegende Änderungen

gegenüber der Originalversion gibt es nicht. Ihr steuert wahlweise Claire Redfield oder Leon Kennedy, die sich als die vermeintlich einzigen Überlebenden im von Zombies bevölkerten Raccoon City wiederfinden. Eure Aufgabe ist es nun herauszufinden, was hinter dem plötzlichen Auftauchen der Horden



Untoter steckt. Kleine Rätsel lockern dabei den nicht ganz unblutigen Kampf gegen die übelriechenden Fleischfresser auf.

Ein besonderes Feature der N64-Version ist der einstellbare Härtegrad der Gewaltdarstellung. Habt Ihr das Spiel einmal erfolgreich beendet, werden die Items



Am Capcom-Stand konnten verschiedene Resident Evil-Spiele für alle Konsolen bestaunt werden

und Waffen per Zufall umpositioniert, so daß sich die Rätsel ein wenig anders gestalten. Da N64-Spieler nie in den Genuß des ersten Teils kamen, können sie anhand einer erweiterten Dokumentation die Vorgeschichte des Spiels, die sich um die mysteriöse Umbrella Corporation dreht, nachlesen.



Der Absturz des Polizeihubschraubers wird in einer minutenlangen FMV-Sequenz dargestellt

Erster Eindruck:

★★★★★

Capcom - Game-Boy-Color-Spiele

Capcom hat den Game Boy Color für sich entdeckt. Nicht weniger als fünf neue Spiele haben die Japaner für das Handheld auf der Messe vorgestellt. Dabei handelt es sich durchgehend um Umsetzungen von Capcoms Erfolgstiteln. Allen voran natür-



In 1942 besteigt Ihr das Cockpit eines Kampfflugzeuges und tretet gegen eine riesige Armee an

lich die nahezu originalgetreue Konvertierung des Horror-Adventures *Resident Evil*. Leider erwies sich beim Probespielen die 3D-Darstellung als äußerst ungünstig, so daß es ziemlich schwierig war, die gefräßigen Zombies auszuschalten. Aber noch ist das Spiel

GAME BOY COLOR



Ghost'n Goblins bietet alle Level des klassischen Automaten sowie einige neue Bonusstages

genau wie *Street Fighter EX plus Alpha* noch nicht fertiggestellt, so daß noch viele Verbesserungen erwartet werden können. Einen schon sehr guten Eindruck hinterließen die Neuauflagen der klassischen Arcade-Spiele *Ghost'n Goblins* und *1942*. Beide Spiele bieten ein Paßwortsystem und unterstützen den Game Boy Printer. Die fünfte Neuauflage war *Micky's Magical Tetris Challenge*, eine knallbunte Variante des unsterblichen Steinesortierens. Capcoms GBC-Titel gehören neben denen von Nintendo ohne Zweifel zu den interessantesten.



Capcom hatte keinerlei Probleme, das N64-Puzzlespiel für den Game Boy Color umzusetzen



Hybrid Heaven

Genre: Action/RPG ... Erhältlich: Oktober
Entwickler: Konami



Viel war über den Inhalt, sprich die verstrickte Hintergrundgeschichte des Spiels, bislang nicht zu erfahren, denn Konami ließ sich nur sehr wenige Details aus der Nase ziehen. Das hatte und hat auch immer noch einen guten Grund, schließlich soll von der spannenden Story nicht zu viel verraten werden. Im Laufe des Spiels eröffnet sich Euch erst nach und nach, worum es geht, wen Ihr eigentlich steuert und wel-



ches Ziel Ihr genau verfolgt. Auf jeden Fall stecken mysteriöse Genversuche hinter dem Geheimnis dieses Genremixes.

Als ein gewisser Mr. Diaz beginnt Ihr Eure Mission am Boden eines Fahrstuhlschachts durch elf große Szenarien. Vom Lift aus verzweigen sich unterirdische Gänge. Ein komplexes Labyrinth aus Tunneln und großen Räumen müßt Ihr auf der Suche nach Hinweisen durchforsten. Ihr begegnet Leuten, von denen Ihr jedoch nicht wißt, ob sie nun Freund oder Feind sind. Die Dra-

maturgie der Situation, in der sich der Held befindet, verschärft sich durch spannungsgeladene Begleitmusik und die bedrückende Atmosphäre der Ratlosigkeit. Trefft Ihr im späteren Verlauf auf eines der genmanipulierten Monster, schaltet sich das rollenspielbasierte Kampfsystem ein. Dabei wird ein Teil der Kontrolle über den Charakter dem Computer überlassen, das allerdings nur insofern, als Ihr eine Aktion, einen Angriff oder eine Verteidigung, über einen Button auslöst und Mr. Diaz dann eigenständig „zuschlägt“. Die Möglichkeiten sind recht umfangreich. Auch Waffen können gefunden und benutzt werden. In Europa läuft Hybrid Heaven im Gegensatz zur NTSC-Japan-Version in High-

Res-Grafik – Expansion Pak vorausgesetzt. Optisch wirkt das Spiel stellenweise etwas trist, spielerisch verspricht es jedoch ein packendes Abenteuer mit echtem RPG-Touch zu werden. Voraussichtlich folgt schon kommenden Monat ein ausführlicher Test.



Die Positionierung der Kamera ist stets sehr gut gelungen. Wie auf diesem Bild zu sehen ist, bekommt Ihr es auch mit genmanipulierten Tieren zu tun



Erster Eindruck:



Hercules - The Legendary Journeys

Genre: Action/Adv. ... Erhältlich: unbekannt
Entwickler: Titus/Konami

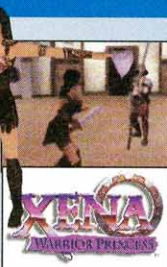
Vom Muskelprotz Hercules war am Stand von Titus leider kaum etwas zu sehen. Wann der schöne Göttersohn sein Action-Adventure auf dem N64 beginnen kann, steht noch nicht fest. Unter vier Charakteren sollt Ihr wählen können, jeder trägt eine andere Waffe. Im Kampf gegen den Gott des Krieges, Ares, sucht Ihr nach den Titans,



Bei Hercules und Xena handelt es sich um enge Anlehnungen an die bekannten TV-Serien

die der Fiesling entwendet hat. Auch eine GBC-Fassung ist in Arbeit. Dabei könnt Ihr wahlweise Xena oder Hercules ins Abenteuer schicken. Wer Xena (und zehn weitere Kämpfer) lieber für sich allein hat, wird sich

über das N64-Prügelspiel Xena, Warrior Princess freuen, das zwar spielbar war und gut aussah, aber noch recht unfertig erschien. Xena-Entwickler Saffire produzierte zuvor Bio F.R.E.A.K.S.



Erster Eindruck:



Blues Brothers 2000

Genre: Jump&Run ... Erhältlich: 4. Quartal '99
Entwickler: Titus/Konami

Titus holte sich mit BB 2000 die zweite Blues Brothers-Lizenz und bringt die „Black Men“ wieder auf die Bühne. Bereits 1993/94 erschienen Filmumsetzungen, die allerdings weit vom Geschehen auf der Kinoleinwand entfernt waren, für SNES, NES und GB. Auch die nun für



Ende des Jahres anstehende N64-Fassung des zweiten Nachfolgers enttäuscht all jene, die dachten, sie könnten den Film nachspielen. Elwood wird zum simplen J&R-Helden degradiert und erlebt in bunten 3D-Welten Abenteuer, die dem Können eines Mario, Rayman oder Gex bei weitem nicht entsprechen. Ein bißchen Flair kommt dennoch herüber, wenn sich der Charakter nach der typischen Musik tanzend durch die Landschaften bewegt. Eine GBC-Version steht ebenfalls an.



Überraschungen sind kaum zu erwarten: Elwood sammelt Extras ein, hüpf und springt und löst kleinere Rätsel

Erster Eindruck:



Roadsters

Genre: Rennspiel ... Erhältlich: September
Entwickler: Titus/Konami



Weite Sprünge stehen für den großen Action-Anteil, die verbesserte Wagenphysik für mehr Fahr-Feeling

Roadsters basiert auf der Grafik-Engine des N64-Rennspiels *Automobili Lamborghini* (T! 12/97, Note 3-). Als Nachfolger wurde *Roadsters* bereits auf der E3 1998 angekündigt. Nach etlichen Terminverschiebungen, Namensänderungen und stetig anwachsender Strecken- und Fahrzeuganzahl (derzeit mindestens zehn Kurse und 20 Wagen) soll der deutlich verbesserte Racer nun im September in den Regalen stehen. Beinahe selbstverständlich ist der Vierspieler-Modus, darüber hinaus dürft Ihr nicht

nur den Wagen, sondern auch einen der vorgegebenen Fahrer selbst auswählen. Die spielbare Version hinterließ auf der Messe einen guten Eindruck, wobei auch *Roadsters* wie schon *Automobili Lamborghini* auf den Arcade-Faktor setzt und blitzschnelle Sportwagen zum gnadenlosen Heizen einladen. Eine GBC-Variante ist ebenfalls in Arbeit.

Erster Eindruck:



Konami - sonstiges

Am Stand von Konami wurden sportliche Messebesucher am *Dance Dance Revolution*-Automaten auf die Tanzmatte gebeten. Wer lieber etwas Kleines in der Hand halten wollte, konnte sich in die GBC-Ecke begeben und zahlreiche Titel probierspielen. Nach drei Jahren treibt es der Klassiker *International Track & Field* ab September auf dem GBC nun auch bunt. Noch im Juni wird ein anderes Klassikpaket geschnürt: *Spy Hunter & Moon Patrol* von Midway steht im Doppelpack am Start. Folgende Titel aus dem Hause Midway werden ebenfalls über Konami vertrieben: *Defender & Joust* (im Handel), für Juli steht mit *Paperboy* die interessante Umsetzung eines Klassikers (u. a. für Mega Drive von



1992), und auch an Knobelfreunde wurde mit dem für Juni geplanten Klötzchenspiel *Klax* (News T! 6/99) gedacht, außerdem soll *San Francisco Rush* in Arbeit sein. Rennspiel-Fans dürfen sich auf einen ganzen Schwung feiner Handheld-Racer freuen. Geplant sind *Roadsters* (Sept.), *World Rally* (Arbeitstitel, Aug.), *Konami Rally* (Arbeitstitel, Nov.) und *Crazy Bikers* (Aug., hieß vormals *Motocross Maniacs* 2). Was wäre Konami ohne Sportspiel-Updates?! Für die folgenden Titel liegt der vorläufige, sehr vage Termin bei Januar/Februar 2000: *NBA 2000*, *NHL Pro 2000*, *ISS Millennium*. Rollenspieler werden im September *Azure Dreams* träumen dürfen, und bei *Survival Kids* (Aug.) steigen Interessierte in ein Action-Adventure mit Tiefgang ein. Deutsche Bildschirmtexte sind

GAME BOY
COLOR



bereits in Arbeit. Nicht soviel Tiefgang, dafür aber mehr Kurzweil erwartet den Comic-Fan mit dem Action-J&R *Spawn*, wobei aber noch nicht feststeht, ob Konami diesen Titel letztendlich vertreiben wird. Liegt's an der Qualität? Vampir-Anhänger werden im Oktober mit *Castlevania - Special Edition* (N64) 'grausigen' Spaß erleben.



Ein seitwärts scrollendes Rennspiel gab es schon lange nicht mehr. Lassen wir uns überraschen!



Nachdem der niedliche Held (ein Bruder von Heidi?) in Seenot gerät, erkennt er, daß er nun auf sich allein gestellt ist und die Sache selbst in die Hand nehmen muß. Survival Kids verspricht eine interessante Story



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 NEUI-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 Selektiven Katalogisierungs-Asse (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		Shoot 'em Up Note 1 • Test 1/99 Index: 2,8	VORMONAT
	Action/Adventure • Note 1 • Test 12/98 Index: 21,1				
2	INDIZIERT	VORMONAT		Action/Sport Note 1 • • Test 4/98 Index: 2,5	VORMONAT
	F. P. Shooter • Rare • Test 10/97 Index: 4,6	3			9
3	TUOK 2 – SEEDS OF EVIL	VORMONAT		Rennspiel Note 1 • • Test 6/97 Index: 2,4	VORMONAT
	F. P. Shooter • Note 1 • Test 11/98 Index: 4,2	2			5
4	F-ZERO X	VORMONAT		Jump&Run Note 1 • Test 3/97 Index: 2,3	VORMONAT
	Rennspiel • Note 1 • • Test 10/98 Index: 3,9				11
5	BANJO-KAZOOIE	VORMONAT		Spielsammlung Note 2+ • Test 3/99 Index: 1,9	VORMONAT
	Jump&Run • Note 1 • Test 7/98 Index: 2,8	7			12
6	STAR WARS: ROGUE SQUADRON			Action/Adventure Note 2+ • Test 9/98 Index: 1,9	VORMONAT
					10
7	1080° SNOWBOARDING			Shoot 'em Up Note 1 • Test 10/97 Index: 1,3	VORMONAT
					15
8	MARIO KART 64			Rennspiel Note 1 • Test 4/97 Index: 1,2	VORMONAT
					13
9	SUPER MARIO 64			Action/Adventure Note 2+ • Test 9/98 Index: 1,2	VORMONAT
					15
10	MARIO PARTY			Jump&Run Note 1 • • Test 12/97 Index: 0,9	VORMONAT
					13
11	MISSION: IMPOSSIBLE				
12	LYLATWARS				
13	WAVE RACE 64				
14	BODY HARVEST				
15	DIDDY KONG RACING				

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

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! 9/99 stellen wir diesmal die folgende Frage: **Welche auf der Electronic Entertainment Expo vorgestellten Spiele sind Eure Favoriten?** Die Kandidaten findet Ihr im E3-Special dieser TOTAL!-Ausgabe. Vielen Dank im voraus und viel Spaß mit den Charts!

TOTAL! Anderes

Freunde des deutschsprachigen Sprechgesangs, die auf der Suche nach dem Neuen sind, werden auf diesen drei Samplern fündig: Flowzirkus von Deck8, Reimprinzen von Move und (b)eastside von GURU!

Klassiker des Monats



Super Mario Kart

Special: Beste TV-Serien

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

1 DIE SIMPSONS

Zeichentrick • PRO 7

Index: 4,9



2 EINE SCHRECKLICH NETTE FAMILIE

Sitcom • PRO 7

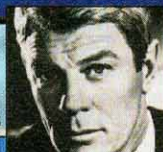
Index: 2,0



3 IN GEHEIMER MISSION

Actionkomödie • SAT 1

Index: 1,5



4 TV TOTAL

Comedy-Show • PRO 7

Index: 1,5



5 AKTE X

Mystery • PRO 7•

Index: 1,0



6 SAILOR MOON

Anime
RTL 2
Index: 1,0

7 STAR TREK – DAS NACHSTE JAHRHUNDERT

Science-fiction
SAT 1
Index: 1,0

8 STAR TREK – VOYAGER

Science-fiction
SAT 1
Index: 1,0

9 DIE WOCHENSHOW

Comedy-Show
RTL
Index: 0,9

10 ALARM FÜR COBRA 11

Action
RTL
Index: 0,8

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: 7,3

VORMONAT



2 TETRIS

Puzzlespiel • Note 1 • Test 7/97

Index: 5,9

VORMONAT



3 WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3

Jump&Run • Note 1 • Test 6/94

Index: 2,8

VORMONAT



4 WARIO LAND II

Jump&Run • Note 1 • Test 5/98

Index: 2,7

VORMONAT



5 STREET FIGHTER II

Prügelspiel • Note 1 • Test 2/96

Index: 2,3



6 SUPER MARIO LAND 2 – 6 GOLDEN COINS

Jump&Run
Note 1 • Test 9/94
Index: 2,0

VORMONAT 4

7 HARVEST MOON GB

Simulation
Note 2+ • Test 1/99
Index: 1,8

VORMONAT 5

8 MYSTIC QUEST

Action/Adventure
Note 2+ • Test 2/95
Index: 1,6

VORMONAT 6

9 SUPER MARIO LAND

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

VORMONAT 8

10 DONKEY KONG LAND

Jump&Run
Note 2 • Test 9/95
Index: 0,8

VORMONAT

GEWINNE MIT

TOTAL!

Diesmal verlosen wir das N64-Modul Forsaken!

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 15.07.99 (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! 5/99:

Hallo, **Christian Rode** aus Rottweil! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein NHL Breakaway 98-Modul ist unterwegs. Für Autogrammwünsche ist es jetzt zu spät!

LESER-CHARTS

von Euch (und uns),
für Euch

01
00
10
11
01
10
01
11
01
01



Spieletip von Kolja aus Mannheim Micro Machines 64 (N64)

Micro Machines 64 ist so was von genial, daß man meinen könnte, es wäre gut. Das stimmt ja auch! Die Idee ist so wahnsinnig, daß man meinen könnte, das Spiel macht Spaß (was ja auch stimmt!). Man rast über den Frühstückstisch und im Garten, im Teich und auf einem Billardtisch. Die Grafik ist dabei wirklich schön und doch, was wäre ein Spiel ohne Freude mit Freunden? Sage und schreibe acht (!) Leute können mit nur vier Joypads gleichzeitig umherdüsen und sich mit Holzhammer und Minen, Raketen und Dynamitstangen eliminieren. Ein wirklich cooles Partyspiel, das ich Euch wärmstens empfehlen kann.

Euer Kolja

RED-N64

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

1	STAR WARS: EPISODE I – RACER	NEU!	Rennspiel • LucasArts • Test 6/99	Index: 2,5
2	STAR WARS: ROGUE SQUADRON	VORMONAT	Shoot 'em Up • Factor 5 • Test 1/99	Index: 2,0
3	INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98	VORMONAT 1	Sport • Konami • Test 9/98	Index: 1,7
4	SHADOWGATE 64	NEU!	Adventure Kemco • Preview 6/99	Index: 1,5
5	WAVE RACE 64	VORMONAT	Rennspiel Nintendo • Test 4/97	Index: 1,2

RED-MW

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

1	PERFECT DARK	VORMONAT	F. P. Shooter • Rare • Special 7/99	Index: 2,7
2	DONKEY KONG 64	VORMONAT 5	Jump&Run • Rare • Special 7/99	Index: 2,0
3	JET FORCE GEMINI	VORMONAT 4	T. P. Shooter • Rare • Special 7/99	Index: 1,6
4	WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	NEU!	Rennspiel Kemco • Special 7/99	Index: 0,7
5	SHADOW MAN	re-entry	Action/Adventure Acclaim • Special 7/99	Index: 0,7

FLOP

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

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

MOST WANTED

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

1	PERFECT DARK	VORMONAT	F. P. Shooter • Rare • Special 7/99	Index: 8,3
2	DONKEY KONG 64	VORMONAT	Jump&Run • Rare • Special 7/99	Index: 5,1
3	SHADOW MAN	VORMONAT 5	Act./Adv. • Acclaim • Special 7/99	Index: 2,9
4	BANJO-TOOIE	VORMONAT	Jump&Run Rare • Special 2/99	Index: 2,5
5	JET FORCE GEMINI	VORMONAT 3	T. P. Shooter Rare • Special 7/99	Index: 2,0

NES

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

1	THE LEGEND OF ZELDA	VORMONAT	Action/Adventure Note 2 • Test 3/96	Index: 5,4
2	SUPER MARIO BROS. 3	VORMONAT 3	Jump&Run Note 1 • Test 6/95	Index: 3,7

3	ZELDA II – THE ADVENTURES OF LINK	VORMONAT 2	Action/Adventure Note 2 • Test 2/95	Index: 2,6
4	SUPER MARIO BROS.	VORMONAT	Jump&Run Note 2+ • Test 7/94	Index: 2,1
5	SUPER MARIO BROS. 2	VORMONAT	Jump&Run Note 2 • Test 8/94	Index: 1,4

Wir feiern die 50!

Nein, nicht die 50 besten N64-Spiele, auch nicht den 50sten Geburtstag unseres Verlagsleiters, und schon gar nicht die 50ste Terminverschiebung. Wir feiern die 50ste Intern-Seite! Seit Ausgabe 6/95 geben wir unsere persönlichen, manchmal nicht ganz ernstge-meinten Statements in dieser Rubrik ab. Diesmal gibt es zumindest einen Punkt, bei dem wir alle mit verdrehten Augen, zitterigen Fingern und mächtig Herzklopfen ans Werk ge-gangen sind: Die Ankündigungen bezüglich der Nachfolge-Konsole des N64 lassen uns das Wasser im Mund zusammenlaufen. Wieso heißt das Gerät eigentlich nicht Giga 128?

Command & Conquer
→ N64
→ Seite 64/65

Conker's Pocket Tales
→ GBC
→ Seite 68

River King
→ GBC
→ Seite 72

R-Type DX
→ GBC
→ Seite 71

Meine Meinung zur
nächsten Big-N-Kon-
sole, Project Dolphin:



Bevorzugte Genres:
Leserpost
Derzeitiges Lieblingsspiel:
R-Type DX (GBC)

Echtzeit-Strategiespiele würden mich nicht einmal reizen, wenn sie das einzige Genre auf der Welt wären. Objektiv betrachtet ist C&C für N64 jedoch eine sehr gelungene Umsetzung.

Was will uns Rare mit diesem Spiel sagen? Die Story ist auf dem Niveau eines Bilderbuchs für Vorschulkinder, und die Rätsel sind so gehaltvoll wie das Seitenumblättern. Wo ist mein Zelda DX?

Wer sich unter dem absurden Genremix Angel-Rollenspiel nichts vorstellen kann, wird von dem originellen Spielkonzept positiv überrascht sein. Hat was Pokémon-artiges an sich – kultig!

Unglaublich, klasse, groß, genial, grandios, großartig, sublim, stupend, super, spitze, stark ... Mir fehlen die Worte (?), um diese Umsetzung des legendären Shooters entsprechend zu würdigen.

Die sensationelle PSX-2-Ankündigung hatte mich schon ein wenig beunruhigt, doch nun sieht alles ganz anders aus. Wie heißt es bei Big N doch so schön: Winner today, Winner tomorrow!



Bevorzugte Genres:
Fußball, Tennis, Völkerball
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Pokémon Pinball (GBC)

Strategiespiele können mich solange fesseln, wie sie nicht in Echtzeit ausgetragen werden. Denn dann verliere ich meistens den Überblick, verzeitle mich, werde hektisch und schalte die Konsole aus.

Diese Überdosis geballter Niedlichkeit und Belanglosigkeit hält ja kein Dreijähriger aus. Nichts gegen pausbäckige Eichhörnchen, die Geschenke einsammeln, aber Conker ist eine Nervensäge.

Angeln an und für sich ist eigentlich eine ziemlich langweilige Sache. Also warum sollte man daraus auch noch ein Videospiel machen? Da wünsche ich mir lieber eine Wildschweinjagd-Simulation.

Das beste Ballerspiel aller Zeiten ist zurück, und das in einer Form, wie man es sich kaum besser vorstellen könnte. Bei diesen Gegenformationen und Endbossen macht das Ballern gleich doppelt Spaß.

Eines ist sicher: Nintendo hat aus früheren Fehlern gelernt und will nun alles richtig machen. Das mit IBM und Matsushita gebildete Triumvirat wird Sega und Sony das Fürchten lehren – garantiert.



Bevorzugte Genres:
Shoot 'em Ups, Rennspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Balloon Fight (NES)

Ganz okay, aber ... Schon Anfang der 90er kam ich über das hochinteressante Bauen meiner Festung in Dune II (MD) nicht hinaus. Denn auf die Kämpfe hatte und habe ich einfach keinen Bock.

Kommt da noch ein Rätsel, das ich nicht schneller als in drei Sekunden lösen kann? Nein? Dann ist mir das Spiel eindeutig zu langweilig. Und mit dem Knuckel-Touch stehe ich auf Kriegsfuß, Herr Conker.

Endlich kann ich mir beim Angeln am Elbufer die Zeit mit Angeln am Game Boy vertreiben. Schade nur, daß ich gar nicht angeln will. Na ja, dann muß ich mir wohl ein anderes Spiel angeln ... Aaaah!

Megakultig, keine Frage, aber R-Type verliert meiner Meinung nach ein wenig vom Flair der großen Versionen für die nicht tragbaren Konsolen aufgrund des kleinen Bildschirms. Ansonsten: suuuupa!

Erst der Frühstart von Segas Dreamcast, dann schaltet Sony mit der PSX 2 in den Überholgang und nun schießt Big N wie eine Rakete aus den Startlöchern. Warten wir mal den Zieleinlauf ab!



Bevorzugte Genres:
Renn- und Prügelspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
Super Street Fighter II (SNES)

„Einheit verloren“, „Jawohl, Sir!“, „Mission fehlgeschlagen“, „Jawohl, Sir!“ Und hier was bauen und da 'nen Feind erlegen und dort noch das fünfte Paar Augen haben – aber Tetris mochte ich auch nicht.

Hab' ich ein Glück, daß Conker erst mal nur auf dem Game Boy Color sein Unwesen treibt, da erkenne wenigstens keiner, wie haarsträubend putzig er ist – aber Micky Maus mochte ich auch nicht.

Ich kam noch nie zu dem Vergnügen, angeln zu gehen, deswegen bin ich ganz froh, daß ich das jetzt auf dem Game Boy machen darf ... Muß man dabei eigentlich wirklich Fledermäuse erschlagen?

R-Type auf dem Game Boy hat mich wahnsinnig lange fasziniert. Kein Weg führt für mich an R-Type DX vorbei.

Nintendo hat sich in all den Jahren mein volles Vertrauen erkämpfen können. Ich bin also sicher, daß Dolphin wie eine Bombe einschlagen wird. Ich meine, so ein Delphin, der schwimmt sogar in Milch!



Bevorzugte Genres:
Angel-Rollenspiele
Derzeitiges Lieblingsspiel:
River King (GBC)

Um mich für ein Strategiespiel zu begeistern, müssen die Szenarien einen Fantasy-Hintergrund haben. Command & Conquer ist aber für das N64 unbestreitbar gut umgesetzt worden.

—

Eine derart seltsame Genre-Kombi ist mir auch noch nicht untergekommen. Das Angel-RPG übt trotzdem einen starken Reiz auf mich aus. Wenn ich doch nur nicht ständig meinen Köder verlieren würde.

R-Type DX ist vom neutralen Standpunkt aus betrachtet eine annähernd perfekte GBC-Umsetzung. Aber auch dieses hervorragende Shoot 'em Up wird aus mir keinen Ballerspiel-Freak machen.

Nichts wird so heiß gegessen, wie es gekocht wird. Bislang gab es noch nichts zu sehen von Nintendos (wirklich vielversprechendem) Kooperationsprojekt Dolphin. Warten wir's ab!

Die Wertungs- erklärung:

★★★★★
TOTAL! genial!
Mehr davon!

★★★★
Gutes und inter-
essantes Spiel!

★★★
Noch gut, aber
nicht mein Ding!

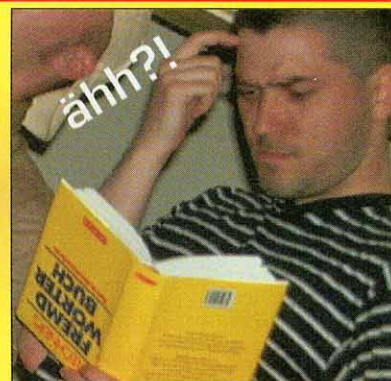
★★
Schrumpfkopf!
Brauche ich nicht!

★
Spiele, die die
Welt nicht braucht!

Sinnvollerei oder: Worum geht es eigentlich?

Videospieler haben es in eigenen Belangen wirklich nicht leicht. Fachbegriffe wie Voxels, Mip-Mapping, Anti-Aliasing und Blurring tragen nicht gerade dazu bei, die technischen Hintergründe leicht verständlich zu machen. Eigentlich ist eine Konsole, auf der man Module, auf denen sich die Daten, deren Umfang, der variabel sein kann, vom Speicherplatz, den das Programm, das das Spiel darstellt, benötigt, abhängig ist, befinden, spielen kann, doch recht unkompliziert. Aua, mein Kopf platzt! Haupt-

sache, das Spielkonzept, das sich auch Gameplay, was unter anderem die Steuerung, die bei Rennspielen, die nicht nur hierzulande, wo aber auch Prügelsspiele, bei denen es allerdings mehr auf Realitätsnähe, die wiederum Geschmackssache, worüber man wohl streiten könnte, ist, ankommt, beliebt sind, beliebt sind, sehr wichtig ist, beinhaltet, nennt, stimmt. Oder stimmt das nicht? Oder muß man Joghurt gar nicht abkochen? Oder tut es einem Buch wirklich weh, wenn man seine Seiten umschlägt? Und ist man ein Draufgänger, wenn man bei Rogue ständig draufgeht?



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

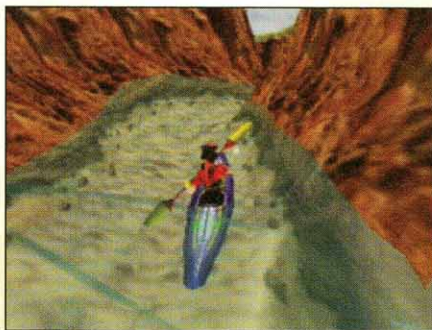


Wild Waters

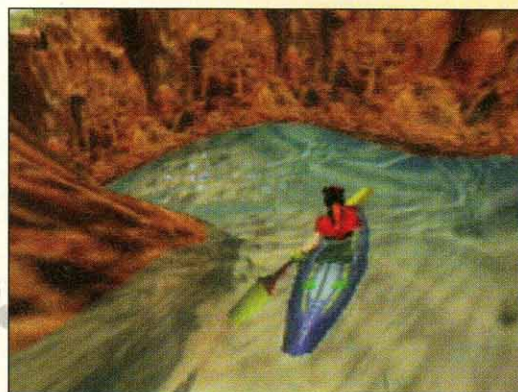
Genre: Rennspiel ... Erhältlich: Dezember
Entwickler: Looking Glass Studios

Lange müssen Wasserratten und Fans von Wave Race 64 nicht mehr warten, dann können sie in Wild Waters von Ubi Soft atemberaubende Rennen in dem unberechenbaren Element austragen.

Bei *Wild Waters* wird nicht wie bei *Wave Race 64* ein Jetski durch tosende Wellen manövriert, sondern ein Kajak durch enge Flußläufe und Stromschnellen gelenkt. Dabei müßt Ihr Euch gut konzentrieren, denn durch die aus dem Fluß ragenden Steine wird die Geschwindigkeit des Wassers stark beeinflusst und es entstehen gefährliche Strudel. Insgesamt sechs Strecken sollen im fertigen Spiel zu bewältigen sein. Wenn diese denselben hervorragenden optischen Eindruck machen wie die auf der Messe zu bewundernde Teststrecke, wird *Wild Waters* ein echter Grafik-Leckerbissen werden. Schon jetzt ist das Wasserverhalten ungemein rea-



Welche Schwierigkeiten wohl hinter der nächsten Kurve auf den Fahrer warten?



Nur ein wahrer Kajakmeister hat bei schwierigen Flußläufen eine Chance auf den Sieg oder die Bestzeit im Zeitfahren



Durch extremes Gegenlenken kann gebremst werden. Bei den reißenden Fluten ist das auch ratsam



listisch, auch wenn es in einem Fluß naturbedingt keine so hohen Wellen zu bestaunen gibt wie bei *Wave Race 64* im Meer. Eine Unterstützung der Speichererweiterung wird vorhanden sein, ob es dadurch hochauflösende Grafik zu bewundern geben wird, stand aber noch nicht fest.

Bei der Steuerung der Kajaks orientieren sich die Entwickler an 1080°, dessen Realismus-



Die steilen Felsklippen kommen dem Fahrer hier schon extrem nah. Jetzt heißt es aufgepaßt!

grad sie gerne erreichen wollen. Die Stromschnellen werden realistische Auswirkungen auf Euer Boot haben, die es durch feinfühliges Lenkaktionen auszugleichen oder auszunutzen gilt. Für das Paddeln muß der entsprechende Knopf nicht getriggert, sondern nur gedrückt werden.

Die Strecken werden Euch alles abverlangen, wenn Ihr zugleich mit dem tosenden Element kämpfen und aufpassen müßt, daß Ihr nicht mit den schroffen Klippen oder den Felsen im Wasser kollidiert. Auch steile Abhänge müssen überwunden werden, was Ihr durch starkes Abbremsen und Gegenlenken bewerkstelligt.

Aus der Grundidee des Kajakrennens läßt sich bestimmt noch einiges herausholen. So wären die Kajaksport-üblichen Slalom-Rennen eine schöne Abwechslung zu den bloßen Geschwindigkeitstests. Auf jeden Fall hinterließ die noch sehr frühe Version von *Wild Waters* einen absolut überzeugenden Eindruck.

Erster Eindruck:



Rayman 2 - The Great Escape

Genre: Jump&Run ... Erhältlich: Oktober
Entwickler: Ubi Soft

Mit *Rayman 2 - The Great Escape* bringt Ubi Soft einen aus den Anfangstagen der PlayStation bekannten J&R-Charakter auf die N64-Bühne. Ähnlich wie Ed aus *Tonic Trouble* fehlen auch Rayman Arme und Beine. Nun könnte man meinen, daß diese Tatsache dazu führt, daß die Grundidee des Genres ein wenig vernachlässigt wird, doch das ist falsch. Knubbelnase hüpfert mindestens ebenso fidel durch die 13 abgedrehten 3D-Welten des Spiels wie seine Genrekollegen. Schließlich will sich der sympathische Held nicht so einfach von den Roboter-Piraten



Rayman hat sogar eine eigene computeranimierte Kinderserie. Ein Deutschlandstart steht nicht fest



in deren intergalaktischen Zoo verfrachten lassen. Nach nunmehr zwei Jahren Entwicklungszeit ist den Programmierern und Designern in puncto Grafik ein echter Knüller gelungen. Mit Expansion Pak könnt Ihr die



Angst? Wieso Angst? Die riesige 'Roboter-Ente' hat doch nicht mal Arme. Ups, Rayman ja auch nicht!

Welten in High-Res genießen, doch auch ohne diese Erweiterung vermag das Level-design den Betrachter zu verzaubern. Dazu kommen zirka 75 Minuten Echtzeit-Filmsequenzen, die für die richtige Stimmung sorgen und die Story gekonnt nahebringen. Spielerisch erntete *Rayman 2* auf der Messe schon gehörigen Beifall. Ihr dürft Euch also auf einen potentiellen Überflieger freuen.

Erster Eindruck:



Army Men: Sarge's Heroes

Genre: Action/Adventure ... Erhältlich: 4. Quartal '99
Entwickler: Ubi Soft/3DO

Mit *Army Men* kommt von 3DO ein interessanter PC-Titel für das N64. In Anlehnung an die typischen kleinen Plastikfiguren, die seit Ewigkeiten Sandkastenschlachten zu bestehen haben, entstand der grüne Polygonsoldat, den Ihr durch 14 missionsbasierte Level mit mehreren Einzelaufträgen steuert. Befreit Euren Sergeant, oder schlagt Euch durch feindliche Linien bis zum vereinbarten Treffpunkt! Als Kulisse dienen riesige Gärten, ein Badezimmer und weitere wirklichkeitsnahe Örtlichkeiten. *Army Men* war bereits spielbar (die US-Version erscheint demnächst) und hinterließ einen sehr



Oben rechts wird die aktuelle Waffe eingeblendet. Unter anderem steht auch eine Panzerfaust bereit



Hinlegen? Kein Problem! Der grüne Krieger hat viele der typischen Posen der Plastiksoldaten drauf

Durch die Mehrspieler-Modi (Deathmatch-Modus) sowie weitere Spielelemente (Fadenkreuz etc.) gewinnt die satte Third-Person-Action zusätzlich an Reiz. Der gelungene Plastik-Look wird durch den Einsatz eines Expansion Paks (High-Res) noch intensiviert. Wenn nichts dazwischenkommt, erwartet Action-Adventure-Fans gegen Ende dieses Jahres mit *Army Men: Sarge's Heroes* ein äußerst spannender Titel.

Erster Eindruck:





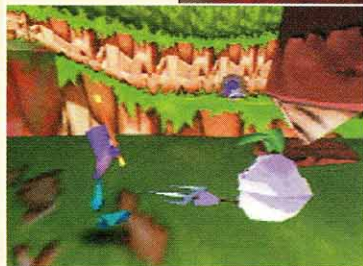
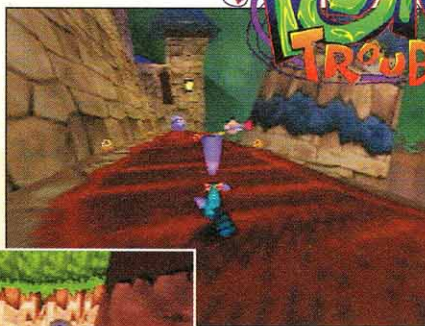
Tonic Trouble

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



Daß *Tonic Trouble* mit einem speziellen 3D-Integrations-Tool (der Baustein kommt auch bei *Rayman 2* zum Einsatz) von zirka 50 Programmierern und Designern entwickelt wird, dürfte den „normalen“ Spieler wenig kratzen, da er sich verständlicherweise mehr dafür interessiert, ob *Tonic Trouble* Spaß macht oder nicht. Witzige Elemente hat das Programmiererteam von Ubi Soft jedenfalls an allen Ecken und Enden eingebaut. Auch die 40 verschiedenen Ggertypen wie zum Beispiel ein laufender Toaster und Kilttomaten zeugen von Kreativität. Ungewöhnlich sind die Figuren insofern, als sie keine sichtbaren Arme und Beine, schon aber Hände und Füße besitzen. Ed, der eher dem Typus Antiheld entspricht und die Hauptrolle spielt, muß die obligato-

rischste Aufgabe eines J&R-Charakters erfüllen – er hat die Welt zu retten. Die durch einen dummen Unfall mutierten Erdbewohner, allen voran der Obermütz Grogh, versuchen zu verhindern, daß Ed in jeder der zehn 3D-Welten sechs Bauteile einer Maschine einsammeln kann.



Wenn Ed von dieser mutierten Zwiebel gepiekt wird, könnte er das Heulen kriegen



Diese Gegenstände ergeben zusammengebaut genau das, was Ed benötigt, um den giftigen Stoff aufzuspielen, der das ganze Unheil angerichtet hat. Professor Doc steht

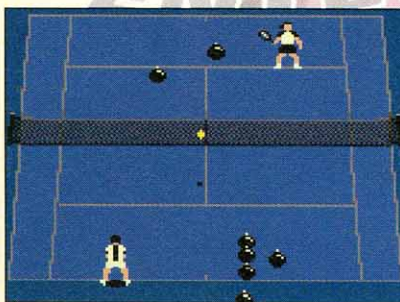
ihm dabei zur Seite. Die vielen Rätsel und auch der Action-Anteil versprechen Spannung im Stile eines Action-Adventures. Ubi Soft weist besonders auf die hohe Gegenintelligenz hin, die den Spielverlauf je nach Eds Verhalten gegenüber Freund oder Feind beeinflussen kann. Darin liegt der Adventure-Hauch des Spiels begründet, denn je nach Vorgehensweise des Antihelden ergeben sich verschiedene Situationen im späteren Verlauf der Rettungsaktion. Das auf der Messe gezeigte, spielbare Abenteuer machte Hunger auf mehr. Sicherlich hat *Tonic Trouble* bis zum September-Release noch einen gewissen Feinschliff nötig, das hohe Potential verspricht aber schon jetzt einen interessanten Titel.

Erster Eindruck:



Ubi Soft - sonstiges

Ubi Soft gehört zu den aktivsten Herstellern dieser Tage. Die Franzosen haben einige qualitativ vielversprechende Titel im Programm. Spätestens mit *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* (Sega DC) haben sie Klasse bewiesen. Die N64-Version wurde diverse Male verschoben



Tennis für Arme und Beine: Doch Vorsicht! Wer den Bomben nicht ausweicht, riskiert viel

und ist nun auf September datiert. **Racing Simulation 2**, so der deutsche Titel, läßt auf gehobenen Rennspaß hoffen, was die spielbare Demoversion untermauert. Am Stand von Ubi Soft diente ein riesiges Batmobil als Blickfang. Sofort war klar, daß eine entsprechende Lizenz eingekauft wurde und in naher Zukunft mit einem „Fledermaus“-Spiel zu rechnen ist.



The New Adventures of Batman läßt nun allerdings noch etwas auf sich warten, denn ein Release ist nicht vor „sometime in Y2K“ – womit „irgendwann im Jahr 2000“ gemeint ist – wahrscheinlich. Das Spiel soll sich übrigens grafisch eng an die TV-Serie anlehnen. Des weiteren steht ein Action-Adventure-Titel noch aus, der schon vor einem Jahr alle Playmobil-Fans aufhorchen ließ. **Hype – The Time Quest** war zunächst für Ende '99 versprochen, verschiebt sich nun aber auf Januar 2000, falls es nicht

gänzlich von der Bildfläche verschwindet. Die PC-Fassung ist fast fertig und zeigt, daß die Erwartungen nicht zu hoch gesteckt waren. **Hype** lockt mit 14 3D-Welten, über 50 Charakteren und authentischem Playmobil-Look. Mit **All-Star Tennis '99** (N64/Juni, GBC/Juli) bietet Ubi Soft abschließend auch etwas für Tennis-Cracks.



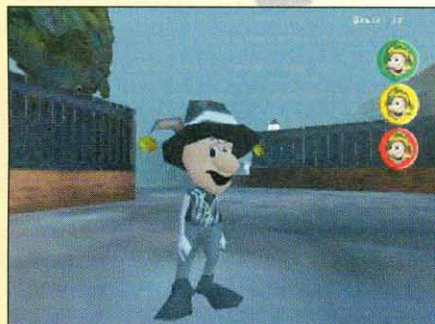
Das Bild stammt von der PC-Version. Angesichts dieser Szene würden auch wir gerne wieder in die Playmobil-Kiste greifen

Infogrames-sonstiges

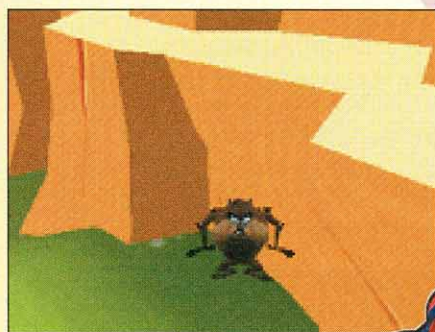


Das französische Software-Haus Infogrames gehört seit langem zu den fleißigsten Entwicklern für Nintendo-Konsolen. Von den zahlreichen aktuellen N64- und Game-Boy-Color-Spielen, die noch bis Ende des Jahres erscheinen sollen, war auf der E3 allerdings nur wenig zu sehen.

Das abgefahrene 3D-Jump&Run **Jest**, das bereits im letzten Jahr mit stolzgeschwellter Brust der Öffentlichkeit präsentiert wurde, sieht einer ungewissen Zukunft entgegen. Ob der angestrebte Release-Termin im Dezember gehalten werden kann oder die Entwicklung des Spiels möglicherweise ganz eingestellt wird, steht noch in den



Möglicherweise wird Jest nie das Licht der Welt erblicken. Taz ist dagegen nicht zu stoppen



Sternen. Schade wäre es allemal um den verrückten Trip in eine skurrile Parallelwelt, die aussieht, als wäre sie vom *Beetlejuice*-Regisseur Tim Burton erschaffen worden. Auf der E3 wurde zumindest keine spielbare Version von **Jest** vorgestellt.

Dies trifft übrigens auch auf alle anderen auf dieser Seite aufgeführten Titel zu. Ende dieses Jahres soll für das N64 **Taz Express**



Den Löwenanteil im Infogrames-Line-up machen Spiele mit den beliebten Zeichentrickfiguren der Looney Tunes aus. Im Bild: Looney Tunes Space Race

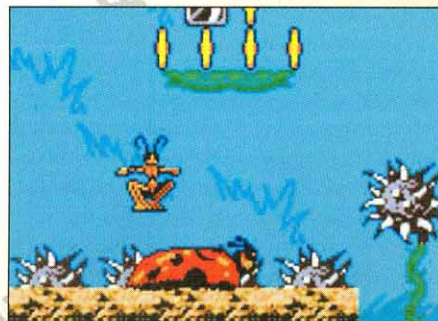
erscheinen. Der tasmanische Teufel nimmt einen Job als Kurierbote an und muß fortan Pakete an die entlegensten Orte transportieren. Auf seinen Wegen durch die tasmanischen Buschlandschaften, den Wilden Westen und New York hat er mit vielerlei Gefahren zu kämpfen. So wollen ihm beispielsweise Karl, der Koyote, und Marvin, der Marsianer, seine kostbare Fracht abhocken.

In dem Looney Tunes-Titel **Duck Dodger** schlüpft Ihr in die Rolle von Daffy Ducks Superhelden-Ego. Er versucht zusammen mit Schweinchen Dick, den Marsianer Marvin davon abzuhalten, den Planeten X nach seiner Zerstörung wieder neu zu erschaffen. In den 25 verschiedenen Levels trifft Ihr auf die typischen ACME-Gags. So könnt Ihr mit einer auf den Rücken gebundenen Rakete durch die Luft fliegen oder mit Dynamit und außerirdischen Waffen hantieren. Mit **Looney Tunes Space Race** steht im September noch ein weiteres N64-Spiel mit Warners Zeichentrickhelden in den Startlöchern.

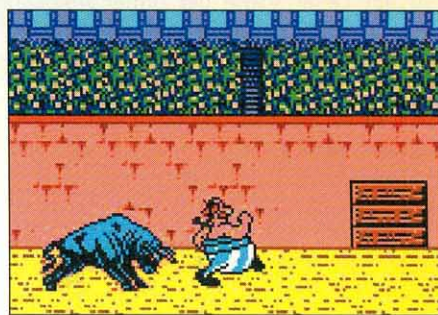
Infogrames hat sich der N64- und GBC-Umsetzungen von **Worms Armageddon** angenommen. Im bereits dritten Teil des legendären Mehrspieler-Spaßes von Team

17 werden wiederum vierköpfige Wurmmareen in den Krieg gegeneinander geschickt.

Abwechselnd darf jeder Spieler eine Aktion mit einem seiner wirbellosen Soldaten ausführen und dabei auf ein riesiges Waffenarsenal zurückgreifen. Im September dieses Jahres wird **UEFA Striker** für Game Boy Color auf den Markt kommen. Dank der Lizenz dürft Ihr alle Europapokal-Wettbewerbe einschließlich der Champions League



Neuheiten für den GBC: das Insekten-Jump&Run Antz und die Neuauflage von Asterix und Obelix



mit den realen Mannschaften bestreiten. Für die Game-Boy-Color-Umsetzung des N64-Hits **Mission: Impossible** hat sich das britische Entwicklungsteam Rebellion eine Reihe komplett neuer Missionen für den Geheimagenten Ethan Hunt ausgedacht. Bereits im Juni wird eine Color-Version des Game-Boy-Spiels **Asterix & Obelix** erscheinen, das in TOTAL! 9/95 mit einer 3+ bewertet wurde. Sie soll einige neue Level bieten. Für August ist zudem das Jump&Run **Antz** angekündigt. Weitere Game-Boy-Color-Spiele von Infogrames, die noch bis Ende dieses Jahres auf den Markt kommen sollen, sind **Road Runner**, **Brazil V-Soccer**, **Daffy Duck**, **Janosch** und **Speedy Gonzales**.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



Crave - sonstiges

CRAVE
ENTERTAINMENT

Als Herstellerfirma zählt Crave Entertainment im Videospielsektor zu den jungen Unternehmen, doch mit ihrem originellen und gleichzeitig übersichtlichen Messestand erweckte sie den Eindruck abgeklärter Professionalität. Wer die Firma Crave noch nicht kannte, wollte sie näher kennenlernen.



Bedingt durch ein Kooperationsabkommen zwischen Eidos und Crave treten die Kalifornier als Hersteller von **Gex 3: Deep Cover Gecko** in Erscheinung. Der farbenfrohe Plattformer um den quietschgrünen Echserich erstreckt sich über 24 Level, von denen drei exklusiv auf dem N64 spielbar sind. In diesen Stages könnt Ihr in die Rolle des Veters Joyzee oder die des verschollenen Freundes Rex schlüpfen. Um der Größe und Vielfalt der Level sowie der umfangreichen Sprachausgabe, die hierzulande ins Deutsche übersetzt wird, Herr zu werden, bannt Crave Gex 3 auf eine 256-MBit-Cartridge.

Gleich zwei Klassiker der glorreichen Atari-Vergangenheit werden unter der Regie von Crave für das Nintendo⁶⁴ modern umgesetzt. **Asteroids Hyper 64** bietet 15 verschiedene Arten herumfliegender Gesteinsbrocken, 50 Level in fünf thematischen Gebieten sowie zahlreiche Schutzschilde und Waffensysteme. Durch den Vierspieler-Modus hebt sich Aste-



Grafisch liegen Welten zwischen dem Ur-Asteroids aus der Spielhalle und der Hyper 64-Version

roids Hyper 64 noch deutlicher vom Arcade-Original ab als durch die aufwendige grafische Umgestaltung. Bei **Battlezone 64** entfernte man sich, wie schon in der PC-Fassung, komplett vom Gameplay des Automaten und entwickelte ein Echtzeit-Strategiespiel. US-Amerikaner und Sowjets wetteifern um den Abbau eines außerirdischen Metalls auf dem Mond. Mit Hilfe dieser Substanz sind beide Seiten in der Lage, transformierbares Kriegsgesetz herzustellen, um den Kalten Krieg mit



Die Kampfvehikel erinnern an Battlemechs und bestehen aus einem außerirdischen 'Bio-Metall'

neuen Mitteln auszutragen. In drei Spielmodi könnt Ihr bei **Battlezone 64** die unterschiedlichsten Einheiten in die Schlacht führen.

Mit **Babe and Friends** erwartet Euch ein Action-Adventure auf dem Game Boy Color, welches sich das weltberühmte Filmschwein als Hauptdarsteller gewählt hat. Farmer Hogget ist in den Brunnen gefallen, und Ihr müßt dafür sorgen, daß Mrs. Hogget das Gehört erst einmal allein betreiben kann. 60 knifflige Aufgaben führen Euch in die Stadt, lassen Euch nach Hilfe schauen und bringen Euch wieder zurück in den heimischen Stall.

Die gleichnamige Zeichentrick-Fernsehserie **Godzilla: The Series** dient dem Game-Boy-Action-Spiel als Vorlage. Sieben Szenarien erleben einen immer stärker werdenden Saurier, der die Menschheit vor mutierten Monstern schützt. Einer dieser Level ist exklusiv für den Game Boy Color programmiert worden und nur auf dem GBC spielbar.



Das berühmteste Schwein der Welt gibt sich in Babe and Friends die Ehre. Um den Hof zu retten, ...



... muß sich das kleine Rüsseltier in diesem Action-Adventure auf eine Reise in die Stadt begeben



Wie immer tobt und turnt Gex durch Welten, wie wir sie nur zu gut aus Film und Fernsehen kennen

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Kemco-sonstiges

Wie in jedem Jahr fiel der Kemco-Stand relativ klein und unscheinbar aus. Einige seriös gekleidete Damen und Herren am Infostand boten den Besuchern ihre Auskünfte an. Auf Shows und kostümierte Darsteller wurde verzichtet.

Kemcos Software-Palette reichte von mittelmäßig wirkenden Lizenzprodukten bis zu hitverdächtigen Spitzentiteln. Das beeindruckendste Spiel wurde leider nur auf Video gezeigt. Die Rede ist von **Daikatana 64**, dem neuesten Projekt des First-Person-Shooter-Experten John Romero. Obwohl sich die Framerate noch bescheiden gab, zeichnete sich bereits eine enorme Detailfülle und ein äußerst stimmungsvolles Leveldesign ab. Das fertige Spiel soll vier Welten mit jeweils acht Missionen enthalten und 25 Waffen bieten, mit denen Ihr die 60 verschiedenen Gegnerarten tanzen lassen könnt. Für den Game Boy Color ist ebenfalls eine Umsetzung namens



Daikatana Adventure in Arbeit. Statt der First-Person-Ansicht seht Ihr das Geschehen aus der Draufsicht. Wann die beiden Titel erscheinen, ist noch nicht klar.

Top Gear Rally 2 wird zwar nicht mehr von Boss Game Studios entwickelt, soll aber die bewährten Elemente sowie einige Neuerungen bieten. So läßt die Lizenz der American Rally Sport Group Nachbildungen von real existierenden Rallyewagen wie dem Renault Alpine A110 oder dem Ford Focus zu. In der Driver School dürft Ihr Euch mit den Feinheiten des Rennsports vertraut machen und das Fahrverhalten der einzelnen Boliden studieren. Außerdem werden die Tracks immer aufs neue zufällig generiert, was bedeutet, daß Ihr unendlich viele Strecken zur Auswahl habt.

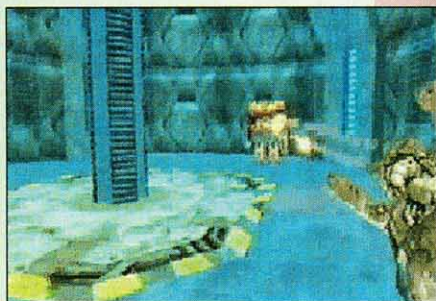


Die Messe-Version war zwar noch alles

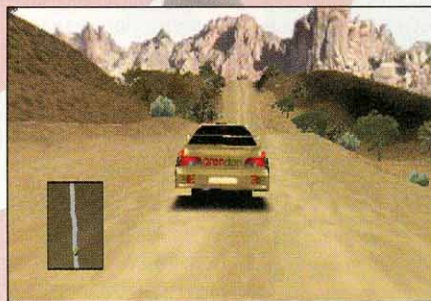
andere als fortgeschritten, zeigte jedoch schon, daß die Entwickler die Fähigkeiten des N64 zu nutzen wissen.

Ein weiteres Kemco-Produkt trägt den Titel **Top Gear Hyper-Bike** stellt das erste Motorrad-Rennspiel der Reihe dar. Wahlweise mit Straßen- oder Geländemaschinen konnte man über relativ unfertige Strecken kurven. Allerdings zeigten die Animationen bereits einige sehr gute Ansätze. Versprochen wird unter anderem die Möglichkeit, das Körpergewicht des Fahrers zu verlagern und auf die Kurse abzustimmen.

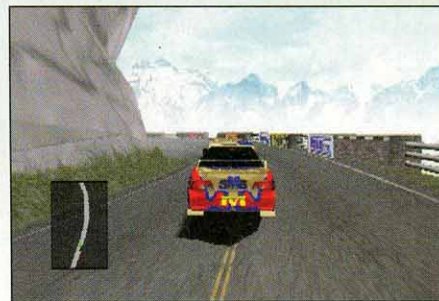
Die fertiggestellte US-Version von **Shadowgate 64** wurde ebenfalls präsentiert. In der kommenden TOTAL! folgt der Test der deutschen Fassung.



Daikatana sah beeindruckend aus, was man von Top Gear Hyper-Bike (oben) nicht sagen kann



Top Gear Rally 2 wird umfangreiche Features enthalten, die Rallye-Hezen höher schlagen lassen



Eine Besonderheit von Top Gear Rally 2 liegt in den Kursen, die per Zufallsgenerator erstellt werden

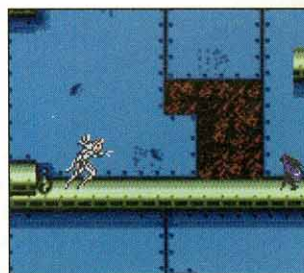
Kemco - Game Boy Color

GAME BOY COLOR

Neben dem obenerwähnten **Daikatana Adventure** zeigte Kemco mit **Déjà Vu I & II** ein spannendes Point-and-Click-Adventure, das die gesamte Farbpalette des Game Boy Color ausnutzen wird. In der Rolle eines Detektivs sollt Ihr zwei mysteriöse Mordfälle aufdecken, in die Ihr im Laufe des Spiels immer weiter verstrickt werdet. Jeder der bei-

den Fälle erstreckt sich über einen Zeitraum von zwei Wochen, so daß Ihr einige Zeit zu knabbern haben solltet. Mit **Catwoman** präsentiert Kemco eine der interessantesten weiblichen DC-Charaktere in einem Action-Jump-&Run. Catwoman kann springen, klettern, sich an Seilen hin- und her-schwingen und Gegner

verhauen. Einen besonders guten Eindruck hinterließ der Titel nicht.



Spannende Kriminalfälle gilt es in Déjà Vu I & II zu lösen. Wer ist der Täter?



Rainbow Six

Genre: First Person Shooter ... Erhältlich: November
Entwickler: Take 2/Red Storm



Kopf- und planloses Draufloßstürmen bringt gar nichts außer das sichere Verderben

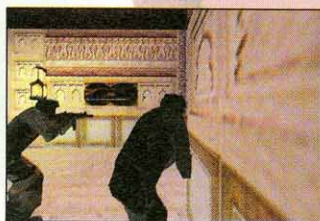
Auf der E3 überraschte Red Storm mit einer weit fortgeschrittenen N64-Version von *Rainbow Six*. Die Umsetzung des erfolgreichen PC-Shooters könnte Turok und Joanna Dark ernsthafte Konkurrenz machen. Im Gegensatz zu den klassischen Genvertretern ist nicht nur ein schneller Finger am Abzug, sondern vor allem eine strategische Vorgehensweise gefragt. Ihr übernehmt das Kommando über eine achtköpfige Einheit gutausgestellter Soldaten. Vor jedem Einsatz müßt Ihr den Kollegen Befehle erteilen, so daß sie beispielsweise bestimmte Bereiche absichern, Euch Deckung geben

oder auf Erkundung gehen. Ohne einen Plan und kontrolliertes Vorgehen werdet Ihr nicht weit kommen, denn *Rainbow Six* setzt gnadenlos auf Realismus. Ein gezielter Schuß genügt in der Regel, um einen Gegner außer Gefecht zu setzen. Auch Ihr selbst besitzt keine übermenschlichen Abwehrkräfte, sondern könnt bereits bei einem eingesteckten Treffer das Game Over erleben. Vorsicht ist also geboten beim Kampf gegen den internationalen Terrorismus und das organisierte Verbrechen, der Euch um die ganze Welt führt. Eure Einsatzgebiete sind internationale Flughäfen, Banken und Chemiefabriken. Dort müßt Ihr beispielsweise Geiseln befreien, untergetauchte Drogenbarone ausfindig machen oder Waffenlager vernichten. Auf eine passende Bewaffnung, die von einfachen Pi-

stolen über automatische Gewehre bis hin zu Handgranaten reicht, braucht Ihr dabei nicht zu verzichten. Mit jeder Waffe kann ein Sniper-Modus aktiviert werden, der das Zielen aus sicherer Deckung heraus ermöglicht. Red Storm verspricht, die PC-Version ohne Abstriche für das N64 umzusetzen, was auch den spannungsgeladenen Mehrspieler-Modus mit einschließt. Leider können wir Euch noch keine N64-Bilder präsentieren, doch die auf der Messe vorgestellte Version machte bereits einen hervorragenden Eindruck. Auch ohne Expansion-Pak-Unterstützung präsentiert sich die 3D-Engine sehr flüssig, und die aufwendig gestalteten Szenarien werden in realistischer Beleuchtung dargestellt.



Da sich in Euren Einsatzgebieten Geiseln, Unbeteiligte und mehrere Teammitglieder herumtreiben, kann es leicht vorkommen, den Falschen zu treffen



stolen über automatische Gewehre bis hin zu Handgranaten reicht, braucht Ihr dabei nicht zu verzichten. Mit jeder Waffe kann ein Sniper-Modus aktiviert werden, der das Zielen aus sicherer Deckung heraus ermöglicht. Red Storm verspricht, die PC-Version ohne Abstriche für das N64 umzusetzen, was auch den spannungsgeladenen Mehrspieler-Modus mit einschließt. Leider können wir Euch noch keine N64-Bilder präsentieren, doch die auf der Messe vorgestellte Version machte bereits einen hervorragenden Eindruck. Auch ohne Expansion-Pak-Unterstützung präsentiert sich die 3D-Engine sehr flüssig, und die aufwendig gestalteten Szenarien werden in realistischer Beleuchtung dargestellt.

Erster Eindruck:

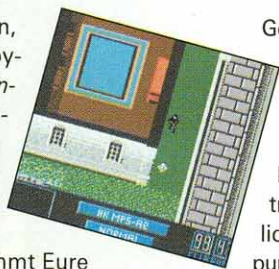


Rainbow Six

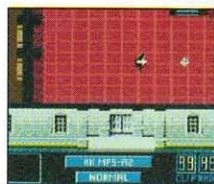
Genre: Action ... Erhältlich: September
Entwickler: Take 2/Crawfish

GAME BOY COLOR

Man mag es kaum glauben, doch auch die Game-Boy-Color-Umsetzung von *Rainbow Six* macht eine ausgezeichnete Figur. Ihr steuert Euren Soldaten aus einer Vogelperspektive. Betretet Ihr wichtige Räume, wird in eine Ego-Ansicht umgeschaltet, und Ihr nehmt Eure



Gegner mit einem Fadenkreuz ins Visier. Die Grafik ist unglaublich detailliert und kontrastreich. Natürlich ist der spielerische Schwerpunkt der GBC-Version weniger auf



Strategie als auf Action gerichtet, doch müßt Ihr auch Befehle an Eure Kollegen geben, damit sie Euch unterstützen. Dies geschieht in einem übersichtlich aufgebauten Menü, das sich intuitiv bedienen läßt.

Erster Eindruck:



Earthworm Jim 3D

Genre: Jump&Run ... Erhältlich: 3. Quartal '99
Entwickler: Interplay/VIS Interactive

Der Wurm tut sich schwer. Inzwischen sind schon einige Jahre seit seinem letzten Auftritt, damals noch auf dem Super Nintendo, vergangen, und sein erstes N64-Abenteuer will einfach nicht fertig werden. Doch es sieht nun ganz danach aus, als ob das schottische Entwicklerteam noch die Kurve bekommen hat. Jims bunte 3D-Welt, die nichts



anderes als verschiedene Bereiche seines eigenen Bewußtseins darstellt, hat greifbare Formen angenommen. In den vier Levels trifft Ihr auf so abgefahrene Gegner wie die Disco Zombies, dürft auf Schweinen reiten und mit Salami-scheiben surfen. Aus seiner Hosentasche kann der Wurm wiederum eine Rakete ziehen und mit ihr durch die Gegend düsen. Fehlt dafür der Treibstoff, hat

Jim ja noch seinen Propellerkopf, der ihn wie einen Hub-schrauber fliegen läßt.

Die zahlreichen Probleme, die während der Entwicklungszeit von *Earthworm Jim 3D* auftraten, sieht man dem fast fertigen Produkt durchaus an. Die Level wirken etwas trostlos, die Steuerung erscheint unausgereift, und mit dem typisch abgedrehten Humor, der den Wurm weltberühmt gemacht hat, bekommt man es nur selten zu tun.



Nachdem eine Kuh auf Jims weichem Schädel gelandet ist, findet sich der Wurm in seinem eigenen Gehirn wieder und sieht sich mit seinen Ängsten konfrontiert

Erster Eindruck:



Monster Truck Madness 64

Genre: Rennspiel ... Erhältlich: September
Entwickler: Take 2/Edge of Reality

Sie heißen BigFoot, Grave Digger oder Hollywood Hogan und sind wahre PS-Monster auf mannshohen Reifen. Mit diesen störrischen Trucks Rennen zu bestreiten, ist eine echte Herausforderung. Alternativ zur Jagd auf die vorderen Plätze werden auch verschiedene Mini-Games angeboten. In denen treten die riesigen Trucks beispielsweise auf einem Fußballplatz gegeneinander an und versuchen, einen überdimensionalen Ball ins gegnerische Tor zu bugsieren. Insgesamt stehen fünf verschie-

dene Spielmodi, sieben Strecken und zwei mit Schanzen versehene Arenen zur Auswahl. Trotz eines umfangreichen Waffensystems und wechselnder Witterungsbedingungen während der Rennen läßt die N64-Umsetzung des PC-Titels von Microsoft sowohl grafisch als auch spielerisch derzeit noch vieles zu wünschen übrig.



Trotz zahlreicher Spielmodi macht die Umsetzung des PC-Spiels noch keine gute Figur



Erster Eindruck:



In Fisherman's Bass Hunter 64

Genre: Angelsimulation ... Erhältlich: 3. Quartal '99
Entwickler: Take 2/Gearhead Entertainment



Auch der grätenfreie Käpt'n Iglu hat mal klein angefangen

Hunter 64 könnt Ihr nicht nur auf Barschfang gehen, sondern auch Katzenfische, Hechte und andere glitschige Kiemenatmer ins Visier nehmen. Dafür steht Euch eine breite Auswahl an Angelruten, Haken und Ködern zur Verfügung. Drei verschiedene Gewässer laden vom Boot oder dem Ufer aus zum meditativen Verweilen in Mutter Natur ein. Bei den Animationen und dem Verhalten der

Fische gaben sich die Entwickler sehr viel Mühe und studierten nach eigenen Angaben zahlreiche wissenschaftliche Abhandlungen. An Realismus wird es diesem Spiel sicherlich nicht mangeln. Na dann, Petri Heil!



Erster Eindruck:



Wenn es noch etwas gibt, worauf N64-Besitzer bisher verzichten mußten, dann ist das eine realistische Angel-



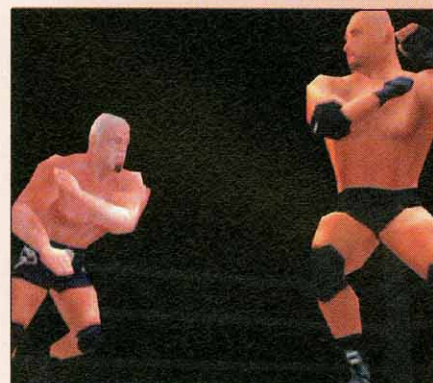
WCW Mayhem

Genre: Prügelspiel ... Erhältlich: ab August
Entwickler: Kodiak Interactive

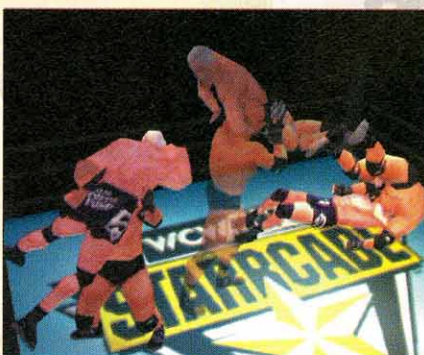
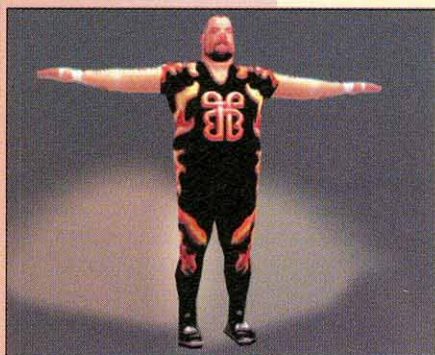
Nicht nur WWF-Fans sollen auf ihre Kosten kommen: Electronic Arts stellte mit *WCW Mayhem* einen direkten Konkurrenten zu *WWF Attitude* vor. Sage und schreibe 60 Größen der Liga sollen vertreten sein. Unter ihnen findet Ihr zum Beispiel Goldberg, Bam Bam Bigelow, „Big Sexy“ Kevin Nash, Sting, DDP und den Möchtegern-US-Präsidenten Hulk Hogan. Eine besonders nette Zugabe ist, daß Ihr den Kampf nicht nur außerhalb des Rings, sondern auch bis in die Umkleidekabine weiterführen könnt. Die Arenen sind also nicht die kleinsten, zumal jede der zwölf



Großveranstaltungen des World Championship Wrestling nachgespielt werden kann – inklusive des entsprechenden Stadions. Als Party-Spiel soll der Titel auch bestens ge-



Die gezeigten Animationsstudien mußten sich keinesfalls vor denen von WWF Attitude verstecken



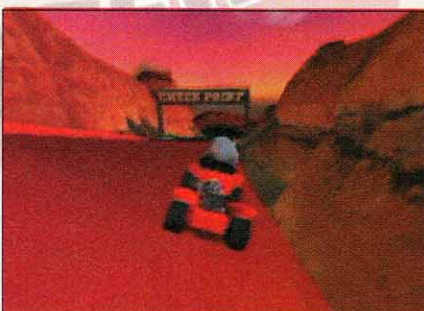
eignet sein. Ihr dürft Euch nämlich mit 16 Spielern vor den Bildschirm hocken und an einem Royal Rumble teilnehmen. Wer als letzter im Ring bleibt, gewinnt. Auf der Messe war eine 50%-Version zu sehen, aus der sich schon einige gute Ansätze entnehmen ließen. Übrigens ist *WCW Mayhem* der erste WCW-Titel von Electronic Arts. Vorher lag die Lizenz bei THQ.

Erster Eindruck:



Hot Wheels

Genre: Rennspiel ... Erhältlich: 4. Quartal '99
Entwickler: Stormfront



Wer kennt sie nicht, die kleinen, schnellen *Hot Wheels*-Flitzer von Mattel? Mittlerweile gibt es unter ihnen schon echte Sammlerstücke wie Red Baron, Cat-A-Pult und Twin Mill. Jeden Liebhaber

der Miniautos wird es freuen, daß seine Prunkstücke in EAs Rennspiel wiederzufinden sind. Insgesamt dürft Ihr aus mehr als 40 verschiedenen Wagen wählen. Die Strecken setzen sich aus gewöhnlichen Straßen und original *Hot Wheels*-Kursen zusammen. Letztere enthalten beliebte Elemente wie Loopings, Rampen und andere riskante Vorrichtungen, die der TÜV verbieten würde. Seid Ihr schnell genug, habt Ihr dadurch die Möglichkeit, die atemberaubendsten Stunts hinzulegen. Leider war von diesen wirklich interessanten Aspekten nicht viel zu sehen, aber was nicht ist, wird schon noch werden. Im Laufe des diesjährigen Herbstes dürft Ihr mit dem Titel rechnen.

Viele hatten schon ein Hot Wheels-Videospiel herbeigesehnt. Endlich folgt Electronic Arts dem Ruf



Von den versprochenen Features wurde nicht viel gezeigt, doch die Wagen können sich sehen lassen

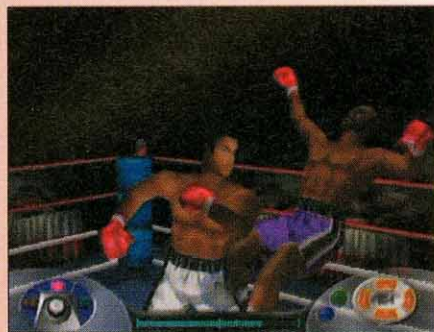
Erster Eindruck:



Knockout Kings 2000

Genre: Prügelspiel ... Erhältlich: Oktober
Entwickler: EA Sports

Alle Boxfreunde unter Euch werden sich freuen, daß EA Sports mit *Knockout Kings 2000* die erste Box-Simulation für



Viel Wert wurde auf eine intuitive Steuerung und optimale Ausnutzung des Analogsticks gelegt

N64 entwickelt. Mehr als 25 der größten Boxer aller Zeiten geben sich die Ehre, darunter Muhammad Ali, Lennox Lewis und Smokin' Joe Frazier. Ein Charakter-Editor erlaubt Euch, einen selbsterstellten Kämpfer bei den Besten der Besten zu trainieren und seine Karriere von der Pike auf in die Hand zu nehmen. Außerdem bietet der Slugfest-Modus die Möglichkeit, mit einem beliebigen Boxer gegen jeglichen Gegner anzutreten, ungeachtet der Gewichtsklasse und ohne Ringrichter. Dennoch wird der Schwerpunkt bei der Steuerung auf Realismus und Intuition gelegt, so daß Ihr einen rundum soliden Box-Titel erwarten könnt.



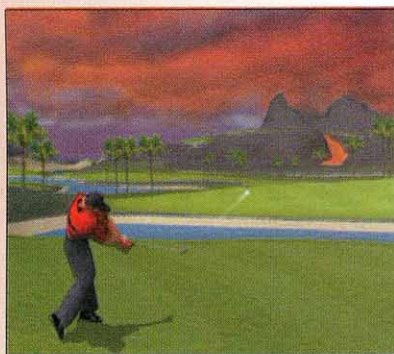
Erster Eindruck:



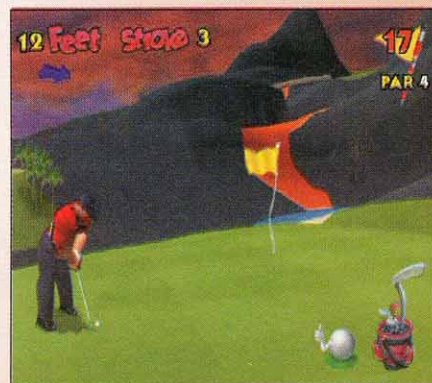
Tiger Woods 2000

Genre: Sport ... Erhältlich: 4. Quartal '99
Entwickler: EA Sports

EA Sports legt bei *Tiger Woods 2000* im Gegensatz zu *Knockout Kings* weniger Wert auf Realismus als vielmehr auf action-orientiertes Fun-Golf im Arcade-Stil. Demnach könnt Ihr auf den drei Original-PGA-Kursen versteckte Power Ups finden, die den Ball in einen Vogel verwandeln oder ihm ein Cape und Arme wachsen lassen, mit denen er wie Superman weiterfliegt. Für Einsteiger wird ein One-Button-Modus entwickelt, in dem Ihr mit



einem Knopf auskommt, um erste Erfolgserlebnisse zu erzielen. Ausgefeiltere Techniken wie das Anschneiden des Balls entgehen Euch dann jedoch. Mit dem richtigen Timing habt Ihr darüber hinaus die Möglichkeit, Superschläge auszuführen. Und damit es auf keinen Fall langweilig wird, dürft Ihr sogar zu viert spielen. Ob gleichzeitig oder abwechselnd ist allerdings bislang nicht bekannt. Bis zum Herbst werdet Ihr Euch noch gedulden müssen.



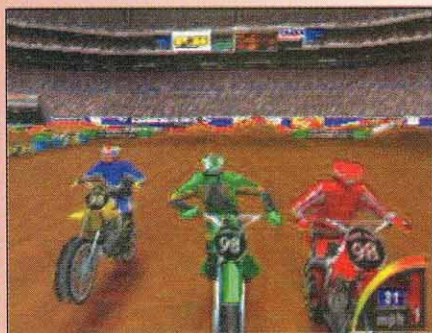
Erster Eindruck:



Supercross 2000

Genre: Rennspiel ... Erhältlich: 4. Quartal '99
Entwickler: EA Sports

Neben Nintendo, Kemco und Acclaim stellte EA Sports den vierten Publisher mit einem Moto-Cross-Rennspiel im



Noch wirken die Motorräder relativ kantig, doch die versprochenen Features machen Lust auf mehr

Gepäck dar. *Supercross 2000* wird 25 der besten Supercross- und Freestyle-Fahrer zur Auswahl bereithalten, mit denen Ihr eine



Supercross-Saison bestreiten, Kopf-an-Kopf-Duelle austragen oder im Big-Air-Modus von einer riesigen Rampe aus Freestyle-Stunts ausführen könnt. Erprobte Motorräder von namhaften Firmen wie Yamaha, Suzuki, Honda und Kawasaki stehen für die heißen Rennen zur Verfügung.

Da sich der Titel in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befand, konnte er von der optischen Seite her kein allzugroßes Aufsehen erregen. Bis zum Release im Winter werden wir Euch natürlich mit aktuelleren Infos und Bildern versorgen können.

Erster Eindruck:





ACTIVISION

Toy Story 2

Genre: Jump&Run ... Erhältlich: 1. Quartal 2000
Entwickler: Disney Interactive

Astronaut Buzz macht sich auf die Suche nach Woody



Das Spiel zum ersten *Toy Story*-Film erschien noch für das Super Nintendo, in der Fortsetzung kann sich der Astronaut Buzz Lightyear nun auf dem Nintendo⁶⁴ völlig frei in einer bunten 3D-Welt bewegen. Er macht sich zur Rettung von Cowboy Woody auf, der von einem übereifrigen Spielzeugsammler stibitz wurde. Obwohl er kaum größer als eine Barbie-Puppe ist, braucht sich Buzz dank seiner modernen Ausrüstung samt

Laserpistole und ausklappbaren Flügeln nicht vor feindlichen Robotern oder anderen Widersachern zu fürchten. Insgesamt sieben große Level, vom vertrauten Kinderzimmer bis zur gefährlichen Außenwelt jenseits der schützenden Haustür, warten auf den unerschrockenen Abenteurer aus Plastik.

Erster Eindruck:



A Bug's Life - Das große Krabbeln

Genre: Jump&Run ... Erhältlich: Ende Juni
Entwickler: Travelers Tales

Genau wie *Toy Story* entstand der Kinofilm *A Bug's Life* (deutscher Titel: *Das große Krabbeln*) komplett am Computer und entführt die Zuschauer in einen phantasievoll gestalteten Mikrokosmos. In der Rolle der Ameise Flik ist es Eure



Ameiserich Flik trifft auf die verschiedensten Insekten, von denen ihm auch manche helfen

Aufgabe, Euer Volk vor den feindlichen Heuschrecken zu schützen. Hierfür müßt Ihr Euch Hilfe von den befreundeten Käfern holen, die die große Attraktion in einem Flohzyklus sind. Flik kann nicht nur springen und Beeren werfen, sondern auch Pflanzen zum spontanen Wachstum anregen, wodurch ihm zuvor unerreich-

bare Regionen zugänglich werden. In den insgesamt 15 Leveln erwarten Euch gefährliche Spinnen und Wespen, die bekämpft, aber auch zahlreiche Rätsel, die gelöst werden müssen. Neben einer interessanten 3D-Welt, in der es viel zu entdecken gibt, werden zudem zahlreiche Sprach-Samples geboten, durch die die verschiedensten Insekten mit Euch kommunizieren.

Erster Eindruck:



Marvel's X Men

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



Superschurke Apocalypse ist zurück. Er fordert die X-Men zum ultimativen Kampf heraus, und so eine Einladung lassen

sich die unerschrockenen Mutanten natürlich nicht entgehen. In einem 3D-Arenakampf treten Wolverine und Co. gegeneinander an und attackieren sich mit ihren speziellen X-Kräften. So seht Ihr Cyclops' Laserstrahlen, Psylockes Psi-Blasts und Storms Blitzangriffe im flackernden Widerschein der aufwendigen Umgebungsgrafik durch die Luft zucken. Es



fehlen natürlich auch nicht Ice Man, der seinen Gegnern das Frieren lehrt sowie der mächtige und schwer gepanzerte Colossus. In Würdigung der populären Comic-Helden, die sich in *Marvel's X-Men* ein Stelldichein geben, versprechen die Entwickler ein extrem ausgeklügeltes Gameplay und eine 3D-Grafik, wie man sie bisher bei noch keinem N64-Prügelspiel zu sehen bekam.

Erster Eindruck:



Space Invaders

Genre: Action ... Erhältlich: 4. Quartal '99
Entwickler: Z-Axis

Auch Activision griff tief in die scheinbar bodenlose Kiste geschichtsträchtiger Videospiel-Oldies und zauberte einen Klassiker hervor, den wohl jeder kennen dürfte.

In *Space Invaders*, einem der Urväter aller Ballerspiele, steuert Ihr einen kleinen Panzer, der mit seiner in den Himmel gerichteten Ka-



none die Erde vor angreifenden Raumschiffen schützen muß. Vor feindlichen Schüssen könnt Ihr hinter Barrikaden in Deckung gehen, die mit der Zeit



allerdings zerbröckeln. Gegenüber Taitos Original von 1978 wurden natürlich die Grafik aufgebohrt und auch einige neue Spielelemente hinzugefügt. So bekommt Ihr es nun in regelmäßigen Abständen mit mächtigen Endgegnern zu tun und werdet mit aufwendigen Hintergrundbildern verwöhnt.

Erster Eindruck:



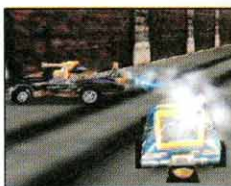
Vigilante 8: Second Offens

Genre: Action ... Erhältlich: 3. Quart. '99
Entwickler: Luxoflux Corporation

Kaum ist der erste Teil von *Vigilante 8* auf dem Markt, da kündigt sich auch schon die Fortsetzung der actiongeladenen Ma-



terialschlacht an. *Second Offense* bietet all das, was die Reize des Vorgängers ausmachte – nur mehr davon und in besserer Qualität. Somit steht Euch ein wesentlich größerer Fuhrpark und eine breitere Auswahl an Waffen zur Verfügung, mit denen Ihr wahlweise im Quest- oder Mehrspieler-Modus für bis zu vier Teilnehmer Euren Geg-



nern einheizen könnt. Die Off-Road-Arenen sind über die gesamten USA verstreut und haben äußerst unterschiedliche Geländeformen und Bebauungen aufzuweisen. Zusätzliche grafische Details wie aufspritzendes Wasser, im Wind tanzende Auspuffgase und blendende Explosionen sorgen für einen höheren Realismusgrad.

Erster Eindruck:



Quake II

Genre: First Person Shooter ... Erhältlich: Ende Juni
Entwickler: Raster Productions

Mit der N64-Version von *Quake II* legt Activision keine originalgetreue Umsetzung des indizierten PC-Titels vor. Alle Level wurden so umgestaltet, daß sie ohne Probleme mit dem Analogstick zu erkunden sind. Dies bedeutet weitläufigere Räume und weniger enge Passagen, in denen



man während eines Kampfes mehr Bewegungsfreiheit besitzt. Auch die Storyline wurde verändert. Der Marine, den Ihr steuert, gerät am Spielanfang nicht direkt in einen Krieg der Stroggs, sondern kann versuchen, unentdeckt in das Hauptquartier einzudringen, um die Transportertechnologie zu stehlen. Zusätzlich zum

Einspieler-Modus bekommt Ihr zehn verschiedene Deathmatch-Level geboten. Steckt ein Expansion Pak in Eurem Nintendo⁶⁴, wird die Grafik mit 24-Bit-, ansonsten mit 16-Bit-Farbtiefe dargestellt.

man während eines Kampfes mehr Bewegungsfreiheit besitzt. Auch die Storyline wurde verändert. Der Marine, den Ihr steuert, gerät am Spielanfang nicht direkt in einen Krieg der Stroggs, sondern kann versuchen, unentdeckt in das Hauptquartier einzudringen, um die Transportertechnologie zu stehlen. Zusätzlich zum



Erster Eindruck:

indiziert

Spider-Man

Genre: Action/Adventure ... Erhältlich: 1. Quartal 2000
Entwickler: Neversoft

Erst ist ein Superheld wie kein anderer. Spider-Man kann nicht fliegen, hat keine Muskelpakete und verdankt seine besonderen Fähigkeiten einem Spinnenbiß. Trotzdem würde sich so mancher Geheimagent gerne an die Stelle von Peter Parker wünschen, der in seinem rotblauen Kostüm senkrecht an Wänden hochkrabbeln, sich von einem Dach zum anderen schwingen und



mit seinen Spinnweben die verrücktesten Sachen anstellen kann. In seinem ersten 3D-Abenteuer legt sich Spidey mit seinen größ-



ten Widersachern, Venom, Dr. Octopus und Carnage an, die Mary Jane entführt haben. Dank der verschiedenen Spinnenkräfte, die Ihr einsetzen könnt, erwartet Euch kein dumpfes Hau-drauf-Spiel, sondern ein sehr abwechslungsreiches Action-Adventure, in dem Ihr vielfältige Möglichkeiten habt, Eure Aufgaben zu erfüllen – genau wie ein richtiger Geheimagent.

Erster Eindruck:



Tarzan

Genre: Jump&Run ... Erhältlich: 3. Quartal '99
Entwickler: Disney Interactive

In den USA ist *Tarzan* zur Zeit der Disney-Film, der neben *Star Wars: Episode I* in den Kinos zu bestehen versucht. Das passende GBC-Spiel zum Dschungelabenteuer entführt Euch in eine mit zahlreichen Tieren bevölkerte Urwaldwelt. Ihr dürft Bäume erklettern, an Lianen schwingen und



durch Flüsse schwimmen, in denen hungrige Krokodile lauern. Neben dem klassischen Jump&Run ist auf dem Modul auch ein kleines Malprogramm zu finden. Die Bilder, die Ihr aus Hintergründen und Figuren des Spiels nach Euren Wünschen gestaltet habt, könnt Ihr mit Hilfe des Game Boy Printers ausdrucken.



Tarzan, der Herr des Dschungels, trotzst furchtlos allen Gefahren, die es im dichten Urwald gibt

Erster Eindruck:



**WinBack**Genre: Action/Adventure ... Erhältlich: 3. Quartal '99
Entwickler: Koei

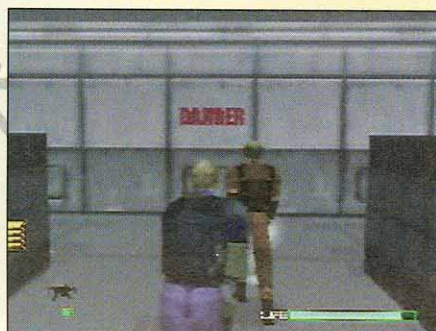
Laserstrahlen zucken vom Himmel und zerstören eine Forschungsstation. In drei Stunden wird der Killer-Satellit wieder zuschlagen, und Ihr habt die Aufgabe, dies zu verhindern. Koeis Agenten-Thriller schickt Euch in den Kampf gegen skrupellose Terroristen.

Die Vorgeschichte des Agentenabenteuers *WinBack* liest sich ein wenig wie das Drehbuch des Bond-Streifens *GoldenEye*. Eine Terroristengruppe namens Crying Lions hat die Kontrolle über einen High-Tech-Satelliten gewonnen und bedroht mit dessen Laserwaffen die Menschheit.



ginnt. Ihr müßt in den Gebäudekomplex eindringen, in dem sich die Verbrecher verschanzt haben, und die Waffensysteme deaktivieren. Spielerisch erwartet Euch eine Mischung aus *Mission: Impossible* und *GoldenEye*. Ihr steuert Jean-Luc aus einer Third-Person-Perspektive. Sobald Ihr Blickkontakt mit einem

Gegner habt, wird ein Zielerfassungssystem aktiviert, mit dem Ihr auch bei wilden Schußwechseln nicht die Übersicht verliert. Egal, in welche Richtung Ihr lauft, Euer gefährlichster Widersacher bleibt stets im Visier der Waffe und kann so ohne Probleme in Schach gehalten werden. Natürlich solltet Ihr Euch nicht kopflos auf Feuergefechte einlassen, denn dadurch werden immer mehr Wachen alarmiert. Um dies zu verhindern, kann sich Jean-Luc auch krabbelnd fortbewegen oder hinter Mau-



Solange Euch eine Wache noch nicht entdeckt hat, ist es ein leichtes, mit ihr fertig zu werden

der Terroristen müßt Ihr Euch eigene Taktiken überlegen, um sie besiegen zu können. Koei ließ sich offensichtlich sehr stark von

Konamis *Metal Gear Solid* inspirieren, das als eines der originellsten Action-Adventures für die PlayStation gilt, hat aber auch viele eigene Ideen vorzuweisen. Dazu gehören die verschiedenen Mehrspieler-Modi für bis zu vier Teilnehmer. Neben den üblichen Deathmatch-Aus-

einandersetzungen gibt es zudem Aufgabenstellungen, in denen Ihr beispielsweise in möglichst kurzer Zeit bestimmte Objekte auf-finden müßt.

Die auf der Messe vorgestellte Version von *WinBack* liht noch unter einer etwas hektischen Kameraführung, die aber bis zur Fertigstellung des Spiels noch überarbeitet werden. Sollte dies gelingen, erwartet Euch unzweifelhaft ein äußerst spannendes Agenten-Abenteuer.



Der Mehrspieler-Modus bietet verschiedene Aufgabenstellungen für bis zu vier Kontrahenten



Nach dem ersten Angriff auf eine Welt-raumforschungsstation wird eine Anti-terroreinheit ausgesandt, um dem Treiben ein Ende zu bereiten. Ungefähr drei Stunden hat Geheimagent Jean-Luc Cougar nun Zeit, bevor der Satellit zum zweiten Mal eingesetzt werden kann. Der Kampf gegen die Uhr be-



ern und anderen Objekten in Deckung gehen. In dem Fall schwenkt die Kamera um, und Ihr erhaltet einen freien Blick auf den Bereich hinter der Ecke.

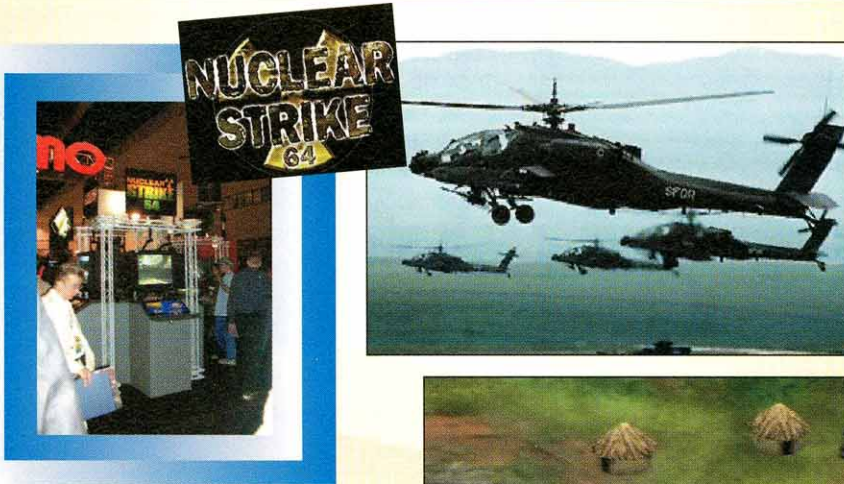
Ausgerüstet seid Ihr grundsätzlich mit einer Pistole, deren Munition nie ausgeht. Aber selbstverständlich könnt Ihr noch andere Waffen wie beispielsweise Sturmgewehre, Flammenwerfer, Raketenwerfer oder Granaten finden. Eure Gegner verhalten sich im Kampf recht intelligent und vor allem auch sehr unterschiedlich. Speziell gegen die zehn Bosse

**Erster Eindruck:**

Nuclear Strike

Genre: Action/Strategie ... Erhältlich: 4. Quartal '99
Entwickler: THQ

Mit *Nuclear Strike* werden gegen Ende dieses Jahres endlich auch N64-Besitzer in den Genuß der *Strike*-Serie kommen können. Es ist erstaunlich, daß die Fortsetzung der erfolgreichen Reihe so lange vom SNES auf N64 brauchte. Die Wartezeit wird sich jedoch voraus-



Die N64-Fassung bietet viele verschiedene Waffensysteme für die einzelnen Flug- und Fahrzeuge

sichtlich lohnen, denn kein *Strike*-Spiel war bislang so umfangreich wie diese N64-Variante. Sage und schreibe 15 Flug- und Fahrzeuge stehen in über 40 Missionen rund um die Welt zur Verfügung. So fliegt Ihr also nicht nur Angriffe und Spezialaufträge mit einem schwerbewaffneten Heli-

kopter, sondern rast auch im Schnellboot über Wellen oder mit einem Panzer quer durchs Gelände. Auch Kampf-Jets gehören bei der Suche nach Treibstoff, Munition und Waffen dazu. Diesmal sollen Rettungs- und Befreiungsmissionen im Vordergrund stehen. THQ kündigt eine gesteigerte Gegnerintelligenz an, die die Auseinandersetzungen interessanter machen soll. Da die Entwicklung von *Nuclear Strike* noch nicht sehr weit fortgeschritten ist, läßt sich derzeit kaum eine handfeste Aussage über die Spielbarkeit machen – gespannt darf man aber allemal sein.

Erster Eindruck:



Carmageddon 64

Genre: Rennspiel ... Erhältlich: Ende Juni
Entwickler: SCl/Acclaim

Ben Gunstone, seines Zeichens Producer der *Carmageddon*-PC-Titel, sagte in einem Interview über die aktuelle N64-Umsetzung sinngemäß, daß es sich um ein anarchisches Rennspiel handle, in dem der Spieler tun und lassen könne, was immer er wolle. Damit deutete er auf das umstrittene Konzept des Racers hin, bei dem über die rennsporttypischen Elemente hinaus das Überfahren von Zombies eine wichtige Rolle spielt. Dem kritikwürdigen Splatter-Schauspiel zum Trotz regnete es Awards und Auszeichnungen für die beiden PC-Teile, auch die Testresultate in Fachmagazinen fielen überraschend positiv aus. Waren es in den PC-Fassungen noch menschliche Figuren, so wird in der N64-Variante aufgrund der naheliegenden Indizierung Gefahr die Gewalt insofern gedrosselt sein, als es sich eben 'nur'

um Untote handelt. Einmal abgesehen vom reißerischen und moralisch fragwürdigen Inhalt hat *Carmageddon 64* aber auch noch mehr zu



Die Anzeigen erscheinen etwas unübersichtlich, da kann man schon mal einen Fußgänger übersehen



bieten – sozusagen spielrelevante Qualitätsmerkmale. Der 20 Wagen umfassende Fuhrpark mit seinen bunten VW-Bussen, Big Wheels, Crash Cars, Dragsters und Zugmaschinen ist da-

bei ebenso von Bedeutung wie die actionorientierte Fahrzeugphysik. In bezug auf die Steuerung läßt sich derzeit noch nichts Konkretes sagen, da der Titel am Stand von Acclaim nicht als spielbares Modul vorgestellt wurde. Optisch hinterlassen die freigegebenen Videoszenen jedoch schon einen

recht guten Eindruck. *Carmageddon 64* lehnt sich an den Arcade-typischen Stil eines *Cruis'n USA* oder *San Francisco Rush* an. 20 Extras in Form von Upgrades und Waffen wie zum Beispiel Elektroblicke, mit denen nahe beieinanderstehende Zombies kurzerhand aus dem Weg geräumt werden können, bereichern das Spiel. Auch der Umfang ist mit 37 Strecken absolut sehenswert. Die Kurse sind teilweise sehr weitläufig angelegt und mit großen Schanzen, Hindernissen und allerhand Rampen etc. gespickt. *Carmageddon 64* setzt weniger auf realistische Kulissen, denn auf Abwechslung und Überraschungen. Eine Game-Boy-Color-Version ist ebenfalls vorhanden. Der Handheld-Ableger präsentiert sich recht farbenfroh und stellt die größte Verkehrssünder-Simulation des Genres aus der Vogelperspektive dar. Bis zum Erscheinungstermin gehen nur noch wenige Tage ins Land, was Anlaß zu der Befürchtung gibt, daß die grafischen Schwächen (Ruckeln etc.) nicht mehr beseitigt werden.

Erster Eindruck:





Premier Manager 64

Genre: Simulation ... Erhältlich: 4. Quartal '99
Entwickler: Gremlin

Schon auf PC und PlayStation hat der *Premier Manager* viele Freunde gesammelt. Jetzt kommt er in einer speziellen Version für das N64. Ihr übernehmt ein Team der englischen Liga und müßt es an die Spitze der Tabelle und zu diversen Pokalsiegen führen. Dazu dürft Ihr Euch auch auf dem Transfermarkt umsehen,

Trainingslager besuchen und die jeweilige Strategie genauestens festlegen. Die Grafik ist zwar nicht auf 64-Bit-Niveau, aber das ist für einen Fußballmanager ja nicht unbedingt das Entscheidende. Für Simulations-Fans wichtig: Der *Premier Manager 64* wird leider nur in England erscheinen.



Die Begegnungen könnt Ihr Euch aus verschiedenen Perspektiven ansehen

Erster Eindruck:



Rat Attack

Genre: Jump&Run ... Erhältlich: 4. Quartal '99
Entwickler: Mindscape

Die Ratten sind los in *Rat Attack*. In dem Jump & Run übernehmt Ihr die Rolle verschiedener Mitglieder einer Ratten-Elitegruppe von Kämpfern. Ziel ist es, die bösen Weltraumratten, Washington und Jefferson, zu besiegen, die zur Erde zurückgekehrt sind, um sich an den mu-



Vorsicht ist die erste Devise, denn die Level sind mit vielen Fallen gespickt

tigen kleinen Helden zu rächen. Vor langer Zeit gab es schon einmal einen Kampf, und diesmal schicken die beiden bösen Ratten mutierte Artgenossen in das Gefecht. Aber auch diversen Fallen müßt Ihr entrinnen. So solltet Ihr in einem Level möglichst keinen Krach machen, um den großen Hund nicht zu

wecken, der seinen Mittagsschlaf hält. Mit *Rat Attack* scheint uns ein abgedrehtes Spiel ins Haus zu stehen.



Erster Eindruck:



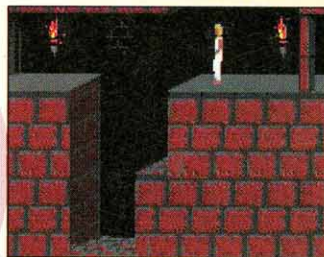
Prince of Persia

Genre: Jump&Run ... Erhältlich: ab Juli
Entwickler: Mindscape



Mit *Prince of Persia* feiert bald ein echter PC-Klassiker sein Comeback auf dem Game Boy Color. Knifflige

Sprungpassagen durchziehen das Spiel und fordern Euer ganzes Geschick. Abwechslung bieten die Kämpfe und Rätsleinlagen, während deren Ihr jedoch immer die Uhr im Auge behalten solltet, die gnadenlos abläuft. Wie schon in dem zehn Jahre alten *Ur-Prince of Persia* sind auch die Aufgaben in der Game-Boy-Version sehr schwierig, und genaues Timing bei den Sprüngen ist erste Pflicht, wenn Ihr den Prinzen heil ans Ziel bringen wollt.



Da sollte der gute Prinz doch lieber noch ein wenig mehr Anlauf nehmen

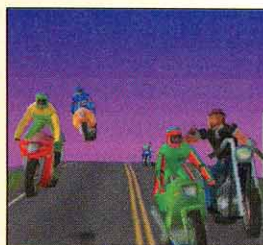
Erster Eindruck:



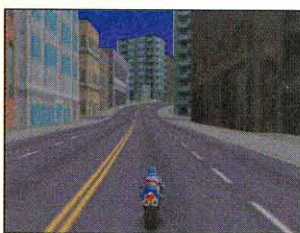
Road Rash 64

Genre: Rennspiel ... Erhältlich: September
Entwickler: Softgold/THQ

Das Motorrad-Rennspiel *Road Rash* war eines der ersten Titel für die Playstation und kommt jetzt in einer speziellen Version für das N64. Dabei orientiert es sich eher an dem Nachfolger



Actionlastige Rennen werden bei *Road Rash 64* an der Tagesordnung sein



Road Rash 3D, verfügt aber über einige neue Ideen. Bis zu vier Freunde können mittels Splitscreen gleichzeitig gegeneinander antreten und sich mit Fußtritten,

Schlägen und dem Einsatz verschiedener Waffen das Leben schwermachen. Neu ist die Möglichkeit, wilde Verfolgungrennen mit der Polizei zu veranstalten, wobei der Spieler selbst in die Rolle eines Motorrad-Cops schlüpfen kann. Der erste Eindruck war noch nicht sehr vielversprechend, läßt aber dennoch auf ein actiongeladenes Rennspiel hoffen.

Erster Eindruck:



Rugrats Scavenger Hunt

Genre: Spielesammlung ... Erhältlich: September
Entwickler: Softgold/THQ

Wie schon im Game-Boy-Spiel könnt Ihr in *Rugrats Scavenger Hunt* einige lustige Abenteuer mit den kleinen Rackern erleben. Das Spiel ähnelt stark *Mario Party* und es warten diverse Mini-Games auf Euch, die Ihr entweder al-



Viele Überraschungen erwarten Euch auf den Feldern



leine oder mit bis zu vier Spielern gleichzeitig austragen könnt. Zu Beginn wählt Ihr Euch einen Charakter der Zeichentrickserie aus, der sogar über die Originalstimme verfügt.



Ob das zweite interaktive Brettspiel für das N64 mit dem Nintendo-Titel konkurrieren kann, wird sich im Herbst herausstellen. Wer schon immer ein Fan der abgefahrenen Comic-Serie war, kann sich aber auf jeden Fall schon einmal auf *Rugrats Scavenger Hunt* freuen.

Erster Eindruck:



NomenQuest

Genre: Rollenspiel ... Erhältlich: unbekannt
Entwickler: Softgold/THQ



Leider gibt es ziemlich wenig zum jetzigen Zeitpunkt von THQs *NomenQuest* zu berichten. Bisher ließ sich nur in Erfahrung bringen, daß es sich um ein aufwendiges Rollenspiel für Nintendos 64-Bit-Konsole handeln wird. Freunde des Genres, die ja nun wirklich nicht mit allzuvielen Titeln für das

Nintendo⁶⁴ gesegnet sind, dürfte diese Nachricht sicherlich freuen. Zur Zeit müßt Ihr Euch aber trotzdem mit diesem einen Bild und den wenigen Informationen zufriedengeben, da das Spiel lediglich im Messeprospekt genannt, aber nicht auf der Show gezeigt wurde. Noch nicht einmal zur Hintergrundstory gibt es Infos. Mit einem Release innerhalb dieses Jahres solltet Ihr also nicht mehr rechnen.

Erster Eindruck:



Rally Master

Genre: Rennspiel ... Erhältlich: Ende '99
Entwickler: Digital Illusions

Mehr als 60 Fahrzeuge und über 50 Strecken machen *Rally Master* zu einem sehr umfangreichen Rennspiel.



Dabei können die während der Meisterschaft freigespielten Kurse auch noch rückwärts und gespiegelt befahren werden. Unter den Piloten werden alle großen Namen des Rallysports vertreten sein. Natürlich darf auch ein Vierspieler-Splitscreen-Modus nicht



Mit *Rally Master* wächst ein echter Konkurrent für *V-Rally* heran

fehlen, der in der fertigen Version hoffentlich genauso flüssig läuft wie der Einspieler-Modus. Die Fahrphysik war bereits ausgezeichnet, grafisch stand allerdings erst das Grundgerüst. Die Grafik machte zwar schon einen guten Eindruck, ließ aber noch Details an Autos und Strecken vermissen. Dieses Manko kann bis zum Release Ende '99 ja noch behoben werden.

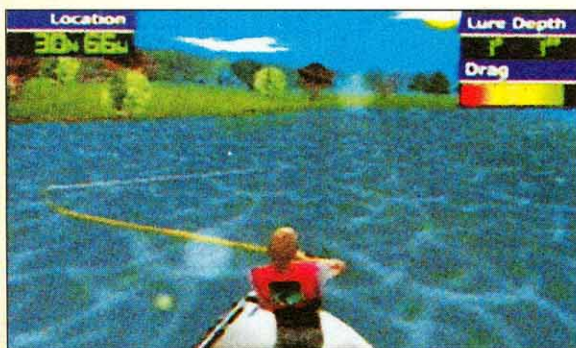
Erster Eindruck:



Bassmaster 2000

Genre: Angelspiel ... Erhältlich: 4. Quartal '99
Entwickler: Softgold/THQ

Bei *Bassmaster 2000* könnt Ihr gegen verschiedene computergesteuerte Anglerportler oder per Splitscreen gegen einen Freund antreten. Dafür stehen Euch unterschiedliche Ruten und Köder zur Verfügung, und es gibt mehrere Seen, in denen Ihr Euer Glück versuchen und Euer Talent als Angler unter Beweis stellen könnt.



Die Fische werden natürlich nur auf die richtigen Köder reagieren und sich wie in der Realität verhalten. Unterwasserkameras zeigen das Geschehen dabei aus nächster Nähe, und das Rumble Pack vibriert, wenn ein Fisch am Haken hängt. Der optische Eindruck von *Bassmaster 2000* war noch ein wenig schlicht, doch bis zur Veröffentlichung im 4. Quartal wird sich bestimmt noch eine Menge tun.

Erster Eindruck:





Wir spürten die Macht

Die weltgrößte Videospielmesse ist der Gradmesser für die nähere Zukunft der gesamten Branche. Auf fast 50 Seiten konntet Ihr nachlesen, welche Neuheiten für Nintendo⁶⁴ und Game Boy Color Euch in den kommenden Mo-

naten erwarten. Neben den ohne Zweifel sensationellen Rare-Titeln gibt vor allem das Engagement der Dritthersteller wie Acclaim, Activision, Capcom, Midway, Ubi Soft, Take 2 und THQ Anlaß zur Freude. Dank ihnen werdet Ihr auch dann mit erstklassigen Spielen versorgt, wenn sich Nintendo

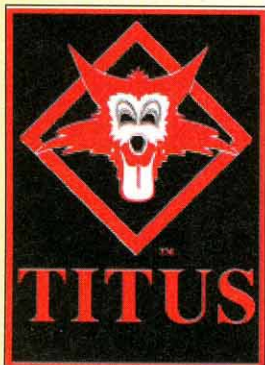
Jake Lloyd, der Darsteller des jungen Anakin Skywalker im neuesten Star Wars-Film, besuchte auf Einladung von Nintendo die E3. Er war offensichtlich begeistert von den Neuvorstellungen



und Rare schon längst mit der Entwicklung von Dolphin-Spielen beschäftigen. Vergleicht man das Software-Line-up Nintendos mit dem von Sega und Sony braucht sich eigentlich niemand Sorgen um die Zukunft zu machen. Denn in diesem Jahr war die Konkurrenz weder in puncto Qualität noch Quantität ihres Software-Angebots eine ernsthafte Bedrohung für Big N.

Auf Einkaufstour

Im Rahmen der E3 wurden auch einige Übernahmen von Videospielfirmen bekanntgegeben. So kaufte Infogrames Accolade und Gremlin auf. Beide Unternehmen sollen komplett eingegliedert werden und fortan nicht mehr als Label existieren. Auf der Messe nahm Accolade bereits nur noch einen kleinen Bereich auf dem Infogrames-Stand ein, während sich Gremlin ein letztes Mal als eigenständiger Entwickler präsentieren konnte.



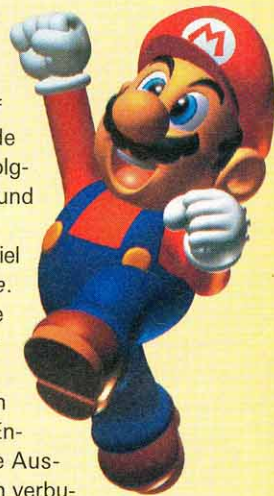
Nachdem Titus bereits im März dieses Jahres Anteile von Interplay erworben hatte, wurden die Franzosen nun mit einem Aktienkauf im Wert von 25 Millionen US-Dollar Mehrheitseigner.

And the Winner is ...

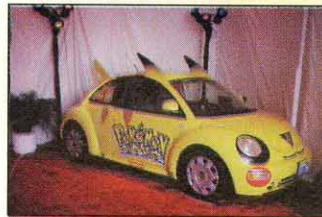
Zum zweiten Mal nach 1998 verlieh die Academy of Interactive Arts and Science ihre Auszeichnungen für besondere Verdienste in der Spielebranche. Nachdem im vergangenen Jahr Shigeru Miyamoto als erstes Mitglied in die Hall of Fame aufgenommen worden war, wurde diese Ehre nun Sid Meier zuteil, der so erfolgreiche PC-Strategiespiele wie *Civilization* und *Alpha Centauri* erfand.

Den systemübergreifenden Preis für das Spiel des Jahres erhielt *Zelda - Ocarina of Time*. Links erstes 3D-Abenteuer triumphierte zudem in den Kategorien „Bestes Konsolen-Rollenspiel“, „Bestes Konsolen-Adventure“, „Herausragende Leistungen im interaktiven Design“ und „Software Engineering“. Auch viele andere wichtige Auszeichnungen konnten N64-Spiele für sich verbu-

Nintendo



chen. So zum Beispiel *1080° Snowboarding* („Bestes Konsolen-Sportspiel“), THQs *WCW/NWO Revenge* („Bestes Konsolen-Prügelspiel“) und *Pokémon* („Bestes Charakter- und Story-Design“). Konkurrenzspiele für Sonys PlayStation gingen bis auf wenige Ausnahmen leer aus.



Nintendo warb mit einem Dutzend gelb lackierter VW Beetles für Pokémon

COMPETITION

TOTAL! verlost ein besonderes E3-Souvenir



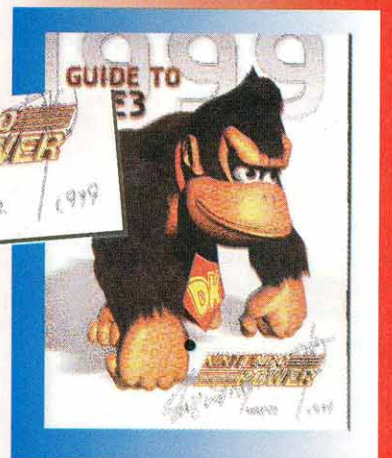
Shigeru Miyamoto höchstpersönlich signierte uns freundlicherweise drei Nintendo-Messeprospekte, die wir gerne im Rahmen einer Verlosung an Euch weitergeben wollen. Wer dieses einmalige Erinnerungsstück an die diesjährige E3 gewinnen möchte, muß nur eine kleine Frage richtig beantworten:

Welches war das erste Videospiel, das Miyamoto für Nintendo entwickelte?

- A: Donkey Kong
- B: Mario Bros.
- C: Popeye

Schickt die richtige Antwort an folgende Adresse:

TOTAL!
Stichwort: „Der Meister“
Friedensallee 41
22765 Hamburg



Einsendeschluß ist der 15.07.1999 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und ihre Angehörigen dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

JULI '99

A Bug's Life
Allstar Tennis '99
Bass Hunter
Battleships
Conker's Pocket Tales
Duke Nukem
F-1 World Grand Prix
Golden Goal
Micro Machines 1&2
Twin Turbo
NBA Pro 99
Paperboy
R-Type DX
Silicon Valley
Spy Hunter & Moon Patrol

Activision
Ubi Soft
Take 2
Take 2
Nintendo/Rare
GT Interactive
Nintendo
Take 2

THQ
Konami
Konami/Midway
Nintendo/Irem
Take 2/DMA Design
Konami/Midway

Jump&Run
Sport
Angeln
Brettspiel
Action/Adv.
Jump&Run
Rennspiel
Sport

Rennspiel
Sport
Action
Action
Action/Strat.
Action

AUGUST '99

Antz
Carmageddon
Crazy Bikers
FIFA 2000
Live Wire!
Survival Kids
World Rally (Arbeitstitel)

Infogrames
SCI
Konami
THQ

SCI
Konami
Konami

Jump&Run
Rennspiel
Rennspiel
Sport

Action
Rollenspiel
Rennspiel



SEPTEMBER '99

10 Pin Bowling
Asteroids
Azure Dreams
Black Bass Fishing
International Track & Field
Looney Tunes
Mission: Impossible
NHL Pro 99
Pokémon Blue
Pokémon Red
Roadsters
Tazmania Devil Rush
UEFA Striker

Take 2
Activision
Konami
Take 2
Konami
Infogrames
Infogrames
Konami
Nintendo
Nintendo
Konami/Titus
Infogrames/Sunsoft
Infogrames

Jump&Run
Rennspiel
Rennspiel
Sport

Action
Adventure
Angeln
Sport
Action/Adv.
Action/Adv.
Sport
Rollenspiel
Rollenspiel
Rennspiel
Action/Adv.
Sport

3. QUARTAL '99

1942
Banjo-Kazooie
Bomberman Quest
Earthworm Jim 3D
Ghost'n Goblins
Resident Evil
Street Fighter EX plus Alpha
Wicked Surfing

Virgin/Capcom
Nintendo/Rare
Virgin/Hudson Soft
Virgin
Virgin/Capcom
Virgin/Capcom
Virgin/Capcom
Virgin/Capcom
Virgin

Ballerspiel
Jump&Run
Action/Adv.
Jump&Run
Jump&Run
Action/Adv.
Action/Adv.
Sport



4. QUARTAL '99

Babe and
Friends (Oktober)
Brazil V. Soccer (Oktober)
Daffy Duck (Oktober)
Daikatana
Evil Knievel (Oktober)
Godzilla:
The Series (November)
Grand Theft Auto (Oktober)
Janosch (Oktober)
Kart Racing
Game (Arbeitstitel)
Konami Rally (Arbeitstitel)
Madden
NFL 2000 (Dezember)
Micro Machines V3
(November)
Missile Command
(Oktober)
Moomins (Oktober)
Muppets, The
(November)
NHL Hockey
2000 (Oktober)
Rainbow Six
(November)
Road Runner (Oktober)
Speedy Gonzales (Oktober)
Tarzan
Tiger Woods PGA
Tour 2000 (November)
Tom & Jerry (Oktober)
Tonka Raceway
(Oktober)
Wario Land III

Crave
Infogrames
Infogrames/Sunsoft
Kemco
Take 2

Crave
Take 2/DMA Design
Infogrames

Nintendo
Konami

THQ
THQ

Take 2
Infogrames

Take 2

THQ

Take 2
Infogrames/Sunsoft
Infogrames/Sunsoft
Activision/Disney Int.

THQ
Take 2

Take 2
Nintendo

Action/Adv.
Sport
Action/Adv.
Action
Action

Action
Action
Action/Adv.

Rennspiel
Rennspiel

Sport
Rennspiel

Action
Action/Adv.

Action/Adv.

Sport
Action
Action/Adv.
Jump&Run

Sport
Jump&Run

Action
Action/Adv.
Action/Adv.
Jump&Run

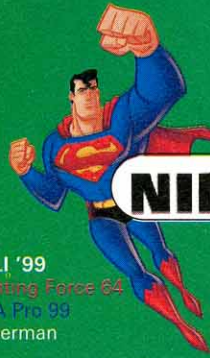
Sport
Jump&Run

Action
Jump&Run



Release- Listen

TOTAL! NEWS



NINTENDO 64

JULI '99

Fighting Force 64
NBA Pro 99
Superman

Crave/Cave Design
Konami
Konami/Titus

Action
Sport
Action/Adv.

AUGUST '99

Command & Conquer
Monster Truck
Madness 64
Ultimate Football
WWF Attitude

Nintendo/Looking Glass St.

Take 2/G.O.D.
Acclaim/Probe
Acclaim

Action/Strat.

Rennspiel
Sport
Wrestling

SEPTEMBER '99

Asteroids Hyper 64
California Speed
Carmageddon 64
Duke Nukem: Zero Hour
Gauntlet: Legends
Gex 3: Deep
Cover Gecko
Jet Force Gemini
NHL Pro 99
Racing Simulation 2
ReVolt
Road Rash 64
Roadsters
Ruff & Tumble
Rugrats: Scarvenger Hunt
Shadow Man
Tonic Trouble
World Driver:
Championship
World League Soccer

Crave/Syrox
GT Interactive/Atari
Acclaim/SCI
GT Interactive/Eurocom
GT Interactive/Atari

Crave/Crystal Dynamics
Nintendo/Rare
Konami
Ubi Soft
Acclaim
THQ
Konami/Titus
GT Interactive/Eurocom
THQ
Acclaim/Iguana UK
Ubi Soft

Shoot 'em Up
Rennspiel
Rennspiel
Third P. Shooter
Action/Adv.

Jump&Run
Shoot 'em Up
Sport
Rennspiel
Rennspiel
Rennspiel
Rennspiel
Jump&Run
Jump&Run
Jump&Run
Action/Adv.
Jump&Run

3. QUARTAL '99

A Bug's Life
Earthworm Jim 3D
Harvest Moon 2
Nightmare Creatures 2
Ogre Battle 3
Space Invaders
StarCraft

Activision
Virgin/VIS
Nintendo/Pack-In-Soft
Activision
Nintendo
Activision
Nintendo/Blizzard

Jump&Run
Jump&Run
Simulation
Action/Adv.
Rollenspiel
Shoot 'em Up
Action/Strat.

4. QUARTAL '99

Armorines: Project S.W.A.R.M.
Bass Hunter 64 (Oktober)
Battle Zone 64
Daikatana
Donkey Kong 64
Grand Theft Auto (Oktober)
Hybrid Heaven (Oktober)
Indiana Jones und der
Turm von Babel
Jeremy McGrath (Oktober)
Mortal Kombat -
Special Forces (November)
NFL Blitz 2000
NFL Quarter-
back 2000 (Oktober)
Paperboy 3D
(November)
Perfect Dark
Pokémon Stadium (unbestätigt)
Rainbow Six (November)
Rayman 2 (Oktober)
Rat Attack (Oktober)
Resident Evil 2 (indiziert)
Toy Story 2
Turok: Legend
des verl. Landes
Vigilante 8:
Second Offense
Wild Waters
(November)

Acclaim
Take 2
Crave/Climax
Kemco
Nintendo/Rare
Take 2/DMA Design
Konami

LucasArts
Acclaim

GT Interactive/Midway
GT Interactive/Midway

Acclaim

GT Interactive
Nintendo/Rare
Nintendo
Take 2
Ubi Soft
Mindscape
Capcom
Activision

Acclaim/Iguana

Activision

Ubi Soft

Action
Angeln
Action
First P. Shooter
Jump&Run
Action
Action/Adv.

Action/Adv.
Rennspiel

Action/Adv.
Sport

Action
Action
Rollenspiel
First P. Shooter
Jump&Run
Action
Action/Adv.
Jump&Run

Action

Action
Action/Sport



Genre:
StrategieHersteller:
NintendoEntwickler:
Looking Glass StudiosPreis:
ca. DM 130

COMMAND & CONQUER



Das Echtzeit-Strategiespiel Command & Conquer war auf PC und PlayStation ein echter Hit. Ein wenig spät, aber für alle N64-Besitzer und Fans des Genres höchst erfreulich, kommt jetzt die Umsetzung für den 64-Bitter.



Hin und wieder lockern Flüsse die sonst eher eintönige Kriegslandschaft auf. Die Brücke ist die einzige Möglichkeit für die Truppen, ans andere Ufer zu gelangen

Der Grund für den Krieg, der in *Command & Conquer* zwischen der demokratischen Global Defense Initiative (GDI) und der Brotherhood of Nod herrscht, ist das begehrte Mineral Tiberium. Der Abbau des energiebringenden Rohstoffs ist nur unter strenger militärischer Überwachung möglich, und so beginnt ein verbissen geführter Kampf um die wichtigen Territorien. Zu Beginn könnt Ihr Euch für eine der beiden Parteien entscheiden,

POSITIV

Speichern jederzeit möglich, deutsche Sprachausgabe, gute Steuerung



die Ihr als Kommandant durch jeweils 25 Missionen führen müßt. Je nachdem, auf welcher Seite Ihr steht, könnt Ihr aus anderen Waffensystemen und Robotertypen wählen, die nur auf Eure Befehle warten. Dabei seht Ihr am Anfang



einer Mission noch nicht das gesamte Areal, sondern nur das Stück, auf dem die ersten Einheiten stehen. Je tiefer diese dann in das Gebiet eindringen, desto mehr verzieht sich der schwarze Schatten, der noch nicht erreichte Bereiche verdeckt hält.

Neben verschiedenen Panzern und Fahrzeugen gibt es jede Menge unterschiedliche Truppen. Diese können in von Euch erbauten Fabriken hergestellt werden, um Eure Armee immer größer und durchschlagskräftiger werden zu lassen. Die schwächsten, aber auch am günstigsten und schnellsten zu fabrizierenden Roboter sind die Maschinengewehr-Bots. Teurer, jedoch weitaus effektiver sind die Bazooka-Bots, die per Panzerfaust auf Befehl den Gegner ausschalten. So steigert sich das Preis-Leistungs-Verhältnis immer weiter, und schon bald wird für eine kampfstärke Armee

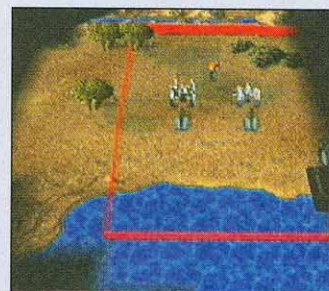


Wenn mehrere Panzer ein Gebäude beschießen, explodiert es sehr schnell



Pad statt Maus, und was sonst noch neu ist...

Die Steuerung der Truppen geht bei *Command & Conquer* sehr gut von der Hand, auch wenn keine Maus benutzt werden kann. Mit dem Analogstick läßt sich problemlos jede Einheit auswählen und zu ihrem Bestimmungsort bewegen. Exklusiv für die Nintendo-Version wurden dem Spiel vier neue Aufträge (zwei pro Partei) spendiert, die extra angewählt werden können. Ein wenig mehr hätte es schon sein dürfen, wenn man bedenkt, daß ansonsten einfach nur die 50 Missionen des ersten *Command & Conquer*-Teils umgesetzt wurden.



Mit dem Rahmen werden die zu aktivierenden Einheiten bestimmt

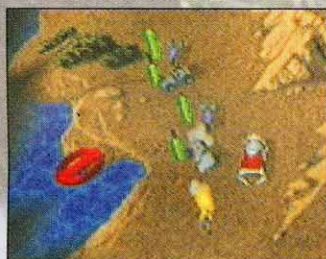




Die Tiberium-Förderfahrzeuge müssen unbedingt geschützt werden. Werden sie zerstört, gehen die finanziellen Mittel bald zur Neige und die Produktion stoppt



Bei der Aktivierung der Einheiten erscheint auch deren Energiebalken

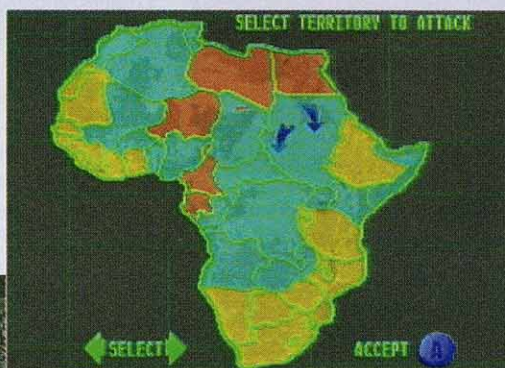


ein Haufen Geld erforderlich, den Ihr durch besagten Abbau von Tiberium nach und nach zusammenscheffeln müßt. Die Steuerung ist sehr gut ausgefallen. Mit dem Z-Button ruft Ihr das Baumenü auf, welches das rechte Drittel des Bildschirms einnimmt. Darin können alle produzierbaren Roboter und Gebäude

zu jeder Zeit im Spiel hergestellt werden, ohne erst zurück zur Basis schalten zu müssen. Wollt Ihr doch einmal schnell nach dem Rechten sehen, wandert die Kamera per Knopfdruck automatisch zu Eurem Lager. Um Einheiten zu bilden, wird einfach ein Rahmen

NEGATIV
Zum Teil sehr schwierig, kein Zweispieler-Modus, keine Videos

um die Auserwählten gezogen, der im Gegensatz zur PlayStation-Version diesmal so groß wie der ganze Level sein kann. Dadurch passiert es nicht, daß Bots oder Fahrzeuge aus dem aktuellen Bildschirm fahren und nicht mehr innerhalb der markierten Fläche sind. Vier Teams können auf die C-Tasten gelegt werden, so daß sie einfach und überaus schnell aufrufbar sind.



in der Umgebung. Durch die gut gestalteten Briefings, die leider ohne Videos auskommen müssen, wird eine dichte Story gewebt, die Euch tief in das Spiel hineinziehen wird. Mit der Zeit kommen auch immer neue Einheiten dazu, die mit ihren speziellen Fähigkeiten für weitere Spannung sorgen. So müßt Ihr in einem Auftrag mit nur einem einzigen Roboter auskommen. Dieser hat aber grandiose Scharfschußeigenschaften, so daß er die Gegner aus sehr großer



Entfernung besiegen kann. In anderen Leveln müssen Spione in die Gebäude des Feindes gelotst werden, um an wichtige Informationen zu gelangen. Durch die Benutzung des Expansion Paks wird die Grafik in High-Res dargestellt. Wer noch keines besitzt, muß aber nur geringe Einbußen befürchten, denn auch in der mittleren Auflösung läßt sich alles bestens erkennen.

Das lange Warten hat sich gelohnt. *Command & Conquer* ist sehr gut gelungen, und vor allen Dingen die Möglichkeit, auch während einer Mission zu speichern, ist ein großer Vorteil gegenüber der PlayStation-Version, in der es diesen Luxus nicht gab. Da es außerdem extrem viele deutsche Sprach-Samples und Aufträge gibt und die Steuerung zu überzeugen weiß, ist das Spiel allen Strategie-Fans fast uneingeschränkt zu empfehlen. Schade ist nur, daß sich die Entwickler nicht die Mühe gemacht haben, die Videos durch Echtzeit-3D-Sequenzen zu ersetzen.

Holger Reher



Gameplay 2+

Das Kommandieren bringt Spaß. Die Aufträge hätten aber abwechslungsreicher sein können.

Dauerspaß 2+

Die 54 Missionen sorgen für lang anhaltende Spannung. Leider fehlt ein Zweispieler-Modus.

Grafik 3

Die hochauflösende Grafik bietet eine gute Übersicht, ist jedoch viel zu unspektakulär.

Sound 1-

Der coole Soundtrack und viele Samples gleichen die enttäuschende Optik ein wenig aus.

Modulspeicher: ja, zwei Spielstände
Controller Pak: nein

Spieler 1
Level 54
Schwierigkeit hoch
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 256 MBit
Erhältlich ab Juli

FAZIT
2+

Genre:	Action/Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Titus
Preis:	ca. DM 130

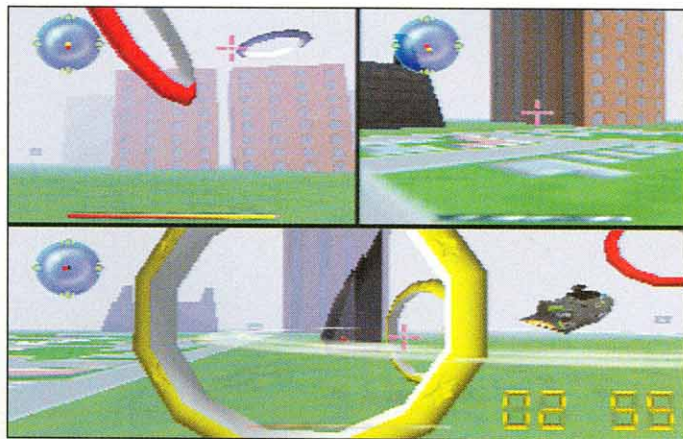
SUPERMAN



Seit sechzig Jahren zieht der Mann aus Stahl am Himmel von Metropolis seine Kreise und wacht über das Schicksal unserer gesamten Galaxie. Doch nun droht ihm die größte Gefahr aller Zeiten!



Normalerweise würde sich der Mann aus Stahl die Bombe greifen und sie ins Weltall schleudern. Bei Titus' Superman ist eine andere Lösung gefragt



Die Multiplayer-Modi „Race“ und „Battle“ erlauben bis zu vier Teilnehmern in die Rollen der Erzschorken zu schlüpfen. Begeistern können die Antigrav-Flieger nicht

Folgt man der Geschichte der Titus-Designer, haben sich die Erzschorken Lex Luthor und Braniac wieder einmal etwas ganz Perfides einfallen lassen. Supies Freunde Lois Lane und Jimmy Olsen wurden in die Gefilde eines virtuellen Metropolis entführt, um den Stählernen ebenfalls in diese Kunstwelt zu locken.

Klingt vielleicht etwas banal, aber das eigentlich Heimtückische kommt erst noch. In Wirklichkeit haben Lex Luthor und Braniac den Entwickler Titus übernommen, mit



Mit dem Hitzeblick könnt Ihr Mauern und die albernen Gegner versengen



der Absicht, den amerikanischsten aller Superhelden der Lächerlichkeit preiszugeben.* Im folgenden erklärt sich, warum dies so sein muß.

Bevor Superman eine der insgesamt 14 Missionen in Angriff neh-

men kann, muß er einen Trainingsparcours bewältigen, in dem er seine Flugtauglichkeit unter Beweis stellen muß. Doch was bietet sich da den Augen des Betrachters? Erst nach mehrmaligem Betätigen des Z-Triggers schwingt sich der Kryptonier tatsächlich in die Lüfte, um in einem nahezu unkontrollierbaren Zickzackflug Lex Luthors Ringe zu durchfliegen. Ein hilfloses Zappeln der Arme, mit höchstens drei Animationsphasen, unterstreicht den traurigen Eindruck dieser Vorstellung. Habt Ihr dieses jämmerliche Schauspiel mit Hilfe des ungehorsamen Analogsticks gemeistert, müßt Ihr zwei Autos aufheben und weg-schleudern. Abgesehen davon, daß die texturlose und von Nebel verhangene Umgebung ein Witz ist, steht der arme Mann aus Stahl teilweise mit leeren Händen da,

technische Mängel wie ein roter Faden durch das 64-MBit-Modul. Die Krönung des schlechten Geschmacks bilden dabei die hake-ligen Schlägereien mit Luthors zweidimensional wirkenden Schergen.

Fazit: Wer auch nur einen Funken Respekt für den 60jährigen Superhelden verspürt, gehört nicht zu der Zielgruppe dieses „Spiels“! Superman-Hasser könnten sich aber für kurze Zeit an der Demontage der amerikanischen Ikone erfreuen.

Sebastian Krämer



Wenn Supie auf die Tube drückt, zieht er drei „Ghost-Supies“ hinter sich her



*unbestätigte These des Redakteurs



obwohl er eigentlich ein tonnen-schweres Fahrzeug hält. Auch wenn die Darstellung von Hitze-blick, Superpuste und Röntgen-blick besser gelungen ist, ziehen sich grafische und steuerungs-

Gameplay	5
Miserable Steuerung, katastrophale Kollisions-abfrage, belangloses Leveldesign ...	
Dauerspaß	5
Das einzige, was Euch bei der Stange hält, ist der Glaube, daß das alles nicht wahr sein kann.	
Grafik	5
Nebel, ploppende Gebäude, fehlende Texturen, stotternde Framerate, Animationsarmut ...	
Sound	3-
Die wenigen Sound-Samples, die es in diesem Modul gibt, sind passabel. Die Musik ist hörbar.	
Modulspeicher:	ja
Controller Pak:	Spielstand 16 Seiten
Spieler 1-4 (simultan) Level 14 Schwierigkeit hoch Rumble Pak ja Speicherkapazität ... 64 MBit Erhältlich ab 11.07.	
FAZIT	5

FIGHTING FORCE 64



Weltuntergangspropheten gibt es viele, doch nur wenige wollen ihre Vision eigenhändig in die Tat umsetzen. Der niederträchtige Dr. Zeng ist so einer, und Ihr seid es, die ihn stoppen müssen.

Genre:	Action
Hersteller:	Crave Entertainment
Entwickler:	Core Design
Preis:	ca. DM 110

Test N64



Die meisten Szenarien, wie zum Beispiel das Innere einer U-Bahn, sehen sehr gut aus

Vier Champions stehen bereit, sich den apokalyptischen Plänen des durchgedrehten Wissenschaftlers in den Weg zu stellen. Der athletische Hawk Manson organisiert laut Drehbuch den Widerstand und stellt das Bindeglied zwischen den übrigen Hel-

Zu Beginn des Spiels müßt Ihr Euch entscheiden, welche Figur Ihr durch die 3D-Level steuern wollt. Jeder Charakter kann schlagen, treten, einen Griff anwenden, zwei unterschiedlich hohe Rammattacken ausführen sowie seinen energieraubenden Special-Move einsetzen. Die gelungenen Animationen sind individuell auf die Protagonisten zugeschnitten, auch wenn sich die Auswirkungen im Detail nur unwesentlich voneinander unterscheiden.

Auf dem Weg durch sieben thematisch gestaltete Bereiche könnt Ihr faktisch alles, was nicht niet- und nagelfest ist, als Hieb- oder Wurfwaffe einsetzen. Zusätzlich finden sich in den Levels auch herkömmliche Argumentationsverstärker wie Baseballkeule, Messer, Panzerfaust sowie Pistole, wobei Schusswaffen allerdings nur über eine begrenzte Anzahl von Projektilen verfügen

und Schlaginstrumente sich innerhalb einer gewissen Zeit in Luft auflösen.

Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase findet Ihr Euch sowohl mit der räumlichen Steuerung

einiges unterhaltsamer, aber aufgrund des geringen Umfangs zu schnell beendet. Fast zwei Jahre nach der PlayStation-Version hätte Core Design *Fighting Force 64* wenigstens etwas Exklusives, wie zum Beispiel den auf der PSX angekündigten, aber nie umgesetzten prügelspielähnlichen Arena-Modus, spendieren müssen.

Sebastian Krämer



Kicks und Punches fallen bei jedem der vier Charaktere anders aus

den dar. Den Kraftprotz Ben „Smasher“ Jackson, leiht er sich regelmäßig für spezielle Missionen im Gefängnis aus, für die attraktive Privatdetektivin Mace Daniels hegt er ein Faible, und die jugendliche Alana McKendrick sieht in Hawk den Mann, der es ihr ermöglicht, sich mit seiner Hilfe an Dr. Zeng, ihrem Vater, zu rächen.

NEGATIV
Eingleisiges Gameplay, zu geringer Umfang

POSITIV
Zweisspieler-Kooperationsmodus, ansprechende Optik

als auch mit dem Abrufen der wenigen Moves zurecht, um Euch in bester *Final Fight*-Manier mit dem menschlichen Abschaum New Yorks zu prügeln. Leider ähneln sich die Level so sehr, daß Euch das Solospiel schnell ermüdet. Der Kooperationsmodus für zwei Straßenkämpfer ist um



Gameplay	2-
Steuerung und Move-Abfrage sind gelungen, es hätten aber etwas mehr Moves sein dürfen.	
Dauerspaß	3+
Wen das Spiel bis zum Ende unterhält, der wird erstaunt sein, wie gering der Umfang ist.	
Grafik	2
Die Optik ist ansprechend, zeigt aber Schwächen in der Darstellung unterschiedlicher Items.	
Sound	2+
Fehlschläge sowie direkte und indirekte Treffer klingen authentisch und individuell anders.	
Modulspeicher:	nein
Controller Pak:	1 Seite pro Spielstand
FAZIT 3+	

Spieler 1-2 (simultan)
Level 25
Schwierigkeit 3 Stufen
Rumble Pak ja
Speicherkapazität 128 MBit
Erhältlich im Handel

Genre:
Action/AdventureHersteller:
NintendoEntwickler:
RarePreis:
ca. DM 70

CONKER'S POCKET TALES

GAME BOY
COLOR

Während Twelve Tales: Conker 64 für N64 immer noch in der Warteschleife kreist und möglicherweise durch Disneys Superhelden Micky Maus ersetzt wird, können Game-Boy-Besitzer in Kürze das putzige Eichhörnchen durch sein erstes Solo-Abenteuer steuern.



An bestimmten Stellen kann sich Conker durch das Erdbreich buddeln



Seinen ersten Auftritt hatte der Nager bekanntlich als Fahrer in *Diddy Kong Racing*, nun wandelt er auf den Spuren von Link. Rare hatte bei der Gestaltung des von *Zelda IV* inspirierten Spiels offenbar eine sehr junge Zielgruppe im Sinn. Denn die Story von *Conker's Pocket Tales* bewegt sich auf dem Niveau eines Kinderbilderbuches.

Während Conker, Berri und ihre Freunde eine Party feiern, wird die Dame zusammen mit allen Geschenken von Acornius, einer bösen Eichel (!), gemopst. Flugs macht sich Conker auf die Pfoten,

um die Geschenkpakete und das Entführungsoffer sicherzustellen. Der Eichkater muß sechs Welten erkunden, die über eine Oberwelt miteinander verbunden sind. Anfangs kann er nur laufen und springen, später erhält er eine Schlei-

stimmten Personen gebracht werden müssen, wird Euch genauestens gesagt, wo Ihr hingehen müßt. Selbst die jüngste Zielgruppe wird dabei streckenweise unterfordert sein. Auch viele Gegner sind sehr unkompliziert gestrickt – sie bewegen sich meist auf festen Bahnen von links nach rechts oder von oben nach unten. Der Mix aus *Zelda IV* und anderen Elementen erfolgreicher Nintendo-Spiele wurde von Rare routiniert inszeniert. Enttäuschend ist jedoch die Tatsache, daß keine neuen Akzente durch innovative Ideen gesetzt werden. Zur Auflockerung wurden zahlreiche Minispielchen

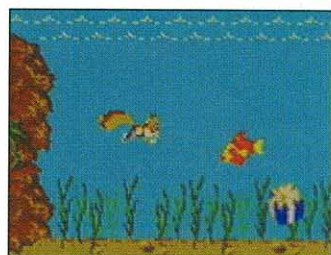
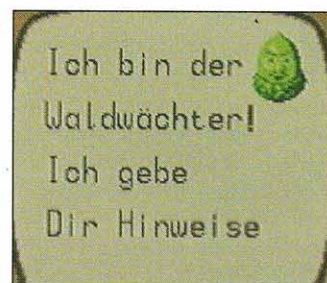


der, mit der er Kastanien schießen kann, eine Taucherbrille zum Tauchen sowie eine Fackel zum Erhellern von Höhlen. Säge und Spitzhacke dienen zum Beseitigen von Baumstämmen oder Steinen, die den Weg blockieren. Selbstredend erreicht Ihr durch neue Gegenstände Areale, die zuvor verschlossen waren. Natürlich müßt Ihr auch Schlüssel finden oder Türen durch Schalterrätsel öffnen. Wie bei *Super Mario 64* geht es manchmal erst weiter, wenn Ihr eine Mindestanzahl von Paketen (analog zu Marios Sternen) gesammelt habt. Die Rätsel im Spiel wurden sehr einfach gestaltet. Conker muß Kisten verschieben und Schalter in der richtigen Reihenfolge drücken (welche Ihr durch bloßes Ausprobieren herausfinden müßt). Falls Gegenstände abgeholt oder zu be-



eingestreut. Besonders kultig: Conker und Honker messen ihre Kräfte in einem sportlichen *Track & Field*-Event (unter anderem Weitsprung, Wettschwimmen und Hürdenlauf). Damit wir nicht mißverstanden werden: *Conker's Pocket Tales* ist beileibe kein schlechtes Spiel, doch von Rare hätten wir ein wenig mehr erwartet als nur durchschnittliche Hausmannskost.

Klaus-Dieter Hartwig



Hier wird scharf geschossen: Im Westernlevel kommt es zum Kastanien-Schußwechsel mit Stinktier Honker

Gameplay	2+
Conker vereint viele bewährte Spielelemente, ohne dabei besonders anspruchsvoll zu sein.	
Dauerspaß	2-
Die Story um putzige Eichhörnchen, Stinktiere und böse Eicheln wirkt doch ein wenig platt.	
Grafik	2-
Quietschbunte Farben sind Geschmackssache, der Charme eines <i>Zelda IV</i> wird nicht erreicht.	
Sound	3
Die Musiken dudeln vor sich hin, witzig sind einige Anklänge an <i>Donkey Kong</i> .	
Modulspeicher: ja (3 Spielstände) Systeme: GB, GBC, SGB	
Spieler 1 Level 6 Welten Schwierigkeit niedrig Bildschirmtexte deutsch Speicherkapazität 8 MBit Erhältlich ab Juli	
FAZIT	2-

F-1 WORLD GRAND PRIX

GAME BOY COLOR

Eine realistische
Formel-1-
Simulation ist
nicht nur auf den
„großen“ Konsolen möglich.
Nintendo präsentiert mit diesem
Spiel eine „kleine“ Sensation.



Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo/Video Sys.
Preis:	ca. DM 70

Test GB



Der Kurvenverlauf erinnert an die Originalstrecken, doch am Streckenrand stehen lediglich ein paar Reifenstapel, und auch die Hintergründe sind unspektakulär

Video Systems macht das Unmögliche möglich: F-1 World Grand Prix bietet das Erlebnis Formel 1 für unterwegs! Eine kurze digitalisierte Video-Sequenz sorgt gleich zu Beginn für das passende Feeling. Das 16-MBit-Modul (GB-Color only) enthält alle 16 Kurse der 98er Saison, vom Eröffnungs-Grand-Prix in Australien bis hin zum Finale in Japan. Die 22 Piloten sind mit kleinen Digi-Bildchen bei der Fahrerauswahl präsent – nur Jacques Villeneuve bildet wie üblich die Aus-



Die Einstellungen des Setups wirken sich deutlich auf das Fahrverhalten aus



In der Startaufstellung ist nur ein gergerliches Fahrzeug im Bild zu sehen

nahme und hört auf den Namen D. Williams. Fünf Spielvarianten stehen zur Auswahl, sogar der bekannte Szenario-Modus der N64-Variante, in dem 16 Aufgabenstellungen (authentische Rennsituationen der Weltmeisterschaft 1998) gelöst werden müssen. Meistens geht es darum, einen Kontrahenten entweder zu überholen oder einen Verfolger am Überholen zu hindern.

Doch die Auswahl von Modus, Strecke, Team und Fahrer bildet nur die Spitze des Eisberges, denn die Menge der Features (s. Kasten) lässt keine Wünsche offen. Eure Wahl des Setups beeinflusst dabei tatsächlich das Fahrverhalten in vier Punkten (Geschwindigkeit, Beschleunigung, Grip und Bremsen), was als Balkendiagramm im Setup-Menü verdeutlicht wird. Wer sich vor den folgenschweren Entscheidungen drücken will, kann sich eine günstige Variante vorgeben lassen. Im Grand Prix könnt Ihr sogar das komplette Rennwochenende nachvollziehen (freies Training Freitag und Samstag, Qualifying, Warm Up und Rennen), um schließlich Schumacher, Häkkinen und Co. auf die Plätze zu verweisen.

Nur eine Sache trübt die Begeisterung bei F-1 World Grand Prix:



Die Streckenführung entspricht zwar weitestgehend dem Original, doch im Detail beschränkt sie sich wie bei allen 3D-Rennspielen für Game Boy (zum Beispiel Top Gear Rally, V-Rally) auf drei Kurvenvarianten (leicht, mittel, stark). Eine S-Schikane besteht zum Beispiel aus zwei starken (und viel zu langen) Kurven, die locker mit 130 km/h durchfahren werden können – davon träumt selbst Herr Schumacher. Da man aber nicht vergessen darf, daß es eben doch „nur“ ein Game-Boy-Spiel ist, solltet Ihr über dieses Manko großzügig hinwegsehen.

Klaus-Dieter Hartwig

Gameplay	1-
Fast alle Optionen einer realistischen F1-Simulation wurden in das GB-Modul gequetscht.	
Dauerspaß	1
Fünf Modi, 16 Strecken und unzählige Konfigurationsmöglichkeiten begeistern langfristig.	
Grafik	1-
Digi-Bilder und FMVs (!) bilden die neue GBC-Referenz, nur die Hintergründe sind schwach.	
Sound	2+
Die Musiken passen nicht unbedingt zur Formel 1, ansonsten gibt's nichts zu meckern.	
Modulspeicher: ja (3 Spielstände)	
Systeme: nur Game Boy Color	
Spieler 1-2 (Link)	
Level 16 Strecken	
Schwierigkeit 2 Stufen	
Bildschirmtexte deutsch	
Speicherkapazität 16 MBit	
Erhältlich ab Juli	
BAZIT	
1	

Optionsvielfalt

F-1 WGP bietet praktisch alles, was das Rennfahrerherz begehrt:

Spielmodi:

Grand Prix: komplette Saison
Schaurennen: Einzelrennen
Zeitfahren: Time Trial
Szenario: 16 Aufgaben
Duell: Zweispieler-Link-Option

Optionen:

Fahrer-Status: Einsteiger/Profi
Getriebe: Automatik/manuell
Boxenstopp: ein/aus
Schäden: ein/aus (Reifen, Spoiler)
Wetter: heiter/regnerisch
Runden: 2/4/8

Setup:

Reifen (fünf Varianten)
Benzinmenge (1 bis 9 Liter)
Frontflügel (fünf Stufen)
Heckspoiler (fünf Stufen)
Getriebeübersetzung (fünf Stufen)

Genre:
J&R/Strategie

Hersteller:
Acclaim

Entwickler:
Crawfish

Preis:
ca. 70 DM

BIENE MAJA UND IHRE FREUNDE

GAME BOY
COLOR



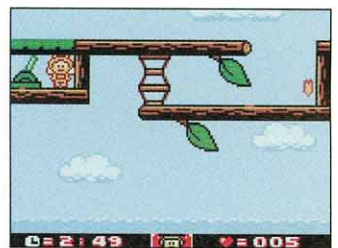
In einem unbekannten Land ...! Wer kennt sie nicht, die kleine freche und schlaue Biene Maja. Zusammen mit dem Grashüpfer Flip und der leicht übergewichtigen Drohne Willi muß sie über 40 Level bestehen.



In erster Linie geht es bei Biene Maja und ihre Freunde um das Erreichen diverser Schalter, was auf Dauer ein wenig eintönig ist. Die Grafik ist in den Außenleveln besser ausgefallen als in den Höhlen



ter zu erreichen, der sich ein paar Etagen weiter oben befindet, hüpf Maja auf Flips Kopf, und dieser setzt mit einem großen Satz die kleine Biene auf der ersten Plattform ab. Von da klettert Biene Maja dann die Leitern hoch, betätigt den entsprechenden



Die böse Spinne Thekla hat viele von Majas Freunden einfach von der Klatschmohnwiese entführt, und wer Maja kennt, weiß, daß sie so etwas nicht auf sich beruhen läßt. In aller Eile hat sie Flip und Willi gerufen, damit sie ihr bei der gefährlichen Befreiungsaktion helfen. Dabei macht sich jeder auf seine Weise nützlich. In den Leveln, die ein bis mehrere Bildschirme groß sein können, muß jeweils durch geschicktes Schalterumlegen ein Käfig geöffnet werden, in dem sich einer der gefangenen Freunde befindet. Der Spieler steuert aber nicht nur einen Charakter, sondern kann frei entscheiden, mit welcher

Figur er sich wann durch den jeweiligen Abschnitt bewegen will. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der drei Protagonisten müssen dabei effektiv angewendet werden. Flip kann zum Beispiel die weiter oben gelegenen Regionen sehr gut erreichen, da er wesentlich höher springen kann als Maja oder Willi. Die kleine dicke Drohne kann dafür über Dornen fallen fliegen, und Maja wiederum kann als einzige Schalter betätigen.

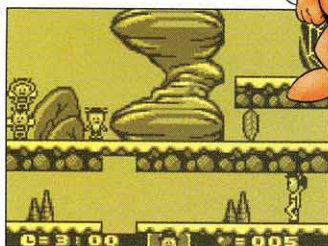
So sieht eine typische Vorgehensweise folgendermaßen aus: Willi fliegt über eine Falle und stellt sich vor den mit Spinnweben verschlossenen Käfig. Um den Schal-

Schalter, und Willi kann den befreiten Freund in Empfang nehmen. *Biene Maja und ihre Freunde* bietet für viele Stunden Knobel Spaß, auch wenn die Aufgaben sich von Level zu Level ziemlich gleichen. Die optische Gestaltung hätte ebenfalls ein wenig abwechslungsrei-

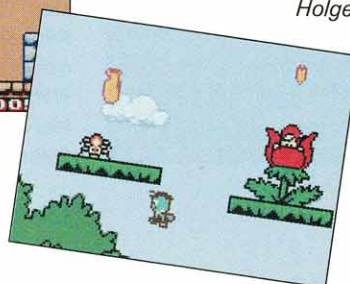


Die Spinne Thekla schickt den Helden einige ihrer Kolleginnen entgegen

Gameplay	2-
Die Idee ist zwar nicht neu, das Spielsystem weiß aber trotzdem zu gefallen.	
Dauerspaß	2+
Ehe die 42 Level bestanden sind, wird sich viel Honig im Bienenstock angesammelt haben.	
Grafik	3+
Die Grafik in den Außen-Leveln ist nett anzusehen, in denen Höhlen jedoch weniger gut.	
Sound	1-
Wer bei der Instrumentalversion von Karel Gots Hit nicht mitfeiert, ist selbst schuld.	
Modulspeicher:	nein, Paßwort
Systeme:	GB, GBC, SGB
Spieler	1
Level	42
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	2 MBit
Erhältlich	im Handel
FAZIT	2



Seltsamerweise ist Biene Maja nicht in der Lage zu fliegen. Wenn sie also irgendwo nach oben will, muß sie von Willis oder Flips Kopf abspringen

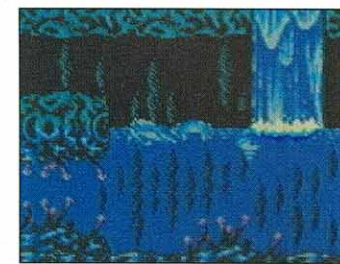
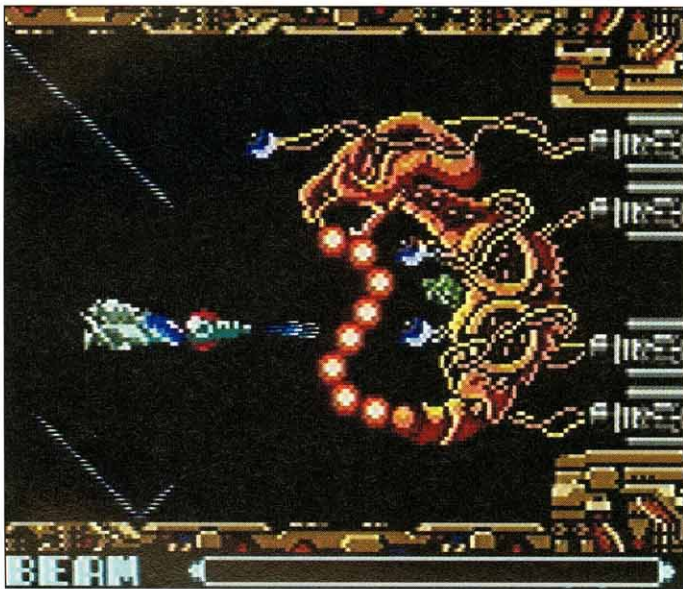


GAME BOY
COLOR

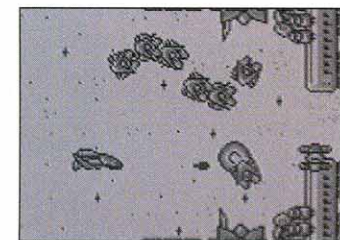
R-TYPE DX



„Blast off and strike the evil Bydo Empire!“ Im Herbst 1987 flimmerte der unsterbliche Satz erstmalig über die Arcade-Bildschirme. Heute gilt Irem's R-Type immer noch als bestes Shoot 'em Up aller Zeiten.



Das Wasser sieht nicht nur gut aus, es beeinträchtigt sogar die Steuerung



R-Type war und ist die absolute Referenz unter den Shootern und seinerzeit sowohl grafisch als auch spielerisch eine Revolution. Vor allem der unzerstörbare Satellit war ein Glücksgriff der Entwickler. Er kann als Extra an das R-9-Raumschiff angekoppelt werden (und dient dadurch als Schild gegen einige Schüsse), in Gegner hineingefeuert werden oder als eigenständige Einheit durch die Level fliegen. Hinzu kommt der Beam-Schuß, der eine enorme Durchschlagskraft hat, aber durch halten des Feuerknopfes aufgeladen werden muß. Die acht Level unterscheiden sich sowohl grafisch als auch inhaltlich voneinander und beeindrucken teils durch ihren metallischen, teils durch ihren organischen Look – dreiste Anleihen bei H. R. Giger (*Alien*) inklusive. *R-Type* war so perfekt de-

sigt, daß selbst der zweite Teil nicht an den Klassiker heranreichte. Im Gegensatz zu den SNES-Spielen *R-Type III* und *Super R-Type* handelt es sich bei den beiden Game-Boy-Spielen um authentische Umsetzungen der Au-

POSITIV
Gelungene Umsetzung zweier legendärer Shooter, die Referenz auf dem Game Boy

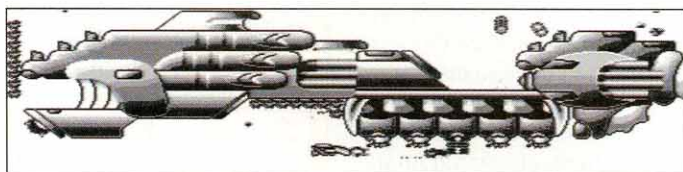
tomaten-Vorbilder – soweit das auf dem kleinen 8-Bit-Gerät überhaupt möglich ist. Fünf Level vielen der Konvertierung zum Opfer, zwei aus Teil eins und sogar drei aus Teil 2. Ansonsten haben die englischen Programmierer von Bits Studios (die aktuell an dem N64-RPG *Riqa* arbeiten) das Menschenunmögliche möglich ge-

macht. *R-Type DX* (das Kürzel DX steht übrigens für Deluxe) enthält zwei Spiele in fünf Fassungen: die GB-Originale von 1991 bzw. 1995, beide Spiele in Color-Varianten sowie eine Kombination, in der beide Color-Games am Stück gespielt werden können. Zwar ruckeln sie manchmal und leiden unter Sprite-Flackern, sobald sich viele Objekte auf einer Zeile tummeln, doch das kann man bei der grafischen Pracht verschmerzen. Noch einen Aspekt des Automa-

NEGATIV
DX-Modus nur auf dem Game-Boy-Color, flackernde Sprites

ten hat die Umsetzung überlebt: der saftige Schwierigkeitsgrad, der vielen die Tränen in die Augen treiben wird – ohne dabei unfair zu sein. Es gibt keine zufällig auftauchenden Gegner, deshalb ist das Spiel auch ein guter Gedächtnistest, denn mit exakten Kenntnissen der Abläufe habt Ihr gute Chancen, das böse Bydo-Imperium in die Schranken zu weisen.

Klaus-Dieter Hartwig



Level 3 (*R-Type I*) besteht aus einem einzigen riesigen Raumschiff, das Ihr zuerst umfliegen müßt, bevor Ihr den Kern (oben rechts) mit gezielten Schüssen zerstört

Genre: Shoot 'em Up
Hersteller: Nintendo/Irem
Entwickler: Bits Studios
Preis: ca. DM 70

Test GB



Selten wurde ein Shooter so liebevoll bis ins kleinste Detail durchdesignt

Gameplay 1-

Manchmal ist der GB von den Geschehnissen überfordert, sonst gibt es nichts zu bemängeln.

Dauerspaß 1

Um die elf Level meistern zu können, müßt Ihr eine Menge Geschick und Taktik aufbringen.

Grafik 1-

Technische Schwächen mindern die Begeisterung für die beeindruckende Grafik kaum.

Sound 2+

Eingängige Musiken und ordentliche Soundeffekte runden das Gesamtbild ab.

Modulspeicher: ja
Systeme: GB, SGB, GBC

Spieler 1
Level 11
Schwierigkeit hoch
Bildschirmtexte engl.
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich ab Juli

FAZIT
1-

Genre:
Rollenspiel

Hersteller:
Victor Interactive

Entwickler:
Pack In Soft

Preis:
ca. DM 70

LEGEND OF THE RIVER KING

In Japan ungemein beliebt, starten Angelspiele jetzt auch im Rest der Welt ihren Siegeszug. Mit Legend of the River King könnt Ihr auf Eurem Game Boy den entspannenden Sport, verpackt in einem Rollenspiel, betreiben.

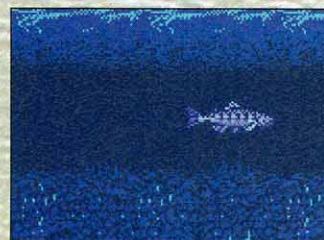
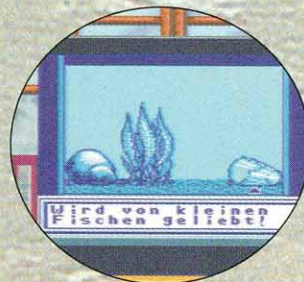
UNABHÄNGIGES
TOTAL!
Genial
GÜTESIEGEL

GAME BOY
COLOR


Eure Schwester liegt krank im Bett und muß von Euch gerettet werden



Die Feinde haben Schwachpunkte, die es zu entdecken und attackieren gilt



Als ein kleiner Junge müßt Ihr die vier Level des Spiels durchwandern, um den legendären Guardian-Fisch zu fangen. Nur aus ihm kann die Medizin gewonnen werden, die Eurer schwerkranken Schwester wieder auf die Beine hilft. Der erste

könnt Ihr mit etwas Geschick und Übung einen Fisch nach dem anderen aus dem Wasser holen. In einem Laden können die Exemplare dann für gutes Geld verkauft werden, von dem sich in einem anderen Geschäft wertvolle Utensilien kaufen lassen. Ob Köder, Lockmittel, Netze oder Angeln mit größerer Reichweite – alles läßt sich für einen bestimmten Preis erwerben.

Auch um Proviant müßt Ihr Euch kümmern, denn gerade die späteren Floßfahrten zu anderen Leveln kosten Kraft, die durch die Nahrungsaufnahme wiederhergestellt wird. Die zufällig auftauchenden Feinde, wie Riesenaffen, Schlangen oder Krähen, rauben Euch ebenfalls wertvolle Energie, falls die zur Auswahl stehende Flucht scheitert oder die Verteidigung mißlingt. Sind alle Lebenspunkte, von denen mit steigender Erfahrung immer mehr zur Verfügung stehen, dahin, wacht der kleine Junge im Hotel des jeweiligen Dorfes auf. Nach einem kraftbringenden und nicht ganz billigen Mittagessen kann er sich dann wieder auf die Suche nach dem Guardian-Fisch machen.

Der Rollenspielanteil von Legend of the River King kommt in erster Linie durch die Gespräche mit den Dorfbewohnern zustande. Meistens verraten die Personen die wirklich interessanten Dinge allerdings erst, nachdem Ihr ihnen



POSITIV
Fesselndes Spielprinzip, viele Feinde und Aufgaben, tolle Optik

Abschnitt spielt an einem Fluß, in dem sechs verschiedene Fischarten leben. Durch Verwendung des richtigen Köders und Hakens



Bei dieser netten Dame könnt Ihr Eure gefangenen Fische verkaufen

NEGATIV
Das Fangen der Fische erfordert einige Übung

einen Gefallen getan habt, der sehr oft im Fangen einer bestimmten Fischart besteht. Die ansprechende und stimungsvolle Grafik, die vielen verschiedenen Fische, die es zu fangen gibt, und die Jagd nach Erfahrungspunkten machen aus Legend of the River King eine gelungene Mischung aus Angel- und Rollenspiel. Wer nach einiger Übung den ersten Fisch an Land gezogen hat, wird den Game Boy nicht mehr aus der Hand legen, bis er, in dem jederzeit aufrufbaren Tagebuch, alle vierzig Arten als gefangen abhaken kann.

Holger Reher

Gameplay 1-

Tolle Mischung aus Rollen- und Angelspiel. Die Motivation wächst mit jedem neuen Fisch.

Dauerspaß 2+

Durch die verschiedenen Fische und Aufgaben wird der Titel nicht so schnell langweilig.

Grafik 1-

Tiefblaue Gewässer und malerische Dörfer machen aus dem Spiel ein kleines Kunstwerk.

Sound 2+

Die Musik ist eine der besseren auf dem Game Boy. Die Effekte sind sehr gut gelungen.

Modulspeicher: ja
Systeme: GB, GBC, SGB

Spieler 1
Level 4 + 1
Schwierigkeit mittel
Bildschirmtexte deutsch
Speicherkapazität 8 MBit
Erhältlich im Handel

FAZIT
2+

Hallo, Freunde des Angelsports!

Damit Ihr bei Legend of the River King nicht mit leeren Händen dasteht, bekommt Ihr auf dieser Seite die erste Hälfte der Komplettlösung, eine Übersicht über die ersten 21 Fischarten und allgemeine Tips für das Angeln.

Viel Spaß und Petri Heil wünscht Euch ...

Euer Holger

So wird geangelt

Um ein erfolgreicher Angler zu werden, müßt Ihr die richtige Technik erlernen. Habt Ihr Euch für einen Köder und Haken entschieden, werft Ihr die Angel so aus, daß die Pose durch die Strömung in Richtung der ausgewählten Fische getrieben wird (Bild 1). Wenn ein Exemplar um den Schwimmer kreist, bloß nicht nervös werden, sondern erst den A-Knopf drücken, wenn der Schwimmer die Farbe wechselt und der durchgehende Piepton erklingt. Laßt den



Bild 1
Werft die Angel sooft aus, bis die Pose ganz nah an die Fische treibt



Bild 2

Fisch dann erst einmal schwimmen, bis er von selbst stehenbleibt (Bild 2). Zieht die Leine daraufhin solange ein, bis sich der Fisch wehrt (Bild 3). Gebt sofort wieder nach und zieht erst, wenn er erneut stehenbleibt. Das Spielchen wird solange fortgeführt, bis das Tier an Land gezogen werden kann.



Bild 3

Die ersten 21 Fischarten - Teil 1

Fischart	Level	Köder	Haken
Masu-Lachs	1	Wurm	klein
Groppe	1	Larve	klein
Riesenforelle	1	Made	mittel
Saibling	1	kl. Fisch, Larve	mittel
Forelle	1	Larve	mittel
Regenbogenforelle	1	kl. Fisch	mittel
Blaurückenlachs	2	Made	mittel
Seeforelle	2	kl. Fisch, Larve	mittel
Stint	2	Made, rote Larve	klein
Elritze	2	Made, Larve	klein
Schwarzbarsch	2	Larve	mittel
Bachforelle	2	kl. Fisch	mittel
Sonnenfisch	2	Larve, Wurm,	klein
		kl. Fisch	
Darter	2	Wurm	klein
Dreidorn. Stichling	2	Larve	klein
Hasel	3	Larve	klein
Weißfisch	3	Made, Frosch	mittel
Ayu	3	Eintagsfliege (t)	—
JaGroppe	3	Made, Wurm	klein
Rotfeder	3	Insekt	mittel
Döbel	3	Made	klein

So besiegt Ihr die Gegner

Beim Kampf gegen die verschiedenen Gegner ist es wichtig, daß Ihr zum einen deren **Schwachpunkt** kennt und zum anderen genügend Proviant dabei habt. Die Schwachpunkte erfahrt Ihr aus der Anleitung und die energiebringenden Reisbällchen oder Mittagessen gibt es im Shop. Schlagt möglichst bei der ersten sich bietenden **Gelegenheit** zu, da der Cursor sich mit der Zeit immer schneller bewegt und ein gezieltes Treffen erschwert. Denkt auch daran, im richtigen Moment **Nahrung** zu Euch zu nehmen, damit Ihr nicht wenige Hitpoints vor dem Sieg zusammenbrecht.



Greift Eure Gegner nur an, wenn Ihr noch genügend Hitpoints besitzt!

Erster Level - Am Fluß

Zuerst solltet Ihr Euch etwas Geld dazuverdienen, indem Ihr ein wenig angeln geht und die Fische anschließend verkauft. Rüstet Euch so schnell wie möglich mit allen nötigen **Lebendködern** aus (siehe Tabelle) und bringt dann dem Floßbauer links vom Dorf eine **Regenbogenforelle**. Geht an die südwestlichste Stelle des Flusses und zieht einen **Masu-Lachs** aus dem Wasser, bevor Ihr Euch auf den Weg zur Enkelin des Floßbauers macht. Diese findet Ihr im Haus im Südosten. Bringt, nachdem Ihr den Lachs abgegeben habt, ihrem Opa das Mittagessen, und schon schenkt er Euch ein **Floß**, mit dem Ihr den Level verlassen könnt.



Zweiter Level - Der erste See

Um diesen Level erfolgreich zu beenden, müßt Ihr als erstes das zerstörte Floß reparieren lassen. Dazu müßt Ihr den **Bären** im Südwesten besiegen, doch vorher solltet Ihr durch Kämpfe mit kleineren Gegnern mindestens 20 EP gesammelt haben. Nehmt zur Sicherheit genügend Proviant mit und achtet gut auf Eure Gesundheit. Zur Belohnung überreicht Euch die Frau im Dorf die **A-Rute** und der Sohn des Floßbauers das reparierte Floß. Nachdem Ihr alle Fische des zu Fuß zu erreichenden Areals gefangen habt, setzt Ihr mit dem Floß im Südosten (am besten vom Steg aus) ans andere Ufer über. Wenn

Ihr dem Mann dort **zwei Stichlinge** schenkt, gibt dieser Euch dafür eine Spitzhacke. Fahrt dann zur Halbinsel weiter nördlich und öffnet mit der Spitzhacke den Zugang zum dritten Level. Wenn Ihr den genauen Punkt wissen wollt, fragt doch das Mädchen Geogra, nachdem Ihr ihr einen **Stint** gefangen habt!



So weit, so gut. Nächstes Mal folgt der zweite Teil unseres Anglerlateins!

TIPS & TRICKS wanted!

Habt Ihr schon gehört?

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

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

TIPS &

NINTENDO 64

Mario Party Brett der ewigen Sterne freischalten

Habt Ihr alle Spielfelder erfolgreich beendet und 100 Sterne gesammelt, solltet Ihr die Bank besuchen. Dort tut sich ein neues Feld auf.



Abspann ansehen

Habt Ihr das Brett der ewigen Sterne siegreich beendet, wartet in der Bank für 100 Sterne der Abspann.

André Valter, Weisweiler

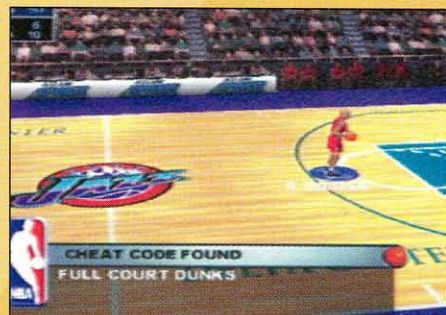
NBA Jam 99

Diverse Cheats

Die folgenden Cheats müssen im Pausenmenü während des Spiels eingegeben werden.

Kleine Spieler

L, L, C←, L, L, C←, L, L, C←, Z



Große Spieler

L, L, C→, L, L, C→, L, L, C→, Z

Sicherer Treffer

L, L, C↑, L, L, C↑, L, L, C↑, Z

Dunks über das gesamte Spielfeld

L, L, C↓, L, L, C↓, L, L, C↓, Z

„On Fire“ für das gesamte Team

L, L, →, L, L, →, L, L, →, Z

Superstöße

L, L, ↑, L, L, ↑, L, L, ↑, Z

Punktzahl manipulieren

L, L, ↓, L, L, ↓, L, L, ↓, Z

Cheats widerrufen

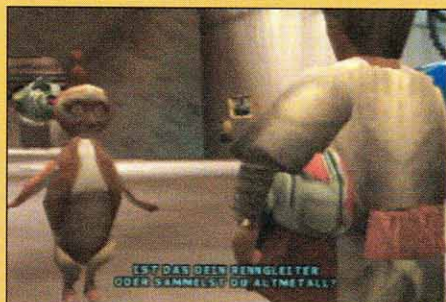
L, L, ←, L, L, ←, L, L, ←, Z

Oliver Biba, Hamminkeln

Star Wars: Episode I - Racer

Diverse Cheats

Die folgenden Codes müssen im Turniermodus als Name an einer noch unbenutzten Stelle



eingegeben werden, indem Ihr Z gedrückt haltet und die Buchstaben mit L bestätigt. Daraufhin setzt Ihr den Cursor auf „Ende“, bestätigt ebenfalls mit L und gebt einen beliebigen Namen ein. Wenn das Rennen läuft,

TRICKS

Shorties

drückt Ihr Start und gebt auf dem Steuerkreuz **←, ↓, →, ↑** ein. Am unteren Bildschirmrand erscheint das Cheat-Menü, in dem Ihr den jeweiligen Code an- und abstellen könnt.

Unverwundbarkeit

RRJABBA

Spiegelverkehrte Strecken

RRTHEBEAST

Debug-Menü

RRDEBUG

Expertensteuerung

RRDUAL – Die Düsen der Gleiter werden daraufhin mit den Controllern in Port 1 und 3 unabhängig voneinander gesteuert.



Als Jinn Reeso spielen

RRJINNRE – Dieser Code funktioniert nur, wenn Ihr zuvor Mars Guo freigespielt habt, indem Ihr auf bestimmten Strecken gewinnt. Mars wird dann durch Jinn ersetzt.

Als CY Yunga spielen

RRCYYUN – Dieser Code funktioniert nur, wenn Ihr zuvor Bullseye Navior freigespielt habt, indem Ihr auf bestimmten Strecken gewinnt. Bullseye wird dann durch CY Yunga ersetzt.

Gegner provozieren

Haltet im Turniermodus Z gedrückt, bevor Ihr mit A den Rennbeginn bestätigt! Eine kleine Zwischensequenz wird eingeblendet, in der sich die Kontrahenten ein paar Nettigkeiten um die Ohren werfen. Drückt Ihr während des Rennens zweimal die R-Taste, könnt Ihr außerdem einige Sprüche loslassen.

Blitzstart

Drückt in dem Augenblick aufs Gas, in dem die Ziffer 1 vom Bildschirm verschwindet!



Beat Mania GB

Bonussongs

Gebt eines der folgenden Paßwörter ein, um den entsprechenden Song freizuschalten:



Song

Bigbeat Mix
Euro Beat
Bigbeat Mix, Euro Beat
Disco
Disco, Bigbeat Mix
Disco, Euro Beat
Disco, Bigbeat Mix, Euro Beat
Disco, E.N.K.
Disco, E.N.K., Bigbeat Mix
Disco, E.N.K., Euro Beat
Disco, E.N.K., Bigbeat Mix, Euro Beat
Disco, E.N.K., Classic 3
Disco, E.N.K., Classic 3, Bigbeat Mix
Disco, E.N.K., Classic 3, Euro Beat
Disco, E.N.K., Classic 3, Bigbeat Mix, Euro Beat

Paßwort

REMIX
GENERATION
VISUAL
FEVER
SENSE
WORLD
ALLEGRO
MOTHER
PASSION
NOISY
ALTERNA
RELAXATION
SILENT
MOONLIGHT
KOBEBEEF

Bugs Bunny & Lola Bunny

Levelskip

Gebt als Paßwort links oben „Taz“, rechts oben „Elmar“ und unten „Duffy“ ein! Fangt Ihr da-



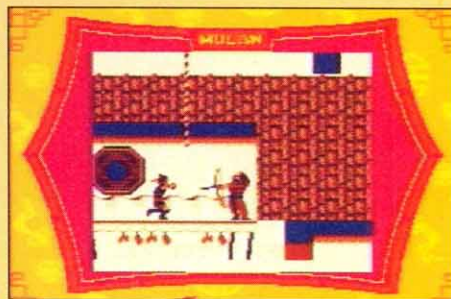
nach an zu spielen, könnt Ihr mit Select und Start gleichzeitig die Level überspringen.

Björn Sluga, Gelsenkirchen

Mulan

Levelcodes

Level	Code
1	JSFPW
2	QGHX



3	TZDML
4	RCVNJ
5	PGDSH

Pawel Natalli, Hannover

Tabaluga

Levelcodes

Level	Code
2	9XB00 X8HQ0
3	MOCKL PYFTK
4	023LM JPVWL
5	NRKEN 23416
6	6Y8QX NZJGQ
7	S9F41 2H1M4
8	Q1S3J 6KXD3
9	4V07Y XC8R7
10	ZY8Q4 36JGQ
11	ZY8QD 30JGQ
12	YCTIP B3MP1

René Becker, Korschenbroich

Top Gear Pocket

Alle Strecken und Fahrzeuge

Gebt das Paßwort „YQX+%Y“ ein!



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, so-
fort die richtige Antwort abzu-
drucken. 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!

Freu, freu!

Diesmal fassen wir uns kurz: Zunächst einmal herzlichen Dank an die vielen Kartenzeichner, die sich des Problems mit den Verlorenen Wäldern angenommen haben! Aus verständlichen Gründen konnten wir in Ausgabe 6/99 natürlich nur eine Karte abdrucken, das heißt aber nicht, daß die anderen es nicht ebenfalls wert gewesen wären. So, und nun viel Spaß, liebe Freunde!

Thomas (Akido)

PS: Bitte seht Eure Einsendungen mit Datum, vollständiger Adresse und allen wichtigen Angaben zum jeweiligen Spiel!

Fragen

Alien 3 (SNES)

Kenan Dincer aus „gar nicht weit von hier“ Hamburg erbittet höflichst Levelcodes.

TOTAL! serviert:

So, jetzt machen wir die Trickkiste auf:

Level	Code
1	QUESTION
2	MASTERED
3	MOTORWAY
4	CABINETS
5	SQUIRREL
End	OVERGAME

Und für alle Fälle packen wir noch einen Cheat drauf (kost' ja nix extra): Drückt im Titel-Screen auf dem zweiten Controller A, B, Y, X! Über das erste Pad könnt Ihr nun folgende Cheats aktivieren:

A	Unverwundbarkeit
B	stärkere Waffen
C	unendlich Energie

Blackhawk (SNES)

Christian Hartwig kennt noch nicht alle Levelcodes dieses feinen Spiels.

TOTAL! versus Sarlac:

Die Codes druckten wir das erste Mal in Ausgabe 2/95 ab. Nach jeweils vier Levels folgt eine Zwischensequenz.

Level	Code
1	DBQ7
2	FBWC

3	QP7R
4	WJTV
Zw.	RRYB
5	ZS9P
6	XJSN
7	CGDM
8	TJ1F
Zw.	GSG3
9	BMHS
10	HCKD
11	NRLF
12	J6BZ
Zw.	MJXG
13	K3CH
14	L8VJ
15	PBKT
16	TNLQ
Abspann	FMWV



Breath of Fire (SNES, US-Version)

Christian Hartwig hat nicht nur denselben Nachnamen wie unser stellvertretender Chefredakteur, sondern wohnt auch noch ganz in der Nähe dessen Heimatortes. Irgendwelche Vorteile ergeben sich daraus aber nicht. Tja, wenn Dein Nachname Total gewesen wäre ... Aber nun zum Problem: In W. Cape gibt es eine Frau mit vier Kindern. Sie erzählt, daß ihr Mann vor langer Zeit aufgebrochen und noch nicht wiedergekommen sei. Sein letzter Brief kam aus HomeTown. Wer weiß, wo sich der flüchtige Vater aufhält? Sachdienliche Hinweise nimmt die Helpline-Stelle entgegen. Für die Ergreifung des Mannes ist eine Belohnung von umgerechnet einer richtigen Antwort ausgesetzt.

Donkey Kong Country 2 (SNES)

Detlef Hettner aus Berlin wünscht sich die Tastenkombination, die den Cheat-Mode erscheinen läßt. Er kommt nur bis zum Wort „Cheat-Mode“, und dann geht es nicht weiter. Wer weiß noch, wie man den Modus aktiviert?

TRICKS

Helpline

extreme-G (N64)

Sebastian Hupfer möchte mit seinem futuristischen Bike gerne einen Blitzstart hinlegen. Ist das irgendwie möglich?

TOTAL!s Frühstart:

Einen entsprechenden Trick haben wir noch nicht in die Finger bekommen. Wir können aber zwei Paßwörter anbieten, die etwas entfernt Ähnliches bewirken. Gebt Ihr als Fahreramen „xtreme“ ein, so erhöht sich die Höchstgeschwindigkeit Eures Feuerstuhls. Wenn Ihr das Paßwort „nitroid“ verwendet, stehen Euch unendlich viele Nitro-Einheiten zur Verfügung. Ein wenig früher zu starten als die Gegner, das ist nur dann möglich, wenn Ihr zum richtigen Zeitpunkt aufs Gas „tretet“. Einem echten Blitzstart entspricht das aber nicht 100%. Wer den Trick für einen schnelleren Start kennt, möge sich bitte melden.



F-Zero X (N64)

Weil Sacha Galgon mit seiner Frage aus TOTAL! 4/99 Erfolg hatte, wollen wir natürlich auch anderen F-Zero X-Fans die Chance geben, sich Tips zu holen. Diesmal fragt **Tommy Michel aus Königsstein** nach einem Fahrzeug, das für den Queen Cup am ehesten geeignet ist. Einsendungen mit Angaben zu den Fahrzeug-einstellungen sind erwünscht.

Gex 64 -

Enter The Gecko (N64)

Die Fernbedienungen hat **Mario Singer** schon fast alle zusammengekratzt, doch die goldene aus dem letzten Level (Channel Z) fehlt ihm noch. Den ansässigen Boss hat er bereits dreimal vermöbelt, dafür aber keine Belohnung erhalten. Warum nicht? Wie bekommt man die letzte Fernbedienung?

Harvest Moon GB (GBC)

Sandra Götzinger aus Oberhausen „würde gerne wissen, wie man die Kühe auf die Weide lassen kann. Muß man dazu eine bestimmte Zeitlang die Farm besitzen?“

Andreas Sürken hat mehr Fragen:

1. Wie oder wo bekommt man all die schönen Power-Beeren?
2. Wie bekommt man die Spitzhacke?
3. Was muß man tun, damit der Geist am Ende des Jahres eine Belohnung springen läßt?

Indiana Jones 3 (GB)

Kenan Dincer kommt ohne Levelcodes nicht mehr weiter.

TOTAL! treibt an:

Level	Code
2	731183311J
3	1819241297
4	06192513D7
5	CF1B2693JB

Indiana Jones' Greatest Adventures (SNES)

Kenan Dincer braucht Levelcodes.

TOTAL! gibt:

Legende: $\Phi = 1$; $\Omega = 2$; $\Sigma = 3$;
 $\Psi = 4$; $\Delta = 5$

Schwierigkeitsgrad: easy

Level	Code
Neapel	1342
Kairo	2531
Insel	4331
Shanghai	5152
Schlauchboot	5123
Pankot	1514
San Francisco	1242
Salzburg	5412
Berlin	3253
Alexandetta	1451

Schwierigkeitsgrad: normal

Level	Code
Neapel	5453
Kairo	3534
Insel	3244
Shanghai	3441
Schlauchboot	3152
Pankot	3421
San Francisco	1543
Salzburg	1452
Berlin	1553
Alexandetta	1413

Schwierigkeitsgrad: hard

Level	Code
Neapel	1223
Kairo	1124



Insel	2524
Shanghai	2514
Schlauchboot	3123
Pankot	2442
San Francisco	2251
Salzburg	4533
Berlin	4253
Alexandetta	4412

The Legend of Zelda (NES)

Thomas Mooz (16) versucht in Erfahrung zu bringen, wie man eigentlich im ersten Durchgang in den fünften Palast kommt. Schreibt uns bitte!

The Legend of Zelda DX - Link's Awakening (GBC)

Sven Arzt hat Probleme mit „dieser Maus, die sich als Fotograf ausgibt“. Er sucht alle Bilder von ihr und verzweifelt bald. Besitzer der DX-Version mögen sich bitte zu Wort melden.

The Legend of Zelda - Ocarina of Time (N64)

Robert Kordas aus Wismar hat drei kleine Fragen:

1. In welcher Reihenfolge muß man Zeldas Wiegenlied, Eponas Lied, Salias Lied, die Hymne der Zeit und die Hymne der Sonne bei den erwachsenen Fröschen am Fluß vor Zoras Reich spielen, um das Herzteil zu bekommen?



2. Wenn Robert ein Loch im eingezäunten Gebiet vor dem Hylia-See in den Boden sprengt und dann hineinspringt, findet er den Laubkerl nicht, der angeblich in der entstandenen Höhle auftauchen soll. Watt nu?

3. Beim Wüstenkoloß soll sich eine Skultula auf einer Felsäule befinden. Wo genau ist das verflixte Ding?

TOTAL! herzlich:

1. Am Ufer des Zora-Flusses müßt Ihr bei den fünf Fröschen die Hymne des Sturms spielen. Stellt Euch dazu auf den Baumstamm, der aus dem Wasser ragt!

2. Bitte schickt uns Eure Vorschläge!

3. Die Skultula befindet sich auf einem Felsblock in der Nähe der Feenhöhle und ist zu erreichen, indem Ihr eine Erbse pflanzt und Euch dann auf einem Blatt nach oben transportieren laßt.

Mystic Quest (GB)

Tobias Hoffmann besitzt bereits den Goldhelm, das Goldschild und die Goldrüstung. Nur vom Feinsten, gelle?! Dodo hat er auch schon gefunden. Nun fehlt ihm noch der Beutel mit den Giftzähnen. Wo ist dieser Sack zu finden?

Mystic Quest (SNES)

Daniel Braun hat's erwischt, und zwar das Modul *Mystic Quest* für das gute alte SuperNES. Doch bei Flohmarktkäufen muß man manchmal kleine Nachteile in Kauf nehmen, und so fehlt ihm eine Anleitung. Bis nach Windia hat er sich vorgekämpft, doch nun ist Sense. Da soll ein Wetterhahn auf dem Dach sein, die Brücke ist kaputt, und aus einem Tunnel soll Daniel ein Zeichen besorgen. Der Tunnel befindet sich in Aquaria, ist aber zugeschüttet. Außerdem sucht er nun den Kapitän. Was ist an dieser Stelle des Spiels zu machen? (PS: Guten Morgen, Daniel!)

NBA Hang Time (N64)

„Wie kann man auf dem Roof Top Court spielen?“, fragt **Stephan Dröge** aus Meckenheim.

Secret of Mana (SNES)

Christian Hartwig schafft es beim besten Willen nicht, den Mana-Drachen zu besiegen. Wer kann ihm helfen?

Marc Hofstee wendet sich mit seinem Schreiben an alle „Puristen“: Ihm fehlen noch einige Orbs zum Verbessern seiner Waffen (zum Beispiel die Klaue). Er hätte gerne eine Auflistung aller Fundorte der Orbs.



Shadowrun (SNES)

Marc Hofstee wäre sehr erfreut, wenn ihm jemand eine Komplettlösung zukommen lassen könnte. Auch gegen nützliche Cheats hätte er nichts einzuwenden. Schreibt uns bitte, damit wir Marc informieren können!

Star Trek - The Next Generation (SNES, US-Version)

Christian Hartwig aus Söhle/Bettrum bringt seine Freizeit auf Codis Zeta V. Dort gibt es einen Ort namens Fizaals' Happy Heaven. Christian soll an dieser Stelle einen Ferengi treffen und ihm etwas übergeben. Die Frage ist nun, was der Ferengi haben möchte und wo man es herbekommt. Zusätzlich werden noch Level-Paßwörter gesucht.



TOTAL! generiert:

Wir verzichten einmal darauf, alle zwölf Levelcodes abzdrukken, und liefern statt dessen das Paßwort für die Levelanwahl. Es lautet „OVERRIDE“. Sobald Captain Picard erschienen ist, lassen sich die Level über das Steuerkreuz anwählen.

Star Wars: Rogue Squadron (N64)

Stephan Dröge ist auf der Suche nach Paßwörtern für unendlich Bomben und/oder Raketen.

TOTAL! rebelliert:

Derlei Paßwörter sind uns nicht bekannt. Viel-

leicht hilft es zunächst, den Code „TOUGH-GUY“ einzugeben, durch den alle Schiffe sämtliche Power Ups erhalten. Immerhin ist dann die Kampfkraft spürbar erhöht. Ansonsten müßtet Ihr auf das Paßwort „IGIVEUP“ zurückgreifen, das Euch unendlich viele Leben verschafft. Wem aber der Spielspaß so sehr am Herzen liegt, daß er lieber keine Tricks verwenden möchte, der sollte sich unsere Komplettlösung anschauen (TOTAL! 2, 3 und 4/99).

Striker (SNES)

Marc Hofstee sucht über die Helpline nach Tips & Tricks aller Art.

TOTAL! stürmt in den Strafraum:

Wählt die World League an und gebt das folgende Paßwort ein: „BCDFGHJKLMPQRST“. Daraufhin erscheint eine Meldung, die besagt, daß der Code falsch wäre. Ihr laßt Euch davon aber nicht aus der Ruhe bringen und wählt den Team-Select-Bildschirm an. Dort dürft Ihr dann das Elite-Team aussuchen.

Antworten

Body Harvest (N64)

Manuel Hevesi, Ausgabe 3/99:

Matthias Porath weiß, wie man zum Generator kommt: Nachdem Ihr die Doomsday-Bomben in Amerika entschärft habt, begeben Ihr Euch zurück in die große Halle. Dort wartet ein Typ von der CIA auf Euch (der Mann in Schwarz). Wenn Ihr ihn anspricht, wird er Euch fragen, ob Ihr nicht eine neue militärische Waffe ausprobieren wollt. Antwortet Ihr mit Ja, erhaltet Ihr ein UFO, mit dem der Generator leicht zu erreichen ist. Zerstören läßt er sich dann auch. Beachtet aber, daß, wenn Ihr auf der einfachsten Schwierigkeitsstufe spielt, danach Schluß ist. Mehr beziehungsweise den Rest könnt Ihr nur dann erleben, wenn Ihr eine höhere Stufe einstellt.

Harvest Moon (SNES)

Julia B., Ausgabe 3/99:

Unsere Leserin Julia (mit dem extrem kurzen Nachnamen) wollte wissen, wie man die Entwicklungsquote auf über 18 % steigert. Nun, dazu sind bislang keine 100%igen Antworten eingetroffen, doch vielleicht hilft zumindest übergangsweise die Auflistung von Daniel Braun. Er hat seine Daten niedergeschrieben (siehe Tabelle), um einen Vergleich

TRICKS

Helpline

Art	Wert
Geld	289.860
Kühe	8
Hühner	8
Energie	180
Tomaten	456
Mais	358
Kartoffeln	117
Rüben	200
Betreuung der Kühe	255
Super-Luxus-Riesen-Blockhaus	
Entwicklung	28 %
Lebensfreude	59 %
Erfolgsquote	513 %

zu ermöglichen. So könnt Ihr eventuell Rückschlüsse ziehen und Eure Quote auf diese Art und Weise in die Höhe treiben.

Harvest Moon GB (GB)

Dennis Dittmer, Ausgabe 4/99:

Wie man die Sichel vom bösen Zwerg zurückbekommt, das weiß Sebastian Hupfer: Es ist tatsächlich so, daß eine interne Uhr dafür sorgt, daß die Zeit selbst bei ausgeschaltetem Spiel nicht stehenbleibt. Ihr müßt lediglich zwölf Stunden (jaja, z-w-ö-l-f echte Stunden aus dem wirklichen Leben) abwarten, dann das Spiel einschalten und Euch die Sichel aus dem Schuppen holen, wo sie nun zu finden ist.

Illusion of Time (SNES)

Steffen Düring, Ausgabe 3/99:

So eine Namensübereinstimmung verbindet. Steffen Wolk erinnerte sich und schrieb uns, wie es an der Brücke weitergeht. Diese Beschreibung stellt eine Ergänzung zum Text aus TOTAL! 6/99 dar. Zunächst solltet Ihr Euch zur großen Brücke begeben und dort alle Seitenwände des Gemäuers absuchen. Mit etwas Glück findet Ihr schnell den Geheimgang, der keine Tür als Eingang hat, sondern durch die scheinbar undurchdringliche Wand betreten werden kann. Was nun noch im Geheimgang geschieht, schrieb Steffen leider nicht. Sein Tip endet folgendermaßen: „Am Ende des Levels erwartet Dich der Juwelier, der es echt weiß, wie man sich freundlich bedankt.“

The Legend of Zelda - Ocarina of Time (N64)

Petra Rödiger, Ausgabe 4/99:

Robert Kaderka sagt: „Nein, für tadelloses Durchspielen gibt es nichts Besonderes.“ Er

hat es immerhin ohne Continue, mit 20 Herzen und allen 100 Skulltulas, bis zum schönen Ende gebracht, aber Unterschiede im Abspann waren nicht erkennbar. Schade, gelle?!

Martin Scheuermann, Ausgabe 5/99:

Um den Endgegner im Wassertempel zu besiegen, peilt Ihr ihn an und holt ihn mit dem Enterhaken zu Euch. Dann verdrescht Ihr den armen Kerl, bis er hin ist.

Philippe Mark, Ausgabe 5/99:

Als großer Link den Zora-König aus dem Kristall zu holen, ist laut Sven Arzt gar nicht so schwierig. Kippt einfach blaues Feuer über den Monarchen. Er wird Euch dann die Zora-Rüstung aushändigen, mit der Ihr unter Wasser atmen könnt. Ist das nicht fein?!

Thomas Hilgers, Ausgabe 5/99:

Den Spiegelschild erhaltet Ihr im Geistertempel, nachdem Ihr als kleiner Bub die Handschuhe geholt habt, um überhaupt in den Tempel zu kommen. Im Schattentempel gibt's die Gleitstiefel, wenn Ihr das Auge der Wahrheit gefunden habt. Tip: Wem der Gehirnfresser unbesiegtbar erscheint, der sollte einmal versuchen, ihm auf den Kopf zu schlagen, wenn er sich bückt. Das ist zwar wirklich nicht die feinste Art, aber wenigstens wirksam.

LylatWars (N64)

Ibrahim Solmaz, Ausgabe 4/99:

Lukas Wilde springt zu Ibrahim ins Cockpit und reißt die Sache mit dem Endgegner im Level Zoness hoffentlich noch einmal rum. Diesen Feind müßt Ihr in mehreren einzelnen Abschnitten zerstören. Sammelt zunächst neun Nova-Bomben ein und attackiert mit diesen Bomben die beiden Rohre neben seinem Kopf! Danach kümmert Ihr Euch um die seitlichen Kästen (Geschütztürme). Sobald der Endgegner versucht, die beiden Türme mit dem Kran wieder an Bord zu holen, solltet Ihr Euer Feuer auf diesen Kran konzentrieren. Danach gebt Ihr dem Obermottz mit dem Laser den Rest.

Mischief Makers (N64)

Ilona und Kerstin Kloss, Ausgabe 3/99:

Ja, man kann die Raketen des Gegners in Level 5-6, Abschnitt 3, auffangen und zurückwerfen. Zunächst müßt Ihr Merco den Schild und das Schwert entreißen. Mit dem Schwert bewertet Ihr ihn zweimal. Ihr könnt ihn treffen, wenn er an die Wand fliegt. Packt Merco nun dreimal am Kopf und reißt ihn runter! Anschließend wird er von unten angreifen, wobei Ihr nur noch ausweichen müßt und seine Raketen auffangen und zurückwerfen könnt (mit

dem B-Button). Um den gelben Diamanten zu bekommen, dürft Ihr keine Energie verlieren.

Star Wars - Super The Empire Strikes Back (SNES)

Nicole Krooss, Ausgabe 4/99:

Die Probleme mit dem glibberigen Endgegner in Level 3 löst Simon Elchlepp: Zu Beginn schlägt Ihr die fünf in einer Reihe angeordneten Elemente an der Oberseite des Monsters ab. Dabei müßt Ihr auf die Würmer am Boden achten. Erst wenn Ihr das letzte Element abgetrennt habt, ist das Ungetüm verwundbar. Sobald es näherkommt, springt Ihr nach unten ins Wasser (drückt unten + B). Von dort aus schlägt Ihr auf die Plattform ein, auf der sich das Monster befindet. Dann hüpfet Ihr wieder auf den festen Boden, vernichtet die Würmer und kümmert Euch danach erneut um die Plattform. Diese Prozedur müßt Ihr solange durchziehen, bis der Gegner besiegt ist.



Turok - Dinosaur Hunter (N64)

Mark Bock, Ausgabe 3/99:

Das Energiehappchen und den Bonuslevel-Teleporter im zweiten Level bei den Plattformen erreicht Ihr nach Aussage von Jonas Fitz aus Viechtach, indem Ihr Euch in die Nähe der Plattformen stellt und den Flugmodus im Cheat-Menü aktiviert. Gebt dort „LKMBRD“ ein! Mit der R-Taste könnt Ihr nach oben fliegen, mit der L-Taste wieder nach unten. Seid Ihr nun auf einer Plattform gelandet, müßt Ihr den Flugmodus im Cheat-Menü wieder deaktivieren, um Gegenstände aufnehmen zu können. Wie man auch ohne Cheat auf die Plattformen gelangt, bleibt nun noch offen. Schreibt doch bitte, wie es am besten auf die herkömmliche Art und Weise geht, wenn Ihr entsprechende Erfahrungen habt!



VERKAUFE

SNES + 2 Controller + Joystick + ARP 2 + 34 Spiele, komplett für DM 700, Tel.: 09763/1340, Manfred

Suche für SNES ganz ganz dringend Mega Man X3! Zahle bis zu DM 70! Bitte ganz schnell anrufen unter Tel.: 030/44056494, es meldet sich Marko oder meine Mutter

TAUSCHE

Habe ca. 46 SNES-Spiele zur Auswahl (PAL-Version), jedes Spiel sehr gut erhalten, mit Schachtel und Anleitung, Tel.: 03741/413635, Sidney

GAME BOY

VERKAUFE

Quest for Camelot, Harvest Moon (je DM 50), Wario Land 2, DKL, Kirby 2, Dragon Heart, Sword of Hope (je DM 30), Ultima, Gauntlet 2, Monster Max (je DM 20), div. andere DM 15-20, Game Genie DM 15 + Spiel-leber., Tel.: 030/ 45247683 Daniela

Castlevania II – Belmont's Re-venge (Test 8/98, Fazit: 1-) inkl. Pla-stikhülle, Meistbietender wird es er-halten, außerdem GB Classic für nur DM 25. Tel.: 05191/14328. Andreas

SUCHE

Suche Game Boy Color zwischen DM 50-80 und Harvest Moon für Game Boy Color, ruft an! Tel.: 055/2125692, Pascal

N64

VERKAUFE

Verkaufe/Tausche/Suche N64-
Spiele, habe u. a. ISS, XG, LylatWars,
F1 PP, Turok 2, MI, DKR, Silicon Val-
ley, TGO, Goemon, France 98, suche
u. a. FIFA 99 + Castlevania, Tel.:
0351/2014134, Andreas

Verkaufe Wave Race 64 DM 30,
Turok – Dinosaur Hunter (engl.) DM
40, 1080° Snowboarding DM 50 und
Turok 2 – Seeds of Evil DM 65, Tel.:
04144/5431. Carlo Engelke

Verkaufe ISS 64 DM 60, DK Racing DM 40, NBA Courtside DM 50, suche für SNES: Chrono Trigger, FF 3, Treasure Hunter G und RPG, Tel.: 08651/67511, Johnny

ISS 64 für DM 40, FIFA 98 für DM 35 und WCW vs. NWO World Tour für DM 45, alles sehr gut erhalten und mit Verpackung, Tel.: 09081/6450, Florian

XG DM 20, Zelda-, Mario-, Banjo-Kazooie-Spieleberater je DM 15, Super-Game-Boy-Spieleber. DM 5, alles zus. nur DM 50, tausche auch gegen First-Person-Shooter, Tel.: 09221/908385. Daniel

N64, neuwertig, mit viel Zubehör und Spielen (Mario 64, FIFA 64 etc.), Preis: DM 350 (NP: DM 700), Tel.: 06046/2546. Tim

Mischief Makers, SF Rush, Multi
Racing, Lamborghini, je DM 40, Bust

Banjo-Kazooie, Wave Race 64,
LylatWars, Turok, Mission: Imp.,
Preis VB, Tel.: 04541/82137, Mark
Verkaufe Turok 2 (dt) mit Anlei-
tung u. Verpackung in Topzustand
für nur DM 85, Tel.: 07636/1706,
nach Sebastian fragen

Verkaufe N64 mit 2 Spielen + 1
Controller für DM 270, Tel.: 07259/
1742, Murat

TAUSCHE

Tausche Bomberman 64, Bomberman Hero, Mischief Makers, LylatWars + Rumble Pak, Banjo-Kazooie + Berater gegen Mega Man X2 + X3 (SNES) und Mega Man 4 + 5 (GB), Tel.: 03741/413635, ab 19 Uhr, Sidney

SONSTIGES

VERKAUFE

Sucht Ihr FF Collection, Secret of Mana 2, Bahanut Lagoon, RS 3? Auch Tausch möglich! Suche Neo•Geo-Module, wie Metal Slug 1 + 2 od. PC-Engine, Schweiz, Tel.: 0041/1/2427882, Sandro

SUCHE

Jetzt Mitglied im Cheater Club werden!!! (mtl. Clubheft u.v.m., für nur DM 1,66 mtl.), kostenlose Infos beim Cheater Club, H.-Allmers-Str. 22, 26721 Emden

Achtung! Wir nehmen keine veränderten oder ältere Gratis-Börsen-Formulare an. Jede Anzeige kostet fünf Mark. Schickt bitte ausschließlich Geldscheine oder Verrechnungsschecks! Die Redaktion behält sich vor, den Anzeigentext inhaltlich (Es dürfen keine indizierten oder beschlagnahmten Titel enthalten sein.) und sinngemäß (bei rechtlichen Unklarheiten) entsprechend zu korrigieren. Unleserliche Spieletitel sowie dubiose (Gratis-)Angebote und zweideutige Textpassagen fliegen ersatzlos raus.

BÖRSEN-FORMULAR

NUR 5 DM

○ VERKAUFE Bitte in Druckschrift und mit Leerzeichen schreiben!
○ SUCHE
○ TAUSCHE

NAME _____STRASSEPLZ/ORTTELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

- ☐ Super Nintendo
☐ NES
☐ Game Boy

[illegible]

Eine Kleinanzeige (maximal sieben Zeilen mit je 25 Anschlägen) kostet fünf Mark. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriosität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. Die Adresse oder Telefonnummer samt Name muß im Anzeigentext stehen.

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!

Ihr habt die Wahl!

Jeder, der einen Abonnenten wirbt, kann sich eines der beiden folgenden Geschenke aussuchen. Das LX4 Tremor Pak 1 MB der Firma LMP Gamester ist die ultimative Kombination aus einem Controller Pak mit vierfacher Speicherkapazität und einem Rumble Pak, das ganz ohne Batterien arbeitet. Der Wechsel geschieht einfach per Knopfdruck. Wer

hingegen lieber ein cooles transparentes Pad an sein Nintendo⁶⁴ anschließen möchte, sollte sich für den G64 Controller entscheiden. Kreuzt Euren Wunsch einfach auf dem Coupon an!

Also, verliert keine Zeit und sucht jemanden, der mit Euch die untenstehende Abo-Bestellung ausfüllt!

MIT EINEM ABO **SPART** IHR
NICHT NUR **GELD**
UND DEN **WEG ZUM**
KIOSK, SONDERN
BEKOMMT EURE **TOTAL!**
AUCH **FRÜHER** ALS ALLE
ANDEREN!



Jetzt auch online!

Wenn Ihr einen Internet-Zugang besitzt, könnt Ihr nicht nur unsere schicke neue Homepage besuchen, sondern auch ganz einfach ein Abo für Euch oder einen erworbenen TOTAL!-Leser per E-Mail abschließen. Zu erreichen sind wir unter der Adresse www.x-plain.de. Schaut doch mal rein, und Ihr werdet staunen, was da alles los ist!

TOTAL!

Abo-Club
z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23617 Stockelsdorf

Bedingungen:

Der geworbene Leser darf in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der TOTAL! gewesen sein!
Du darfst Dich nicht selbst werben!

ABO • ABO • ABO •

• 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)

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.



ES KANN NUR BESSER WERDEN

Erwin neulich so am Kaufen,
Typ so kommt und schubst ihn an.
Erwin so: „Hör' auf mit Laufen!
Weil hier steht schon einer, Mann!“
Typ so guckt und denkt nicht lange,
drängt ihn weg und rennt vorbei.
Vor ihm so die Kassenschlange,
hinter ihm die Polizei.
Erwin gleich am Reagieren,
hechtet so dem Typen nach.
Typ am Gleichgewicht Verlieren,
fällt so um und liegt voll flach.
Seine Tasche so am Aufgeh'n,
fällt geklaute Ware raus.
Erwin hilft ihm noch beim Aufsteh'n,
liefert ihn der Wache aus.
Wache: „Dankel!“, Erwin: „Bitte!
Krieg' ich nicht noch was als Dank?“
„Klar, hier hast du 'ne „Brigitte“.“
„Die TOTAL! hätt' auch gelangt ...“

Tja, da vollbringt unser Erwin einmal eine gute Tat und erhält eine Zeitschrift, die gar nicht für ihn gedacht ist. Vielleicht kann er sogar etwas daraus lernen (also, aus der „Brigitte“). Wie auch immer, die **TOTAL!** ist sowieso lehrreich, also bildet Euch und verpaßt nicht die Ausgabe **8/99**, die am **23. Juli** in den Regalen steht!

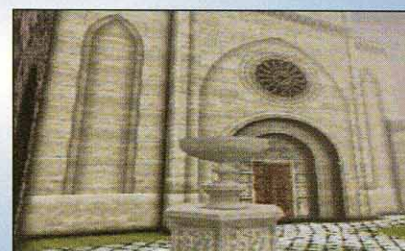


Schattengatter

In den USA dürfte das erste Adventure auf dem N64, *Shadowgate 64*, mittlerweile erschienen sein. Bis zur kommenden Ausgabe wird auch die deutsche Version fertiggestellt sein, so daß wir Euch endlich mit einem Test dienen können.



Shadowgate 64 (N64)



World Driver Championship (N64)

Weltfahrer-Meisterschaft

Wenn man sich einmal überlegt, wie einige Spiele auf deutsch heißen würden, ist man ganz froh, daß die meisten Titel englisch sind. *World Driver Championship* ist ein gutes Beispiel. Aber keine Bange, den Test schreiben wir schon in unserer Muttersprache.



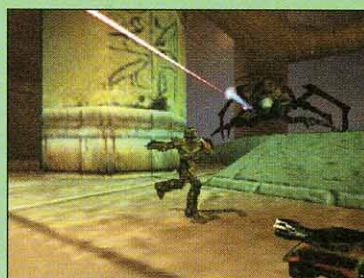
WWF Attitude (N64)

Sport und Totschlag

Die mehr als 40 Polygon-Superstars aus *WWF Attitude* (auf dem Game Boy sind es immerhin 20) warten bestimmt schon sehnsüchtig darauf, näher vorgestellt zu werden. Einen Monat müssen sie sich wohl noch gedulden, doch dann folgt endlich der Test.

Nicht füttern!

Acclaims *Armorines: Project S.W.A.R.M.* sah schon auf der E3-Messe äußerst vielversprechend aus. In **TOTAL! 8/99** werfen wir einen ganz ausführlichen Blick hinter die Kulissen und machen Euch mit dem Spiel vertraut.



Armorines (N64)

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Cool Spot hatte es vor fünf Jahren alles andere als schwer, das damalige Sprite-Maskottchen Fido Dido auszusteichen. In **TOTAL! 7/94** zierte er sogar das Cover und bekam nach dem erfolgreichen SNES-Auftritt endlich sein eigenes Game-Boy-Spiel, das wir natürlich testeten. Außerdem fandet Ihr eine informative und gleichzeitig leicht verständliche



Technikreportage über das SuperNES, ein Interview mit Jez San, dem Chef von Argonaut Software (*StarWing*), und ein großes Preview von *Das Dschungelbuch*. Zu den insgesamt zwölf Tests der Ausgabe zählten Spiele wie *Super Castlevania IV* (Classic), *FIFA International Soccer*, *Champions World Class Soccer* und *Super Mario Land* für den Game Boy (ebenfalls als Classic-Test). Auf den Tips&Tricks-Seiten boten wir Euch unter anderem Karten zu *Wario Land - Super Mario Land 3*, und in den News veröffentlichten wir ein Rezept für fabelhafte Bratwurst-Burger!

TOTAL!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Frederic Berg (fb) (V/SdP)
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: Heinke 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 (V/SdP)
Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag, Friedensallee 41, 22765 Hamburg.
Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 50 43

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lüneburg.
Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

Titel: © Nintendo/Rare

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

Game Boy Pocket	89,95
Netzteil <GB & Pocket>	29,95
Aladdin JR	29,95
Animaniacs JR	39,95
Asterix & Obelix JR	39,95
Donkey Kong L. 3	39,95
Dr. Mario G	39,95
Earthworm Jim JR	29,95
Godzilla G	49,95
Hugo 2 JR	49,95
Molemania G	39,95
NBA All Star Chall. 1	24,95
Oddworld JR	44,95
Schiffe Versenken G	49,95
Space Invaders A	24,95
Star Wars A je	44,95
Super Battle Tank A	29,95
S. Mario Land 1 JR	39,95
Super Mario Land 3	39,95
T 2 - Arcade Game A	19,95
True Lies A	19,95
Waterworld <a> A	29,95
Wave Race R	34,95
WWF Superstar 1 SP	29,95

Game Boy Color:

Game Boy Color je	139,-
720° Skateboarding	59,95
Archie Hits A	59,95
Asterix & Obelix (05) JR	59,95
Battleships (05) G	54,95
Biene Maja (05) JR	59,95
Breakout A	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 G	54,95
Drop Zone (05) A	59,95
Frogger JR	54,95
Game & Watch Gallery 2	44,95
Gex JR	54,95
Harvest Moon RPG	59,95
Hollywood Pinball	54,95
Holy Magic Century*	59,95
Hugo 2 1/2 (06) JR	59,95
Int.Superstar Soccer 99	59,95
Kluster G	59,95
Legend of the River K.	59,95
Live Wire (06) G	59,95
Lucky Luke JR	59,95
Men in Black JR	54,95
Micro Machines (05)	44,95
Millipede (05) A	54,95
Missile Command (5)	54,95
Montezuma's Return	54,95
Monopoly (05)	54,95
Mortal Kombat 4 A	59,95
Pitfall JR	59,95
Pocket Bomberman	44,95
Power Quest A	59,95
Quest for Camelot	59,95
Rampage World Tour	54,95
Reservoir Rats JR	54,95
Rugrats JR	59,95
Schlumpfe im Alptr.	54,95
Shadowgate RPG	59,95
Shanghai Pocket G	54,95
Spy Vs Spy (05) A	59,95
S. Mario Bros. (06)	59,95
Sylvester & Tweety	54,95
Tabaluga RPG	59,95
Tetris Deluxe G	44,95
Three Lions (05) SP	54,95
Tom & Jerry (05) JR	54,95
Top Gear Rally /Rumble	64,95
Turok 2 A	59,95
V-Rally R	59,95
Warioland 2 JR	59,95
WWF Attitude (05)	59,95
Yoda Stories (05)	59,95
Zelda RPG	59,95

* geplante
 Neuheit / Preissenkung
 a = Ausländische Anleitung

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten
 Versandpreis DM 6,90 zzgl. NN * Vorkasse DM 6,90 * Auslandslieferung nur gegen Vorkasse - DM 16,- Porto

SUPER NINTENDO

ACME Animation JR	39,95
Aero the Acrobat 2 <a>	29,95
Arkanoid G	39,95
Asterix JR	39,95
Asterix & Obelix JR	49,95
Big Hurt Baseball	29,95
Biometal <a> A	39,95
Boogerman JR	39,95
Cutthroat Island A	29,95
Donald in Maui Mallard	39,95
Donkey Kong C. 2	39,95
mit deutscher Anleitung	
Earthworm Jim 2 JR	39,95
FIFA Soccer <a/OV>	19,95
FIFA Soccer '96 SP	29,95
Harvest Moon RPG	49,95
Hebereke Popoon 2	29,95
Incred. Crash Dummies	19,95
John Madden '93	19,95
Judge Dredd A	29,95
Justice League T.F.	29,95
Kirby's Dream C. <a>	39,95
Kirby's Fun Pack G	39,95
Kirby's Ghost Trap G	49,95
Lucky Luke JR	49,95
Lufia	39,95
Marvel Super Heroes	49,95
Mohawk & Headph. J.	39,95
Mr. Do A	39,95
NBA Give'n Go SP	39,95
NBA Hangtime SP	39,95
NBA Live '97 SP	49,95
NHL Hockey '96 SP	39,95
NHL Hockey '97 SP	49,95
N. Mansell World C.	49,95
Pac Man 2 JR	49,95
PGA Tour Golf '96 SP	49,95
Prehistorik Man JR	29,95
Primal Rage A	29,95
Puzzle Bobble G	49,95
Realm JR	39,95
Revolution X A	29,95
Schlumpfe dt.-BTX	49,95
Schlumpfe, Die 2 JR	49,95
Secret of Evermore	49,95
Shaq Fu <a> A	29,95
Sonic Blastman <a>	39,95
Spirou JR	49,95
Star Trek DS9 A	29,95
Star Trek TNG A	49,95
S. Empire Strikes Back	39,95
S. Mario World <a>	49,95
Super Metroid A	39,95
Super Punch Out SP	39,95
S. Return of Jedi A	39,95
Super Star Wars A	39,95
Super Star Wars <a>	29,95
S. Streetfighter 2 A	39,95
Super Tennis SP	29,95
S. Wrestlemania SP	39,95
T 2 Arcade Game A	39,95
T 2 Judgment Day A	39,95
Terranigma RPG	49,95
Tetris Attack G	39,95
Tim im Sonnenempel <a>	39,95
/ dt. BTX> JR	39,95
Tim in Tibet JR	39,95
Timecop A	19,95
Toy Story JR	39,95
Vortex A	29,95
Weapon Lord B	29,95
Whizz JR	39,95
Wild Guns A	49,95
Williams Arcade Hits	29,95
World Cup Striker	29,95
Worldmaster Golf	19,95
Worms G	49,95
Zero the Kamikaze <a>	29,95
Zoop G	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 SP	84,95
Aerofighters Assault A	99,95
All Star Baseball 2000	99,95
All Star Tennis 99 (5)	99,95
Banjo & Kazooie JR	79,95
Beetle Adv. Racing R	89,95
Bio Freaks B	99,95
Carmageddon A Dt.(06)	109,95
Castlevania 3D A	109,95
Chameleon Twist 2 JR	94,95
C. Blasts Territory A	84,95
Chopper Attack	89,95
Ft. World Grand P. 2	84,95
F-Zero X R	79,95
FIFA Soccer '99 SP	99,95
Flying Dragons (05)	89,95
Gex 64 JR	109,95
Holy Magic Century	109,95
Iggy's Reckin Balls G	79,95
Jet Force Gemini (06)	84,95
John Madden '99 SP	79,95
Knife Edge A	69,95
Lode Runner 3D (06) TBA	
Mario Party G	84,95
Micro Machines R	109,95
Milos Astro Bowling*	89,95
Mission Impossible A	99,95
Mystical Ninja 2 (5)	119,95
Nascar Racing '99 R	89,95
NBA Live '99 SP	89,95
NBA Pro '99 (05)	119,95
NFL Quarterback 99	89,95
NHL '99 SP	89,95
NHL Breakaway '99	79,95
NHL Pro '99 (05) SP	119,95
Penny Racers R	84,95
Racing Simulation 2 (06) R	119,95
Star Wars Racer R	109,95
Star Wars - Rogue Squadron A	99,95
Super Mario 64 JR	69,95
Tetrisphere	84,95
The New Tetris (06) G	84,95
Tonic Trouble (05) JR	109,95
Top Gear Overdrive	99,95
Turok 2 A	79,95
Turok 2 <a>-uncut>	89,95
Twisted Edge Snowb. A	99,95
V-Rally R	99,95
Vigilante 8 R	109,95
Virtual Pool	109,95
Waialae Golf C. SP	89,95
WCW Nitro 64 SP	TBA
Wipeout 2097 & Joypadverlängerung R	109,95
WWF Attitude (05) SP	TBA
Zelda 64	99,95
Zero Hour (06.99) A	129,95

PlayStation mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Formel 1 '97 nur 289,-

Nur solange Vorrat reicht!
 Sonderangebote:

Aero Gauge R	44,95	NBA Pro 98 SP	44,95
Air Boarder 64 R	59,95	NFL Quarterback '98 SP	44,95
Blast Corps A	69,95	NHL Breakaway SP	49,95
Body Harvest A	59,95	Off Road Challenge	59,95
Bomberman 64 G	59,95	Olympic Hockey SP	44,95
Bomber man Hero G	59,95	Pilotwings A	59,95
Bust-A-Move 2 G	49,95	Rakuga Kids B	69,95
Bust-A-Move 3 G	59,95	Robotron 64 A	49,95
Clayfighter 63 1/3 B	39,95	San Francisco Rush A	44,95
Cruis'n USA R	49,95	Silicon Valley A	49,95
Cruis'n World R	59,95	Snowboard Kids R	64,95
Dark Rift B	44,95	Virtual Chess G	44,95
Diddy Kong Racing R	69,95	Wave Race R	64,95
Dual Heroes B	49,95	W.Gretzky Hockey SP	44,95
Extreme G R	44,95	W.Gretzky Hockey 98 SP	49,95
Extreme G 2 R	59,95	Wetrix G	49,95
F1 Pole Position R	49,95	N64 ZUBEHÖR:	
F1 World Grand Prix	64,95	Nintendo 64 & Mario 239,-	
FIFA 64 SP	39,95	4MB Ram Erweiterung	59,95
FIFA Soccer '98 SP	59,95	Antennenkabel	29,95
Forsaken A	44,95	AV Kabel Cinch	19,95
G.A.S.P. B	59,95	E3 Messe Video99	39,95
Hexen A	44,95	Flight Force Pro	119,95
Holy Magic Cent. <a>	69,95	Joyboard	79,95
Int. Superstar Soccer	44,95	Joypad farbig	
John Madden 64 SP	39,95	<blau, grün, rot oder schwarz>	je 34,95
Lamborghini 64 R	44,95	Joypad Original je	49,95
Lylat Wars A	64,95	Joypad SV 303	44,95
Mace The Dark Age A	49,95	Joypad SV362 Shark	59,95
Mario Kart R	64,95	Joypadverlängerung	9,95
Mischief Makers JR	49,95	Lenkrad <3 in 1>	89,95
Multi Racing Champ. R	49,95	Lenkrad V3	119,95
Mystical Ninja A	69,95	Memory Card	19,95
Nagano Winter Olymp.	49,95	Memory Card 1 MB	24,95
NBA Courtside SP	49,95	Memory Card 8 MB	59,95
NBA Hangtime SP	49,95	RGB Kabel	19,95
NBA Jam '99 SP	59,95	Rumble Pak	19,95
		Rumble Pak & 1 MB	34,95
		Memory Card	34,95
		Travel Case	19,95
		Ultra Racer	49,95
		Vortex	59,95
		SV 382	69,95
		X-ploder (06/07)	TBA

Wir führen auch:
 Mega Drive- und CD,
 PlayStation, Saturn
 CD Rom,
 & Manga-Videos

<http://www.freaksshop.de>



An- und Verkauf / Verleih von PSX-Spielen:

Franchise-Partner:
 Game Paradise
 Zimmerstr. 15,
 33602 Bielefeld
 48143 Münster
 Tel.: 0521 - 8215206
 city passage
 Tel.: 0251 - 5105760

Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

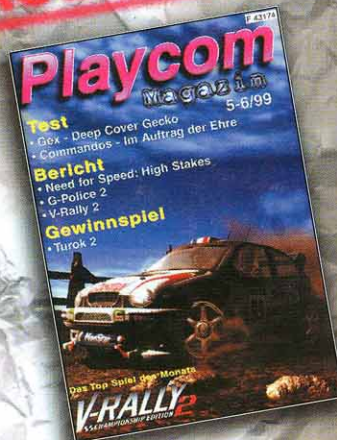


Bestell

0361 - 49 29 300

Fax 0361 - 49 29 292

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
The Legend of Zelda: Ocarina of Time mit Spieleberater
dt. **DM 124,99**

Game Boy Color
Tom & Jerry (Color)
Mortal Kombat 4 (Color)
dt. je Titel **DM 49,99**

N64
Shadowgate 64
dt. **DM 109,99**

N64
Command & Conquer
dt. **DM 109,99**

Game Boy Color
Conker's Pocket Tales
dt. **DM 59,99**

Weitere Artikel auf Anfrage, oder fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand: Fa. PLAYCOM,
An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300

- Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.

Mit * 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 DM 7,- zzgl. Nachnahme, ab DM 250,- versandkostenfrei.
- Versandkosten per UPS DM 9,- zzgl. Nachnahme, ab DM 350,- versandkostenfrei.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.